

EXCURSUS SOBRE EL PAR LUDUS-JOCUS

Dr. David Beer

beerdavid@gmail.com

Universidad Nacional de Avellaneda

Lic. Jorge Miramontes

jomiramontes@gmail.com

Universidad Nacional de Avellaneda

Lic. Paula Y. Lloyd

paulaylloyd@gmail.com

Universidad Nacional de Avellaneda

RESUMEN

Detrás del par terminológico *LUDUS-JOCUS* 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 provisorias, 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.

Palabras claves: ludís, dionisiaco, apolíneo, agonal, cultura, Paideia, Shkolé, juegos olímpicos, dioses.

Desarrollo

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 la teoría a la empiria 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. Todo ello nos obliga a reiterar conceptos ya trabajados corriendo el riesgo de ser reiterativos, pero creyendo necesario ser fieles a este principio de recursividad permanente. Por otro lado, creemos que es necesario estar alertas con el fin de detectar ciertas superposiciones, cruzamientos y articulaciones entre discursos y prácticas muchas veces contradictorias que se amalgaman desafiando fronteras supuestamente infranqueables. Lo que en el campo conceptual pareciera antagónico e irreconciliable, muchas veces en el campo concreto de las prácticas se mixtura sin demasiados pruritos lógicos.

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 socio histórica, nos ha obligado a 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 escencialice 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, revolcarnos 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 Shkolé 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 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. Por otro lado 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, por el contrario, plenamente insertos en un mundo dinámico y de relaciones complejo.

Huizinga, en su brillante trabajo “Homo ludens” señala que nada más lejos para un griego que considerar a las distintas competencias realizadas en los llamados Juegos Panhelénicos 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”. 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” (Huizinga, 1943: 57).

Mucho más relacionado con Dionisos, con ese desborde de la vida que se despreocupa, que se desborda y trasciende, y absolutamente alejado de Apolo y

su rigidez individualista e instrumental. Dionisos quiere salir de sí, quiere entrar en éxtasis, fundir cuerpo y alma en una dimensión alejada de la razón yoica. Apolo desea en cambio sujetar y hacer del yo un centro irreductible y sólido. Y en constante agonismo. Los juegos Olímpicos, los Píticos, los Ístmicos, los Nemeos, los Panatenaicos, están sujetos a una ritualización y a una institucionalización de las reglas de una severidad absolutamente incommovible. 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. 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. 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. 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 afirma que la madurez del hombre se alcanza cuando recupera la seriedad del juego del niño. De esta manera *ludus* y *jocus* 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 dirige. Puro actuar por actuar. Subyace la idea de que el juego es el espacio por fuera de la vida propiamente dicha. “Espíritu inventivo, al borde de la seriedad y la broma” (1943: 19). 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. Lo que pareciera es 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. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal, para Huizinga, son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego, reafirmando su carácter liminar.

El mundo de lo sagrado y el mundo de lo profano parecen 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, C., 1990: 19). 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” (1990: 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. En ese entramado complejo e intrincado del juego que pareciera incluir características aparentemente

contradictorias, Caillois (1977) 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 (*paidía*), mientras que en otros el esfuerzo, la paciencia, la habilidad y el ingenio reglado y arbitrario se imponen en su estructura básica. (*ludus*). El *agón* se inscribe indudablemente dentro de este último. 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: contrastes

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 Micénica, 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 determina un viraje determinante. Si bien, como dijéramos, podemos rastrear continuidades, podemos asimismo hablar de 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 *bíos aplaustikós* de Aristóteles, el mundo de las apariencias platónica,

las influencias de las escuelas órficas y maniqueas deja 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 *Ilíada* era una moral de los cuerpos y con los cuerpos. Justamente es esa la desazón y el malestar de Aquiles en la *Ilíada*: no poder 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 *Paideia* 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. 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*. O bien la guerra como continuación de la política, como señalara Clausewitz, o bien la política como continuación de la guerra, como contradijera Foucault, lo cierto es que el trabajo físico, la sangre y el sudor, es cosa de las clases postergadas. Tarea para los “idiotas”¹. Y eso ha sido así desde Agamenón hasta Alejandro, pasando por las distintas etapas históricas.

¹ 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.

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; 2000: 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 –afirma Rodríguez López– 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.” (2000: 11). El concepto de industria cultural que Adorno y Horkheimer sitúan en la modernidad bien puede ser utilizado, *mutatis mutandi*, en el mundo romano. “Los entretenimientos de masas–circos, espectáculos, teatros–han sido siempre visuales...” (1983: 37). Ahora bien, es necesario distinguir dos tipos de fiestas claramente diferenciadas. Por un lado las populares, como las saturnales, en las que lo que primaba era la absoluta indiferenciación de los cuerpos en un rito dionisiaco que no hacía otra cosa que derribar toda idea de orden y jerarquía e instalarse en un frenesí pletórico de sincretismo. La vida se desplegaba sin medidas ni cálculos. Puro instinto, puro impulso en donde no cabían los afueras porque ciertamente no los había. Un nosotros indiferenciado se manifestaba sin un atisbo de reflexión o distancia. Fusión de cuerpos que se tocan, se abrazan, se funden en un todo indiviso. En ese sentido, esos festejos de las clases populares constituían un claro alejamiento del mundo profano, del diario sufrimiento de unas vidas siempre atormentadas por el hambre, la enfermedad o la catástrofe, para internarse en una sacralidad herética. Si la fiesta popular es absoluto descontrol y participación plena, el rito estatal es orden y sujeción.

El Imperio romano, con una ciudad que llegó a albergar cerca de un millón de personas y un imperio de cerca de setenta millones, requería de una serie de dispositivos que de alguna manera pudieran contribuir a la consagración, sanción

y fortificación el régimen vigente. Y entre estos dos rituales con tan disímiles propósitos aparecen los *ludis*. Podríamos encontrar en ellos una suerte de mixtura compleja de ambas lógicas. Lo dionisiaco de las fiestas populares y lo apolíneo del ritual oficial parecen convivir en los *ludi gladiatorii*, en las *venatio*, en las *naumaquias* y en las carreras de carro. El Estado romano organiza y financia esos imponentes espectáculos que los plebeyos a la vez exigen. En un claro *toma y daca*, el poder ofrece un escenario en el que parecieran romperse las jerarquías cuando no hacen otra cosa que solidificarlas. Típica estrategia de inclusión-exclusión. “Y en realidad es en este círculo de manipulación y de necesidad donde la unidad del sistema se afianza cada vez más. Pero no se dice que el ambiente en el que la técnica conquista tanto poder sobre la sociedad es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad misma” (Adorno-Horkheimer: 178). Sin duda que el carácter político de estos espectáculos públicos no se pueden 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. El Imperio romano irá diseñando a través de los *ludis* estos dispositivos de enorme pacto popular. No debe olvidarse que el estadio en donde se realizaban las carreras de carros podía albergar cerca de doscientos cincuenta mil personas, mientras que el emblemático coliseo cerca de cincuenta mil. La masividad de su alcance y la cantidad de fechas asignadas a dichos eventos nos habla claramente de su importancia. Esta masificación de los gustos va diluyendo las singularidades y encauzando a la población hacia formas universales de subjetividad, lo que permite un control más estable y a la vez potente. 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 Ítsmicos 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 (1990) que “Muy pronto, antes incluso del fin de la República, perdieron casi por completo su valor de rito, y podemos hablar ciertamente de secularización” (p.56). 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 relacionados con el espíritu de religiosidad. Los cristianos, que habían sido víctimas de ellos, no dudaron en reprobarnos cuando lograron convertirse en la religión oficial. Lo que no se puede soslayar, aún corriendo el riesgo de ser reiterativos, es el grado de crueldad y avidez 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. Si la Grecia antigua perseguía a través de sus competencias atléticas un camino más en la elevación del hombre a su condición más sublime en un sentido integral, Roma va a propiciar a través de estos espectáculos el descenso de la categoría de lo humano a sus registros más abyectos. 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, habría 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 el populacho pueda canalizar 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. 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. 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.

Cierre transitorio

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 constituyeron dispositivos montados en función de canalizar emociones, morigerar tensiones y encauzar posibles resistencias. El poder político va a preocuparse por brindar al pueblo espacios y momentos en donde éste pudiera manifestar sus agitaciones en un marco en que por un lado se diera rienda suelta a los impulsos y 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 por dar cauce a las presiones y tensiones que toda sociedad inicua 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. 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 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*.” (2013:10). 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” (2012:21) y luego deja bien claro que “Llamamos virtud humana no a la del cuerpo, sino a la del alma” (2102:13). Aristóteles 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. Como propone Agamben, contrariando el pensamiento foucaultiano, la biopolítica, lejos de erigirse desde una nueva lógica, se cimenta sobre la base del principio soberano de la antigüedad. En definitiva, 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 entonces², deja afuera a la *zoé* de la *polis* y la relega al ámbito del *oikós*, lo que

² Aclaremos 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.

genera múltiples y complejas implicancias. 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” (2013:12). 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 proactivo, 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 monta toda una nueva estrategia en donde el aparato imperial va a ejercer su poder de dominación omnipresente y utiliza 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, que mantenerlo a raya y dentro de su *ratio* de control. No es precisamente una bienvenida, una acogida amorosa sino más bien todo lo contrario. Una clara biopolítica en clave negativa.

Referencias bibliográficas

- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M. (1985). *Industria cultural y sociedad de masas*. La industria cultural. En Bell, D. Ed. Monte Avila. Caracas.
- AGAMBEN, G. *¿Qué es un dispositivo?* Disponible en: <https://libertaddepalabra.tripod.com/id11.html>.
- AGAMBEN, G. (2013). *Profanaciones*. Editorial Adriana Hidalgo. Argentina.
- AUGUET, R. (1990). Civilización y crueldad: Los juegos romanos. Disponible en <http://www.librosmaravillosos.com/losjuegosromanos/index.html>
- CAILLOIS, R. (1977). *Les jeux el les hommes*. Ed. Gallirnard, París.
- HUIZINGA, J. (1943). *Homo Ludens*. Fondo de Cultura de Méjico. Méjico.
- MORILLAS GONZÁLEZ, C. (1990). Variaciones sobre una visión antropológica del juego. Enrahonar. Madrid.
- RODRÍGUEZ LÓPEZ, J. (2000). *Historia del deporte*. Inde. Barcelona.