

LA AGONIA DEL JUEGO O NO ES GRIEGO TODO LO QUE RELUCE

José García Blanco

Ya hace un siglo que el historiador de la cultura J. Burckhardt, en su **Historia de la cultura griega** (Madrid, Iberia, 1974, IV, 128 y ss.) lanzó la idea de que el hombre griego arcaico se caracterizó por lo que el llamó un espíritu *agonal*, es decir, competitivo, derivado del sustantivo griego *agón* con que designaron los griegos desde el final de dicha época arcaica sus competiciones. Su entusiasmo en defensa de su hallazgo es patente: *El agón es el elemento de fermentación en general, que causa el desarrollo de todo poder o saber, en el momento en que existe la libertad necesaria para ello. Así se convierte en agón, al extinguirse las monarquías heroicas, todo lo superior de la vida de los griegos, tanto en lo físico como en lo intelectual. Tomando los agones una importancia sin par y, es más, convirtiéndose en todo y lo único. Toda la vida griega la vemos dominada desde entonces por un esfuerzo competidor.* Agonal sería el drama, tanto comedia como tragedia, y todo tipo de coros; en esa atmósfera vivirían cantores y rapsodos, tañedores de cítaras y flautistas, los pastores de los idilios de Teócrito, y el mismo diálogo como forma de exposición filosófica sería un agón, que todo lo compenetraba y dominaba desde la base de que con la educación todo puede alcanzarse.

El interés cultural del tema es obvio que no se circunscribe al ámbito de la filología griega, aunque sólo fuera por la invasora difusión del deporte moderno, que se declara continuador de los ideales griegos de vida, o por la propaganda que en el mundo occidental se da a la idea de competición como motor del quehacer humano, y en la esfera económica como modelo de la vida de progreso.

Por ello nos ha parecido que no carecería de sentido una re-

flexión sobre ese pretendido parentesco entre la idea griega de competencia y sus vástagos contemporáneos.

Digamos, en primer lugar, que, efectivamente, hubo numerosas competiciones en el mundo griego: además de los famosos concursos atléticos de Olimpia y otras localidades, fueron comunes competiciones poéticas, tanto épicas como líricas; tragedia y comedia se desarrollaban en el marco de un concurso estatal; en el mito griego hay numerosos ejemplos de competiciones de héroes entre sí o con alguna divinidad; incluso los juicios eran denominados agones de discursos, por su carácter antitético, forma que la sofística y el diálogo filosófico utilizaron; en fin, por no alargar la lista, en Grecia se dieron ya las peleas de gallos y los concursos de belleza, tanto masculinos como femeninos.

Tras esta constatación parece natural que la idea de Burckhardt de una mentalidad agonal griega fuera rápidamente admitida como una clave esencial de la cultura griega y se difundiese ampliamente fuera de círculos especializados convirtiéndose en un tópico.

Así, el no menos famoso historiador holandés J. Huizinga, en su **Homo ludens** aparecido hace medio siglo, señalaba que *el espíritu de competición constante dominó la cultura griega antes y después*. Pero su obra, mucho más ambiciosa que la del alemán, tras polémica identificación del concepto de agón con el de juego¹ amplía también el dominio de aplicación, valiéndose de las nuevas aportaciones antropológicas, y lleva, de hecho, a la negación de la tesis de Burckhardt: el espíritu de competición, como demuestran los datos de muy diversos pueblos, no es exclusivo de la cultura griega sino un fenómeno universal. Más todavía: *La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura*. Y el libro concluye con la cita de un conocido pasaje platónico: *Dios es por naturaleza digno de la más santa seriedad, pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por eso tiene que vivir de esta manera, jugando los más bellos juegos, al contrario que ahora... hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos (y de otra parte, defenderse de los enemigos) y vencer combatiendo* (Leyes, 803 c-e; el paréntesis rellena los puntos suspensivos de Huizinga, que cambian totalmente el sentido).

¹ Cf. pp. 52 y ss., 78 y 110 y ss. y el propio índice, donde todos los capítulos tratan del juego exclusivamente, mientras el tercero, el básico, se titula *Juego y competición, función creadora de cultura*; citamos por la edición de B. Aires, Emecé, 1968.

Juego y competición

Ya dijimos que Huizinga interpreta lo agonal como un elemento del juego, aunque se contradice páginas después, al afirmar que no es un elemento necesario. Y esta misma confusión se da en las lenguas modernas que sitúan el deporte **competitivo** por excelencia en los llamados **Juegos** olímpicos (traducción del latín **ludi**, no del griego agón). Pero en griego, y en muchas otras lenguas, una cosa es agón y otra **Paidiá**, juego; contra esta fuerte objeción lingüística, señala que los griegos llevaban tan dentro la porfía que no fueron capaces de distanciarse y ver la unidad yacente en ambos términos. La discusión no es baladí, puesto que todo el libro descansa a nuestro entender en asumir que el agón es un elemento constitutivo del juego y no algo posterior y derivado. En el primer caso, toda la cultura sería agonal, como él quiere; en el segundo, lúdica y sólo en algunos casos derivados agonal. Volviendo al caso griego, digamos que la anterior afirmación del autor es tanto más extraña cuanto ya en el que puede ser el más antiguo poeta conocido, Hesíodo, se distinguen dos tipos de **Erides**, disputa o confrontación: una mala que degenera en guerra y otra buena, según él:

La puso el Cronida de alto trono, que habita en el éter en las raíces de la tierra y para los hombres es mucho mejor, incluso al holgazán despierta al trabajo, pues se apresura a trabajar al ver a otro rico que se afana por arar, plantar y tener un buen patrimonio; envidia el vecino al vecino en riqueza diligente; buena es esta Discordia para los mortales el alfarero al alfarero odia, y al carpintero el carpintero, el mendigo al mendigo envidia y el cantor al cantor
(**Trabajos y Días**, 18-26).

Esta distinción entre una discordia funesta y otra buena que sirve para escapar de la pobreza mediante el trabajo, la retomó Nietzsche (*La competitividad de Homero*, en *Obras Completas I*, 203, Madrid, Aguilar, 1932), viendo en la segunda, como Burckhardt, un motor de la cultura griega que habría desaparecido en nuestro tiempo. Pero no se tenga la tentación de convertir lo que es una resignada aceptación del campesino pobre que era Hesíodo, para quien los dioses nos han dado el trabajo y la fatiga junto con una vida llena de males (Pandora), con una positiva defensa de las virtudes de la competencia en el trabajo. Sobre ello volveremos.

El pasaje demuestra que los griegos distinguían perfectamente desde antiguo lo que podemos llamar emulación, y no lo confundían ni con el agón ni con el juego.



Tomemos ahora la definición que da Huizinga de juego (pp. 29 y 49, con ligeros añadidos en esta primera que ponemos entre corchetes):

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma (sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga provecho alguno) y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual).

La definición, pese a su vaguedad, recuerda inmediatamente la que podría emplear cualquier antropólogo de la escuela de Cambridge para el rito, exceptuando la mención de lo religioso, que, claro está, aparece más adelante, con cita expresa de algunos de sus representantes más conspicuos, como Frazer o Harrison, declarando que el juego es inseparable de la fiesta, el rito y la acción sacra (p. 52). Al hacer la definición de juego casi idéntica a la de rito, de acuerdo con la mencionada escuela, nos va a dar una sola idea genial, capaz de explicar de un solo plumazo toda la cultura humana, el primer motor: tómese una actividad común, el juego, mézclese con la idea agonal y con la teoría ritual, y ¿qué nos sale?: que todo es juego. Pues juguemos. Si todo es juego, nada es juego. Y, sin embargo, juegos haberlos haylos...

De muchos tipos: según los participantes, individuales y colectivos; según el tema, de azar o probabilidad, de habilidad o fuerza física, intelectuales o lingüísticos; según el marco, de mesa, de tablero, de campo o de cualquier parte; con premio o apuesta, que puede ser material o en especies, y si ellos, por entretenimiento; añádanse otras actividades difícilmente clasificables, que atienden al vago nombre de recreativas, y tendemos una ligera idea del vasto panorama del juego. No seremos nosotros quienes intentemos definir el juego. Sólo nos interesa distinguirlo de la competición, del agón en el mundo griego. Y aquí no hay ningún problema en afirmar que un agón es *una fiesta en la que los concursantes compiten por un premio*.

Esa fiesta tiene en principio carácter sagrado, que va perdiendo cada vez más con el paso del tiempo, aunque no del todo. De modo que deben quedar excluidos todos aquellos juegos de carácter profano. El lugar de la fiesta es asimismo sagrado. El número de participantes impide también la consideración de los juegos individuales; y no se diga que enconces compito conmigo mismo porque ésa es una apreciación totalmente subjetiva y, para

mí, inexacta: cuando hago un *solitario* con unas cartas estoy tratando de hacer algo yo solo de acuerdo con unas reglas, y nada más. Los innumerables juegos de azar tampoco pueden ser tenidos en cuenta porque no se da en ellos la competición. Finalmente, tampoco encajan los que carecen de premio y se efectúan por mero entretenimiento, diversión o placer, que son la inmensa mayoría; tan importante es en el agón griego que la primera palabra que designaba estas competiciones era precisamente **athlon**, el premio, de donde atleta es el que compite por un premio, y ese premio fue siempre en el mundo griego algo material: en Homero, trípodes, calderos, puñales, joyas, etc.; en algunas competiciones famosas, si en el recinto se ceñía al vencedor sólo con una corona simbólica, sus ciudades se cuidaban muy mucho de gratificarlos con dinero —poseemos las gratificaciones que en la Atenas de Solón se otorgaban a los vencedores en los principales juegos— y con todo tipo de prebendas, y en muchas otras competiciones locales los premios siguieron siendo materiales.

Por otro lado, el propio Huizinga resalta en el juego el carácter de entretenimiento y pasatiempo como algo fundamental. Parece mentira que se conceda tan poca importancia a la finalidad de la acción: en ella reside la diferencia entre jugadores aficionados y profesionales (el término moderno *amateur* proviene del latín **amator**, que participa por amor al juego simplemente), entre el carácter lúdico y el competitivo, que todo el mundo entiende como algo claramente distinto, y que equivale, de hecho, a hacer algo en broma o en serio. Ahora bien, lo serio es la vida cotidiana por oposición al juego y si el juego se hace serio pierde su carácter esencial, deja de cumplir su función de ser un **intermezzo** en la vida diaria, pierde su relación con el ocio y se convierte en trabajo. Todos los juegos que acaban profesionalizándose dejan ya de ser juegos y se transforman en ocupación de especialista. El profesional no juega y sus motivaciones, reacciones y sensaciones son distintas de las del aficionado, lo que demuestra que sólo en apariencia están haciendo lo mismo.

La competición física como ideal de la nobleza griega arcaica

Burckhardt situó el espíritu agonal básicamente en la época arcaica relacionándolo con la nobleza dominante de la época. En cambio Huizinga lo extendía a la totalidad de la cultura griega.

Ser siempre el mejor y destacar por encima de los demás, dice un verso de la **Iliada**, que condensa en una fórmula este espíritu, que no es sino el ideal heroico. Y el héroe griego más famoso es, sin disputa, Heracles, modelo de fuerza física exclusivamente, como cuadra a una sociedad guerrera primitiva; además de la

guerra, competiciones esporádicas había en la fase más primitiva de la historia griega, según nos cuenta el mito, sobre todo con ocasión de bodas principescas y de funerales regios, amén de retos particulares con otros héroes y con los mismos dioses, lo que no es sino un aviso de los límites humanos, pues el resultado, como era de esperar, es siempre catastrófico para el mortal.

Con la constitución de la **polis**, allá por el siglo VIII, nuevos valores se abren paso: junto al valor guerrero es indispensable la excelencia en la palabra, como dice otro verso de la **Ilíada**, para destacar también en el consejo de nobles que rige la ciudad; o la astucia y capacidad de fingir de un Odiseo. Será también el momento en que aquellos concursos esporádicos sean sustituidos por otros regulares, bajo la advocación de un héroe o de una divinidad. Y los más antiguos, el modelo de todos los que vinieron después, son los de Olimpia, que siempre fueron exclusivamente atléticos; tan importantes que de ellos se sirvieron los griegos para establecer su cronología contando por olimpiadas a partir del 776, año de fundación. En el siglo VII y en el VI se completará el circuito de los cuatro grandes juegos. Estamos ya ante una manifestación cultural para la que hace falta ocio y bienestar. Y no es casualidad que ésta sea la época de las colonizaciones griegas por todo el Mediterráneo y el Mar Negro, que llenan de prosperidad a muchas ciudades griegas, como seguramente tampoco lo es que fuera en la opulenta Inglaterra colonial de final del XVIII y principios del XIX donde resurgiera la idea del moderno deporte aficionado. Esta nobleza, que se divierte en los banquetes a lo grande, suda sus excesos en los estadios y arrambla con los bienes de los campesinos pobres, vendidos como esclavos por deudores, o de otros nobles que no pueden defenderse, caso de la **Odisea**, mientras defiende sus privilegios de los nuevos ricos gracias al comercio, que empiezan a reclamar mayores derechos políticos. ¡Ah, los ideales griegos! La maravillosa nobleza, eso sí, siempre ha sido guapa, rica, famosa y espléndida, y siempre tiene detrás un Píndaro que les arrulle cantando que noble sólo se es por naturaleza y voluntad de dios, que eso no se aprende, y que la victoria en los juegos atléticos no es sino la confirmación de la superioridad innata de estos nuevos héroes. Los nobles sólo compiten con nobles, porque los demás ciudadanos bastante tienen con vivir, y sólo esos nuevos ricos se irán incorporando, la **jet**, al circuito imitando a sus dueños. Encantador caldo de cultivo para la formación de grandes ideales, simulacro barroco de viejas virtudes heroicas, competición para ellos y juego para los dioses.

Pero la mentalidad de la nobleza, individual y egoísta, choca cada vez más con los intereses de la polis, que ha de velar por el interés común y no por el personal, por la solidaridad y el sacrificio en lugar de la ambición y el medro, la consecución de una

justicia no sometida al capricho y la apertura política a otras clases diferentes. Todo ello va a ir minando el poder aristocrático y la aparición final de regímenes democráticos supondrá la quiebra de esa ficción y antigualla del ideal heroico.

Su revisión total, en el aspecto político, obra de la constitución democrática del ateniense Clístenes, irá acompañada de su examen teórico, tarea que llevará a cabo fundamentalmente la tragedia. Los errores de los héroes míticos, sus excesos y soberbia y su consiguiente caída a manos de la justicia divina son no sólo un arreglo de cuentas con los ideales de la nobleza, sino también un aviso muy actual a cuantos en la vida contemporánea intentaran poner en peligro el nuevo sistema.

Cierto que los agones deportivos se seguirán celebrando hasta el final de la antigüedad, pero en una situación muy semejante, creo, a la actual: por un lado el ejercicio físico se extiende algo más en el período democrático, pero sin perder nunca su estrecha relación con la nobleza, según atestiguan sin ir más lejos los diálogos platónicos; por otro lado, la profesionalización del deportista y la especialización rompen el sentimiento de educación global del individuo y dan paso al simple espectáculo. Nunca el deporte en Grecia fue un bien extendido al pueblo, porque siempre le faltó el ocio.

Los agones literarios

Afirmar que la poesía épica o lírica, el drama o la música tienen su motor en el espíritu agonal por los concursos que se celebraban y que, por tanto, la cultura griega está forjada sobre este ideal de competición es una verdad a medias que, formulada categóricamente, hay que rechazar. De nuevo debe insistirse en que el marco de competiciones o fiestas públicas para actividades poéticas es algo muy común en todas las culturas y en absoluto exclusivo o especialmente importante en la griega. Además de los agones, las casas de los nobles, las plazas, los banquetes y cualquier otra reunión fueron ocasión propicia para el canto y la recitación, la música y la representación. En una palabra, cualquier ocasión pública y no sólo una de ellas; el agón es sólo la regularización de las mismas actividades públicas, antes desperdigadas, ocasionales y a menudo improvisadas; por tanto, un fenómeno posterior a lo que se quiere explicar y secundario. Por ejemplo, sabemos que tardíamente se instituyeron agones de heraldos, ¿se sostendrá también que esta actividad está promovida por el espíritu agonal? ¿O, en nuestros días, la existencia de numerosos concursos literarios se entenderá también que inflama de espíritu competitivo las obras a ellos presentadas? Pues la épica y bue-

na parte de la lírica o son anteriores a estos concursos formales o nada tienen que ver con ellos en cuanto a su contenido. Y esto es lo importante. Sólo en algunos casos, lírica coral y drama, la existencia de oposiciones formales entre coros o coro/solista, que provienen claramente del rito, son significativas, pero resulta insostenible que este tipo de oposiciones puramente lúdicas sean interpretadas como competitivas. Ya dijimos antes que asimilar competitivo con antitético era una generalización confusa: un coro o un solista, o dos coros, no **compiten** entre ellos, se complementan lo mismo que estrofa y estribillo, fórmula común en lírica y música.

Es dar demasiada importancia al marco y a la forma olvidándose de los contenidos que, en cambio, muestran diferencias abismales entre unos y otros tipos de juego y de competición. Decir que el agón ha influido en la dialéctica griega y mencionar a Zenón, los sofistas, Sócrates y Platón está muy bien, pero parece absurdo atribuir al juego de preguntas y respuestas una motivación agonal; también lo sería entonces mover la pierna derecha después de la izquierda, ¿quién duda que son antagónicas? Las antinomias naturales han servido de base para otras antinomias artificiales, y en ello se esforzó la filosofía presocrática, lo cual es un modo de análisis y clasificación de la realidad, común en todas las culturas y en las que no hay por qué ver competición. Pensadores, artistas y poetas no dependen de las competiciones para la composición de sus obras.

La cultura griega no puede definirse como agonal

Si la competición física fue el ideal sólo de la nobleza, y en una cierta época, si las competiciones literarias sólo se enmarcan, también en época determinada, pero no se explican por los agones, parece excesivo definir la cultura griega como agonal. Mucho más todavía si echamos una ojeada a los valores predicados por sus hombres, y que, incomprensiblemente, no se traen nunca a colación en este tema. Si hay una línea constante en el pensamiento griego que valga para la época arcaica y clásica esa es la condena del exceso —*nada en exceso*, según la máxima délfica—: la mayoría de los mitos agonales consisten precisamente no en la competición en sí, sino en el castigo por parte de los dioses del exceso humano, la **hybris**; el límite y la moderación son las virtudes humanas más elogiadas; la democracia igualitaria en política, la consideración del ocio, en la vida social, como objetivo fundamental, la aversión por el trabajo manual, concebido siempre como castigo divino e impropio del hombre libre, todo ello no parece confirmar esta tesis.

La idea de victoria es una idea guerrera trasplantada a la competición, y no de lo lúdico a la guerra: la proclamaración de ciertos ideales caballerescos en la guerra, ya en Homero, no es el residuo, como quiere Huizinga, de primitivos elementos lúdicos, sino el intento desesperado de introducir algo de humanidad en medio de la matanza o de suavizar la realidad. La idea de Huizinga de que la guerra ha degenerado desde la antigüedad hasta nuestros días por la pérdida del elemento lúdico que antes contenía, es una idea romántica que confunde la literatura con la realidad: la guerra caballerisca sólo existe en aquélla. En todas las guerras la clemencia es la excepción, y las guerras griegas fueron tan atroces como todas. Ares es el único dios no querido por los griegos, sólo temido y odiado en silencio.

El deseo de destacar y la ambición de gloria de los griegos se han subrayado hasta la saciedad, pero ya en el propio Homero, en la **Odisea**, la sombra de Aquiles, el héroe más glorioso, responde a Odiseo que preferiría ser el último hombre de la tierra antes que rey del Hades: es como el arrepentimiento de Aquiles y la negación de su elección heroica de una vida breve, pero con gloria antes que una larga y vulgar. El griego, como todo tipo con sentido común, lo que quiere ante todo es vivir. La crítica del héroe que hace la democracia ateniense es la mejor prueba de ese sentido común y la crítica más certera de la locura heroica: locura mítica que afecta al héroe por excelencia, Heracles, que matará a sus hijos, o a Ayante, que intenta destrozar a los griegos por no obtener las armas de Aquiles; locura real de sus émulos, como aquel Cleómedes de Astipalea que, despechado por una descalificación en los juegos, sepultó en una escuela a sesenta niños. Los griegos del siglo V saben muy bien que el intento de superación puede traer algunos beneficios, pero que los seres extraordinarios son sumamente peligrosos: el afán de victoria por encima de todo es la ruptura de la convivencia del grupo y de su armonía, y puede acarrear el castigo divino. No es una manifestación del espíritu lúdico, que busca placer, entretenimiento y alegría, sino precisamente su opuesto y su negación total. Algo de eso intuye Huizinga cuando, al final de su libro, advierte la paradoja de que una sociedad con un desarrollo masivo de prácticas deportivas que conduce a las masas a tal grado de histerismo está, de hecho, acabando con el espíritu lúdico. Búsquese esto último en la cultura griega no en lo agresivo, sino en la gracia, la armonía, la broma, la ironía y la risa —ya dijo Aristóteles que el hombre era el animal que reía, no el que competía— y se encontrará en abundancia.

Del invento de la idea agonal de la cultura griega

Pese a estas consideraciones, dijimos al principio que la idea de Burckhardt estaba ampliamente extendida y aceptada y eso nos lleva a preguntarnos por las causas. Ya se ha visto que lo que era un pequeño problema de la cultura griega, tirando del ovillo adquiriría características más generales e inquietantes.

El nacimiento del deporte moderno tuvo lugar sobre todo en la Inglaterra de final del XVIII y principios del XIX, en pleno romanticismo, en el que desempeña un importante papel el redescubrimiento de Grecia en tonos apasionados, como no podía ser menos (¿recuerdan que lord Byron cruzó a nado el estrecho de los Dardanelos para repetir la gesta del enamorado Leandro en busca de su amada Hero?). El mito de Grecia funcionó. Y comenzó con el mismo carácter elitista, especialmente confinado a los recintos universitarios, con la idea del *fair play*, distintiva del *gentleman*, y con la exclusión del profesionalismo, precisamente para distinguirse de otras competiciones similares populares practicadas por plebeyos, especialmente el boxeo, con apuestas por medio (¿pudo ocurrir exactamente lo mismo en Grecia?: en la **Odissea**, el héroe, disfrazado de mendigo, es obligado a combatir con otro mendigo, Iro, en una lucha innoble para solaz de los nobles pretendientes). Para ser aficionado hay que tener medios económicos suficientes que permitan el ocio necesario. Sabido es que el golf, el tenis y otros deportes semejantes sólo muy recientemente han abandonado su carácter de distintivo de casta para ampliarse hasta la burguesía con la admisión de profesionales. Tan elitistas eran que en el XIX y hasta bien entrado el XX era normal expulsar a algún concursante, no por ser profesional, sino por no ser gentleman.

Pierre de Coubertin, que era barón, al crear los modernos Juegos olímpicos en 1896, aseguró que *lo más importante no era vencer sino participar, así como lo más importante en la vida no es el triunfo sino la competición*. El mito de Grecia más las ideas de Burckhardt seguían funcionando, y de un mito y una falacia no puede salir más que una Quimera. Lástima que el barón no conociera a una joven poeta, Safo, que había afirmado: *Lo más importante es lo que uno ama*.

El resto lo conocen: profesionalismo creciente, espectáculos de masas, ingente negocio, propaganda política, identificación con los ideales de competitividad y agresividad de la sociedad capitalista, de un lado, y del otro su utilización como un arma más de la guerra fría en el enfrentamiento entre las potencias: la competición se parece cada vez más a la guerra y la violencia se enseña de los estudios, pero nadie parece advertirlo. El mito de

Grecia más las ideas de Burckhardt más las ideas de Huizinga siguen marchando: y de la Quimera, que todavía conservaba una forma, aún imaginaria, pasamos ya al Engendro. La clase dominante apenas intenta disimular, como hacía la griega, la grosería de sus *virtudes*: la victoria y el dinero se proclaman **olímpicamente**. Diógenes, ante la proclamación de un vencedor en los juegos, exclamó: *Yo venzo a los hombres, tú a esclavos* refiriéndose, claro, no a su clase social. En Olimpia encontraba mucha gente, pero muy pocos hombres, y los atletas eran idiotas porque *están contruidos con carne de cerdo y de buey*, aludiendo a los brutales regímenes de proteínas a que eran sometidos por consejo médico. ¿Les recuerda algo? Y sobre la especialización exagerada, otro de los mitos de nuestro tiempo íntimamente ligado a lo que comentamos, Antístenes decía de un famoso músico: *Es un hombre deplorable, si no ¿cómo sería un flautista tan excelente?* Con espíritu lúdico, llevemos adelante las ideas comentadas en este artículo y proclamemos que el ideal competitivo y agresivo no es sólo la base de toda la cultura humana, sino incluso de todo el reino animal, como una rápida reflexión confirmaría. Así será más fácil desvelar el auténtico rostro de Eris, la discordia, la misma que provocó la guerra de las guerras, la de Troya:

*A su vez la odiosa Eris parió a la dolorosa Fatiga,
al Olvido, al Hambre y los Dolores lacrimógenos,
Batallas, Combates, Muertes y asesinatos,
Disputas, Palabras falaces, Querellas,
Desorden y Perdición, compañeros ambos.*

(**Teogonía**, 225-9).

Eris, la hija de la Noche.