

III. La génesis del deporte como problema sociológico

NORBERT ELIAS

I

Muchos deportes que hoy se practican de forma más o menos parecida en todo el mundo se originaron en Inglaterra.¹ De allí se extendieron a otros países, principalmente durante la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del XX. El fútbol, en la vertiente en que llegó a ser conocido en Inglaterra, la del «fútbol asociación» o, según la popular abreviatura, *soccer*, era uno de ellos.* Otros fueron las carreras de caballos, la lucha libre, el boxeo, el tenis, la caza de zorros, el remo, el croquet y el atletismo. Pero ninguno fue adoptado y asimilado por otros países tan ampliamente y, en muchos casos, con tanta rapidez como la modalidad *soccer* del fútbol. Tampoco ninguno de ellos obtuvo tanta popularidad.²

Análogamente, el término inglés *sport* fue adoptado de manera generalizada por otros países para designar genéricamente a esta clase de pasatiempos. Que los «deportes» —entendidos como conjunto de pasatiempos ingleses que se di-

¹ Este ensayo fue publicado con anterioridad en Eric Dunning (comp.), *The Sociology of Sport: A Selection of Readings*, Londres, 1971. El marco teórico en el que se encuadra se relaciona directamente y, de hecho, constituye una profundización en la teoría del proceso civilizador elaborada por Norbert Elias en *El proceso de la civilización*, 3ª ed., FCE, México, 2009, y en *State Formation and Civilization*, Oxford, 1982.

* Quizá sea conveniente recordar que en inglés *football* es la pelota de cuero (redonda en el caso del fútbol *soccer*; o elíptica en el fútbol rugby) que da nombre al juego al aire libre en el que dos equipos tratan de introducirla (con el pie o con la mano) cada uno en la meta del equipo contrario, ambas situadas en los extremos del campo. Este juego tiene varias modalidades, de las cuales las dos más conocidas y reconocidas son, en Inglaterra, la Football Association o fútbol *soccer*, y la Rugby Union o *rugger* en la forma coloquial. La primera modalidad es la que en castellano corresponde al fútbol y la segunda al rugby o fútbol americano. [T.]

² No es posible aquí indagar con más detalles en el problema de por qué, en contraste con la difusión y adopción casi mundial de la modalidad *soccer* del fútbol inglés, la modalidad *rugger* obtuvo una difusión y aceptación mucho más limitadas. Pero merece la pena decir que el análisis de este tipo de cuestiones puede resultar revelador y definitivo para asentar aspectos concretos de una teoría sociológica del deporte.

fundieron en muchos otros países principalmente entre 1850 y 1950— tenían en común ciertas características distintivas que justificaban su designación como tales, es decir, como «deportes», ha sido advertido probablemente más en otros países que en la propia Inglaterra. Un comentarista alemán escribió en 1936:

Como bien es sabido, Inglaterra fue la cuna y la amorosa «madre» del deporte... Quizá los términos técnicos ingleses que se refieren a este campo acaben convertidos en propiedad común de todas las naciones, como ha ocurrido con los términos técnicos italianos empleados en el campo de la música. Son raros seguramente los casos en que una cultura haya emigrado con tan pocos cambios de un país a otro.³

Que el «deporte» —el *datum* social y la palabra— fue inicialmente un barbarismo en otros países lo prueban numerosos ejemplos. El tiempo que lleva un proceso de difusión y adopción siempre constituye un dato significativo a la hora de realizar un diagnóstico sociológico. Así, en Alemania, en 1810, un aristocrático escritor que conocía Inglaterra aún podía decir: «*Sport* es tan intraducible como *gentleman*».⁴ En 1844 otro autor alemán escribió respecto al término *deportes*: «*Sports*... no tenemos ninguna palabra para eso y casi estamos obligados a introducirla en nuestra lengua».⁵ La difusión del término *deporte* como expresión que el pueblo alemán pudiera entender sin dificultad continuó siendo lenta hasta mediados del siglo pasado. Poco a poco fue cobrando arraigo, en la misma medida en que aumentaba la práctica de las actividades deportivas. Finalmente, en el siglo XX «*sport*» quedó plenamente establecida como palabra alemana.

En Francia, el *Larousse du XIXième Siècle* definía el término *sport* como sigue: «*Sport* - *sportt* - Palabra inglesa derivada del francés antiguo *desport*, placer, diversión...» Se lamentaba de la importación de palabras como ésta, «que obviamente corrompen nuestro idioma, pero no tenemos barreras aduanales que prohíban su entrada en la frontera».⁶ Otras importaciones de Inglaterra en Francia, de hecho tanto como de palabra, fueron *turf*, *jockey*, *steeplechase*, *match*, *sweepstake* y «le boxe».* Ya bajo el reinado de Luis XVIII las carreras de caballos y las apues-

³ Agnes Bain Stiven, *Englands Einfluss auf den deutschen Wortschatz*, Marburgo, 1936, p. 72.

⁴ Príncipe Hermann von Pückler-Muskau, *Briefe eines Verstorbenen*, 9 de octubre de 1810.

⁵ J. G. Kohl, citado en Friedrich Kluge, *Ethymologisches Wörterbuch*, 17ª ed., 1957, artículo sobre el deporte.

⁶ *Larousse du XIXième Siècle*.

* *Turf*: carreras de caballos, hipódromo.

Steeplechase: carrera de obstáculos, carrera de vallas (a caballo); carrera a campo traviesa.

Match: partido, partida, torneo deportivo.

Sweepstake: carrera (especialmente de caballos) en que una sola persona puede ganar todas las apuestas o una parte de ellas.

tas en ellas se hicieron más regulares en Francia de acuerdo con los modelos ingleses. La moda desapareció durante la Revolución pero resurgió con el regreso de una clase alta más o menos aristocrática. En París se fundó un *jockey club* en 1833. De hecho, los pasatiempos aristocráticos o «de sociedad», que dominaron el significado de la palabra *deporte* en la propia Inglaterra durante la primera mitad del siglo XIX, se extendieron a otros países y allí fueron adoptados por las élites sociales correspondientes, antes de que modalidades deportivas más populares como el fútbol desarrollaran las características de deportes, fueran percibidas como tales en Inglaterra y se difundieran así a otros países como pasatiempos de grupos de la clase media obrera. En Alemania, al igual que en Francia, ya en el siglo XVIII se adoptaron términos ingleses pertenecientes al lenguaje deportivo de las clases altas. A partir del año 1744 aproximadamente, el arcaísmo *baxen* comenzó a aparecer en la forma más culta *boxen*. Tan importante para comprender el desarrollo de las sociedades europeas como el del deporte mismo es el hecho de que los primeros deportes ingleses adoptados por otros países fueran las carreras de caballos, el boxeo, la caza y pasatiempos similares, y que la difusión de los juegos de pelota como el fútbol y el tenis y del «deporte» en general en el sentido más moderno sólo comenzara en la segunda mitad del siglo XIX.

En Inglaterra, la transformación de un juego popular y polimorfo en el fútbol asociación o *soccer* fue un desarrollo bastante prolongado dirigido hacia una regulación y uniformidad mayores. Este proceso culminó con la codificación del juego en casi todo el país en 1863. El primer club alemán de fútbol en jugar conforme a las reglas inglesas fue fundado, típicamente, en Hanover, en 1878. En Holanda, el primer club de fútbol se fundó en 1879/1880; en Italia, hacia 1890. En Suiza en 1895, en Alemania en 1900 y en Portugal en 1906 se fundaron federaciones de fútbol, lo que indica el aumento en el número de clubes en cada país. Sólo en Holanda, allá por 1900/1901 existían 25 clubes de fútbol diferentes con más de 10 miembros cada uno. Diez años después este número había ascendido a 134. A partir de 1908 el fútbol —con algunas interrupciones— se convirtió en parte de los Juegos Olímpicos.

A medida que el juego se difundía por otros países, el término *football* a menudo transformado de manera adecuada y asociado casi siempre, no en todos los casos, a la modalidad *soccer* del fútbol inglés, hizo su entrada en otras lenguas. En Francia mantuvo su forma original. En Alemania se cambió sin grandes dificultades a *fussball*. En España pasó a ser «fútbol», con derivados característicos como «futbolero» y «futbolista». En Portugal *futebol*; en Holanda *voetbal*. También en los Estados Unidos se utilizó la palabra inglesa durante un tiempo para referirse a la modalidad *soccer* del juego, pero luego cambió su significado a tenor de la

cambiante fortuna del juego mismo. El estilo norteamericano dominante fue apartándose poco a poco de la modalidad *soccer*. Según parece, algunas de las principales universidades norteamericanas se apartaron de sus normas, en un principio influidas por una variante canadiense del rival del *soccer* inglés, el rugby o *rugger*, que luego ellas desarrollaron a su propio estilo. Pero el término *fútbol* siguió ligado al estilo diferente de jugar —que con el tiempo evolucionó y acabó por uniformarse en los Estados Unidos, mientras que la modalidad «asociación» del juego se hizo conocida allí pura y simplemente como *soccer*, lo cual contrasta con el uso continuado de «fútbol» y «futebol» que se da a esta forma de juego en los países latinoamericanos.

Podríamos ofrecer muchos otros ejemplos de esta difusión del deporte desde Inglaterra y de su asimilación por otros países junto con los términos a ella asociados. Pero, como punto de partida, los presentados bastan para ilustrar el problema.

II

¿Cómo se explica el hecho de que, principalmente en los siglos XIX y XX, en Inglaterra, una categoría de pasatiempos denominados «deportes» estableciera la pauta para un movimiento recreativo en todo el mundo? Los pasatiempos de este tipo obedecían evidentemente a unas necesidades específicas de recreación que se hicieron sentir en muchos países durante ese periodo. ¿Por qué surgieron primero en Inglaterra? ¿Qué características del desarrollo y de la estructura de la sociedad inglesa explican el desarrollo en su seno de actividades recreativas con las características concretas que denominamos «deporte»? ¿Cuáles son estas características y qué distinguía a los pasatiempos que las adquirieron de los pasatiempos anteriores?

A primera vista nos damos cuenta de que estas preguntas, tal como están planteadas, se basan en suposiciones incorrectas. Con toda seguridad no son las sociedades contemporáneas las primeras ni las únicas cuyos miembros disfrutaban del deporte. ¿Acaso no se jugaba al fútbol en Inglaterra y otros países europeos durante la Edad Media? ¿No tenían los cortesanos de Luis XIV sus canchas de tenis y disfrutaban con su *jeu de paume*? Y, sobre todo, los griegos de la Antigüedad, los grandes pioneros del atletismo y de otros deportes: ¿no organizaban, igual que nosotros, juegos de competencia locales e interestatales a escala grandiosa? ¿No basta el restablecimiento de los Juegos Olímpicos en nuestra época para recordarnos el hecho de que el deporte no es nada nuevo?

Resulta difícil responder a la pregunta sobre si los juegos de competencia que se desarrollaron en Inglaterra bajo el nombre de «deportes» durante los siglos XVIII y XIX y que se extendieron a otros países eran relativamente nuevos o el restablecimiento de algo antiguo que inexplicablemente desapareció si no nos adentramos primero con brevedad en la pregunta de si en verdad los juegos de la Grecia antigua tenían las características de lo que ahora consideramos como deportes. En la actualidad, el término *deporte* se utiliza a menudo con mucha soltura para designar muchas clases de juegos de competencia. Al igual que el término *industria*, es empleado en sentido amplio y en sentido estricto. En sentido amplio, como sucede con el término mencionado, se refiere a actividades específicas de las sociedades tribales preestatales y de las sociedades estatales preindustriales así como a las correspondientes actividades de las naciones-Estado industrializadas. Con el término *industria* ocurre que, aun cuando lo empleemos en sentido amplio, somos perfectamente conscientes de que tiene un significado más estricto y más preciso, sabemos que el «proceso de industrialización» de los siglos XIX y XX es bastante reciente y que las distintas clases de producción y de trabajo desarrolladas en los últimos tiempos bajo el nombre de *industria* tienen cierta estructura única susceptible de ser definida por la sociología con precisión considerable y que se distingue claramente de otras clases de producción. Cuando hablamos de *deporte*, en cambio, utilizamos aún el término indiscriminadamente, tanto en sentido extendido cuando nos referimos a los juegos y ejercicios físicos de todas las sociedades, como en sentido estricto, que entonces denota los juegos de competición en particular que, como la palabra misma, se originaron en Inglaterra y pasaron de allí a otras sociedades. Este proceso —podríamos llamarlo «deportivización» de los juegos competitivos si la palabra no sonara tan poco atractiva— pone el dedo en un problema que está bastante claro: ¿es posible descubrir en el reciente desarrollo de la estructura y organización de esas actividades recreativas denominadas deportes tendencias que sean tan únicas como las de la estructura y organización del trabajo a las que nos referimos cuando hablamos de un proceso de industrialización?

Es una pregunta abierta. Puede malentenderse con facilidad. Dada la valoración predominante del trabajo como algo superior a las actividades recreativas de todas clases, la pregunta planteada fácilmente puede hacernos creer que toda transformación, sea de las actividades recreativas en general o de los juegos de competencia en particular, acaecida en los últimos 200 años, más o menos, debe haber sido el «efecto» del cual la industrialización es la «causa». El hecho de creer implícitamente en relaciones causales como ésta cierra el tema antes de abrirlo como debería. Podríamos, por ejemplo, considerar la posibilidad de que tanto la

industrialización como la transformación de determinadas ocupaciones recreativas en deportes sean tendencias parciales interdependientes dentro de una transformación global de las sociedades estatales en época reciente. Pero sólo si dejamos de tratar como «causas» los cambios sociales que ocupan un lugar más alto en la escala de valores de una sociedad y como «efectos» los cambios ocurridos en las esferas sociales más bajas de esa escala podremos llegar a entender claramente el problema con el que nos encontramos aquí. Y la propia clarificación de ese problema —la génesis del deporte— es el objetivo fundamental de este ensayo. En éste, como en otros casos, es más fácil hallar soluciones si se tiene claro cuál es el problema.

III

El siguiente párrafo, tomado de un artículo sobre atletismo incluido en una edición reciente de la *Enciclopedia Británica*, puede considerarse un atinado resumen de la manera convencional en que se enfoca este problema:

Los primeros testimonios históricos de atletismo de los que se tiene noticia escrita son los Juegos Olímpicos de la antigua Grecia (c. 800 a.C.) [...] terminados por orden del emperador Teodosio en el año 394 de nuestra era. La historia del atletismo entre la caída del Imperio romano en el siglo V y el siglo XIX está bastante desdibujada. Los festivales religiosos de la Edad Media iban acompañados con frecuencia por violentos juegos de pelota entre ciudades o gremios rivales. Estos juegos fueron los predecesores de los grandes deportes del siglo XX con afluencia masiva de espectadores: el fútbol, el beisbol, el tenis, etc. La Revolución industrial a mediados del siglo XVIII y la ulterior introducción de los deportes como actividad regular al margen del plan de estudios en las escuelas privadas, por obra de Thomas Arnold (c. 1830), fueron un enorme incentivo para el gran desarrollo del deporte durante la época victoriana en Inglaterra. A coronar el restablecimiento del atletismo en el siglo XIX llegó la restauración de los Juegos Olímpicos en Atenas en 1896. En el alba del siglo XX el interés por todos los deportes de competencia alcanzó un punto muy alto y, pese a dos guerras mundiales y numerosos conflictos de menor importancia, ese interés continúa en ascenso.

Como puede verse, este resumen presenta varios hechos razonablemente bien documentados. Incluso insinúa alguna explicación cuando menciona el empuje supuestamente dado al deporte con la iniciativa del doctor Arnold. Sin em-

bargo, a duras penas deja entrever al lector los muchos problemas insolutos ocultos tras la pulida fachada de la narración. ¿Cómo explicar, por ejemplo, que los festivales religiosos de la Edad Media fueran acompañados por juegos «violentos» en tanto que los de la Antigüedad celebrados en Olimpia y en otros lugares eran menos violentos y por tanto más parecidos a los de los siglos XIX y XX? ¿Y con qué fundamento se decidirá que éstos son menos violentos? ¿Cómo determinar, con un grado razonable de precisión, las variaciones en el grado de «violencia» de los juegos conforme a las pautas civilizadoras? ¿Y cómo es posible explicarlas? ¿Cómo explicar el «gran desarrollo del deporte», el «restablecimiento del atletismo en el siglo XIX»? Si recordamos los torneos de la Edad Media o los innumerables juegos populares de aquella época —que no fueron suprimidos y, de hecho, no podían serlo aun cuando las autoridades los desaprobaban, tal como lo indica la existencia de constantes edictos contra el juego del fútbol en Inglaterra y en otros países europeos— difícilmente podrá decirse que no había un interés muy vivo en los juegos de competencia como tales. ¿Acaso la diferencia entre estos juegos que la gente disfrutaba antes del siglo XVIII y los que le proporcionaba gozo en los años de la Revolución industrial era simplemente una cuestión de grado en cuanto a su «violencia»? ¿Tal vez por el hecho de ser los últimos menos salvajes eran más «civilizados»? ¿Es ésta una característica distintiva del deporte? Y en tal caso, ¿es lícito hablar de un «restablecimiento»? ¿Es el movimiento deportivo de los siglos XIX y XX otro «Renacimiento», un inexplicable «re-nacimiento» de algo que existió en la Antigüedad, pereció en la Edad Media y, por razones desconocidas, simplemente volvió a nacer en nuestros días? ¿Eran menos «violentos» y salvajes los juegos de competencia de la Antigüedad? ¿Acaso estaban, como los nuestros, sometidos a algunas restricciones debido a una sensibilidad comparativamente elevada contra la idea de infligir en el juego daños físicos graves a otros por el puro placer de los espectadores? ¿O bien la tendencia a presentar el movimiento deportivo moderno como el restablecimiento de un movimiento similar en la Antigüedad es una de esas inofensivas leyendas ideológicas inocentemente utilizadas para reforzar la unidad de un movimiento que está lleno de tensiones y de tendencias en choque y para realizar su brillantez y prestigio? En ese caso, ¿no sería quizá preferible examinar la génesis y el ascenso de los deportes de nuestro tiempo? ¿Enfrentar el hecho de que los juegos que llamamos deportes, como las naciones-Estado industrializadas en que se realizan, tienen ciertas características únicas que los distinguen de otros tipos de juegos, y comenzar la difícil tarea de estudiar y explicar la naturaleza de estas características distintivas?

IV

Examinados con detenimiento no es difícil ver que los juegos de competencia en la Antigüedad clásica, a menudo representados como el gran paradigma del deporte, tenían ciertas características propias y se desarrollaron en condiciones muy distintas de las de nuestros deportes. La ética de los jugadores, las normas por las cuales eran juzgados, las reglas de la competencia y la realización propiamente dicha de aquellos juegos diferían notablemente en muchos aspectos de las características del deporte moderno. Numerosos y relevantes escritos de hoy muestran una fuerte inclinación a minimizar las diferencias y exagerar las semejanzas. El resultado es un retrato distorsionado tanto de nuestra sociedad como de la griega, además de una visión bastante distorsionada de la relación entre ellas. La confusión se debe no sólo a la tendencia ya aludida de tratar los juegos de la Antigüedad como la encarnación ideal del deporte moderno, sino también a las correspondientes expectativas de hallar la confirmación de esta hipótesis en los escritos de los antiguos y a la tendencia a descartar las pruebas contradictorias o a tratarlas automáticamente como referencias a casos excepcionales.

Quizá sea suficiente aquí con señalar uno de los rasgos básicos característicos de las diferencias entre la estructura global de los juegos de la Antigüedad clásica y la de los juegos de los siglos XIX y XX. En la Antigüedad, las reglas consuetudinarias de los acontecimientos atléticos «pesados», como el boxeo y la lucha, admitían un grado de violencia física mayor que el aceptado por las reglas de los correspondientes tipos de juegos competitivos de hoy. En estos últimos, además, las reglas están mucho más detalladas y diferenciadas; no son, para empezar, reglas dictadas por la costumbre sino reglas escritas, explícitamente sometidas a la crítica y a la revisión razonadas. El nivel superior de violencia física en los juegos de la Antigüedad no era por sí solo sino un dato aislado, sintomático de algunos rasgos concretos de la sociedad griega, especialmente en la etapa de desarrollo alcanzada por lo que ahora denominamos la organización «estatal» y por el grado de monopolización de la violencia física que ésta implica. La monopolización y el control relativamente sólido, estable e impersonal de los medios de violencia son una de las características estructurales fundamentales de las naciones-Estado contemporáneas. Comparados con ellos, la monopolización y el control institucional de la violencia física en las ciudades-Estado griegas eran aún rudimentarios.

No es difícil clarificar problemas como éstos siempre que en su investigación nos guiemos por un modelo teórico claro como el propuesto por la teoría de los

procesos civilizadores.⁷ Según esta teoría, uno espera que la formación del Estado y de la conciencia, el nivel de violencia física socialmente permitido y el umbral de rechazo contra el hecho de emplearla o presenciarla difieran de diversas maneras en las diferentes etapas del desarrollo de las sociedades. Resulta sorprendente descubrir hasta qué grado la evidencia en el caso de la Grecia clásica confirma estas expectativas teóricas. Así, la teoría y los datos empíricos, juntos, eliminan uno de los principales obstáculos para la correcta comprensión de las diferencias en el desarrollo, como las existentes entre los juegos antiguos y modernos, es decir, el sentimiento de que se denigra a otra sociedad y se rebaja su valor humano por reconocer que en ella el nivel de violencia física tolerado, incluso en los juegos de competencia, era más alto que el nuestro y su umbral de rechazo contra la idea de que las personas se lastimaran o incluso llegaran a matarse unas a otras en tales juegos por el placer de los espectadores era, en relación directa con el anterior, más bajo que el nuestro. En el caso de Grecia, nos encontramos, pues, divididos entre el alto valor humano tradicionalmente asignado a sus logros en el campo de la filosofía, las ciencias, las artes y la poesía, y el bajo nivel humano que parecemos atribuir a los griegos de entonces si hablamos de su bajo nivel de rechazo a la violencia física, si sugerimos que, comparados con nosotros, ellos eran un pueblo «incivilizado» y «bárbaro». Precisamente por no entender bien la verdadera naturaleza de los procesos civilizadores, por seguir la tendencia prevaleciente a utilizar términos como *civilizado* e *incivilizado* para expresar juicios de valor etnocéntricos, para emitir juicios morales absolutos y definitivos —nosotros somos «buenos», ellos son «malos» o viceversa—, nuestro razonamiento se ve llevado a caer en contradicciones aparentemente ineludibles como éstas.

En consonancia con la organización social y el control de los medios de violencia en las sociedades-Estado industrializadas de nuestro tiempo, nosotros mismos somos educados conforme a pautas concretas de autocontrol en lo que respecta a los impulsos violentos. Automáticamente, con estas pautas o reglas medimos todas las transgresiones (ocurran en nuestra propia sociedad o en otras con un grado distinto de desarrollo). Una vez interiorizadas, estas normas nos brindan protección y refuerzan nuestras defensas para no caer en ningún tipo de desliz. El incremento de la sensibilidad con respecto a los actos de violencia, los sentimientos de repudio al ver cómo se comete violencia más allá del nivel permitido en la vida real, o de culpabilidad por nuestros propios deslices, la «mala

⁷ Norbert Elias, *El proceso de la civilización*, 3ª ed., FCE, México, 2009, y *State Formation and Civilization*, Oxford, 1982.

conciencia», todo esto es sintomático de tales defensas. Con todo, en un periodo de violencia incesante en los asuntos entre las naciones, estas defensas interiorizadas contra los impulsos violentos se vuelven irremediabilmente inestables y quebradizas, por estar expuestas en forma continua a estas presiones sociales antitéticas: las que nos dicen que aumentemos el nivel de autocontrol de los impulsos violentos en las relaciones humanas dentro de una sociedad-Estado, y las que fomentan el decremento de ese mismo autocontrol e incluso nos alientan a actuar violentamente en las relaciones con otras sociedades diferentes de la nuestra. Las primeras explican el grado relativamente alto de seguridad física, desde luego no psicológica ni de otro tipo, del que gozan los ciudadanos de las naciones-Estado más desarrolladas dentro de sus sociedades respectivas. Constantemente se enfrentan a las demandas impuestas a los ciudadanos de estos Estados debido a la ausencia de una monopolización eficaz de la violencia física en las relaciones internacionales. El resultado es una doble moralidad, una formación de la conciencia escindida y contradictoria.

Este tipo de discrepancias las hallamos sin duda alguna en muchas etapas del desarrollo de las sociedades. En la etapa tribal, el nivel de control de la violencia dentro de los grupos sociales es casi siempre mayor que el control de la violencia entre esos mismos grupos. Tal era el caso de las ciudades-Estado griegas. Sólo que en ellas la disparidad entre los dos niveles era relativamente pequeña si la comparamos con la que es característica en nuestro tiempo. Hay muchos indicios para sugerir que este desfase, esta disparidad entre el nivel de seguridad física y el de control tanto social como individual de los impulsos violentos con la correspondiente formación de la conciencia alcanzada hoy en las relaciones entre los estados, por una parte, y el nivel de seguridad física y de regulación social de los sentimientos abiertamente violentos —e intermitentemente—, de las acciones violentas en las relaciones internacionales, por otra, es hoy mayor que nunca. El nivel de seguridad física dentro de las naciones-Estado industriales más avanzadas, aunque parezca bajo a quienes viven en ellas, es con toda probabilidad mayor que en las sociedades menos desarrolladas, si bien apenas ha disminuido la inseguridad en las relaciones interestatales. En la presente etapa del desarrollo social, los conflictos violentos entre las naciones son para quienes se ven envueltos en ellos tan difíciles de resolver como siempre. En consonancia con esto, los niveles de la conducta civilizada son relativamente bajos y la interiorización de los tabúes sociales contra la violencia física, esto es, la formación de la conciencia, es poco duradera y comparativamente inestable. El hecho de que los conflictos y tensiones dentro de las naciones industrializadas sean ahora generalmente menos violentos y en cierto modo más gobernables, es el resultado de un largo

proceso de desarrollo no planificado, de ninguna manera un mérito de las presentes generaciones. Pero éstas suelen verlo así y tienden a emitir juicios sobre las generaciones pasadas cuya formación de conciencia, cuyo nivel de rechazo contra la violencia física, por ejemplo en las relaciones entre las élites gobernantes y los gobernados, era menor, como si el mayor nivel de rechazo que ellas tienen fuera simplemente un logro personal.

Así se juzga a menudo el nivel de violencia que se observa en los juegos de épocas pasadas. Casi nunca distinguimos entre los actos individuales de transgresión a las normas de control de la violencia en nuestra propia sociedad y las transgresiones similares cometidas en otras sociedades conforme a *su* nivel de violencia socialmente permitido, de acuerdo con las normas de *esas* sociedades. De este modo, nuestra respuesta emocional inmediata, casi automática, a menudo nos induce a juzgar a las sociedades que tienen otras normas de control y de rechazo de la violencia como si sus miembros fueran libres para escoger entre *sus* normas y las nuestras y se hubieran equivocado a la hora de elegir. Con respecto a ellos, gozamos la misma sensación de «ser mejores», moralmente superiores, que a menudo experimentamos respecto a los individuos que transgreden las normas en nuestra propia sociedad cuando calificamos su conducta de «incivilizada» o «bárbara», expresando con ello nuestro sentimiento de superioridad moral. Vemos su adhesión a unas normas sociales que permiten formas de violencia condenadas por repulsivas en nuestras sociedades como una lacra en su moral y un signo de su inferioridad como seres humanos. Así, juzgamos y evaluamos a toda una sociedad en su conjunto como si fuera un miembro, un individuo de la nuestra. Por regla general, no preguntamos y, en consecuencia, no sabemos cómo ocurren los cambios en el nivel de control de la violencia, ni en las normas sociales que la regulan, ni en los sentimientos que tienen que ver con ella. Tampoco, por regla general, preguntamos, ni consecuentemente sabemos, por qué ocurren. En otras palabras, no sabemos cómo se explican y, para el caso, tampoco cómo explicar nuestro mayor nivel de sensibilidad con respecto a la violencia física, al menos en las relaciones entre los Estados. Cuando mucho, los explicamos vagamente según las expresiones que utilizamos, en lugar de hacerlo de manera explícita y crítica, como cuando hablamos, por ejemplo, de un «defecto» en la naturaleza de los grupos en cuestión, o de una característica inexplicable de su idiosincrasia «racial» o étnica.

Así pues, los niveles habituales de violencia, tanto la empleada como la permitida en los juegos a lo largo de las diferentes etapas de desarrollo de las sociedades, arrojan luz sobre un problema fundamental mucho más vasto. Puede que unos cuantos ejemplos ayuden a precisarlo.

Tomemos el caso de la lucha libre tal como se practica hoy y se practicaba en la Antigüedad. Hoy, este deporte está altamente organizado y regulado. Su órgano directivo es la Federación Internacional de Lucha Libre, con sede en Suiza. Según las reglas olímpicas de enero de 1967, entre las llaves sucias o desleales de la lucha libre están el estrangulamiento, el medio estrangulamiento y la doble «nelson» si se empuja con fuerza hacia abajo o se emplean las piernas. Dar puñetazos, tirar patadas, embestir con la cabeza: todo esto está prohibido. Los combates, que no duran más de nueve minutos y están divididos en tres periodos de tres minutos cada uno con dos intervalos de un minuto, son controlados por un árbitro, tres jueces y un cronometrista. Pese a la rigidez de estas reglas, la lucha libre es hoy para muchas personas uno de los deportes menos refinados, más rudos. Realizada por profesionales ante espectadores, aún es muy popular una versión ligeramente más violenta aunque casi siempre amañada. Pero los profesionales rara vez se causan lesiones graves uno al otro. Con toda probabilidad, el público no disfrutaría viendo cómo se rompen los huesos y corre la sangre. Sin embargo, los luchadores montan un buen espectáculo haciendo creer que se lastiman el uno al otro, y al público parece gustarle la farsa.⁸

Entre los juegos de competencia de las antiguas Olimpiadas estaba el *pankration*, una especie de lucha sobre la arena que constituía uno de los acontecimientos más populares. Pero el nivel de violencia permitido en este duelo habitual era muy distinto del que se permite en la lucha libre contemporánea. Así, Leontiskos de Mesana, quien en la primera mitad del siglo V ganó dos veces la corona olímpica de lucha, obtuvo sus respectivas victorias no derribando a sus adversarios sino rompiéndoles los dedos de las manos. Arraquion de Figalia, dos veces campeón olímpico de *pankration*, fue estrangulado en el año 564 durante su tercer intento de ganar la corona olímpica, pero antes de morir logró romperle a su oponente los dedos de los pies y el dolor obligó a este último a abandonar el com-

⁸ Para una discusión de la lucha profesional moderna como farsa véase «American Sports: Play and Dis-Play» [Los deportes estadounidenses: juego y exhibición] y «Wrestling: The Great American Passion Play» [La lucha libre: el juego de la gran pasión norteamericana], de Gregory P. Stone, en Eric Dunning (comp.), *The Sociology of Sport: A Selection of Readings*, Londres, 1971.

bate. Los jueces, por tanto, impusieron la corona al cadáver de Arraquion y proclamaron vencedor al hombre ya difunto. Después sus compatriotas le erigieron una estatua en el mercado de su ciudad.⁹ Al parecer, ésta era la costumbre. Si un hombre moría en algún juego de los grandes festivales, su cadáver era coronado vencedor. Pero el sobreviviente, aparte de quedarse sin la corona —motivo ya muy serio de vergüenza—, no recibía castigo alguno ni, por lo que se ve, su acción quedaba marcada con el estigma social. Morir, ser lesionado muy gravemente o hasta quedar incapacitado de por vida eran riesgos que todo luchador de *pankration* tenía que asumir. Puede apreciarse la diferencia entre la lucha como deporte y la lucha como *agonía* en el siguiente resumen:

En el *pankration* los contendientes luchaban con todo su cuerpo, con las manos, los pies, los codos, las rodillas, el cuello y la cabeza; en Esparta usaban incluso los dientes. Los pancratiastas podían sacarse los ojos uno al otro [...] también estaba permitido hacer caer al contrario echándole la zancadilla, asirlo por los pies, la nariz y las orejas, dislocarle los dedos de las manos, los huesos de los brazos y aplicarle las llaves de estrangulamiento. Si uno lograba derribar al otro, podía sentársele encima y golpearlo en la cabeza, el rostro, las orejas; también podía darle patadas y pisotearlo. No hace falta decir que en este brutal torneo los luchadores recibían en ocasiones las heridas más horribles y no pocas veces alguno resultaba muerto. El más brutal de todos era probablemente el *pankration* de los *epheboi* espartanos. Cuenta Pausanias que los luchadores peleaban literalmente con uñas y dientes, se mordían y se vaciaban los ojos el uno al otro.¹⁰

Había un juez, pero ningún cronometrista ni límite de tiempo. La lucha se prolongaba hasta que alguno de los contendientes se rindiera. Las reglas eran tradicionales, no escritas, indiferenciadas y, en su aplicación, probablemente elásticas. Al parecer, estaba prohibido, por tradición, morderse y sacarse los ojos, pero si uno de los dos, cegado por la furia del combate, atacaba al otro de esa manera, probablemente antes de que el juez pudiera separarlos el daño ya estaba hecho.

Los antiguos Juegos Olímpicos duraron más de 1000 años. Quizás a lo largo de este periodo se produjeron fluctuaciones en los niveles de violencia permitidos en las luchas. Pero fueran cuales fuesen estas fluctuaciones, en la Antigüedad el umbral de sensibilidad respecto a causar daños físicos e incluso la muerte en un juego de competencia y, por lo mismo, la ética de todos los torneos de enton-

⁹ Hugo Foerster, *Die Sieger in den Olympischen Spielen*, Zwickau, 1891.

¹⁰ Franz Mezoer, *Geschichte der Olympischen Spiele*, Múnich, 1930, pp. 100-101; citado en Ludwig Dress, *Olympia; Gods, Artists and Athletes*, Londres, 1968, p. 83.

ces, era muy diferente del tipo de competencia que hoy en día conocemos como «deporte».

Otro ejemplo es el boxeo. Al igual que la modalidad *pankration* de lucha, estaba mucho menos circunscrito por reglas y dependía, por tanto, de la fuerza física, de la pasión y la resistencia de la lucha espontánea, en mucho mayor grado que el boxeo deportivo. No se distinguían diferentes clases de boxeadores. No se intentaba, por tanto, emparejar a los participantes según su peso, ni en éste ni en ningún tipo de competencia. La única distinción que se hacía era entre hombres y muchachos. Los boxeadores no sólo peleaban con los puños. Como en casi todas las modalidades del boxeo, las piernas formaban parte de la lucha. Patear en las espinillas al contrario era normal en la tradición boxística de la Antigüedad.¹¹ Sólo la mano y el nacimiento de los dedos (menos el pulgar) se envolvían con tiras de cuero que se amarraban al antebrazo. Así podía cerrarse el puño o estirar los dedos, que, equipados con fuertes uñas, se hundían como espolones en el cuerpo y la cara del contrario. Con el tiempo, estas cintas de cuero blando cedieron el paso a otras más gruesas hechas sobre todo con piel de buey curtida.¹² Luego a éstas se les adaptaron varias correas de cuero grueso, duro y con bordes afilados y salientes. La estatua de un boxeador sentado, obra de Apolonio de Atenas (siglo I a.C.), ahora en el Museo Nazionale delle Terme en Roma, muestra con bastante claridad todo el conjunto. Pero tal vez «boxeo» no sea el término apropiado, pues no sólo el modo de pelear sino también la finalidad y la ética distintiva de esta clase de lucha eran diferentes de las del boxeo como deporte. Significativamente, la ética de combate de estos encuentros pugilísticos, como la de los «agonistas» griegos en general, derivaba de la ética luchadora de una aristocracia guerrera en forma mucho más directa que la ética de lucha de las competencias deportivas. Las últimas brotaron de la tradición de un país que, más que la mayoría de los otros países europeos, desarrolló una definida organización de guerra en el mar,¹³ muy diferente del arte militar en tierra, y cuyas clases altas terratenientes —aristócratas y miembros de la *gentry*— desarrollaron un código de conducta relacionado menos directamente que el de las

¹¹ Filostrato, *Peri Gymnastike (On Gymnastics* en la versión inglesa), primera mitad del siglo III d.C., capítulo 2.

¹² Filostrato refiere que se prohibieron las correas hechas con piel de cerdo por creer que causaban heridas demasiado graves. También estaba prohibido atacar con el dedo pulgar. Quizá sea conveniente mencionar estos detalles. No debe pensarse que las reglas habituales en los juegos de competencia de la Antigüedad no se preocupaban por los participantes. Lo que sucede es que estas reglas simplemente se transmitían por tradición oral y con ello aún quedaba un margen muy amplio para las lesiones graves.

¹³ Véase Norbert Elias, «Studies in the Genesis of the Naval Profession», *British Journal of Sociology*, vol. 1, núm. 4 (diciembre de 1950).

otras clases altas europeas con el código de honor militar del cuerpo de oficiales de los ejércitos de tierra.

El «boxeo» en Grecia, al igual que las otras formas de entrenamiento y práctica agonísticas en las ciudades-Estado griegas, pero a diferencia del boxeo inglés de los siglos XVIII y XIX, era considerado preparación tanto para la guerra como para los juegos de competencia. Cuenta Filostrato que la técnica de combate del *pankration* fue muy útil a los ejércitos de las ciudades griegas en la batalla de Maratón cuando ésta se convirtió en una melé generalizada, y también en las Termópilas, donde rotas sus espadas y sus lanzas, los espartanos continuaron peleando con las manos.¹⁴ En los años del Imperio romano en que él escribió ya no eran ejércitos de civiles los que combatían en la guerra sino soldados profesionales: las legiones romanas. Se había agrandado la distancia entre la técnica militar y la conducta bélica, por un lado, y la técnica agonística tradicional de los juegos por el otro. El griego Filostrato miraba hacia atrás, a la época clásica, con comprensible nostalgia. Quizá ni siquiera entonces, en el tiempo de los ejércitos hoplitas, fuera tan estrecha la relación entre las técnicas de combate militar y las de los juegos como él sugiere, pero sí lo era mucho más que la existente entre las técnicas de los juegos de competencia y las técnicas del arte militar en la época de las naciones-Estado industrializadas. Filostrato estuvo probablemente muy cerca de la línea divisoria cuando escribió que anteriormente los juegos de competencia eran considerados como un ejercicio para la guerra y la guerra como un ejercicio para estas competencias deportivas.¹⁵ La peculiar ética de los juegos en los grandes festivales de Grecia aún reflejaba la de los heroicos antepasados representada en la épica de Homero y perpetuada de generación en generación por el uso de estos poemas épicos en la educación de los jóvenes. Reunía muchas características de la ética de exhibición que regula las rivalidades de *status* y de poder entre las minorías nobles en gran número de sociedades. La lucha, en el juego como en la guerra, se centraba en la ostentosa demostración de las virtudes del guerrero, que hacían a un hombre merecedor de los elogios y los honores más altos entre otros miembros de su propio grupo y a su propio grupo —comunidad o ciudad— entre otros. Era glorioso vencer a los enemigos pero casi no menos glorioso era ser vencido, como Héctor por Aquiles, siempre que uno peleara con todas sus fuerzas hasta ser mutilado, herido o muerto, y no pudiese pelear más. La victoria o la derrota estaban en manos de los dioses. Lo ignominioso y vergonzoso era rendirse sin haber mostrado la suficiente valentía y resistencia.

¹⁴ Filostrato, *On Gymnastics, op. cit.*, capítulo 11.

¹⁵ *Ibid.*, capítulo 43.

En consonancia con esta ética guerrera, el joven o el hombre muerto en un combate olímpico de boxeo o de lucha era coronado vencedor para gloria de su clan y su ciudad, y al sobreviviente —al asesino— no se le castigaba ni estigmatizaba. En la Grecia antigua, la «limpieza» del juego no era la preocupación predominante. La ética inglesa del «juego limpio» no tiene raíces militares. Evolucionó en Inglaterra conjuntamente con un cambio muy específico en la naturaleza del disfrute y de la emoción proporcionados por los juegos de competencia, con lo cual, el brevísimo placer en el resultado de una batalla deportiva, en el momento de la consumación o la victoria, fue ampliado y prolongado por el placer y la excitación que se experimentan antes de que comience el juego y durante él, participando o presenciando su tensión intrínseca. El disfrute y la tensión emocional que el juego proporcionaba aumentaron en cierto modo con el goce que aportaban las apuestas, que en Inglaterra desempeñaron un papel considerable en la transformación de las formas más violentas de juego en los deportes y en el desarrollo de la ética del «juego limpio». Los caballeros que presenciaban como espectadores algún encuentro deportivo en el que jugaban sus hijos, sus criados o bien profesionales famosos, gustaban de apostar dinero a un bando u otro para añadir «sabor» a la emoción de la competencia misma, ya atemperada por las restricciones civilizadoras. Pero la perspectiva de ganar la apuesta sólo podía añadir emoción a la lucha si las probabilidades de ganar estaban repartidas más o menos equitativamente entre los dos lados y podían calcularse mínimamente. Todo esto se logró gracias a un nivel organizativo más elevado que el de las ciudades-Estado de la antigua Grecia:

Los boxeadores de Olimpia no estaban clasificados conforme a su peso, como tampoco los luchadores. No había ningún cuadrilátero o *ring*; los combates tenían lugar en un terreno al aire libre dentro del estadio. La zona a la que se buscaba llegar era la cabeza y el rostro [...] La lucha continuaba hasta que uno de los dos contendientes no fuese ya capaz de defenderse o bien se diera por vencido. Esto lo hacía levantando su dedo índice o extendiendo dos dedos hacia su adversario.¹⁶

Las representaciones en las vasijas griegas muestran generalmente a los boxeadores en una posición tradicional, tan próximos el uno al otro que ambos tienen un pie muy cerca o incluso detrás del pie del contrario. Había poco margen para el juego de pies que permite a los boxeadores modernos moverse rápidamente a derecha, a izquierda, atrás o adelante. Retroceder era, según el código

¹⁶ Dress, *Olympia*, op. cit., p. 82.

de los guerreros, una señal de cobardía. Evitar los golpes del contrario apartándose de su camino suponía algo vergonzoso. Los boxeadores, igual que los guerreros en lucha cuerpo a cuerpo, se suponía que debían pisar fuerte y no ceder ni un palmo de terreno. Las defensas de los boxeadores hábiles podían ser impenetrables; éstos podían cansar a sus oponentes y ganar sin recibir ninguna lesión. Pero si la lucha se prolongaba demasiado, un juez podía ordenar a los púgiles que dieran y recibieran golpe por golpe sin defenderse, hasta que alguno de los dos no fuese ya capaz de continuar con el combate. El tipo agonístico de boxeo, como podemos ver, acentuaba el clímax, el momento de decisión, de la victoria o de la derrota, como el más importante y significativo de la lucha, más importante que el juego mismo. Era una prueba de resistencia física y de pura fuerza muscular tanto como de habilidad y preparación. Eran frecuentes las lesiones graves en los ojos, las orejas y hasta en el cráneo; igualmente comunes eran las orejas inflamadas, los dientes rotos y las narices aplastadas. Hubo un caso de dos boxeadores que acordaron intercambiar golpe por golpe. El primero lanzó uno directo a la cabeza de su adversario que éste pudo aguantar. En un momento en que aquél bajó la guardia el otro lo golpeó bajo las costillas con los dedos estirados, le abrió el costado con las uñas, le arrancó las entrañas y lo mató.¹⁷

VI

De todos los torneos olímpicos, el único más ajeno a nosotros hoy es el boxeo; por mucho que nos esforcemos, aún no logramos entender cómo un pueblo altamente cultivado, con gustos estéticos tan definidos, podía obtener placer de este bárbaro espectáculo en el que dos hombres se golpeaban en la cabeza con la fuerza bruta de sus pesados puños... hasta que uno de ellos se daba por vencido o se veía reducido a estado tan penoso que era incapaz de continuar. Pues no sólo en tiempo de los romanos sino también de los griegos esta forma de lucha ya no era deporte; era un asunto mortalmente serio [...] Más de un competidor olímpico perdió la vida en el estadio.

Esta crítica, hecha en 1882 por Adolf Boetticher, un erudito en el tema de las primeras Olimpiadas, es válida hoy. Al igual que sus colegas en la lucha libre y el *pankration*, los boxeadores estaban decididos a ganar a cualquier precio.¹⁸

Los hechos están fuera de toda duda, pero no así la evaluación. Esta cita re-

¹⁷ *Idem.*

¹⁸ *Ibid.*, p. 81.

presenta un ejemplo casi paradigmático de la incompreensión fruto del uso indiscriminado del propio umbral de rechazo ante modalidades concretas de violencia física como vara generalizada para medir todas las sociedades humanas sin tomar en cuenta su estructura y la etapa de desarrollo social que han logrado, especialmente la etapa alcanzada en la organización y el control de la violencia física. Éste es un aspecto tan significativo del desarrollo de las sociedades como la organización y el control de los medios «económicos» de producción. Encontramos aquí un ejemplo muy llamativo de la barrera que obstaculiza el entendimiento de otras sociedades, formada por el predominio de evaluaciones heterónomas¹⁹ sobre la percepción de las interdependencias funcionales. La escultura de la Grecia clásica goza de una alta posición en la escala de valores de nuestro tiempo. Los tipos de violencia física encarnada en los juegos griegos como el *pankration*, según nuestra escala de valores, reciben una puntuación altamente negativa. El hecho de que relacionemos a aquélla con un alto valor positivo y a éstos con un alto valor negativo hace que a quienes dejan guiar su percepción por juicios de valor preconcebidos parezca que no hay relación posible entre estos datos. Así, quienes juzgan el pasado con base en este tipo de evaluaciones se ven de frente con un problema insoluble.

Sin embargo, cuando uno se interesa en el análisis sociológico de las relaciones entre diferentes aspectos de una misma sociedad, no hay razón para asumir que sólo sean interdependientes las manifestaciones de esa sociedad a las cuales, como ajeno observador, uno atribuye el mismo valor, sea positivo o negativo. En todas las sociedades se descubren auténticas interdependencias entre aspectos a los que el observador por un lado y las personas que forman estas sociedades por el otro, asignan valores opuestos. La belleza del arte griego y la relativa brutalidad de los juegos griegos son un ejemplo. Lejos de ser incompatibles, ambas eran manifestaciones íntimamente relacionadas del mismo nivel de desarrollo, de la misma estructura social.

El surgimiento de la escultura griega desde su molde arcaico y el realismo idealista de las esculturas del periodo clásico son incomprensibles sin un conocimiento previo del papel que la apariencia física de las personas desempeñaba como factor decisivo de la estima social en que eran tenidas entre las élites gobernantes de las ciudades-Estados griegas. En aquella sociedad era punto menos que imposible que un hombre de cuerpo débil o malformado pudiese alcanzar o

¹⁹ Para una explicación de este término y una discusión del problema de la «objetividad» en la sociología, véase Norbert Elias, «Problems of Involvement and Detachment», *British Journal of Sociology*, vol. 7 (septiembre de 1956). Véase asimismo Norbert Elias, *Involvement and Detachment*, Oxford, 1987.

mantener una elevada posición de poder social o político. La fuerza física, la belleza física, la serenidad y la paciencia eran mucho más determinantes para la posición social de un varón en la sociedad griega que en la nuestra. No siempre somos conscientes de que la posibilidad de que un hombre físicamente minusválido alcance o mantenga una posición de liderazgo o un poder y un rango social elevado; es un fenómeno relativamente reciente en el desarrollo de las sociedades. Debido a que la «imagen corporal» o la apariencia física figura en un lugar relativamente bajo, mucho más bajo, por ejemplo, que la «inteligencia» o la «fuerza moral» en la escala de valores que, en nuestras sociedades, determina el rango de los hombres y toda la imagen que nos formamos de ellos, nos vemos imposibilitados para entender otras sociedades en las que la apariencia física importaba mucho más como factor determinante de la imagen pública de un hombre. Indudablemente, éste era el caso en la antigua Grecia. Quizá sea posible hacer notar la diferencia señalando que, en nuestra sociedad, la apariencia física como determinante de la imagen social de un individuo aún representa un papel importante y quizá cada día más en lo que se refiere a las mujeres pero, en lo que respecta a los hombres, aun cuando la televisión puede influir en el problema, la apariencia física y sobre todo la fuerza y la belleza corporales no representan un papel muy importante en la estima pública de las personas. El hecho de que una de las naciones más poderosas de nuestro tiempo haya elegido a un hombre paralítico para el puesto más alto resulta sintomático en este aspecto.

Todo esto era diferente en la sociedad de las ciudades-Estado griegas. Desde la infancia, los seres humanos débiles o con malformaciones eran segregados. A los niños pequeños de constitución débil se les dejaba morir. El hombre que no fuese capaz de pelear contaba muy poco. Era muy raro que un hombre tullido, enfermizo o viejo alcanzara o pudiera mantener un puesto en la dirección de los asuntos públicos. Uno de los términos utilizados en la sociedad griega clásica como expresión de su ideal, el término *areté*, se traduce con frecuencia como «virtud». Pero, a diferencia de nuestro vocablo, el término griego no se refería de hecho a ninguna característica moral. Aludía a los éxitos del guerrero o del caballero, entre los cuales su imagen corporal, su cualificación como guerrero fuerte y hábil era un componente fundamental. Éste fue el ideal que halló expresión tanto en sus esculturas como en sus juegos. A la mayoría de los vencedores olímpicos se les levantaron estatuas en Olimpia y a veces también en sus ciudades natales.²⁰

²⁰ No es necesario analizar aquí las razones de la ola de secularización, visible entre otras cosas en el paso de las representaciones más solemnes, más aterradoras y quizá más expresivas de los dioses y héroes en el periodo arcaico —por ejemplo, la Medusa en el tímpano del templo de Arte-

Una simple faceta más de la misma característica distintiva de la sociedad griega durante la época clásica es la posición social de los atletas tan diferente de la que ocupan en nuestra sociedad. El equivalente del deporte, la «cultura» del cuerpo, no era una especialidad como lo es hoy. En las sociedades contemporáneas un boxeador es un especialista; y si aplicamos el término a quienes ganaron fama como «boxeadores» en la Antigüedad, el mero uso de la palabra tiende a evocar en nuestra mente una imagen parecida. De hecho, los hombres que demostraban su fuerza física, su agilidad, su valor y su resistencia venciendo en los grandes festivales, los más famosos de los cuales eran los que se celebraban en Olimpia, tenían una posibilidad inmejorable de acceder a una posición social y política alta en su sociedad de origen, si es que no la detentaban ya con anterioridad. La mayoría de los participantes en los juegos de Olimpia procedían probablemente de «buenas familias», de las élites relativamente acaudaladas de sus ciudades natales, de los grupos de terratenientes o quizá de las familias campesinas más ricas. La participación en estos juegos exigía un arduo entrenamiento que sólo los relativamente ricos podían permitirse. El joven atleta prometedor que careciera del dinero necesario para tal entrenamiento tal vez encontrara un patrocinador rico; o que algún entrenador profesional le adelantara la cantidad requerida. Pero si obtenía una victoria en Olimpia, ganaba fama para su familia y su ciudad y, para sí mismo, una gran posibilidad de ser aceptado a partir de entonces como miembro de la élite gobernante. El luchador más famoso de la Antigüedad clásica fue tal vez Milón de Crotona, quien obtuvo un considerable número de victorias en Olimpia y en otros festivales panhelénicos. Fue un hombre de una fuerza prodigiosa que con el tiempo se hizo proverbial. También se le menciona como uno de los mejores alumnos de Pitágoras y como comandante del ejército de su ciudad natal en su batalla victoriosa contra los sibaritas, que terminó con el salvaje asesinato masivo de los últimos tras su derrota. El mismo cuadro a la inversa descubrimos cuando vemos que hombres a quienes hoy se les recuerda sobre todo por sus logros intelectuales a menudo fueron recordados en su propio tiempo también por los éxitos que lograron como guerreros o atletas. Esquilo, Sófocles y Demóstenes pasaron por la dura escuela de la lucha hoplita. Para mérito de Platón, varias veces fue vencedor en algunos festivales de atletismo. Por tanto, la idealización del guerrero en la escultura griega (la representación incluso de los dioses de acuerdo con la constitución física ideal del guerrero

misa en Corcira, siglo VI a.C.— al realismo idealizante del periodo clásico, donde dioses y héroes son representados como guerreros bien proporcionados, jóvenes o viejos, cuyos cuerpos hablan, aunque sus rostros resulten quizás un poco vacíos, incluso cuando, como en el caso del auriga de Delfos, se han conservado los ojos incrustados y parte de los colores.

aristocrático) y la ética guerrera de los juegos no sólo eran, efectivamente, compatibles; eran manifestaciones íntimamente relacionadas del mismo grupo social. Ambas son características de la posición social, del modo de vida y de los ideales de estos grupos y, sin embargo, entender esta interdependencia real no menoscaba el placer proporcionado por el arte griego. Si acaso, lo aumenta.²¹

²¹ Hasta qué punto las características de una etapa anterior en el desarrollo de la organización del Estado, especialmente en la monopolización y el control de la violencia física, afectan todas las relaciones humanas se hace patente, entre otras cosas, en la frecuencia con que aparecen en las leyendas griegas los conflictos entre padre e hijo. En lo que respecta a la sociedad griega, Freud probablemente se equivocó en su interpretación de la leyenda de Edipo o, al menos, sólo vio un lado del cuadro, el de un solo individuo: el hijo. En el contexto de la sociedad griega, no se puede por menos que advertir la figuración social concreta reflejada en ésta como en otras leyendas griegas relacionadas con ella. No se puede evitar cuestionar la relación entre el hijo y el padre, el rey joven y el rey viejo, tanto desde el lado del padre como desde el lado del hijo. Desde el ángulo de este último, la leyenda bien puede estar, como dijo Freud, teñida con los celos por la posesión de la esposa por parte del padre —y, podríamos añadir, con el miedo a la fuerza y el vigor físico del padre—. Visto sin embargo desde el ángulo de éste, tal como se refleja en las leyendas griegas, el miedo y los celos que el viejo rey siente hacia el hijo desempeñan un papel igualmente importante en la relación entre ambos. Porque, inevitablemente, el padre envejecerá y se debilitará físicamente mientras que el hijo, débil cuando niño, se volverá más fuerte y vigoroso. Antiguamente, cuando el bienestar de toda una comunidad, de un clan o de una casa estaba ligado no sólo de hecho sino mágicamente —en la imaginación de los miembros de tales grupos— a la salud y el vigor del rey o el líder, el viejo a menudo era asesinado de forma ritual cuando se hacía más viejo, cuando su fuerza y su vigor lo abandonaban, y sustituido por uno de sus hijos, el rey joven. Numerosas leyendas muestran que el hijo, el futuro heredero, tenía que ser escondido de la ira y la persecución del padre cuando aún era joven y que habitualmente era criado por extraños. Así, «sabemos» —según un estudio reciente (Edna H. Hooker, *The Goddess of the Golden Image, in Parthenon and Parthenon, Greece and Rome*, suplemento del volumen X, Oxford, 1963, p. 18)— «que en las comunidades agrícolas primitivas los descendientes del rey estaban en constante peligro, pues suponían una amenaza potencial para la tenencia del trono por parte del rey o, a veces, para una madrastra que lo ambicionaba para sus propios hijos. En los mitos y leyendas de Grecia, pocos príncipes fueron criados en sus casas. Algunos fueron enviados al centauro Quirón; pero la mayoría fueron abandonados, con pruebas de su origen, para ser criados por extraños».

El rey Layo abandonó a su hijo Edipo por miedo a que éste lo asesinara. Zeus fue amamantado por nodrizas y criado en secreto porque su padre, Cronos, creía que era una amenaza y trató de matarlo. El propio Zeus, como Yahvé, temió que el hombre aprendiera parte de sus conocimientos mágicos y castigó violentamente al más joven, Prometeo, por haberse atrevido a robar el fuego del cielo y darlo a los hombres.

Bien puede ser que la escalada de mutua rivalidad y celos como parte de la compleja relación entre padre e hijo, el peculiar proceso que vemos reflejado en las leyendas griegas y en muchas otras, ya no tenga —en una sociedad en que ni siquiera los parientes varones ponen en peligro mutuamente sus vidas, en que el Estado ha monopolizado el derecho de utilizar la violencia física— el papel que alguna vez tuvo en sociedades en que los padres podían asesinar o abandonar a sus hijos. Sería necesario investigar más las figuraciones de padres e hijos para descubrir hasta qué punto el sentimiento de rivalidad y celos del padre por parte del hijo, tal como Freud lo descubrió en sus pacientes, es al mismo tiempo una reacción del sentimiento de rivalidad y celos del hijo por parte del padre. Pero si analizamos las leyendas griegas, sobre todo la propia leyenda de Edipo, es muy difícil no ver claramente la doble vía, los sentimientos recíprocos de rivalidad que intervienen en la relación padre/hijo. El uso que se hace de esta leyenda como modelo teórico seguirá pareciendo

VII

La comparación del nivel de violencia representado por los juegos de la Grecia clásica o, para el caso, por los torneos y juegos populares de la Edad Media, con los niveles representados por los deportes contemporáneos muestra una determinada trayectoria en el proceso civilizador, pero el estudio de esta trayectoria, del proceso civilizador de los juegos, será inadecuado e incompleto si no se enlaza con el estudio de otros aspectos de las sociedades cuyas manifestaciones son las competencias deportivas. En resumen: no se comprenderá el fluctuante nivel de civilización en las competencias deportivas en tanto no se le asocie al menos con el nivel general de violencia socialmente permitido y con la correspondiente formación de la conciencia en las sociedades.

Quizás unos ejemplos ayuden a enfocar con precisión este contexto más amplio. En el siglo xx, el asesinato en masa de grupos dominados por los nazis alemanes provocó el rechazo de casi todo el globo. El recuerdo de estas muertes ha empañado durante un tiempo el buen nombre de Alemania entre las naciones del mundo. El choque fue aún mayor debido a que muchos habían vivido con la ilusión de que en el siglo xx ya no ocurrirían tales barbaridades. Habían supuesto tácitamente que los seres humanos se habían «civilizado» más, que eran «moralmente mejores» y que ese cambio cualitativo era parte de su naturaleza. Se enorgullecían de ser menos salvajes que sus antepasados o que otros pueblos conocidos por ellos sin enfrentarse jamás el problema que su propia conducta relativamente civilizada les planteaba: el problema de por qué ellos, su conducta y sus sentimientos se habían vuelto un poco más civilizados. Lo ocurrido con los nazis fue como una advertencia; un recordatorio de que las restricciones a la violencia no son síntomas

incompleto mientras no se investigue a profundidad la dinámica de esta figuración, la reciprocidad de sentimientos entre un hijo que era débil y se hizo fuerte, y un padre que pierde su fuerza y se vuelve débil. En las sociedades en que la fuerza y el vigor físico desempeñaron un papel mucho mayor que hoy en las relaciones dentro y fuera de la familia, esta figuración debe de haber sido enormemente importante y no sólo de manera inconsciente. Vista en este contexto, la de Edipo se lee como una leyenda destinada a amenazar a los hijos con el castigo de los dioses si matan a sus padres. Sin embargo, lo que más destaca en la leyenda no es probablemente, en primer lugar, la muerte del rey mayor por o en favor del rey más joven, sino la ruptura del tabú del incesto, de la prohibición para todo hijo de tener relación sexual con su madre, que naturalmente es una prohibición social mucho más antigua que la de asesinar al padre. En este sentido, el mito de Edipo simboliza una etapa relativamente tardía en el desarrollo de una sociedad en la que, en una etapa anterior, ni matar al hijo ni matar al padre era un delito. Estas leyendas, por tanto, nos ayudan a entender un tipo de relación humana que existió en una etapa del desarrollo social en la cual la organización de lo que ahora denominamos «Estado» aún estaba en pañales y en que la fuerza física del individuo, su capacidad para garantizar su supervivencia por medio de su propio poder de lucha era un factor determinante en todas las clases de relaciones humanas, incluida la relación padre/hijo.

de la superioridad de la *naturaleza* de las «naciones civilizadas», ni características eternas de su configuración racial o étnica, sino aspectos de un tipo concreto de desarrollo social que había producido un control social más diferenciado y estable de los medios de ejercer la violencia y una formación de la conciencia consecuente con él. Obviamente, este tipo de desarrollo social podía revertirse.

Lo cual no implica necesariamente que no haya bases sólidas para evaluar los resultados de este desarrollo en el comportamiento y los sentimientos humanos como «mejores» que las correspondientes manifestaciones de anteriores etapas del desarrollo. Un mayor entendimiento del nexo entre los hechos proporciona una base mucho mejor, la única base segura en verdad, para emitir juicios de valor como éste. En caso contrario no podremos saber, por ejemplo, si nuestra forma de erigir barreras individuales de autocontrol contra la violencia física no va asociada a malformaciones psicológicas que, a su vez, podrían parecer sumamente bárbaras a los ojos de una época más civilizada. Por si esto fuera poco, al evaluar una forma de conducta y de sentimientos más civilizada como «mejor» que otras formas menos civilizadas, al considerar que la humanidad ha progresado por llegar a nuestros propios niveles de rechazo y repugnancia contra formas de violencia que eran comunes tiempo atrás, nos vemos frente al problema de por qué un desarrollo no planificado ha producido algo que juzgamos como progreso.

Todos los juicios respecto a los niveles de conducta civilizada son juicios comparativos. No se puede decir en sentido absoluto: nosotros somos «civilizados», ellos son «incivilizados». Pero sí puede decirse con gran confianza: «las pautas de conducta y de sentimiento de la sociedad A son más civilizadas que las de la sociedad B», siempre que se tenga a la mano un medidor claro y preciso del desarrollo. La comparación entre las competencias agonistas griegas y las competencias deportivas contemporáneas es un ejemplo. Los niveles de rechazo público ante el asesinato en masa son otro. Como se demostró en años recientes, el sentimiento casi universal de aversión contra el genocidio indica que las sociedades humanas han pasado por un proceso civilizador, pese a lo limitados e inestables que puedan ser sus resultados. La comparación con las actitudes del pasado muestra esto de manera muy clara. En la Antigüedad griega y romana la masacre de toda la población masculina de una ciudad derrotada y conquistada y la venta como esclavos de sus mujeres y niños si bien podían mover a compasión, no provocaban la condena generalizada. Nuestras fuentes son incompletas pero, aun así, muestran que los casos de asesinato masivo se han presentado con bastante regularidad a lo largo de todo el periodo.²² A veces la furia del combate de un

²² Pierre Ducrey, *Le Traitement de Prisonniers de Guerre dans la Grèce antique*, École Française d'Athènes, Travaux et Mémoires, fascículo XVIII, Paris, 1968, pp. 196 y ss.

ejército largamente amenazado o frustrado era un factor decisivo en la masacre total de los enemigos. La destrucción de todos los sibaritas sobre los que pudieron poner sus manos los ciudadanos de Crotona comandados por Milón, el famoso luchador, es un ejemplo del caso. Otras veces el «genocidio» era un acto calculado tendente a destruir el poderío militar de un Estado rival, como sucedió con Argos, cuya fuerza militar como posible rival de Esparta fue prácticamente aniquilada por orden del general espartano Cleomenes, destruyendo absolutamente a todos los varones que podían portar armas. La masacre de la población masculina de Melos por orden de la Asamblea de Ciudadanos de Atenas en el año 416 a.C., vívidamente descrita por Tucídides, fue el resultado de una figuración muy similar a la que condujo a la ocupación soviética de Checoslovaquia en 1968. Los atenienses consideraban Melos parte de su imperio, pues para ellos tenía importancia estratégica en su lucha con Esparta. Pero los habitantes de Melos no deseaban formar parte del Imperio ateniense. Así pues, los atenienses asesinaron a los hombres, vendieron a las mujeres y niños como esclavos y poblaron la isla con colonos atenienses. Para algunos griegos, la guerra era la relación normal entre las ciudades-Estado. Los periodos de guerra podían ser interrumpidos por tratados de corta duración. Los dioses, por boca de sus sacerdotes, y los escritores podían desaprobador tal vez este tipo de masacres, pero el nivel de rechazo «moral» contra lo que ahora denominamos «genocidio» y, en términos más generales, el nivel de inhibiciones interiorizadas contra la violencia física, eran decididamente más bajos y los sentimientos de culpa o de vergüenza asociados con tales inhibiciones decididamente más débiles de lo que son en las naciones-Estado del siglo XX relativamente desarrolladas. Quizá ni existieran tales sentimientos.

No faltaba la compasión hacia las víctimas. Los grandes dramaturgos atenienses, Eurípides sobre todo en *Las troyanas*, expresaron este sentimiento con una vivacidad tanto más fuerte cuanto que no estaba nublada por la repugnancia moral ni la indignación. Sin embargo, no vamos a dudar de que la esclavización de las mujeres de los vencidos, la separación de las madres de sus hijos, el asesinato de los niños varones y otros muchos temas relacionados con la violencia y la guerra tratados en sus tragedias, tenían para el público ateniense, en el contexto de sus vidas, un verismo y una realidad muy superiores a los que poseen para un público contemporáneo en el contexto de las nuestras.

En conjunto, el nivel de inseguridad física que se vivía en las sociedades de la Antigüedad era mucho mayor que en las naciones-Estado contemporáneas. Que sus poetas mostraran más compasión que indignación moral no altera en nada esta diferencia. Ya Homero desaprobó el hecho de que Aquiles, en su dolor y fu-

ria por la muerte de Patroclo, hiciera matar no sólo ovejas, reses y caballos sino también a 12 jóvenes nobles de Troya, que luego fueron quemados en la pira funeraria de su amigo en sacrificio a su alma en pena. Pero, una vez más, el poeta no juzga ni condena a su héroe desde la atalaya de su propia rectitud y superioridad moral por haber cometido la bárbara atrocidad de sacrificar a seres humanos. La crítica de Aquiles por parte del poeta no tiene el matiz emotivo de la indignación moral. Homero no arroja dudas sobre lo que llamamos el «carácter» de su héroe, sobre su valía como ser humano. Los hombres hacen «cosas malas» (*kaka erga*) cuando están apesadumbrados y furiosos. El bardo mueve la cabeza con desaprobación pero no apela a la conciencia de sus oyentes; no les pide que vean a Aquiles como a un réprobo moral, como a un «mal sujeto». Apela a su compasión, a su capacidad para comprender la pasión que se apodera hasta de los mejores, hasta de los héroes, en tiempos de tensión y los lleva a hacer «cosas malas». Pero su valor humano como hombre noble y guerrero está fuera de duda. El sacrificio humano no tenía para los antiguos griegos ni mucho menos la fama de horrible que tiene para las naciones más «civilizadas» del siglo XX.²³ En Grecia, los niños de las clases educadas sabían de la ira de Aquiles, de los sacrificios y de los juegos celebrados en el funeral de Patroclo. Los Juegos Olímpicos descendían en línea directa de estos torneos funerarios ancestrales. Una línea de sucesión muy diferente de la de los juegos contemporáneos.

VIII

Y tampoco, por lo que se ve, el nivel normal de pasión y violencia de los héroes y dioses homéricos o, para decirlo de otra manera, su nivel normal interno de desarrollo del autocontrol, su nivel de «conciencia», estaba muy por debajo del alcanzado en Atenas durante el periodo clásico. Los restos arqueológicos que han sobrevivido, los templos y esculturas de los dioses y héroes griegos han contribuido a crear la imagen de los griegos antiguos como la de un pueblo singularmente bien templado, equilibrado y armónico. El propio adjetivo «clásico», empleado en frases como «la Antigüedad clásica», evoca el cuadro de la sociedad griega como un modelo de belleza nivelada y de equilibrio que las generaciones posteriores nunca podrán emular. Esto es una equivocación.

No es posible asentar aquí con la precisión que merece el lugar de la Grecia clásica en el desarrollo de la «conciencia», de los controles interiorizados en lo

²³ Friedrich Schwenn, *Die Menschenopfer bei den Griechen und Römern*, Giessen, 1915.

referente a la violencia ni a otras esferas de la vida. Bastará con decir que incluso la Grecia clásica representa todavía el «alba de la conciencia», una etapa donde la transformación de una conciencia autorreguladora representada por imágenes comunales de personajes sobrehumanos externos, dioses-demonios exigentes o amenazadores que decían a los seres humanos de manera más o menos arbitraria qué hacer y qué no hacer, en una voz interior relativamente impersonal e individualizada que habla conforme con los principios sociales generales de justicia e injusticia, el bien y el mal, era aún la excepción más que la norma. El *daimonion* de Sócrates fue quizá lo más aproximado a nuestra formación de conciencia en la sociedad griega clásica, pero esta «voz interior» altamente individualizada tenía aún mucho de genio tutelar. Además, el grado de interiorización e individualización de las normas y controles sociales que hallamos en la representación de Sócrates por Platón fue sin duda alguna un fenómeno excepcional en su tiempo. Resulta muy significativo que no hubiera en griego clásico un equivalente diferenciado y especializado para la palabra *conciencia*. Hay varios términos, como *synesis*, *euthymion*, *eusebia* y otros, que ocasionalmente son traducidos como «conciencia», pero al examinarlos con atención nos damos cuenta de que todos, por separado, son menos específicos y cubren un área de significado mucho más amplia, como «tener escrúpulos», «piedad» y «reverencia a dios». Sin embargo, un solo concepto tan altamente especializado como el moderno concepto de *conciencia*, que denote un agente interior autoritario, ineludible y a menudo tiránico que, como parte del individuo, guía su conducta, que exige obediencia y castiga la desobediencia con remordimientos o «mordiscos» que son los sentimientos de culpabilidad, y que, a diferencia del miedo a los dioses o a la venganza, actúa por sí solo, sin llegar aparentemente de ningún lado ni obtener su poder y autoridad de ningún agente exterior, humano o sobrehumano no formaba parte del bagaje intelectual de la Grecia antigua. El hecho de que aún no se hubiera desarrollado en la sociedad griega puede considerarse un indicador confiable de que la formación de la conciencia en aquella sociedad no había alcanzado una etapa de interiorización, individualización y relativa autonomía comparable en modo alguno con la nuestra.

Si queremos entender el nivel más alto de violencia incorporado en los juegos griegos y el más bajo rechazo a ella en la sociedad griega en general, ésta es una de las pistas que necesitamos conocer, pues es sintomática del hecho de que, en el marco social de una ciudad-Estado griega, los individuos eran mucho más dependientes unos de otros, dependían más que nosotros de agentes y castigos externos que refrenaran sus pasiones, y de que para controlar sus impulsos violentos podían confiar en sí mismos, en las barreras interiorizadas, menos que las

personas de las sociedades industrializadas contemporáneas. Hay que añadir que ellos, o al menos sus élites, ya eran mucho más capaces de contenerse individualmente de lo que lo habían sido sus antepasados en la era preclásica. Testigo de este cambio son las nuevas imágenes de los dioses griegos, la crítica de su arbitrariedad y su crueldad. Si conservamos en mente la etapa concreta en el proceso civilizador que la sociedad griega representaba en el tiempo de las ciudades-Estado autónomas, es más fácil comprender que —comparado con el nuestro— el apasionamiento enorme de los griegos antiguos en la acción era perfectamente compatible con el equilibrio corporal entre fuerza y peso, con la gracia aristocrática y el orgullo en el movimiento reflejados en la escultura griega.

Por último, consideramos de utilidad señalar brevemente otro eslabón en la cadena de interdependencias que conecta el nivel de violencia en los juegos de competencia y en la guerra de la antigua Grecia con otras características estructurales de la sociedad griega. Es enormemente significativo para la etapa en que se encontraba la organización del Estado en aquel periodo el hecho de que la protección de la vida de un ciudadano contra los ataques de otro no fuera vista como es hoy, como un asunto de interés exclusivo para el Estado. Ni siquiera en Atenas se enfocaba así esta cuestión. Si alguien era asesinado o quedaba inválido por el ataque de otro ciudadano, aun en la época clásica correspondía a sus parientes tomar venganza y liquidar el asunto. En contraste con nuestro tiempo, el grupo familiar aún representaba un papel mucho más importante que ahora en la protección de un individuo contra la violencia. Esto significaba al mismo tiempo que todo varón físicamente apto tenía que estar preparado para defender a sus parientes o, llegado el caso, para atacar él mismo con el fin de ayudar o vengar a algún miembro de su familia. Incluso dentro de una misma ciudad-Estado era comparativamente alto el nivel general de violencia e inseguridad física. También esto contribuye a explicar por qué el nivel de rechazo a la idea de infligir dolor o causar daño a otros, y al hecho mismo de presenciar actos violentos, era más bajo y por qué los sentimientos de culpa ante la comisión de actos de violencia tenían raíces menos profundas en el individuo. Tal como estaba organizada aquella sociedad, hubieran representado obstáculos muy difíciles de salvar.

Unos proverbios del gran filósofo griego Demócrito pueden servir para entender mejor estas diferencias pues revelan la experiencia social común del pueblo griego en esa situación. Muestran y explican por qué «el bien y el mal» no pueden significar de ninguna manera lo mismo en una sociedad en la que cada individuo tiene que bastarse por sí solo para defender su propia vida y la de su familia. Es correcto, decía Demócrito, según las reglas de la costumbre,

matar a todo ser vivo que haya causado algún daño; no matarlo es malo. El filósofo expresaba estas opiniones totalmente en términos sociales y humanos. No se invoca a los dioses, ni a la justicia ni a la santidad, como se verá después en el diálogo de Sócrates con Protágoras —si es que podemos confiar en Platón—. Al igual que tampoco hay, como se puede ver, ninguna solicitud de protección ante los tribunales, las instituciones del Estado, los gobiernos. En lo que respecta puramente a la supervivencia física, las personas dependían entonces mucho más de sí mismas que nosotros hoy. He aquí lo que decía Demócrito:

68(B257)

Como sucede con los animales en determinados casos
la regla sobre matar y no matar es la siguiente:
si un animal hace daño
o desea hacer daño
y un hombre lo mata
será considerado exento de castigo.
Obrar así contribuye al bienestar
y no al contrario.

3(B258)

Si una cosa hace daño contrario al bien
necesario es matarla.
Esto cubre todos los casos.
Si así hace un hombre
aumentará la parte de bien que le corresponde
y la seguridad
en todo orden [social].

5(B256)

Correcto es hacer lo que sea necesario
e incorrecto dejar de hacer lo que es necesario
y negarse a hacerlo.

6(B261)

Si a los hombres se les hace una injusticia
hay necesidad de vengarlos en tanto sea factible hacerlo.
No debe pasarse esto por alto.
Hacerlo es justo y también bueno
y lo contrario es injusto y además malo.²⁴

²⁴ Cito estos fragmentos de la traducción al inglés que Eric A. Havelock ha publicado en su libro *The Liberal Temper in Greek Politics*, New Haven / Londres, 1964, pp. 127-128. Creo que su intento de transmitir a los lectores contemporáneos de habla inglesa el significado de estos fragmentos, siempre que tal cosa sea posible, lo consigue con bastante éxito. También muestra, más claramente quizá que muchos otros escritores, que el énfasis puesto por Platón y Aristóteles en la autoridad central del Estado como fuente primaria de problemas políticos se toma a menudo equivocadamente como una característica de los antiguos griegos en general, cuando de hecho este hincapié fue característico, si acaso, de una fase tardía y quizá sólo de la última en el desarrollo de las ciudades-Estado griegas independientes. No puedo, sin embargo, coincidir con el profesor Havelock en su interpretación de que las enseñanzas de filósofos como Demócrito eran «liberales». El liberalismo como filosofía política presupone una organización altamente desarrollada del Estado, aun cuando su objetivo sea impedir que los representantes del Estado intervengan demasiado en los asuntos de sus miembros individuales. La idea de que el individuo debe bastarse a sí mismo propugnada por Demócrito es, por el contrario, característica de una etapa de desarrollo en la que éste y su grupo familiar no pueden contar todavía con la protección de una organización del Estado razonablemente eficaz e impersonal. No es realmente una idea «liberal» la de que los hombres tienen el derecho y el deber de vengarse por su cuenta y matar a sus enemigos.