

E L J U E G O D E L A
C U L T U R A



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Imagen de la contraportada:

“Este es juego que los indios tenían y llamaban patolli, que es como un juego de dados encima de un petate pintado. [...] De estos juegos son maestros, [donde] invocaban al demonio que ellos llamaban Macuilxóchitl, que quiere decir cinco rosas; lo invocaban para que les diese vía para ganar”.

Codex Magliabechiano, 121.

Esta investigación contó con el apoyo económico del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

EDUARDO VILLEGAS MEGÍAS

EL JUEGO DE LA CULTURA

Ensamble asistemático sobre el juego como
fundamento de la cultura en *Homo ludens*
de Johan Huizinga, acompañado por la
traducción de una carta de este
autor a Julien Benda

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Filosofía y Letras • Instituto de Investigaciones Filosóficas
Programa de maestría y doctorado en filosofía
Tesis de maestría • Dirigió: Ernesto Priani Saisó
Ciudad de México • Marzo de 2010



*A la memoria de mi hermano Daniel,
cuyo juego quedó inconcluso.*

ÍNDICE

Preludio.....	9
Planteamiento del problema (9)	
Plan de la investigación (14)	
Deficiencias de este trabajo (16)	
I. Primacía del juego.....	21
Juegos sagrados. Platón en Leyes (22)	
Lo sagrado, la ritualidad y sus objetos (28)	
Los Kumang y la Atlántida. Platón en Critias (38)	
Fuga. Juegos culturales.....	41
Las riñas de gallos balinesas (41)	
La fiesta como juego. Los saturnales (45)	
La representación ritual. El potlatch (49)	
II. Esto no es un juego.....	55
Aniquilar al aguafiestas (56)	
El puerilismo (66)	
Fuga. Fanfarronería.....	71
Competición y fanfarronería (72)	
Ser el primero (80)	
Los juegos fúnebres en honor a Patroclo (83)	
Lo bello y lo bueno (87)	
III. Formas históricas del juego.....	91
Tesis sobre historia de la cultura (91)	
Las épocas sub specie ludi (95)	
El juego contemporáneo (105)	
Gran final inconcluso.....	113
Obras consultadas.....	117

Procedencia de las imágenes (127)	
Anexo.....	129
Johan Huizinga a Julien Benda (129)	
Índice.....	143

PRELUDIO

Planteamiento del problema ~ Plan de la investigación ~
Deficiencias de este trabajo

*Abner dijo a Joab: «Que los jóvenes, te lo suplico,
se levanten y jueguen frente a nosotros».*

Samuel, 2, 2, 14

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Cuenta una leyenda común durante la Edad Media que un día Juan el evangelista fue descubierto por un admirador mientras acariciaba una perdiz que recién había cazado. El reproche no se dejó esperar: cómo era posible que un maestro de su grandeza y fama dedicara energías a asuntos tan despreciables, ridículos y banales. En otras palabras, se indignó de que perdiera el tiempo en juegos que ningún auxilio prestaban a su ardua labor de conversión a la verdadera fe. Sin inmutarse ante el reclamo, el santo varón señaló entonces el objeto que también el demandante llevaba en la mano: un arco. Le dijo que el objetivo de no transportarlo permanentemente con la cuerda tensada era la desafortunada consecuencia: al mantener mucho tiempo tal estado, sería inservible para lograr un buen tiro porque la cuerda habría perdido su vigor.

La moraleja era que, del mismo modo, si en la vida no procurásemos momentos de relajación, la salud corporal o espiritual se vería comprometida. Sin adecuado reposo, el cuerpo comienza su deterioro y se vuelve incapaz de realizar las tareas más sencillas. Por otra parte, también un reposo excesivo torna muelles y flácidos los músculos. Pero, si bien el descanso es necesario para recuperar las fuerzas físicas, no basta para que cada día cumpla-

mos de nuevo nuestros deberes. Para ello, es indispensable que el desgaste cotidiano no haya hecho mella en el buen ánimo, dado que todo trabajo, incluso el más apasionante, implica una obligación. El acceso a, por así decir, la «distensión» espiritual vendría con la actividad lúdica, con perjuicios y ventajas análogos a los que el descanso proporciona al cuerpo: la falta de juego haría un carácter huraño y poco tratable, mientras que el exceso conduciría a la disolución de la voluntad en tonterías. En suma, el juego, siempre que se practicara moderadamente, tendría una función benéfica en el desarrollo individual y colectivo, puesto que permitiría «recuperar ánimos» para continuar las faenas diarias¹.

Con diversas variantes, este y otros argumentos análogos han sido utilizados para mostrar, por ejemplo, la «utilidad» que las actividades lúdicas reportarían como parte del conjunto cultural: una especie de pivote que descargaría al menos de manera parcial las presiones sociales (autoritarismo, monotonía, miseria, imposiciones, esclavitud) y gracias al cual el estado de cosas

1. La anécdota se encuentra en las *Collationes sanctorum patrum* (3, 24, XXI) de Juan Cassiano, que sigo por la explicación que Tomás de Aquino hace en los artículos segundo al cuarto de la cuestión 168 de la segunda parte del segundo libro de la *Summa theologiae*. Después de las refutaciones, Tomás establece: el juego es necesario para la vida humana (y para tener una vida humana, tal como, en un contexto radicalmente distinto, sentenció Friedrich Schiller en sus *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*). El aquinate no duda en entender como un «juego» (*ludus*) lo que podríamos ahora denominar «caza deportiva» (*venari*), esto es, una acción recreativa cuya finalidad no deriva directamente de la búsqueda del sustento. Acerca de los lugares donde este autor habla sobre el tema, es informativo, aunque muy limitado en su análisis conceptual, el artículo de Jean Lauand, «Lo lúdico en los fundamentos de la cosmovisión de Tomás de Aquino» (disponible en línea: <http://www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm>). También es de alguna ayuda el recuento de la *eutrapelia* en Aristóteles y Tomás hecho por Cristina Ambrosini, *Del monstruo al estratega, Ética y juegos*, Buenos Aires, CCC Educando, 2007, pp.38-43.

corriente regresaría inalterado tras una breve pausa. El reverso de la misma moneda sería la manipulación del juego con ciertos fines: educativos, publicitarios, imperialistas. Otras interpretaciones ponen énfasis, a veces, en que el juego justo permitiría escapar, si bien por unos instantes, de una realidad que sería insopor- table. Algunas más, en cambio, subrayan que en el juego se daría una descarga, no de presiones, sino de una energía excedente, como en los mamíferos superiores o en los niños pequeños que brincan y realizan extraños movimientos sin razón aparente.

A pesar del contraste entre las explicaciones, es posible señalar dos rasgos comunes: por un lado, en general, describen el rol del juego *en* la cultura, por oposición con, o al lado de, otras actividades; esto es, suponen la existencia de algo llamado «juego» que se diferencia del trabajo, de la religión o de la política. Por otro lado, las hipótesis del rol del juego en la cultura son, en buena medida, consecuencia de dar por sentado lo que el juego mismo sea, o de delimitarlo apresuradamente a partir de alguna definición que no considera la posibilidad de que «esto» sea problemático. En este sentido, las teorías de la existencia o del arte «como un juego» *ya saben* lo que el «juego» y el «jugar» significan o, en el mejor de los casos, establecen algunas notas formales cuya transposición ayudaría para comprender tal existencia o tales artes.

El punto de partida de esta investigación es, pues, el reconocimiento de mi ignorancia respecto del juego como objeto teórico, una ignorancia que he descubierto poco reconocida pero muy extendida entre las obras del pensamiento cuyo hilo conductor sería precisamente el de un discurso sobre el juego. Sin embargo, considero que el reconocimiento de esta ignorancia es primordial para lograr alguna comprensión del tema. Sin el planteamiento explícito o implícito de la pregunta por el juego, nuestro conocimiento seguirá en un nivel poco menos que superficial. La literatura, en efecto, resulta copiosa, pero un examen atento revela que su principal defecto es la «naturalización» del juego. La infinidad de contribuciones que hablan sobre este asunto sin haberlo pro-



Imagen 1. Ajax y Aquiles juegan. ca. 540 a. C.

yectado como una interrogante generan la impresión de un tratamiento concienzudo, pero tiene el mismo poder de una multitud de aficionados que jugara al ajedrez contra Garry Kasparov: el número no es aquí factor decisivo para vencer, ni allá para lograr un mejor entendimiento.

Desnaturalizar el juego quiere decir, entonces, poner en cuestión el lugar del juego dentro de la cultura. Los indicios en el lenguaje son de suyo elocuentes en este respecto, pues el uso de los términos «juego» y «jugar» presentan un espectro semántico digno de consideración. En español, el diccionario de la Real Academia de la Lengua en su vigésimo primera edición recoge bajo la voz «juego» cincuenta locuciones y catorce acepciones que, con espíritu de síntesis, podrían reducirse a seis: ejercicio recreativo, movimiento, conjunto, visos cambiantes, astucia y fiesta. Por otra parte, la voz «jugar» queda restringida a siete locuciones, pero detalla diecinueve acepciones, tales como manejar un arma, tratar sin consideración, retozar, intervenir en un negocio y entretenerse. En otras lenguas, el sustantivo y verbo «correspon-

dientes» también añaden el significado de «representar un papel en una obra de teatro» o el de «tocar un instrumento».

Esta riqueza semántica bastaría por sí sola para detenerse a reflexionar, al menos, acerca de los motivos que llevan a sociedades muy distintas a asociar lingüísticamente acciones tan diversas bajo un solo concepto. Incluso un escrutinio superficial del campo etimológico pone sobre la mesa una variedad de conceptos que pocas veces entran en la discusión del juego: baile, rito, salto, sacrificio, canto. Por el contrario, también es fuente de asombro que algunos grupos humanos como los griegos de la época clásica, a pesar del gran número de palabras que poco a poco convirtieron en conceptos abstractos, no sintieran la necesidad de acuñar un término único para el conjunto de «juegos», sino que mantuvieran en esferas separadas el *juego* infantil y el *juego* de competición². En fin, no pretendo ahora dar cuenta de la amplia tonalidad histórica de denominación y significación del juego, porque ello entrañaría una voluminosa monografía, sino sólo asentar como un hecho inicial la amplitud misma que es huella de la complejidad del tema. No basta entonces plantear formalmente la pregunta por el juego. También es necesario destacar su dimensión pública.

La presente investigación se inscribe en este contexto de desnaturalización epistemológica del juego y, por ello, tiene como

2. Un autor tan perspicaz en sus análisis textuales como Mihai Spasiu no siquiera considera que en ello exista un problema, sino que directamente asume que παιδιά y ἄγων son especies (o fases sucesivas) de un mismo género: «*la noción helénica de juego*, [subrayado por mí, EVM] que estaba relacionada originalmente [...] con la noción de fuerza física inmediata, como en las palabras *agon* y *athlon*, gradualmente pierde esta relación hasta que se convierte en *paidia*» (*Dionysus Reborn, Play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*, Ithaca/London, Cornell University Press, 1989, p.6). Con independencia de la debilidad filológica del argumento, mi objeción se endereza contra la existencia de esa «noción helénica de juego».

texto base *Homo ludens* de Johan Huizinga. En efecto, este libro que vio la luz en 1938 explicita algunas de las interrogantes que he formulado y, en particular, aborda la relevancia del juego en la conformación de las instituciones culturales. Más aún, según Huizinga, el juego no sería una más de las expresiones humanas, sino la fuente misma que ha estructurado a la humanidad. La hipótesis es radical: la cultura «se juega».

PLAN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se encuentra dividida en cinco secciones, tres de las cuales abordan directamente alguna problemática de *Homo ludens* y dos más son digresiones a partir de sus postulados centrales, sin la pretensión de realizar una exposición sistemática.

El primer capítulo expone la hipótesis más importante de Huizinga: que el juego no es un elemento, entre otros, de la cultura, sino que la cultura misma se juega. Dado que este postulado aparecerá bajo diversas formulaciones en el presente texto, el enfoque del apartado será cómo el juego es un impulso fundamental en el hombre, anterior incluso a la acción sagrada. Analizaré, por ello, una de las obras que Huizinga cita como fuente de inspiración para su *Homo ludens*: el extenso libro de *Leyes*, donde Platón da cuenta de una teoría de la vida humana como juego estrechamente relacionado con lo sacro. Después revisaré algunas de las características definitorias de lo sagrado según interpretaciones contemporáneas y concluiré con una vuelta a Platón a partir de un diálogo marginal. En efecto, considero que la lectura de *Leyes* puede verse enriquecida si es complementada con *Critias*, donde el ateniense describe un ritual que resulta asombrosamente parecido al de una tribu africana a principios del siglo XX.

El segundo capítulo señala los límites del juego a partir de dos términos igualmente despreciables a los ojos de Huizinga: el aguafiestas que no respeta las reglas establecidas y la actitud

pueril, como un falso oropel lúdico. En ambos casos se trata de lo que no es juego por referencia primaria a la dimensión cultural. El aguafiestas a quien Huizinga hace alusión es una figura concreta: el Estado poderoso que rompe los pactos internacionales, tal como la teoría en boga de Carl Schmitt justificaba, y que más tarde el régimen nazi llevó a la práctica con la complicidad tácita de los países vecinos, quienes veían en el fascismo un aliado contra el creciente poder del Kremlin. Por otra parte, también en el concepto de puerilismo existe una crítica al despliegue estético de algunos regímenes autoritarios, que, bajo la *apariencia* de un *mero* juego, ocultan sus intenciones de dominio. Sin embargo, el juego *verdadero* no se prestaría a estas manipulaciones.

El tercer capítulo desarrolla una de las implicaciones de considerar al juego como principio de la cultura: que las épocas mismas tienen la impronta de lo lúdico, es decir, que el juego no sólo se encuentra en el origen, sino que atraviesa y marca toda la historia de la humanidad. Para una mejor comprensión de este aserto, pasaré revista a un par de tesis sobre historia de la cultura, cuya configuración teórica es anterior a *Homo ludens* y en las cuales Huizinga señala algunas precauciones sobre las que el investigador debe meditar cuando elabora una propuesta teórica acerca de estos temas. Después, examinaré la exposición de las épocas *sub specie ludi* y concluiré con las observaciones de Huizinga acerca de la pérdida del impulso lúdico en la cultura contemporánea.

En el primer excursus, puntualizaré tres ejemplos donde la cultura «se juega»: en la riña de gallos de Bali, en los saturnales romanos y en el *potlatch* kwakiutl. La narración de Clifford Geertz sobre la riña de gallos balinesa encaja en las hipótesis de *Homo ludens*, pues da cuenta de la profunda imbricación entre juego y sociedad. De igual modo, las fiestas relativas al solsticio de invierno, con sus orígenes antropofágicos y sangrientos, son el reverso de la moneda de la misma expresión cultural lúdica, como un caos que posibilita el orden. Por último, añadiré el *potlatch* –al cual el propio Huizinga dedicó un cierto peso en su

demostración— como un modelo destacado de representación ritual donde los actos desbordan, por así decirlo, el cálculo *racional* de obtención de utilidades.

En el segundo excurso, abordaré una de las notas distintivas del juego en su dimensión cultural: la competición, íntimamente ligada a la fanfarronería, que es su manifestación externa. La fuerza creadora del juego radica, en buena medida, en el enfrentamiento entre pares, cuyo rasgo peculiar es el pavoneo y el alarde. En otras palabras, hago referencia al deseo de ser el primero, que puede ser rastreado ya en los registros más antiguos de las primitivas tribus helenas. De tal modo, seguiré las razones que aducen Werner Jaeger y el mismo Huizinga sobre la relación entre la virtud y la competición, y las ampliaré con la descripción de los juegos fúnebres en honor a Patroclo, donde Homero proporciona un ejemplo eminente de la riqueza cultural que envuelven las competiciones. Finalizo esa digresión con un apunte acerca de las consecuencias de esta interpretación para la lectura de los textos de la filosofía antigua.

DEFICIENCIAS DE ESTE TRABAJO

Las deficiencias de este trabajo saltan a la vista como para pretender ocultarlas, y dos son las más evidentes y graves. En primer lugar, respecto del neerlandés, lengua original de *Homo ludens*, mi conocimiento es casi nulo. La semejanza con el alemán, en el cual tengo mejor preparación, no siempre fue de gran ayuda cuando, en los casos en que disponía del original, tuve que arriesgar penosamente una traducción, bajo el peligro constante de adivinar la intención del autor. Sin encaramarme en el mal de muchos, debo decir en mi descargo que, de las obras disponibles pocas son las que han sido traducidas directamente de los manuscritos neerlandeses³.

3. Esta consideración ha sido el motivo principal para elaborar la

Esta deficiencia personal, y en buena medida endémica en la magra investigación que se realiza en lengua española sobre Hui-zinga, es causa de la segunda deficiencia: las limitaciones del idioma restringieron mi acceso a la obra completa del autor, dado que, tanto en nuestra lengua, como en inglés, francés, alemán e italiano, son escasos los libros traducidos, y más escasos los estudios específicos.

Estas dos carencias, por sí solas, bastarían para restar o incluso anular cualquier pretensión de autoridad; y no puedo contra-venir a quien así lo haga. Sólo contestaré que, salvo artículos en revistas o conferencias y, eso sí, millones de citas aisladas (en su mayoría de la «definición» de juego o de la categoría del «hom-bre que juega»), después de compulsar los catálogos de muchas bibliotecas, no tengo noticia de un solo libro dedicado a la exé-gesis sistemática y contextual de *Homo ludens*, al menos en las publicaciones hechas entre las lenguas mencionadas⁴.

De mal grado he optado por orientar mi investigación hacia terrenos tan resbalosos. No sólo mis deficiencias han sido un las-tre, sino que también ha contribuido la poca o nula disponibili-dad del material mismo en el país. Llegados a este punto dramá-tico la pregunta obvia será *por qué entonces empeñarse en una tarea para la cual, ni se está preparado adecuadamente, ni exis-ten a la mano los textos que requiere*.

Debo dar un breve rodeo para responder a esta pregunta, tan pertinente como incómoda. En el curso de mi investigación fui acumulando materiales de muy distinto valor que parecían refle-xionar sobre el tema. Sin embargo, una vez que comencé a sepa-rar los que, para el estudio sobre el juego, eran pertinentes de los

traducción que anexo, pues, por un lado, la carta se encuentra redactada originalmente en francés y, por otro, es de ayuda para interpretar el así llamado «puerilismo».

4. En el catálogo en línea de librerías wordcat.org aparece Eligius Gerardus Vermeulen, *De homo ludens theorie van Huizinga*, 1969, sin lugar. Sin embargo, me ha sido imposible localizar un ejemplar.

que no lo eran (labor por cierto poco clara), caí en la cuenta de que, sin importar la rama de conocimiento, desde la pedagogía hasta la filosofía, casi todas las publicaciones respectivas que he podido consultar, de la segunda mitad del siglo XX en adelante, tienen como referente obligado *Homo ludens*⁵. Lo paradójico es que la búsqueda bibliográfica de reflexión específica sobre el texto arrojaba un saldo más bien paupérrimo. Descubrí que, a

5. Por mencionar sólo algunos de quienes respaldan este aserto: Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA/London, Harvard University Press, 1997, p.78: «De todos los investigadores sobre juego, Huizinga es quien, históricamente, tiene más influencia»; Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.31: «Es un honor perdurable de J. Huizinga haber analizado magistralmente muchas de las características fundamentales del juego y haber demostrado la importancia de su papel en el desarrollo mismo de la civilización»; Stephan Grätzel, *Der Ernst des Spieles, Vorlesungen zu einer Philosophie des Spiels*, Hrsg. J. Heil und A. Schollenberger, London, Turnshare, 2004, p.42: «Quisiera presentar ahora el clásico quizás más conocido de las teorías sobre juego: Johan Huizinga, *Homo ludens*»; Gonzalo Frasca, *Videogames of the Oppressed, Videogames as a means for critical thinking and debate*, Information, Design and Technology Thesis, Georgia Institute of Technology, 2001, p.14: «Una de las referencias clásicas en los estudios sobre juego es el ensayo *Homo ludens* de Johan Huizinga»; Manfred Zollinger, «Aspekte des Spiels. Bemerkungen zur Eingrenzung des für die Bibliographie zu verwendenden Spiel-Verständnisses» en *Homo ludens*, III, 1993, München/Salzburg, Katzbichler, p.280: «Este difuso objeto [*sc.* el juego] queda establecido en las innumerables y muchas veces inservibles publicaciones sobre el tema, respecto del cual, por cierto, también los “clásicos” Huizinga y Callois, entre otros, nos dejan desamparados». Jean Duvignaud, *El juego del juego*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1982, pp.12-13: «Es fácil comprobar que la parte lúdica de la experiencia humana nos ha sido ocultada [...] Ni siquiera la propia filosofía le da importancia [...] Muy recientemente, Huizinga y Caillois han tratado de elucidar su sentido. Fuera de eso, el silencio»; Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, cita directa-

pesar del enorme peso teórico y fundacional que se le otorga, nadie, salvo honrosas excepciones⁶, parecía considerar que valiera el esfuerzo de someter a consideración ese libro en su especificidad. En estas condiciones de precariedad intelectual, decidí enderezar la investigación por un camino selvático y con exiguos referentes.

mente *Homo ludens* en doce ocasiones y lo discute en muchas partes de su libro; Roberto Neri, *Juego y juguetes*, Tr. Lil María Gadea, Buenos Aires, EUDEBA, 1963, dedica un capítulo a exponer *Homo ludens*; Hugo Rahner, *El hombre lúdico*, Tr. R. Claver Fos y T. Schmidt, Valencia, EDICEP, 2002, p.12: «Nuestro punto de partida será la última página de la obra sobre el *homo ludens* escrita por Huizinga, un filósofo de capital importancia»; Héctor Rodríguez, «The Playful and the Serious, An approximation to Huizinga's *Homo ludens*» en *Game Studies, The international journal of computer game research*, 6-1, Dec. 2006: «El inicio del estudio moderno del juego puede ser fechado en la impresionante publicación *Homo ludens* del historiador holandés Johan Huizinga»; Miguel Ángel Gómez Mendoza, «El juego en el discurso de las ciencias sociales» en *Revista electrónica de educación y psicología*, 2-3, Junio 2006, p.2: «En el campo de las ciencias sociales, Johan Huizinga es la figura precursora», etc.

6. Tal es el caso del excelente artículo de Ernst H. Gombrich, «The High Seriousness of Play, Reflections on *Homo Ludens* by J. Huizinga» en *Tributes, Interpreters of our cultural tradition*, Oxford, Phaidon, 1984, pp. 138-163. Fue una grata sorpresa cuando en noviembre de 2007, como resultado de un evento académico que organicé sobre el juego como objeto de estudio, descubrí que Fernando Auciello (autor, entre otros escritos, de *Juegos, jugadores, juguetes*, Córdoba, Argentina, Alción, 1997 y de *El juego*, Córdoba, Argentina, Alción, 2009), con quien inicié una fructífera amistad, se planteaba en Argentina estas interrogantes desde hacía más de tres lustros, pero cuyas deficiencias, análogas a las mías, habían estancado cualquier proyecto de investigación comprensiva. Por otra parte, en febrero de 2009, durante la reunión ordinaria de *The Association for the Study of Play* conocí a Thomas Henricks, quien había publicado, y gentilmente me obsequió a vuelta de

correo, un escrito *cercano* a una interpretación panorámica de *Homo ludens* (*Play Reconsidered, Sociological perspectives on human expression*, Chicago, University of Illinois, 2006; otro texto suyo sobre el tema es «Huizinga's Contributions to Play Studies: A Reappraisal» en J. L. Roopnarine, ed., *Conceptual, Social-Cognitive, and Contextual Issues in the Fields of Play, Play and culture studies 4*, Westport/London, Ablex, 2002, pp. 23-52). Digo «cercano» porque, si bien Henricks también supone la importancia de conocer la obra de Huizinga, sus lecturas se limitan a las traducciones al inglés. Además, dedica buena parte del libro a exponer el modo en que pensadores como Max Weber, Émile Durkheim y Karl Marx podrían enriquecer y complementar al propio texto. No obstante lo anterior, es un intento de elucidación que yo no he podido encontrar en otros libros.

I. PRIMACÍA DEL JUEGO

Juegos sagrados. Platón en *Leyes* ~ Lo sagrado, la ritualidad y sus objetos ~ Los Kumang y la Atlántida. Platón en *Critias*

No había escapado a la observación de algunos pensadores la importancia del juego en la pedagogía o como factor de distracción. Sin embargo, fue Johan Huizinga quien sostuvo una hipótesis radical: que el juego no es un elemento más de la cultura, sino que la cultura misma es el derivado del juego. Lo lúdico es, para Huizinga, una categoría primaria, inderivable. Definir al ser humano como el único ser vivo que ríe, según la famosa fórmula de Aristóteles¹, es mucho más preciso que atribuirle el carácter de lúdico, en cuanto que también los animales, en cierto sentido, juegan. La pura materialidad no basta para explicar comportamientos y actitudes donde el eje de movimiento es un aparente derroche inicial de energía. El juego no está ligado a una forma de ser, ni se presenta sólo en determinadas épocas o regiones. Es posible identificar en las tareas primarias del hombre la impronta indeleble del juego, seguir sus huellas hasta donde los registros nos lo permiten. Resulta difícil adivinar en qué grado las mentalidades de aquellos momentos creían *en verdad* en el contenido de las narraciones y rituales cosmológicos, por así decirlo, ingenuamente. Más bien, parece haber existido en los períodos arcaicos una ambigüedad que vacila entre «lo serio» y «el juego».

Considérese un instante la siguiente serie escalonada. El niño juega con perfecta seriedad, podría decirse con pleno derecho, con *sagrada seriedad* [subrayado por mí, EVM]. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega con dedica-

1. Aristóteles, *De partibus animalium*, III, 10, 673 a4-9.

da seriedad y con el brío del extasiado. Juega y sabe que juega. El actor se entrega a su juego. No obstante, juega y está consciente de que juega. El violinista experimenta una emoción sagrada, vive un mundo fuera y por encima del habitual, aunque su actividad continúa siendo un juego. El carácter de juego puede pertenecer a las más elevadas acciones. ¿No se puede esbozar la línea hasta la acción cultural y declarar que también el sacerdote sacrificador, al celebrar su ritual, está jugando un juego?²

En la celebración cultural como en la repetición mitológica se da un equívoco propio del juego. Los rituales y su justificación son escenificaciones donde se busca atraer o hacer presente *la realidad*, en el entendido de que no se está en ella, por mayor que sea el trance colectivo. De este modo, denota el juego de representaciones, de hacer *como si*, que se encuentra en la base de la sacralidad.

JUEGOS SAGRADOS. PLATÓN EN *LEYES*

Huizinga aproxima las esferas religiosa y lúdica y subordina la primera a la segunda³. Lo sacro no es *como* un juego, sino que *es* un juego. Platón habría intuido este vínculo oscilante cuando, en su extenso e inacabado diálogo sobre las leyes, afirma que debe-

2. Johan Huizinga, *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur en Verzamelde werken V, Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, p.46.

3. Roger Caillois interpreta erróneamente, al menos en su primera aproximación al texto de Huizinga, la relación entre el juego y lo sagrado. En un apéndice de 1950 a *L'homme et le sacré*, Caillois afirma que la tesis, «tan audaz como frágil», de *Homo ludens* es «la identificación de lo lúdico y lo sagrado». («Jeu et sacré» en *L'homme et le sacré, Édition augmentée de trois appendices sur le sexe, le jeu, la guerre, dans leurs rapports avec le sacré*, Paris, Gallimard, 1950, pp.208-224). El propio Huizinga insiste, en cambio, en la primacía de uno sobre el otro.

mos dedicarnos a jugar los juegos mejores, que son los juegos sagrados del sacrificio y la fiesta rituales. Huizinga lo alude como autoridad para reforzar su hipótesis. Dice Platón, en un pasaje que Huizinga ensalza, que

los asuntos de los hombres no son dignos de seriedad; y, sin embargo, es necesario tomarlos en serio, aunque esto no es algo afortunado. Pero, puesto que ya estamos aquí, si actuamos como si fueran cosas serias, acaso por conveniencia, quizás nos vaya igual que si lo fueran [...] Digo que es forzoso tratar en serio lo serio, pero no lo que no lo es; y que por naturaleza dios es bienaventurado y merecedor de completa seriedad, mientras que el hombre [...] es sólo un juguete artificio de dios; y eso es incluso lo mejor que le ha ocurrido. Es preciso, en efecto, seguir este camino y que todo hombre y toda mujer se pasen la vida de tal modo jugando a los juegos más hermosos⁴.

La imagen donde las cosas humanas son de poca estima en comparación con las cosas divinas no es novedosa. Es común interpretar en este tenor el *enigmático* fragmento B52 de Heráclito: «*Aion* es un niño que juega con fichas: de un niño es el dominio»⁵. Si suponemos que *Aion* es un símbolo de dios por el atributo intemporal, y que el aforismo referido sería así una

4. Platón, *Leyes*, 803 bc. Cf. Huizinga, *op.cit.*, pp.46ss.

5. Por ejemplo, Hugo Rahner lee el fragmento como la imagen de un «Dios lúdico» (*El hombre lúdico*, Tr. R. Claver Fos y T. Schmidt, Valencia, EDICEP, 2002, pp.22ss). Rodolfo Mondolfo sostiene que el pasaje citado de Platón es un reflejo de este fragmento (*Heráclito, Textos y problemas de su interpretación*, Tr. O. Caletti, México, Siglo XXI, 1971, p.115). También señala que B52 ha sido leído de dos maneras, bien en un sentido cosmológico, bien en una dimensión humana (pp.222-225). A su vez, Enrique Hülsz traduce αἰών como tiempo (como si ya fuera un concepto abstracto) y se inclina por considerar ambas lecturas como «integradas», aunque no proporciona una explicación mayor de lo que esto significaría (*Logos, Heráclito y los orígenes de la filosofía*. Tesis de doctorado, UNAM, México, 2001, pp.250-254).

metáfora del devenir, en consecuencia, el oscuro de Éfeso también haría de la vida un juego sujeto al «antojo» de una voluntad superior⁶. Sin embargo, a pesar de que seríamos un mero juguete en las manos de un niño caprichoso, la lección platónica es que no hay más remedio que tomarse *en serio* la existencia. En particular, somos marionetas, porque hay en nosotros unos hilos que nos arrastran a veces hacia un lado y a veces hacia otro, como una barcaza a merced de Poseidón⁷. Pero, si la vida es un juego,

6. Jacques Henriot observa la oposición entre los términos con que está enunciado el aforismo: por un lado, es un niño que juega (παῖς παιζῶν) y esto no es raro, porque el «jugar» es propio del niño; pero, por otro, jugaría un juego de fichas (παισσευῶν), propio más bien del mundo de los adultos. Para nosotros no es evidente la tensión puesto que, en ambos casos, usamos el verbo «jugar», pero en griego son dos palabras con un registro semántico diverso (*Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989, p.68). La clave del fragmento reside, pues, en el juego que juega ese niño. La hipótesis que encuentro más plausible es la que Fernando Auciello expone: la *petteia* no es, como podría sugerir el término «fichas» con que lo he traducido, un juego «de tablero» del cual sería necesario explicar, entre otras cosas, quién es el adversario. No se trata de una «partida» individual contra la muerte, al modo de la famosa película de Ingmar Bergman. Por el contrario, la *petteia* parece referir aquí a un juego con «ruedas» sobre un plano inclinado. De este modo, la duración de la vida dependería del rodamiento de esta «ficha», tal como lo atestigua el uso de este motivo artístico en el bajorrelieve que decora el sarcófago de la niña Artemidora a fines del siglo tercero (*El juego*, Córdoba, Argentina, Alción, 1997, pp.14-22). Bajo esta perspectiva, el fragmento de Heráclito no introduce un «voluntarismo» de la divinidad, sino que reitera la representación griega de destino. Estoy consciente de los peligros de delegar la carga demostrativa en pruebas tan endebles, pero aquí deseo sobre todo someter a crítica las versiones teológicas y cosmológicas que no ven la dificultad que este fragmento supone. De cualquier manera, agradezco a Horst Kurntizky sus observaciones.

7. Platón, *op.cit.*, 644 d. Dirá Platón que, aunque, como títeres, colgamos de hilos que nos jalan en direcciones opuestas, existe un mínus-



Imagen 2. Cupidos jugando al plano inclinado. Bajorrelieve en sarcófago, ca. siglo III

la pregunta es entonces qué clase de juegos son los que valen la pena, pues en el incalculable espectro de perspectivas algunos son groseros y otros sublimes. Evidentemente, hay que dedicarse a los mejores, a los más bellos juegos, *a sabiendas* de que no son dignos de completa seriedad.

Los personajes de *Leyes* son tres ancianos, de los cuales conduce las argumentaciones un ateniense extranjero a quien es tentador atribuir como una máscara de Platón mismo. De tal manera, las opiniones del protagonista del diálogo serían las opiniones del pensador que aspiró en tres ocasiones a ocuparse en la política siciliana, con igual y desastrosa ventura en las tres oportunidades. Los otros dos participantes son Clinias de Creta y Megilo de Esparta, y el coloquio se da en un caluroso día durante el largo

culo resquicio de independenciam y podemos optar por aferrarnos a la fibra de oro, que es la razón y la ley, o bien, dejarnos esclavizar por los instintos que persiguen un placer siempre cambiante. Sin embargo, esta imagen de la razón que debe preferirse a los instintos deriva de la necesidad de *jugar los juegos más bellos, sin olvidar que son juegos.*

trayecto desde Cnosos hasta el santuario de Zeus. Además de la dramatización⁸ que coloca el escrito en las fronteras del juego, también se insiste en que el conjunto de leyes que están formulando son como juegos de viejos⁹ para entretenerse durante el camino. Una legislación sobre este género de minucias, esto es, a qué deben jugar los niños, se ve como un verdadero exceso y, por ello, conviene más hablar de recomendaciones o enseñanzas que propiamente de leyes.

En efecto, son justo las nimiedades, las acciones en apariencia de poca monta, las que cargan con la responsabilidad mayúscula de conseguir la permanencia en un régimen político. Las especulaciones sobre la naturaleza del Bien pueden ser profundas, pero resultan defectuosas si no se les complementa con una meditación acerca de *cómo* tal naturaleza se debe materializar, o de hecho se materializa, entre los hombres comunes y corrientes. Con angustia visible, el ateniense extranjero organiza la conducta como repetición hasta en lo que parece más espontáneo: se deberá jugar siempre a lo mismo y de la misma manera y recreándose con los mismos juguetes; así también las leyes establecidas *en serio* permanecerán inalterables¹⁰. Sin embargo, esta obsesión repetitiva plantea una dificultad. Una educación que se empeña en modelar hombres y mujeres que repiten patrones ancestrales terminará engendrando sólo eso, repetidores. La paradoja radica en que con estos decretos, aunque se busca configurar el ánimo social en el respeto de la ciudad, parece arruinarse la buena intención por un abyecto servilismo como fruto de la estricta

8. Arthur Krenz advierte, respecto de la *República*, la importancia del tratamiento dramático para la comprensión del fenómeno lúdico, pero es también aplicable –con limitaciones– a *Leyes*. «Play and Education in Plato's *Republic*», 20th World Congress of Philosophy, 1998. Disponible en línea: <http://www.bu.edu/wcp/papers/educ/educkren.htm>

9. Literalmente «niñerías de viejos». Platón, *op.cit.*, 685 a, 712 a, 769 a.

10. *Ibid.*, 797 b.

reproducción de lo mismo¹¹. Quizás como una concesión ante este problema, el ateniense permite que los infantes de tres a seis años jueguen libremente a lo que se les antoje, pues se inventan con espontaneidad juegos al estar unos con otros, con la única observación de que su comportamiento no sea desenfrenado.

No es casual que el lugar de esparcimiento sea un terreno sagrado porque, después, jóvenes y adultos van a regirse por la dimensión religiosa, en particular, por su manifestación pública, que es el ritual de sacrificio. La vida cívica está regulada por los ritmos sagrados donde cada uno de los trescientos sesenta y cinco días del año se deben ofrecer inmolaciones a los dioses¹². Los edificios de la ciudad, públicos y privados, se tienen que construir alrededor de los templos¹³. En síntesis, que todos han de procurar a lo largo de su vida los sacrificios, las festividades y los coros¹⁴, como una manera de extinguir la inclinación al libertinaje entre quienes no están sometidos a los trabajos físicos extenuativos. No en balde el diálogo se desenvuelve durante la peregrinación hacia un santuario.

El extranjero ateniense puntualiza que los sacrificios, el canto y la danza son los juegos más hermosos que hay que jugar¹⁵, y en los que debe uno entregar la existencia con toda la *gravedad* que amerita el caso, *sabiendo que son juegos*. La poesía y el baile están vinculados con los rituales de sacrificio y, tal vez por ello, se colocan en el mismo nivel lúdico. Podemos imaginar las primeras escenificaciones de un mito como un acto litúrgico del que

11. Cf. Rupert Lodge, *The Philosophy of Plato*, London, Routledge, 1956, p.200.

12. Platón, *op.cit.*, 828 a.

13. *Ibid.*, 848 d.

14. *Ibid.*, 835 e. La magnitud de los sacrificios se aprecia igualmente en 716 d (sacrificar es lo mejor para el hombre de bien), 755 e (lugar sagrado para preservar la ley), 809 d (organizar el calendario de acuerdo con las fiestas de culto), 909 d (manda no tener altares privados) etc.

15. *Ibid.*, 803 e.

nace el actual teatro. Es decir, cada quien juega su papel y *sabe que es sólo un juego* en el que hace como si, y que, no obstante, *se lo toma en serio*¹⁶.

Este «hacer como si» es la *μίμησις*. Sea que el término heleno se vierta al español como «imitación» o como «representación», queda de todos modos el sabor de que en el proceso se transita de un «original» a una «copia», y que la diferencia sería abismal entre lo que se hace *en serio* y lo que se hace *en juego* o como si. Los simulacros distinguen entre el objeto a simular y la réplica que simula¹⁷.

LO SAGRADO, LA RITUALIDAD Y SUS OBJETOS

Lo sagrado es una energía peligrosa, que debe manejarse con precaución porque puede alterar el orden «natural» del mundo. Por ello, es necesario mantenerlo alejado de lo profano (y a lo profano de lo sagrado) para evitar que se manche, que sufra una

16. En el mismo tono pueden analizarse las alusiones a un certamen en el que hay que competir por alcanzar los laureles de la virtud, puesto que la moralidad es un asunto que, sin prestarse a juegos, *es un juego* competitivo contra los placeres. *Ibid.*, 840 b. También, 730 d, 820 c, 953 d.

17. Tampoco los niños confunden entre un coche de juguete y un coche de verdad y, sin embargo, durante el juego, el coche de juguete *es un coche de verdad*. Algunos autores han entendido esta capacidad de representación como transitoria del juego hacia el trabajo y sugieren iniciar laboralmente a los niños por medio de simulaciones. Sin embargo, otros han criticado esta hipótesis porque «el juego no prepara para ningún oficio definido» y jugar a los caballitos no prepara para ser jinete (Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.21). El enfoque del extranjero en *Leyes*, en cambio, no refiere al conocimiento que resultaría del juego sino a la disposición en que coloca a los jugadores (Platón, *op.cit.*, 643 cd). Aristóteles habla del juego como imitación en *Política* (1336 a), y en *Poética* (1448 b) se refiere al hombre como el ser más imitativo.

infección contagiosa. Roger Caillois explica que, para conservar la bonanza o alejar las enfermedades y la ruina surgen los sacrificios. A través del don, los solicitantes buscan *obligar* a los dioses, agradecerlos con regalos y que se vuelvan deudores. «Este intercambio constituye en el fondo la más ventajosa de las inversiones, porque lo que desdeñó en lo profano lo recobra en lo sagrado»¹⁸. Lo sagrado suscita un deseo y un temor: la esperanza de que en un momento de desesperación venga en nuestra ayuda, y el miedo de que se imponga por la fuerza. El tiempo por excelencia de lo sagrado acontece en la fiesta. Bajo una racionalización semejante a la de Marcel Mauss, Caillois insistirá en su investigación sobre la atmósfera sacrificatoria de la fiesta, que mientras «*la economía, la acumulación, la medida* definen el ritmo de la vida profana, *la prodigalidad y el exceso* [definen] el de la fiesta»¹⁹.

El espacio y el tiempo son dos categorías fundamentales para comprender la actividad sacra. Bajo la perspectiva de un historiador de las religiones como Mircea Eliade, el enfoque adecuado no es indagar sobre las ideas o concepciones acerca de Dios sino la forma en que tales son vividas. Es decir, no le va a interesar tanto describir qué hacía el hombre arcaico sino *por qué* actuaba de una u otra manera²⁰.

En nuestro presente, el espacio es, relativamente, homogéneo. Sin embargo, para aquellos que viven bajo el manto de lo sagrado, no todo el espacio es igual. El *homo religiosus*, categoría central para Eliade, considera no sólo que existen irrupciones espaciales sino que tales recintos son incluso *más reales* que los demás. El espacio profano carece de profundidad: no hay ni principio, ni fin, ni medio. En cambio, para los creyentes hay un cen-

18. Roger Caillois, *El hombre y lo sagrado*, Tr. J. J. Domenchina, México, FCE, 2004, p.22.

19. Roger Caillois, «Théorie de la fête» en *La Nouvelle Revue Française*, Paris, LIV, 1940, p.55.

20. Mircea Eliade, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1965.

tro del mundo. Los lugares por excelencia de la sacralidad, los templos, tienen una apertura que permiten la comunicación con los dioses. El centro del mundo es el centro donde dimanan las potencias divinas y coincide, además, que se trata de «nuestro mundo». El espacio habitable surge de la victoria sobre el desorden. El cosmos vence al caos y a partir de ese momento se establece la civilización. Las fronteras de un poblado eran a su vez el límite de lo humano pues más allá sólo había demonios, violencia y muerte. Los enemigos eran conjurados así con defensas mágicas. Para evitar el retorno aniquilador del caos había que marcar muy bien los contornos del espacio, ya que la vida plena se logra únicamente en el cosmos sagrado. Las casas se construían alrededor del fuego de sacrificio, el hogar. Hoy, en cambio, de acuerdo con Eliade, las casas son y deben ser funcionales, apenas para permitir el reposo corporal y la renovación de las energías físicas. La orientación del edificio, la proporción, el tamaño, el número de habitaciones, repetían los actos de los dioses fundadores.

Para la sacralidad, el tiempo tampoco es continuo y homogéneo. El calendario sagrado es indispensable para el hombre religioso a tal grado que su vida gira en torno a él. De hecho, al igual que el espacio, el tiempo sagrado es el único verdaderamente importante, el único real y valioso. Los ritos no conmemoran un acontecimiento pasado sino que reactualizan, traen al presente y vuelven a vivir las gestas de los dioses y de los héroes. Con los ritos los hombres son contemporáneos de los dioses. En los días sagrados se manifiesta la presencia divina. Los tiempos cíclicos son propios de la sacralidad mientras que las mentalidades no religiosas o profanas son «lineales». El retorno anual de las fiestas sagradas permite una renovación que esta linealidad no conoce. A través de los ritos regenerativos se restauran los primeros tiempos y se repiten los actos más sublimes. El calendario es un permanente volver a los orígenes, esto es, a la realidad de la creación. Es inútil preguntar qué había antes del tiempo porque el «tiempo» sólo existe desde la creación ritual mientras

que antes reinaban el desorden y el caos. Con la repetición de las fiestas el hombre religioso aspira a vivir como sus dioses y tienen una responsabilidad de rango cósmico: son responsables de mantener el orden del universo. Están atravesados por la «obsesión ontológica» de cargar en sus espaldas el peso de hacer que el sol siga saliendo o que la lluvia se presente.

El mito es la narración de los tiempos y los espacios sagrados. Por ende, el mito mismo es sagrado porque nace en el instante de creación del mundo; de modo que no se inserta en la realidad sino que *crea* la realidad al explicar *cómo* el mundo ha llegado a ser lo que es. Las gestas de los dioses y de los héroes son modelos a seguir que dotan de sentido la existencia. Fijan paradigmas que demuestran lo sagrado (y por ende lo *real*) y al mismo tiempo posibilitan «santificar» el tiempo y el espacio profanos, a través de la repetición ritual. Se llega a ser hombre plenamente al acercarse a los dioses. ¿Cómo? Imitando *seriamente* los actos que cuentan los mitos. Para el hombre religioso, en efecto, la «Naturaleza» nunca es «natural» sino que tiene una dimensión cósmica, estructurada por el cosmos que es producto de una creación (divina). Las *estructuras* del mundo revelan lo sacro. Al volver la mirada al cielo, se encuentra la trascendencia, la eternidad. La obsesión con las montañas o que los templos tengan una abertura es un signo inequívoco de la necesidad de establecer puentes con los dioses. Con todo, a pesar de que los dioses celestes son, por lo general, los más poderosos, parecería como si después de su magna obra, la creación del mundo, terminaran fatigados. Muchos de ellos sólo son invocados en caso de extrema necesidad. Por el contrario, deidades menores que encarnan facultades concretas son más solicitadas que un ser supremo y alejado.

Eliade continúa su análisis con una valoración de los significados de la materia. El agua significa para el *homo religiosus* un estadio anterior a la tierra y al orden, asimilable al caos y lo ignoto. La inmersión se entiende como una pérdida de sí que conduce a la disolución de lo oscuro, mientras que la emersión es

el nacimiento, la luz en el cosmos ya establecido. Los mitos y ritos relativos a la tierra están ligados estrechamente con la mujer. La tierra como modelo de fertilidad da pautas de comportamiento. La madre *imita* el acto de creación de la parcela cultivada. Las fiestas de plantación están embebidas de una atmósfera de fertilización que debe repetirse en el caso de la mujer. La vida es el mayor misterio y, por tanto, se le rodea de conjuros que reduzcan al cosmos lo que parece caótico. Tales son, en efecto, algunos ejemplos de cómo las estructuras del mundo *reproducen* lo sagrado.

La tarea del historiador de las religiones, según Eliade, es la de entender estos comportamientos, poniéndose, por así decirlo, en el lugar de los creyentes, situándose en su centro. El mundo para el hombre religioso está abierto, esto es, se puede participar en la «santidad» a través de la repetición ritual y es posible el trayecto de un nivel a otro (de lo profano a lo sacro y de vuelta) por medio de los espacios y los tiempos adecuados. El hombre vive en tal forma gracias a lo sobrehumano. Llega a ser plenamente hombre sólo cuando reactualiza los mitos y se vuelve contemporáneo de los dioses gracias a las iniciaciones. Una iniciación es un renacimiento ritual que repite las pruebas o los obstáculos a los que fueron sometidos los fundadores. Por ello la iniciación proporciona un saber sagrado que implica la muerte del saber profano. Las mutilaciones son así las marcas de un renacimiento espiritual.

Sin embargo, Eliade olvida que está describiendo, o buscando entender las *creencias* de ciertos hombres. Es injustificado, por ende, pasar de la santidad como un modelo explicativo de la proyección subjetiva a la santidad como una cualidad de las cosas. No obstante, el aspecto más problemático de la interpretación de Eliade es la suposición de un *homo religiosus* que parece creer *ciegamente* en sus mitos y ritos. A propósito del canibalismo de los Uitoto, justifica Eliade:

La imitatio dei no es concebida de una manera idílica, pues ella implica una terrible responsabilidad humana. Al juzgar

una sociedad «salvaje», es necesario no perder de vista que incluso los actos más bárbaros y los comportamientos más aberrantes tienen modelos transhumanos, divinos [...] Lo que importa subrayar aquí es que el hombre religioso quería y creía imitar a sus dioses aun cuando se dejaba instruir en acciones que rozaban la locura, la infamia y el crimen²¹.

Los ritos posibilitan la *imitatio dei* y los mitos «explican» por qué es así, esto es, le dan un sentido²². El ritual debe ser diferenciado de la mera costumbre, en particular, a causa de su dimensión social y por el componente de ruptura espacio-temporal. Justo porque son irrupciones, porque comienzan y terminan, los rituales son lo contrario de una costumbre. En efecto, «los rituales son intentos de dar sentido y volver visible lo invisible, por ejemplo, al pasado y al futuro, a la pertenencia o al cambio de rango social»²³. Su lugar y su tiempo conjuran los *umbrales*, la

21. *Ibid.*, p.93.

22. Émile Benveniste también emparenta el juego con lo sagrado, pero utiliza las categorías de *mito* y de *rito* para derivar al juego desde lo sagrado, como una operación *desacralizante*: sea como un mito sin rito, *jócico*, sea como rito sin mito, *lúdico* («Jeu comme structure» en *Deucalion*, Paris, 2, 1947, pp. 161-167). De modo descuidado, Caillois cita a Benveniste y dice «desocializante» («Jeu et sacré»... p.220, n.1). También Giorgio Agamben refiere equivocadamente este artículo, pues no sólo yerra en el título mismo cuando lo cita como «Le jeu et le sacré», sino que incluso interpreta que el juego podría «ser definido sin forzamientos como lo “sagrado invertido”» (*Infancia e historia, Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Tr. S. Mattoni, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007, p.99). Benveniste, en cambio, afirma que el juego toma su origen de lo sagrado, «de lo cual ofrece una imagen invertida y fragmentada» («Jeu comme... p.165). Hay una gran diferencia entre, por un lado, sugerir que el juego, por así decirlo, *refleja*, como en un espejo empañado o quebrado, la imagen de lo sagrado, y, por otro, sostener que la definición del juego es esta imagen invertida.

23. Thomas Macho, *Das zeremonielle Tier, Rituale – Feste – Zeiten zwischen den Zeiten*, Styria, 2004, p.16. Hay una relación estrecha entre

diferencia entre un sitio y otro, entre un momento y otro, a partir de tres fases: la separación de la «vida común», el tránsito y la reincorporación a la sociedad²⁴. Los ritos marcan un adentro y un afuera, un antes y un después. «Los calendarios no marcan el flujo de un tiempo homogéneo, sin estructurar, sino sus interrupciones, ritmos, ciclos, repeticiones»²⁵. La principal función de los calendarios es constituir rituales. A través de la repetición ritual,

las prácticas sacras y lúdicas; no obstante, el juego en la perspectiva de Huizinga lleva siempre la delantera, al grado de configurar lo sagrado por medio de ritos que oscilan entre la seriedad extrema y la complicidad lúdica, donde la «escenificación» es inherente a la sacralidad. Si bien las «tecnologías» del ritual ponen de manifiesto el mensaje, su faceta lúdica es más poderosa: de ahí que persistan las «formas» sobre los «contenidos», incluso cuando éstos ya perdieron «sentido» o fueron «olvidados». En un sentido contrario, Macho engloba las prácticas escenificadoras bajo el concepto de *deus ex machina*, que —notablemente— en obras de Eurípides como *Ifigenia entre los tauros*, resuelve la trama por intervención de una deidad que aparece en el teatro por los aires, cuyo efecto se lograba con una maquinaria teatral, una especie de grúa giratoria. Para Nietzsche en *Die Geburt der Tragödie*, la utilización de estos recursos (por parte de Eurípides) demuestra el deterioro del brío dionisiaco y la pérfida influencia socrático-racionalista que terminaría con la tragedia. Más allá de la disputa por las implicaciones últimas del uso retórico del *deus ex machina* para la evolución del drama griego, Macho subraya su despliegue escénico como estrategia de «convencimiento», en sentido contrario a la interpretación de Huizinga. El dios se revela desde las alturas de su templete para el asombro generalizado. La tragedia, por su vínculo con las fiestas dionisiacas, y el teatro en general, son el progresivo refinamiento de un culto de sacrificio. Es posible especular la siguiente sucesión: en el principio, un ritual colectivo; después, un grupo que lleva la voz cantante (el coro); luego vino quien organizó el mito, hasta que sólo quedaron diálogos y desapareció el coro... En ese proceso, las poleas de la divinidad serían una «consecuencia natural» de su propia historia, no una aberración de su «esencia». En efecto, también las máscaras que debían portar los actores tienen el fin de «impresionar». No obstante, son escasos los registros sobre el funcio-

el grupo «actualiza» aquello que cada individuo, por sí solo, no podría. Así, los cumpleaños son escenificaciones, la conmemoración de un trauma del que no se tiene memoria (el nacimiento). La colectividad debe su cohesión a este pasado compartido. Las religiones –y los Estados– son consolidados gracias a rituales y textos sagrados, en la medida en que son repetitivos y no cambian.

namiento de las antiguas tecnologías de fascinación. En los textos de Herón de Alejandría, que vivió en torno al siglo I, se encuentra la descripción del mecanismo de un templo que, al encender el fuego sacrificial, abriría «automáticamente» sus puertas y, cuando aquél se apagara, éstas se cerrarían. También diseñó fuentes con agua que saltaba, órganos y trompetas que tocaban solos, estatuas que libaban, cabezas parlantes que servían como oráculo e, incluso, un tubo o pipa que dispensaba agua consagrada tras ingresar una moneda de cinco dracmas. Los elementos performativos no deben ser medidos con un criterio de verdad o falsedad. Hablar de que el público o los asistentes eran o son «engañados» supone que no podían o no pueden distinguir entre la «realidad» y el «simulacro», entre el acto fundacional y su repetición ritual, como en el legendario concurso entre Zeuxis y Parrasios, cuando los pájaros se lanzaron hacia unas uvas que había pintado aquél. El vencedor, empero, fue Parrasios porque representó una tela con la que habría cubierto su obra y Zeuxis le pidió ver qué había debajo; de este modo, «engañó» a su vez a quien había «engañado» a las aves (Plinio el Viejo, *Naturalis historia*, XXXV, 36, 4-5). Un modelo de apropiación de la estructura del *deus ex machina* podrían ser las «fiestas» del partido nacionalsocialista (*Reichsparteitage*) en Núremberg en los años treinta del siglo pasado. Las crónicas de la época, incluso las más escépticas, describen aquellos días como majestuosos e imponentes, en los que se llegaron a reunir cientos de miles de personas y donde había grandes desfiles militares, ejercicios gimnásticos, juramentos de fidelidad comunitaria, liturgias de fuego y muerte, cánticos, banderas y esvásticas. Particular mención merecen las actividades nocturnas, coronadas con alguna ópera de Wagner y la «catedral de luz» (*Lichtdom*) de Albert Speer. Tampoco faltó la documentación de Leni Riefenstahl para filmes como *Olympia*. En el análisis de Macho, sin embargo, hace falta explicar por qué generan las

Los objetos, como el ritual mismo, son ambivalentes. Desde tiempos muy remotos, los atenienses celebraban en el mes de *skiroforion* (junio/julio) una fiesta a Zeus *polieus* («el [protector] de la ciudad») llamada *bufonía*, (βοῦς-buey, φονός-asesinato), en cuyo curso era matado un buey cuando éste se comía unos panes de miel dispuestos como ofrenda al propio Zeus. Su «asesino» corría despavorido después de sacrificarlo con un hacha

máquinas tales efectos en los que lo invisible se hace visible, esto es, por qué nos «atrapan», dado que, inclusive, «los juegos de azar son, en el fondo, la representación secular de un sacrificio: una escenificación perfecta para la transformación terapéutica de experiencias existenciales de culpa, masoquistas impulsos primarios y destructivas energías suicidas» («Überlegungen zur Glücksspielsucht» en U. Baatz u. W. Müller-Funk (Hg.) *Vom Ernst des Spiels, Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin, Reimer, 1993, p.158). El lugar común es mentar la fuerza de la sensibilidad. Las puestas en escena serían la expresión tangible de poderes difusos. La técnica haría *visible* lo *invisible*. Así lo entiende, por ejemplo, Katya Mandoki, quien advierte que las llamadas «identidades» individuales, comunitarias y nacionales se tejen a partir de dispositivos sensibles, más que de discursos lógicos. La «prosaica» sería la disciplina encargada de estudiar cómo operan tales dispositivos sensibles, a diferencia de la «estética tradicional» que se concentraría en el arte y lo bello. Es necesario investigar y someter a constante juicio la formación perceptiva porque las acciones se rigen primeramente por reacciones afectivas. Hacer o dejar de hacer tiene un fuerte motor –acaso su principal– en lo que Mandoki denomina «prendamiento», «un acto por el que extraemos vigor para vivir [...] Sin prendamiento no hay supervivencia posible al no haber arraigo en la realidad» (*Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosaica uno*, México, Siglo XXI, 2006, p.90). En la cotidianidad no son las obras maestras las que nos infunden ánimos para levantarnos cada día, sino una vinculación afectiva más inmediata. Un *desprendamiento* permanente haría insoportable la existencia porque impediría un asidero a la subjetividad, tal como ciertos enfermos mentales intentan aferrarse desesperadamente a una fantasía. En el polo opuesto del prendamiento estético se encontraría el «prendimiento». A diferencia de aquél, que unifica, vigoriza y activa, el prendimiento es

bipenne –del estilo que usa Hefesto para abrir la cabeza de Zeus y de donde sale Atenea–, pues «se daba cuenta» de que justo estos animales eran los favoritos del dios. Repetían el trauma de una gran sequía que, en palabras del oráculo de Apolo, habría terminado cuando el perpetrador hubiera sido sancionado. Para conciliar la cólera divina y ante la ausencia del delincuente, el instrumento fue juzgado, encontrado culpable y arrojado al mar como castigo²⁶. El juicio del hacha permitía la expiación y cargaba con la ofensa contra los toros de Zeus: los objetos rituales despliegan una vida propia, hablan por los espíritus o realizan ellos mismos el sacrificio. Esta proyección animista es posible porque hay una tensión de «engaño» hacia el dios: controlar lo que se presenta como incontrolable²⁷. Huizinga habla de la nece-

pasivo. El sujeto padece los objetos y, por ende, se cierra frente a ellos. La preocupación de Mandoki se centra en *cómo* se configura estéticamente la realidad social.

24. La categoría de «rito de paso» puede revisarse en el clásico de Arnold van Gennep, *Les rites de passage*, así como en la peculiar interpretación que ofrece Victor Turner, *From Ritual to Theatre, The human seriousness of play*, PAJ, New York, 1982. Turner sugiere que es justo la «liminalidad», el estadio de umbral, donde se gestan las transformaciones sociales gracias a la fugaz inestabilidad del *statu quo*.

25. Macho, *Das zeremonielle...*, p.47.

26. *Ibid.*, pp.79ss.

27. Tal «engaño lúdico», si es que podemos así denominar la búsqueda de dominio a través de prácticas «inocentes», también está presente en los juegos infantiles. Sigmund Freud advierte que su nieto había desplegado una estrategia para superar el doloroso trauma de no estar bajo la seguridad del cuidado materno. El niño proyectaba su frustración en un carretel que hacía desaparecer de su vista y que, más tarde, hacía regresar por medio de un hilo. Freud infiere que el gusto y el éxito del juego radican en el control ficticio de una situación en realidad incontrolable. En este movimiento conocido como *fort-da*, el énfasis está puesto en la reducción del caos al orden de lo manipulable que se logra por medio de la recreación fantástica; esto es, en el control más que en lo ficticio (*Más allá del principio del placer* en *Psicología de las*

sidad de *saber* que una práctica es un *mero* juego. El asunto es *cómo* lograr tal distinción. O quizás el problema sea el intento de establecer claramente la distinción misma.

LOS KUMANG Y LA ATLÁNTIDA. PLATÓN EN *CRITIAS*

Resulta atractivo leer la frase de Platón de *Leyes*, aquella que utiliza Huizinga para alimentar la hipótesis central del *Homo ludens*, desde un diálogo por completo secundario en la exégesis tradicional. En efecto, *Critias*, que también es una de las últimas obras de Platón, sólo figura en los manuales de estudio por alusión a la misteriosa isla de la Atlántida. En este diálogo, son escasas las reflexiones teóricas y, en cambio, abundan las «descripciones» del orden político de una Atenas antiquísima y de la ciudad rival de bárbaros, herederos de Atlante, situada más allá de las columnas de Heracles. *Critias* supone una concepción de los sucesos humanos, según la cual el presente es la versión ya corrupta de un pasado prístino. Sin embargo, el punto de contacto con *Leyes* y el juego sagrado es la narración de las precauciones que toman los diez reyes atlántidas para la impartición de justicia mutua. Los reyes tenían control sobre su respectiva provincia, pero cada cinco o seis años, alternativamente para honrar «lo par» y «lo impar», se reunían ellos solos en el templo a Poseidón, en torno a una columna de oricalco (legendario metal valioso) donde estaban plasmadas las leyes del país y numerosas maldiciones contra quienes las desobedecieran. Únicamente con bastones y lazos, los reyes salían a capturar un toro de los campos de Poseidón. Después, lo conducían al templo y, sobre la columna, le cortaban la garganta por la parte superior, de modo que la sangre tiñera las inscripciones (y a los oficiantes). Luego de sacrificar al animal en el modo acostumbrado, quemaban los

masas, Más allá del principio del placer, El porvenir de una ilusión, Tr. L. López-Ballesteros, Madrid, Alianza, 2000, pp.93-96).

miembros y llenaban una cratera con diez coágulos de sangre. Purificaban alrededor de la columna y ponían al fuego el resto de la víctima. Bebían y cenaban del sacrificio tras jurar el cumplimiento estricto de las leyes de la columna. Por la noche, dejaban extinguir el fuego del altar y se vestían con las túnicas azules más hermosas. Probablemente sólo bajo la luz de la luna, juzgaban y eran juzgados en la oscuridad. Al despuntar el alba, transcribían las sentencias en una tablilla de oro y las ofrendaban como memorial junto con las túnicas²⁸.

En el *dossier* de su clasificación de los juegos, Caillois incluye la insinuación de Henri Jeanmaire de establecer una comparación entre el ritual de los atlántidas y el ejercicio de poder político por las máscaras en las «sociedades secretas» Kumang, que describe Leo Frobenius. Los paralelos son tan sorprendentes que resulta imposible que la narración platónica sea una invención. Cada siete años, los ancianos de mayor rango de la aldea Kumang se reunían en torno a un fuego sagrado en un claro del bosque, donde tenía prohibido el acceso cualquier persona ajena. Los participantes aportaban, además de cerveza, un toro negro que era inmolado y colgado del tronco de una palmera. Se vestían con traje y gorro ceremonial de color amarillo. El «presidente» se sentaba sobre un cuero de carnero que, a su vez, cubría una piel humana. Cada quien llevaba sus venenos y drogas. Los primeros siete días se ocupaban en sacrificios, banquetes y discursos, al cabo de los cuales comenzaba el rito propiamente dicho. Al pie del árbol sagrado con cuya madera se elaboraban las máscaras, había una fosa donde ocultaban la máscara y el traje de plumas del dios tutelar. Al caer el ocaso, un miembro de la tribu salía bailando lentamente de la fosa, ataviado con la indumentaria. Los participantes, sentados en círculo, debían conservar la vista vuelta hacia el centro mientras cantaban, pues, si alguno volteaba, era muerto de un golpe. Desde que el enmasca-

28. Platón, *Critias*, 119d-120c.

rado, cuyo tamaño parecía no dejar de aumentar, iniciaba su danza, la muerte se extendía por toda la población. Los cantos y bailes frenéticos se prolongaban tres días, durante los cuales morían muchos, tanto de la masa de la población, como del círculo de ancianos²⁹.

Ambas descripciones, con sus evidentes diferencias y asombrosas afinidades, arrojan luz sobre la fuerza y las implicaciones de la seriedad del juego. Las danzas rituales son juegos a los que debemos dedicarnos con la mayor seriedad, según dice Platón en *Leyes*, porque es en cuanto juegos, donde Huizinga ubica la génesis de la cultura³⁰. La «función lúdica» es así un concepto fundamental en la comprensión del desarrollo de la humanidad. En la perspectiva de los ejemplos anteriores, es posible observar que el juego precede incluso a las religiones mismas: primero, la fanfarronería, la escenificación, la pugna, el secreto, la banalidad, la violencia que amenaza exceder los límites; en segundo plano quedan el sentido y la búsqueda de una explicación.

29. Leo Frobenius, *Atlantis, Volksmärchen und Volksdichtungen Afrikas, VII. Dämonen des Sudan*, pp.89s. *apud* Caillois, *Les jeux...* pp.360-362.

30. Es en este sentido que también podemos leer la frase del libro de Samuel: «que los jóvenes, te lo suplico, se levanten y jueguen frente a nosotros» (2, 2, 14). En efecto, doce jóvenes de las tribus enfrentadas se levantan, luchan y se matan entre ellos. Huizinga observa que «en hebreo hay aquí una forma de *sahaq* que significa, en primera instancia, reír; luego, ocuparse de algo en broma y también bailar. No se trata de una trasposición poética, sino que esta lucha era un juego» (*Homo ludens...* p.69). Las diferentes versiones de la Biblia al español con *imprimatur* del Vaticano prefieren traducir «luchen» en vez de «jueguen».

FUGA. JUEGOS CULTURALES

Las riñas de gallos balinesas ~ La fiesta como juego. Los saturnales ~ La representación ritual. El potlatch

LAS RIÑAS DE GALLOS BALINESAS

La profundidad de la integración entre el juego y la cultura resulta patente a partir de la insigne descripción de Clifford Geertz sobre las riñas de gallos en Bali¹. En tales acontecimientos, como en el *potlatch* y los rituales antes mencionados, la sociedad no se ve simplemente reflejada, como si los «juegos» fueran una versión miniatura de lo que en aquélla sucede, aun cuando las miniaturas sean sintomáticas de aquello que intentan representar. En el juego, por así decirlo, «aflora» el espíritu de una sociedad. Geertz conjetura que las peleas de gallos ocupan un lugar privilegiado entre los balineses, pues en ellas revelan cómo son «realmente». En una comparación con su propio sistema de valores, afirma Geertz –casi de un modo accidental– que

así como buena parte del espíritu norteamericano aflora a la superficie en canchas de pelota o campos de golf, o en las carreras o alrededor de una mesa de póker, buena parte del espíritu de Bali se manifiesta en un refñidero de gallos. Pues sólo aparentemente son gallos los que combaten; en reali-

1. Clifford Geertz, «Juego profundo: Notas sobre la riña de gallos en Bali» en *La interpretación de las culturas*, Tr. A. Bixio, Barcelona, Gedisa, 2005, pp.339-372. Cf. la explicación formal de Philip Smith, «The Balinese Cockfight Decoded: Reflections on Geertz, the strong program and structuralism» en *Cultural Sociology* 2-2, July 2008, Aberdeen, pp.169-186.

dad son hombres².

Para este pueblo, como para tantos otros, los gallos son un símbolo de la virilidad masculina, a tal grado que muchos juicios de valor cotidianos refieren al animal. En México tampoco resulta extraño decir que tal candidato es «mi gallo» o que alguien está «amarrando navajas», expresiones que surgen de los palenques. Los balineses desarrollan un extremo cuidado de los gallos en su alimentación y adiestramiento. En general, sienten un profundo desprecio por la «animalidad»; de esta manera, uno de los ritos de iniciación a la edad madura es el limado de los dientes, en especial, los caninos. En cambio, con los gallos —y en los juegos— despunta la ambivalencia latente de odio y fascinación por potencias oscuras. Mientras que en su *vida cotidiana* rehuyen a cualquier conducta que parezca remotamente animal, durante las peleas se regodean en la bestialidad y la sangre, justo porque es una esfera *de excepción*. Ninguno deja de tomársela en serio *debido* a que es un juego. No es de asombrar que el arreglo de los combates y la colocación de los espolones sean tan obsesivos como los precedentes cuidados del animal. La concertación (ritual) dura no menos de diez minutos y se desenvuelve como un escarceo entre indiferencias mutuas. Los respectivos encargados de acoplar los espolones también respetaron procedimientos precisos para afilarlos. Una vez iniciado el combate,

la muchedumbre apiñada alrededor del reñidero sigue en silencio, moviendo los cuerpos en cinestésica simpatía con el movimiento de los animales, animando a sus campeones con mudos movimientos de la mano, encogiéndose de hombros, volviendo la cabeza, retrocediendo en masa cuando el gallo armado con sus peligrosos espolones va a parar tambaleando a un costado del reñidero (se dice que a veces los espectadores pierden un ojo o un dedo por seguir con tanta atención la riña), volviendo a adelantarse cuando el animal

2. Geertz, *op.cit.*, p.343.

se dirige al otro costado³.

El hecho de presenciar en silencio el combate es ya revelador de la sociedad que así procede; igualmente lo es el trato hacia los árbitros. En su experiencia en Bali, asegura Geertz nunca haber visto que se cuestionara una decisión, ni siquiera en las situaciones más controvertidas. Su acatamiento era universal tanto en la vida pública como en las conversaciones íntimas. Las reglas junto con el saber sobre la preparación de los animales están escritas en hojas de palma y forman parte de la tradición cultural del país. Sin embargo, el comportamiento social rebasa con mucho los códigos formales de esta actividad que la rectitud moral sanciona por su sanguinario desarrollo pero que la ley proscribía, sobre todo, por el flujo de dinero⁴.

Más allá del complejo sistema mediante el cual se desarrollan tales intercambios, lo relevante aquí es lo que parece la «locura» de los balineses que arriesgan «irracionalmente» su patrimonio. Bajo la óptica utilitarista, el «juego profundo» es la situación temeraria donde el beneficio probable de una apuesta es menor al riesgo que se corre; de modo que es un «vicio» y debe ser piadosamente prohibido para proteger a esos hombres de sí mismos y de su falta de voluntad. No obstante, la desaprobación de las riñas de gallos y sus consecuentes apuestas suponen que lo que está *en juego* es el dinero. Geertz contesta:

Es *porque* los inconvenientes marginales de perder son tan grandes en los niveles superiores de apuesta, que lanzarse a semejante riesgo equivale a exponer públicamente el yo de uno de una manera alusiva y metafórica a través de su pro-

3. *Ibid.*, pp.347s.

4. A grandes rasgos, existen dos clases de apuestas: una parada central, alta e igual, que acuerdan de manera colectiva en torno a los dueños de los gallos, y una multiplicidad de paradas periféricas, individuales, de bajos montos y asimétricas. Una vez que se decide el combate, todas las apuestas son pagadas, sin que Geertz haya presenciado nunca reclamo alguno por una deuda no saldada.

pio gallo. Y aunque para un discípulo de Bentham esto parecería acrecentar mucho más la irracionalidad de la acción, para los balineses lo que principalmente aumenta es la significación de toda la acción. Y como [...] imponer significación a la vida es el fin primordial y la condición primaria de la existencia humana, ese aumento de significación hace más que compensar los costos económicos del caso⁵.

Geertz sabe bien que el juego por dinero no es privativo de aquella sociedad y lo equipara con apuestas callejeras de la clase trabajadora en Boston: carecerían de todo interés si no estuviera presente el factor económico. Sin embargo, el dinero es un medio para que *suced*a el juego. Quienes se entusiasman *sólo* por el beneficio material que les reporta son considerados hombres vulgares que caen en la ruina en poco tiempo. En su afán lucrativo, pierden tierras y hasta la ropa que llevan puestos, pero «no entienden» la dimensión solemne del juego. Si bien el dinero hace posible las apasionadas intervenciones, lo que se juega es el *status*.

De manera análoga a los «excesos» destructivos del *potlatch*, en la riña de gallos de Bali están involucrados factores que vuelven tangible la matriz social y sus sutiles alianzas y oposiciones. Las consecuencias quedan a la luz: un hombre no apuesta contra los gallos del propio grupo de parentesco; en una riña no se enfrentan dos gallos de un mismo grupo; cuando hay un gallo «extranjero», aunque éste es el favorito (¿quién se atreve a ir si no lleva un buen ejemplar?), los miembros de la aldea apuestan por el «local», etc. Con todo, el *status* en juego en realidad nunca cambia. No hay noticia de alguno que haya ascendido socialmente después de haber vencido en una pelea de gallos.

La riña activa las rivalidades y hostilidades de la aldea y de los grupos de parentesco, pero lo hace *en forma de «juego»* [subrayado por mí, EVM]; a veces se acerca peligrosa y

5. *Ibid.*, p.356.

arreatadoramente a la expresión de una agresión interpersonal e intergrupala directa y pública (algo que desde luego casi no ocurre nunca en el curso normal de la vida ordinaria), pero no llega a tanto porque, después de todo, se trata «sólo de una riña de gallos»⁶.

La riña de gallos es un juego con fuego que no quema. En el espacio y el tiempo de la excepción festiva, los balineses permiten y se permiten agresiones y desplantes que en su acción cotidiana les causan repulsión. Pero como es un juego, o mejor aún, como *saben* que es un juego, la presión social en apariencia es menor y pueden comportarse fuera de la norma. Digo «en apariencia» porque queda claro que durante las apuestas recrean la estructura de castas subyacente y todo se convulsiona para seguir, al final, igual que antes. La función que cumplen las riñas de gallos entre aquellos pueblos es, para Geertz, equiparable a la que cumple la literatura en otras sociedades. En efecto, temas como la muerte, el honor o el azar adquieren «realidad» cuando se vuelven tangibles y, tanto la literatura como las riñas de gallos logran esa función interpretativa. Por ello, concluye que «la riña no es una imitación del carácter puntual de la vida social balinesa, ni es una pintura de ella y ni siquiera una expresión de esa vida; es un ejemplo de ella cuidadosamente preparado»⁷. El juego («inofensivo») promueve la reproducción del orden establecido por medio de una especie de educación sentimental.

LA FIESTA COMO JUEGO. LOS SATURNALES

En apoyo a la hipótesis de la supuesta *ligereza* del juego, es común encontrarlo unido a la fiesta, en particular, a aquellas donde se admite y fomenta la «inversión» del orden establecido. Una de las referencias más socorridas es la celebración de los

6. *Ibid.*, p.362.

7. *Ibid.*, p.366.

saturnalia en la Roma antigua⁸. No existe consenso de su filiación o no respecto del culto cristiano de la navidad, pero se da una estrecha continuidad temporal entre ellos, como se aprecia en la costumbre de intercambiar «regalos»: en aquel tiempo se trataba de velas, quizás para significar o propiciar el regreso de la luz tras el próximo solsticio de invierno, y de figurillas de barro y pan (*sigilla*) que probablemente tuvieran usos «mágicos»⁹. La predilección teórica por esta fiesta que comenzaba el 17 de diciembre y duraba en ocasiones hasta el 23, está motivada en la costumbre de invertir los roles sociales durante esos días: los esclavos mandaban y los amos obedecían. De este modo, se pretende demostrar que la fiesta era el espacio y el tiempo de excepción donde la gran masa de la población sojuzgada y empobrecida tenía un respiro de libertad. No es casualidad que durante tales días nefastos¹⁰, esto es, «no propicios» o «inhábiles», todos –también los esclavos– pudieran incluso jugar juegos de azar.

Saturno, al igual que su equivalente griego, Crono, eran dioses agrícolas que en el imaginario colectivo se asociaban con una época dorada donde no había discordia entre los hombres ni distinciones sociales. No obstante, el precio de aquella edad de oro

8. Cf. Leander Petzoldt, «Fiestas carnavalescas. Los carnavales en la cultura burguesa a comienzos de la Edad moderna» en Uwe Schultz, *La fiesta, Una historia cultural desde la antigüedad hasta nuestros días*, Tr. J. L. Gil Aristu, Madrid, Alianza, 1993, pp.149-165. Petzoldt, aunque refiere algunos de los datos que más adelante describo, repite el lugar común de que «uno de los principios esenciales de la fiesta era la igualdad general unida a la inversión de lo considerado normal»(p.157).

9. Los últimos días de los *saturnalia* se organizaba una fiesta-mercado denominada *sigillaria* donde se vendían los *sigilla*, diminutivo de *signum*, «marca», «señal», «estatua». Es posible conjeturar que se trataba de imágenes sacrificiales de adoración («exvotos»), cuyo uso no habría sido muy distante al de los «fetiches». En el italiano actual *sigillare* quiere decir «sellar».

10. Cf. Ovidio, *Fastos*, I, 45-62.

se pagaba con sacrificios humanos. En las crónicas sobre los saturnales romanos del tiempo de la República, ya no quedaba ningún recuerdo de aquellos terribles actos. La suerte designaba, entre los siervos, quién sería el «rey» (*rex bibendi*) que daría todo tipo de órdenes bizarras como cantar, bailar, cargar a un flautista sobre la espalda, etc. Sin embargo, hay registros de que todavía bajo Diocleciano (284-305) en algunas provincias cometían sacrificios humanos con motivo de esta fecha.

Treinta días antes de la fiesta, los soldados designaban por la suerte a un joven bello al que vestían de rey y quien, considerado que representaba al buen rey Saturno, se pavoneaba rodeado de una brillante escolta, con el derecho de usar y abusar de su poder. El trigésimo día, se le obligaba a matarse sobre el altar al dios Saturno que personificaba¹¹.

Con el fin de deslindar tales celebraciones (sanguinarias) de fiestas españolas (alegres y reconfortantes) como la del obispillo o la del rey de la faba, Julio Caro Baroja argumenta contra las teorías de las «supervivencias». Reconoce que hay semejanzas innegables entre algunas fiestas cristianas comunes en España (todavía a mediados del siglo XX) y, por ejemplo, ciertas celebraciones «paganas» cuyo objetivo era asegurar el dominio sobre la naturaleza o la fertilidad de los campos y de las mujeres. Las fiestas más recientes se ajustan a moldes muy antiguos, si bien muchos elementos son de nueva factura. Lo difícil es responder la siguiente pregunta: «¿Hasta qué punto la creencia más o menos explícita en *poderes sobrenaturales* específicos explica la naturaleza de los rasgos *heredados* de ellas?»¹².

11. Esta cita y los datos sobre los *saturnalia* son de Salomon Reinach, «Le roi supplicié» en *Cultes, mythes et religions*, Ed. H. Duchêne, Avant-propos P. Brunel, Paris, Laffont, 1996, p.114, quien se basa en un manuscrito descubierto en el siglo XIX sobre el martirio de san Dasio, quien se negó al «honor» de ser el *rex bibendi*.

12. Julio Caro Baroja, *El carnaval, Análisis histórico-cultural*, Madrid, Alianza, 2006, p.319.

La solución no es evidente. Caro Baroja aduce que el «comparatismo» tiene severas limitaciones, porque se ignoran las conductas singulares de los pueblos en aras de la estructura. Por ello, afirma que el calificativo de «supervivencia» es tan anacrónico para designar una costumbre viva por cientos o miles de años, como el de «paganismo» lo es para referirse a los hábitos que los cristianos conservan de sus viejas religiones. Para explicar por qué perduran las formas, es necesario trascender el ámbito de la investigación antropológica y aventurar algunas conjeturas. En contra de aquellas corrientes de pensamiento que dan por sentada la transmisión no problemática de contenidos, Caro Baroja propone entender los rituales concretos a partir de su ingrediente estético. «No cabe duda de que una vez creada una forma de ritual *en la que hay implícito un juego* [subrayado por mí, EVM], el uno y el otro viven, no sobreviven, de modo seguro»¹³.

En su comentario a los *saturnalia* –que no desconoce los escritos de Reinach, Frazer y otros–, Caro Baroja descalifica las glosas sobre el origen sacrificial de esa festividad, que podría incluir un elemento de reproducción del *statu quo*, pero en ningún caso derivar de un asesinato. Alega que la fuente citada para sustentar aquellas especulaciones (un manuscrito con la descripción del martirio de san Dasio) no es pertinente porque en el siglo IV se había dado un recrudescimiento de las costumbres. Pero su principal argumento radica en el carácter intrínseco de las celebraciones: las fiestas donde «se invierte» el orden establecido se desarrollan «en un momento de alegría, de expansión social, de *juego*; tiene un significado de tipo moral, o “moralizador”, que se aparta mucho de los oscuros sacrificios

13. *Ibid.*, p.331. También el *potlatch* y la riña de gallos balinesa habrían perdurado «por sus efectos estéticos», que equivale a decir, según Caro Baroja, «por las estrategias lúdicas». Sin embargo, el autor no da mayores razones de lo que esto significa y estima que se sobreentiende.

sangrientos»¹⁴. Caro Baroja reconoce un factor «moralizador» en la fiesta, que coloca entre comillas para minimizar sus posibles consecuencias ideológicas. De ahí que también enfatice la palabra «juego» para asociarla con la alegría del «mundo al revés», del caos que justifica el retorno del (mismo) orden.

LA REPRESENTACIÓN RITUAL. EL POTLATCH

En la poesía homérica se encuentran ya indicios de la distancia que supone la creencia en una representación, que aquí equivale a «puesta en escena». Los mitos no resisten una lectura literal porque nunca existió aquel ser humano crédulo que aceptaba tal cual las narraciones. Desde los registros más antiguos podemos inferir una astucia que busca sobrevivir y controlar la naturaleza, tanto la externa como la interna. Max Horkheimer y Theodor Adorno observan que «la experiencia de que la comunicación simbólica con la divinidad a través del sacrificio no es real, debe ser antiqüísima»¹⁵. Odiseo es quien termina el sitio de Troya con un engaño, pero es también con astucia como el héroe civilizador procura sus fines ante los dioses. El dominio se paga con la introyección del sacrificio. Una renuncia temporal permite la satisfacción posterior. En la isla de Circe, los compañeros de Odiseo son sojuzgados y viven «como cerdos salvajes»¹⁶, abandonados a sus pasiones. Quizás como un vestigio del tránsito de una sociedad matrilineal a una patriarcal, el héroe resiste los brebajes mágicos con la ayuda de Hermes. De acuerdo con la historia del vencedor, Circe es la hetaira corruptora que después se somete a los deseos de Odiseo. Sin embargo, aunque la versión de Homero es ya una organización discursiva de los múltiples mitos, purgada

14. *Ibid.*, p.339.

15. Theodor W. Adorno y Max Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración, Fragmentos filosóficos*, Intr. y tr. J. J. Sánchez, Madrid, Trotta, 1994, p.103.

16. Homero, *Odisea*, X, 283.

de actos como la ingesta de carne humana, resulta de gran utilidad para entender el comercio entre dioses y mortales en el terreno de lo sagrado y de la simulación.

Es cierto que, como censura Jean Duvignaud, «la idea de un comercio mercantil con Dios o con los dioses parece exactamente una proyección del mundo europeo de la producción: dar para que se devuelva»¹⁷. La lógica intrínseca del ritual religioso no es la misma del intercambio capitalista. Es por ello justa la crítica de los vocablos con que algunos antropólogos describen «dones» y fiestas: «el término “derroche” responde a una idea común de la economía de mercado»¹⁸. No obstante, los rituales de sacrificio no son una entrega gratuita. Si bien no debe identificarse al «don» como un preámbulo del capitalismo secularizado, el error de Duvignaud consiste en suponer una racionalidad *generosa*, frente a la occidental que sería de *cálculo de beneficios*. El caso paradigmático de «desprendimiento» y «prodigalidad» es el *potlatch*.

Uno de los textos clásicos para estudiar la relación entre el juego y lo sagrado es el análisis del *potlatch* que aparece en *Essai sur le don* de Marcel Mauss, publicado en 1925. A pesar de los reproches que después le enderezan Duvignaud y otros respecto de la terminología, Mauss explica desde la introducción que es muy improbable que en las sociedades mal llamadas primitivas o inferiores haya existido algo denominado «economía natural»¹⁹, pues ahí el intercambio de bienes, riquezas o productos se da entre colectividades más que entre individuos. El presunto inicio de la economía como trueque (individual) es a todas luces una muestra de la proyección a que se refiere Duvignaud. En cambio, bajo un «sistema de prestaciones totales», Mauss

17. Jean Duvignaud, *El sacrificio inútil*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1979, p.139.

18. *Ibid*, p.109.

19. Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Préf. F. Weber, Paris, PUF, 2007, p.69.

muestra cómo se consolida la alianza de dos fraternías opuestas de la misma tribu, a través de un contrato implícito. Diversos grupos kwakiutl de norteamérica, entre Vancouver y Alaska, se regían bajo el citado sistema, cuyo equivalente en chinook, la lengua compartida de los Tinglit, Haida y otros, *potlatch*, quiere decir «alimentar» o «consumir». Huizinga utilizará esta práctica como ejemplo del principio agonístico de la cultura. En efecto, lo más destacado en aquellas tribus es la rivalidad a partir del *potlatch*, rivalidad que cubre toda la vida social: «con ocasión de un matrimonio, de rituales varios, de promociones, se gasta sin miramientos todo lo que fue acumulado con gran fatiga durante el verano y el otoño»²⁰. La característica troncal de este «gasto» es el «exceso». En algunos *potlatch* es necesario incluso gastar *todo* lo que se tiene. El estatus dentro del grupo depende de la capacidad para «derrochar». En casos extremos ya ni siquiera se trata de regalar o regresar un favor, sino de *destruir* la propia fortuna.

Se queman cajas enteras de aceite de *olachen* (*candle-fish*, pez bujía) o de aceite de ballena; se queman casas y miles de mantas; se rompen los cobres más caros, se les lanza al agua, para aplastar, para «aplanar» al rival. Así no sólo progresa uno mismo, sino que también se hace progresar a la familia en la escala social [...] Si se prefiere, puede denominarse a estas transferencias como intercambio o hasta comercio, venta; pero este comercio es noble, pleno de etiqueta y de generosidad²¹.

La clave interpretativa se encuentra, para Mauss, en el tiempo que transcurre entre una ceremonia y la siguiente. Los tres momentos del *potlatch*, a saber, el acto de ofrenda, su correspondiente recepción y el regreso del don, configuran la vida en común. Los ritmos sociales son los de la alternancia entre la acu-

20. *Ibid.*, p.135.

21. *Ibid.*, pp.142s.

mulación y el «despilfarro» frenético. Los «dones» serían un tipo de «crédito» que ofrece movilidad material. En las sociedades agonísticas de prestaciones totales, como en las fases iniciales de las primitivas, el prestigio y la pertenencia al grupo significan la subsistencia. De ahí la presión que *se* ejerce para dar, para recibir, para devolver un favor. Esos aparentes actos de generosidad son la repetición cardinal del reconocimiento militar, jurídico, religioso. El «honor» se funda, no en la ostentación de lo que se tiene, sino en el desprendimiento mismo. Por ello, quien recibe un don (y debe hacerlo), recibe también el yugo de su oferente.

Se hace más que ser beneficiado con una cosa o con una fiesta, se ha aceptado un desafío; y uno lo pudo aceptar porque se tiene la certeza de poder corresponder, de probar que uno no es desigual. Cuando se enfrentan así, los jefes llegan a ponerse en situaciones cómicas, y *seguramente sentidas como tales* [subrayado por mí, EVM]²².

Para Huizinga, el *potlatch* muestra en su funcionamiento el principio del juego del cual brotan todas las instituciones culturales: en la caracterización de Mauss, el «don» es un desafío en el cual *se juega* el estatus. El retador –obligatoriamente– compite para destacar frente a quien lo retó y frente a la comunidad, y compite para demostrar que, al menos, está a la par de su rival, que no es desigual. A la base de este comportamiento, Huizinga no duda en atribuir un «instinto agonal»: «Es un juego serio, un juego desastroso, un juego a veces sangriento, un juego sagrado, y, sin embargo, un juego»²³. Según Mauss, los antagonistas llevan en ocasiones el enfrentamiento hasta grados ridículos, no sólo a los ojos del observador externo, sino también para los participantes mismos. Ello no impide que sea un juego virulento y sagrado, desastroso y serio. En pocas palabras, el *potlatch* sería «la forma más representativa y explícita de una necesidad fundamental del

22. *Ibid.*, p.155.

23. Huizinga, *op.cit.* p.89.

género humano, que yo quisiera denominar el Juego por la gloria y el honor»²⁴. Huizinga y Mauss coinciden en destacar la importancia del *potlatch* para el desarrollo de aquellos pueblos, y coinciden también en reiterar que no es una expresión cultural *sui generis*. Por el contrario, ambos aseguran que es posible descubrir prácticas semejantes –o fragmentos– en lugares y tiempos completamente distintos. La conclusión de Mauss se orienta hacia la economía:

Este principio del intercambio-don ha debido ser aquél de sociedades que han superado la fase de la «prestación total» (de clan a clan y de familia a familia) y que, sin embargo, todavía no llegan al contrato individual puro, al mercado donde domina el dinero, a la venta propiamente dicha y, sobre todo, a la noción de precio estimado en moneda pesada y acuñada²⁵.

Los festines ostentatorios de abundancia requieren esfuerzos adicionales de trabajo y acumulación que, en el largo plazo, hacen posible la «redistribución» de mercancías y la integración de extensas redes de productos. A pesar de las celebraciones cuyo fin era la sola destrucción, las aldeas se beneficiaban en general de los afanes de reconocimiento. Son los jefes, los «grandes hombres», quienes obtienen mayor lucro. Marvin Harris supone que esta costumbre, identificada como la «necesidad de ser admirado y el impulso de prestigio», deriva de condiciones materiales y ecológicas determinadas: «En su núcleo fundamental, el *potlatch* es un festín competitivo, un mecanismo casi universal para asegurar la producción y distribución de riqueza entre pueblos que todavía no han desarrollado plenamente una clase dirigente»²⁶. Para Huizinga, en cambio, la clave del *potlatch* no

24. *Ibid.*, p.90.

25. Mauss, *op.cit.*, p.177. Bajo tal perspectiva, esa etapa «intermedia» habría sido una constante en el proceso teleológico de «secularización» o «racionalización» de los intercambios.

26. Marvin Harris, *Vacas, cerdos, guerras y brujas, Los enigmas de*

subyace en las condiciones económicas, sino en lo que –tanto Harris como Mauss– exponen como un rasgo secundario, evidente, dado por descontado: el «instinto agonal».

II. ESTO NO ES UN JUEGO

Aniquilar al aguafiestas ~ El puerilismo

All work and no play makes Jack a dull boy
Jack Torrance (Jack Nicholson) en *The Shining*

Como clave interpretativa, Ernst H. Gombrich propone leer *Homo ludens* a partir de los dos últimos capítulos porque, especialmente en el apartado denominado «El elemento de juego de la cultura contemporánea», Huizinga revela su preocupación por la pérdida del espíritu lúdico. La tesis de que en los orígenes la cultura se generó a partir del juego, adquiere pleno sentido por contraste con el presente. Gombrich descubrió que las primeras reflexiones de Huizinga sobre el tema no son de 1903, como el propio autor aduce en su *Introducción*, sino que se encuentran ya desde la tesis doctoral de 1897. Sería muy pobre reducir su vasta y compleja producción intelectual a la demostración árida de una tesis¹. Sin embargo, «el problema se volvió urgente cuando se

1. En sentido contrario, por ejemplo, José Antonio González Alcantud realiza una interpretación de *Homo ludens* desde el *Herfsttij der Middeleeuwen*, esto es, en el entendido de que las hipótesis de Huizinga sobre el «hombre que juega» están marcadas por la producción antecedente: «La reflexión contemporánea sobre el *homo ludens* medieval comenzó a no dudarle con el célebre libro de Huizinga, publicado en 1938, no tanto por el peso mismo de lo medieval en el libro como en la condición de medievalista del autor; sobre este sustrato habría de apoyar lo fundamental de su discurso» (*Tractatus ludorum, Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993, p.220). Sin embargo, González Alcantud sólo destaca lo que en *Herfsttij der Middeleeuwen* habría de

convirtió en un “problema moral”². El ingrediente moral es la aceptación de las reglas sin cuestionarlas, cuando el contexto político apuntaba en una dirección opuesta. En 1938, fecha de publicación de *Homo ludens* en Leyden, había señales de que los gobiernos de algunos países, como el vecino Tercer Reich, sentían poca inclinación al cumplimiento de los acuerdos. Inquietantes, para Huizinga, eran también las elaboraciones conceptuales (y sus creadores) que parecían dar sustento a una política expansionista, en especial, la cercanía entre Carl Schmitt y el régimen nacionalsocialista.

ANILULAR AL AGUAFIESTAS

En 1932 apareció *Der Begriff des Politischen*, recopilación de una conferencia homónima y de «Der Zeitalter der Neutralisierungen und Entpolitisierungen», donde Schmitt formula una variante muy conocida de su teoría sobre el Estado. Huizinga conoció estos textos y dedicó parte del último capítulo de *Homo ludens* a intentar refutar sus fundamentos. Para Schmitt, «la distinción política específica, a la que pueden reducirse los comportamientos y motivaciones políticos, es la distinción entre *amigo* y *enemigo*»³. No se trata de una definición sino de un criterio, tal como en el espectro moral existe el criterio del bien y el mal, o en el estético el de lo bello y lo feo, con independencia de los contenidos que se les den. Esta distinción muestra el grado más intenso de una relación, para unir o para separar. De ahí que no

rasgos «lúdicos» e ignora el desarrollo explícito de Huizinga en *Homo ludens*.

2. Ernst H. Gombrich, «The High Seriousness of Play, Reflections on *Homo ludens* by J. Huizinga» en *Tributes, Interpreters of our cultural tradition*, Oxford, Phaidon, 1984, p.148.

3. Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen, Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien*, Berlin, Dunckler & Humblot, 1963, p.26.

sea intercambiable con categorías morales, estéticas, económicas o de cualquier otro tipo. El enemigo político no necesariamente es «malo» e, incluso, es posible que resulte provechoso desarrollar con él un próspero comercio.

En esta perspectiva, los pueblos se agrupan según la antítesis de amigo y enemigo. Enemigo no es, empero, el opositor en cualquier campo, o hacia quien se tiene antipatía u odio. Schmitt declara que sólo es enemigo un *conjunto* de hombres contra quienes existe la posibilidad de luchar. En alemán no hay dos palabras para designar, por una parte, al enemigo privado, objeto de odio y, por otra, al enemigo político, que puede no suscitar animadversión personal alguna. Por ello, Schmitt alude que el enemigo (*Feind*) del que habla es *hostis*, no *inimicus*. En la sentencia del Nuevo Testamento «amen a sus enemigos» se trata de los *inimici*, no de los *hostes*, porque se busca la reconciliación *entre* hermanos, no respecto de los adversarios del pueblo. El autor cita, en efecto, la milenaria lucha entre el cristianismo y el Islam, cuyas diferencias los vuelven enemigos políticos pero que, entre los individuos particulares (por el «amor cristiano») no debe haber rencor o enemistad.

Como unidad política organizada, un Estado se define por las relaciones con otros Estados. Al interior de los Estados también puede hablarse, aunque en sentido derivado, de política, siempre que exista claridad en la oposición de las facciones. Por supuesto, hay política religiosa, social o comunitaria. Las formas de organización civil son políticas cuando presentan los rasgos del concepto primario: tienen realidad en la medida en que establecen qué o quiénes están *con* ellas y qué o quiénes *contra* ellas. La guerra es la la negación existencial de otro ser, consecuencia de la distinción política fundamental. Schmitt lo expresa así: «la guerra es sólo la realización extrema de la enemistad»⁴. De este modo, la guerra es la lucha armada entre Estados, mientras que

4. *Ibid.*, p.33.

una revolución es la lucha armada al interior de los mismos. La guerra no es el fin intrínseco de la política, pero la presupone siempre como una posibilidad del comportamiento humano. De ahí que un mundo donde no existiera la amenaza de una lucha armada, un mundo totalmente pacífico, sin la distinción entre amigos y enemigos, sería un mundo sin política. Más aún, si la oposición a la guerra fuera tan fuerte, podría llevar a una «guerra contra la guerra», donde se mostraría la fuerza política de los pacifistas. Tal confrontación sería, para Schmitt, inhumana, porque habría sobrepasado la categoría política para asimilarla con la moral. En este contexto, el crítico al pacifismo es un monstruo (*Scheusal*), quien debe ser no sólo rechazado, sino en definitiva exterminado (*definitiv vernichtet werden muß*).

Un grupo religioso, moral o económico se convierte en político cuando tiene suficiente poder como para obligar a un cambio por medio de las armas, aun cuando no lo haga. Si no tienen el poder de impedir una guerra contraria a sus intereses o principios, es evidente que tales grupos no han alcanzado la madurez política. Esto es, lo político pertenece a quien tiene la facultad de decidir nominal y fácticamente a los enemigos del Estado (los exteriores y los interiores) y, por ende, de declararles la guerra. El supremo poder de disponer de la vida de los hombres eleva a la comunidad política sobre cualquier otro tipo de comunidad o asociación. Una guerra no puede ser justificada con argumentos éticos o jurídicos y, por tanto, los conceptos de justicia o injusticia le son ajenos.

En una jerga compartida por el Tercer Reich, Schmitt afirma que, en la medida en que el Estado es una unidad, no existe algo que pueda denominarse «sociedad» (*Gesellschaft*) en sentido político, sino únicamente la «comunidad» (*Gemeinschaft*). Una sociedad es un agregado de individuos, reunidos por alguna conveniencia, pero sin un vínculo común anterior a la exposición de intereses. La comunidad política, en cambio, tendría un fundamento compartido. La existencia política, la posibilidad de distinguir entre amigos y enemigos, está reservada a la comunidad

por excelencia: el pueblo (*Volk*). En el momento en que un pueblo pierde este poder, o lo cede a otro, también deja de existir políticamente. Si por miedo, utilidad o algún otro motivo, un pueblo delega su existencia política, es seguro que otro pueblo ejercerá los derechos de soberanía y dominio. De tal manera, el subordinado se someterá a los dictados del amo en lo que respecta a quiénes son los amigos y los enemigos del Estado. No desaparece del mundo lo político, sólo desaparece un «pueblo débil».

Mientras exista *un* Estado, habrá *otros* Estados. La humanidad como tal no puede constituirse como una unidad política indivisible y conducir, en consecuencia, una guerra conjunta, al menos no en este planeta. Cualquier Estado que, a propósito de una lucha armada, invoque la defensa de la «humanidad» está utilizando este concepto para legitimar sus acciones, tal como puede aducirse la defensa de la justicia, el progreso o la civilización. De ahí que, para Schmitt, la *Société des Nations* o *League of Nations*, creada en 1919 con el fin de establecer alianzas entre los países miembros y garantizar una paz duradera, sea una figura llena de contradicciones. En efecto, el objetivo de tal organismo era la despolitización universal (evitar a toda costa que se volviera a ejercer el *jus belli*) y la conservación de las fronteras posteriores al Tratado de Versalles, que, en esta perspectiva, eran aberraciones, la una en el nivel teórico, la otra en el práctico⁵.

5. Huizinga también rechaza este organismo internacional, pero bajo otra argumentación. El problema no radicaría en la imposibilidad deslizada por Schmitt de imponerse por la fuerza, sino en un equívoco, adicional a la incomprensible confianza de los gobiernos europeos después de la Primera Guerra Mundial hacia el militarismo, y al grave error de los senadores de Estados Unidos que no refrendaron la adhesión a la *League of Nations*: lo que hacía falta era una confederación de Estados fundados en el derecho y no de «naciones» que exacerban el sentimiento patrio hasta límites demenciales (*En los albores de la paz, Estudio de las posibilidades para el restablecimiento de nuestra civilización*, Tr. J. de Benavent, Barcelona, Los libros de nuestro tiempo, 1946, pp.101ss).

El individuo no está obligado a luchar a muerte contra sus enemigos personales, a menos que así lo decida. En cambio, la unidad política debe poder, dado el caso, sacrificar la vida (de sus miembros y de sus enemigos). El liberalismo ve esta facultad como una violencia y una restricción a la libertad. Cualquier obstáculo a la propiedad privada y a la libre competencia es, en consecuencia, algo «malo». El concepto político de lucha (*Kampf*) se convierte en este sistema en «discusión» por el lado espiritual, y en «competición» por el lado económico. El Estado deja de ser comunidad para transformarse en sociedad, donde el factor de cohesión es el cálculo de beneficios. Sin embargo, siempre según Schmitt, el liberalismo negó el principio político que aplicaba: El progreso fue la divisa contra el feudalismo; la industria y el comercio contra el Estado; el parlamentarismo contra la dictadura. Había enemigos claros hacia los que debían dirigirse los liberales, en un intento paradójico de eliminar la diferencia política básica.

El Estado debe reducir al mínimo su intervención en los asuntos públicos y permitir que la dirección de los pueblos venga del ámbito económico, afirman los liberales. En el régimen de la libre empresa, el esfuerzo individual debe fructificar en mejores condiciones materiales. El intercambio de mercancías y servicios es así una reciprocidad de prestaciones y contraprestaciones, bajo un modelo de igualdad donde todas las partes involucradas se rigen por la justicia del libre mercado. Si antes los pueblos guerreros sometían a los que se dedicaban al comercio, ahora sucede lo inverso. Inclusive, la guerra ha perdido cualquier sentido heroico como consecuencia del desarrollo de las técnicas modernas de combate. La valentía no es ahora el factor determinante del resultado de las batallas, sino el equipamiento. En este tenor, la economía por sí sola no proporciona libertad. Si bien la técnica no está al servicio de la comodidad, también es cierto que produce armas con capacidad destructiva cada vez mayor. El llamado progreso no ha conducido al perfeccionamiento (moral) de la humanidad.

La doctrina del *laissez faire*, en la lectura de Schmitt, deja sin respuesta la siguiente paradoja: mientras enaltece la libertad individual y pide, por ende, la desaparición del Estado, el liberalismo convierte a la política misma en el contenido de la distinción fundamental: la esfera política es el enemigo, nido de estafadores irresponsables e ineptos. El dominio económico parecería permitir alcanzar un bienestar generalizado por medio del trabajo, pero supone una organización estable y sin agitaciones, donde los disconformes son holgazanes que no quieren aprovechar las bondades del mercado laboral. Muy lejos de la crítica de Marx a las estructuras socioeconómicas de opresión, Schmitt reclama la facultad de modificar (por la fuerza) la tendencia liberal de las naciones. La desaparición del Estado en favor de las fuerzas económicas hace creer que lo político es engaño *al tiempo que* el comercio se basa en acciones responsables, justas entre las partes y comprometidas con el desarrollo conjunto de la sociedad.

Es posible referir cómo en sus inicios el comercio era un oficio considerado cercano al de los ladrones y embusteros, según se observa en historias muy viejas. Sin embargo, basta mostrar que ahora, como en la época de *Der Begriff des Politischen*, existen individuos y corporaciones que han construido su poderío económico a base de amenazas, fraudes y explotación. La «despolitización» en favor del dominio económico es, por ello, un fraude en sí misma. Para Schmitt, en efecto, «lamentablemente también los agiotistas y opresores invocan la santidad de los tratados y de la sentencia *pacta sunt servanda*»⁶.

Huizinga no es un teórico del Estado y, por ello, no pretende objetar, en su propio terreno, el abierto belicismo de Schmitt. En *Homo ludens*, los argumentos no son una refutación en sentido estricto: la pérdida del factor lúdico como motor de la humanidad pasa por el menosprecio de los códigos bajo los cuales las instituciones culturales se rigen. Cada juego tiene sus propias

6. *Ibid.*, p.76.

reglas, cuya sujeción es imperativa para quienes juegan. Las reglas, por un lado, delimitan lo que vale y lo que no, *son* un orden al interior del juego; pero, por otro, también inventan un mundo que antes no existía, *crean* un orden con leyes distintas a las habituales. Este orden creado es, literalmente, una «ilusión», ya que significa estar dentro del juego (*in-lusio*). Quien transgrede las reglas arrebató la ilusión y genera antipatía porque revela la artificialidad del espacio en el que se habían encerrado los jugadores. Este odiado personaje es el aguafiestas.

Las palabras con que Huizinga describe el castigo que merecen quienes estropean el juego son extraordinariamente cercanas a las que utiliza Schmitt para ironizar respecto de los críticos del pacifismo: el aguafiestas «debe ser exterminado (*hij moet vernietigd worden*), porque amenaza la existencia de la comunidad de juego»⁷. Esta cercanía en la expresión no es casual. El término neerlandés que designa al aguafiestas es *spelbreker*, esto es, quien rompe el juego por no cumplir con las reglas. No obstante,

7. Johan Huizinga, *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur en Verzamelde werken V, Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel *et al.*, Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, p.39. Eugenio Ímaz suaviza la traducción y escribe «tiene que ser expulsado», aun cuando la versión al alemán es tan enfática como la original: «*Darum muß er vernichtet werden*». Por otro lado, también es cierto que, cuando Huizinga vuelve a hablar sobre el tema en las últimas páginas de *Homo ludens* no repite el verbo *vernietigen* sino que utiliza otro éticamente más neutro: *bannen*, aquí sí, expulsar. He querido destacar el paralelo con la formulación de Schmitt para dejar en claro que el aguafiestas, en la perspectiva de Huizinga, es quien quebranta las reglas en el orden internacional y a quien es necesario sancionar. Desde la experiencia de un miembro de la élite intelectual de un país sin mayores contradicciones internas, tiene sentido que la preocupación sea la amenaza del militarismo de un Estado vecino. Aun cuando el propio Huizinga también menciona al revolucionario (quien intenta modificar las condiciones internas), una lectura detenida muestra que esta figura no le era atractiva.

la mera infracción de las reglas no echa a perder el juego. El tramposo finge que juega como los demás y reconoce un sentido en el comportamiento peculiar de los jugadores. Cree merecer la victoria pero no tener la capacidad para conseguirlo y, por ello, quebranta a escondidas las prescripciones lúdicas. El equipo, el árbitro y los espectadores lo vituperan y, si reincide en su comportamiento desviado, le pueden aplicar la pena máxima: negarle permanentemente la posibilidad de participar en ese juego. El aguafiestas, en cambio, arroja un balde de agua fría sobre el gozo del momento: los esfuerzos por meter un balón en un aro, por sacar una combinación en los dados o por representar a Ricardo III, resultan sin sentido cuando existe el señalamiento de que la habilidad de encestar es inútil para la existencia, lo mismo que la suerte de obtener cierta figura en la parte superior de un dado, por no hablar de que ese actor no es un rey ni aquellas lonas la catedral de Canterbury.

En el «mundo de lo serio», también los tramposos tienen mejor fortuna que los aguafiestas. Apóstatas, herejes e innovadores han merecido tortura y la hoguera por sus atrevimientos. Los corruptos, en cambio, raramente han sido objeto de persecución sistemática. Hay una condescendencia pública mayor hacia las prácticas comerciales monopólicas o de explotación infantil que hacia los críticos del capitalismo neoliberal. Cuando la negación del juego es radical, lo renueva. Dado que el aguafiestas se define por su relación antipática hacia *una* práctica lúdica, es común encontrar que quienes, en un momento, se oponían a una determinada ilusión o al cumplimiento de algunas reglas, en otro momento, inventen un juego diferente, donde los antiguos detractores son los nuevos entusiastas.

La participación en un juego genera adhesión al conjunto de copartícipes, y mayor resulta la adhesión cuanto más acentuado es el involucramiento emocional. Sin embargo, la pertenencia o identidad hacia un «equipo» no se restringe al tiempo del juego. El ímpetu lúdico invade otras esferas de la existencia y llega incluso a dominar sus ritmos. La «hermandad» que se desenvuel-

ve durante el juego tiende a durar. No bastan noventa minutos, o cuanto sea que dure un partido. Parece existir la necesidad de revivir lo acontecido y de imaginar lo acontecible. De ahí que los clubes, lo mismo que los grupos de iniciados, se rodeen de un halo de misterio. Los espectadores «enterados» se enganchan anímicamente con el curso del juego. En cambio, quienes no lo «entienden», esto es, quienes no «conocen» todos sus secretos, sólo ven conductas por demás estrafalarias. El procedimiento material que por siglos marcó en las sociedades preindustriales la separación entre los legos y los iniciados fue la máscara, que exalta la «identidad» de los jugadores con el juego, y que perdura en forma de códigos de reconocimiento. La complicidad compartida por los ejecutantes así como por los espectadores refuerza de este modo la «unidad» del grupo, que trasciende por ello el tiempo y el espacio del juego.

La aceptación del juego conlleva la aceptación, implícita o explícita, de los principios que lo rigen, esto es, de las reglas. En las esferas jurídica y política esto significa la existencia de un acuerdo común, tan arbitrario como inquebrantable. En evidente oposición a Schmitt, Huizinga afirma que, a pesar de todo, *pacta sunt servanda*, los pactos deben ser obedecidos. El frágil equilibrio de las naciones, asegura, depende de la voluntad de jugar el mismo juego. Por ende, insiste, es necesario expulsar, *como a un aguafiestas*, a quien intente violar las reglas.

Desde la perspectiva militar es adecuado definir la guerra como *Ernstfall*, un «caso serio». El término alemán podría conducir al error de creer que la diplomacia y la política entre los Estados no había llegado a una seriedad completa, sino que eran sólo el proceso de tránsito entre períodos bélicos. Huizinga utiliza el concepto de Schmitt y coincide con él en que la guerra en nuestros días ha perdido toda inspiración agonal, si bien advierte que justo la contraposición (enemistad) ha sido el motor lúdico de clanes, tribus y fratrías. Concede un destello de exactitud en el principio amigo/enemigo, si la paz fuera el caso serio. No obstante, Huizinga acaba por admitir algo más que un «destello de

exactitud»; en lugar de ofrecer una refutación de los postulados belicistas, se refugia en la esperanza de que la humanidad, de algún modo, logrará superar esta etapa de búsqueda instrumental de beneficios. Aunque califica como «alucinación inhumana» la teoría de Schmitt, Huizinga concluye que «sólo en el triunfo sobre la deplorable relación amigo/enemigo adquiere la humanidad la pretensión del reconocimiento cabal de su dignidad»⁸. Según esta perspectiva aciaga, la barbarie y el caos reinarán mientras no exista un respeto unánime a las reglas del juego internacional.

Sin embargo, la política todavía conserva mucho de la fanfaronería, el riesgo, el azar del entramado juego-ritual-fiesta que aparece desde las primeras manifestaciones culturales. Incluso hoy día, la preparación para la guerra no está exenta de consideraciones ajenas a la mera consecución tangible de territorio o riqueza. No en balde cita Huizinga a Arthur Neville Chamberlain, primer ministro de Inglaterra, quien en los primeros días de septiembre de 1939 se refería a la decisión de declarar la guerra al Tercer Reich como un doble juego, una apuesta (*gamble*)⁹. Los reductos de juego no son, empero, la guía de las sociedades modernas. En tono aforístico, Huizinga sentencia en ese mismo lugar que las fronteras entre el juego y lo serio emanan de la subordinación «al criterio del valor ético».

El aguafiestas social, por así decirlo, quebranta el *fair play*. Una preocupación compartida por los pensadores de la primera mitad del siglo XX es la regulación autoimpuesta. Aunque contrario a los postulados de Freud, coincide el *Homo ludens* en la necesidad cultural del dominio de sí para evitar los excesos auto-destructivos. Dado que la cultura «se juega», exige por ello el acuerdo de unas condiciones que, si bien son arbitrarias, permiten el juego como tal. En una expresión contundente, casi una

8. *Ibid.*, p.242.

9. *Ibid.*, p.243. Esta referencia no aparece en la versión al español.

fórmula axiomática, escribe Huizinga: «el aguafiestas (*spelbreker*) rompe (*breekt*) la cultura misma»¹⁰. Por supuesto, no parece existir la posibilidad de que el juego sea injusto *per se*. Hay que jugar según las reglas, por más abusivas, despóticas o autoritarias que éstas sean.

EL PUERILISMO

Es indispensable realizar una distinción en la capacidad creadora del elemento lúdico. Las normas dictadas por «la razón, la humanidad o la fe» no deben servir a otros propósitos que a sí mismas. El juego «auténtico» excluye toda propaganda. En un texto publicado en 1935, Huizinga se lamentaba de que sus contemporáneos usaran el mundo como un juguete. En contraste con la intuición que expondrá tres años más tarde en *Homo ludens* acerca del juego como principio rector de la cultura, *In de schaduw van morgen* rechaza abiertamente el «falso» talante lúdico. «Puerilismo queremos denominar la actitud de una comunidad que se conduce más puerilmente de lo que debiera consentirle el estado de su discernimiento y que, en vez de elevar al muchacho al nivel del hombre, adapta su conducta al nivel de la edad pueril»¹¹.

También en este caso el enfoque es el de la colectividad y no el del individuo. Un lujoso viaje en crucero y el rebautizo de ciudades con los nombres de los héroes de la Revolución de Octubre (que fue en noviembre, según el calendario gregoriano que

10. *Ibid.*, p.244.

11. Johan Huizinga, *Entre las sombras del mañana, Diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*, Tr. M. de Meyere, revisión M. Rossisch, Barcelona, Península, 2007, p.153. Tal como se muestra en la carta a Lucien Benda que acompaña esta investigación, Huizinga ya había desarrollado esta idea al menos desde 1933, influido en parte por «El origen deportivo del Estado», donde Ortega y Gasset expone algunas sospechas sobre el papel del ímpetu juvenil en los orígenes de la conformación y permanencia de los grupos humanos.

nos rige) son los primeros ejemplos de Huizinga para mostrar por qué el puerilismo es un síntoma de nuestro tiempo. Se trata de juegos vanos, como el heroísmo de las camisetas negras, las manos en alto y las paradas militares, en alusión a las tácticas del *Duce* luego copiadas por los miembros del cada vez más poderoso Partido Nacional Socialista. El problema radica en una confusión cardinal: las actividades serias se realizan como *meros* juegos, mientras que los juegos pierden toda su dignidad. Es una cuestión de límites disueltos: el juego se ha vuelto serio y lo serio se ha tornado fútil. Después de una fiesta, cada quien regresaba a su casa, en el conocimiento de que el tiempo y el espacio de excepción habían concluido. En cambio, hoy la confusión descuelga entre lo que demanda esfuerzo y la fase de relajación.

La etiqueta podría conducir a equívocos poco afortunados. Huizinga no aboga por un proyecto con la orientación peculiar de Immanuel Kant, quien propugnaba un pensamiento que se rigiera a sí mismo y definía la Ilustración como «la salida del hombre de su autoculpable minoría de edad»¹². La *Unmündigkeit*, inmadurez, incapacidad de hablar o «minoría de edad» no es equivalente al puerilismo huizinguiano. Kant afirma que la pereza y la cobardía son las causas de que muchos hombres permanezcan voluntaria y gustosamente en estado de subordinación intelectual. Por una parte,



Imagen 3. Política y deporte.
«Sono fascista ma non un razzista»: Paolo Di Canio, futbolista.

12. Immanuel Kant, «Respuesta a la pregunta: ¿Qué es Ilustración?» en J. B. Erhard *et al.* *¿Qué es Ilustración?* Est. prel. A. Maestre, Tr. A. Maestre y J. Romagosa, Madrid, Tecnos, 2007, p.17.

es más cómodo delegar la responsabilidad de elegir o pensar que asumir las consecuencias de las acciones. Por otra, también es peligroso aventurarse por caminos desconocidos y arriesgarse al fracaso. Para superar la familiaridad con la condición de servidumbre se requiere, por ello, tomar en las manos la existencia, así como el coraje de enfrentar el resultado de lo que se haga, sin recurrir a una instancia «superior» que justifique paternalmente los actos.

En cambio, el puerilismo se caracteriza por «los defectos siguientes: falta el sentimiento de lo correcto y lo incorrecto; falta la dignidad personal, el respeto a los demás, el acatamiento de opiniones ajenas; existe, en cambio, una concentración excesiva de la propia personalidad»¹³. La técnica ha contribuido así a la percepción de que todo está disponible, de modo inmediato, al antojo del consumidor. Huizinga acusa que un síntoma de la «enfermedad cultural de nuestro tiempo» es la omnipresencia del juego en todos los ámbitos de la vida. Pero este juego carece ahora de las virtudes de antaño porque no puede separar el juego de la vida corriente. Comparte, entonces, con el ideal ilustrado, la condena del comportamiento servil. No obstante, lejos se encuentra de pugnar por el pensamiento autónomo, ya que el análisis es de orden colectivo, no individual. Su crítica se dirige al modo en que la cultura «se juega».

No es extraño que algunos detractores recriminen en esto una vaga generalización de los «males de la modernidad», como si fueran equiparables los movimientos fascistas, la producción industrial y los medios masivos de comunicación. El deporte, por ejemplo, podría entenderse como heredero de las viejas competiciones griegas de los *agones* y ser, por ende, un factor de crecimiento cultural. Sin embargo, Huizinga pone en guardia contra la organización excesiva que revela un ejercicio de vigilancia sobre los cuerpos, lo mismo que contra la presencia cada vez más des-

13. Huizinga, *Entre las sombras...*, p. 161.

tacada de los «logros» deportivos en los periódicos y semanarios. En lugar de promover el espíritu de competición, el deporte es utilizado para avivar las pasiones nacionalistas.

El rechazo a la propaganda se apoya en el juicio sobre el *slogan*. El vocablo de origen gaélico escocés *sluagh-gairm* refería originalmente al grito para la batalla¹⁴. Ahora se ha convertido en una figura de juego: la frase sumaria que engloba las características (inventadas) de un producto o una facción política. Un *slogan* nazi fue *Blut und Boden*, sangre y suelo, una metáfora que multiplicó sus efectos cuando se asoció con discursos con pretensiones de científicidad acerca de la «raza» y el «espacio vital».

La confusión del juego con lo serio aproxima al puerilismo con los despliegues del llamado «heroísmo». En otras épocas, asegura Huizinga, bastaba apelar al «deber» (hacia los ancianos o los dioses) para movilizar a los miembros de una comunidad a ofrendar la vida por un fin supremo, generalmente la supervivencia colectiva. Los regímenes autoritarios recurren al sometimiento de los ciudadanos, a quienes transforman en súbditos sin capacidad de decisión propia. Benito Mussolini acuñó una frase representativa: *Il credo del fascista è l'eroismo, quello del borghese l'egoismo*. La simplificación facilita la persecución del enemigo: el burgués y, por extensión, todo aquel que se ocupe de sí. El heroísmo es el sacrificio de los individuos en el altar de la colectividad: «¿Iniquidad, crueldad, coacción de las conciencias, opresión, mentira, felonía, engaño, infracción del Derecho? Sí, sí; pero ¡estas calles están tan limpias! ¡Estos trenes llegan tan en

14. En *Masse und Macht*, Elias Canetti ofrece una interpretación sobre la etimología del término: asegura que *sluagh* refería a multitudes de espíritus que volaban en grandes nubes de un lado para otro, mientras que *gairm* es el «grito» o «llamado» a combatir. De este modo, no se trataría sólo de un «grito» para acrecentar el valor durante un enfrentamiento, sino de la incitación del ejército de los muertos (*Masa y poder*, Tr. J. J. del Solar, Pról. I. Echevarría, Barcelona, Debolsillo, 2005, p.107).

punto!»¹⁵.

En una síntesis muy apretada, Huizinga engarza a los héroes de la Antigüedad con los santos, los genios y el «superhombre». En efecto, los héroes siempre estuvieron adscritos al culto a los muertos. Aquiles recibe la gloria inmortal, esto es, la honra de las generaciones futuras, cuando cae en el asedio a Troya. El héroe es, entonces, quien fungió –en términos retrospectivos– como modelo para la conservación del grupo; por ello, es recordado. En el cristianismo, los héroes ceden su lugar a los santos, pero con la misma función cohesiva. En el Renacimiento, se resaltan las cualidades del espíritu que encarna el virtuoso y más tarde el genio. A partir del siglo XIX, en cambio, diversas teorías ensalzan a quienes se elevaban por encima de la ley, tal como sucedió con la vulgarización del «superhombre», *Übermensch*, de Friedrich Nietzsche.

Si se concede la existencia de un elemento común (la realización de grandes obras) entre los distintos conceptos, resulta que el modelo de la sociedad occidental de los años treinta del siglo XX prefería la acción a la reflexión, el «nosotros» radical sobre el «yo». A la estabilización popular del heroísmo es posible que haya contribuido, agrega Huizinga, la práctica de la aviación militar. Sin embargo, sobre todo, ha sido la propaganda el combustible de la manipulación. Con frases contundentes se logra encender la pasión política: «el que tiene un lema que manejar [...] tiene un palo para pegar al perro. La publicidad política vende al por mayor palos para pegar a perros, y excita en sus clientes un estado de delirio que les hace ver perros en todas partes»¹⁶.

15. *Ibid.*, p.126.

16. *Ibid.*, p.151.

FUGA. FANFARRONERÍA

Competición y fanfarronería ~ Ser el primero ~ Los juegos
fúnebres en honor a Patroclo ~ Lo bello y lo bueno

Aun cuando insiste en que el juego está separado de la esfera ética, Huizinga no deja de realizar aseveraciones que conciernen a este rubro. Con este panorama en mente adquiere otra profundidad el planteamiento inicial de que el juego no es un elemento, entre otros más, de la cultura, sino que la cultura misma surge como juego. En el trasfondo de las conquistas espirituales siempre existe un elemento lúdico. Por ello, hay que investigar las formas de juego más emblemáticas, que son las sociales. En abierta oposición a los teóricos que enaltecen el juego solitario, Huizinga sostiene que las formas «superiores» de actividad lúdica son las que involucran a varios individuos. Ciertamente el ingenio en soledad tiene sus recompensas, pero el punto que interesa aquí es, por el contrario, el vigor que infunde el juego social a la propia comunidad, en toda su celsitud y con los agudos peligros que lo rodean, así como las modificaciones que sufre al aproximarse a nuestra época.

Junto con otros pensadores que hablan sobre determinados movimiento de animales en términos de «danzas», «coquetería» o «provocación», Huizinga cita los «juegos» de animales como prueba de la precedencia del juego sobre las expresiones culturales más elaboradas. Pero, estos ejemplos serían también portadores de otros dos atributos de capital importancia: tornan visible, por una parte, el consumo cuantioso de recursos en «mera» fanfarronería y, por otra, el enfrentamiento (entre machos por una hembra, etc.) como fuente de movilidad en la conservación de la especie. De este modo, la disposición antitética y el exhibicionis-

mo son elementos lúdicos que habrían contribuido enormemente a forjar las instituciones culturales que poseemos.

COMPETICIÓN Y FANFARRONERÍA

La competición humana se reviste de fanfarronería y ostentación vana. La tensión aumenta cuando se desconoce el resultado. La destreza puede colmar de bienes al jugador o hundirlo en el vilipendio. El espectador es parte inherente de las expresiones lúdicas. Si bien el juego tiene sus límites, se juega *ante* alguien, aunque no haya nadie. Incluso una partida de *solitario* «sabe» diferente cuando hay un observador ante quien «pavonearse» por haber logrado resolver la mano. Puesto que la tensión que transmite a los espectadores es mínima, los juegos de azar son, para Huizinga, culturalmente estériles, si bien reconoce que en todas las sociedades el azar tiene una importante presencia. En cambio, la competición supone destreza, valor, habilidad, vigor, cuyo desarrollo requiere tiempo y dedicación¹.

Huizinga reconoce que podría cuestionarse si el juego tiene, en verdad, un vínculo tan estrecho con la competición. En griego, por ejemplo, no existe un solo vocablo que englobe las dos nociones. *Paidia* sería quizás el término más cercano a lo que nosotros entenderíamos por «juego», pero en la palabra resuena inevitablemente la conexión con el niño, *pais*. Las niñerías no son cosa seria y en modo alguno emparentan conceptualmente con una competición (*agon*). Claro que Platón, en *Leyes*, descri-

1. En una lectura apresurada de *Homo ludens*, Roger Caillois asegura que «los juegos de azar, que son también los juegos de dinero, no tienen lugar en la obra de Huizinga» (*Les jeux et les hommes, La masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.34). Esta afirmación, muy repetida en las investigaciones sobre juego, no es precisa, porque Huizinga sí considera los juegos de azar, pero por referencia a su poca fecundidad cultural. Sin embargo, es necesario ponderar el papel de, por ejemplo, las consultas oraculares y las ordalías.

bía como *paidia* los juegos sacros, aquellos que merecían la máxima seriedad que podía ser concedida a un asunto humano. De manera que la seriedad con que se compite no excluye su carácter lúdico. En otros idiomas sí existe una afinidad. Así, en neerlandés la competición, *wedkamp*, (con paralelo exacto en alemán, *Wettkampf*) conjuga el campo de juego (en latín *campus*, que era el lugar de entrenamiento del ejército) y *wedden*, apostar. Hay algo, pues, por lo que se compite. Sin embargo, ¿qué es lo que «está en juego» en el juego?

En sentido estricto, el desenlace de un encuentro no acarrea consecuencias «objetivas» y resulta, por tanto, irrelevante. «El sha de Persia quien, de visita en Inglaterra, declinó la invitación a presenciar una carrera de caballos alegando que 'sabía bien que un caballo correría más que otro', tenía, desde su punto de vista, completa razón»².

2. Huizinga, *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* en *Verzamelde werken V, Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, p.77. Podrían mencionarse múltiples relaciones entre la competición y el juego a partir del ajedrez. Los términos *shaak*, *Schach*, *chess*, *échecs* o *scacchi*, por nombrar sólo algunos, evolucionaron a partir del persa *shah* («rey») al transformar en *shatranj* el antiguo juego hindú *chaturanga* (en sánscrito, «cuatro brazos»). En la Península Ibérica habría seguido una evolución morfológica distinta, pero *ajedrez* también provendría de esa raíz, con la adición del artículo: *al-shatranj*. El origen está presente por igual en la expresión de muchos idiomas cuando concluye una partida: jaque mate, *shah mat*, que podría ser «rey acorralado», «vencido» o «sin ayuda», aunque la etimología popular dice aquí «rey muerto» (Jan Newton, «The King Isn't Death After All», 2003. Disponible en línea: <http://www.goddesschess.com/chessays/shahmatjan.html>). La difusión del ajedrez en la Edad Media puso en aprietos a la cristiandad, por tres aspectos de las reglas con las que todavía se juega. Si bien la nobleza debía cultivar el arte del ajedrez, era un escándalo, en primer lugar, la «promoción» del peón (la pieza con menor valor) cuando llega a la última casilla: como si, en las condiciones adecuadas, cualquiera pudiera cambiar de *status*.

Cuando el juego «sale bien», el vencedor puede vanagloriarse de su triunfo ante un público que lo aclama. Los espectadores son copartícipes del juego en la medida en que lo complementan. El ganador exige que su «superioridad» sea reconocida universalmente. Los logros en el juego trascienden sus fronteras. Quien vence en una competición no sólo «gana» el juego, sino que se le colma de honor y prestigio. En la versión idílica de los *agones* de Olimpia, el triunfador se contentaba con una corona del olivo sagrado, pero recibía de igual manera cráteras de aceite, el elogio de los poetas como Píndaro y la posibilidad de erigir una estatua para ser recordado. La derrota es el reverso de la moneda, pues significa humillación y desprecio, una «vergüenza» para su pueblo o tribu. El desenlace de los encuentros, su buena o mala fortuna, *se transmite* a los espectadores, de quienes se espera que «tomen partido»³.

Según Huizinga, la voluntad de jugar nunca es la voluntad de dominar. Lo que «está en juego» no es, pues, el resultado material, sino que el juego «salga bien». Ganar es ser mejor que los demás y, en consecuencia, verse loado. Pero se gana el contenido del desafío. La excelencia se orienta hacia una apuesta que, sin embargo, es el pretexto de la contienda. La fama, el *aprecio* social es un *premio*: ambas palabras están unidas por el *pretium*,

En segundo lugar, la promoción puede significar no sólo la alteración del lugar social en el juego, sino también del género: de masculino en femenino, de peón a dama. El colmo es que esto implica un tercer atolladero, pues resulta que el rey tiene *dos* reinas. El combate entre los dos bandos presenta elementos revolucionarios con travestismo y bigamia (Frank Maier, *Von allerley Spil und Kurzweyl, Spiel und Spielzeug in der Geschichte*, Ostfildern, Thorbecke, 2006, pp.61ss.).

3. Caillois describe la «delegación» como una forma degradada, diluida de *mimicry*, que sólo puede prosperar en un mundo donde reinan la competición y el azar, donde es falsa la «participación» del espectador (*Les jeux...*, pp.236-245). El análisis de Huizinga no considera esta orientación.

la retribución al vencedor: posteriormente surge la noción de «precio justo» en el mercado. Los jugadores no buscan ganar por el premio, si se entiende que éste es sólo la medalla o el cheque. La «ganancia» no es lo único que «se gana» ni la apuesta es lo único que «está en juego». La codicia no es el factor decisivo, o raramente lo es⁴. La tensión es un vértigo que hace olvidar.

No sólo se juega «por» algo. La competición también ocurre «en» algo. Los contrincantes se «miden» en fuerza, en sabiduría, en virtud. Para ello, se recurre a un medio: se juega «con» algo: con el cuerpo, con la inteligencia, con armas. En muchas narraciones mitológicas es común encontrar que los personajes se comportan de una manera que nuestra moral califica de «tramposa». Por ejemplo, Pélope soborna a un siervo de Enómao para que sustituya los clavos del coche que utilizará el rey, por unos de cera para que se descarrile durante la competición. Igualmente, Ariadna teje una madeja con la que Teseo consigue escapar del laberinto tras matar al minotauro. Este tipo de «trampas» funcionan como un elemento que no había sido tomado en consideración en el desafío original. En los juegos sacros, el ingenio colabora en la victoria. El «engaño» no contraria al ímpetu lúdico, sino que permite su cabal realización. Claro que hablar de engaño en estas situaciones supone la infracción maliciosa de las reglas. Sin embargo, la «universalidad» de los «tramposos» en las mitologías obliga a creer, más bien, que este «engaño» es parte de la función que cumple el juego como creador cultural⁵.

4. Fiódor Dostoyevski proyecta en Alexei Ivanovich la compulsión por dejar hasta el último rublo en el tapete verde, en una simbiosis de premio entre el dinero que espera conseguir y Polina, la mujer a quien corteja. Pero sabe que un golpe de suerte (sueño de todo apostador) proporciona en todo caso más recursos para continuar apostando, no la superación de su manía.

5. La fragilidad de la distinción entre el juego y lo serio tiene un exponente sintomático en la actitud similar del apostador en la ruleta y el broker en la casa de bolsa. Apenas si se deja distinguir uno del otro en

A fines del siglo XVI, William Shakespeare relata en *The Merchant of Venice* dos situaciones que evidencian la íntima conexión entre juego, competición, dinero y sexualidad. Por una parte, la firma de un contrato por tres mil ducados entre el joven Bassanio y el judío usurero Shylock. El arreglo lo suscribe el mercader Antonio, quien esperaba el regreso de una flota de barcos. Shylock presta la cantidad sin intereses y Antonio «empeña»

cuanto a la tensión con que viven. Uno es «pasatiempo» tolerado de cuyos seguidores no es raro escuchar que hipotequen su futuro y el de parientes y amigos; el otro es un trabajo donde las decisiones se toman con base en información confiable, nunca a la ligera, ni se tiene noticia de corredores de bolsa ni agencias que alguna vez hayan llevado a la ruina a un inversor, una compañía o, mucho menos, un país. La búsqueda de la buena suerte despierta fascinación, al grado de creer que una inteligencia superdotada con habilidades matemáticas lograría fácilmente amasar riquezas en despecho de los casinos, como el autista Raymond Babbit (Dustin Hoffman) en *Rain Man* de Barry Levinson. Pero las películas y series televisivas con casas de apuesta como pretexto argumental gozan ahora de un enorme prestigio. Lo que en otro momento histórico fue objeto de severas condenas, tiene en nuestra época un halo de «glamour» y templos consagrados donde el exquisito agente secreto se sienta a «jugar» sin remordimiento miles de dólares y seduce a la guapa mujer-enemigo. En el imaginario sobre los casinos confluyen la competición, el deseo sexual, la fanfarronería y el «desprendimiento» cuando se arriesga el «resto» con pocas probabilidades de éxito: tampoco la *wedding chapel* es un accidente en el paisaje de Las Vegas. Sin embargo, el negocio de los casinos no está en las salas VIP para multimillonarios, sino en las pequeñas sumas individuales que dejan los turistas de clase media cuando compran algunos días de distracción. Los hoteles-casino se pavonean de su arquitectura de utilería: castillos medievales, pirámides egipcias, villas romanas. El ambiente «temático» efectista mezcla relajación, dinero, lujo, artificialidad, sirvientes, sexo: «Si [el *gambler*] juega, apuesta y lanza los dados es para experimentar, durante un intervalo demasiado breve que anhela renovar sin cesar, el sentimiento sobrecogedor de la posibilidad pura [...] En su pulsión lúdica, desea algo absolutamente *immaterial*: lo probable, lo plausible, lo incierto»

una libra de su propia carne por el pronto regreso de sus barcos. Las modernas firmas de «seguros» tienen su origen en la apuesta de que los eventos seguirán un cierto curso: que las naves no sufrirán ataques de piratas, que no encallarán por una tormenta, etc. Por otra parte, Bassanio es sometido a una prueba para poseer legalmente (matrimonio) a Porcia: debe elegir entre tres cofres, uno de oro, otro de plata, otro de plomo. Si falla, se compromete a permanecer soltero. El joven realiza la selección correcta gracias a que resuelve el acertijo sugerido en la canción que cantan mientras delibera⁶. Las actitudes de Shylock, Porcia, Antonio y Bassanio ilustran la cercanía entre el desafío, el alarde y el deseo carnal.

Sin embargo, la oposición entre dos facciones no se reduce, en absoluto, al teatro shakespeariano, por más que en éste haya ejemplos notables. Existe una amplia documentación sobre el dualismo en las formas de organización de las sociedades preindustriales. Las tribus se dividen en dos mitades que combaten entre sí, cada cual con su tótem, obligaciones, deberes, prohibiciones y costumbres: el hombre-cuervo pertenece a un mundo diferente al hombre-tortuga. Para Huizinga, esto no es un hecho fortuito, sino la constatación antropológica de la primacía del juego en el surgimiento de la cultura. Las mitades se comple-

(Bruce Bégout, *Zerópolis*, Tr. A. Galvany, Barcelona, Anagrama, 2007, pp.112s). El error de Bégout, así como de muchos otros, en el análisis sobre la utilización del juego como elemento alienante, radica en suponer que el juego es ingenuo, libre, creativo y que, por ende, la simulación y el tintineo de las máquinas tragamonedas son malversaciones que le vienen de fuera. En este tenor, véase también el capítulo I de Ermanno Bencivenga, *Giocare per forza*, *Critica della società del divertimento* (Milano, Mondadori, 2001).

6. William Shakespeare, *The Merchant of Venice*. La discusión de los términos del contrato está en la tercera escena del primer acto; la prueba de Bassanio ante los tres cofres, en la segunda escena del tercer acto.

mentan, compiten pero se ayudan. En el pensamiento más elaborado se llega a la formulación de principios cósmicos: masculino y femenino, vida y muerte, el *yin* y el *yang*, lo frío y lo caliente, arriba y abajo, izquierda y derecha, el sol y la luna etc. Bajo la simplificación de estas representaciones dualistas, todo el universo cae bajo alguna de las mitades. *Tertium non datur*.

El antagonismo despliega manifestaciones rituales de gran significación para la vida comunitaria. La competición garantiza, al menos, el movimiento de los dirigentes, pero también da testimonio de la valía del ganador. La excelencia de quien venció en un desafío es señal de su buena constitución. De ahí que no sea atípico recibir a una mujer (o a varias) como premio: puesto que superó los obstáculos que le salían al paso, ha demostrado tener cualidades para defender a su prole. En este contexto, no es tan descabellado calificar de «juego» cuando un faisán «se pavonea» frente a una hembra, o cuando un pájaro «baila» para atraer a la pareja potencial⁷. También en el resultado de los retos descubrimos esta manifestación: después de muchas pruebas, el príncipe rescata a la princesa de las garras del dragón y las edecanes rodean al conductor de autos de fórmula uno que sube al lugar más elevado del podio. El de los animales es un «juego», tanto como el de los humanos está cargado de «instintos», aunque ni los animales juegan ni el ser humano actúa por puro instinto. La danza medieval conocida como la «pavana» era mucho de imitación colorida del pavo real, sin ser nunca una acción espontánea⁸.

Las narraciones míticas, cuentos que los pueblos se cuentan a

7. Brian Sutton-Smith llama la atención sobre el hecho de que el número de investigaciones sobre el llamado «juego» de los animales es muchas veces superior al que hay sobre el juego humano, al menos formalmente y con independencia de que, en efecto, estemos o no de acuerdo en que tal o cual comportamiento merece el calificativo de «juego» (*The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA/London, Harvard University Press, 1997, pp.19s.).

8. Cf. Meier, *op.cit.*, p.34.

sí mismos sobre sus orígenes, son un muy valioso manantial de información para comprender la magnitud y peso del factor agonal en el decurso de la humanidad. De acuerdo con Huizinga, la observación del comportamiento de las bandas juveniles es de gran ayuda para imaginar cómo pudieron haber sido aquellas sociedades. No se trata de la imagen biologicista donde la especie habría madurado progresivamente desde su «infancia» en la Antigüedad hasta la «mayoría de edad», que empezaría con las revueltas independentistas de las colonias europeas, o quizás poco antes con los enciclopedistas e ilustrados. Huizinga propone únicamente revelar los paralelos entre las «sociedades primitivas» y las agrupaciones juveniles. En efecto, en ambos casos se encuentra la búsqueda del reconocimiento del grupo, el sentido de pertenencia, el sacrificio por la comunidad, la defensa del honor, la competición con otros grupos, el liderazgo del que vence en los retos, las iniciaciones, la arrogancia, la impulsividad.

La fiesta del *potlatch* tiene la impronta de la competición. Pero, si bien la superioridad sobre el adversario se demuestra cuando se hacen numerosos y costosos regalos (con las implicaciones económicas que ello tiene para el «crédito» y la «circulación de las mercancías»), es en particular con la destrucción voluntaria del propio patrimonio como los jefes dejan en claro quién manda. Las bravuconadas despiertan la admiración y escenifican la ruina de un personaje que «puede prescindir» de objetos valiosos porque es «superior»⁹.

Entre los pueblos árabes preislámicos existía una costumbre muy parecida al *potlatch*. La palabra *mu'âqara* designa la competición en gloria cortando los pies de los camellos, esto es, de nueva cuenta, en la estropicio arrogante de los propios bienes. Sin embargo, la práctica se encuentra lejos de haber desaparecido. René Mounier menciona un suceso que tuvo lugar en Egipto

9. La historia de la vida y obra de los santos tiene infinidad de ejemplos de esta actitud de «desprendimiento», aunque dudo que Huizinga hubiera concedido de buen grado esta equivalencia.

en los albores del siglo XX:

Dos gitanos egipcios tuvieron una discusión. Para resolverla, en presencia de la tribu reunida solemnemente, procedió cada uno, primero, a matar sus propias ovejas y luego a quemar sus billetes de banco. Finalmente, uno de ellos vio que llevaría la peor parte y, por ello, vendió sus seis asnos para quedar como vencedor con el dinero de la transacción. Entonces, cuando fue a casa para recoger los asnos, su mujer se resistió a la venta, por lo que él la apuñaló¹⁰.

Mounier habla en este caso de *vantardise*, fanfarronería, de graves consecuencias pero nada más que un juego. Estos comportamientos que deliberadamente se orientan a la ruina para agraviar al adversario se multiplican por el orbe, y bien podrían entenderse como manifestaciones del «instinto *potlatch*», cuyo fundamento no sería religioso o conceptual. En la base de la cultura estaría la competición jactanciosa. «Pero, en mi opinión, –dice Huizinga– sería más justo y más sencillo considerar el *potlatch* mismo como la forma más característica y explícita de una necesidad fundamental del género humano, que yo quisiera denominar el Juego por la gloria y el honor»¹¹.

SER EL PRIMERO

A través de reglas y pruebas arbitrarias, la competición fomenta la búsqueda de excelencia y perfección, mientras despliega bravuconadas. En griego, la palabra que denomina la cualidad mejor

10. René Mounier, «Les échanges rituels en Afrique du Nord» en *L'Année Sociologique*, N.S., 1924-1925, p.81, *apud* Huizinga, *Homo ludens*, p.89.

11. Huizinga, *Homo ludens*, p.90. Dado que la versión al español traduce del alemán donde los sustantivos deben escribirse con mayúsculas, era imposible distinguir que Huizinga utiliza aquí ese recurso para destacar la importancia de «un» juego que no es cualquier juego, sino «el Juego» que es el origen de las instituciones culturales.

lograda de un objeto o un hombre es ἀρετή, un concepto de enorme importancia en la historia de la filosofía. Sócrates fue condenado a beber la cicuta, entre otras causas, porque molestaba a los ciudadanos de Atenas con preguntas acerca de la *areté* política o la *areté* de los poetas. Por supuesto, ni quienes se dedicaban a la dirección de la *polis* ni quienes componían versos eran capaces de definir a cabalidad la excelencia de su arte. Platón dedicó su obra a ensayar diferentes aproximaciones hacia las *aretai* particulares (piedad, persuasión, etc.), pero sobre todo hacia la que consideraba el eje de todas: la justicia.

No obstante, aunque Platón parece circunscribir la *areté* a la excelencia humana, todavía en sus textos y en los de su discípulo Aristóteles existe el uso de esta palabra para hablar de seres vivos en general y de cosas: lo que hace que un caballo sea *un buen* caballo, lo que hace que un cuchillo sea *un buen* cuchillo. Cuando hoy decimos *virtud*, difícilmente pensamos en caballos o en cuchillos¹². Durante el predominio de Roma, los sabios leyeron *uirtus* donde estaba escrito *areté*. A pesar de que *uirtus* deriva de *uir*, varón, y debería quizás traducirse como *hombría* (lo

12. La utilización escolástica de los «libros» atribuidos a Aristóteles volvió dogma la explicación metafísica de «potencia» y «acto» que ya en el siglo XVII Molière ridiculiza en su última comedia: cuando se ignora la causa de algo, basta decir que este «algo» tenía la «virtud» de actuar de esta manera. El opio hace dormir porque tiene el poder de hacer dormir. En un latín macarrónico, también llamado *latin de cuisine*, los médicos cantan mientras simulan una examinación académica. El bachiller en su turno: *Mihi a docto doctore / demandatur causam et rationem / quare opium facit dormire. / A quoi respondeo, / quia est in eo / vertus dormitiva / cujus est natura / sensus assoupire (Le malade imaginaire, Troisième intermède, 55-62)*. La *virtus dormitiva* de esta sátira poco tiene ya que ver con una excelencia, si bien pueden enumerarse elementos competitivos que la rodean: la lucha entre las lenguas «vernáculos» y las «cultas», los métodos empíricos contra la erudición, etc. Inclusive cuando el uso de la palabra revela una deficiencia argumentativa, *virtus* mantiene un sentido de «capacidad».

que hace que el hombre sea hombre), el término se convirtió bajo la égida cristiana en un concepto cargado de significación moral.

En apoyo de la teoría de que el juego y la competición tienen profundas afinidades, Huizinga cita el detallado análisis filológico de Werner Jaeger sobre la esplendor espiritual de los pueblos helénicos. En *Paideia*, cuya primera edición data de 1933, con añoranza y desconsuelo Jaeger proyecta, ante un mundo en decadencia, un pueblo que es paradigma y fuente de nuestra civilización. En efecto, con los griegos «por primera vez se establece, de una manera consciente, un ideal de cultura como principio formativo»¹³. Anteriormente, la transmisión de conocimientos a las nuevas generaciones encontraba su punto de apoyo en preceptos aislados. Los hombres de los tiempos homéricos marcaron una transformación porque lograron una verdadera παιδεία. Si bien comparte con παιδιά («juego») la raíz παις (niño), la *paideia* no se limitaría a la repetición de preceptos por parte de los niños, sino que encarnaría un ideal de lo que se quiere ser. Jaeger no se inmuta de que el término, como él mismo señala, haya aparecido apenas en el siglo V antes de nuestra Era, cuatrocientos o quinientos años después de la época que parecen narrar las composiciones que ahora conocemos como *Ilíada* y *Odisea*; ni de que su utilización se reservara a la crianza infantil. La educación (*Bildung*) es más que simple instrucción: educar es formar bajo un paradigma integral, donde la belleza tiene un asiento preferente. De ahí que Jaeger se decante por entender *paideia* bajo el concepto más amplio de «Kultur».

La grandeza del legado homérico es la de un modelo al cual aspirar, el primero del que se tiene noticia. Pero, dado que en los escritos atribuidos al poeta no existe la palabra *paideia*, Jaeger sale del aprieto lingüístico por medio de su contenido, es decir, con un análisis de las conductas que después habrían sido objeto

13. Werner Jaeger, *Paideia, Los ideales de la cultura griega*, Tr. J. Xirau, México, FCE, 1957, p.7.

de enaltecimiento, aquellas que recibían el calificativo de ἀρετή como la «expresión del más alto ideal caballeresco unido a una conducta cortesana y selecta y el heroísmo guerrero»¹⁴. Quien posee *areté* destaca por su excelencia (guerrera). Jaeger se ganó la simpatía de Huizinga cuando redactaba el panegírico de la aristocracia: los nobles son superiores, los esclavos y la gente del pueblo son cobardes. La cercanía fonética entre *areté* y *áristos* (el mejor) es palmaria, pero también por su significado. De modo esporádico, *áristos* tiene en los textos homéricos una connotación moral; en cambio, «los mejores» son generalmente quienes sobresalen por su fuerza o su destreza en la batalla: Aquiles, Ajax, Héctor...

El sentimiento del deber es más acentuado en la élite gobernante que entre los trabajadores manuales. *La noblesse oblige*, reza un adagio todavía en uso. El noble está obligado hacia un modelo cuya violación puede despertar la *némesis* (venganza) de sus similares. Muchos tienen méritos para reclamar distinción y, por eso, compiten permanentemente entre sí para ser reconocidos como los mejores de los mejores. Agamenón tiene autoridad porque es *primus inter pares*, y los intentos de restar crédito a sus semejantes le acarrearán graves consecuencias, como comprobó en la disputa por Briseida.

LOS JUEGOS FÚNEBRES EN HONOR A PATROCLO

También los funerales de un amigo ilustre eran una buena ocasión para demostrar cada cual sus habilidades. Aquiles organizó certámenes como parte del ritual mortuario: carrera de carros, pugilato, lucha, carrera a pie, combate armado, lanzamiento de peso, arco y lanzamiento de jabalina; y los dotó de generosos premios: mujeres hábiles para tareas domésticas, bueyes, yeguas, calderos, copas, armas, cráteras, hierro, oro. Tras quemar, junto

14. *Ibid.*, p.21.



Imagen 4. Carrera de bigas. Ánfora, ca. 725 a.C.

con caballos y prisioneros, el cuerpo de Patroclo en una enorme pira, Aquiles da inicio a los ἀγῶνες¹⁵. Puesto que Homero no menciona que tales «certámenes» hayan sido creados *ex professo* para celebrar a este hombre, ni aparece como en otros casos una deidad para solicitarlo, podemos

inferir que se trataba de una práctica generalizada¹⁶ que no requería explicación, ni siquiera del orden en que se desarrolla. También es factible asignar al conjunto de ceremonias competitivas una función económica¹⁷. Aquiles no participa en los desafíos

15. Homero, *Iliada*, XXIII.

16. José María Blázquez Martínez y María Paz García-Gelabert argumentan que las carreras de carros con sentido fúnebre se encuentran ya en algunas estelas micénicas, fechadas en el siglo XIV a.C., y conservan este sentido hasta tiempos del Imperio («El origen funerario de los juegos olímpicos» en *Revista de arqueología*, 140, Diciembre 1992, pp.28-39).

17. Huzinga no desarrolla expresamente este punto. Acerca de los *agones*, Horst Kurnitzky escribe: «Estos torneos eran parte esencial de muchos rituales sacrificiales. No estaban, pues, como gustan de afirmar los modernos ideólogos de los encuentros deportivos, por encima de los intereses económicos, sino que, en razón precisamente de su carácter sacro, tuvieron desde un principio una sustancial importancia económica» (*La estructura libidinal del dinero, Contribución a la teoría de la feminidad*, Tr. F. Blanco, México, Siglo XXI, 1992, p.45). La película de Ljubodrag Simonović sobre los juegos olímpicos, a pesar de la crítica que ofrece a la orientación ideológica del barón de Coubertin, al contubernio con el nazismo y a los manejos de Samaranch, adolece del defecto que Kurnitzky señala: proyectar en los *agones* una competencia idli-

porque va a repartir el botín de guerra conseguido hasta el momento. Ninguno de los participantes, aunque «pierda», se quedará sin una porción.

La prueba más importante durante los funerales de Patroclo fue la primera: la carrera de bigas. De los 639 versos que hablan sobre estos *agones*, Homero dedica 391 (casi dos terceras partes) a detallar la preparación, secuencia y resultado de la competición donde participaron Diómedes, Eumelo, Antíloco, Menelao, y Meriones. La narración en su conjunto ilustra cómo lo que «está en juego» va más allá del juego mismo a partir de numerosos aspectos que lo circundan.

Néstor sabe que los corceles de su hijo Antíloco no son los mejores y, por ello, le ofrece consejos de técnica ecuestre para que obtenga un buen lugar. La moraleja era que la fuerza bruta no bastaba para mostrar quién era superior. En la carrera de carros hay un punto donde vale más la astucia: la meta (τέρμα), que es el punto más alejado que debían alcanzar los contendientes y después regresar. Además de que este «límite» podía ser una tumba (quizás para suscitar respeto y evitar trampas), Néstor da una reseña minuciosa del mejor modo, por así decirlo, para «tomar la curva»¹⁸. Menelao se enfurece cuando Antíloco lo rebasa porque aquél se cree más noble, de mejor cuna y con animales superiores; al final, reclama que no fue por sus cualidades como obtuvo la victoria, sino por una artimaña.

ca. Kurnitzky reconoce a la competición un papel central en el desarrollo de las sociedades; sin embargo, a diferencia de Huizinga, lo atribuye al «conflicto entre los sexos [...] y que se ha constituido a partir del cortejo conocido en la naturaleza animal» (p.47, n.2).

18. Es claro que la exposición didáctica no se dirige únicamente a Antíloco sino a todos los oyentes potenciales. Como sucede con frecuencia en los pueblos de tradición oral, los cantos rítmicos preservan conocimientos especializados a través de la repetición ritual (Erick A. Havelock, *Prefacio a Platón*, Tr. R. Buenaventura, Madrid, Machado, 2002).

Diómedes llegó en primer lugar gracias a la ayuda de Atenea. Apolo había intervenido en favor de Eumelo: hizo que Diómedes tirara el fuste (y redujera en consecuencia la velocidad al no poder fustigar a las bestias). La diosa se molestó, le regresó el instrumento caído y provocó a su vez la caída de Eumelo, por lo que éste llegó último. Antíloco, seguido muy de cerca por Menelao, logra el segundo puesto, pero su premio es retenido dos veces. Aquiles no encuentra reparo en querer otorgar la recompensa correspondiente al segundo lugar (una yegua de seis años preñada) a Eumelo, a pesar de que había tenido el peor desempeño. Antíloco protesta y Aquiles decide premiar al otro con una coraza que le había arrebatado a Asteropeo. A continuación, Menelao, iracundo, exige a Antíloco confesión solemne de que le ganó por entorpecer su carro, esto es, por meterse en el camino de un hombre más viejo y de mayor rango. Para evitar una confrontación jerárquica, el hijo de Néstor concede la yegua a quien la reclama. Pero, en vista de la rápida sumisión, Menelao se la regala de vuelta y se queda con el caldero. Por el cuarto sitio, Meríones recoge los dos talentos de oro.

Estas discusiones muestran que el reparto de los premios se realiza según la jerarquía, más que en concordancia con el desempeño efectivo durante la competición. En nuestros días la relación entre factores parece diferente: la mayor capacidad implica un mejor premio, que conlleva un rango social superior para el vencedor. Lo que los juegos fúnebres enseñan es inverso: el rango social superior es condición para una mayor capacidad y, por tanto, supone un mejor premio. De ahí que, aun cuando no tomó parte en la carrera, Néstor recibió el ánfora que se le daría a Eumelo por llegar en quinto lugar.

En los mitos asociados a la fundación de los «juegos olímpicos», también tiene un papel central la carrera de carros. Enómao ofrecía a su hija Hipodamía en casamiento a quien lo venciera en una competición. Sus yeguas, regalo de Ares, eran más rápidas que el viento del norte y, por eso, les podía dar media hora de ventaja a los pretendientes, alcanzarlos y atravesarlos con su lan-

za. Pélope prometió al siervo Mirtilo su noche de bodas con Hipodamía si sustituía con cera las pezoneras del eje del coche del rey. Así lo hizo y Enómao murió cuando se vio obligado a girar y los animales se desbocaron. Robert Graves interpreta aquí un sentido alegórico que condensa la experiencia del reinado que terminaba con la muerte del soberano a manos de su sucesor; sin embargo, presta poca atención al hecho de que sea precisamente una competición el medio para resolver la sucesión¹⁹. El recelo de los dioses por la jactancia de Enómao de que construiría un templo de cráneos, también pasa desapercibido en el análisis de Graves.

El valor que se demuestra en las competiciones se corresponde con la buena fama. Ser el mejor significa ser reconocido como tal. En los pueblos cuya existencia no conoce la individualidad aislada, la manera de probar la excelencia es por el contraste con los demás, es decir, por medio de competiciones. La sed de gloria y buen nombre (el propio, el de los ancestros y el de la descendencia) parece insaciable donde cada día los actos se realizan para ser sometidos al escrutinio público²⁰.

LO BELLO Y LO BUENO

El elogio y la censura no son una simple ambición que habría marcado todas las formas de convivencia humana hasta la formación del individuo independiente. El «amor propio» (φιλαντία) es la persecución de la excelencia, la entrega a un ideal para alcanzar la eternidad; en otras palabras, el sacrificio de los actos propios en busca de la aprobación pública (presente o futura), no el cultivo «desinteresado» de virtudes personales. El afán de

19. Robert Graves, *Los mitos griegos*, 2, Tr. E. Gómez Parro, Madrid, Alianza, 2001, pp.38-49.

20. Bajo un contexto radicalmente distinto, aunque también sintomático, dice John Milton (Al Pacino) en la última escena de *The Devil's Advocate* de Taylor Hackford: «Vanidad, mi pecado favorito».

honor está en la base ética del funcionamiento social. Cuando Aristóteles analiza y clasifica el comportamiento humano, otorga un lugar privilegiado al hábito aristócrata del magnánimo (μεγαλοψυχός), pues en él se conjugan lo bello (καλόν) y lo bueno (ἀγαθόν): posee la καλοκαγαθία que, con las reservas del caso, es como un modelo de «caballerosidad» donde quien hace el bien es, a la vez, agradable a los demás. De acuerdo con la teoría del justo medio, la magnanimidad es aspirar a grandes honores (y recibirlos) cuando se es merecedor de ellos, esto es, cuando se es virtuoso²¹. Los vicios son los extremos: vanidoso es

21. Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, IV, 3. 1123 a34ss. En *Ética Eudemia*, la καλοκαγαθία es la virtud más completa. VIII, 3. 1248 b11-1249 a17. Marcel Mauss descubre en los pasajes que refieren al μεγαλοπρεπής («munificente», intermedio entre el pródigo y el mezquino), inmediatamente anteriores a los aquí citados, una fuente para estudiar semejanzas con el *potlatch* (*Essay sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Préf. F. Weber, Paris, PUF, 2007, p.194). También en *Menón* hay pasajes que se pueden leer en este sentido (92e y ss.). Un análisis más minucioso del «juego» en Aristóteles puede llevar a considerar los libros VII y VIII de *Política* donde refiere la importancia para la educación infantil, en un tono semejante al que Platón utiliza en *Leyes* cuando discurre sobre el tema específico. Otra posibilidad de lectura es a partir de la εὐτραπελία, (el «saber entretenerse», intermedio entre la bufonería que nada toma en serio y la intratabilidad que todo lo toma en serio). Así lo interpreta, por ejemplo, Tomás de Aquino cuando plantea si existe alguna virtud en el jugar («*ludere*», *Summa Theologica*, 2, 2, quaestio 168, b-d). A partir de comentarios al concepto de *eutrapelia* en Aristóteles, concluye Tomás que el juego es un elemento indispensable para la vida humana: siempre que se dé con moderación sirve como remanso de relajamiento. Aunque sus argumentos son propios de una sociedad donde el «tiempo libre» (σχολή, *otium*) está asegurado por estructuras esclavistas y donde el control estamentario significaba una vigilancia sobre lo público, Tomás los utiliza para justificar que el juego no únicamente es un mal menor, sino, por el contrario, resulta *obligatorio* para llevar una buena vida que trascienda las estrecheces de la supervivencia inmediata (*Cf.* Cristina

el que quiere los honores sin ser digno de ellos, mientras que pusilánime es el que los rechaza a pesar de merecerlos. Para Aristóteles existe, pues, una moderación en la honra: no hay que exigir más de la que corresponde, pero tampoco menos. No cualquiera puede aspirar a los máximos honores porque, si bien es una disposición de carácter que debe ser cultivada, requiere de los bienes exteriores, tales como la salud, la familia, los amigos y un patrimonio suficiente.

La elaboración conceptual de Aristóteles sobre la *kalokagathía* comparte con los textos platónicos la formulación abstracta de una práctica antigua. Si algo es bueno, debe, por tanto, ser bello. Si algo es bello, tiene que ser verdadero. La intersección de belleza, bondad y verdad es la máxima excelencia a la cual se puede aspirar. No obstante, esta trinidad, que fue axioma durante siglos, tiene su nacimiento en los actos aristocráticos y jactanciosos de los que las descripciones antropológicas dan cuenta. Las competiciones y el esfuerzo por ser el mejor, y la exigencia de ser reconocido como tal, han dado origen a las instituciones culturales más complejas. Aun cuando el ímpetu lúdico se ha ido perdiendo al aproximarse a nuestro tiempo, según sentencia Hui-zinga, también nuestra época lleva la impronta de la fanfarronería.

III. FORMAS HISTÓRICAS DEL JUEGO

Tesis sobre historia de la cultura ~ Las épocas *sub specie ludi* ~ El juego contemporáneo

TESIS SOBRE HISTORIA DE LA CULTURA

Aunque la exposición de tesis y controversias, de factura medieval, pueda rendir mejores servicios en el ámbito de la teología dogmática o de la jurisprudencia que en el de la ciencia histórica, Huizinga defiende, en un texto redactado nueve años antes que *Homo ludens*, cinco «tesis» (en el sentido de «postulados» que permiten la elaboración teórica) relativas a problemas de historia de la cultura, dos de las cuales son pertinentes para el entendimiento del marco conceptual en que el juego está planteado como una constante en el proceso evolutivo del género humano. Una de ellas es la siguiente: «La misión fundamental de la historia de la cultura es la comprensión y descripción morfológica de las culturas en su trayectoria específica y real»¹.

La experiencia del pasado no surge del relato pormenorizado de la vida de algunos hombres, por muy importantes que hayan sido sus actos. La recreación histórica sólo es posible cuando el investigador, sea un profesor emérito o un diletante erudito, logra plasmar la imagen de un momento, o mejor aún, un momento en imágenes. La psicología de los «actores» involucrados en un acontecimiento es insuficiente, pues hace falta articular la conexión entre ellos y el entorno. En otras palabras, poco aportaría al

1. Johan Huizinga, «Problemas de historia de la cultura» en *El concepto de la historia y otros ensayos*, Tr. (de la versión alemana) W. Roces, México, FCE, 1946, p.51.

conocimiento histórico un libro que diera cuenta de las enfermedades que padecía Augusto, si esto no se pusiera en su adecuado contexto. La lectura que aspira a proporcionar una vivencia del pasado debe ser más que una enumeración de hechos aislados. Para comprender es necesario que todo encaje, esto es, que el historiador haga explícitas las conexiones entre los eventos. No se trata de decir *por qué* sucedió lo que sucedió, si bien estará presente en el lector y el investigador. Excepcionalmente un libro contemporáneo de historia intentará responder a otras preguntas que no sean *qué* o *cómo* y en menor medida *cuándo* o *dónde*. Las conexiones que construye la historia son ajenas a la causalidad estricta, y, sin embargo, son las que ofrecen las imágenes para la comprensión.

La historia es la interpretación del sentido que el pasado tiene para nosotros. Y este carácter lleva ya implícita una orientación morfológica. Para poder comprender un fragmento de pasado reflejado en el aspecto de la propia cultura, la historia tiene que esforzarse siempre y dondequiera en ver las formas y las funciones de aquel pasado. La historia se expresa siempre en conceptos de forma y de función².

A propósito de la «función», después hablará Huizinga del rol dinámico que cumple el juego en el establecimiento de las instituciones culturales, la «función lúdica». Aquí, en cambio, se enfoca en la morfológica. Que todo hecho es interpretado significa que las descripciones históricas se encuadran en una estructura que otorga sentido a lo que cuentan (y a lo que silencian). Una recopilación de datos sin forma no sólo sería aburrida, sino incoherente, pues la coherencia de un texto depende justo del arreglo discursivo interno. No obstante, hay que precaverse también contra la subordinación acrítica a cualquier morfológica; en particular, contra la proyección animista y antropomórfica. El lenguaje tiene como punto de partida las experiencias humanas concretas;

2. *Ibid.*, p.59.

incluso en los conceptos más abstractos puede rastrearse este origen. En las ciencias del espíritu es indispensable estar en guardia para evitar la utilización antropomórfica de términos metafóricos, tales como «capitalismo» o «revolución». La tesis complementaria dice así:

La división de la historia en períodos, aunque indispensable, tiene un valor secundario, es siempre imprecisa y fluctuante y, hasta cierto punto, arbitraria. Lo más conveniente es designar las épocas por nombres incoloros tomados de cortes externos y fortuitos³.

La clasificación del pasado en épocas surgió por primera vez de especulaciones cosmogónicas y astrológicas. Las tribus nombraron períodos para marcar distancia con otros tiempos (y con otras maneras de hacer las cosas). Por ejemplo, en una versión griega, existen cinco edades del género humano: una de oro, otra de plata, dos de bronce y la actual, de hierro. Cada edad tiene sus características: así, en la dorada, los hombres vivían en armonía, sin preocupaciones, esfuerzos ni trabajos; se alimentaban de granos, frutos silvestres y miel que goteaba de los árboles⁴. Este tipo de divisiones generalmente no responde al capricho imaginativo de poetas o sacerdotes, sino a la transformación traumática de condiciones materiales, cuya huella pervive en los mitos.

En el cristianismo el tiempo se ordena según la historia de la salvación, desde el paraíso hasta el venidero juicio final. Después del suplicio, crucifixión, muerte, resurrección y ascenso del Hijo de Dios, sólo cabe preparar su regreso triunfal cuando, con la fuerza expresiva que Miguel Ángel plasmó en la Capilla sixtina, llamará a los justos para que entren en la gloria eterna y los injustos perecerán sin ser salvados. Poco importan en esta concepción escatológica los cuestionamientos a la figura del personaje de carne y hueso que vivió en torno al siglo I de nuestra Era.

3. *Ibid.*, p.71.

4. Robert Graves, *Los mitos griegos, I*, Tr. E. Gómez Parro, Madrid, Alianza, 2001, pp.43-44.



Imagen 5. Michelangelo, *Il giudizio universale* (frag.)

Si aquél fue un violento revoltoso entre los muchos que hubo antes de la caída de Jerusalén, como parecen indicar las fuentes⁵, esto poco agrega al entendimiento de las mentalidades que, en efecto, creyeron en la inminencia de los últimos días.

También la categoría de «*medium ævum*», inserta en el esquema tripartito Antigüedad-Edad media-Modernidad, nace de una simplificación cuyas fronteras son arbitrarias además de confusas. Con la ayuda de la imprenta y el redescubrimiento de manuscritos de autores griegos y latinos, el humanismo renacentista inspiró la idea de que la «caída» del Imperio romano de Occidente en el año 476 había dado inicio a un período oscuro y despreciable. El «final» de esa época intermedia variaba entre la rendición de la Constantinopla de Constantino XI en 1453 ante el sultán otomano Mehmed II y el llamado descubrimiento de América en 1492. Esta supuesta «superación» de la Edad media podría llevar al error de considerar que, por ejemplo, los misioneros y soldados europeos que se dirigían al «nuevo mundo» poseían ya otra forma de relacionarse con la realidad que no era la del feudalismo, la caballería y los monasterios. «Parece como si, a pesar de la actitud intelectualista de nuestro afán de conocer, las formas conceptuales puramente históricas no pudieran llegar a desprenderse totalmente en él de la conciencia cósmica»⁶.

Lo mismo aplica para teorías más cercanas a nuestro momento, con aires de «cientificidad», como la de las generaciones o tantas otras que pretenden desesperadamente establecer cortes

5. Cf. Marvin Harris, «Mesías» y «El secreto del príncipe de paz» en *Vacas, cerdos, guerras y brujas, Los enigmas de la cultura*, Tr. J. O. Sánchez Fernández, Madrid, Alianza, 1998, pp.144-187.

6. Huizinga, «Problemas de historia... p.74.

temporales absolutos donde hay una gama de continuidad. Claro es que las diferencias son mayúsculas entre las condiciones de un varón de la élite de la corte de Louis XVI y las de una mujer otomí que vende tortillas hechas a mano en una población de menos de quinientos habitantes a mediados del siglo XX. Incluso este contraste podría ser más provechoso que la mera repetición de etiquetas tales como «la época de las luces» o «la época del milagro mexicano». Las división escolástica en períodos da la apariencia de colaborar en el entendimiento de la historia, pero lo que consigue es la fantasía de que se la está entendiendo. «Todo término que pretenda expresar la esencia o las características de un período no sirve más que para prejuzgarlo»⁷. Y, sin embargo, los diferentes momentos históricos tienen diferentes características y se vuelve necesario darles diferentes nombres. Es por ello que, en suma, Huizinga propone aquí abstenerse de generalizar sobre una época, y de ser necesario hacerlo, recomienda recordar que serán conceptos de significación vaga y en modo alguno «esencial».

LAS ÉPOCAS *SUB SPECIE LUDI*

Este par de tesis enmarca lo que años más tarde *Homo ludens* propuso en el capítulo que lleva por título «Civilizaciones»⁸ y épo-

7. *Ibid.*, p.81.

8. La versión al español dice en este lugar «culturas». Huizinga desarrolló en 1943, sin biblioteca disponible, una minuciosa disertación sobre la historia y la diferencia entre los conceptos de *cultuur* y de *beschaving*, que podrían traducirse respectivamente como «cultura» y «civilización». Si bien prefiere el término neerlandés *beschaving* al neologismo *cultuur* que se introduce en el léxico de las humanidades a partir de escritos en alemán (con marcado acento nacionalista), Huizinga reconoce que «cultura» posee un grado superior de generalidad. Por otra parte, sugiere que la desafortunada palabra «civilización» debería haber sido «civilidad», dado que el término *civiltà* aparece ya en *Il convivio* de

cas *sub specie ludi*», donde se desarrollan las consecuencias de lo que el resto del libro fundamenta, a saber, que la cultura surge en y como juego. Por una parte, Huizinga pone aquí especial énfasis en el *sentido* de las transformaciones históricas. Encontramos así una *morfología* de la cultura a partir de la *función lúdica*. Por otra parte, sería admirable el intento cosmológico de resumir en unas pocas páginas la historia humana según el rasero del juego. Tal intento, por supuesto, estaría condenado al fracaso, pero no por ello dejaría de ser ingeniosa la manera de argumentar cómo la cultura «se juega», y se juega distinto en cada época. Huizinga sabe la desproporción de la tarea que supondría dar un recuento pormenorizado de cómo en cada lugar y en cada tiempo hay un factor de juego cultural. De ahí que se restrinja a unos pocos ejemplos, no ya de la función lúdica, sino de la presencia misma del *elemento lúdico* en determinadas épocas.

El giro idiomático *sub specie ludi* debió parecer al autor evidente pues no se molesta en explicar por qué lo utiliza. La expresión latina es calca de una que Baruch Spinoza acuñó en su *Ethica* para caracterizar el punto de vista del filósofo, quien no observa la existencia de los cuerpos por su apariencia mutable y engañosa sino por su esencia perenne: *sub specie aeternitatis*⁹. Ha sido principalmente la literatura religiosa la que ha hecho uso de la expresión para indicar que el ser humano debe regir sus actos y pensamientos con vista en valores eternos, asociados con un ser supremo (Dios). De modo que *sub specie ludi* significa literalmente «bajo la forma (o la especie) del juego», pero implica también una lectura metafísica de la historia. La *species ludi* no es, en efecto, la interpretación de un comportamiento, sino el

Dante (*En los albores de la paz, Estudio de las posibilidades para el restablecimiento de nuestra civilización*, Tr. J. de Benavent, Barcelona, Los libros de nuestro tiempo, 1946, pp.11-24). En cambio, en *Homo ludens* la utilización de ambos conceptos no es claramente distinta.

9. Baruch Spinoza, *Ethica more geometrico demonstrata*, Pars quinta, Propositio XXIIss.



Imagen 6. Sermón sobre el demonio en el juego. ca. 1455.

análisis de una realidad. Para que quede clara su postura, Huizinga declara que, en la controversia medieval sobre los universales, él se decanta por el *realismo*¹⁰. A grandes rasgos, los nominalis-

10. Huizinga, «Problemas de historia... p.60. En *Herfstij der middeleeuwen*, dice: «Todo realismo en sentido medieval es en último término antropomorfismo» (*El otoño de la Edad media, Estudios sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*, Tr. (de la versión alemana) J. Gaos y A. Rodríguez de la Peña, Madrid, Alianza, 2001, p.271). Sin embargo, parece que es este aspecto por el que Huizinga se siente atraído, debido a la cercanía

tas sostenían que los universales (e.g. «fruta») eran conceptos vacíos, *flatus vocis*, sin «algo» que les correspondiera (lo que existen son las manzanas y los plátanos). Para el realismo, en cambio, los universales sí tienen un referente. Bajo esta perspectiva, el «juego» remitiría a una forma eterna cuyo alejamiento o proximidad en los diversos momentos equivaldría a la ganancia o pérdida cultural¹¹ respectivas.

Acerca de cómo la función lúdica da un orden en tiempos arcaicos a las instituciones culturales, hablaré más adelante. Antes, veamos la panorámica que presenta Huizinga de la historia de la humanidad *sub specie ludi*. Dado que en *Homo ludens* hay muchas referencias a las sociedades helénicas, su autor comienza el recorrido de las épocas en la Roma del Imperio, donde el juego ya había perdido su ímpetu inicial y carecía de potencia orgánica. El declive creativo de la cultura romana está en relación directa con su pobreza lúdica. Cierto es que el pueblo exige *panem et circenses*. «Un oído contemporáneo se inclinará a escuchar, en estas palabras, nada menos que la exigencia de los sin trabajo por subsidio y una entrada para el cine: medios de subsistencia y diversión del pueblo. Pero las palabras significaban algo más»¹². Eran juegos sagrados y a ellos tenían un derecho sagrado. Sin embargo, a los combates de gladiadores y a las exhibiciones en el *circus* falta la seriedad completa que permitió en otros períodos la transformación cultural. Lo sagrado se había

con el «espíritu primitivo».

11. Cinco años después de publicar *Homo ludens*, Huizinga analiza la insuficiencia y vaguedad de conceptos como caída y apogeo cultural; propone, en cambio, hablar de ganancia y pérdida de cultura (*En los albores...*, pp.49-96). Sin embargo, en el mismo texto donde sugiere esta distinción aparece también deslizado el término de decadencia para calificar la situación contemporánea (*Ibid.*, p.7).

12. Huizinga, *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur en Verzamelde werken V, Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, p.208.

convertido en un falso brillo hasta desaparecer en superchería.

Templos para un culto que estaba atrapado en sus formas tradicionales y se había llenado de superstición; mercados y basílicas para una administración pública y de justicia que, con la estructura político-económica de la sociedad completamente corrompida, poco a poco se depravaron y asfixiaron en el asidero de un sistema de explotación y miseria en la administración pública; circos y teatros dispuestos para juegos sangrientos y bárbaros y escenificaciones licenciosas; baños para honra del cuidado del cuerpo, a la vez muelle y vigoroso; todo esto en conjunto apenas compone una civilización real y duradera¹³.

El diagnóstico sobre el medioevo va en la misma dirección: también existen muchos y notables ejemplos de juego cultural, pero a este juego le falta el empuje creador de los tiempos arcaicos. El libro que le dio notoriedad académica a Huizinga fue precisamente uno acerca del ocaso de aquella época: *Herfsttij der middeleeuwen*, de 1919, que dista de ser un manual de consulta. Tal como lo prescriben las tesis que mencioné al principio del presente capítulo, en ese texto se esfuerza en realizar, sobre todo, una pintura «de la vida y del espíritu» durante los siglos XIV y XV en Francia y los Países Bajos. Sin embargo, el declive de la cultura medieval no se reduce a sus últimos años, como el título sugiere cuando dice «*herfsttij*»¹⁴ (otoño). Todo el período está repleto de juegos, pero son juegos que no cumplen una función creadora, son juegos que no se toman en serio, como deberían

13. *Ibid.*

14. Huizinga añadió una nota en la edición de 1923, donde expresaba la incomodidad que le generaban las asociaciones a que dio pie el propio título: «El autor tenía, en la época en que escribió este libro, menos conciencia que hoy del peligro que puede haber en comparar las secciones de la historia con las estaciones del año. Ruega, por ende, que se tome el título sólo como una expresión figurada que pretende sugerir el tono del conjunto» (*El otoño...*, p.12).

serlo. Escribe en aquel texto:

Es extraordinariamente difícil practicar, en la esfera del pensamiento medieval, una pulcra separación entre las bur-las y las veras, entre una honrada convicción y esa actitud del espíritu que los ingleses llaman *pretending*, la actitud del niño al jugar, la cual ocupa también un puesto importante en la cultura primitiva¹⁵.

El Renacimiento cambió el estado de las cosas, pues fue un período de efervescencia lúdica. «La imitación de la Antigüedad era [para el espíritu renacentista] sagrada seriedad»¹⁶. Leonardo y Miguel Ángel eran figuras serias en lo que a su obra se refiere; y, sin embargo, pinturas y esculturas por igual destacan en maestría técnica y plasticidad de la que poco se ocuparon los artistas de la

15. Huizinga, *El otoño...*, p.319. Uno de los campos que excita terribles impresiones de aquel tiempo (y agujonea el interés mórbido) es el de la persecución contra los adoradores del diablo, a quien, aunque terrorífico, no es raro verlo como figura cómica también en los procesos por brujería. El concepto abstracto del mal nunca ha movido masas. En cambio, la proyección egocéntrica de seres cuyo fin es satisfacer su maldad en nosotros ha generado incluso momentos de alucinación colectiva. Además del despliegue de sombría creatividad que denotan las variantes de instrumentos de suplicio y pena capital (quizás más para inspirar temor que para un uso efectivo), uno de los frutos más refinados de la época medieval fue el *Malleus maleficarum* (conocido en español como «Martillo de las brujas»). No faltó el inquisidor que llevó hasta sus últimas consecuencias la sospecha supersticiosa: «Dios no puede permitir que quien no es hechicero sea acusado de serlo» (*Ibid.*, p.322). Es una ventaja impagable el haber nacido en una época donde este tipo de imputaciones no tiene cabida; a menos, por supuesto, que uno sea sospechoso de terrorismo, en cuyo caso bien merece la suspensión de sus derechos fundamentales. Marvin Harris ofrece otra interpretación de la locura por la brujería: se habría tratado más bien de una agitación social promovida por las clases gobernantes para suprimir las oleadas de mesianismo cristiano que cuestionaban la injusta distribución de la riqueza (*Vacas, cerdos...* pp.202-216).

16. Huizinga, *Homo ludens...* p.212.

época inmediata anterior. La cultura en verdad «se jugó» nuevamente gracias a la inspiración directa en las fuentes clásicas, cuyos manuscritos fueron leídos como portadores de una sabiduría ancestral (y secreta). Los textos paganos de griegos y romanos se habían convertido en refugio ante una autoridad eclesiástica dogmática. Erasmo de Rotterdam, autor al que Huizinga también dedicó al menos un estudio monográfico, da múltiples muestras de ímpetu lúdico, tanto por el contenido como por el modo de tratarlo, en textos como el célebre *Stultitiae laus*. La idea de que la vida es un juego no era novedosa; lo curioso es el modo en que la Estulticia defiende este postulado. Citaré en extenso un pasaje de Erasmo por los paralelos con Huizinga acerca de la fanfarronería. Habla la estulticia:

¿Qué ciudad ha adoptado, alguna vez, las leyes de Platón o de Aristóteles, o las máximas de Sócrates? ¿Qué cosa persuadió a los Decios a consagrarse a los dioses manes? ¿Qué llevó a Quinto Curcio a una fosa, sino *la vanagloria*, [*inanis gloria*, subrayado por mí, EVM] una dulcísima sirena, pero sorprendentemente aborrecida por los sabios? Se preguntan qué podría ser más tonto que un candidato que adula al pueblo para comprar su favor, cazar aplausos de los necios, complacerse con las aclamaciones, así como transportar ante el pueblo alguna bandera en triunfo o quedar en estatua de bronce en una plaza? Agreguemos a esto la adopción de nombres y sobrenombres. Agreguemos los honores divinos con los que se exhiben estos hombrecillos. Agreguemos las ceremonias públicas donde se equiparan con los dioses incluso los tiranos más infames. Estas cosas son estultísimas y un solo Demócrito no bastaría para reírse de ellas. ¿Quién lo niega? No obstante, de esta fuente nacieron las hazañas de los fuertes héroes, que la elocuencia de los hombres de letras ha llevado con frecuencia hasta el cielo. Esta estulticia crea ciudades, ésta conserva los imperios, al magistrado, la religión, las asambleas, los tribunales; y, en general, no otra cosa es la vida humana que un cierto jue-

go de tontos¹⁷.

El siglo XVIII destaca por su juego barroco: los elementos sobrecargados, imponentes, fantasiosos, donde lo artístico prevalece sobre lo sagrado y conforma, según nuestros estándares, una exageración consciente. Huizinga encuentra en la moda duradera de la peluca una manifestación patente del elemento lúdico de esa época. Si bien su uso se originó para subsanar la dificultad masculina de tener y conservar una larga cabellera, pronto tomó formas que poco semejaban la «naturaleza». El ejercicio de una actividad pública, fuera como soldado, clérigo, juez o comerciante, entrañaba la portación de la peluca. Este aditamento enmarcaba el rostro (tal como la costumbre de enmarcar las pinturas, también surgida en aquellos días) y, de esa manera, le confería gravedad, lo aislaba y ennoblecía. El impacto que ahora nos causan las hiperbólicas pelucas *allongé* de los retratos de Louis XIV con seguridad es mayor que la que tendrían sus contemporáneos, que las veían llevadas por hombres vivos. El prestigio y la dignidad refulgen en el vestido de gala y el maquillaje. El adorno se estilizó hasta el punto de requerir bucles tiesos, polvos blancos y cintas, sin que la incomodidad, la rigidez, las chinches, las pulgas, el mal olor o la suciedad fueran impedimento para disciplinar el ánimo en una forma artística.

El estilo rococó del siglo XVIII tampoco puede sustraerse al calificativo de juego. Huizinga se pregunta entonces si el concepto mismo de «estilo» no esconde ya el reconocimiento de un elemento lúdico, pues en el juego y el estilo coinciden las mismas cosas: ritmo, armonía, cambio regular. La competición ambiciosa no se limitaba a la política de gabinete, sino que tomó cuerpo en salones y sociedades secretas, así como en el afán coleccionista de bichos y rarezas: todo de gran fecundidad cultural. La época logró un equilibrio entre lo serio y lo lúdico como

17. Erasmo de Rotterdam, *Stultitiae laus*, 27.

en pocas ocasiones. La música, la máxima *facultas ludendi*¹⁸ del hombre, se enriqueció enormemente debido a la mejor producción de instrumentos, la progresiva especialización de los intérpretes y la mayor presencia de voces femeninas. También fortaleció su papel como arte independiente cuando se desvinculó de la palabra.

Afirma Huizinga que, en contra de la primera impresión que podrían producir, el neoclasicismo y el mundo romántico, vistos de cerca, resultan ser períodos de gran empuje lúdico debido a su inspiración en la Antigüedad. El ascenso de la burguesía no fue impedimento para que la educación y la cultura tuvieran una marcada influencia estética. Todavía no calaban los ideales de sobriedad y trabajo. El romanticismo adquirió forma, antes que en ningún otro, en Horace Walpole, miembro de la élite británica quien escribió *The Castle of Otranto* con la virtud de un diletante. La primera novela de horror con escenario medieval es obra de un espíritu aficionado a la arqueología que denominó «*gothic*», mientras ridiculizaba en otros la pasión desmesurada por las reliquias. Huizinga no oculta su devoción por la actitud aristocrática de Walpole, cuya mansión en Strawberry Hill poseía una notable selección de objetos y su dueño podía darse el lujo de considerarla una bagatela. Finalmente, era sólo un juego (que su posición económica le permitía jugar). Al tiempo de la eferescencia por el gótico, nace el sentimentalismo, donde el amor y el honor son el eje del resto de las actividades, desde la educación hasta el luto. La sensiblería tiene su expresión en los literatos, pero se adapta a las exigencias de la época.

18. Llama la atención el hecho de que Huizinga utilice esta categoría en una sola ocasión (*Homo ludens...* p.219). Si bien la música representaría la más elevada potencia de jugar, queda confuso qué otras *facultates ludendi* existirían, cómo y por qué se subordinan a aquella. Incluso, podría resultar en abierta oposición con la hipótesis de continuidad entre «naturaleza» y «cultura», entre «juego animal» y «juego humano».

«Este es el momento de plantear la pregunta: ¿qué tan en serio? ¿Quién ha tomado más en serio la ocupación y la experiencia del estilo de su época: los humanistas y los espíritus del barroco o los románticos y los sentimentales del siglo XVIII?»¹⁹. Para Huizinga, ambos períodos tienen suficientes elementos lúdicos, es decir, que mantienen (cada cual a su manera) el inestable equilibrio entre el juego y lo serio, que caracteriza a las culturas arcaicas. Sin embargo, la industrialización y el crecimiento del número de habitantes, entre otros factores, vuelven difícil valorar la función lúdica en el siglo XIX y en nuestra propia época. El trabajo en la fábrica dejaba poco tiempo para los momentos improductivos. La secularización progresiva de la vida civil supuso también el cambio de los calendarios festivos. Aunque hasta hoy vivimos bajo dos sistemas incompatibles de medición temporal –el cíclico religioso y el linear donde cada momento es único–, la repetición de fechas cumple la función renovadora de un modo muy desgastado. La búsqueda del incremento material a cualquier costo condujo hacia el utilitarismo y a la creencia de que eran las fuerzas económicas las que movían el mundo. Nada más antipático al intelecto exquisito de Huizinga que las vulgares teorías marxistas (y peor aún, su apropiación práctica) sobre el proletariado como motor de la historia.

La sobrestimación del factor económico en la sociedad y en el espíritu humano fue, en cierto sentido, el fruto natural del racionalismo y del utilitarismo, que mataron el misterio y liberaron a los hombres de culpa y de pecado. Pero se olvidaron de emanciparlos también de la insensatez y la miopía, y parecían decididos y capaces de hacer al mundo según el patrón afortunado de su propia banalidad²⁰.

19. *Ibid.*, p.222.

20. *Ibid.*, p.223. Escritos como, por ejemplo, *Le droit à la paresse* de Paul Lafargue, yerno malquerido de Karl Marx, parecerían insuficientes para proponer un elemento lúdico vivo en épocas más recientes. Si bien Lafargue culmina su alegato irónico en favor del derecho a la

EL JUEGO CONTEMPORÁNEO

Para Huizinga, el siglo XIX, al igual que la primera mitad del XX, se ha vuelto culturalmente estéril porque ha perdido la ingenuidad lúdica. Las actividades que en algún momento pugnaban por mantener el balance entre lo serio y el juego, ahora están infundidas de gravedad. El problema heredado a nuestra época es que se toma a sí misma demasiado en serio. «Los ideales de trabajo, educación y democracia, apenas dejaron espacio para el principio eterno del juego»²¹. En el panorama de Huizinga, uno de los signos más visibles de la pérdida lúdica es la renuncia de

pereza con la resolución contundente de no trabajar más de tres horas al día (cuando las jornadas «normales» eran de quince o de dieciocho), tiene menos claro qué hacer con el «tiempo libre». Puesto en perspectiva, resulta comprensible que unas horas menos de fatiga o un día de descanso fueran ya, por sí mismos, el paraíso imaginado frente a la asfixia de las fábricas. El dogma capitalista del trabajo ha hecho creer en la urgencia de exigir empleo, mientras que las sociedades precedentes lo habían considerado apenas un mal necesario, nunca una bendición. Una vez reducida la jornada laboral, se volverá necesario aprender a «matar el tiempo» por medio de ejercicios gimnásticos para la conservación de la salud y con espectáculos públicos donde los legisladores saldrían a la calle como bufones. Sin embargo, el argumento de Lafargue es acorde con el tono economicista de la época: «la experiencia de algunos capitalistas inteligentes está ahí: demuestra irrefutablemente que, para potenciar la productividad humana, es necesario reducir las horas de trabajo y multiplicar los días de paga y las fiestas» (*Le droit à la paresse*, 3). En el mismo tono humorístico, otras «teorías» de reducción de la jornada laboral (sc. Edward Bellamy) han llegado a considerar suficientes diez minutos de trabajo al día (Armando Torno, *Le virtù dell'ozio*, Milano, Mondadori, 2001, p.61). En general, las propuestas descansan en la fe de que las máquinas liberarán progresivamente de la necesidad de intervenir manualmente. Por otra parte, en esto puede leerse también una subordinación de la voluntad al automatismo.

21. Huizinga, *Homo ludens...* p.226.

la fantasía en la vestimenta varonil. Después de la Revolución Francesa, los pantalones largos, típicos hasta entonces de aldeanos, pescadores o marineros, se convirtieron en moda. Los cambios en la moda masculina desde ese momento hasta ahora son ya menores, a pesar de la extensa variedad de colores y texturas disponibles.

Las competiciones para demostrar la fuerza física tuvieron mucho tiempo el acento de una dramatización. Los torneos medievales eran la oportunidad de alardear y poner en alto un nombre, hacer ostensivo por qué se era quien se era. El posterior rigorismo de los movimientos de Reforma y Contrarreforma condenó la exaltación del cuerpo y, por ende, cualquier tipo de cuidado atlético. Es en el siglo XIX cuando el cambio de mentalidad respecto del cuerpo fomentó la consolidación del deporte como actividad independiente. En los clubes creados para el ejercicio deportivo (críquet, polo) se redactaban las reglas cada vez con más detalle y precisión de lo permitido, lo prohibido y lo tolerado. El cultivo especializado de una habilidad, gracias a la disponibilidad cultural, produjo la distinción aún vigente entre los «profesionales», para quienes se trata más bien de un trabajo con poco contenido lúdico y menor espontaneidad, y los *simples* «amateurs», aficionados al juego pero incapaces de satisfacer sus requerimientos técnicos. Pero, «con la creciente sistematización y disciplina del juego se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico»²².

Las competiciones están ligadas tradicionalmente con el culto y la fiesta, según los abundantes ejemplos provistos por Huizinga; no obstante, también recalca que, de manera análoga a otras manifestaciones de la época, la competición corporal sufrió los estragos de la secularización a partir del siglo XIX cuando se convirtió en deporte: no cumple función fecunda alguna, sino

22. *Ibid.*, p.229. Huizinga parece ubicar, en el alejamiento de la «espontaneidad», la «pobreza» lúdica de las sociedades contemporáneas.

que es completamente estéril en términos culturales. En contra de la opinión de que el deporte es juego en máximo grado, para Huizinga «se ha vuelto serio, y el estado de ánimo de juego ha desaparecido más o menos de él»²³. La causa de la seriedad extrema (separada del acto lúdico) radicaría en su carácter no sacro.

Los juegos de tablero fueron mucho tiempo exponentes de las pugnas entre facciones de los pueblos primitivos. La práctica de estos juegos (damas chinas, *backgammon*, ajedrez) no da pie al ánimo alegre, en especial cuando el azar no desempeña ningún papel, pues demanda un alto grado de concentración en los cálculos. Los juegos de naipes, en cambio, tienen inevitablemente un componente de azar, poco propicio para la formación de clubes o la realización de campeonatos. Pero, en los juegos de cartas que exigen una mayor destreza, la seriedad se ha incrementado según el gusto de la época. Es así que, en tiempos de la redacción de *Homo ludens*, el *bridge* consumía enormes cantidades de energía espiritual bajo un esquema técnico de absoluta seriedad, con manuales, sistemas y grandes maestros. Esta actitud hacia el *bridge*, que también es detectable en cualquier juego con reglas claras y distintas, en modo alguno es la de una «noble *diagoge*» en el sentido aristotélico de saber pasar el tiempo. El elemento lúdico de la cultura actual no se ve fortalecido de esta manera, porque, dice Huizinga, «para jugar de verdad, el hombre debe, mientras juega, ser niño de nuevo»²⁴, y ello no ocurre cuando el

23. *Ibid.*, p.230. Sería indispensable considerar, también, el fervor, cercano al fanatismo religioso, que despiertan hoy las personalidades del deporte o los equipos. La sacralización de los deportistas podría no ser, como sostiene Huizinga, resultado o signo del «puerilismo» exacerbado de nuestro tiempo, una desviación del principio eterno del juego. Por el contrario, parece que es justo el carácter de no ser más que un juego, en el sentido de una actividad fuera de la «vida normal», lo que dota al deporte del medio idóneo para convertirse en objeto de culto.

24. *Ibid.*, p.206.

juego es *tan* serio.

El contenido lúdico de la actualidad lleva constantemente a conclusiones contradictorias. Mientras que el deporte o el *bridge* se han vuelto actividades serias, lo que había merecido un tratamiento grave o incluso despectivo ha degenerado, al menos en apariencia, en alegre juego. Tal es el caso del comercio. En su diagnóstico, Huizinga pone de relieve algunos comportamientos mercantiles que serían señal de la «ludificación»²⁵ incitada por la publicidad y la propanganda. En contra de lo que muestran los análisis del *potlatch* y los *agones* de las páginas anteriores, Huizinga afirma que el comercio y la competición mercantil no pertenecen originalmente a la esfera de los juegos sagrados, como si éstos no hubieran cumplido una función económica²⁶.

También el examen del arte actual arroja conclusiones contradictorias. La pintura al fresco, de carácter social, cede progresivamente su lugar al caballete para disfrute individual. El arte se vuelve íntimo pero aislado. La música se traslada de los recintos

25. Gianfranco Staccioli propone una distinción: cuando una actividad cumple con todas las «características» del juego, es *lúdica*; en cambio, si carece de alguna (por ejemplo, la autotelia o finalidad en sí misma) es entonces *ludiforme* (*Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 1998). En este sentido, los elementos lúdicos de la cultura contemporánea serán más bien ludiformes, en cuanto que se apropian de la «forma» (exterior) del juego.

26. Con la intensificación del tráfico moderno de mercancías se transforma un modelo de circulación de la riqueza que había permanecido sin mayores cambios. Lo serio se convierte en juego cuando los beneficios del intercambio ceden su prioridad a consideraciones comparativas. El concepto de «récord», que surge del ámbito deportivo como el registro conmemorativo, en las paredes de una hospedería, del corredor más veloz, adquiere en los negocios la dimensión estadística: el barco de mayor tonelaje, la fábrica con más empleados. Incluso es motivo de orgullo el ranking de hombres más acaudalados del planeta, el índice de pobreza o el cotejo de «riesgo-país». Sin embargo, los elementos competitivos están subordinados a la búsqueda de rendimiento.

públicos a la recámara. Los arquitectos proyectan menos edificios de uso comunitario y más viviendas privadas. Los artistas habían tenido un papel modesto en la jerarquía social, como sirvientes de ornato para los privilegiados en el poder. El goce de las obras se atribuía a la exaltación religiosa. La transformación fue lenta pero irrevocable: los artistas adquirieron un prestigio desconocido al precio de la renovación perpetua de la «originalidad», y la belleza fue apreciada «en sí misma», con «actitud estética». Las reproducciones fotográficas hicieron asequibles las «historias del arte». Los museos nacieron como los guardianes de tesoros para acceso popular (mejor dicho, para aquellos con *buen gusto* y tiempo).

Pero, al tiempo de esta «democratización», el esnobismo se apoderó del público y los creadores. A diferencia de otros sectores de la cultura, el arte resultó más susceptible a las presiones de la reproducción técnica, los anuncios y el libre mercado. La calidad lúdica ha disminuido desde que adquirió conciencia de su capacidad: «En el saber seguro acerca de su propia gracia superior, [el arte] se alejó de su eterno ser niño»²⁷. No obstante, existe una presencia febril del elemento de juego en el rasgo esotérico de las tendencias artísticas, según el cual sólo unos pocos logran entender la genialidad de tal o cual obra, el mensaje profundo o la burla hacia el sistema. En efecto, los artistas que rodean con un halo de misterio sus creaciones actúan de modo similar a las sociedades secretas, esto es, con un amplio contenido lúdico.

En el campo de la ciencia contemporánea, Huizinga se inclina a ver menor contradicción que en otras manifestaciones culturales. Las prácticas científicas actuales ofrecen poco lugar para el juego; su seriedad les viene del estrecho contacto con la «realidad». Además, las «reglas» no son invariables, sino que se van transformando con hallazgos y teorías. El conocimiento tenía antes una conexión más precaria con la experiencia, por lo cual

27. Huizinga, *Homo ludens...* p.234.

las especulaciones podían desarrollarse sólo como un disputa argumental a partir de una tradición aceptada²⁸. Sin embargo, las elaboraciones de aquellos paradigmas epistemológicos perdieron prestigio social desde que la demostración empírica (o su apariencia) desbancó el estatuto inmovible de las pretensiones cosmológicas. Hoy, la aplicación indiscriminada de cierta terminología (freudiana, marxista, etc.) no es tanto un nuevo aliento lúdico, sino la repetición ignorante de una moda. Quedan algunos resabios de un elemento de juego muy disminuido en las polémicas entre comunidades científicas por la anticipación temporal en la autoría intelectual de un invento o una teoría, pero esto obedece a violentos intereses nacionales más que a un espíritu de competición.

El último elemento a considerar en el análisis de la función lúdica en la cultura contemporánea es el de la organización social. Las notas sobre el papel del aguafiestas fueron reveladoras de la importancia que Huizinga concede al seguimiento de las reglas y al llamado *fair play*. También el puerilismo con su falso juego es signo del deterioro en el orden político. Las actividades lúdicas actuales tienen una presencia universal tanto en lo público como en lo privado. Pero es claro que «si la puerilidad general de hoy fuera un juego auténtico, deberíamos ver a la sociedad en camino *de vuelta* [subrayado por mí, EVM] hacia las formas arcaicas de cultura, en las que el juego era un factor creador vivo»²⁹.

28. Por ejemplo, dado que los textos bíblicos eran la palabra revelada de Dios, tenían sentido las discusiones cabalísticas acerca de las relaciones numéricas en el impronunciable tetragrama divino (YHVH), de la primera letra del *Génesis* o de los acrósticos (Cf. Esther Cohen, *La palabra inconclusa, Ensayos sobre cábala*, México, Taurus/UNAM, 1994).

29. Huizinga, *Homo ludens...* p.238. No tengo elementos suficientes para saber si esta hipótesis de una «pérdida lúdica» sería un lugar común en aquella época; sin embargo, también aparece en otros autores que

El diagnóstico de Huizinga acerca del espectro cultural contemporáneo y del pasado inmediato quiere ser concluyente: las sociedades muestran ahora signos de una fractura en el inestable equilibrio entre lo serio y lo lúdico. Las consecuencias negativas de una separación radical son, en esta perspectiva, poco halagüeñas, porque la «realidad» se vuelve pesada y grave cuando el juego pierde su influencia. Lo que subraya *Homo ludens* no es la ausencia actual de elementos lúdicos, ya que los indicios en contrario se multiplican, sino que los juegos sólo en raras ocasiones son «echt spel», juego auténtico. El criterio para distinguir entre unos y otros es, como en muchas teorías conservadoras, la cercanía con los orígenes o su alejamiento, que sería la distancia respecto de la propia esencia.

añoran el paraíso perdido antes de la invasión omnipresente del demonio llamado «técnica». Por ejemplo, Gustav Bally utiliza las categorías de Friedrich Schiller de «bárbaro» y «salvaje» para caracterizar su momento histórico: «donde antes había juego se halla ahora el adelanto técnico. En vez de nuevas cualidades, este mundo aclama la cantidad, el afán de batir récords suple la noble competencia» (*El juego como expresión de libertad*, Tr. J. Reuter, México, FCE, 1958, p.93). El tono de optimismo ingenuo en este texto de 1945 muestra la amargura del desastre en la guerra: «¿No podría una tierra virgen original ser fuente de nuevas fuerzas, lugar de germinación de estructuras que jamás habían existido antes, precisamente por ser la nada de un mundo, incapaz ya de producir seres vivos?» (*Ibid.*, p.96). No obstante, a pesar de que Huizinga sabe que esa edad dorada y la posibilidad de «regresar» a un origen perdido son invenciones de las que hay que precaverse, parece sentirse atraído en esa dirección. Con todo, es motivo de atención la cercanía entre los dos autores, pues, a pesar de que Bally no tiene a Huizinga en su bibliografía, parece citarlo cuando habla de la seriedad: «La técnica bárbara del aprovechamiento del mundo, forma deficiente del ser-hombre, exige para sí la seriedad y desvaloriza el juego convirtiéndolo en algo falto de seriedad» (*Ibid.*, p.98).

GRAN FINAL INCONCLUSO

La hipótesis de que la cultura surge como juego resulta atractiva como clave de lectura de las más diversas manifestaciones antropológicas. De este modo, las riñas de gallos en Bali, los saturnales o el *potlatch* presentan características que los emparentan en la competición y la fanfarronería. El deseo de ser el primero, que se materializa en pugnas bajo reglas por demás arbitrarias, cumpliría una función fecunda en la creación de las instituciones culturales y como germen de la ética misma. De ahí que Huizinga rechace terminantemente a los aguafiestas y, en general, a todo aquel que intente quebrantar el orden establecido o reduzca el impulso lúdico a expresiones pueriles. El juego primaría sobre la cultura inclusive en el espacio más reservado, el de lo sacro, donde el propio Platón ofrece elementos para considerarlo así.

Huizinga otorga al juego el sitio de piedra angular de la cultura, pero plantea al mismo tiempo un problema difícil de resolver en sus propios términos: desde el siglo XVIII el «impulso lúdico» se habría vuelto cada vez más débil. Esta pérdida en la fuerza del juego habría llevado a una pérdida en la cultura. Huizinga no ha sido el único que ha identificado la evidente transformación en las actividades lúdicas, ni el único que habla en tono decepcionado acerca de la época en la que le tocó vivir. Su gran intuición es relacionar ambos postulados y reflexionar sobre la indigencia cultural contemporánea, no en los términos centrales de la civilización, como podrían ser el Conocimiento, la Razón, la Economía o el Poder, sino a partir de las directrices de un acto marginal: el Juego.

El problema que supone la perspectiva del factor lúdico que pierde su presencia fecunda es apenas uno de los muchos que implica la elaboración teórica de *Homo ludens*. Podríamos agregar otros: por una parte, el «juego» se convierte en un concepto difuso y sin referentes concretos. Cualquier manifestación cultural sería susceptible de adquirir ese calificativo. Además, son poco claros los criterios para distinguir un juego «auténtico» de uno que no lo sea. En consecuencia, queda abierta la posibilidad de que cualquier época o actividad que resulte antipática reciba el estigma de no ser verdadero juego, sino una forma degradada. En fin, se podría esgrimir contra la hipótesis de Huizinga la laxitud en el uso del propio concepto de juego a través de los capítulos, o la petición de principio de una esencia llamada «juego».

Sin embargo, el estado de precariedad intelectual respecto de *Homo ludens*, al cual hice alusión en el «Preludio» de esta investigación, proyecta límites en lo que al alcance de la crítica se refiere. De ahí que prefiera, por el momento, destacar sucintamente las preguntas y observaciones que en mí despertó la lectura ampliada del texto.

Descubrí en Huizinga la preocupación de quien se formula una interrogante que no sabe cómo encarar. Muchos antes que él y muchos después de él han hablado sobre juego o lo han utilizado como metáfora de la vida, del amor, del arte, de la sociedad: los nombres de los más notables sobran en este lugar. No obstante, sólo en muy pocos he visto el *planteamiento de la pregunta por el juego* en toda su profundidad, porque se da por descontado lo que éste significa, o se resuelve rápidamente la cuestión. Ello no significa que las tentativas de esos pocos autores sean menos arriesgadas o imprecisas.

Por otra parte, *Homo ludens* subraya un aspecto del que se hace caso omiso o se minimiza en muchos tratados: la dimensión social del juego. Ciertamente es que Huizinga tenía una particular aversión hacia las perspectivas psicológicas, pero el argumento para concentrar la atención en lo social trasciende este rechazo: se trataba de analizar las consecuencias del juego como origen de

la cultura, lo cual supone algo más que un individuo. Sin embargo, durante la escritura de este texto, continuamente sentí la inclinación de realizar una descripción de los procesos psicológicos involucrados en el jugar. Para ceñirme, en la medida de mis posibilidades, al análisis de Huizinga, eliminé del desarrollo cualquier explicación en aquel sentido, pero dejé en numerosas notas al pie constancia de que el tema individual requería ser abordado.

La posibilidad de manipular el juego se presenta en *Homo ludens* bajo un rechazo contundente. De acuerdo con Huizinga, el juego no puede ser controlado porque funciona, por así decirlo, como estructurante cultural, anterior a la búsqueda de beneficios personales; y cuando un poder somete al juego, éste deja entonces de ser tal. No obstante, la utilización *de facto* del juego parecería contradecir aquella hipótesis. En efecto, existen prácticas pedagógicas y terapéuticas que harían del juego un instrumento del aprendizaje o la salud. Hay también ocasiones en que el juego mismo sería objeto de un manejo ideológico, como cuando desde el Estado se promueven el deporte o los espectáculos de todo tipo con el fin de mantener el *statu quo*. En ambos casos, para superar la objeción y seguir sosteniendo que el juego como tal no es manipulable, podría bastar la distinción –no huizinguiana, aunque muy próxima– entre lo lúdico y lo ludiforme. Esto es, todas las acciones que no cumplen con el requisito de finalidad en sí mismas (y están por tanto subordinadas a un fin diferente) serían *semejantes* a un juego, ludiformes, a diferencia de las lúdicas, que serían juego en el pleno sentido de la palabra. Sin embargo, tampoco se zanja la cuestión de este modo, pues habría que definir entonces quién decide si una acción tiene su fin en sí misma: ¿será acaso el «jugador» que, desde cierta perspectiva, se encuentra ya «manipulado»?

Por último, en el origen de esta investigación tuve el propósito de desarrollar el movimiento entre el juego y lo serio, incluso como un par de conceptos clave para el entendimiento de la expresión cultural, pero quedó como inquietud para un futuro

estudio específico. Había encontrado diversos indicios de que la relación entre la seriedad y el juego, o mejor aún, la seriedad del juego, era más profunda e inestable de lo que el propio Huizinga explícitamente aceptaba¹.

En sus capítulos iniciales, *Homo ludens* da cuenta de por qué el juego y lo serio no son términos opuestos, a pesar de que en muchas lenguas son comunes las frases que enfrentan lo que es «en serio» contra lo que se hace «en juego». Un análisis detenido muestra que no son conceptos antitéticos, como cuando constatamos la gravedad de ánimo de un jugador de ajedrez ante el tablero. No obstante, la seriedad del juego es siempre una seriedad a medias, porque el participante *sabe* que es *sólo* un juego, aunque un juego en el cual, como *buen* jugador, *debe* seguir jugando. Tal es el caso de las sociedades primitivas, en las cuales la población «se asusta» sinceramente de los demonios enmascarados que personifican los mismos hombres de la tribu. Sin embargo, la explicación del surgimiento de la cultura como juego fue prioridad en la inteligencia de *Homo ludens* y me orilló a postergar el examen de cómo y por qué el juego es serio.

Pues bien, es en este contexto donde adquiere pleno sentido la hipótesis de Huizinga de que el juego termina cuando la realid

1. Mihaly Csikszentmihalyi propone una explicación de por qué algunas actividades (entre ellas, el juego) son atractivas para quien las realiza, y desarrolla una gradación que va de la ansiedad al aburrimiento como correspondencia entre las habilidades y los retos, en otras palabras, como una forma de recompensa intrínseca («Play and intrinsic rewards» en *Journal of Humanistic Psychology*, 15-3, Summer 1975, pp.41-63). Sin embargo, la hipótesis de Csikszentmihalyi se centra en la motivación individual para la seriedad, pero deja fuera consideraciones de orden colectivo, tales como la presión de grupo, las tradiciones o la fanfarronería. Por otra parte, tampoco es de mucha utilidad para entender los juegos de azar porque en éstos la «actividad» del jugador es mucho menor.

OBRAS CONSULTADAS

- Adamowsky, Natascha, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt/New York, Campus, 2000.
- Adorno, Theodor W. y Max Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración, Fragmentos filosóficos*, Intr. y tr. J. J. Sánchez, Madrid, Trotta, 1994.
- Agamben, Giorgio, *Infancia e historia, Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Tr. S. Mattoni, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007.
- Althusser, Louis, *La filosofía como arma de la revolución*, Tr. O. del Barco, E. Román y O. Molina, México, Siglo XXI, 2002.
- Ambrosini, Cristina Marta, *Del monstruo al estratega, Ética y juegos*, Buenos Aires, CCC Educando, 2007.
- Aristotelis *Opera*, Vol. I y II, Ex recensione I. Bekkeri, Berolini, Academia Borussica, 1831-1870, Neue Hrsg. O. Gigon, Berlin, Gruyter, 1960.
- Auciello, Fernando, *Juegos, jugadores, juguetes*, Córdoba, Argentina, Alción, 1997.
- , *El juego*, Córdoba, Argentina, Alción, 2009.
- Baatz, Ursula und Wolfgang Müller Funk (Hg.), *Vom Ernst des Spiels, Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin, Reimer, 1993.
- Bachelard, Gaston, *La poética de la ensoñación*, Tr. I. Vitale, México, FCE, 1982.
- Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*, Tr. J. Reuter, México, FCE, 1958.
- Bataille, Georges, *La parte maldita, Precedida de «La noción de gasto»*, Epílogo, tr. y notas F. Muñoz de Escalona, Barcelona, Icaria, 1987.
- Bégout, Bruce, *Zerópolis*, Tr. A. Galvany, Barcelona, Anagrama, 2007.
- Bencivenga, Ermanno, *Giocare per forza, Critica della società del di-*

- vertimento*, Milano, Mondadori, 2001.
- Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Tr. A. E. Weikert, Intr. B. Echeverría, México, Itaca, 2003.
- Benveniste, Émile, «Le jeu comme structure» en *Deucallon, Cahiers de philosophie*, Paris, 2, 1947, pp.161-167.
- Blasco, Miguel y José David, *El juego, uno de los caminos hacia la paz*, Buenos Aires, Lumen-Humanitas, 2005.
- Blázquez Martínez, José María y María Paz García-Gelabert, «El origen funerario de los juegos olímpicos» en *Revista de arqueología*, 140, Diciembre 1992, pp.28-39. Disponible en línea: <http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01349442066571177190680/018476.pdf?incr=1>
- Buland, Rainer, «Zur Grundlegung einer Spielforschung» en *Homo ludens*, II, 1992, München/Salzburg, Katzbichler, pp.43-63.
- Caillois, Roger, «Théorie de la fête» en *La Nouvelle Revue Française*, Paris, LIII, 1939, pp.863-882, y LIV, 1940, pp. 4-59.
- , «Jeu et sacré» en *L'homme et le sacré, Édition augmentée de trois appendices sur le sexe, le jeu, la guerre, dans leurs rapports avec le sacré*, Paris, Gallimard, 1950, pp.208-224.
- , «Préface», «Nature des jeux» y «Jeux des adultes» en R. Caillois (dir.), *Jeux et sports, Encyclopédie de la pléiade XXIII*, Paris, Gallimard, 1967.
- , *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967. [Ed. cast.: *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1986]
- , *El mito y el hombre*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1988.
- , *El hombre y lo sagrado*, Tr. J. J. Domenchina, México, FCE, 2004.
- Canetti, Elias, *Masa y poder*, Tr. J. J. del Solar, Pról. I. Echeverría, Barcelona, Debolsillo, 2005.
- Caro Baroja, Julio, *El carnaval, Análisis histórico-cultural*, Madrid, Alianza, 2006.
- Cohen, Esther, *La palabra inconclusa, Ensayos sobre cábala*, México, Taurus/UNAM, 1994.

- Csikszentmihalyi, Mihaly, «Play and intrinsic rewards» en *Journal of Humanistic Psychology*, 15-3, Summer 1975, pp.41-63.
- Darley, Andrew, *Visual Digital Culture, Surface play and spectacles in new media genres*, London/New York, Routledge, 2000.
- Desiderio, Giancristiano, *Socrate in campo, Saggio sul gioco della vita*, Arezzo, Limina, 2005.
- Dorfman, Ariel y Armand Mattelart, *Para leer al pato Donald, Comunicación de masa y colonialismo*, Pról. H. Schmucler, Buenos Aires, Siglo XXI, 1972.
- Dostoyevski, Fiódor, *El jugador*, Tr. J. Laín Entralgo, España, Salvat, 1969.
- Duvignaud, Jean, *Spectacle et société, Du théâtre grec au happening, La fonction de l'imaginaire dans les sociétés*, Paris, Denoël/Gonthier, 1970.
- , *El sacrificio inútil*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1979.
- , *El juego del juego*, Tr. J. Ferreiro, México, FCE, 1982.
- Eliade, Mircea, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1965.
- Erasmus de Rotterdam, *Elogio de la estulticia*, Ed. bilingüe, Intr. V. Florián, Tr. J. Puyol, Bogotá, Panamericana, 1998.
- Erhard, Johann Benjamin et al. *¿Qué es Ilustración?* Est. prel. A. Maestre, Tr. A. Maestre y J. Romagosa, Madrid, Tecnos, 2007
- Eurípides, *Ifigenia entre los tauros*, Intr., tr. y notas T. Calvo Martínez, en *Tragedias II*, Madrid, Gredos, 2000, pp.273-339.
- Fink, Eugen, *Oasis de la felicidad, Pensamientos para una ontología del juego*, Tr. E. C. Cross, México, UNAM, 1966.
- Frasca, Gonzalo, «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology». Disponible en línea: http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- , *Videogames of the Oppressed, Videogames as a means for critical thinking and debate*, Information, technology and design thesis, Georgia Institute of Technology, 2001. Disponible en línea: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Freud, Sigmund, *Psicología de las masas, Más allá del principio del placer, El porvenir de una ilusión*, Tr. L. López-Ballesteros, Ma-

- drid, Alianza, 2000.
- , *El chiste y su relación con lo inconsciente*, Tr. L. López-Ballesteros, Madrid, Alianza, 2000.
- Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método I*, Tr. A. Agud Aparicio y R. de Agapito, Salamanca, Sígueme, 1999.
- , *La actualidad de lo bello*, Intr. R. Argullol, Tr. A. Gómez Ramos, Barcelona, Paidós/UAB, 1991.
- Galán Vélez, Francisco Vicente, "Apuntes para una filosofía del juego" en *Revista de Filosofía* 58-59, Universidad Iberoamericana, México, 1987, pp. 187-207.
- Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, Tr. A. Bixio, Barcelona, Gedisa, 2005.
- Gennep, Arnold van, *Los ritos de paso*, Tr. J. Aranzadi, Madrid, Alianza, 2008.
- Gombrich, Ernst H., «The High Seriousness of Play, Reflections on *Homo Ludens* by J. Huizinga» en *Tributes, Interpreters of our cultural tradition*, Oxford, Phaidon, 1984, pp. 138-163.
- Gómez Mendoza, Miguel Ángel, «El juego en el discurso de las ciencias sociales» en *Revista electrónica de educación y psicología*, 2-3, Junio 2006. Disponible en línea: <http://www.utp.edu.co/php-revistas/repes/docsFTP/172227gomez.doc>
- González Alcantaud, José Antonio, *Tractatus ludorum, Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993.
- Grätzel, Stephan, *Der Ernst des Spieles, Vorlesungen zu einer Philosophie des Spiels*, Hrsg. J. Heil und A. Schollenberger, London, Turnshare, 2004.
- Graves, Robert, *Los mitos griegos, I*, Tr. E. Gómez Parro, Madrid, Alianza, 2001.
- , *Los mitos griegos, 2*, Tr. E. Gómez Parro, Madrid, Alianza, 2001.
- Harris, Marvin, *Vacas, cerdos, guerras y brujas, Los enigmas de la cultura*, Tr. J. O. Sánchez Fernández, Madrid, Alianza, 1998.
- Havelock, Erick A., *Prefacio a Platón*, Tr. R. Buenaventura, Madrid, Machado, 2002.
- Henricks, Thomas S., «Huizinga's Contributions to Play Studies: A Re-

- appraisal» en J. L. Roopnarine (ed.), *Conceptual, Social-Cognitive, and Contextual Issues in the Fields of Play, Play and culture studies 4*, Westport/London, Ablex, 2002, pp. 23-52.
- , *Play Reconsidered, Sociological perspectives on human expression*, Chicago, University of Illinois, 2006.
- , «Play as Deconstruction». [Manuscrito inédito, presentado durante la 35th Annual Conference of The Association for the Study of Play, 2009 y facilitado por el autor]
- Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989.
- Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX, 1914-1991*, Tr. J. Faci, J. Ainaud y C. Castells, Barcelona, Crítica, 1995.
- Holzappel, Cristóbal, *Crítica de la razón lúdica*, Madrid, Trotta, 2003.
- Homero, *Ilíada*, Intr. y tr. E. Crespo Güemes, Madrid, Gredos, 2000.
- , *Odisea*, Intr. C. García Gual, Tr. J. M. Pabón, Madrid, Gredos, 2000.
- Horkheimer, Max, *Crítica de la razón instrumental*, Pres. J. J. Sánchez, Tr. J. Muñoz, Madrid, Trotta, 2002.
- Huizinga, Johan, *En los albores de la paz, Estudio de las posibilidades para el restablecimiento de nuestra civilización*, Tr. J. de Benavent, Barcelona, Los libros de nuestro tiempo, 1946.
- , *El concepto de la historia y otros ensayos*, Tr. (de la versión alemana) W. Roces, México, FCE, 1946.
- , *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur en Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, pp. 26-246. [Ed. cast.: *Homo ludens, El juego y la cultura*, Tr. (de la versión alemana) E. Imaz, Madrid, Alianza, 1972]
- , «Ce qu'Érasme ne comprenait pas» (1936) en *Verzamelde werken VI, Biografie*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, pp.247-251.
- , «Lettre à M. Julien Benda» (1933) en *Verzamelde werken VII, Geschiedwetenschap, Hedendaagsche Cultuur*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, pp.269-278.
- , «Der Mensch und die Kultur» (1938) en *Verzamelde wer-*

- ken VII... pp.442-459.
- , «Erasmus de Rotterdam» en Erasmus de Rotterdam, *Elogio de la locura, Coloquios*, Tr. J. Puyol y A. de Virués, México, Porrúa, 1984. [Sin crédito de traducción del texto de J. Huizinga]
- , *El otoño de la Edad Media, Estudios sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*, Tr. (de la versión alemana) J. Gaos y A. Rodríguez de la Peña, Madrid, Alianza, 2001.
- , *Entre las sombras del mañana, Diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*, Tr. M. de Meyere, revisión M. Rossisch, Barcelona, Península, 2007.
- Hülsz Piccone, Enrique, *Logos, Heráclito y los problemas de la filosofía*, Tesis de doctorado, México, UNAM, 2001.
- Jaeger, Werner, *Paideia, Los ideales de la cultura griega*, Tr. J. Xirau y W. Roces, México, FCE, 1957.
- King, Lucien, (ed.), *Game On, The history and culture of videogames*, London, L. King Publishing, 2002.
- Krenz, Arthur, «Play and Education in Plato's *Republic*» en 20th World Congress of Philosophy, 1998. Disponible en línea: <http://www.-bu.edu/wcp/papers/educ/educkren.htm>
- Kurnitzky, Horst, *La estructura libidinal del dinero, Contribución a la teoría de la feminidad*, Tr. F. Blanco, México, Siglo XXI, 1992.
- , *Vertiginosa inmovilidad, Los cambios globales de la vida social*, Tr. S. A. Hasam, M. A. Pastor y el autor, México, Blanco y Negro, 1998.
- , *Retorno al destino, La liquidación de la sociedad por la sociedad misma*, Tr. M. A. Pastor, México, UAM/Colibrí, 2001.
- , *Una civilización incivilizada, El imperio de la violencia en el mundo globalizado*, Tr. G. M. Vélez Espinosa, México, Océano, 2005.
- Lafargue, Paul, *Le droit à la paresse, Refutation du droit au travail de 1848*, Paris, Oriol, 1883. Disponible en línea: http://fr.wikisource.org/w/index.php?title=Le_Droit_%C3%A0_la_paresse&oldid=434114 [Ed. cast.: *El derecho a la pereza*, Tr. J. Giner, México, Grijalbo, 1970]

- Lauand, Jean, «Lo lúdico en los fundamentos de la cosmovisión de Tomás de Aquino». Disponible en línea: <http://www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm>
- Lenhard, Gentiane, *Faut-il avoir peur des jeux vidéo? Avec la participation de V. Alzieu*, Paris, ESF, 1999.
- Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Lodge, Rupert C., «Philosophy of education» en *The Philosophy of Plato*, London, Routledge/K. Paul, 1956, pp.199-280.
- Macho, Thomas, *Das zeremonielle Tier, Rituale – Feste – Zeiten zwischen den Zeiten*, Styria, 2004.
- Magazine, Roger, *Azul y oro como mi corazón, Masculinidad, juventud y poder en una porra de los Pumas de la UNAM*, Tr. G. Romano, México, UIA/Affnita, 2008.
- Maier, Frank, *Von allerley Spil und Kurzweyl, Spiel und Spielzeug in der Geschichte*, Ostfildern, Thorbecke, 2006.
- Mandoki, Katya, *Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosaica uno*, México, Siglo XXI, 2006.
- , *Prácticas estéticas e identidades sociales, Prosaica dos*, México, Siglo XXI, 2006.
- , *La construcción estética del estado y de la identidad nacional, Prosaica tres*, México, Siglo XXI, 2007.
- Mannheim, Karl, *Ideología y utopía, Introducción a la sociología del conocimiento*, Estudio prel. L. Wirth, Tr. S. Echavarría, México, FCE, 2004.
- Marcuse, Herbert, *Eros y civilización*, Tr. J. García Ponce, Barcelona, Ariel, 1984.
- Marín Montfín, Joaquín (coord.), *Comunicación y deporte, Nuevas perspectivas de análisis*, Sevilla, Comunicación Social, 2005.
- Marx, Karl y Friedrich Engels, *La ideología alemana*, Tr. W. Roces, México, Ediciones de cultura popular, 1974.
- Mauss, Marcel, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Préf. F. Weber, Paris, PUF, 2007.
- Mondolfo, Rodolfo, *Heráclito, Textos y problemas de su interpretación*,

- Tr. O. Caletti, México, Siglo XXI, 1971.
- Neri, Roberto, *Juego y juguetes*, Tr. Lil María Gadea, Buenos Aires, EUDEBA, 1963.
- Newton, Jan, «The King Isn't Death After All», 2003. Disponible en línea: <http://www.goddesschess.com/chessays/shahmatjan.html>
- Nietzsche, Friedrich, *El nacimiento de la tragedia*, Tr., intr. y notas A. Sánchez Pascual, Madrid, Alianza, 1973.
- Ortega y Gasset, José, «El origen deportivo del Estado» en *Obras completas, Tomo II El Espectador (1916-1934)*, Madrid, Revista de Occidente, pp.607-623.
- Ovidio, *Fastos*, Intr., tr. y notas B. Segura Ramos, Madrid, Gredos, 1988.
- Palazón Mayoral, María Rosa, «Las artes como juego» en *La estética en México, Siglo XX, Diálogo entre filósofos*, México, FCE/UNAM, 2006, pp.170-212.
- Pfaller, Robert, *Die Illusionen der anderen, Über das Lustprinzip in der Kultur*, Frankfurt a/M, Suhrkamp, 2002.
- , «Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt, Eine Spekulation über Verwicklungen im Verhältnis von *work* und *culture*». Disponible en línea: <http://kig.mur.at/thema/phil/pfaller.htm>
- Pitt-Rivers, Julian, «Un ritual de sacrificio: La corrida de toros española», Tr. P. García Souza, en *Alteridades*, 1997, 7-13, pp.109-115.
- Platón, *Menón*, Ed. bilingüe, tr., introd. y notas A. Ruiz de Elvira en *El político, Critón, Menón*, Madrid, CEPC, 1994.
- , *Las leyes*, Ed. bilingüe, tr., notas y estudio prel. J. M. Pabón y M. Fernández-Galiano, Madrid, CEPC, 1999.
- , *Critias*, Tr. F. Lisi en *Diálogos VI*, Madrid, Gredos, 2008.
- Rahner, Hugo, *El hombre lúdico*, Tr. R. Claver Fos y T. Schmidt, Valencia, EDICEP, 2002.
- Reinach, Salomon, «Le roi supplicié» en *Cultes, mythes et religions*, Ed. H. Duchêne, Avant-propos P. Brunel, Paris, Laffont, 1996, pp.113-120.
- Ricœur, Paul, *Ideología y utopía*, Tr. A. Bixio, Barcelona, Gedisa, 2001.
- Ridgeway, William, «Introduction» en *Drama and Dramatic Dances of non European Races*, Cambridge University Press, 1915, pp.1-

64.

- Rincón, Omar, *Narrativas mediáticas, O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Barcelona, Gedisa, 2006.
- Rodríguez, Héctor, «The Playful and the Serious, An approximation to Huizinga's *Homo ludens*» en *Game Studies, The international journal of computer game research*, 6-1, Dec. 2006. Disponible en línea: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>
- Sartori, Giovanni, *Homo videns, La sociedad teledirigida*, Tr. A. Díaz Soler, Madrid, Taurus, 1998.
- Scheines, Graciela, «Juegos inocentes, juegos terribles» en *Lecturas: Educación física y deportes, Revista digital*, 14, Junio de 1999. Disponible en línea: <http://www.efdeportes.com/efd14/juegos.htm>
- Schiller, Friedrich, *Kallias, Cartas sobre la educación estética del hombre*, Ed. bilingüe, Tr. y n. J. Feijóo y J. Seca, Barcelona, Anthropos, 1990.
- Schmitt, Carl, *Der Begriff des Politischen, Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien*, Berlin, Duncker & Humblot, 1963.
- Smith, Philip, «The Balinese Cockfight Decoded: Reflections on Geertz, the strong program and structuralism» en *Cultural Sociology* 2-2, July 2008, Aberdeen, pp.169-186.
- Schultz, Uwe, (ed.) *La fiesta, Una historia cultural desde la antigüedad hasta nuestros días*, Tr. J. L. Gil Aristu, Madrid, Alianza, 1993.
- Spariosu, Mihai I., *Dionysus Reborn, Play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*, Ithaca/London, Cornell University Press, 1989.
- Spinoza, Baruch, *Ethica more geometrico demonstrata*. Disponible en línea: <http://la.wikisource.org/wiki/Ethica>. [Ed. cast.: *Ética*, Tr. J. Gaos, México, UNAM, 1977]
- Staccioli, Gianfranco, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 1998.
- Sue, Roger, *El ocio*, Tr. B. Álvarez Klein, México, FCE, 1982.
- Sutton-Smith, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA/London, Harvard University Press, 1997.
- Tomás de Aquino, «Quaestio 168», artículos 2 al 4 en *Summa theologi-*

- ca, 2-2, Textum Leoninum, Roma, 1899. Disponible en línea:
<http://www.corpusthomicum.org/sth3155.html>
- Torno, Armando, *Le virtù dell'ozio*, Milano, Mondadori, 2001.
- Turner, Victor, *From Ritual to Theatre, The human seriousness of play*, PAJ, New York, 1982.
- Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, 2001.
- Vaca Lorenzo, Ángel (ed.), *Fiesta, juego y oculo en la historia, XIV jornadas de estudios históricos organizadas por el departamento de historia medieval, moderna y contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2003.
- Valleur, Marc y Jean-Claude Matysiak, *Las nuevas adicciones del siglo XXI, Sexo, pasión y videojuegos*, Tr. S. Nudelman, Barcelona, Paidós, 2005.
- Villegas Megías, Eduardo, «Elementos para una crítica de los videojuegos» en *Interacción, Revista electrónica de comunicación*, Noviembre de 2009. Disponible en línea:
<http://interaccion.comfil.edu.mx/texto.php?id=211>
- , «Claroscuros del fútbol» en *Interacción, Revista electrónica de comunicación*, Octubre de 2009. Disponible en línea:
<http://interaccion.comfil.edu.mx/texto.php?id=202>
- , «La seriedad del juego, Una lectura de las *Leyes* de Platón» en J. Martínez Contreras y A. Ponce de León (coords.), *El saber filosófico, Vol. 1. Antiguo y moderno*, México, Siglo XXI, 2007, pp. 370-373.
- Vinnai, Gerhard, *Fußballsport als Ideologie, mit einem Vorwort zur Wiederveröffentlichung*, Frankfurt a/M, Europäische Verlagsgesellschaft, 2006. [Ed. Cast.: *El fútbol como ideología*, Tr. L. Mames, México, Siglo XXI, 2003]
- Viqueira Albán, Juan Pedro, *¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el Siglo de las Luces*, México, FCE, 1987.
- Weisz, Gabriel, *El juego viviente, Indagación sobre las partes ocultas del objeto lúdico*, México, Siglo XXI, 1993.
- Zollinger, Manfred, «Aspekte des Spiels. Bemerkungen zur Eingren-

zung des für die Bibliographie zu verwendenden Spiel-Verständnisses» en *Homo ludens*, III, 1993, München/Salzburg, Katz- bichler, pp.279-285.

Zweig, Stefan, *Schachnovelle*, Frankfurt a/M, Fischer, 1974. [Ed. cast.: *Una partida de ajedrez*, Tr. A. Cahn, México, CNCA, 1998].

PROCEDENCIA DE LAS IMÁGENES

Imagen 1 (p.12). Ajax y Aquiles.

Ánfora de Exequias, *circa* 550-530 a.C. Musei vaticani, ánfora 344. Disponible en línea: http://www.jerryandmartha.com/your-dailyart/uploaded_images/Ajax-and-Achilles-706307.jpg

Imagen 2 (p.25). Cupidos jugando al plano inclinado

Louis Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens, Leur description, leur rapport avec la religion, l'histoire, les arts et les moeurs*, Paris, Reinwald, 1869, p.124. El bajorrelieve corresponde al sarcófago catalogado con el número 67612 del Museo Nazionale Romano.

Imagen 3 (p.67). Paolo Di Canio

La Repubblica, 23 de diciembre de 2005. Disponible en línea: <http://www.repubblica.it/2005/1/sezioni/sport/calcio/dicaniosalut/noraz/noraz.html>

Imagen 4 (p.84). Carrera de bigas

Ánfora Philadelphia 30-13-133. University Museum, University of Pennsylvania. Disponible en línea: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/image?img=Perseus:image:1991.07.1266>

Imagen 5 (p.94). Michelangelo, Il giudizio universale

Fresco de la Capilla Sixtina, Vaticano. Disponible en línea: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/it/b/b6/Giudizio_Universale_migliorata_2.jpg

Imagen 6 (p.97). El juego y el demonio

Frank Meier, *Von allerley Spil und Kurzweyl, Spiel und Spielzeug in der Geschichte*, Ostfildern, Thorbecke, 2006, p.79.

ANEXO

JOHAN HUIZINGA A JULIEN BENDA

[269]¹ Leiden, diciembre de 1933.

Estimado señor²:

El gentil envío de su *Discours à la nation européenne* me llegó al mismo tiempo que el recordatorio de Henri Bonnet de la promesa que le hice en París, de tomar parte en la correspondencia inaugurada por el volumen *Pour une société des esprits*. Es así como se hallaron mi interlocutor y la materia de mi discusión. Su libro, que aún no conocía, me proporcionó todo el conjunto de ideas que forman la base de las razones con las que usted se

1. Traducción de Eduardo Villegas Megías de «Lettre à M. Julien Benda», *Verzamelde werken VII, Geschiedwetenschap, Hedendaagsche cultuur*, Ed. L. Brummel, Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon, 1950, pp.269-278. Los números entre corchetes remiten a esta paginación. [Originalmente publicado en el tercer volumen de *Correspondance sur l'esprit, l'éthique et la Guerre*, Paris, Institut International de Coopération Intellectuelle, 1934, pp. 27-51.] Agradezco a Inda Dinerstein, a Fernando Auciello y a Ingmar Barrañón sus valiosas observaciones a este texto.

2. Julien Benda (1867-1956), filósofo y escritor francés, fue contrario a las teorías religiosas y al existencialismo. Al final de su vida se comprometió con el socialismo. Su obra más importante es *La trahison des clercs* de 1927, donde elabora una tipología de la reacción, esto es, de los movimientos contrarios a la democracia francesa [Tr. cast.: *La traición de los intelectuales*, Tr. L. A. Sánchez, Santiago de Chile, Ercilla, 1951].

opone al enfoque que yo había expuesto en el trascurso de las pláticas de octubre³. La carta que deseo escribirle no será más que la prolongación de aquellas pocas palabras que tuve el placer de intercambiar con usted. El punto de discusión sigue siendo el mismo: ¿hasta qué punto debe atenuarse la idea de nación particular, o bien desaparecer, a fin de que se realice la Europa que deseamos?

Quisiera proporcionarle todo mi apoyo combatiendo lo que usted dice. Podría aplicarme el viejo proverbio francés de que «*bon mire fait plaie puante*»⁴, pues le suplicaré mitigar la severidad de sus preceptos tan elevados y puros, de no exigir ciento por ciento a la baja y débil multitud que somos todos nosotros, y de volvernos accesibles las alturas a donde usted desea llevarnos.

Voy a intentar entonces la defensa de la legitimidad de un sentimiento de nacionalidad distinto, en esta Europa de civilización depurada a la cual aspiro casi bajo la misma forma que usted. Representaré el valor indispensable de las lenguas nacionales a la mitad misma de una unidad general de los espíritus. Tomaré el partido de la sensibilidad, como fuente de la comprensión mutua, al lado de, o más bien bajo el imperio de «la religión de la claridad» que usted desea ver restablecida.

Antes de todo, sin embargo, quiero expresarle la profunda alegría que me ha [270] dado la lectura de su *Discours*. Qué

3. *L'avenir de l'esprit Européen, Entretiens*, 3e série, Textes de Julien Benda, Edouard Bénès, Em. Bodrero, Henri Bonnet, Émile Borel, V. Broendal, L. Brunschvig, J. Cantacuzène, Fr. Coppola, J. Dantas, G. Duhamel, F. Enríquez, H. Focillon, J. Huizinga, Aldous Huxley, Comte Keyserling, R. P. De la Brière, E. De la Cases, J. Limburg, S. de Madariaga, Thomas Mann, W. Martin, A. De Monzie, D. Parodi, J. Rais, G. Rageot, J. Romains, Comte Teleki, Paul Valéry, Paris, Institut International de Coopération Intellectuelle, 1931.

4. Proverbio del área de la medicina antigua. Significa que, si el médico no intervenía (lo cual implicaba remedios amargos, dietas rígorosas, sangrías, etc.), la enfermedad empeoraba. N. del t.

mayor dicha o placer, que compartir las admiraciones y los desprecios que se atrevió usted a formular, frente a la ebriedad ciega a donde hemos caído, la afirmación de principios, aunque perdidos, inalterables y recuperables. Sé que usted no prende incienso sobre el altar del gran demonio Catoblepas⁵, encarnado tres veces durante un solo siglo, que nos invita a no mirar más que el piso y a que recordemos nuestros pañales, cuando el espíritu nos funciona. Usted es de quienes conocen el valor de la sabiduría y de la rectitud de los tiempos pasados, a menudo superiores a los nuestros, sabiendo por ejemplo que la sola categoría de los siete pecados capitales, como directriz de la vida y del juicio, bien vale toda la psicología moderna. Todos los nacionalismos que usted combate viven de estos vicios: orgullo, avaricia, ira, envidia.

Nos han hablado de fuerzas telúricas⁶, como de una potencia que quiere seguir su propio curso, a la cual es necesario respetar, o al menos tratar bien, incluso si va en contra del espíritu o del bien. Usted y yo sabemos que estas fuerzas de la tierra han encontrado su evaluación justa hace mil quinientos años, cuando san Agustín opuso la Ciudad de Dios a la terrenal que, en el fondo, si no está santificada por la justicia, es la ciudad del mal. Nos repitieron que el derecho no es más que una forma de la fuerza, y que la fuerza debe reinar. Hemos olvidado el contraste, planteado por Aristóteles, entre rey y tirano, olvidado que la dominación en sí es malvada, olvidado el gran adagio de san Agustín: *Quid sunt regna sine justitia nisi magna latrocinia*⁷?

Nos reímos de todo esto. No es moderno. Conceptos genera-

5. Criatura legendaria de Etiopía, con cuerpo de búfalo, lomo cubierto de escamas y cabeza de cerdo, cuya mirada, siempre hacia abajo, podía convertir a la gente en piedra o incluso matarla. N. del t.

6. Véanse, por ejemplo, las intervenciones del conde Keyserling en *L'avenir de l'Esprit Européen*.

7. ¿Qué son los reinos sin justicia, sino grandes depravaciones? N. del t.

les en los que ya no se cree; justicia, verdad, libertad, como ideas abstractas, un conjunto de divinidades caducas. Al negar todo esto, se niega una cosa. Se puede llegar, a base de filosofía y teoría del conocimiento, a negar la realidad de todas las virtudes, pero no es posible para un entendimiento sano y sincero negar la realidad de los vicios. Se puede prescindir de los términos positivos, pero no de sus contrarios. Inclusive si nos prueban que el derecho puede ser llamado fuerza organizada, la injusticia no es otra cosa que fuerza desorganizada y continúa hiriendo la conciencia. Así, la esclavitud opuesta a la libertad, la mentira a la libertad, etc.

Fuerzas telúricas, suena bien, pero el examen del romanticismo que evocamos bajo este nombre está completamente lleno de mentiras.

[271] La civilización llamada moderna está llena de tres debilidades eternas del alma humana, que quiero denominar: puerilidad, superstición e insinceridad. La puerilidad, que antaño encontraba su expansión en las diversiones populares, se convirtió en pública, oficial, reconocida y organizada. La propaganda política, nacional u otra, ha remplazado al elemento de verdadero culto que volvía noble a la juventud de los griegos. Los gobiernos la honran y la cultivan en todo lo que es desfile, competición en materia de perfección técnica, fanfarronería de méritos nacionales. El trasfondo sociológico de esta expansión moderna de la puerilidad debe buscarse entre las condiciones que tan bien ha descrito José Ortega y Gasset en su libro *La rebelión de las masas*.

La civilización moderna se cree iluminada, pero está atiborrada de supersticiones. No me refiero a los miles de extravíos del falso misticismo, sino a las supersticiones técnicas y políticas, a la creencia en la eficacia ulterior de los submarinos, de los cruceros, de la guerra aérea o química. Una época futura tratará todo esto como pura superstición, más pesada e infame que todos los amuletos y todas las brujerías del mundo entero.

Estas creencias, como toda superstición, nunca son perfecta-

mente sinceras. Hay siempre un elemento de afectación, de impostura hacia sí mismo. En el fondo, no somos tontos. En la noche, el tirano, antes de acostarse, reconoce por un momento toda la vanidad de la mentira en que se encuentra sumergido. Fue Ortega y Gasset quien indicó, en un terreno un poco diferente, este fondo de insinceridad profunda que es la tara de todas las pretendidas convicciones políticas demasiado doctrinarias.

La puerta de entrada de estas tres enfermedades públicas, puerilidad, superstición, insinceridad, es sobre todo el nacionalismo, que yo tomo siempre en su sentido de sentimiento exagerado, de caricatura de una filiación sana y natural a la patria. Su crecimiento desmesurado se debe a los elementos puramente mecánicos de nuestra civilización, a la facilidad de las comunicaciones, de la publicidad y sobre todo de la organización social. La organización, en cuanto que es mecanización, entraña dominación, esto es, dependencia y nivelación. Al ser dominación sin justicia, aquélla será malvada; al mismo tiempo, es segregación, lo que quiere decir hostilidad y orgullo. No tengo necesidad de hablar sobre esto al autor de *Trahison des clercs*. Todos los días vemos cómo la perfección de las organizaciones políticas, sociales, económicas e incluso mentales, ha resultado en una rigidez de formas y de fuerzas de la sociedad que impide toda libertad de expansión de la cultura. En las condiciones [272] técnicas de hoy, cada poder, una vez organizado, desarrolla un enorme peso muerto que lo vuelve casi inmovible.

El enemigo que combatimos es siempre nuestro cruel maestro el espíritu de técnica. No sobrestimemos estas fuerzas.

Paso ahora a mis objeciones sobre el contenido de su *Discours*. Usted predica el regreso a una vida espiritual más sencilla, más verdadera y más clara. He leído con sentimiento de liberación su desafío a los falsos dioses de la época. «Díganle a Europa que ella no se realizará sin alguna depreciación del mundo sensible, alguna sumisión del espíritu práctico». Es indispensable «morir a la religión bárbara de la invención, de la creación, de la originali-

dad», rechazar el *shibboleth*⁸ del «dinamismo» y, sobre todo, el culto exacerbado del yo, la peor de las modas literarias. A todo ello me adhiero de todo corazón. Hace trece años, escribí que el cuerpo de nuestra civilización pletórica tendrá necesidad de una fuerte reabsorción de humores antes de reafirmarse. Pero bien sabemos que esto significa un ascetismo cultural del que las masas serán incapaces. Tengamos en cuenta lo factible. Usted instruye a los intelectuales para que vayan a sembrar la buena nueva por el mundo. No olvidemos que siempre es necesario contar con un «mundo», una multitud de espíritus opacos, que permanecerá indiferente u hostil. Al lado de los incurables, siempre habrá una cantidad enorme de débiles de buena voluntad. ¿No sería prudente no «escandalizar a uno de estos pequeños»?

Usted quiere desechar la mitad de nuestra cultura para que Europa se realice con lo que queda. Lanza el anatema contra el dominio entero de la sensibilidad. Nos exhorta a restaurar el espíritu apolíneo, a reivindicar el primado de la inteligencia sobre la sensibilidad, «porque la inteligencia de los pueblos puede [...] independizarse de sus genios particulares, mientras que su sensibilidad lo sabe hacer mucho menos». Nos pone en guardia contra todo lo que es romanticismo, nos muestra el enemigo en «todos los sectarios de lo pintoresco», en «quienes admiran las cimas, los abismos. [...] Los pueblos se han dedicado a sentirse en la parte más irracional de su ser, en su raza, en su lengua, en su territorio, en sus leyendas, esto es, en lo que los orilla más decisivamente a sus personalidades inmutables, en lo que los opone más inalterablemente uno a otro. Tal es la obra del siglo XIX. Hemos visto los efectos. [...] Digo que será necesario destruir esta obra» (p.119-120).

[273] Copada de renunciar a los tesoros del romanticismo (yo siempre tomo, como Usted, esta palabra en una acepción muy

8. Palabra de origen hebreo que refiere a una frase o palabra utilizada o pronunciada por los miembros de un grupo; esto es, representa un signo de reconocimiento verbal. N. del t.

amplia), Europa elegirá como lo hizo el joven rico del evangelio.

En cuanto a mí, no creo que esta renuncia sea inevitable para el crecimiento de una Europa justa y sabia.

Conozco todos los perjuicios y todos los estragos hechos por el espíritu romántico. Lo veo fustigar en el racismo actual, que algunos consideran, y no sin razón, como un efecto del romanticismo de los pequeño-burgueses. Como usted, detesto la execrable retórica de la sangre y el suelo. Me asombro de la extraña clientela que hoy se reclama del dios Dioniso. No obstante, me parece que, aparte de todo esto, hay un romanticismo bueno y fecundo. No olvide que, si los franceses, después de haber sido durante siglos la parte oferente, han podido profundizar a su vez en el espíritu de los pueblos germanos, fue gracias al romanticismo. Si los pueblos, en un rincón de su alma, tienen un poco de conocimiento íntimo y de amor secreto de unos por otros, es gracias a las obras de la sensibilidad. Nada hace olvidar tan rápido todo lo que a usted lo separa de Alemania, que un *Lied* de Schubert (Bach y Mozart están por encima de las diferencias terrenales); nada hace sentir mejor el alma rusa que Tolstoi y Dostoyevsky. El romanticismo, aunque germano de nacimiento, es en el fondo bien europeo. Usted nos recuerda las luces, pero siempre nos hará falta también un poco de crepúsculo.

No proscriba la sensibilidad entera, la necesitaremos para aprender a conocernos y a amarnos. Déjenos el limbo de nostalgias y de obsesiones; no nos despoje de la fortuna de los sueños.

Usted censura, como de un orden inferior, todo lazo a la nacionalidad particular y distinta. Pero, en el recuento que hace del valor del principio de «nación», creo encontrar un malentendido histórico muy extendido, incluso entre los historiadores. Lo veo en Ortega y Gasset, en una carta de [Hans] Kelsen e incluso en la sección sobre la Edad Media, de la *Histoire sincère de la nation française*, que acaba de publicar [Charles] Seignobos. Usted considera la génesis de una nación como una aglomeración más o menos fortuita, condicionada por los móviles que la posesión de

tierras hace crecer y completarse. Sin negar el elemento fortuito, es necesario observar que, por ejemplo, los Capeto, incluso en tiempos de la parcelación feudal completa, eran siempre otra cosa además de señores y propietarios. [274] Eran reyes, esto es, jueces de un gran imperio en el cual subsistía virtualmente el de Carlo Magno. Erigieron Francia gracias a esta posición de juez supremo, jamás puesta en duda, de donde tomaron su impulso los órganos centrales del reino. Francia –y es el caso de la mayoría de los Estados y de las naciones europeas– se formó justamente en este «dominio del juez» que usted llama «trascendente para el *tú* y para el *yo*» (p.74), y se fundó sobre la idea de una comunidad de justicia de la realeza. Esta *idea* de la que usted habla (p.59), sobre la cual los franceses han puesto los ojos cada vez que ha sido necesario rehacer la nación, fue la idea sagrada de una unidad de derecho.

¿Por qué Europa ha visto nacer, desde la alta Edad Media, tres reinos escandinavos que concluyeron en tres naciones distintas? No por una diferencia lingüística –ella es el efecto y no la causa–, sino porque en la base de estos tres países se habían formado tres comunidades de derecho. La nación, en cuanto que surge de una idea de justicia, es de noble cuna. Y si los reinos, desde la Edad Media, siempre han vivido de la violación de los derechos del otro, jamás *antaño* han subordinado, como usted muy bien nos lo ha demostrado en su *Trahison des clercs*, esta idea de un derecho inalterable y general a la noción de reino o de nación.

Por otra parte, me parece que usted hace mucho honor a los universalistas prácticos que conoce la historia, incluso también cuando los llama tiranos (p.31) y cuando les reprocha haber ignorado «toda el alma de sus pueblos» (p.35). Supone en ellos demasiada visión de justicia, demasiada aspiración consciente de unidad y de paz. ¡Justificaciones tras un espíritu de dominación, estas confesiones de ideas universalistas! Además, los universalismos de estos unificadores eran irrealizables. La Europa pretécnica sólo permitía el orden en demarcaciones restringidas. – No,

los intentos de una Europa unida, es necesario buscarlos únicamente en el dominio del espíritu, en los grandes conceptos del género humano, de la cristiandad, de la caballería, del renacimiento clásico, de la república de las letras, de la humanidad libre. Si se les quiere llamar tantas ilusiones, su reactivación continua, siempre bajo una forma nueva, prueba su naturaleza de necesidad imperativa.

«Europa *deseaba* estar desunida» (p.43). No se lo reproche, y tenga cuidado con el antropomorfismo falaz que se desliza tan fácilmente en toda concepción hegeliana. No corrija la historia. La tensión polar entre la necesidad de ser «nosotros» y la de ser «todos» subsistirá siempre. Las dos ciudades de san Agustín, mientras dure el [275] mundo, permanecerán *perplexæ et permixtæ*⁹. «Deje actuar a Dios, quien es un hombre de edad», dice el viejo proverbio francés, del cual quizás sin saberlo, de Madariaga ofrece una variante en su carta a Paul Valéry¹⁰.

Usted quiere obligarnos, a nosotros los intelectuales, para volvernos capaces de ser los predicadores de un europeísmo puro y fuerte, a un ascetismo que renovária la renuncia a todo lo que es hogar, familia, patria. No olvide que aquellos a quienes dirige estas exigencias, los educadores, son jóvenes. No les exija el pensamiento clarificado de la vejez.

Tenga paciencia. El nacionalismo que usted repudia está desapareciendo en el ridículo. Hace dos años, los sabios rusos que habían ido a Londres a un congreso de historia de las ciencias, provocaban una sonrisa general cuando obedecían al pie de la letra la orden que los obligaba a buscar la base económica de cada progreso del espíritu científico. (Permítame usted referirme aquí al bolchevismo como puro nacionalismo.) El triste espectá-

9. Confundidas y entremezcladas. N. del t.

10. Cf. *Pour une Société des Esprits, Lettres de Henri Focillon, Salvador de Madariaga, Gilbert Murray, Miguel Ozorio de Almeida, Alfonso Reyes, Tsai Yuan Pei, Paul Valéry*, Paris, Institut International de Coopération Intellectuelle, 1933, p.104.

culo de los matemáticos alemanes cuando definían las relaciones de su ciencia con el Tercer Reich, y alardeaban de las matemáticas modernas como una gloria del espíritu *fáustico*, monopolio de los alemanes, no agravaba más que a la autoridad de la ciencia alemana. ¿Qué hombre pensante de hoy no se ha acostumbrado ya a no aceptar más que bajo el beneficio del inventario todo producto científico que llega de países con dominación nacionalista? No nos entristezcamos del hecho de que hasta este momento las masas estén indoctrinadas e intoxicadas por sistemas temporales de autoridad que ordenan cerrar las ventanas abiertas al cielo. Admitamos la parte del espíritu de sacrificio y de amor que ahí no falta. En cien años, todo esto será más pasado que el sentimentalismo teatral de los «*fédérés*»¹¹ de 1790.

Resígnese a que la naturaleza conserve sus derechos. Combatirá en vano los instintos sociales. Siempre se formarán «grupos de nosotros» (*we-groups*), incluso entre los sabios y los santos. Los egoísmos colectivos que reprueba no impiden a toda voluntad y a toda capacidad pensarse en lo universal, incluso cuando el individuo no tiene necesidad de separarse de todo lo que lo liga a su casa, a sus niños, para elevarse a la altura de un deber público. Reconozca esta tensión polar que puede hacernos nacionales y europeos al mismo tiempo.

Una vez que usted admita, junto al «nacionalismo» execrado como voluntad perversa, la «nacionalidad» como propiedad natural e histórica [276] de la cual no podemos salir, con su complemento sentimental de «patriotismo» sano, existirá el medio de esperar en el episodio una Europa sin el sacrificio imposible de las naciones que usted quiere imponernos. Las razones que nos obligan a conciliar la nacionalidad con la moralidad no son necesariamente «políticas o sentimentales», como usted las anatemia (p.187). Son las ciencias quienes nos las enseñan: sociología,

11. Batallón de voluntarios, con poco o nulo adiestramiento militar o equipamiento, sin otro uniforme que un gorro frigio rojo y una banda tricolor. N. del t.

psicología, historia. Y si Usted insiste en que la formación de una nacionalidad se construye *contra* otra, yo le respondo: no. Una formación nacional está contenida en sí misma, en cuanto que anhela la justicia, sólo si se entiende esta palabra en su sentido elevado y absoluto. Además, incluso si las naciones se han formado siempre orientándose *contra* un principio enemigo, puede que a la larga este elemento de hostilidad primordial se borre y desaparezca. Tal es el caso de las pequeñas naciones de independencia antigua. ¿Conoce usted pueblos más guerreros que los escandinavos de la alta Edad Media y, más tarde, la Suecia del siglo XVII? Estas naciones se convirtieron en las más pacíficas, las más abiertas, por así decirlo, de la Europa actual. Su naturaleza cambió, sin la gran renuncia que Usted juzga indispensable. El eterno «contra alguno» es la maldición de las grandes naciones. Si éstas pudieran ser vistas como pequeñas, minúsculas, *sub specie aeternitatis*¹², –o si lo eterno no tiene sentido para el sujeto que piensa, simplemente bajo la especie de la extensión material de este universo donde la tierra es una partícula extraviada de polvo–, nada se opondría a la armonía de una Europa donde subsistirían las naciones distintas.

¿Por qué esperar de la concordia de las naciones no más que la amalgama de los egoísmos? ¿Por qué esta profunda desconfianza del acuerdo armonioso? Antes de que se establezca sólidamente en el terreno político, este acuerdo se realizará si los espíritus lo quieren. Pensemos Europa en términos de música: polifonía, sinfonía, instrumentación, orquesta. ¿Desinteresarnos de nuestras naciones, sentirnos en una región donde las diferencias nacionales se borran, aguardar la moderación de las almas nacionales (pp.98, 76, 180)? – Pero, ¿y las lenguas?

Usted nos recomienda el francés, en lugar del latín que se ha vuelto imposible. A los demás nos tocará la peor parte cuando se trate de tocar el instrumento puro y claro que es el francés para

12. Bajo la especie o la forma de la eternidad. N. del t.

hacernos entender por Europa. No esperara que nos baste. Pero no le bastaría a la Europa misma, tomada como unidad, si no tuviera más que el francés para expresarse. Sería como prohibir al catador todos los vinos salvo los de Bordeaux.

[277] La vida del espíritu, en su matiz infinito, tiene necesidad de una pluralidad de lenguas, desarrolladas cada una en su lucha contra la ignorancia, que constituye la médula de la historia de los pueblos. Convengo plenamente en que el turismo curioso tiene poco valor para aprender a conocer y a amar a las otras naciones. Lo que importa no es conversar cotidianamente con comerciantes y funcionarios: lo es leer. Todavía es una fortuna de las pequeñas naciones que estén obligadas a aprender muchas lenguas. Al leer en el original la literatura extranjera, ganarán, con este trabajo de vida interior, las fuerzas del alma, hechas de entendimiento y de afección, cuyo fruto será la paz (p.178). No veo por qué el hombre instruido de las grandes naciones no hablaría también, si lo quiere, cuatro o cinco lenguas. Las lenguas modernas de Europa, brotando siempre de la fuente bendita del latín, se aproximan cada vez más, en vocabulario, pero también en sintaxis, en modo de expresión, etc. Sin embargo, lo que se internacionalice de esta manera será parte exterior del pensamiento: es el lenguaje técnico, el mecanismo útil. La savia del organismo no llega hasta ahí. Esta es la lección que recibimos en cada ocasión que nos encontramos obligados a escribir en una lengua extranjera. No nos salen más que las palabras secas y duras, las expresiones internacionales sin carisma ni color. Mucho admiro su defensa de la razón —ella lo necesita— pero es a causa de la razón misma que yo abogo por la multiplicidad de lenguas en la Europa de nuestros deseos.

¿Convendría Usted en que nuestra tarea común, en cuanto que es de orden intelectual, sea el encontrar juntos los símbolos o, si así lo quiere, las metáforas, las imágenes, que serán relativamente menos inadecuadas para concebir esta parte de la verdad que nos es dado conocer? — ¡Bueno! Nosotros aportamos a esta tarea nuestra perspectiva que observa profundamente la marca de

este ser particular de unidad lingüística donde aquéllas han tomado su forma. Si el pensamiento no tiene nacionalidad (p.68), el modo de expresión sí que tiene una. Usted lo admitiría después de que transporte la cuestión a un terreno más extenso que Europa, recordándole el hecho de que en la antigua India, por no hablar de China, desarrollaron categorías fundamentales, diferentes a las nuestras (donde por ejemplo la tríada de verdad, belleza, bondad no cabe), soluciones del problema eterno que nos provoca una especie de vértigo sólo de imaginarlo.

En la distinción entre *Geist* y *Esprit* hay algo más que una despreciable querrela de orgullo nacional (p.94). Estas dos palabras [278] no cubren el mismo espacio mental. Y este es el caso de muchas otras palabras, precisamente el de aquellas que tienen relación con los conceptos más fundamentales del espíritu. Para manifestar la equivalencia insuficiente de términos generales en las lenguas modernas, quisiera someter a su consideración que *Erlösung* tiene un sentido más vasto que *rédemption* o *salut*, que por otra parte *foi* y *faith* engloban más que *Glaube*, que *raison* no es idéntico a *Vernunft*, y que *Schuld* en su sentido más general y profundamente ético no tiene equivalente verbal en francés ni en inglés. Para los constructores de Europa, sería una obra útil que se dispusiera el inventario de todos los conceptos sobre los cuales las diferentes lenguas se hallan de acuerdo, marcando así el terreno que desde ahora está libre para un entendimiento perfecto.

La obra a realizar, sin embargo, lo sabemos, no es en primer lugar de orden intelectual. Se trata de restablecer una convicción moral, la cual usted nos muestra con tanto fervor como el tesoro de los tiempos pasados, perdido en el siglo XIX: los principios éticos inalterables y absolutos que proclaman una justicia por encima de todo lo que sea Estado, nación, política. Será preciso extirpar la creencia blasfematoria en una moral subordinada al interés de un pueblo o de una clase. Es preciso confundir al miserable inventor de la máxima de acuerdo con la cual los Estados no tienen que comportarse según la moral común.

La naturaleza ética de este defecto de nuestro tiempo y de esta tarea que nos incumbe, justifica el profundo pesimismo con el cual concluye su *Trahison des clercs*. Con razón, no encontró usted en su *Discours*, para concluir con una nota menos sombría, más que la palabra del evangelio: «Sería necesario que naciera de nuevo».

Tengamos paciencia. El péndulo de los tiempos alcanza el extremo de su curso. Los espíritus están maduros para que la antítesis releve a la tesis. Los excesos de un nacionalismo desenfrenado que ha visto el año que termina, lo van a conducir al absurdo y al ridículo. La exasperación nacional que ha llevado a nobles espíritus al delirio, habrá servido al final a la idea de Europa. La fiebre bajará. Los grandes errores siempre han pasado.