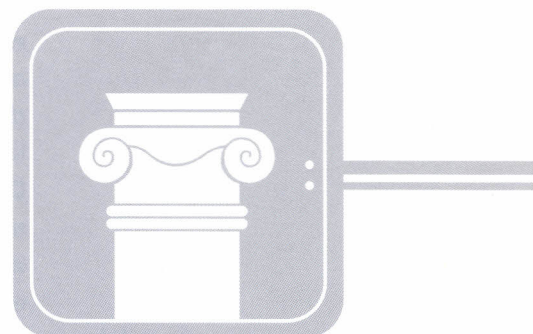


Un recorrido histórico entre el juego y el placer



■ José Luis Romero Rincón*

Hablé en mi corazón: ¡Adelante! ¡Voy a probarte en el placer; disfruta del bienestar! Pero vi que también esto es vanidad. A la risa la llamé: ¡Locura!; y del placer dije: ¿Para qué vale? Traté de regalar mi cuerpo con el vino, mientras guardaba mi corazón en la sabiduría, y entregarme a la necesidad hasta ver en qué consistía la felicidad de los seres humanos, lo que hacen bajo el cielo durante los contados días de su vida.

Eclesiastés 2, 1-3.

Placer y felicidad son términos que desde la antigüedad han estado unidos intrínsecamente por su denotación correlativa. Partiendo de la época clásica griega, cuando se racionaliza el mundo que nos rodea, la noción de *placer* forma parte o integra más bien la *felicidad*. Aristipo, filósofo griego del siglo V a. de C. discípulo de Sócrates, fundamenta su doctrina moral identificando la felicidad como el «sistema de placeres». Connotación que para la posterior filosofía empirista del siglo XVIII resurge para enmarcarse en la Constitución estadounidense como un derecho natural inalienable del ser humano: «la búsqueda de la felicidad».

Relacionada la palabra *placer* con el ámbito de las emociones, en la actualidad, denotó para Platón, y más tarde para Aristóteles, como una continua disposición natural del hombre hacia la naturaleza. Sin embargo, en los siglos y milenios anteriores a la concepción del *hedoné* griego, la palabra tuvo una concreción íntimamente relacionada con una función biológica.

Esta concepción del término fue expresada claramente por Bernardino Telesio, filósofo y humanista italiano del siglo XVI. Para este humanista renacentista la palabra hace referencia a la

*Académico del
Departamento de
Arte y Diseño
joseluis.romerorincon@leon.uia.mx

autoconservación del propio ser humano. Esto nos remite a la palabra *entretenimiento* que en sus acepciones refiere: «divertir, recrear el ánimo de uno. Mantenimiento o conservación de una persona o cosa» (*Diccionario enciclopédico Salvat*, 1971: 86).

Desde la «revolución agrícola» del Neolítico los seres humanos en su proceso de sedentarización formaron conglomerados en pequeños asentamientos que les permitiera practicar el descubrimiento de la agricultura como elemento fundamental en la conservación de su propia supervivencia mediante el alimento. Pero no fue suficiente. La continua incursión de tribus nómadas en búsqueda de alimento orilló a una construcción más sofisticada, aunque rústica, de casas habitación resistentes que resguardaran a sus habitantes. Tampoco esto logró el objetivo deseado. De aquí la necesidad de construir murallas alrededor del conjunto de viviendas para evitar las pérdidas masivas de seres humanos que redundaría en la total extinción de las aldeas o en la difícil pervivencia de los sobrevivientes.

No satisfechos con esto, se crearon subgrupos de choque que tuvieron como función detener el ataque de los agresores. Subgrupos que posteriormente fueron utilizados para la expansión y conquista de grupos consolidados no sólo económicamente sino social y culturalmente.

De esta forma nacieron las ciudades amuralladas del oriente que tuvieron un rápido crecimiento debido al albergue y asimilación de grupos humanos transhumantes y de pequeñas aldeas circundantes.

Con la conformación de pirámides sociales definidas, las urbes adquirieron importancia y renombre en la antigüedad; mantenían la

integridad física de sus habitantes dando a los individuos el alimento requerido y conservando sus vidas. Además, se convirtieron en grandes centros cosmopolitas que lograron integrar una gran diversidad cultural y un sentido de pertenencia entre los individuos, lo que implicó establecer lugares de recreación individual y colectivos, para evitar que el exceso de tiempo libre produjera disturbios y conflictos internos. No obstante, grandiosas ciudades fenecieron catastróficamente por esta razón. Tal fue el caso de Hattusa, ciudad de Capadocia, que perdió el control ante la rivalidad de dos hermanos que disputaron el gobierno de la ciudad en el siglo XIII a. de C.

Estas ciudades fueron centros neurálgicos de la creación de las grandes civilizaciones del mundo antiguo. Como tal, establecieron normas que reglamentaron el comportamiento de sus integrantes basados en estados teocráticos, fundamentalmente, que les permitió regular las actividades productivas y aun las no productivas económicamente.

En Egipto los faraones del antiguo imperio, en el tercer milenio antes de Cristo, fomentaron las fiestas populares, mientras que en los altos estamentos cultivaron el gusto por la caza, la música y la danza; así como el juego de mesa del *mehen* y del *zenet*. El primero consistía en una mesa redonda donde estaba grabada una serpiente enroscada con la cabeza al centro y el cuerpo dividido en casillas sobre el cual se colocaban figurillas de leones y bolas representando, simbólicamente la caza del león. Juego excelente que les permitía, hasta cierto grado, planear estrategias para encerrar leones en trampas preconcebidas en diversos puntos del terreno de la caza. El segundo juego era semejante al actual juego de damas. Ambos contenían una significación religiosa que, como podrá advertirse en el primero, hace

reminiscencia a las prácticas shamánicas de la caza prehistórica.

En el siglo VI de nuestra era la dinastía Suí, en China, introdujo juegos de mesa basados en tableros hindúes. Ya desde el siglo anterior, el V, se introdujo en países del lejano oriente la pelea de gallos y el juego de polo provenientes de la antigua Persia. La necesidad de reproducirse en la antigüedad ocasionó que en la mayor parte de las civilizaciones de oriente se introdujera la prostitución con posterioridad y bajo un matiz religioso: la prostitución sagrada. No obstante, tanto en Egipto como en Mesopotamia —las civilizaciones más antiguas de la humanidad— nos han legado cantos de amor que hacen referencia a ritos de hierogamia realizados por el patesi sumerio, en el caso mesopotámico, o el faraón egipcio como sustitutos del dios del culto de Ishtar y Tammuz, y de Isis y Osiris, respectivamente. Los cantos de amor egipcios estaban dispuestos en grupos de repertorios que eran leídos según la ocasión en diversos auditorios. Como ejemplo de estos últimos tenemos *El cantar de los cantares* de los hebreos que, con alguna influencia de los cultos cananeos, conserva una exquisita celebración del valor del amor heterosexual humano.

No olvidemos que en todas estas civilizaciones se cultivó el placer de escribir, sea en papiros o en tabletas de arcilla, y de guardarse en edificios que fueron verdaderas bibliotecas. Los fenicios llegaron a incorporar el edificio de la biblioteca en la planeación urbanística de todas sus ciudades.

A principios del siglo IV a. de C. se inicia la arquitectura civil y el urbanismo griego. Con ello el auge y posterior consolidación de escuelas filosóficas que buscan la racionalidad de las instituciones recién creadas

con la «polis», núcleo y eje de su dominio sobre el Mediterráneo. Dos corrientes filosóficas plantean el sentido del *placer*: la cirenaica, fundada por Aristipo de Cirene en el siglo V a. de C., y la epicureísta, fundada por Epicuro de Samos en el siglo IV a. de C. La primera doctrina emite el juicio de que sólo existe el hoy y, ante la incertidumbre del porvenir, la felicidad es el «sistema de placeres» del pasado, del presente y del futuro.

La segunda, heredera de la anterior, culmina concluyendo que el placer es el principio y el fin del bien.

Es evidente que estas doctrinas filosóficas reflejan el ambiente social en el cual aparecieron. Cada cuatro años y en el mes de julio, a partir del año 776 a. de C., se renovaba la anficiónía que logró reunir en este breve período de tiempo las «polis» del Ática y del Peloponeso en las ceremonias panhelénicas. Toda actividad judicial y castrense se detenía ante la tregua sagrada. Los atletas se seleccionaban entre los de mejor cuna y sólidos antecedentes familiares para recaer en los más capaces. Su ideal: perfección moral y física.

Familiares, admiradores, curiosos y gente importante acudía a la ciudad de Olimpia. Este importante santuario enclavado entre el río Alfeo y el río Cladeo contenía un estadio, el hipódromo, la palestra, el gimnasio, una hostería llamada Leonideo y el Baleuterion donde se realizaba el juramento de los atletas, lo que muestra el ideal griego del aspecto físico del ser humano al cual aplicaron la proporción área egipcia para su representación artística, tanto en las esculturas como en los edificios como el Partenón.

Ante la incertidumbre del porvenir, la felicidad es el «sistema de placeres» del pasado, del presente y del futuro



El placer de ejercitar el cuerpo, adquirir las formas perfectas establecidas y el recibir las ovaciones o la admiración de propios y extraños con respecto del logro de la perfección fue lo que invadió el inconsciente colectivo de la hélade.

Si bien es cierto que todo esto llevó a la práctica indiscriminada de la homosexualidad (reconocida y condenada certeramente por Sócrates a través de los escritos platónicos), el gobierno de la «polis», sobre todo ateniense, tomó medidas de carácter incentivo para menguarlo. El Estado griego premiaba económicamente a los padres prolíficos para más tarde encargarse de la manutención y educación de los niños. No es gratuito que tanto los ateniense como los espartanos promovían como obligatoria la relación sexual antes de que el soldado partiera a las batallas. Se trataba de continuar con la descendencia que conllevó a la preservación de las civilizaciones.

El *hedoné* griego pasó al latín como *placer*, el cual se engarza en relación sintagmática, según la lingüística estructuralista, con el término *placeo*, cuya raíz lo asocia con *placo*, *placare* y *placatum* (aplacar, apaciguar, acallar) (Arnal, 2010).



Efectivamente, el pueblo romano dio todo el sentido lato a la relación sintagmática al otorgar en la Roma imperial todo tipo de placeres sensibles sin menoscabo de los intereses del Estado o del incremento de la morbidez del pueblo. De hecho «el placer en Roma toma [...] un carácter de cáncer obligado de toda civilización, un mal que todos toman por un remedio de la existencia, pero contribuye, a la larga, a su decadencia» (Robert, 1992:14).

No obstante, el uso del *otium* (ocio) para ocuparlo en los ofrecimientos del Estado romano, como tentaciones de placer, obedeció a la forma de legitimación política del control de la capital sobrepoblada para resguardar la paz de más de un millón de hombres, para preservar la existencia del Imperio (Carcopino, 1956). El ocio se convirtió en una forma de control social que, a pesar de ello, constituyó a Roma en la capital del placer y el entretenimiento más importante del mundo, del siglo I al siglo II de nuestra era.

La traza hipodámica de la ciudad, delimitada por los dos ejes perpendiculares centrales del cardo y el decumanus, organizó los edificios públicos (como el foro, el mercado y las termas o baños públicos) en el punto de intersección de sus ejes; dejando más alejados el anfiteatro (el Coliseo) y el circo para hacer más accesible la llegada de gladiadores y bestias que se introducían en estos edificios para el espectáculo público. Baste mencionar que al interior del Coliseo se desarrollaban batallas navales (al inundar el laberinto del centro del anfiteatro) y exhibiciones de acrobacias con delfines realizadas por los *tusci* o etruscos de la Campania.

Bajo este contexto, el Imperio no dejó de fomentar el culto al *paterfamilias* res-

guardando las costumbres y tradiciones de las familias patricias; únicas que podían preservar el orden institucional ante el aumento cada vez más creciente de la plebe. La fórmula fue: incremento del número de días de juegos en el calendario —que celebraba los éxitos del emperador— para un aumento del poder imperial. Así pues, el objetivo del entretenimiento del pueblo era el mantenimiento del orden y la expansión ideológica de Roma.

En el siglo VIII a. de C. griegos provenientes de Acaya, en Grecia, fundan en las costas del golfo de Tarento, en Italia, *Sybaris*. Una de las ciudades griegas, establecida en la Magna Grecia italiana, más famosa de la antigüedad por el gusto del lujo y la vida reposada dedicados a placeres exquisitos. Ciudad comercial en la cual no se permitía el establecimiento de herreros y mucho menos de animales. Logró tener un imperio comercial que dominó sobre la Calabria. Para el siglo VI a. de C. fue atacada y destruida. Su aparición en la historia originó el término *sibarita* que se aplica a todo aquel «aficionado a los placeres refinados» (*El pequeño Larousse*, 2005:924).

Con el inicio del cristianismo la cosmovisión da un nuevo giro. Se rompe la antigua idea cíclica de la vida y da paso a la concepción del inicio y término; es decir, una cosmovisión lineal. Las comunidades cristianas de orillas del Mediterráneo insuflan la idea del bien ser comunitario en una igualdad de circunstancias donde el dolor y el sufrimiento marcan la cotidianidad del ser humano. Trabajos, fatigas, padecimientos, privaciones, peligro de muerte, nada debe contar a los ojos del seguidor de Cristo, más que cumplir la tarea de que es responsable ante Dios, porque nada puede hacer para separarlo del amor de Dios y de Cristo: «Todo me es lícito; mas no todo

me conviene» (I Corintios 6, 12), según escribía san Pablo.

Roma se escinde y da paso a la formación de un sistema económico, político y social en el que se entremezclan una gran variedad de pueblos conquistados en Europa. Sármatas, germanos, galos, sajones (entre los más conocidos) se romanizan y se integran al mundo Mediterráneo bajo una misma religión y una misma cultura sincrética para el siglo IV de nuestra era.

La crisis económica europea, tras la caída del Imperio, deja caminos y puertos intransitables. La construcción se paraliza y el arte de la albañilería desaparece. Los suelos del norte de Europa tenían que rebanarse literalmente y ser removidos hacia un lado y otro para darle vuelta. Los elementos de la labranza tradicionales no podían hacer esto; la madera se trozaba y el suelo grueso quedaba intacto. La pobreza invadió todo el mundo europeo. La tecnología avanzó lentamente y se trató de recuperar la labranza con instrumentos de metal mejor acondicionados. En el siglo XI se iniciaba una renovación de la vida económica a través de la apertura de la comunicación. Fue una época de corrupción y de excesos. Aparece el poema popular de *La Rosa* donde se justifica el placer sexual y la máxima de «vivir mientras tengas vida». Las grandes hambrunas en Europa y la aparición de las grandes epidemias diezman la población y un sentimiento depresivo obliga a voltear a una vida llena de aventuras y de fantasías; sobre todo ante la pesada carga de los impuestos a que eran obligados a pagar la gran masa de la población.

En fin, después de este breve recorrido hasta la Edad Media, encontramos que en la actualidad:

hay un estado de fascinación y vértigo unido a este delirio obscuro de la comunicación. Una forma singular de placer, quizá, pero aleatoria y vertiginosa. Si seguimos a Roger Caillois en su clasificación de los juegos (es tan buena como cualquier otra) los juegos de expresión (mímica), de competición (agon), de azar (alea), de vértigo (ilyn) —toda la tendencia de nuestra «cultura» contemporánea nos llevaría desde una desaparición relativa de formas de expresión y competición [...] a las ventajas de formas de riesgo y vértigo. Estas últimas ya no comportan juegos de escena, espejo, desafío y dualidad; son más bien extáticos, solitarios y narcisistas. El placer no está ya en la manifestación, escénica y estética, sino que es de pura fascinación, aleatoria y psicotrópica (Baudrillard, 1988: 195).

¿Cómo podremos acallar lo que se ha generado a lo largo de los siglos, lo que tiene

de sustancial, imperativo y vital en el ser humano? En el siglo XVI se dibujó la imagen de la esencia del individuo que resumió las antiguas creencias y lo delineó para los siglos venideros en cuanto a lo que es el ser humano y, que al final, todos llegamos a concluir: lo que vale la pena es el «tipo de hombre» que

tiene en cuenta su salud y las fuerzas físicas necesarias para los estudios y el servicio divino [...] consagrado a la conservación del cuerpo [...] un hombre que se guía por la razón y posee un buen juicio; que goza de dones de inteligencia, de memoria y voluntad; del arte de la palabra y hasta dones más externos como nobleza, fama y demás, que pueden ayudar a la edificación por la obediencia misma que se hace al servicio de Dios (Ravier, 1974: 522).

REFERENCIAS

Abbagnano, Nicola (1998) *Diccionario de Filosofía*. México: FCE.

Arnal, Mariano (2010) «Placer». En *Almanaque*. <http://elalmanaque.com/Amor-sexo/placer.htm>

Baudrillard, Jean (1988) *La posmodernidad*. México: Kairós.

Biblia de Jerusalén (1975) Bilbao: Desclee de Brouwer.

Carcopino, Jerome (1956) *Daily life in ancient Rome*. Toronto: A Pelican Book.

Diccionario enciclopédico Salvat Universal (1971) «Entretenimiento». Tomo X. Barcelona: Salvat.

El pequeño Larousse Ilustrado (2005) «Sibarita». México: Larousse.

Harvey, David (1998) *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Argentina: Amorrortu.

Langer, William L. (1980) *Enciclopedia de Historia Universal*. Tomo I. Madrid: Alianza.

Ravier, André S.J. (1974) *Ignacio de Loyola funda la Compañía de Jesús*. México: Obra Nacional de la Buena Prensa.

Robert, Jean Marie (1992) *Los placeres en Roma*. Madrid: Edaf.