

Ortega y el «homo ludens»

Luciano Pellicani

En 1924 –hace pues ochenta y un años– José Ortega y Gasset publicaba en las páginas de la revista *El Espectador* el ensayo «El origen deportivo del Estado», en el que sostenía una tesis no menos provocadora que el título.

Ortega empezaba afirmando que urgía liberarse de aquella tendencia mental, heredada del siglo anterior, que consistía en interpretar los fenómenos culturales bajo el signo de la utilidad. Los hombres del ochocientos no tenían ojos más que para lo útil y todo lo leían en clave utilitaria. La cultura, en sus formas fundamentales, no era otra cosa que la acumulación e institucionalización de inventos nacidos como respuestas a exigencias ineludibles, a necesidades materiales o vitales. En cuanto a las actividades expresivas –lúdicas, deportivas, festivas, artísticas, etc.–, ocupaban la periferia de la vida cultural de los pueblos. En resumen: primero venía lo útil; luego, como si fuese un embellecimiento de la vida, lo expresivo, lo superfluo, lo gratificante.

Pues bien: Ortega proponía acabar con la tradicional y consolidada jerarquía y concentrar la atención en las actividades expresivas en cuanto origen de prácticas, técnicas e instituciones funcionales. «Podemos –escribía– distribuir los fenómenos orgánicos (animales y humanos) en dos grandes formas de actividad: una actividad creadora, vital por excelencia, que es espontánea y desinteresada; otra actividad en que se aprovecha y mecaniza aquélla y que es de carácter utilitario. La utilidad no crea, no inventa, simplemente aprovecha y estabiliza lo que sin ella fue creado. Dejando a un lado las formas orgánicas y atendiendo sólo a las acciones, la vida plena nos aparece siempre como un esfuerzo, pero este esfuerzo es de dos clases: el esfuerzo que hacemos por simple delectación de hacerlo; y el esfuerzo obligado a que una necesidad impuesta y no inventada o solicitada por nosotros nos apura y arrastra. Y como este esfuerzo obligado, en que estrictamente satisfacemos una necesidad, tiene su ejemplo máximo en lo que suele el hombre llamar trabajo, así aquella clase de esfuerzos encuentra su ejemplo más claro en el deporte» (*Obras Completas*, Alianza Editorial/Revista de Occidente, II, 609-610).

La vida auténtica es pues la deportiva, es decir la vida consumida en las actividades libremente escogidas, autogratificantes, expresivas, dominadas por el principio del placer y no ya por el principio de la utilidad, del deber, de la obligación, de la necesidad. La otra vida, la regulada por el principio de la utilidad, se nos impone por cuanto hemos de responder a imperativos funcionales. No sólo eso: la vida creativa es la vida puramente expresiva, guiada por el principio del placer –o sea la vida deportiva, lúdica, festiva, agonal–, no ya la vida como trabajo y utilidad, a la que nos fuerza la dura realidad en la que estamos inmersos *a nativitate*.

Para corroborar su tesis, Ortega no duda en elaborar una singular explicación de la génesis del Estado: una explicación centrada, precisamente, en la idea de que fue precisamente la práctica de-

portiva, y no la utilitaria, la que puso en marcha el proceso que, en etapas sucesivas, conduciría a la formación de aquellos sistemas sociales altamente diferenciados a los que nos referimos con el nombre de civilización, y que tienen su institución fundamental en el Estado.

La premisa es la tesis –ya formulada en *El tema de nuestro tiempo*– de que la historia humana avanza «según un doble ritmo: el ritmo de edades y el de sexos. Hay épocas en que se observa un predominio de la influencia juvenil y otras en que parece señorear el hombre maduro. De todas suertes, si investigamos qué forma de sociedad aparece inmediatamente después de la forma informe que hemos llamado horda, nos encontramos con una sociedad dotada ya de un comienzo de organización. El principio de esta organización es sencillamente la edad» (II, 615); de donde la jerarquización de la sociedad primitiva en tres clases: la clase de los viejos, la clase de los hombres adultos y la clase de los jóvenes. Esta última es la clase dinámica e hiperactiva, la clase en cuyo interior se produce un hecho del que derivan gigantescas e imprevistas consecuencias: los jóvenes deciden robar a las muchachas de las otras tribus. Una empresa que no tiene nada de fácil. Los hombres maduros no toleran impunemente la sustracción de las mujeres. Para raptarlas, hay que combatir; y así nace la guerra como medio al servicio del *eros*. Con la guerra nacen nuevas exigencias que requieren la creación de una organización nueva, regulada por principios inéditos. Esta organización *sui generis*, a la que pone fin el rapto de las mujeres, es la «casa de los solteros», separada del resto de la comunidad, en la que los jóvenes realizan rituales mágicos propiciatorios y practican las artes vitales de la caza y de la guerra sometidos a una severa disciplina. Así pues, la sociedad política originaria es una especie de sociedad secreta, que, «si sirve para el placer y la bebida es, al propio tiempo, el lugar donde se ejercita el primer asctismo religioso y atlético. Recuérdese que la más exacta traduc-

ción del vocablo ascetismo es “ejercicio de entrenamiento”, y los monjes no han hecho sino tomarlo del vocabulario deportivo usado por los atletas griegos. “Askesis” era el régimen de vida del atleta, llena de ejercicios y privaciones. De donde resulta que el casino de los jóvenes, primera casa y primer “club” placentero, es también el primer cuartel y el primer convento» (II, 617).

La conclusión a la que llega Ortega es que «la primera sociedad humana propiamente tal es todo lo contrario que una reacción a necesidades impuestas. La primera sociedad es esta asociación de jóvenes para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo y dar cima a toda suerte de bárbaras hazañas. Más que a un Parlamento o Gobierno de severos magistrados, se parece a un Athletic Club. Dígame el lector si es excesivo como en principio pudo parecerle proclamar el origen deportivo del Estado... No ha sido el obrero, ni el intelectual, ni el sacerdote, propiamente dicho, ni el comerciante quien inicia el gran proceso político: ha sido la juventud, preocupada de feminidad y resuelta al combate; ha sido el amador, el guerrero y el deportista» (II, 617-619).

Ésta es, en extremada síntesis, la provocativa teoría de la génesis del Estado formulada por Ortega. Una teoría que, al menos en un punto concreto, se ve confirmada por las más recientes investigaciones científicas sobre el papel de los llamados «grandes hombres». Éstos, rodeados de la fama de generosos proveedores y despiadados asesinos de hombres, mantenían su prestigio sólo en tanto estaban en situación de proporcionar a sus guerreros prostitutas que eran conducidas a sus casas. Y como, para hacer esto, estaban obligados a convertir en permanente la guerra contra las tribus vecinas, el resultado fue la creación de estructuras sociales disciplinadas y jerarquizadas que sentaron las bases de la evolución cultural que desembocaría en la aparición del Estado. Tal es, al menos, la reconstrucción hipotética que hace Marvin Harris.

No estamos, como se ve, muy lejos de la de Ortega. La cual, sin embargo, a la luz de la teoría formulada por el etnólogo Robert Carneiro, en un ensayo tan breve como iluminador, parecería equivocada.

Carneiro parte de la constatación de que el material probatorio proporcionado por etnólogos e historiadores indica claramente que en el proceso genético de la civilización temprana –Mesopotamia, Egipto, India, China, etc.– el papel de la guerra fue tan decisivo que obliga a llegar a la conclusión que Franz Oppenheimer había visto precisamente al relacionar estrechamente el nacimiento del Estado con la conquista. Pero, señala Carneiro, si bien la guerra ha sido seguramente el *push factor* del proceso histórico que ha desembocado en el nacimiento del Estado, no ha podido constituir el único factor. Lo sugiere el hecho de que la guerra tribal, aun siendo una práctica endémica y permanente, en muchas partes del mundo no ha generado formas de organización social basadas en el control monopolístico de los instrumentos coercitivos por parte de una minoría organizada. Cuando se examina con atención las zonas en las que el Estado aparece por causas endógenas (los fértiles valles del Tigris, del Éufrates, del Nilo, del Indo, etc.), es evidente que presentan un rasgo común: «son todas regiones de tierra cultivable con unos límites claros». De hecho, cada una de ellas está rodeada de montañas, mares o desiertos y no existe posibilidad de huida para los vencidos. El lógico resultado de una situación semejante fue que la guerra ofrecía a los vencedores no sólo la oportunidad de apoderarse de la tierra cultivable, sino también de someter a los vencidos. Si estos últimos no eran exterminados, se convertían en siervos de los vencedores. Esto es, precisamente, el Estado: el dominio, basado en el monopolio de los medios de coerción, de los «pocos», que –como bien dice la eficazísima fórmula de Voltaire– «gobiernan a los muchos, les hacen trabajar y son alimentados por ellos».

Esencial, pues, en la teoría de Carneiro es la importancia que se atribuye a la agricultura y a las barreras ambientales. Pero tanto la una como las otras están ausentes del ensayo de Ortega. Hay sin embargo en él una importante idea metodológica, la de que las motivaciones psicológicas –de las que por otra parte no podemos prescindir– no bastan para explicar la génesis de las instituciones; son decisivas las consecuencias objetivas, no intencionales, imprevistas y con frecuencia imprevisibles. Y, en efecto, hoy es algo generalmente admitido –las palabras son de Marvin Harris– que la evolución desde la sociedad primitiva –igualitaria y acéfala– a la sociedad jerarquizada y dominada por el Estado se dio «como consecuencia de un proceso inconsciente: los participantes en esta enorme transformación parece que no se daban cuenta de lo que estaban creando. Gracias a imperceptibles alteraciones del equilibrio redistributivo, de una generación a otra, la especie humana se ha dado una forma de vida social en la que los más se han rebajado en beneficio de los pocos». Así nació el Estado, que –nunca lo repetiremos bastante– no es otra cosa que la dominación, basada en el monopolio de los medios represivos, de «los pocos» –la clase dominante– sobre «los muchos»; y por tanto, el paso de la igualdad y la libertad a la desigualdad y la esclavitud.

Pero en el ensayo orteguiano sobre el origen de Estado lo más importante es la idea –sólo en apariencia extravagante– de que las prácticas expresivas, o no utilitarias, han tenido, en el desarrollo cultural de la especie, un papel más importante de lo que generalmente se cree.

Examínese el rito del *potlatch*, presente en tantas sociedades primitivas. El *potlatch* es una gran solemnidad festiva en la que dos grupos se enfrentan en una contienda donde lo que está en juego es el prestigio. Uno de los grupos hace al otro, con gran ostentación, ricos regalos; lo que obliga al receptor a responder, dentro de un determinado espacio de tiempo, con otra dádiva de nivel simi-

lar, si no superior. El resultado es una orgía de despilfarro que, vista con la óptica del *homo oeconomicus*, no puede dejar de parecer irracional, insensata, absurda. Pero, vista a la luz de la tesis orteguiana sobre la importancia de las prácticas expresivas –lúdicas, agonales, deportivas, festivas–, el *potlatch* adquiere un significado preciso. Responde al menos a dos intensas necesidades psicológicas. La primera es la gratificación que el juego en cuanto tal –sobre todo el juego agonal– proporciona a los participantes. La segunda es el deseo de afirmar, en el curso de una solemne ceremonia pública, la propia superioridad, humillando al antagonista. Ganar la contienda, en suma; ésta es, además del intenso placer inherente al juego agonal, la fuerte motivación que incita a los contendientes a regalar o destruir riquezas trabajosamente acumuladas; y, con la victoria, a destacar, distinguirse, adquirir gran reputación. Se entiende fácilmente, entonces, el éxito del juego del *potlatch* –práctica altamente gratificante, a pesar de ser anti-utilitaria, o mejor, por ser anti-utilitaria.

Pero todavía hay más. Sucede que el intercambio de mujeres y la destrucción de la riqueza desempeña, en la vida de las sociedades primitivas, un papel de fundamental importancia: impide la acumulación de bienes en manos de unos pocos; impide, en otras palabras, la aparición de las clases y de los conflictos de clase. A través del juego agonal del *potlatch*, la sociedad primitiva se mantiene como sociedad igualitaria. Bloquea, en otras palabras, gracias precisamente al despilfarro de la riqueza, el paso de la igualdad tribal a la sociedad de clase, a la sociedad en la que «los pocos» gobiernan y explotan a «los muchos». ¿Acaso no es esto una confirmación de la tesis orteguiana? ¿No estamos ante una práctica que, nacida de necesidades puramente expresivas, «deportivas», se ha convertido en la institución de la que depende nada menos que la naturaleza de la sociedad primitiva, su ser –y querer ser– una sociedad de iguales, fuertemente cohesionada y regida por el principio de la solidaridad?

Una segunda confirmación –y se trata de una confirmación aún más clamorosa que la ofrecida por el *potlatch*– de la fertilidad heurística de la tesis orteguiana, según la cual la actividad primaria y creativa es la lúdica, la encontramos al examinar el problema del origen de la agricultura. Si analizamos los rituales mágicos relacionados con las actividades agrícolas de algunas sociedades primitivas y la mitología en que se basan, el antropólogo húngaro Géza Roheim llega a la conclusión –una conclusión rigurosamente orteguiana– de que «el juego del cultivo precedió en la vida del individuo al cultivo propiamente dicho y el mito atribuye a un niño la invención de este arte». ¡La agricultura –la actividad más utilitaria que se pueda imaginar, de la que en los últimos milenios ha dependido la vida de una gran parte de la humanidad–, inventada por juego y practicada, antes de convertirse en la base material de la sociedad, como actividad lúdica!

Pero esto no es todo. Johan Huizinga dedicó una monografía completa, justamente considerada un clásico de la antropología –*Homo ludens*–, al «juego y a la competición como funciones creadoras de cultura», cuya tesis central parece extraída del ensayo orteguiano sobre el origen deportivo del Estado –aunque tal ensayo apenas es mencionado por el gran historiador holandés.

Huizinga empieza recordando las características específicas del juego: una actividad que se sitúa fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera de la esfera de la necesidad y de lo útil; una actividad por tanto superflua, puramente expresiva y autogratificante, que no tiene otro fin que sí misma. Ciertamente, los participantes en el juego tienen un objetivo preciso: quieren vencer. Y, lo que no es menos importante, es el juego en sí mismo lo que produce placer. En fin, el juego resulta atractivo en cuanto tal juego. Por añadidura, es un hecho natural, espontáneo, que precede a la cultura, desde el momento en que lo encontramos entre los animales superiores. En resumen: en el origen fue el juego, algo absolutamente su-

perfluo –si lo comparamos con las actividades utilitarias, sin las cuales la vida misma sería imposible; pero el juego es también una profunda necesidad que ofrece esta singular característica: «sólo es urgente en la medida en que el deseo lo convierte en tal».

Todo ocurre como si, gracias a la práctica lúdica, los hombres creasen un mundo distinto al real, dominado por el principio de utilidad; un mundo en el que están vigentes reglas absolutamente arbitrarias y sin embargo inviolables. Se trata, escribe Huizinga, de «una actividad libre: consciente de no ser tomada en serio y situada al margen de la vida normal, aunque no por ello deje de imponerse menos totalmente al jugador; una actividad que no lleva asociado un interés material, que no trae consigo ninguna ventaja, que se realiza en un tiempo y un espacio definidos *ex profeso*, que se desarrolla ordenadamente según unas reglas y favorece relaciones sociales que fácilmente se rodean de misterio o acentúan mediante el disfraz su diferencia del mundo normal».

Hechas estas precisiones, Huizinga formula una tesis general que –lo repito– está en perfecta sintonía con la orteguiana: «la cultura aparece en forma lúdica, la cultura es en un primer momento algo a lo que se juega. También aquellas actividades dirigidas a la satisfacción de las necesidades vitales, como por ejemplo la caza, en la sociedad arcaica asumen preferentemente una forma lúdica. En los juegos y con los juegos la vida social se reviste de formas supraorgánicas que le otorgan mayor valor. Con tales juegos la colectividad expresa su interpretación de la vida y del mundo. Esto no significa que el juego se transforme o se convierta en cultura, sino más bien que la cultura, en sus fases originarias, tiene el carácter de un juego, se representa en formas y estados lúdicos. En tal dualidad-unidad de cultura y juego, el juego es el hecho primario, objetivo, perceptible, concretamente determinado; mientras que la cultura no es sino el modo en que nuestro juicio histórico denomina ese hecho.

Una significativa ilustración de esta tesis la encontramos al examinar el fenómeno de la guerra tal como fuera institucionalizado en las sociedades feudales. Difícil, en este caso específico, distinguir la guerra del deporte. Se trata, naturalmente, de un deporte de alto riesgo: en ella les va la vida a los contendientes. Y, lo que no es menos importante, tiene todas las características de una práctica lúdica, de un juego agonal dirigido por unas reglas precisas —el código de honor— que no se pueden violar impunemente, desde el momento en que lo que está en juego es, más que la victoria, el honor. Y, por honor, los guerreros feudales estaban dispuestos a sacrificarlo todo, incluida la vida.

La exigencia de ennoblecer la guerra, transformándola en una especie de competición deportiva, la encontramos, con diversos grados de intensidad, en todas las aristocracias de la espada: lo mismo en Europa que en Japón y en China. Pero únicamente en la India —más concretamente, en las regiones indias dominadas, a partir del siglo VII d. C., por los rajput— fue llevada a sus últimas consecuencias, hasta las prácticas autolesivas. Los rajput están así vinculados a la idea de que la «guerra buena» era la guerra en que se combatía con la máxima lealtad —excluyendo por tanto totalmente las estratagemas, los ataques nocturnos, el exterminio de los vencidos, etc.—, que sacrificaba sistemáticamente en el altar del honor, con coherencia desconcertante, los imperativos funcionales de la estrategia. Llegarán, incluso, a rechazar el uso de las armas de fuego como «deshonrosas» hasta cuando debían hacer frente a los feroces guerreros turcos, para los que cualquier medio era bueno si era eficaz. Para los rajput, utilizar las armas de fuego significaba violar las reglas «deportivas» de la guerra buena. Y cuando se servían de ellas, lo hacían siempre con una especie de mala conciencia, ya que, a través de un intenso proceso de socialización, se les había inculcado, desde la infancia, la idea de que la guerra debía servir para certificar el coraje, el valor y la lealtad de los guerreros:

virtudes todas ellas incompatibles con el uso de los «viles cañones». El día de la batalla era para los rajput el día más hermoso: el día en que podían defender su fama y confirmar su valor y su lealtad. Y si la batalla tomaba un cariz desfavorable para ellos, no dudaban en sacrificar la propia vida cumpliendo el *jobar*: un espectacular suicidio colectivo con el que daban fe de que el honor era el valor supremo, un valor frente al que debía ceder el apego a la vida.

Las cosas se desarrollaban de la siguiente manera: durante un asedio, cuando se hacía evidente que toda resistencia era vana, los rajputs, para evitar la suprema vergüenza –la rendición y la profanación de sus mujeres–, se ponían ropas de color azafrán, tomaban ingentes cantidades de opio y, desprovistos de escudos y armaduras, se lanzaban en una carga desesperada, tratando de matar al mayor número posible de enemigos antes de caer bajo sus golpes. El rito del *jobar* resultaba aún más tremendo debido a que las mujeres, tras realizar las abluciones purificadoras prescritas y vestidas con sus trajes de boda, para evitar contaminarse en el contacto con los turcos «impuros», debían inmolarse en gigantescas piras la víspera de la última carga, recitando una letanía que decía: «La vida es un vestido usado: ¿qué nos importa desprendernos de él? Morir bien: eso es lo que hace la vida inmortal». De ese modo, todo un clan ponía fin a su existencia, celebrando un rito sacrificial que ha sido justamente parangonado con el *potlatch*: el último don era el *jobar*, el holocausto en el que se cambiaba vida por honor. Mostrando su soberano desprecio por la propia vida, los rajput conseguían una victoria moral sobre sus enemigos. Y, desde luego, los grandes héroes de la epopeya rajput no eran los conquistadores, sino aquellos que, respetando religiosamente las reglas de la buena guerra, habían sabido derrotar el miedo supremo: el miedo a la muerte.

Innumerables son los episodios que ilustran la concepción «deportiva» de la guerra típica de los rajputs. Bastará recordar aquí lo

ocurrido en 1750. Al ejército turco que había invadido el Rajastán se le enfrentaron enérgicamente los rajputs, obligándolo a actuar a la defensiva. El calor tórrido del desierto del Thar puso en grandes aprietos a los invasores, ya que todos los manantiales estaban controlados por los rajputs. Pero éstos no se aprovecharon de una situación que les favorecía. Al contrario, tomaron una decisión increíble: ofrecieron agua a los turcos, y después que éstos apagaran la sed, les saludaron diciendo: «Ahora, volved a vuestro campamento: nosotros y vosotros estamos en guerra». Los rajputs se hubiesen avergonzado de derrotar a sus mortales enemigos violando las reglas de la caballeridad. La guerra debía seguir siendo lo que, para ellos, siempre había sido: una competición deportiva regulada por el *fair play*.

Todo ello sugiere que Ortega, que ha pasado a la historia por haber inventado al hombre-masa, debería ser recordado también –y tal vez sobre todo– por haber atraído nuestra atención sobre los orígenes y aspectos deportivos de la cultura: esto es, por haber inventado la figura del *homo ludens*.

L. P.

Traducción: A. T.