

Excursus ludus-paidia. Grecia y Roma: Contrapuntos

David Beer y Jorge Miramontes

Introducción: posicionamientos epistemológicos

Detrás del par terminológico *ludus-paidia* se esconden un sinnúmero de significaciones, de paradojas, de derivas y ambigüedades que permiten adentrarnos en la historia de las culturas y los pueblos. La riqueza de las significaciones y las etimologías nos introducen en el devenir de las acciones y los pensamientos de los hombres a lo largo de sus vidas.

Intentando establecer algunas reflexiones siempre provisionarias, siempre sujetas a refutaciones y replanteos, buscaremos hacer interactuar o poner en diálogo las distintas categorías propuestas en este trabajo para describir e intentar comprender la actividad física en el mundo antiguo. Este cruzamiento siempre tan tortuoso entre la teoría y la empiria nos invita a establecer ciertas hipótesis abiertas. Hablamos, por otro lado, de un encuentro planteado en forma recursiva, espiralada, de mutua influencia. Nada más lejos que una transición lineal de corte verificacionista. Ni tampoco una relación armónica y pacífica. Todo lo contrario. La idea es que teoría y empiria, siguiendo el espíritu agonal griego, entren en combate. Y esto nos obliga muchas veces a reiterar conceptos ya trabajados corriendo el riesgo de ser reiterativos, pero creyendo necesario ser fieles a este principio de recursividad permanente.

La característica del campo de nuestra investigación nos ha obligado a recurrir a las numerosísimas fuentes históricas que las distintas ciencias del hombre han elaborado a lo largo del tiempo, como así también a textos de la época analizada, con especial énfasis en las obras homéricas, a las que

juzgamos especialmente reveladoras. Pero la especificidad de nuestro objeto, la actividad física desde una perspectiva sociohistórica nos exige rastrear con minuciosidad y meticulosamente desde perspectivas diferentes aquello que subyace o permanece adormecido en ciertos textos, en ciertas imágenes o en algunos objetos. Buscamos mirar con otros ojos, desde distintos ángulos, iluminando ciertos rincones hasta ahora ensombrecidos y otorgando entidad a actores postergados o eternamente olvidados.

El desafío, por otro lado, radica en no renunciar a la complejidad de la problemática, desestimando todo camino que fragmente o esencialice los conceptos analizados. El análisis no se pretende dialéctico, sino dialógico, en el sentido en que no planteamos una confrontación de opuestos, sino poner a discutir los distintos aspectos en toda la complejidad, sin renunciar a contradicciones lógicas, a diversidad de planos y dimensiones, a aporías y atravesamientos múltiples. No buscamos entonces diseccionar el objeto y discriminar sus componentes en forma unitaria y aséptica, sino por el contrario, revolvernos sin pruritos en el fango histórico.

Naturaleza-cultura; cuerpo-alma; lo dionisiaco y lo apolíneo; lo lúdico y lo agonístico, *bíos* y *zoé*, las prácticas corporales de las distintas clases sociales, *la paideia*, *la sholé griega*, el ocio romano, el logos; la actividad física en la guerra, en la religión, en el trabajo, en el arte. Poner en juego todas estas categorías conceptuales dentro de un campo no implica hacerlo en términos dicotómicos o como oposiciones cerradas, sino que la propuesta es pensarlos problemáticamente, dinámicamente, en pleno proceso. Para ello, no tomamos los conceptos como lo haría el realismo objetivista que otorga una dimensión cuasi física a lo que no dejan de ser construcciones. No obstante, lo anteriormente referido, pretendemos alejarnos de las posiciones relativistas y nominalistas que toman los conceptos como meros artefactos teóricos, advertidos de que en el ámbito de las ciencias sociales dichas categorías determinan las condiciones de vida de los sujetos tanto en los planos materiales como simbólicos. De igual manera, nos cuidamos de estudiar las situaciones en términos de estados o estáticamente, sino que, por el contrario, la pretensión es insertarnos en un mundo dinámico y de relaciones complejo.

El juego: la complejidad y la historia

Johan Huizinga, en su emblemático trabajo *Homo ludens* (1943) señala que nada más lejos para un griego que considerar a las distintas competencias

realizadas en los llamados juegos olímpicos como algo recreativo. Las prácticas corporales ligadas al arte en sus diferentes lenguajes, o al juego infantil son dimensiones de la vida absolutamente desligadas de lo agonístico. “Cuando oímos hablar de juegos olímpicos acogemos, sin darnos cuenta, un término en el que se expresa el juicio de valor romano de las competiciones que designa y que es totalmente diferente de la estimación griega” (Huizinga, 1943, p. 57). Después de enumerar diversas formas de lo agonal, que muestran cómo la tendencia a la porfía llenaba toda la vida griega, saca la conclusión: “Todo esto nada tiene que ver con el juego, a no ser que se quiera afirmar que toda la vida fue, para los griegos un juego” (Ibíd, 1943, p. 57).

Nietzsche, en su obra titulada *El nacimiento de la tragedia* (2004) aporta su mirada de lo dionisiaco y lo apolíneo, y desde su estilo provocativo nos sumerge en una batalla siempre irresuelta. Por un lado Dionisos, representando el desborde frenético de la vida que se despreocupa, que se trasciende, y que no pretende otra cosa que desplegarse sin más freno que el infinito; el dios que quiere salir de sí, entrar en éxtasis, y fundirse en una dimensión alejada de toda razón yoica. Y Apolo, en cambio, que desea sujetar, limitar y hacer del yo un centro irreductible y sólido; que busca con obsesión la armonía, el orden y la serenidad. En definitiva, el caos y la anarquía dionisiaca frente a la regla y el límite apolíneo. Esta contienda pareciera estar siempre presente en toda escena lúdica. Oponiéndose y rechazándose. Imbricándose y complementándose.

Quizás la lengua latina, ha tendido a unir vocablos con diferente significación, lo que ha llevado a no pocas confusiones. Siempre siguiendo el emblemático trabajo de Huizinga(1943) podemos rastrear significativas distinciones. En griego clásico se utiliza para la expresión juego tres palabras:

- “παιδιά”, la etimología significa cosa de niños, no sólo limitado al juego infantil sino también chiquilladas, jocosos, niñería, “παίζου” jugar y “παίχνιδι”, juguete.

- “επιδειξιότητα” retozo, frivolidad.

- “άγων”, juegos de competición y lucha (es imposible separar la competición en el mundo griego de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra). El término latino *ludus-ludere* se ha perdido en las lenguas románicas donde se siguieron en cambio los vocablos *iocus, iocari*. En francés *jeu, jouer*. En italiano *giuoc, giocare*. En español juego, jugar. En portugués *jogo, jogar* y en rumano, *joc, juca*. Y en esos desplazamientos se producen no pocas superposiciones semánticas.

Los juegos Olímpicos, los Píticos, los Ístmicos, los Nemeos, los Pana-tenaicos, están sujetos a una ritualización y a una institucionalización de las reglas de una severidad absolutamente inmovible. Todo es seriedad en ellos, todo es agón. Lo religioso y lo guerrero se imbrican y se superponen. Nada más alejado de la risa y el desenfado. El cuerpo es una entidad fina y concienzudamente educada para competir en honor a los dioses y tratado como el enclave de la sujeción y el control. Y la muerte está resoplando la nuca esperando el momento de debilidad para lanzarse. ¿Dónde podemos rastrear en alguna de esas contiendas el componente lúdico, en el sentido que nosotros le damos a este término? Pareciera ser que en nada. Apolo gobierna plenamente la vida olímpica. Dionisos está absolutamente ausente de ese mundo. Apolo parece afirmarse negando su naturaleza animal e intentando emular a los dioses, afirmando su yo. Dionisos en cambio intenta regresar a su animalidad, hacerse pleno a través de un retorno a un estado oceánico, inorgánico, de puro éxtasis y desenfreno. En el mundo dionisiaco el cuerpo es la conexión con una comunión liberadora y mágica, irracional y abierta. No podemos dejar de recordar esas danzas nocturnas celebradas en honor de Dionisos —en las que las protagonistas eran casi exclusivamente mujeres— que no eran otra cosa que un espectáculo de absoluto desenfreno, y en donde quienes participaban entraban en un espiral de frenesí y éxtasis absoluto. Transidas fuera de sí, no hay en ese ritual sujeción ninguna, y todo transcurre en el marco de la disolución y la libertad más extrema. Es preciso, por supuesto no confundir al Dionisos que termina venerando Atenas que no es ya aquel del que estamos hablando. Éste, por el contrario, ya está absolutamente helenizado y adaptado a la comunidad racional ateniense. Un Dionisos de baja intensidad y sólo con ligeras resonancias del viejo dios tracio.

El lugar del juego, adquiere esa contradicción que parece formar parte de su naturaleza intrínseca: el yo y el fuera de sí, lo sagrado y lo profano, la libertad y la sujeción a las reglas. Agamben (2013) penetra en cuestiones de honda significación:

Es sabido que la esfera de lo sagrado y la esfera del juego están estrechamente conectados. La mayor parte de los juegos que conocemos deriva de antiguas ceremonias sagradas, de rituales y prácticas adivinatorias que pertenecían tiempo atrás en la esfera estrictamente religiosa. La ronda fue en su origen un rito matrimonial, jugar con la pelota reproduce la lucha de los

dioses por la posesión del sol; los juegos de azar derivan de las prácticas oraculares, el trompo y el tablero de ajedrez eran instrumentos de adivinación. Pero sin embargo hay algo en lo que se unen y es en ese carácter sagrado que plantea el juego; en efecto, el juego establece un espacio singular y único. Quien entra en juego ingresa en una especie de trance en el que las reglas pasan a ser vividas como parte de un mandato divino e irrenunciable. Y es ese carácter sagrado que distingue Huizinga el que establece puntos de contacto. Y si se está en juego es imposible salirse de él o establecer algún tipo de mirada desapasionada. Por el contrario, todo es pasión. Hasta la misma guerra no deja de tener su componente lúdico, sus reglas tácitas o explícitas, un orden (Autor/a, año, p.100).

Así, lo lúdico comienza a adquirir nuevas tonalidades; sentidos que se resisten a aceptar ciertas interpretaciones y nos obligan a estar más alertas. El juego es disruptivo, nos eyecta a nuevos planos en los que cuerpo, alma –si tal cosa hubiera– y mente se funden en una unidad indivisa.

También Huizinga resalta esa cercanía con lo sagrado: “Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces en el campo del concepto de juego” (Op. Cit., p. 36). En las fiestas paganas, piénsese en las saturnales o en el carnaval, las fiestas demarcaban un espacio y un tiempo “sagrado” por fuera de la vida corriente. Nietzsche (1979) afirma que la madurez del hombre se alcanza cuando recupera la seriedad del juego del niño.

De esta manera *ludus* y *paidia* se imbrican y se distancian. Por un lado, subyace la idea de una actividad despreocupada, ligada a la broma, sin ningún afán utilitario que lo dirija. Puro actuar por actuar; espacio por fuera de la vida propiamente dicha. Aquí, Huizinga nuevamente distingue: por un lado, “Espíritu inventivo, al borde de la seriedad y la broma” (1943, p. 19). Por otro, ligado al aprendizaje de técnicas, a una acción sistemática y rigurosa.

Esta posibilidad de repetición del juego constituyen una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juegos elementos de repetición, el estribillo, el cambio de serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos. (Ibíd., p. 27).

En ese sentido es que quien enseña a los niños en la Antigua Roma sea llamado *ludi magister*. Y sean llamados *ludis* también los espectáculos de combates de gladiadores. Esta amplitud semántica nos inquieta y nos deja

perplejos. Pareciera ser que el juego se mantiene así fuera de lo sagrado sin abolirlo del todo, profanando y a la vez sosteniendo la esfera mítica o ritualística. Pero no es sólo la esfera religiosa la que se ve profanada. Vuelve a colaborar Agamben con su interpretación. “Los niños que juegan con cualquier trasto viejo que encuentran, transforman en juguete aun aquello que pertenece a la esfera de la economía, de la guerra, del derecho y de las otras actividades que estamos acostumbrados a considerar como serias” (2013, p. 100). El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego, reafirmando su carácter liminar. Roger Caillois también percibe estas cualidades, oponiendo el juego a la vida seria y al trabajo en función de la oposición entre esterilidad y producción respectivas, y a continuación señala la paradoja esencial: “el juego reúne en sí la inutilidad y el ser creador de lo más espiritual de los pueblos” (2000, p. 75).

¿Qué semejanzas, qué puntos de contacto podemos hallar entre un juego infantil y una lucha de gladiadores para que se nombraran de la misma manera? Quizás ese situarse por fuera de la vida corriente, la que tiene que ver con ganarse el pan de cada día, con esa acción “inútil”, realizada por el mero fin de su práctica misma. Y a la vez mantenerse sutilmente unido al mundo sagrado, sin dejar de alguna manera de desacralizarlo. Caillois parece hallar esos invisibles lazos: “la potencia primaria de improvisación y alegría (*paidia*) se conjuga con el gusto de la dificultad gratuita (*ludus*) para desembocar en los diferentes juegos a los cuales una virtud civilizadora puede ser atribuida sin exageración” (1977, p. 75).

El mundo de lo sagrado de lo profano parece encontrar a través del juego la manera de borrar sus fronteras inexpugnables, erigiéndose una especie de limbo en el cual se entrecruzan y fusionan.

El juego es lo otro, separado, inútil, irreal; creencia de seriedad santa, sobrecogedora, como cuando alguien se juega la vida, o simulación paródica como cuando es ‘solo un juego’ y sin embargo, prolifera en los impulsos que excita y desarrolla, penetrando la vida real misma (Morillas González, 1990, p. 39).

El juego se mofa de la seriedad de la vida mundana y a la vez se practica con el máximo de seriedad, basta ver a un niño cuando juega: no hay nada que pueda desasirlo de su plena atención. Todo es seriedad y nada lo es al

mismo tiempo. Lo sagrado se profana y a la vez se lo mantiene en su vínculo trascendente. Se despega de lo biológico, aunque sostiene igualmente su lazo: “el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en primer lugar, como función biológica” (Ibíd., p.10). Así lo puramente animal, lo cultural y lo divino parecen encontrar en el juego un punto de encuentro, una diferente manera de ser y estar en el mundo. Nada se le parece al juego y nadie es igual a sí mismo mientras juega. Un nuevo orden es creado y su permanencia allí revela nuevos horizontes de acción. Agamben vuelve a iluminar el camino:

El gato que juega con el ovillo como si fuera un ratón –exactamente como el niño juega con antiguos símbolos religiosos o con objetos que pertenecieron a la esfera económica– usa conscientemente en el vacío los comportamientos propios de la actividad predatoria (o, en el caso del niño del culto religioso o del mundo del trabajo). Estos no son borrados, sino que gracias a la sustitución del ratón por el ovillo, o del objeto sagrado por el juguete, son desactivados y de este modo, se los abre a un nuevo uso, posible uso. Pero, ¿de qué uso se trata? ... Éste consiste en liberar un comportamiento de su inscripción genética en una esfera determinada (la actividad predatoria, la caza). El comportamiento así liberado reproduce e incluso imita las formas de la actividad de que se ha emancipado, pero vaciándolas de su sentido y de la relación obligada a un fin, las abre y dispone a un nuevo uso (2013, p. 111/12).

La teoría eliasiana nos habla –ingresando nuevos elementos al análisis– de estos acontecimientos miméticos y recreativos, en los cual no se busca atenuar tensiones, sino más bien todo lo contrario. Alejándose de posicionamientos sociológicos que otorgan a las emociones un matiz negativo, el juego lejos de aplacar las emociones coadyuva a desplegarlas. Así, desde esta mirada, se debe entender el juego como una batalla sublimada, como una canalización –sin menguas– de la violencia. Lo que se busca justamente es una emoción, una tensión óptima que conmueva, que genere un clímax. Elías (1992), de esta manera, nos habla de esa tensión placentera y de cómo los juegos promueven un aumento de esa emoción agradable, siendo justamente ese el componente básico del placer recreativo.

Cuando habla de “tensión óptima” (Elías, 1992) quiere significar que si la hay poca el placer disminuye, como disminuye también su valor

recreativo. Si, en cambio hay mucha tensión, resulta igualmente contraproducente porque puede irse de madre. Elías afirma que la capacidad de autocontrol de una sociedad es uno de los elementos que permiten caracterizar el grado de desarrollo de una sociedad. De esta manera se puede visualizar mejor la relación entre las actividades recreativas y no recreativas como un fluctuante equilibrio de tensiones.

Por medio de los acontecimientos recreativos, en particular los de tipo miméticos, nuestra sociedad cubre la necesidad de experimentar el desbordamiento de las emociones fuertes en público proporcionando una liberación que no perturba ni pone en peligro el relativo orden de la vida social, cosa que sí podría hacer una auténtica tensión emocional de tipo serio (Elías, 1992, p. 76).

En ese entramado complejo e intrincado del juego, que pareciera incluir características aparentemente contradictorias, Caillois (1986) distingue y establece algunas diferenciaciones. Por un lado, están aquellos juegos en donde la diversión, el desenfado, la improvisación y la apertura priman en su lógica (*paidia*), mientras que en otros el esfuerzo, la paciencia, la habilidad y el ingenio reglado y arbitrario se imponen en su estructura básica (*ludus*). Lo *agonal* se inscribe indudablemente dentro de este último. La *alea* refiere en cambio a aquellos juegos en los que el azar priva al hombre de todo tipo de protagonismos, quedando a merced de la pura suerte; “veredicto puro de la suerte” (Caillois, 1986, p. 76).

Nuestra sociedad suele otorgar al juego, al ocio y al tiempo recreativo un valor inferior o compensatorio de aquello que considera realmente importante, que no es otro que el mundo del trabajo o el llamado tiempo productivo. En esta categorización denigratoria o secundaria del juego y del ocio subyace una compleja operación de múltiples connotaciones. El mundo antiguo sin duda establecería serias divergencias con esta concepción.

Griegos y romanos: contrapuntos

En principio, se hace necesario resaltar que al interior de la cultura griega y analizando las características divergentes de sus distintos períodos históricos, podemos establecer notorios contrapuntos paradigmáticos que no sólo no deben soslayarse, sino que deben ser puestos en tensión. La Grecia

Minoica, la Miséncia, la Oscura, la Arcaica, la Clásica o la Helenística marcan líneas de encadenamiento indudables, pero también diferencias en todos los campos que no dejan de ser sustanciales. Al interior de estas distinciones y a grandes trazos podemos afirmar que la Grecia del siglo IV establece un punto de inflexión sociocultural que marca un viraje determinante. Si bien, como dijéramos, hallamos continuidades, podemos asimismo rastrear quiebres y puntos de ruptura estructurales. El cuerpo y la actividad física desde la época homérica van sufriendo un desplazamiento de sentido y una significación muy diferente a lo largo de los siglos. Del espíritu guerrero tribal de Aquiles al “cuidado de sí” del siglo IV parece haber cambios sustanciales. De cuerpos conformados a imagen de los dioses va surgiendo toda una cosmovisión que entroniza el logos a dimensiones que sumergen el mundo del cuerpo y de los sentidos a un plano inferior. El *bíosaplaustikós* de Aristóteles (2002), el mundo de las apariencias platónica, las influencias de las escuelas órficas y maniqueas dejan sembrado el campo, por un lado para subsumir lo corporal a un nivel inferior, y por otro para el ingreso de la moralización del cuerpo y sus acciones. Imposible hallar en Homero una palabra, o una mención que permitiera vislumbrar siquiera alguna consideración del carácter pecaminoso de práctica corporal alguna. Los atletas –permítasenos esta licencia anacrónica– desnudos compitiendo, revelan esta absoluta lejanía con el lugar pecaminoso o implicación moral que va a ir dominando la escena del mundo occidental hasta nuestros días. Muy por el contrario, la moral de la *Iliada* (Vidal-Naquet, 2001) era una moral de los cuerpos y con los cuerpos. Justamente es esa la desazón y el malestar de Aquiles en la *Iliada* (Ibíd): renunciar a poner el cuerpo. Es eso lo que lo atormenta y desvela. A pesar de haber sido por decisión propia, lleva la medida con culpa y desesperación.

Pero con el tiempo Grecia va entronizando a Apolo. El glorioso sitio que Píndaro otorgaba a los triunfadores olímpicos en sus odas va dando lugar a la denostación y el desprecio de los adalides de la razón. La *paidéia* también va modificando sus marcos referenciales y sus estructuras intencionales. Platón trata con desprecio a aquellos que pasan su tiempo preocupados en desarrollar su musculatura y desdeña las enseñanzas de Homero.

Sí, ¡por Zeus! asintió él; y nada encadena más que ese cuidado excesivo del cuerpo, que va más allá de las reglas de la gimnasia; porque también

perjudica a la administración de la casa, la expedición militar y los empleos fijos del Estado. Pero [es] el mayor [perjuicio], porque entorpece los estudios, la reflexión y la meditación, temiendo siempre dolores de cabeza y vértigos y acusando a la filosofía de que los produce; de manera que, en cualquier parte que se halle, ofrece un obstáculo insuperable para la práctica y manifestación de la virtud; pues siempre induce a creerse enfermo y no cesa de quejarse de su salud. (Platón, p.66)

El mundo de Platón es ya otro mundo. Lo que no se modifica mayormente es la rigidez de sus estructuras sociales y el pobre papel y nula participación que se le da a la mujer, a los esclavos y a los grupos sociales sometidos. El esfuerzo físico ligado al duro trabajo de las minas, de la agricultura, del pastoreo o del mar queda relegado a esos sectores. Los grupos aristocráticos, dedicados en épocas micénicas a perpetuar su dominio a través de la guerra, pasan a tomar las riendas de la res pública. Siguiendo el análisis de Foucault, Clausewitz¹ (2006), o bien la política como continuación de la guerra, como contradijera el mismo Foucault (2006), lo cierto es que el trabajo físico, la sangre y el sudor, es cosa de las clases postergadas.. Tarea para los “idiotas”.² Y eso ha sido así desde Agamenón hasta Alejandro, pasando por las distintas etapas históricas. Esto no implica desestimar los indudables aportes de los griegos en general, y de la Atenas clásica muy especialmente, en la medida en que es allí donde se crean nuevas formas de organización política y de representación cívica. No se puede soslayar que ha guiado y es aún referente de la vida democrática contemporánea.

En la Roma antigua, que tuvo indudablemente en Grecia un referente cultural esencial sobre todo en la aristocracia, van a aparecer cambios importantes en cuanto a las modalidades y objetivos perseguidos en sus diferentes espectáculos lúdicos. La concepción de estos eventos difiere en mucho de los organizados por los griegos. En Roma, “es fundamentalmente, un gran espectáculo montado para cumplir una función política” (Rodríguez López,

¹ Carl Von Clausewitz fue un filósofo y militar alemán, uno de los más influyentes teóricos de la guerra. Una de sus famosas frases, “la guerra es la continuación de la política por otros medios” fue discutida e invertida en su sentido por Foucault en su obra “La genealogía del racismo”.

² Recuérdese que el significado de idiota refería a aquellos que no participaban de la *res pública*. La connotación despectiva va a ir surgiendo más adelante, justamente hacia el siglo V.

2000, p. 11) Si tiene, es cierto, en sus orígenes una dimensión sagrada relacionada con el sacrificio a los difuntos y el culto a los dioses rápidamente va a ir perdiendo ese perfil, para reforzar su perfil profano. “Los espectáculos eran la forma de canalizar las pasiones y la actividad del tiempo libre de aquella masa de gente. Era una garantía para el absolutismo del emperador, para la seguridad de su poder” (Ibíd., p. 15).

Sin duda que el carácter político de estos espectáculos públicos no se puede analizar considerándolos simplemente como instrumentos de sujeción y obediencias del poder político sobre las masas populares. Eran eso, pero en un escenario ciertamente más complejo en donde el pueblo también imponía sus propias condiciones. Las interacciones entre la élite y la plebe no constituían de ninguna manera una determinación lineal o una simple bajada de línea en el que el poder disponía y la masa aceptaba pasivamente. “La autoridad carnavalesca de los juegos permitía a la multitud cuestionar a los emperadores con inmunidad y en ocasiones podían surgir cánticos para protestar contra la guerra o la escasez de alimento o contra un funcionario impopular” (Toner, 2012, p. 220).

La famosa sentencia “Panem et circenses” no alcanza a explicar un fenómeno más intrincado. Toner aclara en forma proverbial cómo los juegos se insertan en un panorama de negociación y de poder complejo:

Siempre resulta tentador interpretar el ofrecimiento de estos espectáculos como una pura cuestión de control estatal: permitir que el pueblo se desfogara y distraerlo de los problemas reales que enfrentaba en la vida diaria. Pero el cuidado de su organización y diseño demuestra que semejante lectura es demasiado simple. Los juegos tuvieron que construirse con destreza para generar consenso. Tenían que dar al pueblo lo que este quería para lograr que accediera a participar (Ibíd, p. 25).

Nos resulta casi inevitable para analizar estos procesos entre “los de arriba y los de abajo” adoptar el modelo thompsoniano de la “historia desde abajo”, en la medida en que, por un lado nos posiciona desde la perspectiva que optamos habitar, que es la de los sectores populares. Por otro lado, nos resguarda de toda interpretación simplista, lineal, o inclusive armónica. La relación es por el contrario conflictiva, tensionada y dinámica. Las diversas experiencias que los distintos agentes vivencian, son absolutamente singulares y están determinadas por la posición que ocupan en el escenario social.

“Desde el punto de vista de la élite, quizás fuera preferible tener cierto control y fomentar aquellos aspectos de la cultura del pueblo que consideraba mejores” (Toner, 2012, p. 229). Las percepciones que el pueblo tenía de estos eventos y los intereses y estrategias que ponía en juego eran los propios de su clase.

Otro de los contrapuntos que podemos hallar es indudablemente el carácter profundamente religioso que tenían todos y cada uno de los juegos griegos. No se logran comprender en profundidad estos eventos si no se resalta su sacralidad. Los juegos llevados a cabo en Olimpia se realizaban en honor a Zeus, los Píticos en honor a Apolo Plitio, los Ístmicos de Corintio ofrendado a Poseidón, el dios del mar, los Meneos de la Argólida venerando a Hércules. Los ritos de culto celebrados en los distintos juegos tenían tanta o, seguramente mayor importancia que las competencias atléticas mismas.

En Roma, si bien desde el punto de vista formal los *ludis* tenían también un carácter religioso, y sus inauguraciones estaban precedidos por algún ritual, lo cierto que en el plano real se constituyeron como acontecimientos absolutamente profanos y mucho más ligados a lo estrictamente político-cultural que a toda otro tipo de consideración divina.

En consonancia con esto señala Auguet que “Muy pronto, antes incluso del fin de la República, perdieron casi por completo su valor de rito, y podemos hablar ciertamente de secularización” (1988, p. 14). Luego habla de “vulgarización”. Lo cierto es que los dioses, en efecto, fueron quedando más y más lejos. No había ningún propósito que supusiera hacer de estos espectáculos, algo relacionado con el espíritu de religiosidad. Los cristianos, que habían sido víctimas de ellos, no dudaron en reprobarlos cuando lograron convertirse en la religión oficial.

Lo que no se puede soslayar, aun corriendo el riesgo de ser reiterativos, es el grado de crueldad y aidez por la sangre y por la muerte que parecía sumir a la multitud en una suerte de éxtasis colectivo. En los juegos panhelénicos la muerte era, como no, una posibilidad cierta. Morir en el pancracio o en algunas de las disciplinas de lucha, o tener un accidente fatal compitiendo en las cuadrigas no era algo que estuviese fuera de lo previsible. Pero no dejaba de ser una fatalidad, un accidente y de ninguna manera un fin en sí mismo. El público romano se regodeaba y disfrutaba justamente de ese encarnizamiento y esa violencia. La muerte, lejos de ser un epifenómeno, era una condición esencial del espectáculo. Séneca, una de las únicas voces que parecía manifestar

su reprobación expresa claramente cuál era el deseo del público: “Mátalo, hiérello, quémalo? ¿Por qué va hacia el hierro con tanta vacilación? ¿Por qué muere de tan mala gana?” (Paoli, 1964, p. 37).

Si la Grecia antigua perseguía a través de sus competencias atléticas la elevación del hombre a su condición más sublime en un sentido integral, Roma en cambio va a propiciar a través de estos espectáculos el descenso de la categoría de lo humano a sus registros más oprobiosos. Como afirma Paoli, “decir que la condenamos es poco decir. La verdad es que no podemos siquiera comprenderla. Nos parece absurda. Asombra, en efecto, más aun que la abyecta excitación de la muchedumbre ebria de sangre, la indiferencia de los mejores” (Ibíd., p. 337).

La mujer ocupa también un lugar diferente en ambas culturas. Como participantes, si bien tanto en Roma, donde llegó a haber mujeres gladiadoras, como en Grecia en donde se organizaron juegos atléticos femeninos, en ambos casos lo que resalta es su carácter excepcional y su mínima importancia en tiempo y en número. En ambas culturas, la mujer como protagonista parece haber sido una excentricidad más que un hecho habitual. Lo que sí varía sustancialmente es el hecho de que, en Roma, la mujer podía ir, y de hecho lo hacía, a presenciar los diferentes *ludi*, para lo cual se ubicaban junto a los hombres en las gradas sin ningún tipo de distinción. Inclusive, afirma August

aquí los hombres y las mujeres estaban mezclados en las graderías. Todo colaboraba a transformarlas en un lugar privilegiado; la excitación particular que engendraba la presencia de una gran cantidad de mujeres que iban allí, como al anfiteatro, cuidadosamente arregladas y cuyos vestidos y actitudes creaba, por su variedad, la ilusión de lo inagotable (1972, p.121).

El gran poeta Ovidio también describe ese espacio en donde el hombre y la mujer se encuentran compartiendo juntos: “Hallarás allí, a tal belleza que te seducirá; a tal otra a quien podrás engañar; a tal belleza que no será para ti más que un capricho pasajero; a tal otra a quien querrás retener” (Ibíd., p. 30). En Grecia en cambio la presencia de la mujer estaba a tal punto prohibida que era castigado con la muerte. *Callipateira* salvó su vida cuando fue descubierta entre los espectadores sólo por ser hija, hermana y madre de vencedores olímpicos. Pero estaba claro que el lugar de la mujer griega no estaba en el ámbito de lo público, sino como bastión fundamental del *oikos*. La Penélope

homérica representa en gran medida ese mundo femenino griego ligado al mundo íntimo del hogar.

Desde un plano más filosófico, aunque ligado a los párrafos anteriores, podemos decir que el ocio, tal como era entendido por los romanos, nada tenía que ver con la concepción de *scholé* griega, mucho más ligado a lo más elevado del hombre y al alejamiento del *bíos apaustikos*, la vida ligada a los sentidos primarios. Para Roma, el ocio en cambio era la forma de desplegar los impulsos más bajos y degradantes de la condición humana. Una manera de organizar e institucionalizar la crueldad y la violencia.

Mientras los griegos concebían a su cuerpo y a la *gimnasia* como parte de una formación integral que elevaba al hombre a su más encumbrada condición y a una suerte de comunidad con lo sagrado –siendo la violencia y la muerte una posibilidad y jamás un fin en sí mismo– el romano, por el contrario, habrán de despojar al cuerpo de todo resabio virtuoso. El agonismo pasa a ser antagonismo. Y los espectáculos en la arena han de ser una manera de ritualizar la violencia más profana, otorgándole una institucionalidad que la contiene a la vez que la despliega; que la encauza a la vez que la potencia. Si Grecia pretendía hacer del cuerpo del hombre un eslabón en el camino de su grandeza, Roma va a renunciar a tarea tan sublime, contentándose con ofrecer un ámbito en donde la numerosa plebe pueda acanalar una violencia que más pareciera tener origen en sus vidas miserables y vulnerables que en las llamadas fuerzas instintivas o naturales.

Por otro lado, la actividad física que practicaban los romanos se desprende de toda concepción ligada a lo sagrado, o a una visión integral del ser humano, para pasar a ocupar un lugar restringido a la salud, a la dietética, y fundamentalmente llevada a cabo en los distintos *thermae*, baños públicos que atestaban la ciudad. Para los romanos las actividades propias de los juegos panhelénicos –correr, saltar, lanzar desnudos– estaban muy distantes de sus preferencias o intereses.

Séneca aconseja sobre el valor del cuidado del cuerpo más relacionado con la medicina y la vida sana:

Cuando uno está ocupado todo el día por los negocios, hay que reservar sin embargo un poco de tiempo para la *curatio corporis*. Los ejercicios que deberán practicarse serán: la lectura en voz alta, las armas, la pelota,

la carrera, la caminata; esta última es más ventajosa en un terreno que no sea enteramente liso, pues la subidas y bajadas, al imprimir al cuerpo movimientos variados, son más favorables, a menos que el estado de debilidad sea extremo. La caminata es más saludable al aire libre que bajo techado; al sol, si la cabeza puede soportarlo, que a la sombra; a la sombra de los muros y del follaje que a la de los techos; en línea recta que en línea sinuosa”; “el ejercicio irá seguido de una unción ya sea al sol, ya sea junto al fuego, o también de un baño, pero en una habitación que sea en lo posible alta, bien iluminada y espaciosa (Foucault, 2000, p. 98).

Si bien Séneca, desde su estoicismo, no deja de integrar el cuidado requerido del cuerpo con el cuidado del alma, esto se inscribe en una lógica secular y medicinal. El *epimeleia sui* (cuidado de sí), que tiene en el pensamiento socrático-platónico sin duda su más claro referente, –largamente analizado por Foucault– y que comienza a alejarse de toda una concepción anterior del mundo griego, va derivando en el *cura sui* latino, ligado al pensamiento tanto estoico como epicúreo. Desde esta concepción, tanto la alimentación adecuada como el ejercicio equilibrado y correcto son la base para un cuerpo sano, que en definitiva no deja de constituir la base para el cuidado del alma. Hay pues un doble viraje que se va produciendo no sin contradicciones ni complejidades. Por un lado se puede destacar el lugar preponderante que la medicina en general y la dietética en particular va a comenzar a tener dentro de este cuidado corporal. Por otro lado, el cuerpo y el alma van a corresponderse y determinarse mutuamente, pero a la vez van a ir definiendo cada uno sus dominios específicos y autónomos. Nada parecido parecía aparecer en la Grecia presocrática. Nada semejante puede hallarse en los textos homéricos.

Por último, y retornando a una cuestión ya sugerida que creemos importante profundizar, podemos señalar que la Roma imperial va a hacer de los espectáculos masivos una estrategia de control estatal en términos claramente biopolíticos. Sin dejar de desestimar concepciones unidireccionales o simples determinaciones de las clases dominantes, no cabe duda de que la implementación de estos fastuosos juegos en sus diversas variantes constituyó dispositivos montados en función de encauzar emociones, morigerar tensiones y evitar posibles resistencias. El poder político va a preocuparse por brindar al pueblo espacios y momentos en donde éste pueda manifestar sus agitaciones

permitiendo por un lado dar rienda suelta a los impulsos, sujetando a la vez se sujetaran las bridas para no caer en el caos. Las mismas fiestas saturnales también son sin duda un ejemplo de esa preocupación del poder dominante por dar cauce a las presiones y tensiones que toda sociedad incivica genera. La magnitud del imperio romano –inmensa si se lo compara con cualquiera de las ciudades-estado griegas– por otro lado, obliga a la creación de nuevos dispositivos de disciplinamiento de carácter estatal. La vida de la plebe pasa a ser una preocupación y obliga a la implementación de nuevos mecanismos de acción y negociación. Dentro de esta lógica es que creemos deben leerse estos espectáculos, en los cuales los espectadores pasan a ser tanto o más importantes que los actores. De una política griega que basa su accionar en discursos y acciones proactivas que atraviesan y penetran los cuerpos, determinando claros lineamientos ligados al concepto de *areté*, es decir, de una anatomopolítica que por debajo va construyendo a los sujetos a la medida del ideal griego, se pasa a un mundo imperial que va a requerir de nuevos mecanismos de sujeción y construcción de sentidos en clave biopolítica. La Roma antigua va a instaurar una serie de dispositivos –y los *ludis* son los más importantes de ellos– dirigidos al pueblo, pensado ya no en forma individual sino como un colectivo, a través del cual intentará desde una lógica de *toma y daca* mantener el control social.

Aristóteles (2002) en su búsqueda de la *eudaimonía*, de la felicidad de la vida buena, nos está encomendando la elección de la vida contemplativa. En efecto, distingue la vida voluptuosa (*bíos aplaustikós*), la vida política (*bíos politikós*) y por último la ya nombrada vida contemplativa (*bíos theorikós*). La primera de ellas tiene como fin la persecución irreprimible de placeres sensuales. Habiendo pasado el psicoanálisis por nuestras vidas es imposible no relacionarlo con el ello freudiano. Aristóteles va a desestimar ese género de vida, o al menos ubicarlo claramente en un nivel inferior, más propio de los animales que de los seres humanos. Desde esta perspectiva, y tal como advierte Agamben, en la Grecia clásica esta vida natural “es excluida del ámbito de la *polis* en sentido propio y queda confinada en exclusiva, como mera vida reproductiva, en el ámbito del *oikos*” (Agamben, 2010, p.10).

Aristóteles señala que “el vulgo y los más groseros los identifican (el bien y la felicidad) con el placer, y por eso, aman la vida voluptuosa” (2002, p. 219) y luego deja bien claro que “Llamamos virtud humana no a la del

cuerpo, sino a la del alma” (Ibíd., p. 235). El estagirita nos propone evitar tres disposiciones morales: el vicio, la incontinencia y la brutalidad. El Estado romano va a crear los ámbitos en donde el pueblo pueda desplegar sin dificultades esas pasiones. No hay en esta estrategia política ninguna intención de formar hombres virtuosos ni es el propósito promover la moderación y la continencia que permitan encauzar las conductas de las gentes. Esa vida voluptuosa que la Grecia clásica va a expulsar de la vida de la *polis*, Roma en cambio va a tomarla y hacerla parte de sus preocupaciones prioritarias. Esa estatalización de la *nuda vida*, ese ingreso a la política no deja de ser una inclusión excluyente, una forma de sujeción que evite el desborde y el caos.

Como propone Agamben (2013), contrariando el pensamiento foucaultiano, la biopolítica, lejos de erigirse desde una nueva lógica, se cimenta sobre la base del principio soberano de la antigüedad. Siguiendo su pensamiento, la soberanía se sitúa en el límite de la legalidad y es quien decide sobre el estado de excepción. Ese poder, en definitiva, permite el ingreso de la *zoé* en la *polis*, pero dejándolo en una especie de limbo o zona liminar, lo que posibilita su control a la vez que su abandono.

La Grecia continental entonces, deja afuera a la *zoé* de la *polis* y la relega al ámbito del *oikós*, lo que genera múltiples y complejas implicancias.³ Roma, alejándose y a la vez sin despegarse por completo de esa misma lógica, la incluye dentro de sus preocupaciones estatales, pero haciéndola entrar “en una zona de indiferenciación” (Agamben, 2013, p. 12).

Es necesario distinguir en la problemática del poder dos dispositivos básicos: uno que viene desde arriba, a través de las técnicas estatales (policiales) que integran y asumen la responsabilidad del cuidado de la vida natural de los individuos, más ligado al mundo jurídico-institucional. El otro que surge desde abajo, relacionado con muchas de las preocupaciones foucaultianas más difundidas, que se inscriben dentro de las tecnologías del yo y los procesos de subjetivación que generan la producción de las identidades y las conciencias. Ambos confluyen en un movimiento de pinzas en esos cuerpos que son lo que son porque han sido atravesados por la política. No es por lo tanto el cuerpo del ser humano algo esencial que tiene a la política como un

³ Aclaramos que es la Grecia clásica, la posterior a Sócrates, porque creemos como dijimos anteriormente que se produce allí un clivaje paradigmático que conmueve definitivamente la cosmovisión y el ethos griego.

epifenómeno o un agregado contingente, sino que es justamente lo que lo constituye y explica.

La *paideia* griega se posiciona claramente dentro de las tecnologías del yo fuera de los marcos institucionales o jurídicos. No deja de ser su pedagogía un instrumento claramente político pero no desde el ámbito del derecho o la normativa estatal, sino desde la promoción proactiva de los valores esenciales del ideal griego. Y dentro de su carácter, la corporalidad constituye una unidad con la totalidad del ser. Pero ese cuerpo es un cuerpo ya politizado y despojada ya de la pura vida animal.

Roma, por el contrario, ha de montar toda una nueva estrategia en donde el aparato imperial habrá de ejercer su poder de dominación omnipresente y utilizará para ello todos los instrumentos con los que cuenta, de manera de traer para sí la pura vida natural. Pero su ingreso no tiene otro objetivo que la sumisión, es decir, mantener a raya y dentro de su *ratio* de control la vida plebeya. No es, por lo tanto, precisamente una bienvenida, una acogida amorosa, sino más bien todo lo contrario. Se trata ahora de incluir, para mejor dominar.

Ludus y *paidia* albergan en definitiva esa ambigüedad entre la libertad y la sujeción, entre el orden y la armonía, entre lo sagrado y lo profano, entre el yo y el fuera de sí. Una espiral irresoluble que se renueva una y otra vez allí en donde el juego aparezca en escena.

Bibliografía

- Agamben, G. (2013). *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Auguet, R. (1988). *Crueldad y civilización. Los juegos romanos*. Barcelona: Orbis.
- Aristóteles (2002). *Ética nicomaquea*. Madrid: Editora Nacional.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (2000). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura de México.
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y el ocio en el proceso de la civilización*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2006). *Genealogía del racismo*. Buenos Aires: Editorial Altamira
- Foucault, M. (2007). *Historia de la sexualidad. La inquietud de sí*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.

- Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Morillas González, C. (1990). Huizonga-Caillois: variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar, Quaderns de Filosofia*, 16(1990), 11-39. Recuperado en <http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>
- Nietzsche, F. (2004). *El nacimiento de la tragedia*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Nietzsche, F. (1979). *Así hablaba Zaratustra*. México: Editores Mexicanos Unidos.
- Paoli, U. (1964). *URBS, La vida en la roma antigua*. Barcelona: Editorial Iberia.
- Platón. *La república*. Documento preparado por el Programa de Redes Informáticas y Productivas de la Universidad Nacional de General San Martín (UNSAM). Recuperado de www.bibliotecabasica.com.ar
- Rodríguez López, J. (2000). *Historia del deporte*. Barcelona: Inde.
- Toner, J. (2012). *Sesenta millones de romanos. La cultura del pueblo en la antigua Roma*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Vidal-Naquet, P. (2001). *El mundo de Homero*. Buenos Aires. FCE.