

... como juego / as game

## MÚSICA COMO JUEGO<sup>1</sup>

Thomas Schmitt  
Universidad de La Rioja

**RESUMEN:** El acercamiento a lo que es o podría ser la música a través de la idea del juego muestra que la semejanza entre música y juego es mayor de lo que parece. Por un lado encontramos en la historia de la música varios autores que tratan la composición musical de manera lúdica, como pura combinación de las notas (Mersenne, Kircher) o como relación arbitraria entre signos y notas (Guido de Areteño). Por otra parte, la idea de la música como juego (con notas), semejante al “juego de lenguaje” (*Sprachspiel*) de Wittgenstein, es también una expresión genuina del ser humano que busca en dicho juego musical y su concreción en el objeto de arte (Gadamer) una autoafirmación (Schiller) en la que nosotros nos damos cuenta de nuestra fuerza de conocimiento (Kant).

**Palabras clave:** Música, juego, Mozart, Gadamer, Kant, Wittgenstein.

## MUSIC AS GAME

**ABSTRACT:** The approach to what is or could be music through the idea of the game shows that the similarity between music and game is more than it seems. On one hand we find in the history of music some authors treating the musical composition as a play, as pure combination of notes (Mersenne, Kircher) or arbitrary relationship between signs and notes (Guido Areteño). On the other hand is the idea of music as a game (with notes), similar to Wittgenstein’s “language-game” (*Sprachspiel*), also a genuine expression of human being that seeks in the music game and its realization as art object (Gadamer) a self-affirmation (Schiller) in which we recognize our strength of knowledge (Kant).

**Keywords:** Music, game, Mozart, Gadamer, Kant, Wittgenstein.

---

1. Este artículo se enmarca en el proyecto I+D HAR2011-22712.

*Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*

(Schiller)

Cuando Johan Huizinga en 1938 consideraba al ser humano como un *homo ludens*, partía de la idea de que toda la vida humana, todos los sistemas culturales, están estructurados como si fueran un juego, o de manera similar a un juego, sometidos a las correspondientes reglas. Obviamente, y de modo general, puede decirse que la convivencia humana se parece a un “juego” en el sentido amplio de la palabra: la actividad lúdica está omnipresente en la sociedad, tanto en los juegos profesionales de los economistas, políticos u otros aspectos de la vida cotidiana, como también en el actuar sin ánimo de lucro, por el puro placer<sup>2</sup>. Pero un término tan amplio, que abarca todas las facetas de la vida humana, corre el peligro de no decir nada finalmente. Sin embargo, para Huizinga este aspecto universal del juego, como “factor cultural”, va más allá y es una *conditio sine qua non* para los humanos, de vital importancia:

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego ‘entra en juego’ algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego ‘espíritu’, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos ‘instinto’, demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial<sup>3</sup>.

De todas maneras, y este es el hilo conductor del presente texto, el juego como actividad lúdica (partiendo de la idea de que finalmente es un factor antropológico) se revela y se muestra también en la música en todas sus facetas: tanto en el momento de su audición o percepción como a la hora de la composición o del “hacer” en general<sup>4</sup>. Al componer música instrumental, que prescinde de un texto que da uniformidad y estructura, el compositor puede desarrollar más libremente sus facultades lúdicas. En todas las épocas la combinación de notas (como principio fundamental de la composición) está sometida a ciertas reglas para dar un orden y una estructura al juego: es precisamente este procedimiento, como vamos a ver a continuación, el que puede equiparar la música con la idea del juego, como juego y no solo como metáfora.

2. Además, el propio lenguaje refleja esta presencialidad del “juego” en frases en torno al “juego” donde, por ejemplo, “uno se juega la vida” u otro “hace una mala jugada”, etc.

3. Johan Huizinga, *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 1972, p. 12.

4. En este texto entendemos el término *juego* más bien en el sentido del término inglés *game* (y no como *play*), pues implica siempre algunas reglas y normas. Véase también el libro de Hans Scheuerl, *Theorien des Spiels*. Weinheim, Basel, Beltz, 1975, p. 346 ss.

Sin embargo, en la música la relación entre la teoría (compositiva) y la realización práctica de las obras es sustancial y siempre actual, por lo menos para la música occidental. Ya desde los primeros documentos musicales conocidos, desde la época griega, y hasta el siglo XXI, siempre ha habido un fundamento teórico “detrás” de la música que reflejaba la manera de su construcción y combinación, y que fijaba lo oportuno y lo prohibido según el canon histórico del momento. Aún más, esta teoría que codifica las reglas, se fija o se anota gráficamente en tratados, manuscritos o documentos similares.

Precisamente esa reducción del sonido fugaz a un nivel duradero, gráfico y, por tanto, visible, permite también la combinación gráfica de sus diferentes signos sin que haya un sonido en medio. Por tanto, no es casualidad que los tratados musicales resuman casi siempre en forma de tablas, gráficos u otros sistemas de organización abreviada, las diferentes escalas musicales, las posibles combinaciones de los acordes, o, en resumidas cuentas, las permutaciones de los elementos que constituyen la música. Podríamos generalizar lo que ya Pierre Boulez observaba respecto a la música serial de los años 50 del siglo XX, pues “la escritura musical no es mediadora de la acción sino su motor”<sup>5</sup>. Para él en toda la historia de la música (occidental) hay una tendencia hacia la visualización en la música, con sus propias calidades, cuyo origen se halla en la polifonía medieval y donde ya se observa una “transgresión de los límites de la percepción [auditiva]”: muchas de las técnicas artificiales empleadas (aumentación, disminución, etc.) no se pueden oír sino solo ver<sup>6</sup>.

La creación musical, la composición, es un producto dialéctico que nace de la teoría (codificada gráficamente) y su realización práctica (las obras sonoras), la cual a su vez condiciona la teoría.<sup>7</sup> Pero es importante el recurso a la teoría (a los tratados, códices, textos, manuales, etc.) por medio de la visualización y descripción del sistema sonoro. Pues con las reglas visualizadas y representadas gráficamente, según creo, se puede “jugar” más fácilmente que sin ellas. Es precisamente este hecho el que facilita el juego de las libres combinaciones en la música<sup>8</sup>.

---

5. Pierre Boulez, “Die Schreibweise des Musikers. Der Blick des Tauben?”, en *Leitlinien*, Kassel, Bärenreiter, 2000, p. 267. Texto publicado originalmente como “L’écriture du musicien: le regard du sourd?”, en la revista *Critique*, n. 408, 1981.

6. Ídem, p. 268.

7. Obviamente la situación en las tradiciones musicales de cultura oral es, a primera vista, diferente, aunque haría falta un estudio pormenorizado para mostrar también un posible arte oral-lúdico.

8. Hay algunos textos que ya contemplan la idea del juego respecto a la música, pero sólo desde fuera y de manera comparativa, sin preguntar por la unión ontológica. Cito como ejemplo a Margarete Reiman, que busca las correspondencias entre las categorías que definen el “juego” y la música misma: por ej. la “tensión y relajación” del juego se observa en toda la música, la música serial incluida; o el aspecto “libre de finalidad” lo vemos “en la música, más puramente en géneros que permitan que la fantasía musical juegue lo más libremente posible,

Pero, antes de entrar en detalles conviene definir y concretar la idea y el concepto del juego como actividad humana, necesaria y sustancial para la vida. Para eso me basaré en el análisis fenomenológico del juego que hizo Gadamer, precisamente para mostrar el funcionamiento del juego como método de entendimiento para el arte; pese a que la música es un juego, siempre evoca emociones, sentimientos, es decir efectos secundarios psíquicos que condicionan precisamente el arte. Para Hans Georg Gadamer el juego es y tiene, como ya observaba Huizinga, una significación central para el ser humano: jugando nos damos cuenta del sentido de la vida<sup>9</sup>. Y precisamente el recurso al juego es para Gadamer uno de los remedios directos para entender el arte de manera inmediata, más antropocentrista, sin dividir entre sujeto y objeto, pues en el juego todos participan.

El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto. El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace ‘no es más que juego’; lo que no sabe es que lo ‘sabe’<sup>10</sup>.

No hay ninguna oposición, no hay un cara a cara entre los jugadores y el juego, entre sujeto y objeto, sino que más bien las dos partes se fusionan en un “movimiento de vaivén”.

El movimiento que en estas expresiones recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición. El movimiento de vaivén es para la determinación esencial del juego evidentemente tan central que resulta indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento. El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato. Es el juego el que se juega o desarrolla; no se retiene aquí ningún sujeto que sea el que juegue<sup>11</sup>.

---

como los preludios, las fantasías, las variaciones, las parodias” [in der Musik am reinsten hervor in Gattungen, die die musikalische Phantasie am freiesten spielen lassen dürfen, wie Präludien, Fantasien, Variationen, Parodien]. (Margarete Reiman, “Musik und Spiel”, en *Archiv für Musikwissenschaft*, 24, 1967, p. 225-236)

9. Véase sobre todo el capítulo “La subjetivación de la estética por la crítica kantiana” (en Hans Georg Gadamer, *Verdad y método*, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1996, p. 75ss). Según Gadamer, el concepto del “juego” permite distanciarse de una interpretación centrada en el puro subjetivismo a favor de un antropocentrismo. Sobre todo con Kant y los pensadores posteriores entra en el concepto de arte una subjetividad radical al separar éste [el arte], como mundo ficticio, de la realidad empírica. La supuesta dualidad entre sujeto (que contempla el arte) y el objeto de arte (que está contemplado) borra cualquier inmediatez: el arte ya no tiene una repercusión directa en nuestra vida y hace imposible la vivencia estética. Para Gadamer esta experiencia de una dualidad entre el ser y el parecer hay que anularla, pues “en la obra de arte se experimenta una verdad que no se alcanza por otros caminos.” (Ídem, p. 24)

10. Ídem, p. 144.

11. Ídem, p. 146.

Es precisamente esta experiencia del juego la que se comparte con la experiencia del arte: crear algo, escribir, componer, pintar, pero también contemplar el arte no son solo actos pasivos sino que se muestran siempre como un proceso activo que nos exige a todos una participación activa y lúdica. La recepción del arte, su experiencia y entendimiento, por tanto, se parecen mucho al juego, incluso es “juego”, y cumple los mismos mecanismos y requisitos. Jugamos con el objeto de arte, pero tomamos el juego en serio, nos sometemos a su reglas, nos sumergimos en el juego, pero no nos quedamos indiferentes.

La experiencia del arte [...] consistía precisamente en esto, en que la obra de arte no es ningún objeto frente al cual se encuentre un sujeto que lo es para sí mismo. Por el contrario la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El ‘sujeto’ de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma<sup>12</sup>.

Jugando nos damos cuenta de quiénes somos, el juego es una “auto-representación”<sup>13</sup>, y define, por tanto, al hombre [ser humano] como hombre. Esta autorepresentación del juego implica para Gadamer siempre una “representación para alguien”, pues otros obviamente entienden el juego, porque hay un sentido en él.

Pero Gadamer va aún un paso más allá cuando comprende los “resultados del juego”, los objetos de arte, como una captura instantánea del juego, fuera del tiempo, pero con todas las implicaciones lúdicas. Es decir, el sentido de tal juego se realiza en algo concreto, y hace surgir al arte como una “transformación en una construcción”<sup>14</sup> o *Gebilde*. Y este *Gebilde*, como juego congelado, es consecuentemente siempre la representación de algo para alguien, y como algo “repetible y permanente”<sup>15</sup>. El sentido de este arte, de esta construcción o *Gebilde*, es la “revelación de lo oculto”<sup>16</sup>, es una transformación de la realidad en otra

---

12. Ídem, p. 145.

13. Ídem, p. 151.

14. Ídem, p. 154.

15. Ídem, p. 154.

16. Ídem, p. 156.

El poema de Eduard Mörike, *A una lámpara* (1846), ya trata poéticamente esta idea de una revelación de lo oculto en una construcción: es estructura autosuficiente.

*Auf eine Lampe / Noch unverrückt, o schöne Lampe, schmückest du, / An leichten Ketten  
zierlich aufgehängt hier, / Die Decke des nun fast vergessnen Lustgemachs. / Auf deiner weisen  
Marmorschale, deren Rand / Der Efeu Kranz von goldengrünem Erz umflieht, / Schlingt fröhlich  
eine Kinderschar den Ringelreihn. / Wie reizend alles! lachend, und ein sanfter Geist / Des  
Ernstes doch ergossen um die ganze Form - / Ein Kunstgebild der echten Art. Wer achtet sein /  
Was aber schön ist, selig scheint es in ihm selbst.*

superior donde se ven ahora las cosas más verdaderas, más claras; en cierto modo vemos ahora, como si fuera una cámara lenta, más detalles del juego.

El mundo de la obra de arte, en el que se enuncia plenamente el juego en la unidad de su decurso, es de hecho un mundo totalmente transformado. En él cualquiera puede reconocer que las cosas son así<sup>17</sup>.

Pero aún más, el arte no es una “realidad pura” o evidente, imitación perfecta de una realidad (una grabación del juego en alta resolución), sino más bien una metamorfosis; es una realidad de un nivel superior, transformado por ese “juego de arte”, pues “se reconoce algo *más* que lo ya conocido”<sup>18</sup>. En otras palabras, el fenómeno *juego*, como concreción en forma de objetos de arte o como *Gebilde*, nos repercute a nosotros, es en última instancia un diálogo con nosotros mismos. Este análisis fenomenológico que hace Gadamer procura otorgar una dignidad ontológica al juego con la idea de que el juego, como paradigma para el arte en general, sea un espejo en el que nos vemos a nosotros mismos, en el que reconocemos más que la realidad. El “Hamlet” de Shakespeare no sólo nos muestra una acción concreta, sino que la transforma y enseña de manera general las obsesiones y debilidades humanas.

Dentro del arte ocupa la música una posición predilecta, porque ella transmite más directamente la experiencia de un orden debido a que es una forma de organización del tiempo. Incluso su ente ES juego en la temporalidad.

Es verdad que la dialéctica del tiempo que transcurre y se consume lo rige todo. Y, sin embargo, cuando alguien comprende, algo queda detenido. Quien comprende algo, lo retiene en una configuración del tiempo en medio de la tendencia, del discurrir, al que damos el nombre de vida y que no termina en una duración permanente. Pero lo que queda detenido no es el célebre *nunc stans*, como instante de inspiración. Es, antes bien, una suerte de demora en la que no se demora el ahora, sino el tiempo mismo. Tenemos conocimiento de ello. Quien se abandona a algo, olvida el tiempo<sup>19</sup>.

---

[A una lámpara / Aun en tu sitio fija, oh bella lámpara, adornas, /aquí pendiendo grácil de ligeras cadenas, / el techo en olvidado casi, grato aposento. / En tu blanco platillo de mármol, cuyo borde / de verdíáureo bronce trenza guirnalda de hiedra, / un grupo alborozado de niños danza en corro. / ¡Todo, qué encantador! riendo, y un tierno espíritu / del rigor vertido, empe- ro, en torno a la forma toda... / Un producto del arte, genuino. ¿Quién repara en él? / Lo que es bello, no obstante, dichoso luce en sí mismo.]

17. Ídem, p. 157.

18. Ídem, p. 158.

19. Hans Georg Gadamer, “La música y el tiempo”, en *Arte y verdad de la palabra*. Barcelona, Paidós, 1998, p. 155. Este momento en la percepción de arte es muy característico para la fenomenología. También Román Ingarden lo describe como “acontecimiento estético”: “La aparición de la emoción de origen [Ursprungsemotion] en el flujo de la conciencia de un hombre evoca sobre todo cierta cohibición en el transcurso ‘normal’ de los acontecimientos prece-

Este momento de la detención (y de la comprensión) es precisamente el ente de la música:

A veces me parece que, diciendo esto, se aclara el enigma de la música y lo que la distingue de todas las demás artes. La música que ‘hacemos’ interiormente y la música que existe realmente no es otra cosa que ese quedar detenido en el mismo llevar a cabo. Es cierto que en las demás artes el ‘comprender’ ha de tener la misma configuración del tiempo, y la verdad también ha de consistir, en estos casos, en llevar a cabo la comprensión. Pero sólo en la música discurre como pura prolongación. En cualquier otro lugar siempre hay algo que queda detenido dentro de esa prolongación, ya sea el significado terminante de las palabras o el sentido perceptible del discurso. Así ocurre en la poesía y también en la prosa del pensamiento. También hay algo en la secuencia de las figuras de la danza, e incluso en la secuencia estructurada del cuadro, de la escultura, de la obra arquitectónica. La verdad del llevar a cabo en que consiste la música es que no quede detenida otra cosa que la prolongación misma. La llamamos, con buen acuerdo, juego. Pero, ¿qué es, entonces, lo serio?<sup>20</sup>

El juego, como paradigma para el arte en general y para la música en particular, siempre es un juego en grupos, con una estructura dialogante, pues “no existe el juego en solitario”<sup>21</sup>. Aunque se de aparentemente el caso de “jugar solo”, siempre es necesario una intencionalidad hacia algo.

Por ejemplo el gato elige para jugar una pelota de lana porque la pelota de algún modo juega con él, y el carácter inmortal de los juegos de balón tiene que ver con la ilimitada y libre movilidad del balón, que es capaz de dar sorpresas por sí mismo<sup>22</sup>.

Similar es la situación del compositor que se ve solo delante del papel. Un caso extremo donde incluso la inspiración no tiene ninguna importancia, o por lo menos queda subordinada al acto de “hacer” música, es Igor Stravinsky. Él mismo se consideraba más bien un *homo faber* que un artista<sup>23</sup>; para él la inspiración jugaba un papel secundario.

---

dentes y en la conducta de los objetos del mundo real que le rodean. [...] Con este “atasco” está relacionada cierta atenuación o incluso una extinción de los acontecimientos actuales, que se refieren a cosas o asuntos del mundo real. Ocurre un manifiesto estrechamiento en la conciencia que se refiere a esta realidad [...] Pese a todo la convicción de la existencia del mundo real la cual colorea permanentemente nuestra actualidad, se desplaza en cierto modo a la periferia de la conciencia, incluso pierde en importancia y fuerza.” (Roman Ingarden, *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerkes*. Tübinga, Niemeyer, 1986, p. 198. Mi traducción)

20. Hans Georg Gadamer, “La música y el tiempo”, *op. cit.*, p. 155s.

21. Hans Georg Gadamer, *Verdad y método*, *op. cit.*, p. 148.

22. Ídem, p. 149.

23. Igor Stravinsky, *Crónicas de mi vida*. Barcelona, Alba editorial, 2005, p. 74.

El profano cree que para crear solo hace falta la inspiración. Es un error. Con ello no quiero negar la inspiración, sino al contrario. Es una fuerza motriz que reside en cualquier actividad humana y que no es en absoluto monopolio del artista. Pero esta fuerza sólo se despierta cuando se pone en marcha mediante un esfuerzo, y este esfuerzo se llama trabajo. Del mismo modo que el apetito se abre al comer, es igual de cierto que el trabajo llama a la inspiración si ésta no ha aparecido antes desde el principio. Pero no es sólo la inspiración lo que cuenta, sino su resultado, dicho de otra manera: la obra<sup>24</sup>.

Componer como artesano, implica para Stravinsky, y este es un hilo conductor en todos sus textos, un riguroso ordenamiento del material compositivo:

Componer es para mí, poner en orden cierto número de estos sonidos según ciertas relaciones de intervalo. [...] Un sistema tonal o polar no nos es dado más que para alcanzar un cierto orden; es decir, en definitiva, una forma a la que tiende el esfuerzo creador. [...]

¿Cuál es la verdad en el orden musical? [...] Es, pues, merced al libre juego de sus funciones cómo se revela la obra y se justifica. Tenemos la libertad de adherirnos o no a ese libre juego, pero nadie puede discutir el hecho de su existencia<sup>25</sup>.

Sin embargo, el juego de la composición necesita un orden dentro de un marco establecido, pues según Huizinga, "cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna"<sup>26</sup>. Precisamente estas reglas son también esenciales para Stravinsky, pues permiten moverse con libertad en un marco preestablecido.

La necesidad de una restricción, de ofrecer un aspecto deliberadamente aceptado tiene su origen en las profundidades de nuestra propia naturaleza y tiene que ver no sólo con lo artístico, sino con todas las manifestaciones conscientes de la actividad humana. Es la necesidad de un orden sin el que nada es posible y con cuya desaparición todo se disgrega. Ahora bien, todo orden exige una restricción. Pero nos equivocáramos si lo consideráramos un obstáculo a la libertad. Al contrario, el aspecto, la restricción, contribuyen precisamente a su expansión e impiden que la libertad se convierta directamente en licencia<sup>27</sup>.

24. Ídem, p. 196s.

25. Igor Stravinsky, *Poética musical*. Buenos Aires, Emecé Editores, 1952, p. 59, p. 63 y 70s.

26. Johan Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 24.

27. Igor Stravinsky, *Crónicas de mi vida*, *op. cit.*, p. 149. O el siguiente pasaje: "Cuanto más vigilado se halla el arte, más limitado y trabajado, más libre es. [...] Mi libertad consiste, pues,

Sin embargo, otros compositores que insisten en la importancia de la inspiración la relativizan y la ponen en segundo lugar: solo es un punto de partida al cual sigue después el trabajo con el material. En una carta de Arnold Schönberg del año 1926 (como respuesta a la pregunta del periodista L. Dunton Green sobre precisamente la inspiración musical) contesta aquel:

La pregunta por el sostenimiento de la inspiración, se basa evidentemente en el concepto común de una 'idea fulgurante'. Cuando un buscador de diamantes coge una cantidad de piedras baladíes, entonces el diamante se encuentra delante de él, de repente y de paso, y el buscador no puede encontrar ninguna relación entre las abundantes piedras sin valor y esta única piedra de valor. Fulgurante es la aparición del diamante. Pero, sin embargo, se buscaba deliberadamente el diamante; él fue buscado con los medios adecuados, en el lugar adecuado, y fue él quién lo buscaba. Y todo el escombros sin valor fue precisamente lo que se apartó sin valor al lado.

¿Entonces, es su apariencia [la del diamante] aún tan fulgurante?

Pero solo en la medida que de vez en cuando uno busca en balde. [...]

Bien mirado, aquella persona que posee una idea buena, solo tiene una idea y todo lo otro son variaciones, desarrollos, consecuencias, mejoras y semejantes [...] <sup>28</sup>.

E incluso para un compositor como Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) la elaboración de una composición fue igual de importante que la inspiración de la primera idea: su capacidad para componer la obra completa en la cabeza, para apuntarla después en la partitura, es ficticia y se remonta a un prejuicio que surgió al comienzo del siglo XIX. Como han mostrado las recientes

---

en mis movimientos dentro del estrecho marco que yo mismo me he asignado para cada una de mis empresas. Y diré más: mi libertad será tanto más grande y profunda cuanto más estrechamente limite mi campo de acción y me imponga mis obstáculos." (Igor Stravinsky, *Poética musical*, op. cit., pp. 86 y 87ss)

28. Base de datos del Arnold Schönberg Center. Link: [http://81.223.24.109/transcriptions/edit\\_view/transcription\\_view.php?id=155&word\\_list=inspiration](http://81.223.24.109/transcriptions/edit_view/transcription_view.php?id=155&word_list=inspiration).

1. Die Frage, nach der Aufrechterhaltung der Inspiration, beruht offenbar auf der landläufigen Vorstellung vom „blitzartigen“ Einfall. Wenn ein Diamantensucher eine Menge wertlosen Gesteins weggeräumt hat, so liegt allerdings der Diamant dann plötzlich und fast übergangslos vor ihm und er kann keinen Zusammenhang zwischen dem vielen wertlosen und dem einen wertvollen Gestein erkennen. Blitzartig ist wohl das Erscheinen des Diamanten. Aber: er wurde doch gesucht; er wurde mit richtigen Mitteln; an der richtigen Stelle; und er war es doch der gesucht wurde; und das wertlose Material, war es doch, welches als wertlos beiseite geschoben wurde. Ist dann sein Erscheinen noch immer so blitzartig? Doch höchstens insofern, als man manchesmal auch vergebens sucht. [...] 7. Im Grund genommen aber hat derjenige, der den guten Gedanken hat, doch nur einen Gedanken und alles andre sind Variationen, Durchführung, Konsequenzen, Verbesserungen und dgl. mehr. [...].

investigaciones sobre el proceso compositivo de Mozart, éste no trabajaba tan irracionalmente como se creía: primero definía la idea de la obra, el proyecto en general, que podía inspirarse tanto en la improvisación en el piano como en obras de otros compositores<sup>29</sup>. Después, Mozart esbozaba algunas fórmulas musicales (comprensibles solo para él debido a su especial *graffa*), aunque apuntando ya de vez en cuando la disposición formal de la pieza, como, por ejemplo, la melodía completa de un aria. En un tercer paso escribía la partitura en forma de esbozo (*draft score*) con los elementos esenciales, como la melodía principal, el bajo, la progresión motívica. Este nivel de composición fue considerada por el propio Mozart ya la “composición”. El último paso consistía en la conversión de todo ello en una partitura definitiva; esta redacción (*writing*) contenía entonces todas las voces intermedias y la instrumentación definitiva.

Como hemos visto en los ejemplos anteriormente, “hacer” y producir arte no es un simple proceso de inspiración en el que una fuerza superior dicta la obra al “medium” del compositor<sup>30</sup>. Componer es más bien un trabajo sistemático dentro de un sistema fijo de reglas en el que se combinan las notas según estas limitaciones o, al contrario, se incumplen conscientemente, para ser original. Puede ser que este juego se inicie mediante una idea, una intuición fulgurante, pero no es lo primordial; sería interesante preguntarse por la causa de este prejuicio respecto a la inspiración que probablemente tiene su origen en el “culto al genio” de finales del siglo XVIII.

Ahora tenemos que ver los sistemas compositivos y preguntarnos cuál es la causa que permite la posibilidad de una libre combinación de sus elementos, el segundo y más importante paso después de la “inspiración” inicial. El resultado de tal juego es para la música una composición, y, como ya hemos dicho en palabras de Gadamer, una “transformación en construcción.” Ya desde las primeras manifestaciones, en los tratados sobre la música, se destaca esta idea de un orden de los elementos musicales. Incluso en la famosa frase de San Agustín acerca de que la música es “scientia bene

---

29. Esta y las siguientes ideas respecto a las cuatro fases “ideal-típicas” del proceso compositivo de Mozart se basan en el artículo de Ulrich Konrad, “Compositional method”, en: *The Cambridge Mozart Encyclopedia*, ed. por C. Eisen y S. Keefe. Cambridge, CUP, 2006, pp. 100-107. Véase también el capítulo “‘Komponieren’ und ‘Schreiben’. Mozarts Schaffensweise” del mismo autor en el artículo *Mozart*, MGG 2004, columnas 723-725.

30. Un ejemplo de esta errónea imagen del compositor “inspirado” es el libro de Arthur Abell, *Talks with Great Composers: Candid Conversations with Brahms, Puccini, Strauss and Others*. New York, Citadel Press, 1994. Abell, crítico musical británico en Berlín, realizó en torno a 1900 una serie de “entrevistas” con los compositores más conocidos en aquellos años donde destaca frecuentemente esta idea del compositor como *medium* que recibe de Dios su inspiración. Sin embargo, y como se ha mostrado posteriormente, todos los textos son ficción e invención, pues las entrevistas nunca tuvieron lugar (véase Jan Swafford, “Did the young Brahms play piano in waterfront bars?”, en *19th-Century Music*, 24, n. 3, 2001, pp. 268-275).

modulandi”<sup>31</sup> el gerundio *modulandi* implica ya un doble sentido: como “modus” se refiere según la teoría musical de los *modi* a la parte sensual, auditiva de las escalas musicales; pero también implica la idea ontológica del número que existe por detrás de todos los fenómenos sonoros, medibles en los diferentes ritmos. Por tanto, la música se considera una ciencia cuya estructura se basa en los números que a su vez son comprensibles racionalmente a través de la métrica.

Otro autor temprano, del que tenemos una de las primeras teorías musicales ya bastante completas, es Boecio. Es sus textos sobre la música recopila sobre todo el pensamiento musical de los griegos, desde los pitagóricos hasta incluso Platón y Aristóteles. Pero importante es que ya hace hincapié en la necesidad de disponer de un sistema compositivo que canalice y estructure la invención musical.

De todo lo anterior se deduce manifiesta e indudablemente que la Música está asociada a nosotros de forma tan natural, que no podríamos prescindir de ella aunque quisiéramos. Por tanto, la fuerza de la mente debe ser dirigida de tal forma, que lo que es innato por naturaleza, también pueda ser dominado por el conocimiento. Igual que, tratándose del sentido de la vista, no es suficiente a las personas instruidas percibir las formas y colores si no investigan también cuál es su esencia, tampoco es suficiente a los músicos deleitarse con las cantilenas, si no aprenden en qué proporción se combinan las voces<sup>32</sup>.

Este margen en el que se puede mover la composición, en el que “se combinan las voces”, son para él los siete géneros de la octava, el modus o el tropo: *hipodorio* (La<sub>3</sub>-La<sub>4</sub>), *hipofrigio* (Sol<sub>3</sub>-Sol<sub>4</sub>), *hipolidio* (Fa<sub>3</sub>-Fa<sub>4</sub>), *dorio* (Mi<sub>3</sub>-Mi<sub>4</sub>), *frigio* (Re<sub>3</sub>-Re<sub>4</sub>), *lidio* (Do<sub>3</sub>-Do<sub>4</sub>), *mixolidio* (Si<sub>2</sub>-Si<sub>3</sub>)<sup>33</sup>. Quintiliano (d.C. 39-95) aún va un paso más allá y restringe el sistema compositivo no solo a los *modi* sino también a otros aspectos, pues la composición (melódica) tiene, según él, tres partes principales que son la elección (de la voz), la mezcla de los sonidos (la elección de los tropos) y el uso (sucesión, repetición y entrelazado). Sobre todo esta última opción para organizar o componer es interesante para nosotros, pues como observa Luis Colomer, la repetición (en griego *petteía*) “era un juego de fichas de tipo estratégico, que consistía, al parecer, en bloquear el avance del contrario [...]”<sup>34</sup>. Es decir, ya se vincula un juego estratégico con una de las técnicas compositivas más significativas, debido a que “la *petteía* es la más

31. San Agustín, *La música*. Madrid, Biblioteca de autores cristianos, 1988, p. 73 (Obras completas, 39).

32. Anicio Manlio Torquato Severino Boecio, *Tratado de música*, ed. por Salvador Villegas Guillén. Madrid, Ediciones Clásicas, 2005, p. 28.

33. Ídem, p. 180.

34. Arístides Quintiliano, *Sobre la música*, ed. por Luis Colomer y Begoña Gil. Madrid, Gredos, 1996, p. 79, nota 102.

importante de las tres, ya que la repetición de un determinado sonido va a marcar la escala concreta en la que se está componiendo el *melos*<sup>35</sup>.

Más tarde, en plena Edad Media, encontramos en el *Micrologus* de Guido de Aretino (ca. 1000-1050) la descripción de una práctica de componer que evoca bastante la “combinación lúdica” sin que entre en el juego la inspiración. En el capítulo 17, “Sobre la manera cómoda de componer una melodía”, el autor describe pormenorizadamente la manera de poner en música cualquier texto literario. Debido a que tanto en la música como en el texto (escrito) se usan letras, implícitamente, estas letras pueden combinarse libremente:

Capítulo XVII. Como todo lo que se escribe puede convertirse en canto [...] Toma en consideración que todo lo que se habla, también puede escribirse; todo lo que se escribe, puede ponerse en música. Por tanto, todo lo que puede hablarse, se puede cantar, pues lo escrito ya se representa mediante las letras<sup>36</sup>.

Guido de Aretino asigna después a las notas musicales (que proceden de las letras del monocordio: Γ, A, B, C, etc.) las 5 vocales; una vez agotadas las vocales, se repiten de nuevo, ahora con las notas correspondientes:

Tabla 1

notas musicales	Γ [Gama]	A	B	C	D	E	F	G	a	b	c	d	e	f	g
vocales	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u

Precisamente este procedimiento (de asignar a las notas musicales las vocales) es de puro cálculo y no está justificado musicalmente, pues ANTES de componer la melodía ya se han establecido las reglas. Es decir, asignar a la nota musical E de nuevo la vocal a (y consecuentemente a la nota F la vocal e, y así sucesivamente) corresponde a una simple construcción a la que se subordina la creación musical: el resultado sonoro no depende de la inspiración sino de la consecuencia del sistema que hay que cumplir. Una vez construida la correspondencia entre notas musicales y vocales (de palabras) hay que asignar a las sílabas de un texto (que siempre contienen una vocal) las notas musicales:

35. Ídem, p. 79, nota 102.

36. Guido d’Arezzo, *Micologus*. Thesaurus Musicarum Latinarum. School of Music, Indiana University ([http://www.chmtl.indiana.edu/tml/9th-11th/GUIMIC\\_TEXT.html](http://www.chmtl.indiana.edu/tml/9th-11th/GUIMIC_TEXT.html)). El texto se basa en los *Scriptores ecclesiastici de musica sacra potissimum*, 3 vols., ed. Martin Gerbert (St. Blasius, Typis San-Blasianis, 1784; reprint, Hildesheim, Olms, 1963), vol. 2, pp. 2-24.

Caput XVII. Quod ad cantum redigitur omne, quod scribitur. [...] Perpende igitur, quia sicut omne, quod dicitur, scribitur, ita ad cantum redigitur omne, quod scribitur. Canitur ergo omne, quod dicitur, scriptura autem litteris figuratur.

En esta descripción [la asignación de la nota con la vocal] tienes que tomar en cuenta que en todo lo que se pronuncia (y que está movido por las 5 vocales) indudablemente también los 5 tonos tienen que cambiarse entre ellos. Debido a que es así tomemos cualquier frase y cantemos sus sílabas aplicando las notas correspondientes, a las que indican las vocales que hemos puesto por debajo de cada sílaba de esta manera:

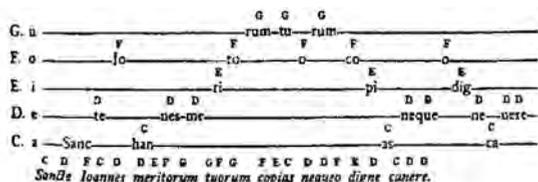


Figura 1

Lo que haces con esta frase [*Sancte Iohannes*] lo puedes hacer con cualquier otra, sin ninguna duda. Pero para que no sea una imposición, es decir para que cada melodía no solo tenga 5 notas (y entonces no existiría la posibilidad de transgredir estos 5 tonos según se desea), añado yo, para dar algo más de libertad, una segunda serie de vocales, la cual se distingue de la primera al comenzar de la tercera posición [o] después de la primera [a]:

Tabla 2

	Γ [Gama]	A	B	C	D	E	F	G	a	b	c	d	e	f	g
[1ª serie de vocales]	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u
[2ª serie de vocales]	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i

Con estas dos opciones, en las que se contienen las 5 vocales, obviamente puede a cada tono asignarse una u otra vocal. Existe suficiente libertad para proseguir en un movimiento más estrecho o amplio según conviene. Vamos a ver ahora qué melodía producen las vocales de este verso<sup>37</sup>.

37. Guido d'Arezzo, *Micologus, op.cit.* In qua descriptione id modo perpende, quia cum his quinque litteris omnis locutio moveatur, moveri quoque et quinque voces ad se invicem, ut diximus, non negetur. Quod cum ita sit, sumamus modo aliquam locutionem, eiusque syllabas illis sonis adhibitis decantemus, quas earumdem syllabarum vocales subscriptae monstraverint, hoc modo: (Figura 1)

Quod itaque de hac oratione factum est, et de omnibus posse fieri nulli dubium est. Sed ne gravis tibi imponatur necessitas, quia ad hunc modum vix cuilibet symphoniae quinque accidunt voces, et ipsas quinque transgredi saepe ad votum non suppetat, ut tibi paullo liberius lice-

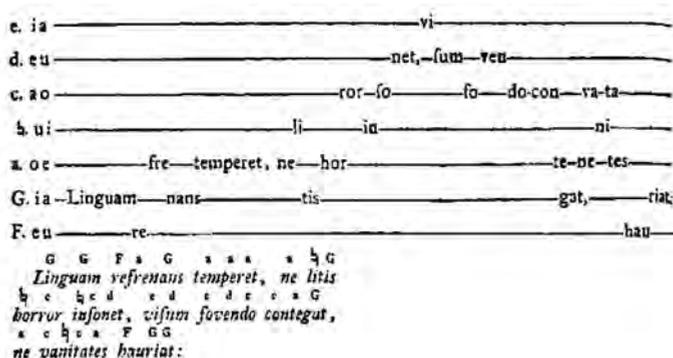


Figura 2

Como vemos, el sistema compositivo es un juego que asigna libremente las vocales a las letras musicales (Tabla 1). Aún más, para ampliar las posibilidades y las alternativas de los movimientos y sus combinaciones, Guido asigna a las notas una segunda serie de vocales, simplemente desplazada por tres posiciones (Tabla 2). Después Guido cita algunos ejemplos musicales y advierte que de este modo cada melodía musical ya está condicionada y preestructurada por sus vocales; sin embargo, la melodía perfecta se consigue “después de muchos intentos eligiendo de varias melodías la más perfecta, rellenando los saltos, extendiendo lo que es demasiado estrecho, y separando lo cercano.” Así se consigue una obra correctamente hecha (*accuratum opus efficias*); la inspiración, en este caso, es secundaria, o queda fuera.

Las melodías construidas mediante esta libre combinación y asignación de vocales y notas musicales (dentro de un sistema de reglas preescritas) cuestan a los oídos, pero eso es simplemente una cuestión de costumbre.

Tiene que saber que, similar al uso de la plata, cada canto gana más en su belleza cuanto más se usa; y lo que menos gusta al comienzo, más tarde se elogiará, cuanto se lo haya usado como si estuviera pulido con una lima<sup>38</sup>.

at evagari, alium item versum subiungo vocalium, sed ita sit diversus, ut a tertio loco prioris incipiat hoc modo: (Tabla 2)

Ubi cum duobus ubique subsonis, in quibus quinque habeantur vocales, cum videlicet cuique sono et una subsit, et altera satis tibi liberior facultas accedit, et productiori et contractiori pro libitu motu variare et incedere. Unde et hoc nunc videamus, qualem symphoniam huic rhythmum suae vocales attulerint. (Figura 2).

38. Ídem, Illud praeterea scire te volo, quod in morem puri argenti omnis cantus quo magis usitatur, eo magis coloratur, et quod modo displicet, per usum quasi lima politum postea collaudatur [...].

Para citar un solo autor más basta mencionar a Juan de Grocheo, que en el siglo XIII escribe que cada compositor debería provisionarse del material musical para darle después la forma. Implícitamente parte de la idea de seleccionar los elementos musicales, de ordenarlos y darles una forma. Obviamente, no entra en este juego ninguna intuición, pues los elementos, los tonos, semitonos, etc. están simplemente usados por el compositor.

Estos [diesis, tonus, ditonus, semiditonus, diatessaron, diapente, diapa-son] son los principios y la materia que usa cada música y en ella se introduce la forma musical. Aunque en cosas de la naturaleza se considera el principio más importante que la materia, sin embargo en asuntos del arte se puede considerar la materia la base porque ésta es sin actuar y de forma accidental. Sobre la invención de los principios de la música y sobre la manera de aplicarlos ya se ha dicho eso. El resto es un intento para decir cuáles son los elementos, cuántos hay y por qué causa. Eso no puede hacerse bien mediante el músico (compositor), porque él, como los otros artistas, ya presuponen los principios de su arte cuyas conclusiones tiene que demostrar por partes. La materia básica, el principio básico, de la música suelen llamarse la consonancia y la disonancia<sup>39</sup>.

Esta idea de componer “combinando” las notas, como si fuera un juego, la encontramos posteriormente con bastante frecuencia. Basta citar algunos autores para ver que la técnica combinatoria estuvo siempre presente, aunque eso sí, más en el ámbito de los teóricos o filósofos de la música que entre los compositores. Marin Mersenne (1588-1648), por ejemplo, dedica en su *L'harmonie universelle* un largo capítulo a la manera de componer melodías artificialmente, solo mediante la permutación de las melodías<sup>40</sup>. En la *Proposition VII* enseña cómo es posible “componer el mejor canto de todos que se pueden imaginar”<sup>41</sup> para explicar des-

---

39. Ernst Rohloff, *Die Quellenhandschriften zum Musiktraktat des Johannes de Grocheio*. Leipzig, Deutscher Verlag für Musik, 1967, p. 113. (Ista autem principia sunt et materia, qua utitur omnis musica, et in eam formam musicam introducit. Licet enim in naturalibus efficiens dicatur principium plus quam materia, in artificiatis tamen materia principium potest dici, eo quod sit ens in actu et forma artis sit ei accidentalis. De inventione igitur principiorum musicae et de modo inveniendi haec dicantur. Reliquum est temptare dicere, quae et quot sint et propter quam causam. Quod non potest bene a musico fieri, eo quod debet principia suae artis ut alii artifices supponere et ex illis conclusiones per ordinem demonstrare. Principia autem musicae solent consonantiae et concordantiae appellari.). Edición electrónica on-line en *Thesaurus Musicarum Latinarum*, School of Music Indiana University Bloomington.

40. Marin Mersenne, *L'Harmonie universelle*. Paris, Sébastien Cramoisy, 1636. Editado por el Centre National de la Recherche Scientifique (C.N.R.S.), Paris, 1965-1986. Versión online: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5471093v/f457.zoom.r=chant>.

41. Marin Mersenne, *L'Harmonie universelle*, op. cit., libro 2, p. 103. Déterminer s'il est possible de composer le meilleur chant de tous ceux qui se peuvent imaginer, e si estant composé il se peut chanter avec toute la perfection possible.

pués el procedimiento: combinar dos, tres o más notas. En el siguiente ejemplo (Figura 3) se ven las 10 primeras permutaciones (de las 720 posibles que Mersenne apunta) de una melodía de seis notas<sup>42</sup>.



Figura 3. Mersenne, *Harmonie Universelle*, libro 2, p. 117.

Unos cuantos años después aparece esta idea nuevamente en la obra *Musurgia universalis* (Roma, 1650) de Athanasius Kircher (ca. 1601-1680), donde su autor describe (basándose obviamente en Mersenne) el procedimiento de combinar las notas, los valores y ritmos “para conseguir un conocimiento completo de la composición en un corto tiempo aunque uno no tenga conocimientos musicales”<sup>43</sup>. El procedimiento es parecido al sistema de Guido de Areteño: asignar a cada nota un número: Fa = 1; Sol = 2, y así sucesivamente hasta Fa = 8. El bajo en el siguiente ejemplo musical de *Veni creator Spiritus* (Do-Do-Do-La-Fa-Do-Do-Fa) lleva, por tanto, los números 5-5-5-3-8-5-5-8.

42. Más detalles sobre la técnica del *ars combinatoria* se pueden encontrar en los dos siguientes artículos: (1) Thomas Christensen, “Rules, License and Taste in 17th-Century French Music Theory: From Mersenne to Rameau”, en *Musikalische Norm um 1700*, ed. por Rainer Bayreuther. Berlin, Nueva York, Niemeyer, 2010, pp. 81-90. (2) Catherine Nolan, “Music theory and mathematics”, en *The Cambridge History of Western Music Theory*, editado por T. Christensen. Cambridge, Cambridge University Press, 2001, pp. 272-304.

43. Athanasius Kircher, *Musurgia universalis*, 2 tomos, Roma 1650, p. 1, edición facsímil Hildesheim, Olms, 2006. Edición online: <http://imgbase-scd-ulp.u-strasbg.fr/displayimage.php?album=557&pos=0>.

Liber Octavus de *Musurgia mirifica* hoc est Ars Nova Musarithmica recenter inventa, qua quiuis etiam quantumuis Musicae imperitus, ad perfectam componendi notitiam breui tempore pertingere potest.

**Paradigma I.**

**Musarithmus I.**

Colum	Tonus
Classis	Mollis
F	8
E	7
D	6
C	5
B	4
A	3
G	2
F	1.8

Ve ni crea tor Spi ri tus

Figura 4. Kircher, Musurgia, libro 8, p. 55.

Las otras voces (el *cantus*, *altus* y *tenor*) se completan numéricamente con las notas de la tríada del acorde; por ejemplo, el primer acorde Do (C; bajo), Sol (G; tenor), Mi (E; *altus*) y Do (C; *cantus*) se cifra con los números 5-2-7-5.

<i>Musarithmus I.</i>	<i>II.</i>	<i>III.</i>	<i>IV.</i>
<i>Stropha I.</i>	<i>Stropha II.</i>	<i>Stropha III.</i>	<i>Stropha IV.</i>
C. 55555555	33334334	33287667	54328878
A. 77778778	88888888	88235545	86543523
T. 22232223	55566556	33482222	34568555
B. 55538558	88864884	88765225	82346558

Figura 5. Kircher, Musurgia, libro 8, p. 55.

Pero Kircher aún da un paso más, consecuente y lógicamente, al sustituir la "creatividad" del compositor por una máquina, el *arca musarithmica* que le permite componer una textura musical de 4 voces<sup>44</sup>. No es casualidad que precisamente en el siglo XVII, donde predominaba la doctrina mecanicista del universo, surgiera tal tipo de máquina de composición, pues la idea es siempre la misma: conseguir la perfección compositiva mediante la perfección de un aparato que se basa en última consecuencia en las leyes de las matemáticas y

44. Ídem, p. 185. Musurgiae mirificae, pars V, de musurgia mechanica sive de varia mobili-um musaritimicarum columnarum metathesi sive transpositione.

de la mecánica. Además, también para Kircher el objetivo de la música es el *numerus sonorus*, el número que suena<sup>45</sup>.

La idea de un *ars combinatoria* permanece siempre a lo largo de la historia de la música, aunque nunca sustituye al compositor de su oficio, pues componer u ordenar las notas, según un sistema, parece que define al hombre como hombre. Esto es algo sustancialmente humano, produce placer y satisfacción, y distingue en última instancia el hombre del animal. Por esta causa, la máquina de componer nunca fue una competencia auténtica o una amenaza para los compositores. Algunos compositores, como por ejemplo Johann Froberger, solo la usaban de vez en cuando, o por pura curiosidad o por falta de tiempo<sup>46</sup>.

Cabría preguntar porqué estas máquinas de composición o estos juegos músico-mecánicos no tenían tanto éxito; más bien han quedado como fenómenos efímeros que nunca han podido sustituir al compositor humano (pese a que este trabajara también combinando). Probablemente todo ello tiene mucho que ver con la tradición helenística-cristiana en la que siempre prima lo espiritual sobre lo corporal. El cuerpo (que fue sobre todo en el cristianismo considerado como débil y pecador), una *res extensa* para Descartes, se muestra como algo visible, y está por tanto subordinado a lo espiritual. Cualquier máquina de composición que exteriorizara este proceso de composición debería, por consiguiente, ser considerada inferior y desdeñada.

Cuando en el siglo XVIII cambia el paradigma compositivo, del bajo continuo (como base de toda la composición) hacia el predominio de la melodía que se sostiene sin el fundamento del bajo, no cambia para nada el atractivo de jugar con las notas. Al contrario, ahora todo ello es más fácil debido a la reducción del material musical a una melodía simétrica y, además, estructurada en dos más dos compases<sup>47</sup>. Pero el auge de los juegos musicales en el siglo XVIII<sup>48</sup> no fue solo una consecuencia de este cambio paradigmático (la máquina compositiva de Kircher ya era capaz de reproducir una polifonía): la simplicidad en la textura musical ayuda obviamente y favorece el juego musical, que ahora es de gran atractivo para la nueva clase burguesa, interesada en el consumo musical: el juego, disfruta-

45. Athanasius Kircher, *Musurgia universalis*, traducción al alemán de Andreas Hirsch, Schwäbisch Hall, 1662, p. 70 (Facsimile, Kassel, Bärenreiter, 2006).

46. Sebastian Klotz, *Kombinatorik und die Verbindungskünste der Zeichen in der Musik zwischen 1630 und 1780*. Berlin, Akademie Verlag, 2006, p. 31s.

47. Esa base simétrica de los compases permite por ejemplo al teórico musical Joseph Riepel encadenar infinitamente los compases y construir melodías "eternas". Véase Joseph Riepel, *Anfangsgründe zur musicalischen Setzkunst* [Rudimentos del arte compositiva musical]. Regensburg, Viena, 1752. (En Ulrich Kaiser, *Musiktheoretische Quellen 1750-1800*, pp. 82-1557).

48. Véase el artículo de Herbert Gerigk, "Würfelmusik", en *Zeitschrift für Musikwissenschaft*, ZfMw 16, 1934, p. 359-363. El autor enumera algunos juegos musicales de dado y describe el *Gioco pitagorico musicale* de Antonio Calegari (Venecia, 1801).

zado como composición, se comercializa como si fuera una mercancía, anunciada en la prensa. Véase el siguiente anuncio de la *Gaceta de Madrid* de 1798:

Las personas que quieran componer música sin poseer los menores elementos de esta ciencia, podrán ejecutarlo por medio de unas máquinas inventadas al efecto, y por ahora presentan paspies, minuets, contradanzas y trios á dos violines ó flautas con su baxo, y en cuya composición tarda menos de un quarto de hora. Estas tocatas se varian casi al infinito, siempre concertantes y diferentes. [...] <sup>49</sup>.

Pero esta idea de componer artificialmente es siempre la misma: o se sustituyen las vocales por las notas musicales (*Micrologus*); o las cifras sustituyen a las notas (*Arca Musarithmica* de Kircher); o se usan dados para combinar aleatoriamente las notas. En todos estos casos se juega libremente con los elementos musicales sustituyéndolos por otros signos (vocales, números, puntos de dado). Sin embargo, y como observaba el teórico musical Joseph Riepel en 1752, “componer en principio solo significa juntar o combinar”, pero, hay que matizarlo, pues existen diferentes niveles de composición, “también entre pintar y pintar hay una diferencia; también los niños pequeños saben componer y pintar” <sup>50</sup>.

Los pocos ejemplos citados anteriormente muestran que la música no se distingue tanto del juego deportivo, por lo menos según su construcción, y menos de lo que parece a primera vista. Ambos juegos, el musical y el deportivo, se revelan a través de la visualización de combinaciones en un contexto reglamentado según las normas o reglas de su tiempo que son (así el hilo conductor de este texto) fundamentales para “jugar”. La reducción del juego a una teoría (que se encuentra en permanente intercambio con la práctica musical) permite una condensación de las estructuras musicales en los diferentes parámetros, es decir, en cierto modo permite aislar los elementos. La combinación de los parámetros encuentra su máxima revelación en las máquinas de composición (cuyo extremo podría considerarse el *arca musarithmica* de Kircher), donde un sistema mecánico-externo combina los parámetros: en primer lugar se separan o aíslan los diferentes elementos que constituyen la música (las duraciones de las notas, la altura, los ritmos, etc.) para unirlos después mecánicamente y en diferentes combinaciones.

Pero del mismo modo que en un partido de fútbol los diferentes jugadores (los elementos del juego) ocupan una posición determinada que se caracteriza por su “función”, como por ejemplo de defensa, de portero, etc., resulta imprescindible para el juego musical la organización de las funciones de los elementos que participan. Si no fuera así, regiría el caos, el desorden, y sería imposible

49. Citado en: Ignacio Sustaeta, *La música en las fuentes hemerográficas del siglo XVIII español*, tesis doctoral. Madrid, 1993, tomo 3, p. 343.

50. Joseph Riepel, *Anfangsgründe zur musicalischen Setzkunst*, op. cit., p. 375.

reconocer un sentido entre los elementos. Precisamente para entender esta “funcionalidad” de los elementos musicales nos ayuda el recurso al concepto del “juego de lenguaje”, el *Sprachspiel*<sup>51</sup> que es una de las categorías fundamentales en el concepto lógico-filosófico de Ludwig Wittgenstein. En el lenguaje, según su autor, “solo en el contexto de la frase un nombre tiene su significado”<sup>52</sup>. Así como en el ajedrez la figura del rey no se define por su forma, sino por sus movimientos<sup>53</sup>, igualmente una nota musical podríamos decir que cumple determinada función en la composición (como *finalis*, tónica, o como primera nota de una serie dodecafónica, etc.). Eso significaría para la música que las notas de una composición solo ganan su sentido en una red de funciones que construyen esta obra musical y que da sentido a las notas. Este tejido de funciones hay que aprehenderlo de una vez para siempre, “por medio de explicaciones ostensivas”<sup>54</sup> para entender el significado de cada nota, pero no en el sentido de la dicotomía “objeto y significado” sino más bien como “objeto y uso”: “el significado de una palabra es su uso en el lenguaje”<sup>55</sup>. Estas funciones de las notas musicales cambian históricamente, forman parte de un paradigma musical, como por ejemplo la tonalidad: aunque perdure más de 500 años no es una ley irrefutable sino simplemente un medio de arte (como decía Schönberg) que refleja el gusto de la sociedad en determinado momento. Y este aprendizaje de las funciones se realiza como *adestramiento*<sup>56</sup>: antes de

---

51. Ludwig Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, traducción al castellano de A. García Suárez y U. Moulines. Barcelona, Editorial Crítica, 1988, p. 23 y 25.

§7. En la práctica del uso del lenguaje una parte grita las palabras, la otra actúa de acuerdo con ellas; en la instrucción en el lenguaje se encontrará este proceso: el aprendiz nombra los objetos. Esto es, pronuncia la palabra cuando el instructor señala la piedra - Y se encontrará aquí un ejercicio aún más simple: el alumno repite las palabras que el maestro le dice - ambos procesos se asemejan al lenguaje.

Podemos imaginarnos también que todo el proceso del uso de palabras en (2 [en un lenguaje más primitivo]) es uno de esos juegos por medio de los cuales aprenden los niños su lengua materna. Llamaré a estos juegos ‘juegos de lenguaje’ y hablaré a veces de un lenguaje primitivo como un juego de lenguaje. Y los procesos de nombrar las piedras y repetir las palabras dichas podrían llamarse también juegos de lenguaje. Piensa en muchos usos que se hacen de las palabras en juegos en corro. Llamaré también ‘juego de lenguaje’ al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretelado.

52. Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*. Frankfurt, Suhrkamp, 1989. 3.3 Nur der Satz hat Sinn; nur im Zusammenhang des Satzes hat ein Name Bedeutung.

53. Ludwig Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, op. cit., p. 47. §31. Cuando se le muestra a alguien la pieza del rey en ajedrez y se dice ‘Éste es el rey’, no se le explica con ello el uso de esa pieza -a no ser que él ya conozca las reglas del juego salvo en este último extremo: la forma de una pieza del rey. Se puede imaginar que ha aprendido las reglas del juego sin que se le mostrase realmente una pieza. La forma de la pieza del juego corresponde aquí al sonido o a la configuración de la palabra. [...]

54. Ídem, §32, p. 49.

55. Ídem, §43, p. 61.

56. Ídem, §5, p. 21.

usar una palabra hay que aprenderla en su función concreta, pues “imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida”<sup>57</sup>. Obviamente, debe haber reglas, pero éstas dependen de la situación y del contexto, y solo regulan parcialmente el juego; incluso nosotros mismos cambiamos las reglas: “¿Y no hay también el caso en que jugamos y - ‘*make up the rules as we go along*’? Y también incluso aquel en el que las alternamos - *as we go along*”<sup>58</sup>. Por tanto, una regla es como “un indicador de caminos”<sup>59</sup> que nos muestra el camino suponiendo que ya sabemos de antemano cómo funciona este indicador.

La pregunta del porqué del juego resulta obvia, pues siempre existe algo de competitivo: para Wittgenstein el *quid* (Witz)<sup>60</sup> del juego puede ser la competición (“quiero ganar la partida de ajedrez”), pero también el entretenimiento<sup>61</sup>; también para Huizinga fue innegable el aspecto agónico del juego que otorga un sentido a la vida:

El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo<sup>62</sup>.

En este sentido los compositores también compiten y competían para conseguir un mejor estatus social, una estimación social, o más prestigio y dinero, o simplemente para mostrarse a sí mismos lo que pueden lograr. Excedería aho-

---

57. Ídem, §19, p. 31.

58. Ídem, §84, p. 105.

59. Ídem, §84, p. 105.

60. Wittgenstein emplea el término alemán *Witz*, que quizá podría traducirse más adecuadamente como “chiste” o “gracia”.

61. Ídem, §66, p. 87. §66. Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos ‘juegos’. Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos? - No digas: ‘*Tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos ‘juegos’*’ - sino *mira* si hay algo común a todos ellos. - Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a todos, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden. - ¿Son todos ellos ‘*entretenidos*’? Compara el ajedrez con el tres en raya. ¿O hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juegan la habilidad y la suerte. Y cuán distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: aquí hay el elemento del entretenimiento, ¡pero cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen. Y el resultado de este examen reza así: vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y de detalle.

62. Johan Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 27.

ra este texto analizar pormenorizadamente las causas o la impulsión del estímulo compositivo, pero eso no afectaría directamente a nuestra idea de la música como juego.

Podríamos objetar que componer implica no solo la combinación de notas sino también la creación de algo emotivo, en parte ingenioso o “genial” (en el mejor de los casos); sin embargo, esto no significa un problema verdadero. Pues la emoción está siempre presente en los juegos; en el mejor de los casos surge algo como un placer o, en el peor, un disgusto. Y si reina el aburrimiento ni los futbolistas ni los compositores se liberan de ello. En un partido de fútbol (si somos aficionados a este juego y entendemos sus reglas) nos emocionan las combinaciones, pases y jugadas de un Lionel Messi. Su individualidad en el movimiento, los giros inesperados y los disparos desde posiciones casi imposibles, se parecen mucho a las combinaciones que emplea Mozart en sus composiciones: ambos despiertan fuertes emociones en los que entienden del juego. Y a los que no son aficionados, no les dicen nada.

La idea del juego de pelota la contempla también Dewey en su famoso libro sobre la estética como expresión de lo cotidiano (1934)<sup>63</sup>. Sin embargo, su punto de vista, en cierto modo anti-idealista y en contra de la idea del objeto de arte, aislada y apartada de la vida, no considera la idea del juego como principio esencial para el arte, sino que solo contempla formalmente este juego por su calidad emocional.

A fin de *entender* lo estético en sus formas últimas y aprobadas, se debe empezar con su materia prima; con los acontecimientos y escenas que atraen la atención del ojo y del oído del hombre despertando su interés y proporcionándole goce mientras mira y escucha. Los espectáculos que detienen a la muchedumbre: el coche de bomberos que pasa veloz; las máquinas que cavan enormes agujeros en la tierra; la mosca humana trepando la torre; el hombre encaramado en la camisa, arrojando y atrapando flechas encendidas. Las fuentes del arte en la experiencia humana serán conocidas por aquel que ve cómo la tensión graciosa del jugador de pelota afecta a la multitud que lo mira; [...]<sup>64</sup>.

Incluso podríamos ir aún un paso más e interpretar la emotividad, despertada por el juego, como algo relacionado directamente con nuestro conocimiento humano, de modo que el juego nos proporciona conocimiento sobre nosotros

---

63. Como otro ejemplo más que relaciona el deporte y su excitación con conceptos estético-filosóficos podría citar a Hans Ulrich Gumbrecht. Este autor ve en la fascinación de la experiencia atlética algo similar a la epifanía, precisamente en el momento en el que el deportista “está perdido en la intensidad de la concentración”. (*Elogio de la belleza atlética*. Buenos Aires, Katz Editores, 2006, p. 52)

64. John Dewey, *El arte como experiencia*. Barcelona, Paidós, 2008, p. 5.

mismos. Esta idea es la que formuló precisamente Kant en su *Crítica del juicio* (1793): donde hay un conocimiento existe una interacción entre lo particular (los datos sensoriales de nuestra percepción) y lo general (es decir, el orden que damos a “la infinita diversidad sensual”). En el momento de entender algo, nuestro conocimiento avanza (unidireccionalmente) desde esta particularidad sensorial hacia lo general espiritual; de “la infinita diversidad sensual” y de los cambios permanentes en el mundo, la conciencia consigue cierta continuidad y estabilidad. Pero en el momento de contemplar el arte, o de escuchar una música, cuando hay un juicio del gusto, se anula esta direccionalidad. El objeto de arte ya se muestra desde el primer momento como algo particular (por ejemplo la escultura griega de *Laocoonte y sus hijos*) que difícilmente puede subordinarse a lo general; pero a la vez, y manteniendo el ejemplo de *Laocoonte*, las figuras de la escultura son lo suficientemente generales para que reconozcamos ciertos rasgos comunes y generales (como podrían ser el miedo o el susto). Contemplar el arte, tener una experiencia estética, es ahora para Kant un “juego libre de las fuerzas de conocimiento”, de modo que lo particular en el arte se parece a lo general y viceversa. Cito a continuación los párrafos que expresan esta idea:

Las facultades de conocer, puestas en juego mediante esa representación, están aquí en un juego libre, porque ningún concepto determinado las restringe a una regla particular de conocimiento. Tiene, pues, que ser el estado de espíritu, en esta representación, el de un sentimiento del libre juego de las facultades de representar, en una representación dada para un conocimiento en general. Ahora bien, una representación mediante la cual un objeto es dado, para que de ahí salga un conocimiento en general, requiere la imaginación, para combinar lo diverso de la intuición, y el entendimiento, para la unidad del concepto que une las representaciones. Ese estado de un libre juego de las facultades de conocer, en una representación, mediante la cual un objeto es dado, debe dejarse comunicar universalmente, porque el conocimiento, como determinación del objeto con el cual deben concordar representaciones dadas (cualquiera que sea el sujeto en que se den), es el único modo de representación que vale para cada cual.

La universal comunicabilidad subjetiva del modo de representación en un juicio de gusto, debiendo realizarse sin presuponer un concepto, no puede ser otra cosa más que el estado de espíritu en el libre juego de la imaginación y del entendimiento (en cuanto éstos concuerdan recíprocamente, como ello es necesario para un conocimiento en general), teniendo nosotros conciencia de que esa relación subjetiva, propia de todo conocimiento, debe tener igual valor para cada hombre y, consiguientemente, ser universalmente comunicable, como lo es todo conocimiento determinado, que descansa siempre en aquella relación como condición subjetiva.

Este juicio, meramente subjetivo (estético), del objeto o de la representación que lo da, precede, pues, al placer en el mismo y es la base de ese placer en la armonía de las facultades de conocer; [...] <sup>65</sup>.

En este juego libre, el conocimiento salta y transita permanentemente de un lado al otro. Y esta experiencia estética tiene su finalidad precisamente en eso: pese a la diferencia entre la variedad sensual y lo general espiritual, las dos caras o partes encajan; nosotros nos damos cuenta de nuestra fuerza de conocimiento. Por tanto, reconociendo eso nos afirmamos a nosotros mismos como seres humanos. La experiencia estética nos asegura el funcionamiento de conocimiento, y debido a ello (y en cierto modo como resultado) surge el placer.

Como hemos visto en los ejemplos anteriormente citados, considerar la música como juego (musical) tiene mucho sentido, sobre todo porque esta actividad lúdica ya está presente desde las primeras manifestaciones teórico-musicales. Para que haya un juego musical (en el sentido del *game* inglés) son necesarias reglas y una notación gráfica que permite la libre combinación de los elementos. Y precisamente esta combinación lúdica condiciona la música como juego sustancial para el ser humano: en cierto modo se autoafirma musicalmente.

El juego (musical) tiene poco que ver con la inspiración; más bien se trata de trabajo, experiencia y creatividad a la hora de combinar. Pero quizá sea la idea del juego musical, la pregunta del porqué jugamos (con palabras, con notas u otros signos) mucho más fácil de lo que parece, pues se trata sencillamente de una necesidad humana: de un requisito puramente humano (y eso lo analizó Schiller con perspicacia en sus cartas sobre la educación estética) que pretende fusionar lo espiritual con lo material, la vida de las apetencias con la racionalidad, la belleza con lo ético, para conseguir una felicidad personal que es a la vez la experiencia de la libertad. "Porque, para decirlo de una vez por todas, el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega" <sup>66</sup>.

---

65. Immanuel Kant, *Crítica del juicio*. Austral, Madrid, 1990, pp.149s.

66. Friedrich Schiller, *Kallias: cartas sobre la educación estética del hombre*. Rubí, Barcelona, Anthropos, 2005, carta 15, p. 241.