



**JOHAN HUIZINGA (1872-1945):  
IDEAL CABALLERESCO, JUEGO Y CULTURA**

**María Cristina Ríos Espinosa**  
**(Universidad Nacional Autónoma de México)<sup>1</sup>**

Johan Huizinga nació en Gröningen, Holanda a finales del siglo diecinueve, fue un lingüista e historiador que investigó y reconstruyó las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Huizinga cursó estudios en su ciudad natal y en Leipzig, inició su actividad docente en el año 1897 en Harlem, luego en Ámsterdam. En 1905 ejerció como profesor de Historia en la Universidad de Gröningen, y a partir de 1915 hasta 1942 en la Universidad de Leyden. Fue miembro de la Academia de Ciencias de Holanda y presidente de la sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda. En 1942, cuando los nazis cerraron la Universidad de Leyden, fue detenido, sufriendo confinamiento en St. Michielsgestel y destierro en Overijssel y Güeldres hasta su muerte en 1945.

Entre sus obras más conocidas tenemos *El otoño de la Edad Media (Herfsttij der Middeleeuwen-1919)*, *Erasmus* (1925), *Homo Ludens* (1938), *Mundo profanado (Geschonden wereld - 1945)* y *Entre las sombras del mañana* (1945). Existe otra colección de ensayos en un volumen titulado *Dutch Civilization in the Seventeenth Century and other essays (La civilización holandesa en el siglo XVII y otros ensayos)*.

---

<sup>1</sup> María Cristina Ríos Espinosa es Licenciada en Economía por la Universidad Panamericana. Maestra y doctora en Filosofía por la UNAM. Es catedrática en el Doctorado en Educación de la Universidad Marista, también imparte las materias de Estética y Teoría del Arte en la Maestría de Arte y Decodificación Visual del Instituto Cultural Helénico. Es catedrática de la materia de Historia de la Cultura, Filosofía Medieval y Arte Contemporáneo en la Maestría de Humanidades de la Universidad Anáhuac del Norte. Actualmente realiza una investigación con el tema *La función utópica del arte* en el Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha publicado *Fundamentación ética del mercantilismo, Bernard Mandeville: La paradoja del vicio en la sociedad* (2002). Ha escrito artículos sobre teoría del arte para revistas como: "La polaridad de la obra de arte", Revista Tierra Prometida, CONACULTA, México, (enero-2005), así como diversos artículos de crítica a la ética del mercado en la Revista de Humanidades del Tecnológico de Monterrey Campus México (2007) y en la Revista Intersticios de Filosofía de la Universidad Intercontinental (enero-2008). Ha participado en libros colectivos con el ensayo: "La agonía de la belleza: ¿Crisis del arte o arte de la crisis?" en *Tópicos del Saber Filosófico*, coord. Jorge Martínez Contreras, Asociación Filosófica de México-Siglo XXI (junio- 2007); así como "El arte como lugar de la utopía" en *Filosofía de la Cultura: Reflexiones contemporáneas*, comp. Arturo Aguirre, Afinita Editorial, México, 2007.

La mayor parte de este libro no está escrita para el lector común, sino para los holandeses y sus contemporáneos. Su preocupación por los Países Bajos nos recuerda la que tenía Ortega por España. En un ensayo titulado “El elemento estético del pensamiento histórico”, que aparece en *El concepto de historia y otros ensayos*<sup>2</sup>, Huizinga declara que tiene fe en la importancia del elemento estético del pensamiento histórico y se opone a la idea de considerar a la historia de manera científica, afirma que el historiador intenta volver a experimentar lo que alguna vez fue experimentado por hombres como nosotros. El verdadero estudio de la historia involucra nuestra imaginación y conjura nuestras concepciones, imágenes y visiones.

En su libro *Entre las sombras del mañana*<sup>3</sup>, Huizinga no elabora un trabajo histórico sino un análisis de la civilización occidental. Discute los problemas con los que se enfrenta Occidente, desde la anarquía moral hasta la decadencia artística. Argumenta que la educación moderna y los medios de comunicación de masas, tienen efectos dañinos en la cultura. Nuestro tiempo, nos dice Huizinga, se enfrenta con el hecho desmoralizador de dos altos logros civilizatorios, a saber, la educación universal y la publicidad moderna, en lugar de elevar el nivel de la cultura producen síntomas de desgaste, desvitalización y degeneración cultural.

En torno al arte moderno, Huizinga encuentra una tendencia hacia lo irracional tanto en la literatura como en la pintura moderna. La literatura y la pintura, en su opinión, se han vuelto ininteligibles de manera acelerada, la poesía que siempre había sido representada como el arte que se había mantenido a través de la historia, en conexión con la expresión racional, desvía su curso de la razón a finales del siglo XIX.

En *El hombre y las masas en Norteamérica (Man and the Masses in America)* y *La vida y el pensamiento en Norteamérica (Life and Thought in America)* trata la historia de Estados Unidos antes de 1925, y analiza a la sociedad moderna en general, incluyendo los periódicos, el cine y la literatura, presta especial atención a las fuerzas económicas que han dibujado la historia norteamericana.

Huizinga fue un hombre que sufrió en carne propia la barbarie de la cultura al convertirse en víctima del juego de la guerra en la Segunda Guerra Mundial. La relación entre el juego y la guerra fue analizada por nuestro historiador como parte de los juegos agonales (de competición) en *Homo Ludens*. Estamos frente a un historiador que ha dejado huella en filósofos de la talla de José Ortega y Gasset, Georg Gadamer, Gilbert Boss y Roger Caillois, por citar solo algunos. Huizinga no debe quedar en el olvido por sus grandes aportes a la historia y a las formas de la cultura.

Con el fin de mostrar cuales fueron sus principales ideas en torno al desarrollo de la cultura, a la esencia del juego como significación cultural, así como sobre las implicaciones de sus descubrimientos en el pensamiento estético hermenéutico contemporáneo, se seleccionaron sólo dos de sus obras centrales *El Otoño de la Edad Media (1919)* y *Homo ludens (1938)*. En la primera, Huizinga estudia desde el *pathos* de la vida medieval hasta el ideal caballeresco, el ascetismo y el erotismo de los torneos medievales. En la segunda obra, *Homo ludens (1938)*, nuestro historiador explora el juego como un fenómeno de cultura y no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos o etnográficos, el juego es concebido como una función humana tan esencial como la reflexión (*Homo sapiens*) y el trabajo (*Homo faber*). En esta obra,

---

<sup>2</sup> Huizinga, *El concepto de historia y otros ensayos*, Wencelao Roces, Fondo de Cultura Económica, México, 1946.

<sup>3</sup> Huizinga, *Entre las sombras del mañana: Diagnóstico de la enfermedad de nuestro tiempo*, Maria de Meyere, Revista de Occidente, Madrid, 1936.

Huizinga considera al juego desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico. La tesis que maneja Huizinga en *Homo ludens* es que el juego puede ser el fundamento de la cultura, pues considera que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. Comenzaré por describir los aspectos más importantes acerca de sus tesis históricas en *El Otoño de la Edad Media (1919)*, esta obra es un análisis de las formas de vida medieval en los siglos XIV y XV y su paso al Renacimiento.

### **1. Pathos de la vida medieval:**

En *El Otoño de la Edad Media (1919)*, Huizinga nos describe las formas de vida y el espíritu de los siglos XIV y XV, limitándose a Francia y a los Países Bajos, no pretende ofrecernos una cronología de hechos históricos y eso hace a esta investigación especialmente valiosa, pues recurre a artistas, pintores y cronistas. El libro es muy poético y tiene una excelente pluma. Huizinga comienza describiendo una especie de *pathos* de la vida medieval, es decir, de una desenfrenada extravagancia e inflamabilidad del espíritu medieval, una época en donde impera una necesidad de venganza, con una gran adhesión a los príncipes por parte de la sociedad pero por un espontáneo sentimiento de lealtad y compañerismo, por un sentimiento partidista pero que todavía no llega a ser un sentimiento propiamente político. Huizinga cita una variedad de acontecimientos que ejemplifican los caprichos de la corte, en una mezcla de política y espectáculos de feria. Las luchas partidistas en la Edad Media no responden a causas económico-políticas sino psicológico-políticas, como son las luchas por el honor y una lealtad por parte de los súbditos de impulsos primarios. Es sólo hasta la consolidación del Estado que las guerras familiares se traducen y concentran en partidos a finales del siglo XV.

Según nuestro autor, el sentido de justicia se iba extremando poco a poco hasta llegar a justificar tanto el actuar mediante “un ojo por ojo y diente por diente” como a una aversión religiosa contra el pecado, que da lugar a un sentimiento o necesidad de que el Estado castigara con rigor, a través de torturas y ejecuciones públicas con una saña espectacular:

“En 1427 es ahorcado en París un joven noble que se había hecho salteador de caminos. En la ejecución, un distinguido funcionario, tesorero mayor del regente, da escape a su odio contra el condenado impidiendo que se le conceda la confesión que pide. Injuriándole sube detrás de él las escaleras, le golpea con un bastón y apalea también al verdugo, porque exhorta a la víctima a pensar en la salvación de su alma. El verdugo, espantado se da prisa...la cuerda se rompe, el desdichado criminal cae del cadalso, se rompe las piernas y las costillas y tiene que subir así una vez más las escaleras.”<sup>4</sup>

Se experimentaba una íntima satisfacción ante actos ejemplares de justicia sin detenerse a reflexionar de si el malhechor había merecido castigo. Sorprende el regocijo animal en la crueldad de la administración de la justicia, en donde se le negaba al condenado inclusive hasta la confesión para que su alma sufriera mayores torturas en el otro mundo. La sociedad llegaba en ocasiones a comprar presos para disfrutar torturándolo en un espectáculo público. Huizinga concluye de estos actos una falibilidad

---

<sup>4</sup> Johan Huizinga, *El otoño de la Edad Media*, Alianza Universidad, Madrid, 1994, p. 36.

en el concepto de justicia centrado en tres cuestiones, totalmente ausentes en la Edad Media:

- 1) La idea de la falibilidad del juez.
- 2) La conciencia de responsabilidad social por los crímenes individuales.
- 3) La posibilidad de enmienda, es decir, de si al malhechor se le puede corregir en vez de hacerle padecer.

La ausencia de un estado de derecho hacía que reinara un sentimiento de inseguridad general. Aunado a este sentimiento coexiste un modo de pensamiento como es la melancolía, ánimo que ve con tristeza la vida presente y que se expresa en las obras de pintores, escritores, poetas y demás artistas, se trata de una melancolía que conduce a los hombres al anhelo de una vida más bella. Huizinga nos dice que fue el cristianismo quien moldeó de manera determinante la idiosincrasia de la última etapa de la era medieval. La venida del mundo y la idea de pecado eran las ideas rectoras de este cristianismo, lo bello de la vida no podía ser loado, ni narrado sin considerarse pecado. A su vez la espera del final de los tiempos traía consigo un desdén por lo material del mundo presente y a su vez el deseo o anhelo de una vida más bella después de la muerte.

## **2. El ideal de estetización de vida en la Edad Media:**

Huizinga se pregunta, ¿en dónde está el mundo más bello tras el cual necesariamente suspira una época? A lo cual responde que existen tres formas de perseguir ese anhelo: la negación del mundo (ascetismo); el mejoramiento y perfeccionamiento del mundo; y el país de los sueños. Con respecto a la primera forma de perseguir ese anhelo, la encontramos en las formas de vida ascéticas ornamentadas con la promesa de felicidad eterna ofrecida por el cristianismo, una vida futura en donde verdaderamente se encontraría la felicidad y el consuelo, pero me parece que con esta última forma de acceder a una vida más bella, el presente es debilitado o degradado ontológicamente, es decir, se le da una menor valoración a la existencia terrenal a favor de la existencia transmundana. El anhelo de una vida más bella a través del ascetismo, se ve expresado en la idea del trabajo y la misericordia eficaz, recordemos el valor positivo que encuentra el trabajo profesional a partir de la reforma protestante, en donde el trabajo se transforma en una forma de salvación del alma como demuestra Max Weber en su obra *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*<sup>5</sup>.

La segunda forma, la del perfeccionamiento y mejoramiento del mundo para alcanzar la belleza puede manifestarse en sociedades en que el hombre persigue un mejoramiento positivo del mundo y en donde el horror cede paso a la esperanza, como lo fue el siglo XVIII según Huizinga, cuando el hombre busca la perfectibilidad de la naturaleza y de la sociedad. Sin embargo, la Edad Media no conoce todavía ninguna aspiración consciente al mejoramiento y reforma de las instituciones sociales y políticas.

---

<sup>5</sup> Véase Max Weber, *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, Colofón, México, 2004. En ella nos muestra cómo el trabajo es una forma de servicio y amor al prójimo, la racionalidad del trabajo no va dirigida a la satisfacción de necesidades, se abandona su componente material, la vocación o llamado a seguir una profesión es una forma de hacer la voluntad de Dios. La ganancia generada por el servicio profesional no debía ser consumida, ésta sólo era una señal de que se estaba en el camino de la salvación y en la gracia, quien descansara en la riqueza se arriesgaba a la condena eterna.

La tercera forma, es a lo que Huizinga llama “el país de los sueños”, que surge de un escape a la desesperación que transforma las formas de vida en formas artísticas, en donde se construye un artificio accesible sólo a algunas elites, la vida cotidiana se disfraza para ocultar su rostro de desesperación y horror. Según Huizinga, ese disfraz es la forma del ideal caballeresco, del amor cortés y de las formas rituales que acompañan cada uno de los momentos de la vida aristocrática, como es el nacimiento, el matrimonio, el juego, el estudio y el trabajo. Con respecto al anhelo de una vida más bella a finales de la Edad Media, Huizinga nos dice:

“Pero ¿qué pasaba con la belleza cuando tiene contenido pecaminoso? La divinización del cuerpo en el deporte caballeresco y en la moda cortesana, la soberbia, la ambición de cargos y de honores, el engañoso e insondable abismo del amor, ¿cómo podría ennoblecerse y sublimarse todo eso, que la fe había condenado y repudiado? Aquí venía ese camino intermedio que conduce al país de los sueños, revistiéndolo todo con la bella apariencia de antiguos ideales imaginarios. El intenso cultivo de la belleza de la vida en las formas de un ideal heroico es el rasgo que enlaza la cultura franco-caballeresca, desde el siglo XII con el Renacimiento”.

Es el Renacimiento el que se destaca por este anhelo de una vida más bella, en este punto Huizinga hace una crítica en contra de los historiadores que han dibujado una línea divisoria entre Edad Media y Renacimiento muy tajante, pues los motivos de embellecimiento que emplean los florentinos del *Quattrocento* no son otra cosa que antiguas formas medievales. En contraste, la línea divisoria entre Renacimiento y Edad Moderna es más clara en tanto se da una división entre arte y vida, mientras que el Renacimiento vio la salvación de la vida por medio de la belleza, el puritanismo riguroso condenaba la belleza al igual que la Edad Media, en tanto la esfera de la belleza de la vida era condenada como mundana y pecaminosa, a menos que adoptara formas religiosas y se santificaran poniéndose al servicio de la fe. No fue sino hasta que declinó esta concepción puritana de la vida como recobra terreno la sensibilidad renacentista para todos los placeres de la vida. Veamos a continuación cómo ese anhelo de vida más bella se logra a través de la construcción de ideales sublimadores de la vida, como lo fue el ideal caballeresco.

### **3. El ideal caballeresco y la paz:**

En *El Otoño de la Edad Media (1919)*, Huizinga descubre los orígenes y la importancia del ideal caballeresco en la Edad Media, nos dice que las creencias religiosas están puestas al servicio de este ideal caballeresco. El arcángel San Miguel es visto como el antepasado de la caballería, esta última es considerada la sucesora del ejército de ángeles al servicio del Señor. El ideal de la época es obtener una paz universal en: la concordia de los reyes, la conquista de Jerusalén y la expulsión de los turcos de Europa.

Huizinga nos muestra las justificaciones que ponen para ir a la guerra los cruzados de la Edad Media, impera la idea de que si la predicación no fuese suficiente para convertir a tártaros, turcos, judíos y sarracenos, habría que prepararse para la cruzada, una guerra que consideraban justa para imponer la religión católica a los países considerados bárbaros. Nos describe los intentos caballerescos por inflamar este ideal a la sociedad mediante la construcción de una ficción o una ilusión. Nuestro autor

reconoce que el carácter del ideal caballeresco es en esencia un ideal estético, hecho de fantasía multicolor y sentimentalidad elevada, pretende ser un ideal moral pero en realidad este ideal fracasa porque quien lo mueve es la “soberbia embellecida” y esa pasión es considerada un pecado para la época, pero ese es paradójicamente el núcleo del ideal caballeresco, Huizinga nos dice: “De la soberbia estilizada y sublimada ha nacido el honor”<sup>6</sup>. En cambio, en las capas sociales medias e inferiores, el interés es el resorte más importante: “es el orgullo el gran móvil de la aristocracia”.<sup>7</sup> En este punto es muy importante la utilidad que Huizinga descubre en el afán de gloria y en el orgullo<sup>8</sup>, este amor por la gloria es lo que abre paso al Renacimiento, esa ambición renacentista tiene su origen en la ambición caballeresca medieval, por ello es un error separar tajantemente Edad Media y Renacimiento como hace Burkhardt. Huizinga reconoce que el honor es un sentimiento común en judíos y paganos, pero la diferencia con los cristianos es que “toman el honor en sí mismo y con la esperanza de ser alabados en la tierra”.<sup>9</sup> En cambio, los cristianos lo han recibido por la fe y con la esperanza de ser recompensados en el más allá. Según Huizinga, el ideal caballeresco no era más que un sustituto de una ambición erótica como veremos a continuación.

#### 4. Ideal caballeresco, ascetismo y erotismo:

Huizinga encuentra un elemento ascético en el ideal caballeresco, un ideal de no violencia y un ideal monástico. La Edad Media guarda la imagen del caballero andante<sup>10</sup> que es el Templario, libre de lazos terrenales y pobre, sin ataduras mundanas, desapegado del mundo al igual que un monje, por eso su ideal es ascético. El ideal caballeresco conserva los elementos de una conciencia religiosa como la compasión, la justicia y la fidelidad; sin embargo, estos no son su verdadera raíz, pues el ideal caballeresco es en el fondo la traducción moral de un deseo insatisfecho, que tanto la literatura como las artes plásticas logran estilizar y sublimar bajo formas artísticas. Es interesante ver como Huizinga descubre en el ideal caballeresco la traducción de una pasión sensible en una autonegación ética. Dicha autonegación se manifiesta en la necesidad del caballero de mostrar valor, el exponerse a peligros y en dar la sangre. La

---

<sup>6</sup> Johan Huizinga, *El Otoño de la Edad Media*, Alianza Universidad, Madrid, España, 1994, p. 96.

<sup>7</sup> Huizinga, *Op., cit.*, p. 96.

<sup>8</sup> El orgullo y el amor a la gloria se transforman en pasiones útiles en las sociedades a partir del siglo XVIII, pues gracias a ese impulso pasional el hombre es capaz de moderar otras pasiones más violentas y estar dispuesto a trabajar en favor de los demás, con el objetivo de obtener la adulación y el aplauso público, cuyo reconocimiento es necesario para obtener credibilidad en el mercado. Véase la excelente investigación de Alfred Hirschman en *The Passion and the Interest*, quien nos muestra la transformación que sufre el concepto de interés, al dejar de ser un vicio y transformarse en una forma de disciplina de la conducta y por tanto en una forma de racionalidad en las sociedades modernas.

<sup>9</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 97.

<sup>10</sup> La literatura del siglo de oro español se burla de este ideal caballeresco como podemos observar en el *Quijote de la Mancha* de Cervantes, quien ironiza el concepto del honor medieval y nos muestra a un caballero andante maltrecho que delira en sus ideales libertarios, de honor y de defensa de la dama como un vestigio de lo que fue el amor cortés. A partir del siglo XVI en adelante estos ideales caballerescos son desmitificados a través de la literatura y se debilitan en toda Europa, para dar lugar a un nuevo tipo de honorabilidad, aquella perteneciente a una nueva clase de propietario, el burgués, quien se convierten en el modelo del hombre activo capaz de conquistar el mundo a través del comercio.

heroicidad del amor de los caballeros es simplemente la traducción del incumplimiento de un deseo, en donde resuena el motivo sexual, inclusive hoy en día dicho motivo resuena en el cine.

Huizinga nota algo de vital importancia en estas representaciones de heroicidad del amor que es su visión masculina, pues la mujer siempre aparece velada, oculta, es un profundo y delicado secreto. Falta la expresión del amor femenino porque la literatura ha sido creada por el hombre y porque, según Huizinga, “para la mujer es menos indispensable lo literario en el amor”.<sup>11</sup> El varón busca una imagen narcisista de sí mismo. Según Huizinga, la seducción del amor romántico no sólo se expresa en la vida sino en el drama y en el deporte. El deporte es dramático en extremo y es erótico en sumo grado, se trataba de un deporte de ropaje pesado, sobrecargado de ornamentación, es el juego de sociedad: “La realidad es áspera, dura y cruel; por ende se la somete al bello sueño del ideal caballeresco y se edifica sobre el juego de la vida.”<sup>12</sup> Los juegos caballerescos como el honor, la fidelidad y el noble amor son tratados con la mayor seriedad, pero también con una ligera ironía.

El fuerte contenido erótico de los torneos deportivos en la Edad Media, según Huizinga, lo podemos constatar en la siguiente cita:

“En el hecho de llevar el velo o la ropa de la mujer amada, que conserva el olor de su cuerpo, revelase el momento erótico del torneo caballeresco con toda la transparencia posible. En la excitación del combate, regalan las damas un adorno tras otro, de suerte que al terminar el espectáculo se encuentran en sus asientos sin nada a la cabeza e incluso sin mangas.”<sup>13</sup>

Según Huizinga, el ambiente pasional que rodeaba a los torneos explica la condena que hacía la Iglesia a este tipo de combates caballerescos, pues se luchaba por los favores de la dama, inclusive eran aceptados y promovidos por el mismo marido, la Iglesia consideraba que los torneos promovían el adulterio. Sin embargo, el mundo de la nobleza le confiere al torneo una gran importancia. Huizinga señala que los juegos deportivos en la Edad Media en nada se parecen al atletismo griego y moderno, en tanto los torneos medievales carecían de naturalidad, pues iban aderezados de orgullo, de honor aristocráticos y del efecto de la pompa erótico romántica y artística que producían.

Luego de revisar esta necesidad de la construcción de ideales para embellecer la vida, como sostiene Huizinga en *El otoño de la Edad Media*, pasemos a revisar la interesante tesis que maneja nuestro historiador acerca del juego como fundamento de la cultura en su obra *Homo ludens*.

## **5. Juego y cultura: Estructura constitutiva del juego:**

En *Homo ludens* (1938), Huizinga sostiene la tesis de que el juego puede ser el fundamento de la cultura, en su opinión las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. En particular, el juego comienza desde el lenguaje, pues a través de él se levantan las cosas al ámbito del espíritu, en el simple hecho de nombrar las cosas: “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo

---

<sup>11</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 109.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 115.

material a lo pensado.”<sup>14</sup> Es a través de las metáforas como la humanidad se crea una expresión de su existencia, un segundo mundo inventado, paralelo al mundo de la naturaleza:

“En el mito encontramos una figuración de la existencia...Mediante el mito trata el hombre primitivo de explicar lo terreno y mediante él, funde las cosas en lo divino...”<sup>15</sup>

A mí me parece que el juego a través del lenguaje y la metáfora es una forma de conquistar el azar, una forma de apropiarse el mundo en un conocimiento, esa es una de las implicaciones, el juego del lenguaje nos da una comprensión del mundo.

Según Huizinga en el mito juega un espíritu inventivo, que se encuentra al borde de la broma. Mito y culto son las fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho u orden, tráfico, ganancia, artesanía, arte, poesía, erudición y ciencia. El juego auténtico es el fundamento de la cultura, me parece que de esta manera Huizinga estaría considerando al juego como lo más serio de la existencia, pues a través del juego, en su forma lingüística o en cualquier otra forma, es como le doy forma a mi propia existencia. Huizinga descubre ciertas características del juego, una de ellas es el de la libertad, pues “el juego es libre”. Una segunda característica es que el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, sino que el juego es un “como sí”:

“En este “como sí” del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario. Ya llamamos la atención acerca del hecho de que el estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con la entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente cancela por completo la designación de mera broma.”<sup>16</sup>

Huizinga nos quiere dar a entender que en el juego se dan dos fenómenos, el de la broma (no serio) y lo serio del juego. Como broma ocupa un lugar inferior pero como serio ocupa un lugar superior, me parece que ambos serían los límites del juego y su ambigüedad constituyente.

Una tercera característica del juego, según Huizinga, es su “carácter desinteresado”<sup>17</sup>, en tanto que lo que se juega es un “algo” que no pertenece a la vida, es decir, se halla fuera del proceso de satisfacción de necesidades y deseos. Me parece que es gracias a este desinterés que el juego posee una autonomía y una pureza propias, pero además nos estaría posibilitando un presente permanente y continuo, pues en el mundo de la necesidad el hombre siempre tiene la ansiedad del futuro, de asegurar su existencia, en el juego estos menesteres se suspenden, no se va a ninguna parte, el juego es un presente pleno de sentido en donde el tiempo es suspendido. Si el juego fuese interesado y estuviese ligado a la necesidad estaría del lado de la mera negatividad, pues la necesidad al ser la falta de algo nos ubica en la negatividad, en el sentido de algo (un

---

<sup>14</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000, p. 17.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>16</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 21.

<sup>17</sup> El desinterés es tratado por Kant en el juicio acerca de la moralidad de los actos como característica de la ley moral, la pureza de la ley moral consiste en carecer de interés alguno. De la misma manera, en el juicio estético Kant nos dice que el juicio acerca de lo bello debe ser desinteresado.



satisfactor) que nos es negado y tras el cual siempre va nuestro instinto de conservación. En cambio, creo que el juego es siempre positivo en el sentido de ser una experiencia de plenitud, que podríamos ligar con la *eudemonia* de la que nos habla Eugen Fink en su *Oasis de la Felicidad*<sup>18</sup>.

Una cuarta característica del juego es la de convertirse en un “intermezzo” de la vida cotidiana, como un complemento de la vida:

“Así es como se nos presenta el juego en primera instancia: como un intermezzo de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la complementa y es, en ese sentido imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra como función cultural.”<sup>19</sup>

Aunque la diferencia con el juego de los animales es que en los juegos humanos, nos dice Huizinga, estamos en la esfera de la celebración, del culto que trasciende la mera necesidad biológica de los juego de los animales, es imprescindible a la cultura y no por ello pierde el juego su carácter de desinterés.

En su carácter de “intermezzo” de la vida cotidiana, el juego se aparta de la vida por su espacio y por su tiempo, la de su “limitación temporal”:

“Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Esto constituye una nueva y positiva característica del juego. Éste comienza y en un determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento...Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales.”<sup>20</sup>

Así como el juego tiene una delimitación temporal caracterizada por la repetición, también posee una delimitación espacial, pues siempre se juega “dentro de un campo”, este puede ser material o ideal:

“Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en la misma forma que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo del juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos por la forma y la función, campos o lugares de juego; es

---

<sup>18</sup> Véase Fink, Eugen, *El Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Elsa Cecilia Frost, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno #23, UNAM, México, D.F., 1966.

<sup>19</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 22.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 23.

decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas”.<sup>21</sup>

Por ello es que Huizinga puede afirmar que en el campo de juego rige un orden propio y absoluto, ello me parece que lo haría independiente y lo aislaría de la cotidianidad, la cual considero quedaría suspendida y sería el lugar de la puesta en cuestión de la necesidad del mundo. Me parece que este campo de juego con reglas propias es lo que le daría al juego su carácter de libertad y autonomía, en el sentido de que sus reglas no le vienen dadas de fuera del campo, por otro campo distinto del juego. Pero Huizinga va más allá y nos dice que el juego crea un orden, y tiene razón porque es una conquista de la realidad, la cual logra ser aislada a través del campo del juego. En torno al orden del juego, nos dirá:

“Dentro del campo del 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”<sup>22</sup>

Huizinga logra enlazar ese orden con el campo de lo estético, pues todo orden y armonía fue considerado belleza en la concepción occidental. En mi opinión esta característica del juego como creadora de un orden, tendría implicaciones tanto epistemológicas y estéticas como políticas, pues el campo del juego y de lo estético podría ser considerado el espacio de la reflexión y puesta en cuestión del mundo de la necesidad, del tiempo de lo cotidiano, de juzgarlo como contingente y no necesario, de pensarlo e imaginarlo distinto, libre, desde una idea de productividad distinta, la de la creación pero sin ligarla a la ganancia y a la utilidad, sino bajo una concepción de productividad espiritual. Cuando Huizinga dice que el juego lleva el mundo imperfecto a una perfección provisional, es justo en el nivel de la imaginación donde esto es posible, es la facultad más productiva del hombre, el lugar de la apertura a las posibilidades de pensar una cultura menos represiva como creía Herbert Marcuse, la de imaginar al hombre liberado. Es el lugar de la *poiesis* hegeliana, que corrige el *prosaismo* del mundo, es el tiempo mesiánico de Walter Benjamin, es el tiempo de la revolución que destruye un orden para reconstruir otro potencialmente mejor.

Además del carácter de orden que posee el juego como ritmo y armonía, Huizinga descubre una cualidad de tensión en el juego, de incertidumbre e irresolución, pero también nos dice que en el juego existe esta tendencia hacia la resolución:

“Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión...quiere decir incertidumbre, azar, es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo algo tiene que salir bien...Este elemento de tensión presta a la actividad lúdica, que está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de las reglas de lo permitido en él.”<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Ibid., p. 23.

<sup>22</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 24.

<sup>23</sup> Ibid., p. 25-26.

Huizinga descubre este carácter dual dentro del juego como liberación y tensión, en tanto por un lado posibilita la expresión de nuestras fuerzas espirituales, pero también nos deja inciertos en cuanto a su resultado, ante la espontaneidad del azar que el juego siempre trata de conquistar. Esta característica del juego de orden y tensión le permiten a nuestro autor plantear la consideración de las reglas propias del juego, pues en el juego no todo es válido, este se debe regir por ciertas reglas que son autónomas en tanto no le vienen dictadas desde un campo distinto del juego, como podrían ser las que imperan en la ética o en la religión, por ejemplo, por ello Huizinga acierta al afirmar que el juego está más allá del bien y del mal. Sin embargo, eso no quiere decir que la actividad de los jugadores sea ilimitada, pues ellos siempre actúan dentro de ciertos límites y eso es justo lo que me parece estaría delimitando el campo del juego y el círculo mágico que lo envuelve. Huizinga sostiene que el que no sigue las reglas del juego es un aguafiestas porque desbarata el mundo de los jugadores, rompe su círculo mágico y la ilusión que lo envolvía:

“El jugador que infringe las reglas del juego o se sustrae a ellas es un “aguafiestas” (*Spielverderber*: ‘estropeajuegos’). El aguafiestas es una cosa muy distinta que el jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros del juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión...Por eso tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del equipo...El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es un cobarde y es expulsado.”<sup>24</sup>

Me parece muy interesante el papel que juega el aguafiestas en la sociedad, pues podríamos hacer una interpretación de su conducta trasladada al campo de lo político y de lo artístico. Huizinga pone como ejemplo de aguafiestas al apostata, al hereje, al innovador y al revolucionario, que a su vez van a buscar la formación de otros equipos de jugadores con nuevas reglas. Es cierto, el disidente busca construir su propia comunidad hermenéutica, el anarquista sería una contradicción en los términos pues siempre se busca tender a una comunidad comprensiva. Por ejemplo, en el campo de lo artístico, la pintura moderna buscó romper con una “Visión Objetiva”, que consiste en la tendencia de las sociedades a naturalizar la realidad que ellas mismas han construido, en donde las imágenes producidas aparecen como naturales cuando tan sólo ocultan su condición de productos específicos de una actividad humana, histórico social. La “Visión Objetiva” sería la cosmovisión de una ideología cultural que considera a la realidad como inmutable.<sup>25</sup> En este caso, me parece que el aguafiestas podría entenderse como aquel que busca nuevas cosmovisiones, nuevos paradigmas y nuevas convenciones que pongan en cuestión la supuesta inmutabilidad de la realidad, el aguafiestas sería el que posee la capacidad de una función utópica anticipatoria<sup>26</sup>, que nos marca el camino de lo posible a través de la imaginación creativa.

---

<sup>24</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 25-26.

<sup>25</sup> Véase el trabajo de Laura González Flores; *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2005.

<sup>26</sup> Véase el concepto de utopía y su función en Ernst Bloch; *El principio de esperanza*, TROTTA, Madrid, España, 2004.

En torno al campo del juego nos encontramos con la poseía, que para Huizinga pertenece al campo de los sueños, con vínculos que van más allá de los lógicos, veamos la relación que Huizinga establece entre el juego y la poesía.

## 6. Juego y poesía:

Huizinga afirma que la poesía pertenece al mundo del espíritu, en donde las cosas tienen otro aspecto que en la vida cotidiana, con vínculos distintos que los lógicos. Nos dice que la poesía está más allá de lo serio, pertenece al campo del sueño, del vidente, de la embriaguez y de la risa, no cualquiera comprende la poesía, para lograrlo es necesario aññarse el alma. Según nuestro autor, son las fabulaciones míticas las que explican el origen de la existencia.<sup>27</sup> Huizinga descubre en la poesía una forma de conocimiento distinta de la lógica y de la ciencia, insiste con firmeza en liberar a la poesía de una mera función estética para ligarla a una función vital, como dan muestra el uso de la poesía en las culturas más antiguas:

“Toda poesía antigua es....culto, diversión, festival, juego de sociedad, proeza artística, prueba o enigma y enseñanza, persuasión, encantamiento, adivinación, profecía, competición.”<sup>28</sup>

Es así como la poesía pertenece a las formas culturales de la vida antes que a una mera función estética ligada a la belleza en un ritmo y una armonía, la función de la poesía es amplia y esta abierta a múltiples posibilidades de la existencia. La función del poeta es la de un iniciado, un sabio, un vidente, era ontológicamente algo más elevado que el mismo filósofo. Huizinga nos dice que:

“Los poetas griegos realizan una fuerte función social, hablan al pueblo como educadores y admonitores. Son caudillos del pueblo antes de que aparezcan los sofistas”.<sup>29</sup>

Según Huizinga, la poesía originariamente nace del juego, pero como un “juego sagrado”, en la frontera de la alegría y la diversión, todavía no la invade un deseo de belleza, esto no está presente en el acto sagrado, el cual aparece como forma poética, como prodigio, como embriaguez de la fiesta. La poesía aparece como canto, como reto, como competición. No trata de producir conscientemente algo bello, sino permanecer como “juego social”, se encuentra en todas partes. El juego consiste en un canto alternado y la lucha entre cantores, así como la improvisación para salir de alguna dificultad; muy cerca de los enigmas de la efigie. En *Homo ludens*, Huizinga cita varios ejemplos de pueblos en donde el factor lúdico de la poesía aparece: “un tratamiento polémico-casuístico de cuestiones amorosas en formas lúdicas.”<sup>30</sup> Por ejemplo, las cortes de amor son un juego judicial poético no exclusivo de la época trovadoresca, sino que corresponde tanto a las costumbres de Languedoc en el siglo XII como al Norte Europeo.<sup>31</sup> La poesía se vuelve una forma de conservación de la memoria en una

---

<sup>27</sup> Ello nos recuerda la afirmación de Aristóteles acerca de que los poetas son quienes nos han ofrecido un mejor conocimiento de la historia que los historiadores mismos.

<sup>28</sup> Huizinga, *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000, p. 154.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 155.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 160.

<sup>31</sup> La poesía como forma de demostración amorosa en los debates franceses del siglo XV se da a modo de duelo musical, de lucha entre cantores, o en una solicitud amorosa en forma de refranes. También aparece como primitiva competición por el honor en asuntos de amor, como

sociedad que carece de textos, Huizinga nos pone el siguiente ejemplo histórico: “En Japón, hasta la revolución de 1868, el núcleo de los documentos oficiales más serios se redactaba en forma poética”<sup>32</sup>. De esta manera nuestro autor demuestra que la poesía no solo debe encasillarse dentro de una función estética como una forma de arte más, sino como una forma de vida cultural, ligada a la memoria, a la transmisión de una historia y una tradición, incluso va ligada a formas de conocimiento y a la educación de la sociedad. De igual manera que la poseía forma parte de un juego social, nuestro historiador descubre otras formas lúdicas del arte, como sería la música.

### 7. Formas lúdicas del arte: Relación juego y música:

En *Homo ludens*, Huizinga nos hace notar cómo en algunos países tocar o ejecutar un instrumento musical se asocia con la palabra jugar, así es en Estados Unidos y Francia, por ejemplo. Eso, nos dice nuestro autor, es un signo exterior de una relación esencial entre la música y el juego, una relación profundamente arraigada en lo psicológico. Si bien hacemos una conexión entre música y juego de manera natural, no es fácil encontrar las razones de dicha conexión. Con la finalidad de encontrar esas razones, Huizinga busca los elementos comunes a la música y al juego. En primer lugar, descubre como factor común el carácter de hallarse fuera de la racionalidad de la vida práctica, al margen de la necesidad y de la utilidad como es el trabajo productivo. Huizinga reconoce que la validez del juego está fuera de las normas de la razón, del deber y de la moral y el conocimiento lógico; para nuestro autor, el juego tiene normas que van más allá de la lógica, estas normas son el ritmo y la armonía.<sup>33</sup>

Huizinga sostiene que en las culturas arcaicas existía una estrecha relación entre el canto, el juego y el baile. En cambio, en nuestras culturas tardías, es la sensibilidad musical la que nos impregna de un sentimiento de juego sagrado, sin relación con ideas religiosas formales. Por ello, afirma que en el goce musical el sentimiento de lo bello y de lo sagrado confluyen uno en otro y desaparece la oposición juego/seriedad.<sup>34</sup>

Nuestro historiador hace una revisión de lo que la música significaba para la cultura griega, en donde la música se encuentra en íntima relación con el culto y las fiestas. La palabra juego para los griegos estaba relacionada con la *paideia*, con juego infantil y reposo. No servía para designar formas superiores de juego. Aristóteles, nos dice Huizinga, decía que los antiguos no asociaban la música con el placer sino con la educación, porque “la misma naturaleza exige no sólo que trabajemos bien sino que pasemos bien los ocios”<sup>35</sup>. Para Aristóteles los juegos sirven como una medicina, porque relajan el alma y le dan reposo. La ociosidad parece albergar placer, nos dice el

---

ya señalaba Huizinga en *El Otoño de la Edad Media*, en el juego de prendas que en modo alguno está orientado a la belleza. Sin embargo, la poesía no sólo adquiere estas formas en Occidente sino en Asia Oriental, como en la diplomacia en forma de juego practicada por los mandarines chinos, en donde se improvisan versos para salir de algún problema.

<sup>32</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 163.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 202.

<sup>34</sup> La ruptura entre juego y seriedad es recuperada por Georg Gadamer en *Verdad y Método* en un intento por reivindicar ontológicamente esta actividad y ligarla a la conformación de una obra de arte. Asimismo Eugen Fink en el *Oasis de la Felicidad* reivindica al juego como lo más serio de la existencia, como una actividad tan importante como el trabajo, el amor y la muerte. El juego nos brinda un presente pleno de sentido y el hombre se deja de preocupar por el futuro.

<sup>35</sup> *Ibid.*, 204.

autor a propósito de la interpretación de Aristóteles, la dicha consiste en no tender hacia otra cosa, hacia algo que no se tiene.<sup>36</sup>

Según Huizinga, la música nunca deja de ser juego, ya sea que la música sea alegre y divierta o exprese un alta belleza, o tenga finalidad litúrgica, siempre sigue siendo juego. En el culto, la música se halla íntimamente ligada a la danza, es hasta muy tarde que la música se considera una actividad individual, personal y emotiva.

La función de la música ha sido siempre una función social, de juego social, en donde los ejecutantes son poco apreciados. Huizinga nos dice que el músico fue considerado una especie de sirviente, como lo muestra la siguiente cita:

“En la vida musical francesa no eran raras, hace cosa de treinta años, las interrupciones de carácter crítico hechas a orquesta y directores. La música fue...diversión, y la admiración...se dirige...al virtuosismo. No se consideraban sagradas o inviolables las creaciones de los compositores.”<sup>37</sup>

Esta consideración acerca del músico se fue transformando lo largo de la historia, no es sino hasta fechas recientes que se llega hasta a adorar a los directores de orquesta. Nuestro autor incorpora la poesía con la música y la danza, pero no con las artes plásticas, las cuales fueron consideradas artesanías, como un arte que carecía de Musas. Según Huizinga, la diferencia entre “artes músicas” y “artes plásticas”, se debe a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas, por tener una mayor vinculación con la materia, en cambio la música es más abstracta.<sup>38</sup>

## 8. Conclusiones:

Las investigaciones históricas de Huizinga dejan en claro la necesidad que tienen las sociedades de crearse ciertos ideales que le permitan hacer la vida más bella y hacer soportable la existencia, tal es el caso de los ideales caballerescos en la Edad Media, así como la transformación de estos ideales a través de las formas lúdicas del arte en el Renacimiento, Romanticismo y Clasicismo. Huizinga nos demuestra el carácter lúdico de las diversas formas culturales a lo largo de la historia, nos muestra la esencia y significación del juego como fenómeno cultural, desde el juego sagrado hasta los juegos agonales (competición), la guerra y el deporte. El juego sagrado es imprescindible para el bienestar de la comunidad, porque reconstruye el orden y lo renueva y porque trasciende la esfera de la vida prosaica y de su seriedad, poniéndola en cuestión o invirtiéndola como en la fiesta, en donde las jerarquías sociales desaparecen. Esta función del juego como orden, tensión y liberación me parece que es lo que posibilitaría la construcción de utopías e ideales renovadores de la sociedad, por esta vía es posible seguir explotando el pensamiento de este prolífico pensador.

---

<sup>36</sup> Para Eugen Fink el juego permite una suspensión del tiempo pero también del anhelo y la incertidumbre del futuro, de asegurarse la existencia.

<sup>37</sup> Huizinga, *Op. cit.*, p. 208.

<sup>38</sup> Véase el tratamiento que hace de la música Arthur Schopenhauer en *El mundo como voluntad y representación*, quien vincula a la música con la Voluntad cósmica, con el origen del mundo, es el lenguaje de la naturaleza. Más recientemente podemos encontrar un excelente tratamiento del tema de la música como conocimiento en Eugenio Trías, *El canto de las sirenas*, Galaxia Gutenberg, Circulo de Lectores, Barcelona, 2007. Para Trías la música es algo más que un fenómeno estético, es una gnosis, una auténtica vía de conocimiento.

## Obras escritas por Huizinga

### Traducidas al castellano

Huizinga, Johan; *El Otoño de la Edad Media: Estudios sobre la forma de vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*, José Gaos, Alianza Universidad, Madrid, 1994.

-----; *El concepto de la historia y otros ensayos*, Wencelao Roces, Fondo de Cultura Económica, México, 1946.

-----; *Entre las sombras del mañana: Diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*, María de Meyere, Revista de Occidente, Madrid, 1936.

-----; Erasmio, Farrán y Mayoral, Zodiaco, Barcelona, 1946.

-----; *Homo Ludens*, Eugenio Imaz, Alianza Editorial, Madrid, 2000.

-----; *Sobre el estado actual de la ciencia histórica: Cuatro conferencias*, María de Meyere, Revista de Occidente, Madrid, 1934

### Bibliografía de otros autores

Eliade, Mircea; *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, España, Anagrama, 1979

Fink, Eugen, *El Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Elsa Cecilia Frost, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno #23, UNAM, México, D.F., 1966.

Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*, Antonio Gómez Ramos, Paídos, Barcelona, 1991.

-----, *Verdad y Método I*, Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito, Sígueme, Salamanca, España, 2001.

-----, *Estética y Hermenéutica*, Antonio Gómez Ramos, Tecnos, Madrid, 2001.

González Flores, Laura; *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2005.

Hirschman, Albert, *The Passions and the Interest: Political Argument for Capitalism Before its Triumph*, Princeton University Press, Princeton, 1977.

Shopenhauer, Arthur; *El mundo como voluntad y representación*; vol. I y II, Roberto R. Aramayo, Círculo de Lectores, Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2003.

Trías, Eugenio; *El canto de las sirenas: Argumentos musicales*, Círculo de Lectores, Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2007.

Weber, Max, *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, Luis Legaz Lacambra, Colofón, México, 1999.

### **Bibliografía crítica**

#### **Ediciones originales, traducciones y reimpresiones**

Caillois, Roger, *Au coeur du fantastique*, Gallimard, Paris, 1965.

-----; *Man, Play and Games*, translated from the French by Meyer Barash, Library of Congress, The Free Press, Illinois, 2001.

-----; *Man and the Sacred*, translated from the French by Meyer Barash, Library of Congress, The Free Press, Illinois, 2001.

-----; *El mito y el hombre*, Jorge Ferreiro, Fondo de Cultura Económica, México, 1988.

-----; *El hombre y lo sagrado*, Juan José Domenchina, Fondo de Cultura Económica, México, 1942.

-----; *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, Jorge Ferreiro, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Strupp, Christoph; *Johan Huizinga: Geschichtswissenschaft als Kulturgeschichte*, VG Bild-Kunst, Bonn, 1999.