

LECTURAS

**MORFOLOGIA WAINHAUS**

1, 2 | DG | FADU | UBA

**HOMO LUDENS**

JOHAN HUIZINGA

## HOMO LUDENS

JOHAN HUIZINGA

La selección de fragmentos de *Homo Ludens* tiene por fin, al mencionar ciertas características inherentes al juego y a su mecánica, proporcionar datos que puedan llegar a ampliar el universo de posibilidades de un alumno a la hora de plantear el proyecto lúdico, incrementando así su grado de originalidad o interés. Difícilmente un breve fragmento citado resume acabadamente el complejo carácter del libro de Huizinga, pero es posible que esta selección pueda servir igualmente como apoyatura de algunos de los conceptos desarrollados durante el año (estructura, composición, lenguaje y sistema) o de los incorporados particularmente en la instancia de desarrollo del juego (materialidad y tridimensión). De todos modos, las propuestas deberán circunscribirse a las consignas especificadas en la ficha correspondiente al trabajo práctico. Con el deseo de que las palabras, ideas o conceptos presentados aquí sean inspiradores para el alumno, MT.

El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.

[...] Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace.

[...] Esta posibilidad de repetición constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.

Pero todavía es más clara la limitación especial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. [...] Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.

[...] Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desvariación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego, como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético.

Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos

cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien. [...] Estas cualidades de orden y de tensión nos llevan a la consideración de las reglas del juego. Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna. [...] En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego.

[...] El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

[...] La palabra jugar sirve también para significar una limitada libertad de movimientos.

[...] El juego en común tiene entre sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter antitético. La mayoría de ellos se juega entre dos bandos. Pero esto no es forzoso. Una danza, un desfile, una exhibición, pueden tener lugar sin este carácter antitético. Antitético no quiere decir todavía competidor o agonal. Un canto alternado, las dos voces de un coro, un minuetto, las diversas partes de un conjunto musical, son ejemplos del juego antitético que no ha de tener, necesariamente, carácter agonal, aunque el elemento de porfía actúa muy a menudo.

[...] Entre las características generales del juego designamos nosotros la tensión y la incertidumbre. Constantemente se plantea la pregunta ¿saldrá o no saldrá? Ya cuando una persona se entretiene con solitarios, rompecabezas, palabras cruzadas, o cuando juega al diábolito, se realiza esta condición. Pero en el juego antitético de tipo agonal este elemento de tensión, de incertidumbre por el resultado, alcanza su grado máximo. Nos apasiona tanto el salir gananciosos que ello amenaza con disipar la

ligereza del juego. [...] Otra cosa ocurre cuando la porfía exige destreza, habilidad, conocimientos, valor y fuerza. Cuanto más dificultoso es el juego, mayor es la tensión de los espectadores.

[...] La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico.

[...] Lo mismo que cualquier otro juego, la competición aparece hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el necesario proceso vital del grupo. Esto se expresa muy claro en el refrán alemán: No importan las canicas, lo que importa es el juego. En otras palabras, que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio decurso, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es, por sí, insignificante e indiferente.

[...]“Algo está en juego”: esta frase expresa de la manera mas rotunda la esencia del juego. Este “algo” no es, sin embargo, el resultado material del juego, por ejemplo, que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien, resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo. [...] En el juego solitario el que salga bien no significa ganar todavía. Este concepto se presenta cuando se juega contra otro.

[...] Osadía, visos inciertos de ganancia, inseguridad del resultado y tensión constituyen la esencia de la actitud lúdica. La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando.

[Fragmentos de *Homo Ludens*, Johan Huizinga, editorial Buenos Aires, Emecé, 1968.]

[SUPERVISÓ MARTÍN TISERA, 2006]