

EL JUEGO EN EL CAMINO, O UN PENSAMIENTO LÚDICO VIVIDO.

José Luís Salvador Alonso

Dr. Fernando Agulló Leal

INEF Galicia (Universidade da Coruña)

Roberto J. Barcala Furelos

Dr. José Luís García Soidán

Facultad de CC. de la Educación de Pontevedra (Universidade e Vigo)

PALABRAS CLAVE

JUEGO, CAMINO.

1.- Introducción.

Se podrían trazar varios mapas de la geografía del Camino con sus fiestas y juegos, mapas de este a oeste y de sur a norte. Es obvio que un sólo mapa no bastaría, puesto que tendríamos que recoger las diversas épocas que se han ido sucediendo desde los comienzos de la Edad Media a nuestros días.

Se llegaría a constatar que si bien las formas y el desarrollo de los juegos y fiestas varían, las localizaciones aparecen permanentes, como si este o aquel pedazo de tierra fuera privilegiado o estuviese cargado de una fuerza particular. Se mantienen los zócalos que intentan desafiar el tiempo o las convulsiones de la historia. Ahora, a través del Camino, hemos ido comprobando que muchos lugares han sido abandonados, ya no es la Iglesia, el narcótico, la custodia de la forma de pensar y la ley, por extensión del poder; todo se ha desplazado a los partidos políticos y sus expertos, sus escuelas, su "ocio" y sus bancos, constituyen una oligarquía sagrada y sacerdotal, que a través de los "medias" son los que dicen lo que hay o no hay que hacer y desde atrás se asoma el mundo que los sostiene: la banca, las grandes industrias y las multinacionales. Por eso y como consecuencia los edificios más notables, mejor cuidados y los que conforman los hitos y señales urbanas de nuestra sociedad son las torres financieras, las bolsas, los

ayuntamientos, los parlamentos, sedes de partidos, bancos, periódicos y los concesionarios de coches. Las iglesias, las casas solariegas, los conjuntos urbanos de una determinada época, los albergues de peregrinos, las fuentes, los puentes... se van cayendo cariaados, ante la indiferencia de las llamadas autoridades, en el más absoluto abandono y de manera más o menos rápida. Por otros lados florecen las villas turísticas como hemos visto por Navarra, las bodegas riojanas, las tiendas y oficinas de propaganda y turismo de los diversos gobiernos autonómicos que usan nobles edificios (¡y gracias!, pues de otra forma estarían por los suelos). No obstante ahí están, aún, esos hitos que vieron, ven, el trasiego del Camino; ese gran espacio patrimonio espiritual de la Humanidad, espacio sagrado, mágico, génesis de Europa y ruta de culturas; que si, en un principio podríamos suponer que el motor de tal azaña fue el fervor religioso, sabemos que en un segundo plano apareció el juego, la función lúdica, como impulsor y hasta nos atreveríamos a decir que, con el tiempo, fue el principal motivo para ponerse en el Camino.

Como hemos constatado, hay mucho abandono en Navarra, La Rioja, Castilla, León, Galicia... pero y aún saliendo de las cronologías, estos edificios sirven todavía de infraestructura para poder realizar las manifestaciones políticas, viajeras y del juego, modulados, eso sí, por los nuevos tiempos.

Con todo esto pretendemos definir, una aproximación al juego: entendiendo este como una trasgresión de lo cotidiano; que sin pretender novedad, intentamos que sea prudente para evitar asfixiar juegos y fiestas en clasificaciones parlables, palaciegas o de empeños encasilladores y empobrecedores como nos remiten esas cursis denominaciones que hoy tanto se llevan: tradicionales, educativos, para la paz, cooperativos... cuando, entendemos, todos los juegos conllevan algo de todo eso y más, mucho más. Queremos dejar el juego en su memoria colectiva y demostrar que ahí en ese espacio del ser humano el factor lúdico sigue existiendo.

Roger Caillois habló de algo así como de una cristalización parecida a la de los minerales, de unas aglomeraciones metafísicas que, cada una a su manera, suscitan usos, ritos, emblemas arquitectónicos (como las catedrales de León, Burgos y Santiago), leyendas, juegos, fiestas y narraciones. De estas etapas sucesivas subsisten restos monumentales (puentes, cruceiros, templos, hospitales, hospederías...) y relatos, escritos o no, relacionados con ellos, como si los mitos hubieran nacido de prácticas y lugares

inconscientes y arquetípicos.

Es curioso que los cruceiros se repitan en todas las geografías que cobijaron la cultura celta: Bretaña, Irlanda, Cornualles, Galitza, País de Gales, Portugal... y Galicia. En todos estos lugares parece que “Dios toma posesión del suelo”, donde las edificaciones seguían a la penetración del cristianismo desde el centro de Europa y sus sacros imperios al Finisterrae. Precisamente esos no están en cualquier lugar, sino que siempre se localizan como buscando la continuidad de un santuario romano y antes celta o galo, y con anterioridad, de un dolmen. Y más adelante la cruz servirá de señal de ruta, de estelas referidas a un peregrinaje. Cada cultura aporta sus mitos, leyendas y signos.

Estas bocas que parecen erupciones de yacimientos metafísicos: continuaciones y contactos de las entrañas de la tierra con los hombres, que mantienen de generación en generación, como una especie de pacto cósmico.

Estos lugares parecen investidos de un cierto poder para provocar actividades de carácter ritual, iniciáticas, mistericas, sagradas, carreras, juegos, competiciones y fiestas.

En la antigüedad, lugares como Cnosos, Olímpia, Delfos, Mileto, etc., acogieron prácticas humanas que escapaban a la economía o a su consecuencia: la guerra. Otros lugares van apareciendo y desapareciendo como Sevilla, Santiago, Brujas, Praga... También los ríos, esas hermosas cintas fluyentes como el llamado padre Miño, el Danubio, Amazonas, el Nilo... Parte de la existencia que no se agarra en el espacio, lo hace en el tiempo.

Ninguna sociedad, ningún pueblo ignora el juego o la fiesta. El ocio es un término moderno, que se relaciona con un industrialismo que no tiene más de doscientos años: se referencia con respecto a la esclavitud del trabajo y de la producción, con el cansancio obrero, con las luchas de los trabajadores y de sus organizaciones en sindicatos y partidos, con el derecho al descanso...

Cuando contemplamos ciertas sociedades que aún viven en la economía rural vemos “malversación” en esas actividades que escapan a la rentabilidad con la que medimos nuestro ocio según las leyes del mercado.

Sin embargo, algún antropólogo, como Marshall Sahlins, cree que la economía rural, que él recoge con la referencia de “salvaje” o preindustrial, no es una economía obsesionada por las carencias, la búsqueda de la subsistencia, abrumada por la aspereza de un medio hostil y la ausencia de instrumentos, herramientas y las técnicas

que corresponderían a las sociedades industriales.

El autor citado atiende a las descripciones “clásicas” del potlatch, detectando una economía abundante que atesora para determinadas ocasiones efímeras, competitivas, festivas y lúdicas, además de prestigiosas para los que lo practican. La acumulación primitiva, lejos de ser un proyecto, no era deseable. Junto a un trabajo campesino, indudablemente duro, se mezclan las actividades recreativas, el vagar, los juegos, el no hacer nada (“dolce far niente” dicen los italianos), elementos, todos, de una gran fuerza socializadora y humanizadora.

En su famoso ensayo, “Homo ludens”, Huizinga ya dejó asomarse esta ambivalencia entre lo funcional y lo lúdico. Por lo que respecta a la Edad Media europea, Le Goff, explicó como los juegos de azar y los sueños, tienen un camino difícil entre las prohibiciones religiosas y los menosprecios de la cultura eclesiástica, herederos de las clases aristocráticas grecorromanas (LE GOFF. 1977). El campesino, el artesano, el tendero desaparecen de los textos (o solo asoma con apariencias irrisorias), pero otras fuentes revelan que la vida social no se acaba en la imagen “racional” (religiosa, política, económica) que dan los eruditos. La eclosión de los juegos, de las fiestas, del carnaval, algunas piadosas condenas de la ociosidad y del “no hacer nada” muestran que el “homo ludens” mantiene su vida subterránea. es precisamente lo que describe E. Le Roy Ladurie acerca del “carnaval de Romans”, una manifestación provenzal emparentada con el área mediterránea.

Pero no todo es funcional en la vida colectiva, y tampoco está todo dominado por la “razón práctica”. Lo hemos comprobado a lo largo de la modesta investigación llevada a cabo por los pueblos del Camino que hemos visitado desde Roncesvalles a Santiago. Estos pueblos no tienen nada de primitivos, son pueblos del ahora y aquí. Se dedican a la agricultura y a la cría de ganado, fundamentalmente, tejen, mantienen sus casas y sus árboles, su existencia puede que esté dominada por la televisión pero esta se combina, intensamente, con largas discusiones, convivencias femeninas, juegos de azar, interminables preparativos culinarios y religiosos que muchas veces van unidos a grandes fiestas alrededor de un santuario o de santos, para los urbanitas desconocidos, pero absolutamente respetados en una especie de “paganismo católico”, en el que cada santodios tiene su templo, sus fieles, sus ritos y concede sus favores en una dura competencia con el dios-zeus de un olímpico-cielo.

Hay quien se pregunta si todo esto no es sino un equilibrio “natural” entre la actividad útil y el ocio. Idílica imagen inspirada en el maniqueísmo económico de nuestra sociedad y en otras ideas “extrañas”: la inocencia “paradisíaca” del ser humano, que nos habla de que todo fue así hasta que necesitamos trabajar para sobrevivir, ese deseo de gentes de buen corazón que venden una visión profética de un futuro sin pobres ni ricos y la reconciliación entre razas, credos e ideologías. Además, se puede añadir las explicaciones clínicas de los sociólogos y psicólogos, según las cuales la fiesta se justifica por la irrupción de una espontaneidad sin control, y por otro lado explican la persistencia del juego por connotaciones patológicas.

Lo que parecería evidente es la necesidad de revisar el concepto del modelo de sociedad. Aunque solo fuese para interrogarnos sobre la asimilación que algunos realizan entre la idea del Estado, sus organismos, instituciones, estructuras y su pensamiento organicista y la vida de la sociedad autónoma, en todos sus actos y formas. Una autonomía creativa, capaz de inventarse ella misma.

Se hace necesaria una observación, una valoración y una explicación permanente de los comportamientos humanos, las llamadas “ciencias sociales” no pueden ser prisioneras de una especie de determinismo histórico, algo así como una carga de caballería que avanzase, desplegada, desde el pasado al presente, no es tampoco una providencia, ni un destino y muchísimo menos una fidelidad pasiva a matrices originarias u otras zarandajas. El hombre vive en el presente. Los juegos, la fiesta, lo lúdico, etc.; por degradado que esté, por escondidos que los mantenga el poder o por lo manipulado que lo tenga el consumo; florecen constantemente, toma formas extrañas, como la extraordinaria pasión por el fútbol. Igual ocurre en la invención de los saberes y durante las expresiones artísticas, en todas esas situaciones el humano busca todos los resquicios que le deja el sistema, opulento y opresor, y ejerce con empeño, terco y lúdico, su papel de creador permanente.

Los grandes encuentros festivos y lúdicos del área latina y del área céltica, con su diversidad, riqueza y cantidad, parecen desafiar cualquier tipo de reducción unitaria. Tres grandes religiones monoteístas se enfrentan, a veces, como rivales, pero en realidad es la misma represión en lo concerniente a juegos, fiestas, cuerpo y libertad, por distraer y alejar al hombre de la mirada divina, la mirada del poder. Los flujos de la historia se encuentran y luchan penetrando los unos en los otros mientras que el comercio de los vivos

se mezcla y guía las agitaciones de las guerras. Esto se da en todos los períodos y en todas las épocas.

Conviene no perderse dentro de los laberintos de las interpretaciones del mito, de sus dudosas supervivencias, de su reducción a las esencias de tal o cual región o territorio “político”, de los que se desprenderían los juegos “tradicionales” de Villapatos de Abajo o las fiestas “tradicionales” de Villapatos de Arribas. Y en este orden ocurre que el juego de la billarda aparece como de pura cepa gallego, por ejemplo, y podemos recordar con la facilidad de un hecho cotidiano que, en Sevilla años cincuenta y sesenta, la billarda era un juego habitual entre los niños de la calle. Desaparecida la calle como espacio de juego, han barrido los juegos que en ella se llevaban a cabo, excepto en zonas rurales, como Galicia, donde aún puede verse y poco el juego de la billarda.

Gernet y también Duvignaud, sugieren con humildad, “revelar... el pensamiento vivido que en él se expresa y se conserva, el germen de ciertas nociones religiosas y jurídicas que, después, han hecho fortuna”. Es conveniente según leo en estos autores no liarse entre lo que en realidad fue, cosa difícil de saber y lo que en realidad está pasando.

El Mediterráneo y su gran área de influencia, que también llegó al Camino, conoció pronto la escritura: existe, por lo tanto, una especie de copia textual de lo que fue la vida, pero es un doble necesariamente deformado y escaso. Redactar una página escrita es reducir la confusa percepción de las cosas a la precisión de los signos compuestos, los cuales serán, ulteriormente, transmitidos por la voz de un clérigo de Irlanda al oído de un público que no sabe leer y, más raro aún, descifrado por un sabio solitario y encerrado en la quietud y oscuridad de su estudio.

La trama vivida, sensible, la oralidad de la fiesta y de los juegos no ha sido conocida más que por translaciones en el tiempo, de padres a hijos, los eruditos y estudiosos del juego no son más que intérpretes de lo que le han dicho, contado o víctimas de lo que se “encontró”, en su texto, evidentemente se imprime su marca personal, sus ideas momentáneas, sus contrasentidos. La imprenta implantada en Europa, primer medio de comunicación industrial, nos invirtió la visión que el hombre occidental tenía de sí mismo desde la antigüedad, pero también hizo crecer su individualidad, exaltándola y llevándonos a un cierto placer en el juego de las interpretaciones. Sin embargo Max Scheler presintió una cierta distancia entre lo escrito y lo vivido, teniendo que situarnos cuidadosamente, entre lo que se ve a través de lo que se

escribió, y lo que en realidad fue o es.

Visto esto, quizá conviene buscar otra vía de aproximación y de contacto con los juegos y la fiesta, relacionando los argumentos con las localizaciones, con las distancias históricas y sobre todo con las grandes pulsiones que reglamentan la vida del hombre: el hambre, la muerte, la sexualidad, el trabajo, lo imaginario...

Durante nuestro recorrido sobre el Camino, mis compañeros de viaje, estudiosos y entusiastas de la educación física, decían no encontrar los juegos en abundancia, diferenciados, jugosos para su clasificación y discusión. Su mirada estaba, aún, mediatizada por las clasificaciones aprendidas en la facultad, por las estratificaciones "lúdico-científica". Sin embargo, desde una visión menos académica, el juego fluía ante nuestros ojos, en los edificios, en la calle y en sus trazados, en los bares llenos de seres deseosos de jugar, a través de miradas, de conversaciones, de guiños, de manifestaciones; de los ritos de bodas, bautizos y velatorios; de los ritos del trabajo tanto urbanos como rurales; de las burlas a la ley y el orden, etc.

Situaciones que la naturaleza impone y que la sociedad solo afronta para desviar lo inevitable (tánatos) por medio de gestos, ritos, fiestas (eros), toda una dramatización que sin duda corresponde a lo que los antropólogos llaman "cultura", bajo las formas más variadas; desde la cháchara de la peluquería y el lunes de fútbol a la beatería y boato de los asistentes a la ópera, desde la lectura de las revistas rosas a la revisión literaria de "La regenta"; desde la guerra como juego (HUIZINGA, 1968) a las ONG como entretenimiento... Un conjunto de respuestas que se distribuyen según el ritmo de las estaciones y de los climas, la vida rural o urbana, el utillaje mental o técnico, la edad, el sexo, la jerarquía, etc.

En esta clasificación, a todas luces arbitraria, quizá ayude a recuperar el contenido del "pensamiento vivo": volvemos a encontrar, en los múltiples registros diseminados por todos los niveles de la cronología, el juego, esa acción libre desprovista de finalidad de la que nos hablaba Huzinga (1968), y aparece enseguida lo dionisaco, la comilona, la fiesta, la efervescencia creativa.

Sería ambicioso y, por otro lado difícil, establecer la lista completa de los juegos y fiestas distribuidas a lo largo del Camino: sería necesaria una vasta investigación para la cual, hasta ahora, nos han negado, o no hemos sabido, encontrar los medios. Como mucho lo que estamos haciendo es dar pistas de investigaciones y proposiciones que

nos lleven a discusiones, pero lo discutible es un ingrediente necesario para el avance del pensamiento.

2.- El hambre.

Más que el hambre, el comer y el beber en común, se trata del reparto de la fruta edénica y de la carne transgresora. Las comilonas habituales en ciertas fechas o actos en los medios rurales, en los que se bebe a la salud de una especie de Dionisos, siempre pronto a aparecer por encima de lo trabajosamente apolíneo. Homero y Hesíodo hablaron de las implicaciones sociales de la tripa; Píndaro, el aristócrata, del hambre pernicioso. Pero no se trata de hambre orgánica, que se calma, es la malversación lo que predomina.

Un razonamiento que se interpone entre esta sociabilidad y la idea de que el hombre se hace de él mismo, de lo que le debe a las reglas que él se impone y que llamamos cultura, de cultivo, o civilización, de civitas, que en definitiva es buscarse un refugio amurallado ante la brutalidad y lo inhóspito de la naturaleza. De aquí sale este doble juego del sacrificio y el reparto obligatorio de un trozo de carne asada o cocida, esta dialéctica de la preparación alimentaria, que tan magistralmente nos ilustró Faustino Cordón en su librito *Cocinar hizo al hombre* (1980), es la que nos informa sobre el abandono de nuestra animalidad y el despegue hacia un hombre totalmente cultivado, que aún está por llegar. Dejamos atrás la parte más bestial de la naturaleza, incluido el canibalismo, que hemos practicado como especie durante más siglos de los que llevamos en contención. Precisamente ha sido a través del juego, un sabio y preciso juego como estamos superando ese comernos los unos a los otros. La cristalización está en el ágape, la comunión, acto que nos legitima ante los dioses y nuestras fuerzas ocultas.

La comida es un juego y una fiesta, la fiesta del invierno, fiesta para después de la siembra y ahí están los viñedos de la Rioja y como surgía el trabajo incluso en los días de domingo, en los silos en Burgos y las tierras de Castilla, los apacibles prados de las tierras altas de Navarra y Galicia. Esta fiesta interrumpe el triste paso del tiempo, suscita una sociabilidad abierta que, a veces, manda a paseo las jerarquías o las dependencias, como sugieren las normas de la hospitalidad y la obligación de compartir los animales muertos en los sacrificios tanto en la antigua Grecia como el cordero pascual en nuestra religión o en los árabes.

El carnaval, según lo describe Caro Baroja, es la comilona que viene tras la

cuaresma, pero también lo carnal en su concepción sexual, es un esparcimiento tras el ayuno tanto para los cristianos como para los mahometanos después del Ramadán. O bien, la fiesta del “caballo de octubre” en la vieja Roma, descrito por Dumézil.

Los animales, el gallo, el caballo, la cabra, el buey... Una relación precisa y de control contra el hambre, representada en el ganado y en los juegos realizados con ellos. ¿No es “a rapa das bestas” una fiesta de, y con, el ganado?. La interpretación y el juego sigue a la práctica: una especie de sublimación que atribuye una virtud mágica o religiosa a la matanza y al reparto, como ocurre con el puerco que en España; en todos sus rincones, está organizada la matanza y más, en algunos lugares se cría entre todos; de manera ostensible, festiva, pública, en la que participan todos los vecinos y en la que se reparten las piezas del animal muerto, por el fundado temor a ser confundidos con las razas perseguidas que tenían prohibido el consumo de este animal. La fiesta es un disfraz ante el poder, un esconder las ideas, escaparse de la dureza cotidiana, de escamotear los diezmos y de premiar los sacrificios del hambre.

Podríamos proponernos buscar algún nexo entre el minotauro de Creta, el cordero del Islam o del cristianismo y las corridas de toros en la España, la Provenza y la América española. Pero teniendo en cuenta que la sociabilidad que se da en las fiestas de la tripa no necesitan coartadas.

Entre las antiguas interpretaciones, sería necesaria una mirada crítica sobre la interminable literatura que acompaña los totems, desde Durkheim hasta Lévi Strauss; este último desmonta con sutilidad la dialéctica del animal sagrado y del “tabu” alimentario, inseparable según él de las reglamentaciones del parentesco (LÉVI STRAUSS, 1962). Desde otros puntos de vista sería conveniente ir respondiendo a cuestiones, como la formación de las organizaciones tribales, la exogamia o el intento de superar, con productos del pensamiento y la cultura, los imperativos de la especie y de la reproducción (MAKARIUS, 1961). Podemos concluir diciendo que los mitos primero y los razonamientos después, intentan disimular el goce que acompaña a los actos de sociabilidad que se dan en torno a la comida y que tienen que ir precedidos de la fiesta y la celebración.

Nuestro recorrido por el Camino ha sido consciente en todo momento de esta realidad, casi todas nuestras entrevistas se hicieron alrededor de una mesa, sentados placenteramente, en las que nosotros éramos casi siempre los invitados. Esto se puede

comprobar en los diarios. Pero también decir que gran parte del juego que observamos de manera directa se producían tras las comidas: juegos de cartas, de dados, dardos, los llamados de mesa (parchís, damas y hasta ajedrez).

3.- La sexualidad

En este tema, más que en cualquier otro, se rebela el pensamiento contra el placer de la carne, el envoltorio de cosas prohibidas, de reglas cada vez más complicadas, de violentas negaciones como las del pecado original.

Aquí el acto lúdico o festivo se transpone muy rápidamente en un símbolo, como si el símbolo solo sirviera para disfrazar, el disfraz tiene un papel de simulacro, bajo cuyo amparo lo prohibido se convierte en admisible. un símbolo simple, como los columpios que citan algunos autores y que los localizan muy lejos en el tiempo y la historia: en Grecia. Columpios que Caro Baroja reencuentra en los carnavales de Cádiz, y que se constatan en los pueblos de Sicilia e Italia. El columpio parece ser la transformación figurativa de los vaivenes del acoplamiento carnal.

Podríamos hablar de los ejemplos de la “orgía”, de las bacanales, podríamos evocar “Las Bacantes”, última y extraña pieza de Eurípides, la manía, la locura que anima al pequeño grupo de sectas respecto a las que Gernet señala la “importancia del elemento femenino” y como la reivindicación de una feminidad socialmente reprimida, que se despierta por y en el juego. El juego que suscita un equívoco, una ambigüedad entre lo posible y lo real. Las noches de los fines de semana con su largo ritual: las hembras se aderezan al igual que los machos, después en los encuentros entre reales y virtuales ellas lanzaran sus señales visuales, el juego de las miradas, y ellos acudirán a pavonearse y a oralizar los actos, cuentan sus hazañas. La abstracta personalización de estas actividades, el “dios” que resume sus epifanías gestuales y verbales es Dionisos el inventor del teatro, de lo que se hace para ser visto y deseado, apariencias efímeras y casi fantasmales. Quizá en otros tiempos estas situaciones fueron más explícitas como recogemos en siguiente escrito: “En las zonas donde se cultiva “o liño” las heredades cobran por este tiempo gran animación. Porque las “arricadas” son la alegría del mes de agosto. Era uso que los mozos de los lugares contiguos, puestos de acuerdo, sorprendían a las “arrincadoras” en un momento de distracción, para entablar con ellas las tradicionales “loitas” a fin de ver quienes rodaban primero por el suelo” (D.E.G.C., I, p. 242

y ss. "Arrincadas").

Estos juegos los encontramos por todas las zonas campesinas, las cofradías marineras o en otros tipos de agrupaciones solidarias. Estas actividades lúdicas, establecen ciertos ritos iniciáticos o explotan sobre ciertos espacios de juegos o en los escenarios como pasa con el teatro de Aristófanes, cuya obra entera es la dramatización poética de la fiesta. Así actúan ciertas comparsas rurales cuando entran en las ciudades, disfrazándose o disimulando para mantener su sociabilidad, entre sí y con los lugareños, véanse los cigarrones o los peliqueiros, ambos grupos de pueblos de la provincia de Orense. Se tienen noticias de los escándalos que se produjeron en Roma cuando el nuevo emperador Heliogábalo entró, en la capital, al frente de una gran comitiva que portaba un enorme falo (ARTAUD, 1972); el mismo culto se reflejaba en las fiestas báquicas que, aún, podemos ver representadas en los frescos de Pompeya (FREYBURGER, M. L., FREYBURGER, G. y TANTIL, J. C., 1986).

Fiestas y juegos del cuerpo confundidas, disfrazadas en ritos, a los que la clandestinidad confiere la fascinación del misterio. Los estados y el poder ejercen la coerción en todos los lugares, pero en todos los lugares la gente se las ingenia para renovar las prácticas de la energía biológica, el deseo y el juego (BAROJA. 1986). Es juego sexual, aquello que, relacionado con su práctica, tiene un determinado escape en el deporte, como el exhibicionismo de los cuerpos en acción que produce incitación y oferta. El poder desde las instituciones, repudia este uso e invierte su sentido para convertirlo en espectáculo público, controlado y desposeído de su sentido trasgresor.

Es evidente que hoy día son las instituciones las que subvencionan, compran y por tanto controlan el deporte, el rock, las drogas y todos los juegos edulcorados que nos ofrecen a través de los uniformadores medios.

4.- La muerte

La muerte es uno de los juegos más presente, más cotidianos de nuestras vidas, en el

Camino, que discurre constantemente escoltado de carreteras, el lugar donde los humanos de occidente se matan con más pasión y delectación, jugársela se dice habitualmente. Nos la jugamos, hoy día, en el vértigo de la velocidad, en las apuestas suicidas del vacío, en las conducciones temerarias de las motos.... hay un placer

morboso, desde siempre en los juegos mortales que nos llevan a los llamados deportes de riesgos, a las guerras como mercenarios, a escapar del hambre en un todo o nada....

La muerte está presente desde el principio en el Camino de Santiago. Paso a paso nos vamos acercando a un sepulcro el cual es nuestra meta y fin. Es un juego inciciático, como el de la oca o el viaje de Ulises, este sólo será un héroe en el viaje, ni antes ni después, Ulises es el viaje, como el Camino es el Juego. Viaje y Juego son vitales, y definitivos.

En Grecia se dramatizaba la muerte, tan presente en su vida diaria, lo que dio lugar a hermosas obras de teatro. Durante el barroco español ocurrió algo parecido, se moría y se mataba por el honor, extraña invención religiosa de un país multiétnico, donde los cercanos al poder (la religión católica) tenían honor y lo defendían a estocadas. Pero anteriormente, en los torneos, tampoco la vida valía mucho y se ponía con frecuencia en el palenque (MANRIQUE). En los toros, se va a ver un rito, medido en tiempo, clarines, división de opiniones, aplausos, ondear de pañuelos, etc., en un perfecto ejercicio democrático y directo sobre la muerte. Es uno de los espectáculos heredero directo del circo romano. Combate de bestias, de bestias contra hombres, de gladiadores entre sí, y cuya vida depende de la multitud. Hegel decía que los romanos, al no poder transformar la violencia en poesía trágica, se dejaron fascinar por la crueldad visible. Los mitos trágicos o religiosos no eran suficientes, sin duda, para un público que no estaba, como en las ciudades griegas, formado por ciudadanos sino por todos los que, procedentes de Italia y de otros lugares, accedían, quizá ficticiamente, a la igualdad social por medio de este espectáculo común.

La muerte convertida en espectáculo es la muerte del otro. Lo vemos todos los días por la televisión y nos entretiene, como si fuese un juego. Los intelectuales la justifican, como Savater siempre dándole la razón a los bombardeos americanos (llevan más de un siglo bombardeándolo todo) o Cicerón que se excusaba asegurando que los gladiadores eran criminales (dijeron lo mismo de los cristianos), que se juegan la supervivencia en una apuesta, o como Séneca, a quien sin repugnarle la multitud, no le gustaba, descubrió en estas luchas de sangre la figura del estoico.

5.- Bibliografía

- **Artaud, A.** "Heligábalo". E. Argonauta. Buenos Aires, 1972.
- **Auguet, Roland.** "Les Jeux romains". Flammarion, París, 1976
- **Caro Baroja, Julio.** "El carnaval". Alianza E. Madrid, 1986.
- **Caro Baroja, Julio.** "Las brujas y su mundo" E. Taurus,. Madrid, 1986.
- **Cordón, Faustino.** "Cocinar hizo al hombre". Tusquet editores. Barcelona, 1980.
- **Freyburger, M. L., Freyburger, G. y Tantil, J. C.** "Sectes religieuses en Grèce et à Roma". E. Les Belles Lettres. París, 1986
- **Gernet, Louis.** "Anthropologie de la Grèce antique" E. Maspéro, Paris, 1968.
- **Lévi Strauss, C.** "Le Totémisme aujourd'hui". PUF, París, 1962.
- **Lévi Strauss, C.** "La pensée sauvage". E. Plon. París, 1962.
- **Séneca, L.A.** "Cartas morales a Lucilio". E. Planeta. Barcelona 1985.
- **Vernant, J. y Détienne, M.** "La Cuisine du sacrifice en pays grec". E. Gallimard. París, 19