

trina católica. El «eón» arquetípico es Cristo, ser temporal, histórico, hombre, y, a la vez, ser sobretemporal, eterno, Dios. Por eso, Eugenio d'Ors sustituye la vieja división de la Historia en empíricas «edades» cronológicas, por su visión como alternancia de «epifanías», aprovechando en esta palabra toda su «carga» de catolicidad.

Epifanía: Aparición en el espacio y en el tiempo, en la historia, de lo en sí mismo inespacial e intemporal, sobrehistórico, eterno; aparición sensible de un «eón», de una «constante». En la Ciencia de la Cultura, la noción de «epifanía» (manifestación) reemplaza la noción de «edad», propia de la Historia. Esta substitución responde a la necesidad en que se encuentra la Ciencia de la Cultura de emplear un término que no implique una limitación en el tiempo. La Edad Media, considerada como «edad», se termina en un momento dado pero la Edad Media, considerada como «epifanía», se incorpora al patrimonio cultural de la Humanidad. Las «epifanías» –así entendidas– forman el objeto de la tercera parte de la «Ciencia de la Cultura», cuya primera parte (Sistemática) serían los «eones» y la segunda (Morfología) lo constituirían los «estilos».

Espudástica: Ciencia que estudia, en términos a la vez biológicos y sociales, el trabajo humano. Eugenio d'Ors cree reconocer el modelo común de cualquier trabajo en el acto de «apuntar» en un ejercicio de tiro. Más allá de ciertos límites –cuando el objetivo se alcanza por un automatismo infalible– o más acá –cuando, al revés, todo es blanco– no existe trabajo propiamente dicho; sólo el esfuerzo es digno de ser considerado como espudástica, lo que le confiere una dimensión ética.

Estilo: Repertorio de dominantes formales, que traducen morfológicamente un «eón» o constante histórica. Conviene distinguir los estilos propiamente dichos, o de cultura (el barroco, por ejemplo), de los estilos históricos, que se refieren a ciertas condiciones de lugar, de tiempo o de género (así, el gótico). Los primeros pueden ser reproducidos sin imitación literal o plagio; no, los segundos.

Figura – Forma (Pensamiento figurativo): Eugenio d'Ors llama «pensamiento figurativo» al que opera sobre lo abstracto-concreto, es decir, sobre las «figuras». El entendimiento humano es incapaz de un pensamiento puramente abstracto, porque en toda abstracción –lo mismo en la abstracción aparentemente absoluta de la matemática– queda siempre

un residuo plástico donde ella se apoya. Pero, sin embargo, un pensamiento puramente sensual no puede existir porque en toda percepción –aunque sea en la percepción puramente absoluta del retrato– hay una coordinación ideal impuesta por el entendimiento. La figura representa, pues, en la realidad vital lo que el dibujo en la representación del mundo. El pensamiento es, pues, un pensamiento eminentemente figurativo, búsqueda de la forma, arte del dibujo. La filosofía es «visión» y «dibujo», saber mirar y saber dar forma a lo visto; «configurarlo», «conformarlo»: las llamadas «ideas-formas». Las «ideas-formas» son ideas dotadas de «figura» y, por tanto, «intuibles», es decir, intelectualmente «visibles». La «forma» es lo que posibilita el conocimiento y, a la vez, la que lo limita. La «forma» es la misma realidad del mundo y de la propia persona. Es en ella en donde se albergan las ideas y su belleza.

La forma es así el elemento más esencial de la belleza plástica; es quien encierra la esencia espiritual de los objetos, porque «lo más espiritual de una cosa es su puro contorno». Si «la forma» es «el espíritu» mismo; una repetición de la «forma» da el «espíritu».

Imperialismo: Estado-Padre que es la culminación del Nacionalismo. El Imperialismo radica en la superioridad de fuerza y de cultura que hace que un pueblo extienda pacíficamente su hegemonía espiritual sobre los demás. El Imperialismo rompe las fronteras del Estado, de la propia individualidad personal, del hecho de la nacionalidad. El Imperialismo es, pues, el período triunfal del Nacionalismo y el Imperio es presentado como la unidad superior en que pueden existir armoniosas todas las libertades.

Juego: Junto a la noción de *homo faber* –que hace referencia al sentido objetivo que de trabajo tienen las actividades humanas– se presenta el *homo ludens*.

La actividad específica de la dimensión lúdica está en el *valorar*; en ella es donde se aprecia el valor de las realidades que han sido conocidas o realizadas. Hace referencia a la valoración que acompaña insoslayablemente a toda actividad humana; y esta valoración es tanto ética como estética.

Dice d'Ors que los valores éticos y estéticos no son independientes, sino que se da entre ellos una relación tal que lo ético tiene que ser estético, o dicho de otro modo, lo bueno tiene que ser bello. Así, el actuar sin atención estética es un actuar inmoral.

Por eso, cuando menciona valores, habla de estéticos y morales –elegancia, virtud, honor, distinción, cortesía– en una misma secuencia, y con una coimplicación entre los de un tipo y otro. Es más, en una ocasión dice:

«Diremos (de la ética), en términos quizá un tanto sorprendentes, (...) que esta concepción preceptuaría como máxima primera, la Elegancia»

Es importante tener presente esta relación para entender el *homo ludens*: «el hombre que juega es el hombre que en su actuar tiene presentes los valores estéticos» –que, por supuesto, implica los éticos, pero va más allá.

Denominados *bueno* algo por su relación al apetito: en cuanto posee las características de lo perfecto; y lo llamamos *verdadero* por su relación a la inteligencia: en cuanto cognoscible. «Existe además una tercera conveniencia de la realidad con el alma: la verdad y la bondad de las cosas, al ser conocidas, causan agrado y deleite al que las contempla. A esa propiedad de los entes nos referimos al afirmar que algo es *bello*». El valor estético por excelencia es la belleza. Tomás de Aquino dice que «es bello aquello cuya contemplación agrada». Por tanto, la belleza en las cosas se capta con las potencias cognoscitivas: con la sensibilidad (vista y oído especialmente), con la inteligencia, o con una conjunción de ambas; tiene relación con el conocimiento. Pero la percepción de lo bello añade al simple conocer el agrado o gusto que resulta de ese conocimiento: tiene belleza aquello cuya percepción sensible o intelectual resulta grata. La belleza señala la conveniencia de los entes con «una cierta conjunción del entendimiento y la voluntad».

A partir de lo dicho, queremos destacar dos consecuencias que nos serán útiles para el posterior desarrollo:

- a) Cabe considerar la belleza como un tipo particular de bondad, pues hace referencia a un cierto apetito que se aquieta al contemplar lo bello. Las cosas bellas, por el mero hecho de contemplarlas, engendran agrado; cualquier cosa hermosa puede despertar en el sujeto que la conoce dos reacciones: captar su aspecto de fin, de bien, y moverse con un deseo de poseerla; o percibir su aspecto de belleza y gozar al contemplarla, descansando al observarla, sin ningún interés por adquirirla.
- b) Lo bello es un tipo de bien; pero este bien es considerado bien en sí mismo –bien honesto–, y no por la utilidad que me procura. Es importante advertir que no hay contraposición entre belleza y utili-

dad: se puede *hacer bellamente lo útil*, siempre y cuando más allá de lo útil el hombre atienda a su ejecución, considerándola como un bien en sí misma. El hombre que así actúa es el *homo ludens*: *trabaja* –busca la utilidad– y *juega* –al trabajar atiende a los valores estéticos, haciendo lo útil con belleza– *a un mismo tiempo*.

En el juego –como dimensión del actuar humano– no se busca una utilidad directa, como ocurre en el trabajo. Lo que dirige la acción aquí es el gusto, y el resultado que se alcanza es una *ordenación* de lo real conforme a la propia apreciación. Como la dimensión lúdica corresponde a «una actividad del espíritu que encuentra su finalidad en el ser humano», el criterio que regirá la ordenación serán los hombres, tanto los demás como el mismo sujeto de la actividad.

La proyección en los demás del aspecto lúdico es manifiesta: fruto de la ordenación introducida en el mundo por el juego son los modos sociales, los gustos artísticos, los estilos literarios, la moda, etc. Se trata, pues, de una relación entre el ser humano y otros seres humanos, en la que «éstos (los seres humanos que no son yo) le revelan (al yo en cuanto *homo ludens*) como un ser apreciador, y más que objetos singulares como era el caso del *homo faber*, crean la atmósfera en que tales objetos se desenvuelven y colocan. El mundo más fluido de las influencias recíprocas entre grupos humanos o entre un individuo y un grupo, de las transmisiones hereditarias, de las direcciones del ambiente, desde las que derivan de algún *genius loci*, hasta las que se traducen en la expresión “palpitaciones de los tiempos”, el mundo del gusto y de la sensibilidad social, aquel en que se establecen, rompen y reconstruyen las tablas de valores, encuéntrase aquí situado. Aquí el hombre es *homo aulicus*».

De esta nota se deriva la presencia del aspecto lúdico en la historia, pues se informa una gran parte de la cultura en las civilizaciones. También el derecho y las guerras son manifestaciones de la presencia de este aspecto en la sociedad y en la historia.

Obsérvese que este aspecto lúdico aquí hace referencia a lo siguiente: cualquier acción humana me pone en relación –directa o indirectamente– con los demás seres humanos; en ella, aparte de crear objetos singulares, el hombre creó un ambiente, unas influencias, una sensibilidad, un gusto, en cuanto que su acción es humana y en ella se expresa el sujeto y deja impresa, de alguna manera, su impronta; esas acciones reflejan –en mayor o menor medida, según la actividad de que se trate– los valores del sujeto. Es lógico que sea así, pues el hombre incorpora o