

Las artes como juego

El juego es más fácil de precisar que los sueños, pero comparate con éstos ciertos rasgos: algunos objetos pueden representar a otros objetos: "esta percha es un soldado"; hay una realización de deseos: "esta vez yo seré Supermán"; hay un cambio de situaciones inciertas a un estado de seguridad por repetición estilizada: supuestos médicos, dentistas o profesores. El juego en la primera infancia se caracteriza especialmente por el placer del dominio, lo que PIAGET llama "sentimiento de virtuosismo o poder" (PIAGET, 1951: 87-9). Recuérdese el placer que experimentan los niños pequeños en arrojar un juguete una y otra vez desde su cochecito, disfrutando de la sensación de control: o el afán del niño de 2 años que, apenas ha aprendido a subir peldaños, sube y baja repetidamente por puro placer de realizar la hazaña.

El juego se hace pronto imaginativo y "somete las cosas a la actividad del niño sin reglas ni limitaciones". Esto es pura *asimilación* —dice PIAGET—, "aunque polarizada por la preocupación de la satisfacción individual", cuando los niños parecen creer realmente que su "mundo ficticio" existe de verdad. Cuando yo era un niño, paseaba acompañado de tres amigos y un caballo que, aun siendo invisible, a veces nos molestaba, obligándonos a abrir puertas en lugar de subir escaleras y haciéndonos esperar mientras comía. Este enigmático animal fue un compañero totalmente inseparable durante varios meses, un ser imaginario, pero vívido.

La ficción de *poseer* un caballo difiere mucho de la de *ser* un caballo. Esto podría ser un ejemplo de otro elemento crucial del juego que aparece desde el primer año de vida. PIAGET lo llama *imitación*, el proceso de *acomodación*, y lo considera opuesto al juego imaginativo. El niño, cuando imita, se adapta al efecto producido por los objetos, personas o hechos externos, adoptando algunas de sus características y en cierto modo haciéndose como ellos, fingiendo ser un animal u otro ser. En el juego imaginativo, el entorno es para nosotros una serie de modelos; en la imitación nos transformamos, nos convertimos en otra cosa.

En los capítulos siguientes mostraré cómo la creación de la música y la respuesta a ella dependen de estos tres impulsos lúdicos. De momento analizaré lo esencial de las relaciones entre las artes y estos tres elementos.

Dominio, imitación y juego imaginativo

Podemos relacionarnos con el arte de estos tres modos: como creadores (compositores, improvisadores, pintores, coreógrafos, poetas); como intérpretes (músico instrumentista, actor, bailarín, declamador de poesía); y como participantes (en una galería de arte, sala de conciertos, lectura privada, escuchando una audición, asistiendo a un espectáculo). En el caso del arte improvisado parecen fundirse los roles de creador e intérprete. Sin embargo, hay que tomar decisiones concretas sobre el modo de presentar el evento a otros —consideraciones como el orden del programa— que difieren mucho de la improvisación misma. En el caso de las artes visuales, la creación y la interpretación coexisten en total fusión, aunque puedan requerir ciertas decisiones de presentación, como las relacionadas con el montaje de una exposición o la redacción de una guía o introducción.

Cada uno de estos modos suele tener su propia orientación entre los elementos del juego. La creación, el "hacer una obra propia", puede ir acompañada de un fuerte sentimiento de asimilación, de juego imaginativo: crear algo para satisfacer nuestras propias apetencias internas. Los participantes pueden exigirnos ciertamente la adaptación al objeto o evento; si respondemos con simpatía, hacemos en cierto modo una imitación interna, tomamos sus gestos como propios. Si bailamos o nos dejamos llevar por la música, la imitación es evidente. En el rol de participantes tendemos a compartir los sentimientos de la obra que aparece ante nosotros; quizá nos vemos atrapados en un torrente de palabras o gestos, identificados con un personaje o viviendo en cierto modo la cualidad de una impresión visual concreta, quieta o móvil, pesada o fluida. En la interpretación, junto a esta tendencia a la empatía imitativa con la obra, puede haber también un sesgo hacia el elemento lúdico de dominio, hacia el disfrute del "virtuosismo".

A veces la educación artística parece proceder de un modo parcial o desequilibrado. La enseñanza de la música ha tendido hasta hace relativamente poco a excluir los verdaderos elementos del juego imaginativo (creación, composición e improvisación) y se ha orientado en su lugar al dominio de las destrezas de ejecución y "apreciación" o también a escuchar música en público, siendo ambos modos imitativos por antonomasia. La educación en las artes visuales parecía, en otros tiempos, inclinarse hacia el juego imaginativo, en el sentido de que los alumnos

Swanwick, Keith (1991). Selección del Cap. II "¿ En qué consiste la musicalidad de la música?" Pp. 29 – 40; Selección del Cap. III: "Las artes, el pensamiento y la educación" pp. 48 – 54; Cap. IV: "Desarrollo musical: los primeros años" pp. 59 – 77; Cap. V: "Desarrollo musical: tras la primera infancia" pp. 78 – 97. En: *Música, pensamiento y educación*. Madrid. Ed. Morata.

creasen su propio arte y pudieran relegar el elemento de imitación que nace de la atención a la obra de otros. Yo sospecho que hay en la danza una fuerte tendencia al elemento de dominio en la ejecución, mientras que en la educación dramática uno de los problemas importantes parece consistir en saber hasta qué punto la imitación debe predominar en la representación del personaje.

Hay, sin embargo, una correspondencia mucho más directa con las artes y con este análisis del juego, una relación que atañe a los objetivos y las actividades escolares de cada día. Pienso, concretamente, en tres tipos de problemas cuya solución se puede pedir a los alumnos, o en tres puntos capitales para cualquier sesión o proyecto curricular. Cada una de ellas ofrece una estrecha correspondencia con un elemento lúdico: dominio; imitación; y juego imaginativo.

Dominio

Podemos centrarnos en los materiales de un tipo de arte específico: colores, duración, sonidos, palabras, gestos, etc. Los materiales que se manejan comportan inevitablemente el dominio de alguna destreza; la fluidez de palabras o movimientos; habilidad con instrumentos, notaciones, pinceles, cuchillas, etc. Así podemos seleccionar y sensibilizarnos con estos materiales hasta llegar a controlarlos. Podemos, por ejemplo, manejar o conocer el uso del blanco y el negro, lo duro y lo blando, movimientos uniformes o movimientos angulares. En música, la prescripción de grupos de materiales sonoros ha sido siempre un principio obvio en el proceso de composición. Parece fundamental para los compositores limitar los recursos disponibles con el fin de hacer una música manejable y poder dominarla. De ese modo tenemos el sistema tonal, las técnicas dodecafónicas, las escalas pentatónicas, los *ragas* indios, y juegos de sonido más limitados, como ocurre cuando Debussy compone un preludio para piano con intervalo sólo de tercera, o cuando Bartók crea estudios en su *Microcosmos* basados en acordes de quinta o en tresillos en 9/8, o cuando los músicos de jazz improvisan sobre la estructura armónica de una melodía o *standard** muy conocido o de una secuen-

*En los ambientes de jazz, los temas o melodías se denominan también con la palabra inglesa *standard*. (N. del R.)

cia al estilo *blues*. Estoy seguro de que mis colegas en otras artes encontrarán paralelismos en ellos.

La selección de materiales tiene un valor educativo inestimable para ampliar las técnicas, establecer diferencias más claras y destacar relaciones concretas. El dominio o maestría parece comportar ciertas habilidades manipulativas, juicios perceptivos y discriminaciones y, a veces, manejo de notaciones en forma de partituras, apuntes, planos, etc. No me refiero sólo a los "ejercicios", sino a los modos de iniciación en las artes. Este análisis no se refiere únicamente a la creación y la interpretación. El espectador o el oyente puede también interesarse por los materiales y las técnicas e informarse sobre el tratamiento de ciertos colores, tonos y técnicas. ¿Cómo produce un pintor este o aquel efecto? ¿Qué tipos de sonido dan a esta música su carácter? También podemos admirar el virtuosismo como tal.

Imitación

Cuanto más realista es una actividad artística tanto más directa es su referencia a hechos de vida, tanto más imitativa es y tanto más posee lo que yo llamo *carácter expresivo*. Es frecuente que los profesores consideren la imitación como materia central de clase o actividad de taller. Así, en el drama podemos iniciar la interpretación de personajes actuando *como* otros. En literatura podemos hacer un relato desde la perspectiva de otro. En las artes visuales podemos acometer la representación de un hecho o de una persona concretos; o, de modo más abstracto, reproducir una impresión, un sentimiento, una cualidad de la experiencia. En danza y en música podemos afrontar el problema de comunicar un proceso dinámico concreto: el anochecer, o el amanecer, el gesto de repliegue o de apertura, un sentimiento de creciente quietud o actividad. Aunque estos juicios imitativos son más patentes en el proceso de creación, hay sin embargo en la interpretación de música escrita o en teatro suficiente margen para que el intérprete tome decisiones sobre la expresión concreta de la obra, para que intervenga activamente al dar forma a la imitación y en determinar hasta cierto punto el carácter expresivo. Solo en interpretaciones más amplias y más mecanizadas —grandes orquestas, bandas, espectáculos al aire libre— hay necesidad de actuar casi de modo rígido, sin tomar decisiones sobre el carácter expresivo.

La imitación no es mera copia, sino que incluye la afinidad, la

empatía, la identificación, el interés, viéndonos como otra cosa o persona. Es la actividad en la que ampliamos nuestro repertorio de acción y de pensamiento. Ningún arte significativo carece de referencias sobre imitación a cosas ajenas o propias. La imitación es tan inevitable como el gusto por el dominio de los materiales, y no es contraria a la imaginación creativa.

Juego imaginativo

Si el dominio es el elemento del juego que nos orienta hacia los materiales artísticos y si la imitación se relaciona con el carácter expresivo o referencial del arte, el juego imaginativo nos centra en su estructura. Como intenté aclarar en el capítulo anterior, yo entiendo por estructura el establecimiento de relaciones entre las cosas, la activación de tendencias que pueden llevarnos a la actitud de expectativa o de escepticismo sobre la posibilidad de la sorpresa o del placer. FREUD narra esta pequeña anécdota:

El príncipe, viajando por sus dominios, observó que en la multitud que le aclamaba había un hombre que se le parecía extraordinariamente. Le hizo llamar y le preguntó: "¿Estuvo tu madre empleada alguna vez en mi palacio?"

"No, Sire" —contestó—, "pero mi padre sí".

(Citado en KOESTLER, 1964:66)

Aquí nuestra esperanza de conocer la relación del rey con un plebeyo da un vuelco total dentro de otra relación con ciertas normas de conducta sexual. Como señala WOLLHEIM, el humor "permite a la mente gozar de una movilidad instantánea" (WOLLHEIM, 1971: 105). Hay algo más que una similitud superficial entre la "gracia" de esta anécdota y la conclusión estremecedora del poema de Wilfred OWEN.

En el arte, estas relaciones pueden evolucionar a veces en estructuras tan sólidas y constantes que no podemos imaginar el mundo sin ellas. Voy a presentar el comienzo de una lista personal: un planeta donde no exista ni la *Primera Sinfonía* de SIBELIUS, ni una *Pietà*, ni un *Pájaro de fuego*, ni una *Montaña mágica*, ni un *Graceland**, ninguna de las pequeñas joyas de folclore

**Pájaro de fuego*: Ballet de Igor Strawinsky (1882-1971) inspirado en un cuento popular ruso.

Montaña mágica: Novela de Thomas Mann.

Graceland: Casa de Elvis Presley hoy convertida en museo. (N. del R.)

re de arte popular, constituiría un paisaje desolado e inhóspito.

Abordar en clase el tema de la estructura es quizá la tarea más difícil y complicada. En el nivel más simple, la estructura depende de ciertas repeticiones y contrastes reconocibles. ¿En qué difiere tal melodía, o tal personaje dramático, o tal pasaje descriptivo, o tal serie de movimientos de danza de tal otro? ¿El cambio es gradual o súbito? ¿Cómo se produce? No podemos ir más allá de esto sin invocar la imitación, sin invocar el carácter expresivo. ¿Qué clase de cambio es ése? ¿Pasa a ser más o menos agitado, más sosegado, más cálido, más suave, menos o más agresivo? También sentimos curiosidad por conocer el dominio de los materiales. ¿Cómo se efectúa el cambio? ¿Qué se manipula y controla para alcanzar este efecto?

✓ Mi sugerencia aquí es que los tres elementos del juego deben activarse en la educación artística, a todas las edades. Puede ser útil empezar por un problema de dominio o de carácter o de estructura; pero, una vez iniciada una actividad, tendremos que prever una fuerte interacción entre ellas, pues ¿cómo podremos tener una experiencia real del arte sin alcanzar algún nivel de dominio y sin dar alguna respuesta a los elementos de imitación y de juego imaginativo?

Las artes y el intelecto.

Podrán tomarse a broma los elementos lúdicos de las artes, pero lo cierto es que ellos contribuyen al desarrollo de la mente, a menos que sostengamos con el Cardenal NEWMAN*:

disecar aves o tocar instrumentos de cuerda es un pasatiempo elegante y un recurso para ociosos, pero no es educación; no forma o cultiva el intelecto.

(NEWMAN, 1915: 136-7)

Para responder a esto hay que empezar por ampliar nuestra noción de mente e intelecto, liberándonos de cualquier correlación rígida entre pensamiento y lenguaje verbal.

Ahora, en una convulsión del entendimiento, Lok se encontró utilizando las imágenes como un instrumento con la

* John Henry NEWMAN (1801-1890): principal representante del llamado "movimiento de Oxford", y apologista del catolicismo. Se denomina "movimiento Oxford" a la renovación católica impulsada por el Cardenal Newman aceptando la filosofía la Iglesia romana. Fue nombrado Cardenal por León XIII. (N. del R.)

Por desgracia estas experiencias son raras. E. M. FORSTER, menos ambicioso, nos dice que las artes "depositan un grano de vigor" en la mente (FORSTER, 1936, 1967:85-9).

Aunque las artes comparten esta característica con otras actividades humanas, su función especial consiste en reforzar, extender, iluminar, transformar y, en última instancia, hacer la vida digna de ser vivida, más "parecida a la vida". La esencia de las artes es la conciencia humana ampliada y explorada deliberadamente. De ahí que se haya relacionado el arte con los sueños o con "otros mundos". El arte intensifica, une, no nos da la confusión de la simple experiencia, sino lo que DEWEY llama "una experiencia" (DEWEY, 1934). Cuando ésta acaba, sentimos de pronto una dislocación, una sacudida, un traslado a otro mundo, no porque el mundo del arte sea irreal, sino porque es más real, más sentido, más vivo, más integrado y estructurado que la mayor parte de nuestra existencia. Lo que experimentamos es un sentimiento de pérdida como el despertar a una realidad menor, familiar a todo niño que no desea que acabe la última página de un cuento.

Quizá no siempre han comprendido los profesores de arte las realidades psicológicas de su tarea y se han dejado convencer por el Cardenal NEWMAN, por los políticos y hasta por los propios alumnos de que las artes son "pasatiempos", actividades de ocio, experiencias subjetivas, accidentales, una forma perfeccionada de soñar despierto, algo irreal. Hay un elemento de verdad en eso; como hemos visto, un regusto de otros mundos invade las artes. Pero no confundamos lo "real" con lo torpe, limitado, pedestre o carente de fantasía, o con la corta perspectiva de un tiempo y lugar. Cada acto de creatividad en cualquier esfera respira un aire lúdico. Las artes se adaptan a esta nota lúdica. Debido a su atractivo altamente sensual, a su poder imitativo y a sus posibilidades imaginativas, las artes son una actividad humana sumamente valorada y celebrada en todas las culturas.

A TOLKIEN le preguntaron una vez si su relato épico *The Lord of the Rings* no era un tanto irreal, una evasión. Su contestación fue: "Sí, es una evasión. . . de la cárcel".

CAPITULO IV

Desarrollo musical: los primeros años

A Daniel le falta un mes para cumplir los 3 años. "¿Puedo ir a tu casa y estar contigo? —pregunta—. Tú tienes cosas bonitas: un pitano [piano] y una tarra [guitarra]".

Visitante asiduo, Daniel se entretiene en mi casa con los juguetes y hace una delicada improvisación al piano. Después pregunta por la guitarra, que ha desaparecido. Se sienta sobre un taburete e intenta cogerla en una posición más o menos ortodoxa, aunque resulta gigantesca para él. La había utilizado antes, y había visto tocarla en casa y en televisión, y sabe lo que es manejar una guitarra.

Rasguea con el pulgar todas las cuerdas y de vez en cuando aplica el oído sobre el instrumento, sobre el agujero armónico o sonoro, para escuchar las últimas resonancias. Mueve también el pulgar a diferentes ritmos, unas veces suavemente y otras rasgueando con fuerza las cuerdas y alzando al aire el brazo derecho, un gesto dramático que seguramente ha visto hacer a los guitarristas.

Le enseño a puntear cada nota, pero él insiste en el rasgueo. La siguiente vez que toca la guitarra quiere aplicarse más al punteo y me dice que escuche los diferentes sonidos. A veces acompaña trozos de canciones que conoce, pero esto cede siempre al paso al gusto de escuchar los distintos sonidos, al placer de la vibración real del instrumento y a la sensación especial de manejarlo, una sensación que el niño reactiva expresamente dejando