

## DE LOS JUEGOS OLIMPICOS A LOS JUEGOS VERBALES

José Lorite Mena

*El juego humano es la fuerza vital  
a la conquista de lo real*

Marcel Jousse

### RESUMEN

*La evolución del espacio del juego (agón) en Grecia antigua permite detectar un proceso de culturación de la violencia. Desde la instauración de los juegos olímpicos hasta la consolidación de la democracia de Clístenes se desarrolla una reglamentación de las competiciones que permite alejar la muerte del espacio de las tensiones sociales. De la lucha física, donde se exalta la fuerza corporal del guerrero, a la pugna verbal en el ágora, donde prima el vigor de los argumentos, el pueblo griego ha hecho el aprendizaje de un saber de la violencia. En este recorrido se ha dado cabida a la creación de la filosofía, de la poesía, del derecho, de la política, de la tragedia. . . Un ámbito de realización humana que el griego comprendió como el juego de la vida.*

### 1. DELIMITACIONES

El título de este ensayo circunscribe anticipadamente un espacio cultural muy preciso: Grecia antigua. Y en este espacio —para seguir la travesía humana de una actividad aparentemente anodina como el juego en su incidencia civilizante— nos vamos a limitar a un período muy particular y decisivo: el que se extiende desde el año 776, fecha probable de la primera Olimpiada (1), hasta el año 500, fecha en que se consolida definitivamente la

(1) Cf. J.H. Rose, *The greek agons*, Aberystwyth Studies, III (1922), 1 sgs.; R. Vallois, *Les origines des jeux olympiques* en *Revue Etudes Anc.*, XXVIII (1926), 305 sgs. y XXXI (1929), 113 sgs.; M. I. Finley y H.W. Pleket, *The Olympic Games*, Londres, 1976.

reforma política de Clístenes en Atenas, conocida como democracia (2). Estas dos fechas, con frecuencia escindidas como pertenecientes a épocas culturales distintas separadas como dos momentos totalmente diferentes de la evolución mental de los griegos, están, de hecho, unidas por una dinámica subterránea que da coherencia vital a ese complejo y polimórfico proceso griego que va de la sociedad guerrera de los aqueos al civismo social de la democracia ateniense. Este dinamismo subterráneo se anuda alrededor del juego; no de su práctica concreta con unos instrumentos, unas reglas y unos festejos a los vencedores, sino del juego como espacio mental de las relaciones sociales, como un territorio hacia donde el hombre desplaza su energía y construye “un nicho ecológico” (3), como un ámbito donde la oposición está envuelta por la cordialidad.

Nuestra atención se concentrará, pues, en el juego como un territorio humano en Grecia antigua, comprimiendo su dinámica entre dos fechas decisivas: 776 y 500, para intentar mostrar que la evolución del territorio del juego en Grecia es la evolución de la envoltura de la coniviabilidad, que el territorio del juego gesta y concentra formas de interacción social. Esto no quiere decir que ignoremos u olvidemos otros factores decisivos del proceso cultural griego, como la economía, la política, la religión, la literatura o la filosofía; cada uno de estos aspectos o territorios constituye un ingrediente determinante de la constitución de un ámbito humano específicamente griego. No obstante, el aspecto que queremos resaltar en este momento —un aspecto frecuentemente descuidado por los especialistas— es el siguiente: en Grecia, el juego es un factor especialmente importante en la configuración de una dinámica humana que va a operar como un territorio privilegiado de interacción social donde se van a integrar actividades tan aparentemente inconexas como el poder físico y el discurso poético, la economía y la tragedia, la religión y la técnica.

Obviamente, al privilegiar el juego en nuestra reflexión, podemos hacer cortes históricos, o establecer puentes cronológicos, muy distintos de los que podríamos, o deberíamos, hacer si nuestra atención se encontrara en el arte, la tragedia, la técnica o la filosofía. Esta distribución cronológica engarzada sobre la actividad humana del juego está sustentada por una hipótesis de trabajo que puede ser explicada en los términos siguientes: el juego constituye en Grecia un factor decisivo de la civilización de las costumbres, una institución paralela y trascendente al orden jurídico propio de cada una de las ciudades-estados que crea un valor humano general para toda Grecia. Este valor humano, ético-político, es el que constituye los límites del territorio del juego lo que se va a admirar como digno del viaje que debe realizar el peregrino para hacerse presente. Este valor es un espacio *teórico*, en el

(2) Cf. P. Lévêque y P. Vida-Naquet, *Clisthène l'Athénien*, Paris, Belles Lettres, 1973.

(3) Cf. J. Duvignaud, *El juego del juego*, México, F.C.E., 1982.

sentido griego, un espectáculo, que permite al hombre ser mejor. Y es a través de la configuración y transformación de ese valor, de esos límites del territorio humano del juego, que se puede trazar una línea de coherencia entre dos fechas tan aparentemente inconexas como 766 y 500. Sin este valor humano que se deposita mentalmente en el territorio del juego circunscribiéndolo -más que en sus vicisitudes materiales-, sería muy difícil comprender aspectos tan decisivos en la cultura griega como la transición de una sociedad guerrera, donde prima la fuerza física, a una comunidad verbal, donde se privilegia el vigor de la palabra, el poder de seducción del *múthos* o el rigor de convicción del *logos* (4). Es en este nuevo espacio de vigor de la palabra donde surge la filosofía y donde se hace posible la democracia: territorios por excelencia de la crítica libre, del juego conflictivo de las hermenéuticas. Un territorio que se prolonga -quizás de una manera inevitable- en una tensión irreconciliable entre los Sofistas y Platón, como dos tentativas extremas por delimitar el territorio del valor humano. Y los Sofistas y Platón, contrariamente a sus comentarios posteriores, saben perfectamente que tanto la retórica como la dialéctica son juegos sutiles. Pero muy peligrosos, ya que el valor disputado es el del significado del mundo, es decir, el del nicho mundano del hombre.

Esta perspectiva podría hacernos vislumbrar la diferencia entre los juegos griegos y los juegos romanos, la diferencia de territorialidad humana entre Olimpia, en cuanto centro significativo del mundo griego, y el Circo, en cuanto centro significativo del mundo romano, entre el *ethos* griego y su sentido de libertad política, en cuanto teoría, espectáculo, y el *ethos* romano con su ordenamiento legal. Pero esta diferencia quizás nos haga intuir también, así sea indirectamente, nuestra dificultad para comprender el ámbito griego. Nuestra mentalidad lúdica está más cerca del Circo que de Olimpia -y quizás por ello nuestro espacio sea más moral que ético, y nuestra libertad más legal que política. Tal y como lo subraya M. FOUCAULT, somos más romanos que griegos (5). En el juego, en efecto, se construye una territorialidad social del espectáculo, de la teoría, una manera de mirar y de ser mirado.

Tal y como lo indica H. G. GADAMER, el que no toma en serio el juego es un aguafiestas (6). El juego está delimitado por un respeto imprescindible del jugador hacia las reglas, hacia un orden que es inmanente al espacio del juego. Una seriedad reglamentada, que hace que el jugador se entregue vitalmente a la actividad. El jugador sabe que su actividad sólo es juego, pero al saberlo, al tomar conciencia de ese espacio y al integrarse en él,

---

(4) Cf. M. Detienne, *L'invention de la mythologie*, Paris, Gallimard, 1981.

(5) *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975, p. 219 (trad.: Siglo XXI).

(6) *Vérité et méthode*, tr. fr.: Paris, Seuil, 1976, p. 28.

le confiere una realidad inviolable que le impide un comportamiento aleatorio. Este carácter estricto del juego hace posible que el hombre pueda transferir en ese espacio ordenado más relaciones tensas, unas polarizaciones irreductibles, que en otro espacio podrían ser fatales. O quizás el juego entre adultos surgió en una desviación reglamentada de las tensiones para resolverlas como placeres; así pudo constituirse como espectáculo y ser objeto de una mirada comunitaria (7).

## 2. EL JUEGO FISICO DEL PODER

En griego, juego se dice *Agón*, una palabra que, como lo indica M.I. FINLEY, "no designa sólo la justa atlética o poética, sino también un encausamiento judicial, una batalla, una crisis o una ansiedad profunda (de ahí nuestra palabra 'agonía'). . ." (8). Etimológicamente, *Agón* se relaciona con *agein*, que significa "dirigirse hacia". Así, *agón* designa el resultado de un *agein*, y significa estrictamente "asamblea, reunión" (9). A partir de estos elementos, debemos eliminar provisionalmente el término "juego" de nuestro vocabulario, para referirnos al *Agón*, a una reunión, a una asamblea, que asiste a una justa, a un encausamiento o a una crisis.

Con este mínimo espacio semántico, intentemos precisar el territorio en que surgen los famosos juegos olímpicos. Sabemos que la sociedad homérica se apoya principalmente en la fuerza de las armas. La elegancia poética de Homero no disimula —y quizás nunca fue la intención del autor— la rudeza de los hijos de los dioses. La rapiña, la opresión, la injusticia. . . son algunas de las características del comportamiento de los héroes arcaicos. Es por esto, quizás, que con el delirio del que sólo es capaz el poeta, Homero propone a través de una utopía, la de los Feacios, una solución a esa sociedad tensa, cruel e injusta, dominada por el prototipo del héroe. En la utopía están trazados los ramos de un nuevo orden económico, igualitario, con unas nuevas relaciones legales apoyadas en una asamblea cuyos miembros son elegidos por el pueblo. En la sociedad heroica todo gira alrededor del valor personal; pero un valor que se expresa en la guerra, en la violencia familiarizada con la presencia de la muerte. La guerra es el territorio de la excelencia personal, y la posibilidad de adquirir bienes, riqueza e inmortalidad, la utopía propone un eje de referencia del valor muy distinto, unas relaciones humanas apoyadas en el trabajo y envueltas por la coniviabilidad política. Pero se trata de un utopía, de una realidad sin espacio. En mi opinión, el juego será uno de los factores que contribuirán a dar espacio, territorialidad social, a esa realidad utópica trazada por Homero.

(7) Cf. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1953.

(8) *Early Greece: The Bronze and archaic ages*, Londres, Chatto and Windus, 1970, p. 136.

(9) P. Chantraine, *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*,

No obstante, en la epopeya figuran dos famosos juegos fúnebres que anticipan la constitución de los juegos olímpicos. Estos juegos son los organizados a la muerte de Patroclo (*Iliada*, XXIII, 256) y los convocados por Thetis a la muerte de su hijo Aquiles (*Odisea*, XXIV, 80) (10). Aquí también se van a enfrentar los héroes, pero la dinámica, la territorialidad en que se desenvuelve el enfrentamiento, ha cambiado. Se trata de una reunión, de una asamblea, para presenciar un enfrentamiento según unas reglas precisas, pero en un espacio diferente del de la guerra. La aspiración de cada contendiente es poder dirigir al otro, conducir su fuerza hasta doblegarla, dominar, pero no derrotarlo o causarle la muerte. Hay una recompensa, un bien que será entregado al vencedor, pero como un don de la asamblea que presencia el espectáculo, y no como un botín arrancado con violencia al enemigo. La comunidad reglamenta, presencia y premia; y al circunscribir así un territorio de competencia está envolviendo con la coniviabilidad las diferencias que separan a los competidores. La tensión entre los combatientes se ha trasladado de espacio; y en este desplazamiento, aunque la finalidad siga siendo la misma —la excelencia personal—, las relaciones entre los contendientes ha cambiado de significado. En este control social de los enfrentamientos y en la capacidad adquirida por la comunidad para otorgar un premio ven algunos autores, como L., GERNET o M.I. FINLEY (11), los orígenes de unas nuevas relaciones entre individuos y sociedad que modifica la idea arcaica del derecho.

Los juegos olímpicos prolongan e instituyen ese espacio demarcado coyunturalmente por los juegos fúnebres de la epopeya. Los juegos olímpicos surgen —y así lo había indicado L. BURCKHARDT— como una invención mediante la cual los griegos substituyen las guerras interminables por una actitud cultural. Los juegos olímpicos nacen en una sociedad que no desea —o no puede— eliminar las crisis, las inestabilidades, las tensiones agónicas, pero aspira a canalizarlas, que tiende a domesticarlas para eliminar la muerte de su ámbito. Un esfuerzo por hacer la guerra en paz. El juego es un término medio entre la guerra y la paz. Los juegos olímpicos constituyen la creación de una nueva territorialidad para la crisis, una reglamentación de la “agonía” para expulsar la muerte. Por eso el juego es espectáculo, *teoría*; y por eso el griego puede asumir la crisis como componente de su coniviabilidad. El *ethos* griego es crítico. Y como la crisis se expresa en esta época esencialmente a través de la fuerza física, el *Agón*, la asamblea, se reunirá alrededor del cuerpo y de sus expresiones de poder. Una actitud desempeñada ancestralmente por los *hippeis*, los señores pretendidamente descendientes de los dioses, y que por eso mismo conti-

---

Paris, Klincksieck, 1968, p. 17.

(10) Cf. R. Martin, *Recherches sur l'agora grecque*, Paris, 1951.

(11) L. Gernet, *Anthropologie de Grèce antique*, Paris, Maspero, 1966, (Trad.: Taurus); M. I. Finley, pp. 136-138.

nuarán aún durante largo tiempo representando a las ciudades como intérpretes privilegiados de las crisis.

Así, la territorialidad original de los juegos griegos oficiales —el valor humano que se deposita en ese espacio que circunscribe la asamblea— será inseparable de la fuerza y habilidad físicas. En este aspecto existe una prolongación del ideal heroico. Pero algo ha cambiado, y muy profundamente, que va a situar ese ideal en un horizonte diferente. En el juego se obtiene un premio, un bien, que es concedido por la asamblea, a cambio de otro bien que se deposita en el centro, el valor personal. Hay un intercambio de bienes, una circulación simbólica de valores: una espada, un escudo, un trípode, un caballo. . . por un ideal humano que toma forma en el enfrentamiento. Se ha pasado de una lucha violenta a una circulación de símbolos —no porque la dimensión física, su tensión, su rudeza, haya desaparecido, sino porque ha sido envuelta por un valor simbólico que le fija unos límites y lo neutraliza; de ahí la transición del botín al premio. Y en este espacio simbólico no sólo se modifican las relaciones entre los individuos que se enfrentan, sino entre esos individuos y el grupo social. El grupo es el espectador, el límite y el árbitro; y el individuo deposita su valor personal ante ese espectador para someterse a su discernimiento. Con los juegos olímpicos, los símbolos empiezan a dominar y envolver los gestos materiales; hasta tal punto que, en esta dinámica, el juego constituiría un espacio privilegiado de la territorialidad simbólica humana. El guerrero se apropia del objeto por su materialidad, el competidor recibe el objeto por su valor simbólico.

### 3. LA POESIA Y LA NUEVA TERRITORIALIDAD DEL JUEGO

Paralelamente a esta oficialización del juego en Olimpia, existe otra dinámica del pueblo, especialmente de los campesinos, desarrollada en los márgenes del poder oficial, fuera del linaje de los hijos de los dioses. Este grupo social, silenciado en la epopeya —excepto en la ya mencionada utopía de los Feacios—, se inscribe en ese espacio ambiguo donde se entrelaza la cultura y la naturaleza, en los linderos del orden humano y del caos en que se prolonga lo desconocido; un espacio azaroso, habitado por genios ignorados por el poder de los héroes. En esos linderos se festeja el ritmo de la tierra y del cielo, o en otros términos, se interpretan las relaciones del hombre con su contorno con unos criterios diferentes de los gestados en la vida citadina. Esta interperetación tiene unos textos especiales y precisos: las fiestas agrícolas. Aquí, en las fiestas agrícolas, alrededor de la siembra, el laboreo, la cosecha, anudando en este ritmo telúrico el ritmo social, los matrimonios, los nacimientos, las iniciaciones, la muerte. . . , surge otra dinámica del juego, otro *agón*, que no se anuda sobre la oposición física sino sobre la solidaridad del trabajo, una conaviabilidad próxima de la naturaleza, para unirse con o contra ella según los casos (12). Es probable que la importancia de los juegos

(12) Cf. L. Gernet, o.c., p. 44.

fúnebres a los que nos hemos referido en la epopeya sea debida a la creciente influencia de esta corriente campesina; pero lo que sí es cierto es que con las reformas políticas de Pisistrato en Atenas, que favorece el culto de los dioses agrícolas e incluso llega a prohibir la lectura de Homero, la mentalidad *agonística* del sector agrícola influye en el orden de la *polis*. La expresión más significativa será el desarrollo de la tragedia.

La interacción —aunque por el momento no se pueda hablar de integración total— de ambos espacios agonísticos la realizará un campesino-poeta, un hombre que desde el espacio marginal del trabajo de la tierra irrumpe en el círculo de los nobles donde la asamblea contempla la crisis y obtiene un premio, un trípode que el campesino consagrará a las Musas (13). Con este gesto, el valor, la excelencia, la dignidad de la admiración, es reconocido a un hombre sin *génos*, sin linaje. Este reconocimiento, esta promoción humana, se realiza en el interior de la territorialidad del juego; y a través de este individuo, la gente del agro sabe que puede penetrar en el recinto del discernimiento, que puede participar en la crisis. Este hombre es Hesíodo; y la importancia de su gesto se puede medir por la interpretación que le da el pueblo: cuando los señores de Tespis deciden acabar con las protestas campesinas, destruyen Ascra, el pueblo de Hesíodo, obligando a emigrar a sus habitantes; es esta emigración, los campesinos se llevarán los restos de Hesíodo y los pondrán en el centro del ágora de su nueva residencia, Orcomenos, al lado a la tumba de Mynias, el héroe fundador de la ciudad.

Para situar la posibilidad de este gesto agonal de Hesíodo, así como su influencia en la mentalidad agonística griega, debemos tener en cuenta un cambio en el que Hesíodo es al mismo tiempo el centro y el protagonista más destacado: la ampliación de la territorialidad del *agón* a las virtudes de la palabra.

Ya hemos indicado que en los juegos olímpicos se exalta el valor personal, concentrado en la fuerza y habilidad físicas del individuo. En este aspecto, pues, los juegos celebrados en Olimpia prolongan materialmente el individualismo heroico de la epopeya. Ahora bien, este reconocimiento social del valor individual, que ahora se realiza lejos del campo de batalla, será el clima donde fermentará la expresión de los sentimientos individuales —configurados posteriormente como poesía lírica— por oposición a una expresión escolar de los sentimientos heredados ante las figuras colectivas, como es la característica de las rapsodas. Así han podido tener un espacio de reconocimiento personajes como Arquíloco, Alcmán, Safo, Alceo, Tirteo, o Mimnermo. No obstante, el primer de todos ellos, pero aún a mitad de camino entre la epopeya y la lírica, entre el pensamiento colectivo y el sentimiento perso-

---

(13) Para los diferentes aspectos de la leyenda, su simbolismo y la analogía con el trípode de los Siete Sabios, cf. L. Gernet, o.c. pp. 100 ss.

nal, es Hesíodo. Su problema es personal, su agonía reside en un conflicto con su hermano Perses que ha sobornado a los jueces para obtener la mayor parte del patrimonio. Nada de heroico en el problema; sencillamente porque Hesíodo no es hijo de los dioses, como Aquiles; por eso la cólera de Hesíodo contra los “jueces devoradores de presentes” no es un tema épico; se trata de una crisis que no parece digna de ser mencionada. Pero Hesíodo, para obtener justicia, para dilucidar su crisis, para obtener respuesta a su agonía, hace una epopeya cósmica, un canto épico a los dioses donde quede patente el valor de su reivindicación. Y al hacerlo, el espacio digno de elogio, la territorialidad de la crisis, la agonía, ya no es la cólera de un héroe o el poder de su cuerpo, sino la voluntad de los dioses, el orden cósmico. La crisis ya no está al alcance de la fuerza física del hombre, sino de la transparencia de su palabra. El mundo no es fuerza, es palabra. Se ha pasado de la Epopeya a la Teogonía. Y en este cambio, el hombre ha situado sus valores humanos en un horizonte diferente.

Este hombre campesino, Hesíodo, se presenta en un *agón* y obtiene la victoria. Pero no se presenta con los instrumentos de los héroes, sino con la palabra. Con ocasión de las pompas fúnebres del rey Anfidamas, la ciudad de Calcis organiza unas reuniones agonales (14). Se trata de un concurso poético, de una justa verbal, que se ofrece como *teoría*. La asamblea otorga a Hesíodo el premio, uno de los premios que se conceden en las competiciones físicas de tradición heroica. El premio ofrecido a Hesíodo expresa públicamente la modificación que se está operando en la mentalidad griega: la confrontación no se manifiesta y resuelve únicamente en la fuerza física; ya, también, se realiza en el valor de la palabra. La palabra no sólo sirve para narrar en público, ahora se introduce en el espacio agonal y asume la responsabilidad de canalizar y resolver la crisis, la territorialidad en que se ordenan las relaciones entre individuos y sociedad es modificada por la intrusión de la palabra como elemento decisorio. La palabra entra en el juego y lo modifica, se hace juego. La palabra adquiere una nueva dimensión simbólica: se constituye en un valor que se deposita en el centro —como la fuerza física del atleta— y se intercambia por unos bienes depositados por la asamblea que tienen un valor simbólico superior a la textura de su materialidad: la prueba del reconocimiento social. La palabra no sólo se dice, es una superficie donde se desarrolla la excelencia del individuo ante la sociedad. Estas relaciones agonísticas de individuos entrelazados por palabras, esta tensión verbal entre dos contendientes contemplados por una asamblea decisoria, es el espacio mental que conducirá, a través de múltiples meandros, a la democracia griega. Por eso el griego comprende su democracia como un estado intermedio entre la guerra y la paz, como una agonía, o más simplemente como un gran juego humano digno de ser admirado.

---

(14) Cf. Erga, pp. 654 sgs, P. Walcot, *Hesiod and the Neat East*, University of Wales Press, Cardiff, 1966, p. 118.



Si esta participación de Hesíodo en el dinamismo griego del juego, en el deslizamiento del espacio mental de la pugna es importante; si Hesíodo encarna un paso decisivo en esa larga culturación del hombre a través del juego iniciado con los juegos olímpicos, más importancia cobra aún su actitud si tenemos en cuenta el juicio con que los griegos envuelven posteriormente su gesto. Un documento muy posterior a la época de Hesíodo, probablemente del siglo II después de Cristo —pero que parece recoger un relato más antiguo, puesto que Aristófanes lo menciona en *La paz* (1282-1287) (15)—, aparece con un hombre especialmente significativo: **Torneo poético de Homero y de Hesíodo**. El término griego que traducimos por “torneo” es *Agôn*. El documento se refiere a un juego, a una crisis, a una agonía, tramada por la tensión de dos participantes, Homero y Hesíodo. Y en ese *agôn* el vencedor es Hesíodo. El concurso de Calcis es tomado simbólicamente en el relato para hacer una pírueta cronológica y mostrar que el verdadero contrincante de Hesíodo, su antagonista, no era el individuo concreto al que venció, sino la figura de Homero. El juego real, histórico en el que participa Hesíodo entra en un juego más amplio, el juego de la mentalidad histórica, de los residuos de realidad; y el intercambio simbólico que Hesíodo hizo entre su palabra y el premio se transforma en un intercambio simbólico más amplio, el intercambio simbólico de dos mundos, el mundo homérico y el mundo hesiodiaco. Hesíodo gana: gana en Calcis, y gana en el relato posterior. En Calcis gana la palabra; en la posteridad se ratifica esta nueva territorialidad del juego. La tradición comprendió que entre Homero y Hesíodo el mundo griego vivió una tensión profunda, una agonía, la transición de un orden simbólico a otro: de los símbolos de las armas a los símbolos de las palabras.

Con este deslizamiento —que de hecho es una ampliación— de la territorialidad del juego se asiste a una usura de los símbolos, a una onda mental que se retrae y amplifica con la presión insensible, pero incontenible, de las representaciones y de los valores que se les otorga. Una de las mayores retracciones y ampliaciones del espacio simbólico griego se realiza con la tragedia, otro espacio de juego, en el que se hacen plásticas de una manera especial la crisis y la agonía.

#### 4. TRAGEDIA Y “AGONIA”

La tragedia es *agôn* bajo un doble aspecto complementario: en primer lugar en la interacción concreta entre los actores que crean una escenificación haciendo presentes personajes del patrimonio cultural; el juego es la acción de los personajes que hace posible la credibilidad; en segundo lugar en la interacción entre la escenificación, ofrecida en espectáculo, y la asamblea, constituida en espectador. Esta totalidad de la acción para ser vista y la

(15) P. Mazon, *Hésiode. Théogonie, Les travaux et les jourx, Le bouclier*, Intrad. y traduc., Paris, Belles Lettres, 1972 (8), X.

acción de ver constituye un espacio de circulación de símbolos, un mundo teórico (16). Ahora bien, la dinámica que caracteriza este espacio simbólico, y que lo diferencia de la epopeya, la teogonía o la lírica, reside en lo siguiente: en la escenificación; la conciencia colectiva se desdobra en un individuo débil, efímero, interrogativo, por medio del personaje de la obra, y en los imperativos de una tradición que lo domina con esquemas aparentemente definitivos como “el destino” o “la fatalidad”, por medio del coro y/o el antagonista. El juego se interioriza, hasta hacer que cada individuo se desdoble en una tensión antagónica, viva su propia *agonía*. Este es el espíritu trágico: el recorrido interior, como un peregrinaje ofrecido en espectáculo, de la agonía. Un juego individual, pero jugado socialmente.

Así, a través del antagonismo interior de cada individuo, el grupo social, la asamblea, cuestiona sus símbolos, cuestiona sus residuos ininteligibles y se ofrece su agonía en espectáculo. Esta contemplación de la propia crisis, este recorrido agónico de sus propios símbolos, lo llaman los griegos *katharsis*, término que nosotros traducimos por “purificación”. Purificarse, afirma Platón, es morir un poco, una muerte anticipada para vivir eternamente (**Fedón**). La agonía de los símbolos ofrecida en espectáculo es una manera griega de morir un poco para continuar viviendo. Y la asamblea —como se hace con el atleta y con el poeta— al mejor espectáculo. La asamblea premia la mejor escenificación de la crisis, de la agonía; pero de hecho está premiando su *katharsis*, su capacidad para morir un poco de tal forma que pueda seguir viviendo. Si el juego es una guerra en paz, la tragedia lleva esta tensión a un punto culminante: la guerra y la paz son una confrontación violenta de la muerte y de la vida en la interioridad del individuo. Pero una muerte y una vida jugada comunitariamente. De ahí que A.J. FESTUGIERE, al comparar la tragedia griega con el drama del siglo XVII —especialmente el francés: Racine y Corneille— afirme que en esta época sólo se hacen tragedias secundarias, dramas burgueses, que tienen como horizonte la anécdota de lo cotidiano (17). Por eso no hay *katharsis*.

Con la tragedia, el *agôn* llega a uno de sus puntos culminantes: el juego como purificación de un pueblo. Otro de los puntos culminantes es la democracia: el juego como acción de un pueblo. En la tragedia el hombre juega consigo mismo, tomando como espacio el conflicto, el enfrentamiento de su presente con su pasado. En la democracia el hombre juega también consigo mismo, tomando ahora como espacio de conflicto el enfrentamiento de su presente con su futuro. La tragedia y la democracia se unen en un punto —deslizante, inestable—: el presente, y cada uno de ellos lo teje interrogan-

(16) Cf. *Le théâtre tragique*, Colección de estudios reunidos y presentados por J. Jacquot, Paris, CNRS, 1970 (3); C. del Grande, *Intorno alle origini della tragedia ed altri saggi*, Milán-Nápoles, 1962 (2).

(17) *De L' essence de la tragédie grecque*, Paris, Aubier-Montaigne, 1966, 12.

do el destino en una dirección diferente; la primera hacia el pasado, hacia los símbolos que soportan la actualidad, la segunda hacia el futuro, hacia los símbolos en que se prolonga su realidad. En esta tensión entre el pasado y el futuro surge otra dimensión del *agón* griego: una manera de hacerse continuamente presentes. No es extraño, pues, que este hombre que se purifica en la agonía tenga una actitud particular hacia la democracia, que es, para él, la única manera de mantenerse en vida.

Entre el año 509 y el año 508, Clístenes inicia una serie de reformas políticas que conducirán al poder-del-pueblo, a la democracia. El punto culminante de esta reforma es alcanzado el año 501/500, fecha en que, por primera vez, se elige democráticamente —es decir, por el poder del pueblo— a los jefes del ejército. Los diferentes y complejos aspectos de este proceso han sido atentamente analizados por autorizados especialistas (18). Nuestra atención se concentrará en un aspecto: el ágora es el espacio, el territorio, por excelencia de la palabra libre. El ciudadano que toma la palabra se sitúa en el centro, y, durante el tiempo que desarrolla su discurso, se ofrece en espectáculo a la comunidad. Cada expositor deposita su palabra en el centro, y desde el momento en que lo hace deja de pertenecerle, se constituye en propiedad comunitaria. Y las palabras luchan entre ellas, ofrecen el espectáculo de su fuerza y habilidad. Finalmente, la asamblea vota, decide el valor de lo dicho, y concede un valor, un valor decisivo e incuestionable: la palabra se convierte en ley, en norma de conducta, en parámetro de encaminamiento hacia el futuro de la comunidad. La asamblea democrática, el ágora, es una justa, una guerra en paz, una agonía de la palabra para que la palabra pueda sobrevivir como ley. La democracia es un juego, pero el más importante que pueda acometer al hombre; por eso el griego consideró la democracia como la territorialidad privilegiada de la vida. Una territorialidad dominada por unas reglas muy precisas e imperativas, especialmente una de ellas: el sometimiento de la voluntad del individuo a la voluntad comunitaria. Con la democracia llega a su punto culminante esa envoltura de convivencia que con los juegos olímpicos, allá por el año 776, se gesta para envolver las tensiones individuales eliminando la muerte.

---

(18) Cf. P. Lévêque y P. Vidal-Naquet, *Clisthène. . . , passim*.