

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo: entre la ideología y el placer

Maximiliano Korstanje
Universidad de Palermo, Argentina

Resumen. El mundo germánico, o mejor dicho su cosmogonía, hace referencia al valor, la hazaña y la habilidad como valores fundamentales de sus tribus. Luego de las batallas de Varo en Teutenburg, los germanos constituyeron para Roma una gran ambigüedad. Por un lado, eran admirados por sus dotes y disposiciones para la batalla y, por el otro, eran considerados bárbaros lejanos a la civilización. El ocio (*otium*) y el estilo de vida latino eran la vara con la que se medía y se estereotipaba a los “otros”. Sin miedo a equivocarnos, podemos afirmar que la “germaneidad” ha sido una construcción puramente latina, y en consecuencia ha cautivado en la modernidad a diversas generaciones, desde los humanistas de los siglos dieciocho y diecinueve hasta los eugenésicos nacionalsocialistas del siglo veinte. El trabajo maneja dos fuentes bibliográficas clásicas con respecto a las costumbres y formas de ocio que practicaban las tribus germánicas de los siglos uno a.c. y uno d.c. Estas fuentes se basan en las observaciones realizadas por Cayo Julio César y Cornelio Tácito sobre las semejanzas y diferencias de esas tribus, así como en los prejuicios y miedos de la época en que escribieron.

Palabras clave: 1. ocio antiguo, 2. Germania, 3. obras clásicas, 4. prácticas lúdicas.

Abstract. The Germanic world or broadly speaking their cosmology makes reference to bravery, the feat and manual ability in the use of weapons as features that were characteristics to these tribes. Afterwards the tragic episodes of Varo and Teutenburg, Germans constituted for Rome a curiosity. For one hand, had been admired because of their attributes well-demonstrated in battle but for the other they were considered barbarians, savages, beyond the boundaries of any kind of civilization. The leisure (*otium*) in the Latin style of life had the instrument as to measure the others. Fearless, Germans had been a construction achieved in the hearth of Roman Empire and captivated to the modernity and other generations else such as humanism in XVIII Century, Eugenesic in XIX or National-Socialism in XX. Under such a context, the present paper is an intention to put in dialogue two classical works regarding the habits and customs as to how Germans practiced leisure thru I AD and BC centuries. In this point, almost all remarks had been based on observations done by Caius Julius Caesar and Cornelius Tacitus. Both authors by their prejudice, resemblances and difference say something about the epoch each one saw.

Keywords: 1. ancient leisure, 2. Germany, 3. classic works, 4. playful practices.

culturales

VOL. V, NÚM. 10, JULIO-DICIEMBRE DE 2009

ISSN 1870-1191

Introducción

TODOS O CASI TODOS LOS PUEBLOS DEL planeta tienen sus propias prácticas en cuanto a las formas de entretenimiento. Para que éstas puedan darse en forma sostenida deben existir previamente dos elementos: tiempo libre y aburrimiento. Ambos, a su manera, conforman lo que los estudiosos han denominado *ocio*. El aburrimiento puede ser considerado como “una fuerza universal y persistente” que rodea al accionar humano desde antaño. Según Roberto Nisbett,

aparentemente el hombre es el único con capacidad de aburrimiento. Compartimos apatías periódicas con toda forma de vida, pero la apatía y el aburrimiento son diferentes. La apatía es una inmovilidad depresiva que se apropia del organismo, ya sea ameba u hombre, cuando el entorno no puede ser adecuadamente asimilado... el aburrimiento se halla más alto que la apatía en la escala de aficciones, y es probable que sólo un sistema nervioso tan desarrollado como el del hombre sea capaz de él (2003:11-13).

En mi trabajo “*Ab Expectes Alteri quod Feceris*” demostré que el proceso de asimilación cultural en la Roma (durante las dinastías Julia-Claudia) se llevó a cabo (en gran medida) gracias a la intervención política de estructuras orientadas a la práctica del ocio y el entretenimiento, tanto en su centro como en las provincias romanas. Al respecto, advierto:

...el comercio y el intercambio de bienes con Roma no sólo eran elementos que contribuían a la colonización económico-política sino que además influían en la asimilación cultural, como el caso de Bética y parte de Galla. A medida que los diferentes pueblos iban aceptando las vestimentas, costumbres y formas de ocio romanas iban dejando de lado sus propios estilos de vida. Este fenómeno puede observarse en regiones en las cuales se ubicaba una élite de ciudadanos romanos producto de la explotación minera. En los casos de Germania o Cantabria parece que los romanos no tenían mucho interés en interactuar con las tribus locales (2008a:28).

En este contexto histórico específico, ciertas preguntas no pudieron ser satisfactoriamente respondidas en la mencionada obra,

tales como ¿cuáles eran las prácticas más comunes de las tribus germánicas para combatir el aburrimiento?, ¿qué papel jugaba su mitología en el tema? y ¿qué diferencias se observan entre los testimonios de César y Tácito con respecto a estos pueblos?

En consecuencia, el presente trabajo tiene como objetivos: a) definir y distinguir lo que se entiende por tiempo libre y ocio; b) analizar qué formas dentro de la mitología nórdica hacen expresa mención a las prácticas lúdicas y ociosas, y su relación con la estructura político-social, y c) describir las prácticas de ocio más comunes entre las tribus germánicas según las observaciones de Julio César y Tácito. Como es ya sabido, César y Tácito han construido sus narraciones de formas diferentes y en contextos políticos e históricos diversos. Mientras el primero estuvo presente en parte del territorio germano cuando escribió sus *testimonii*, el segundo escribió sus trabajos mediante crónicas de terceros y nunca estuvo presente en la región. Consecuentemente, existen similitudes y diferencias en los elementos narrativos que ambos usaron para construir una imagen sobre Germania, y de ellas nos ocuparemos en la conclusión de este artículo.

Metodológicamente, cabe mencionar que el lector observará una mayor concentración y exposición en los textos originales de Julio César que en los de Tácito. Desde el momento en que gran cantidad de la obra de Tácito no hace más que apoyar y repetir las observaciones ya hechas en los *Comentarios* de César, hemos elegido esta modalidad por claridad expositiva y para evitar confusiones en la lectura. Por otro lado, la calidad *in situ* de las observaciones hechas por el dictador romano durante sus excursiones militares y su claridad hacen obviamente inclinar la balanza en su favor.

Definición de ocio y tiempo libre

Luego de un análisis exhaustivo y erudito sobre los diferentes tratamientos que fue adquiriendo el estudio del ocio o el tiempo libre,

Frederic Munné establece un modelo que permite diagramar el tiempo social total. Mediante nociones básicas como condicionamiento y autodeterminación, el autor sostiene que el tiempo social se divide en cuatro compartimentos interconectados: *a) tiempo psicobiológico*, ocupado por aquellas conductas inevitables en el mantenimiento de nuestra mente y cuerpo; *b) tiempo socioeconómico*, lapso dedicado a todas aquellas actividades obligatorias y plausibles de retribución financiera, como el trabajo; *c) tiempo sociocultural*, dedicado a las acciones que refuerzan el sistema emocional y ambiental en el que se desarrolla el sujeto, como visitar amigos o asistir a un casamiento, y por último, *d) tiempo libre*, término asignado para aquel espacio temporal en donde el sujeto lleva a cabo todo tipo de acciones no condicionadas externamente. A su vez, estos tipos puros van entremezclándose entre sí a medida que las sociedades adquieren más complejidad (Munné, 1999:73-75).

Consecuentemente con su construcción teórica, Munné define (entonces) al tiempo libre como “el tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el autocondicionamiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad” (1999:77).

Pero dentro de estas clasificaciones, ¿donde ubicar al ocio? parece la pregunta que despierta mayor inquietud en esta clase de análisis. Para Joffre Dumazedier (1974), el ocio debe ser comprendido como una parte del tiempo disponible por el sujeto, pero no por decisión personal sino por una triple causalidad, que encuentra su expresión en la reducción de las jornadas de trabajo, la disminución de las obligaciones sociales y la relajación de los imperativos sociopolíticos. Así, las funciones del ocio alcanzan tres aspectos relacionados con el descanso, la diversión y el desarrollo de la personalidad. A la crítica fundada de Munné sobre la vaguedad de su definición, podemos agregar que Dumazedier sólo hace referencia a un tipo de ocio surgido de la sociedad moderno-industrial y olvida que éste es una institución presente en la mayoría de las civilizaciones antiguas (Korstanje, 2008b).

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

El alemán Erich Weber (1963) introduce (desde un prisma fenomenológico) tres elementos centrales que coadyuvan en la conformación del ocio: la *regeneración*, la *compensación* y la *ideación*. La primera es necesaria tanto para la mente como para el espíritu y adquiere una tipología con arreglo al cansancio, ora sea parcial, ora sea total. La *compensación* radica en la superación de obstáculos y frustraciones propias del ego y sus limitaciones. Finalmente, la *ideación* es la posibilidad de intuir ideas con cierto sentido y orientación normativa, cuya máxima expresión es el ocio contemplativo.

Sin embargo, las definiciones de lo que podría ser considerado *otium* (ocio) o *nec-otium* (negocio) en el mundo antiguo varían notablemente de las definiciones modernas de esos conceptos. En otro trabajo de mayor envergadura (2008c), hemos explicado que una de las características fundamentales del ocio antiguo, sobre todo el romano, además de ser un **compartimento** dedicado a la expresión del espíritu de los seres racionales portadores del logos (escritura) y a los placeres del cuerpo, era su estatus sagrado para los participantes. Desde la lucha de gladiadores ofrecidos a Marte hasta los certámenes de literatura en honor a Febo, pasando por las Fiestas Saturnalias (Saturno) o las Bacanales (Baco), ningún participante podía rehusarse a tomar parte en estos rituales. Si lo hacía, se tenía la creencia de que la divinidad a la que se ofrecía el evento tomaría represalias en los negocios del omiso para castigar su desplante. Por este motivo, ocio moderno y ocio antiguo difieren en su naturaleza: mientras el ocio moderno es voluntario, el antiguo era obligatorio. Ahora bien, a diferencia de los romanos, las tribus germánicas no involucraban a sus dioses principales en sus expresiones de ocio sino sólo a divinidades menores, como los gnomos o los silfos; en efecto, para los germanos el ocio era sólo una forma de distracción ajena al mundo sagrado. Sin embargo, sus costumbres en cuanto al esparcimiento tenían relación con las leyendas (orales) que se narraban sobre las proezas y hábitos de sus dioses.

Luego de lo expuesto, estamos en condiciones de ensayar una definición que, si bien no trate exhaustivamente todos los

elementos analíticos que se encuentran implícitos en el ocio, por lo menos permita una operalización y aplicación histórica. En este sentido, consideramos al ocio como *toda actividad onírica y lúdica, no remunerada y practicada durante el tiempo libre, que satisfaga necesidades específicas de relajación, distensión y desaburrimento, condicionada por y hacia mecanismos sociales, religiosos y políticos con fines predefinidos*. En otras palabras, hacemos aquí una distinción clara entre el tiempo libre, que no sólo es inherente sino también interno a cada sujeto, y el ocio, cuya finalidad y acción se llevan a cabo por componentes sociales externos al sujeto. En cuanto a su naturaleza onírica, el ocio se comporta como una ensoñación de la realidad, pero a su vez es profiláctica en cuanto a que regula el equilibrio del sistema emocional y cognitivo.

La moral y los placeres en la Roma del siglo uno a.c.

En sus orígenes, cuando Roma era sólo una ciudad y luego una república, las costumbres de sus ciudadanos estaban vinculadas al respeto familiar, la virtud, el recato y la monogamia, en combinación con un apego al trabajo en la tierra y el cultivo. Sin embargo, a lo largo de los años y a medida en que Roma se transformaba en un imperio las costumbres y su “virtuosa moral” fueron cambiando.¹

Así como los romanos colonizaban lejanas y extrañas tierras, incorporaban diversos objetos, mitos y leyendas en una especie de sincretismo religioso. Ésta fue la manera, no sólo como se fueron modificando sus costumbres, sino también como las relaciones sociales se fueron tornando cada vez más complejas. El apego a la tierra y al trabajo comenzó a ser mal visto por ciertos grupos, dando origen a lo que Thorstein Veblen (1974) denominó “una clase ociosa”. Esta clase privilegiada se carac-

¹ Utilizamos la palabra “virtud” en el sentido estoico impuesto por Aristóteles. Véase Aristóteles de Estagira, 1997.

terizaba por mantener cierto control de hecho y simbólico sobre las formas de producir, mientras que paulatinamente fueron jerarquizando su consumo acorde a ciertas pautas definidas específicamente. Los otros grupos que componían la sociedad romana comenzaron, a su vez, a imitar a esta clase de nobles y terratenientes. De esta forma, las ciudades romanas eran sinónimo de placeres, comodidad y ostentación. El trabajo en el campo era desdeñado por los aristócratas, quienes iban a disfrutarlo sólo en épocas de verano. Ir a cazar parecía ser la actividad de ocio más representativa de esa clase privilegiada. Cayo Suetonio nos recuerda la popularidad ganada por Julio César, quien siendo edil organizó juegos, cacerías y combate de gladiadores. Los organizadores de esta clase de espectáculos adquirirían cierto respeto y prestigio dentro del pueblo romano. Este tipo de actos despertaban el apoyo popular y en ocasiones eran fomentados y mantenidos por razones políticas. Una análoga medida tomó César tras la muerte de su hija Julia organizando luchas y festines en su honor cuyo costo ascendía a la suma de cien mil sestercios. El genio político de este caudillo romano no tenía precedentes en la república.²

Las diferentes conquistas contribuyeron a la formación de un Estado inmenso, gobernable sólo por medio de la mercantilización del placer, la manipulación política del tiempo libre y la transformación del trabajo en ocio codificado. La rígida moral de los primeros padres de Roma se tornaba insuficiente para mantener pacificados a esos millares de ciudadanos y peregrinos que invadían las ciudades. Para ello, ha contribuido en gran parte la tergiversación de las doctrinas epicúreas. El mismo Epicuro sostuvo que el placer era necesario para mitigar el sufrimiento de cuerpo y espíritu. Sin embargo, pronto los dichos fueron

² Con respecto a Julio César, Suetonio sostiene que, “siendo edil, no se limitó a adornar el Comitium, el Foro y las basílicas, sino que decoró asimismo el Capitolio e hizo construir pórticos para exposiciones temporales, en las que exhibió al público pórticos parte de los numerosos objetos que había reunido. Unas veces con su colega y otras separadamente, organizó juegos y cacerías de fieras, consiguiendo recabar para sí toda la popularidad por gastos hechos en común” (1985).

introducidos en Roma de otra forma. ¿Cuándo se introduce precisamente la filosofía epicúrea en Roma? El profesor Jean Noel Robert señala como posible momento la segunda guerra púnica y la paulatina incorporación de la Venus del monte Eryx (lugar en donde se dio la exitosa ofensiva romana contra Cartago). Una forma que los romanos vieron de demostrar agradecimiento por su triunfo sobre los cartagineses era la veneración y el tributo a Venus. Asimismo, esta diosa, conformada en Sicilia por costumbres orientales que los antiguos romanos de la república consideraban escandalosas, trajo no pocos problemas al senado; Venus parecía tener dos caras, una orientada hacia la virtud, la otra al vicio. Vamos a ver a continuación que su adopción perseguía fines políticos específicos.

Se entiende que para el siglo primero a.C. Roma acepta a la Venus Erycina, la cual simbolizaba el desenfreno, el amor, la pasión y la lujuria, atributos siempre reservados para los hombres, pero en oposición a una figura totalmente contraria a ésta: la Venus Verticordia, orientada a la virtud, la castidad, el amor como signo de la belleza y pureza que se pretendía de la mujer romana. Esta división de géneros ampliamente a favor de los hombres dio origen a la prostitución como forma reaccionaria en la cual las mujeres (subordinadas a los hombres) intentaban invertir su posición. Por otra parte, ello nos lleva a suponer que entonces hubo una era dentro de la historia latina en la que ocio y placer parecen no haber sido la misma cosa. Aunque por otro lado, si bien la mayoría de los romanos (de poca instrucción) confundiera placer con ocio, existía un grupo de individuos cuya visión sobre el placer adquiere caracteres sustancialmente negativos: los filósofos estoicos. Este grupo de pensadores se conforma como una escuela de resistencia moral hacia los avances del poder imperial, en ocasiones como asesores (el caso de Séneca con Nerón), y otros como perseguidos políticos. El punto es que francamente los filósofos griegos y romanos no van a ver en la exacerbación del placer algo positivo para el desarrollo del espíritu.

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

En resumen, la nueva Roma contrastaba dos mundos totalmente antagónicos: una abrumante pobreza, como lo he documentado (2008), y una apabullante riqueza y ostentación. El ocio se conforma de esta manera como un mecanismo discursivo y político que combina todos estos contrastes y mantiene unida la estructura del Alto Imperio Romano. Sin lugar a dudas, para la época en que César pero sobre todo Tácito escriben sobre Germania esta preocupación se notaba a flor de piel; los germanos cumplían una función de espejo de las propias costumbres de los romanos. La antigua virtud romana debía retornar al Imperio y los ciudadanos debían abandonar los vicios o los excesos del placer hedonista.

La mitología nórdica, la lingüística y el macht

A diferencia de lo que comúnmente se cree, la germaneidad estaba construida en una visión estereotipada y funcional a los intereses del Imperio Romano, los cuales en ocasiones emparentaban diversas etnias de distinta composición. En efecto, las tribus nórdicas eran muchas y de muy variadas costumbres, como también el territorio que ellas ocupaban. Sin embargo, sus estructuras mitológicas tenían ciertas semejanzas que pueden resumirse en *a)* la lucha incesante entre dioses y demonios y *b)* el valor como forma de reconocimiento en la otra vida (Meunier, 2006).

Cuando se creó el mundo, cuenta la mitología escandinava, los dioses se juntaron a jugar a los dados y cuando sus hijos renovados vuelvan a nacer volverán a hacerlo en el mismo “tablero dorado” que antes poseían (Huizinga, 1968:91). Esta metáfora revela que para estas tribus el juego (ocioso y competitivo) tenía una matriz fundadora de la propia cosmogonía basada en ciclos de producción económica con arreglo a formas de agricultura. Es decir, en la fundación-destrucción-fundación del mundo los germanos representaban no sólo el paso del tiempo sino también los ciclos de fecundidad reproductiva y de cosecha del suelo.

Por tal motivo, no era extraño que los hombres en sus competencias lúdicas se vanagloriaran o se esforzaran por hacer gala de determinada fuerza o habilidad (como lo hacían sus dioses). Generalmente, los reyes germánicos utilizaban el *hof* no sólo para beber aguamiel sino para contar una y otra vez sus hazañas en los campos enemigos, tema que será abordado luego.

Por otro lado, las tribus germánicas son originarias del norte de la península escandinava; lingüísticamente de origen indoeuropeo, se estima que se alojaron en la región del mar Báltico por el 500 a.C. Para la época romana, los germanos habían descendido hasta ocupar las márgenes del río Rin y porciones de la Galia. Lo cierto es que, lejos de toda uniformidad étnica, varias tribus componían aquello que los romanos llamaron “germanos”; desde alamanes en el norte y centro de la actual Alemania, pasando por anglos, godos, lombardos, francos, marcomanos, gépidos, harudes, cimbro, ubios, tencteros, usipios, teutones, jutos, frisios, ongo bardos, cuados, semnones, burgundios, vándalos, ostrogodos y visigodos, hasta los temibles suevos y bátavos o los rebeldes sajones y hérulos, entre otros.³

Entre los nórdicos, algunos mal llamados “vikings”,⁴ existía la costumbre de dejar inscritas en piedras (runas) el nombre y linaje de quienes caían en el fragor de la batalla o en una expedición. Aun cuando su sistema de escritura contara con sólo 16 letras, su lectura, por el estado en que han quedado conservados esas runas, se dificulta. Siguiendo al profesor S. Jansson, se ha llegado a demostrar que recién en la famosa “era vikinga medieval, siglos VII y IX d.C.”, los germanos adoptaron otro alfabeto con 24 letras (Jansson, 1997).

³ A lo largo de su obra, Tácito menciona otras muchas dentro de las etnias suevas, como cotinos, naristos, boyos, gotones, rugios, casuarios, camavos, angrivarios, dulgubnios, brúcteros, vangiones, trebocos, németes, lemovios, entre otras.

⁴ Su nombre étnico original corresponde a los sajones, pero en la Edad Media surgió un grupo que azotó los monasterios y las abadías en busca de oro. Este grupo de saqueadores fue conocido como “vikings”, en alusión a *vik*: norte, los hombres del norte. Sin embargo, erróneamente hoy se ha identificado a toda una civilización con este nombre.

Por otro lado, a diferencia de los romanos, los germanos no han dejado un corpus escrito sobre sus hábitos y leyes. Al constituirse como sociedades ágrafas, su derecho era puramente consuetudinario, y se estima que las asambleas formadas por los guerreros eran los órganos de ejecución y control sobre el resto de la tribu. Particularmente, contra lo que sucedía en los grandes imperios, la esclavitud si bien existía no constituía *per se* una fuerza de trabajo, como sí lo era en Roma o Egipto. En realidad, no existía diferencia sustancial entre un hombre libre y un esclavo dentro de los clanes nórdicos, aunque, como ha documentado V. Moberg para los siglos diez y trece d.C., los germanos adoptarán la esclavitud como una forma económica, dando origen así a dos formas bien distintas: el nacido esclavo y el vencido en batalla (Moberg, 1989). Pero, básicamente en la antigüedad clásica y tardía, su estructura mitológica estaba fundada en “la venganza” como forma de relación. En pocas palabras, el germano creía que todo “enemigo” tenía el deber de vengarse por las afrentas recibidas, como así lo hacían ellos aun en épocas de paz; entonces, luego de una batalla por lo general la costumbre de tomar prisioneros o esclavos hubiera sido algo torpe de su parte (hecho que escandalizó a los primeros romanos que tuvieron contacto con ellos); pero no bastaba con sólo matar a los prisioneros. Por lo demás, los enemigos muertos en batalla también podían retornar al mundo de los vivos y vengarse de su victimario o ejecutor. Por ese motivo la mayoría de los prisioneros o botines de guerra eran ajusticiados, cuidando ciertas partes rituales para evitar ese retorno del mundo de “los muertos”; una de esas formas era la incineración o la decapitación (Meunier, 2006). En cuanto a la presencia de la venganza en la vida nórdica, existe una dedicación escandinava en memoria a Rodfos, asesinado cobardemente mientras se encontraba en una expedición por Walachia (Rumania), cuya inscripción dice: “Rodvisl y Rodalv, ellos han tenido esta piedra en memoria de sus tres hijos. Ésta está dedicada a la memoria de Rodfos. Los valaquianos lo traicionaron en una expedición. Los dioses

ayuden al alma de Rodfos. Los dioses traicionen a quienes lo traicionaron a él”.⁵

Los germanos, sobre todo los anglosajones y jutos, tenían un apego especial con su espada. En ocasiones, cuando nacía un niño, el padre tomaba su espada y puesta frente a éste repetía: “Todo será tuyo, todo aquello que puedas ganar con tu espada”. En efecto, la espada no sólo representaba para estas tribus una forma de sustento; también constituía un tesoro familiar transmitido de generación en generación. Las relaciones familiares de lealtad y de pertenencia a su tribu se daban por la simbología de la espada.⁶

Por otro lado, y al igual que sus vecinos los galos y celtas, los nórdicos celebraban y respetaban la institución del hospicio, la cual consistía en establecer convenios entre pueblos para recibir recíprocamente a los viajeros pertenecientes a cada pueblo. En tiempos de guerra, el hospicio obligaba a los involucrados a ir a la guerra en forma conjunta. Esta institución no sólo era propia de los germanos sino también de otras etnias de origen indoeuropeo, como los celtíberos y los latinos. Los mismos hijos de Rómulo y Remo en sus orígenes celebraban hospicio, aunque a medida que se fueron formando como imperio dieron lugar a su contralor, el patronazgo (Blázquez, 1989:55; Chamorro, 2006; Ramos, 1942).

Cabe comprender el sentido de la hospitalidad (*hospitium*) en el mundo antiguo como una forma obligada de dones y contradones cuyas funciones obedecían a una fase religiosa por la cual todo extranjero era considerado un enviado de los dioses, y como tal éste debía ser atendido en todo lo que hiciese más llevadero su paso. La hospitalidad era aplicada según el derecho que emanaba de los propios dioses y según su propia voluntad,

⁵ En escandinavo: “Ropuisl: auk : eopalf: pau: raisa: eftir: syni: sina: pria: pina: eftir: roptos: han: siku: blakumen: i : uftaru kup: hielbin: sial: ropfoar kup: suiki: pa: ar: han : sulu”. Según Jansson (1997), no queda claro si cuando se refieren a *blakumen* están haciendo mención a las tribus que habitaban en Valaquia, como gépidos, góticos, marcomanos o vándalos.

⁶ Quien mejor ha documentado y estudiado este tema de la antigua Inglaterra es Hilda Davidson Ellis (1962).

siempre y cuando el viajero perteneciera a un clan extranjero y no tuviese deseos de afincarse en la aldea. Pero, por otro lado, el hospicio también tenía una faceta política, ya que dos pueblos concertados en hospitalidad no sólo garantizaban un mayor comercio y forma de no agresión, sino una futura alianza en caso de conflagración bélica.⁷

En resumen, el hombre tiene la necesidad de dar para recibir y luego volver a dar. De esta forma, suponía el erudito francés, se funda la reciprocidad entre los actores sociales y se mantiene unida la comunidad; la figura de la solidaridad dio así un instrumento de análisis para muchos antropólogos en épocas posteriores (Lévy-Strauss, 1990; Sahlins, 1972; Weiner, 1992). En el mundo griego, nos explica Gygax, la hospitalidad estaba fundada en la solidaridad de los dones.

El hecho de recibir un bien o un favor, sin embargo, generaba un efecto ambiguo en el receptor. Por un lado, uno positivo por el cual quien recibía el regalo se sentía agradecido en solidaridad con aquel que iniciaba el círculo; sin embargo, por otro lado, las consecuencias se tornaban negativas por cuanto el receptor se veía en obligación o deuda con quien ofrecía el regalo. De esta forma, el receptor pronto se encontraba obligado a devolver el favor y cerrar la deuda. Esta explicación apunta a comprender cómo los dones estructuran la solidaridad entre las partes intervinientes y en dónde —en última instancia— se inscribe la hospitalidad (Gygax, 2007). Podemos con base en lo expuesto definir dos tipos de hospitalidad: una positiva, la cual creaba entre deudor y acreedor un lazo de cooperación, y otra negativa, cuya expresión se vinculaba a la venganza y la expiación. Si en la modernidad un viajero entra a un hotel y deja sus datos, en la antigüedad también los viajeros debían para recibir hospitalidad enunciar su nombre, linaje, procedencia o lugar y reino de residencia (Vernant, 2005).

⁷ Sobre este tema, véanse Blázquez, 1989; Bringman, s/f; Derrida, 2006; Dumezil, 1973; Chamorro, 2006; Grimal, 1992; Gygax, 2007; Mauss, 1979; Korstanje, 2008c.

En este contexto, una erudita recopilación bibliográfica y de textos antiguos llevada a cabo por varios autores pero resumidos por J. Huizinga nos ayuda a comprender mejor el fenómeno de la hospitalidad entre los pueblos escandinavos. Esta tradición ofrece un tratamiento especial a la denigración y posterior hipótesis de conflicto en los banquetes reales. Según los relatos de Alboin, la tribu de los gépidos ha invitado con honores a los longobardos (antiguos rivales) a un banquete por Turisindo, rey de los gépidos. Cuando este último suspira por su hijo caído en combate en pugna con los longobardos, su otro hijo comienza a insultar a los huéspedes llamándolos “yeguas de patas blancas”. Uno de los comensales (de origen longobardo) se levanta y exclama: “Ve al campo de Asfeld, y allí te enterarás, sin duda alguna, de lo valientemente que cocean éstos que tú llamas yeguas, allí donde los huesos de tu hermano se hallan dispersos” (Huizinga, 1968:107, 110). Inmediatamente, el rey pone orden mediando escénicamente entre los dos contendientes.

Esta misma costumbre se encuentra presente, según Huizinga, en la leyenda del siglo diez d.C. sobre el héroe dinamarqués Beowulf y en las fiestas conocidas como *Yul* y llevadas a cabo en los solsticios de invierno en las actuales Suecia y Noruega. A esta lucha guionada, a la cual Huizinga relaciona directamente con la capacidad y necesidad lúdica de estas tribus, se le llamaba *mannjafnaor*; esta institución, tan extendida entre los nórdicos, se basaba en ideas puramente religiosas por las cuales el principio de hospitalidad impedía entre los invitados y huéspedes un enfrentamiento directo. Por otro lado, en los antiguos lenguajes germánicos el insulto y el fanfarroneo tenían estructuras que subsisten hasta hoy día como *gelp* o *gelpán* (Huizinga, 1968:108).

Si bien son pocas las fuentes a las cuales se pueden recurrir para establecer dentro de la mitología escandinava la relación entre los dioses y el ocio, ciertos poemas anónimos transmitidos en forma oral y recopilados por un monje islandés en el siglo doce (Saemund el Sabio) nos permiten reconstruir la cosmogonía nórdica en forma satisfactoria. Para ello, nos hemos servido de

fuentes bibliográficas como la obra de Meunier, titulada precisamente *Mitología nórdica*. En uno de sus párrafos introductorios el autor señala:

...la religión de los germanos es sencilla y poética. Adoran las fuerzas de la naturaleza, concebida ésta como un campo de batalla en que se enfrentan los dioses: Wodan (Odín), el dios del comercio, los combates y las tempestades; Thor, la divinidad de los rudos campesinos; Nerto, la diosa de la fecundidad, y Freyja, la diosa del amor (Meunier, 2006:13).⁸

Sin embargo, a diferencia de la cosmogonía románica o la céltica, la germánica no poseía un pensamiento doctrinario articulado, ni jerarquías apoyadas por el culto a sus dioses como los celtas (Hubert, 1988). Entre los antiguos nórdicos existía la creencia en la fuerza de los seres vivos (*macht*), cuya invocación podía ser activada por ciertas operaciones humanas trayendo consigo beneficios o daños. El profesor Meunier nos sugiere que “así se explica la veneración de ciertas cosas de la naturaleza, como las montañas, las fuentes, los bosques, etc. En el transcurso del tiempo esa manifestación de fuerza fue personificada, y así surgió el enjambre de los seres demoníacos que pululan en los bosques y los campos” (2006:14).

Asimismo, el *macht* tenía la particularidad de no acabarse con la vida, sino que acompañaba al héroe hasta el mundo de los muertos. Desde una perspectiva antropológica, esta forma de construir su mitología condicionaba las prácticas en el mundo profano, exacerbando los logros y los méritos (sobre todo en la guerra) como elementos constitutivos de prestigio y autoridad. En este sentido, también las cosas (aun cuando no todas) poseían *macht*, tales como el barco y la espada, lo cual explica por qué se acostumbraba ponerles nombre y el apego que los guerreros tenían por estos elementos. La enfermedad representaba para estos hombres del norte una disminución del poder o la fuerza y

⁸ Cabe aclarar que también se conoce a Thor como Tor, Donner o Doner, por lo cual se usarán estos términos para referirse a la misma divinidad.

Culturales

conllevaba la invocación de las divinidades protectoras para que restauren al individuo. Los ríos y el fuego también eran para los nórdicos fuentes de divinidad y adoración, en parte debido a que se les atribuían virtudes purificadoras, profilácticas frente a las enfermedades, y hasta adivinatorias (Meunier, 2006:16-23).

Desde una perspectiva lingüística, cuenta el historiador Johann Huizinga que los lenguajes germánicos manejan tres palabras distintas para denominar el juego; según su postura, ello revela en estas culturas un apego sustancial hacia las competencias lúdicas:

Hasta el mismo grupo de idiomas germánicos se dispersa en la designación del juego, pues posee tres palabras diferentes. No es ningún azar que, precisamente, aquellos pueblos en los que el juego, en todas sus formas, estaba metido en la masa de su sangre cuenten con diversas designaciones de esa actividad (1968:51).

Las lenguas indosánscritas designan al juego con el término *kridati*, por el cual quieren significar el juego de niños, animales y adultos. Lo mismo puede decirse de las lenguas nórdicas, donde se hace referencia al “agitarse de las olas o el viento”. La terminación *nrt* cubre toda una gama de significados, como la dramatización y la escenificación en las estructuras indo-iranias. Por eso no es extraño que con tal terminación se vincule al juego con la actuación en una misma palabra.⁹

El profesor Huizinga está convencido de que lo lúdico y lo festivo se encuentran ligados en la mayoría de las lenguas de la familia indoeuropea. Como ya lo había afirmado Lévi-Strauss en su *Antropología estructural* (1995), puede existir una relación causa-efecto entre las estructuras lingüísticas y las prácticas o sentidos sociales; Huizinga parece entender algo similar y propone una comparación analítica entre el eje agonal-lúdico. Lo agonal se refiere al dominio de lo festivo en el aspecto del

⁹ En inglés el término *play* designa tanto el juego como la actuación, mientras el mismo verbo adquiere en el alemán la forma *Spielen*, en el danés *Spil* y en neerlandés y sueco *Spel*.

juego, una fusión de sentido para la representación escénica y el jugar, mientras que lo lúdico hace referencia (en los idiomas) a sentidos dispersos entre jugar y escenificar o festejar. Si bien el autor asiente que entre las lenguas romances y sus primas las nórdicas existe cierta similitud en cuanto a designar el juego como una forma en movimiento, el historiador afirma:

...el grupo idiomático germánico no posee, como indicamos, ninguna palabra común que designe el juego y el jugar. Por lo tanto podemos decir que, en el primitivo período germánico, el juego no había sido abarcado con un concepto general. Pero tan pronto como cada rama lingüística del grupo germánico señala una palabra para juego y jugar, estos términos se desenvuelven semánticamente por la misma vía (Huizinga, 1968:62).

El godo (gótico), de la familia óstica, designa al juego *jah bilaikand ina*, en donde *laikan* hace expresa referencia al verbo “saltar”;¹⁰ en el antiguo anglosajón un término similar hace su aparición: *lacan*, del viejo nórdico *leika*, *leikr* y *lac* o *leka*, en donde se expresaban diversas clases de danzas corporales. Una última raíz lingüística hace referencia en el anglosajón a *spelian* o *plegan* (del cual derivan *Spil*, *Spielen* y *Spel*), el cual hacía mención a “representar el papel de otro”. No obstante, mientras en algunos grupos se mantuvo el tronco de *Spelian*, en otros (como el inglés moderno) el término derivó en *play* (de *plegan*). Asimismo, *plegan* también adquiere una significación sacra en *pflegen*: “administrar justicia” o “agradecer”, “jurar”, etcétera. En este sentido, una tendencia desarrolla la raíz *plegan* hacia lo abstracto (*pflegen*, como forma de comunión o celebración) y *play* como forma concreta de juego (Huizinga, 1968:65-69).

En el mundo germano-escandinavo lo onírico se encuentra enraizado en *play* como forma libre de juego, mientras lo obligado se encuentra en *phlitan*, de donde vienen los términos *pflicht* y

¹⁰ Estructura también presente en otros lenguajes, como el escandinavo, el anglosajón o el alemán arcaico. En el alto alemán *Leich* guarda un significado similar a *Laikan*.

pledge como formas de obligación hacia o ir al combate infringiendo cierto peligro (también el franco *pleige* va en esa dirección). Si por último se analiza el término *pflegen* se obtiene una significación tanto de juego como de ceremonial. Como prueba, Huizinga considera que de esta raíz han surgido las palabras *huweleec*, *huweleic* (del actual holandés *huwelijk*), en tanto que *feestelic* (“fiesta”) y *vechtelic* (“combate” en frisón) derivan del arcaico vocablo *fyuchtleek*. Por analogía, el autor sostiene que existe una relación entre las palabras mencionadas y *laik* (*lac* o *lacan*). Acorde a lo expuesto, Huizinga remarca la idea de que

juego y peligro, aventurado azar, proeza, todo anda muy cerca. Podíamos inclinarnos a concluir que la palabra *pflegen*, con todos sus derivados, tanto los que guardan relación con juego y los que guardan relación con deber, pertenecen a la esfera en que algo se halla en juego. Esto nos lleva de nuevo a la relación del juego con la porfía y con la lucha en general. En todos los idiomas germánicos, y no sólo en ellos, la palabra que designa el juego se emplea regularmente para las luchas en serio con armas (Huizinga, 1968:67).

Por otro lado y luego de lo expuesto, se puede mencionar que las festividades eran consideradas eventos en donde todo el pueblo se reunía para celebrar y realizar alguna ofrenda sagrada. Njord o Nerto, diosa de la tierra, y su par Fricco (Frey) se convirtieron en los protectores de la tierra y de sus cultivos. La fertilidad de los campos era comúnmente proclamada en conjunción con otras ceremonias, como el matrimonio. Un mal clima por decisión de los dioses, en la fría Germania, implicaba una mala cosecha y por ende una migración segura. Para las tribus del norte, el ocio y el viaje no tenían una estrecha relación. En ocasiones, una incursión por mar o río traía diversos peligros y obstáculos que las adivinaciones podían prever. Aun cuando, a diferencia de lo que ocurría entre los romanos, en el mundo nórdico no existían dioses viales que los protegieran durante el tránsito, los desplazamientos voluntarios hacia lo desconocido implicaban prestigio y estatus, ya que el viajero demostraba su valía e incrementaba su *macht*

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

(“fuerza”). Para aquellos que mueren en el mar, existía la creencia de que continuaban viviendo en él. Así, algunos pueblos daban honores y sacrificios a la diosa Ran, cuyo poder y jurisdicción se hallaba en la profundidad de las aguas, a las que también le han asignado un nombre, Hel. Por otro lado, los *nixes*, o espíritus del agua, en ocasiones ayudaban a los hombres otorgándoles visiones proféticas (Dumézil, 1990).

En este sentido, Meunier afirma:

en todos los países germánicos se encuentra el espíritu de las aguas, llamado Nixe, que a veces tiene figura de hombre, otras de mujer, y casi siempre es feo, de verdes cabellos y dientes verdes; en el norte adopta la figura de toro o caballo. Son demonios del agua que atraen a los hombres a su dominio o los empujan a él por la fuerza, y son tanto más peligrosos cuanto más profunda y peligrosa es el agua en que viven (Meunier, 2006:28).

Sin embargo, asociado a otras figuras, como *berserkir* (“bravura”) o el *hamr* (“apariencia”), con el *macht* existe la posibilidad de una metamorfosis (*serkr*) por la que los hombres se transforman en ciertos animales, como lobos, osos, etcétera. Estas expresiones de ambigua interpretación estaban vinculadas a la posibilidad de demostrar el pasaje al mundo natural. Así, explica el profesor Dumézil, “al igual que tantos otros pueblos, al parecer los antiguos germanos no apreciaron dificultad alguna en atribuir a un mismo hombre diversas almas, y por otra parte, la forma exterior sería considerada como la característica más neta de la personalidad” (1990:172). De esta forma, el *hamr*, comprendido como representación, puede ser usado como vestido, una forma externa al cuerpo, un espíritu, una suerte, una envoltura fundamental o el alma que se manifiesta en los sueños (*fylgia*). El proceso de metamorfosis era simple: el cuerpo quedaba tendido en el suelo (generalmente ubicado bajo la protección de la selva o los árboles), en estado casi catatónico, en tanto se transformaba en un pájaro o un animal furioso; su fuerza simbolizaba, según el acholar, la naturaleza animal del hombre (1990:173-176).

Culturales

También como expresiones de ocio, era común el ofrecimiento de banquetes (*alfablót*) a los diferentes silfos (gnomos) que operaban en la tierra (*landylfe*), el agua (*waeterlyfe*) o el mar (*seelyfe*), o a los *vaettir* (espíritus de tierra, agua y mar). Estos seres podían ser benefactores o sumamente vengativos, para lo cual había que servir y ofrecer fiestas o celebraciones en su honor (para evitar su ira o *Elfenschuss*). Las tempestades y las tormentas tenían diferentes deidades, que iban desde Irpa y Zorgerdr, al norte de Noruega, hasta las *trollen* o brujas en la Germania meridional. Cuando un jefe de familia moría, en algunos pueblos era enterrado o cremado junto a deliciosos manjares o con sus armaduras de combate. En otros casos, la familia entera era enterrada o quemada con el difunto, ya que existía la creencia de que debían acompañarlo al otro mundo. Este espectáculo, que pudo haber exaltado a algún que otro viajero, era una práctica funeraria común en la Germania profunda. ¿Pero cuál era el tratamiento específico que este conjunto de poesías y narraciones orales (mitología) tenía con respecto al ocio?

Las filgias y los desplazamientos como formas ociosas

Aunque, el ocio germánico no tenía un lugar definido en su mitología,¹¹ en la creencia de las *filgias* encontramos algunos indicios; sobre todo, en el vínculo entre reposo y movimiento. Esta figura era comprendida también como un segundo “yo”, debido a que los pueblos germánicos creían en la dualidad espiritual del hombre. Esta clase de alter ego o compañero podía salirse del propio cuerpo y entablar actividades físicas como el trabajo. Algunos hombres tenían la capacidad de separar su *filgiur* haciendo que ésta viajara a lugares remotos, adivinando el futuro o visitando remotos paisajes. Al respecto, Meunier afirma:

cuando el dotado de esta facultad hace salir a la *filgia* de su cuerpo, éste queda como muerto, mientras la *filgia* viaja en forma de animal

¹¹ Como sí lo tenía el *otium* latino en la mitología romana.

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

y recorre lejanas regiones. Se cuenta que muchos hombres, y también Odín, poseían esta facultad. Mientras su cuerpo yacía dormido como muerto, el dios, en forma de ave o de mamífero, de pez o de serpiente, andaba vagando por el mundo (Meunier, 2006:47).

El *hamrammr* era la denominación que se le asignaba a quienes tenían la habilidad de manejar su *filgia*. Es posible, como señala el autor, que los sueños hayan sido una parte importante de la composición de las *filgias*; sin embargo, a nuestro entender en este mito puede observarse una mezcla de componentes lúdicos, oníricos y adivinatorios que se asemejan bastante al ocio (Meunier, 2006:48-50). Tanto así, que durante el sueño los germanos creían que la *filgia* podía ser (incluso) atormentada por algunos espíritus maléficos llamados Alp o Mahre; algo así como lo que hoy se podría entender como una pesadilla. Asimismo, cabe mencionar que si la *filgia* moría durante el reposo, también lo hacía el cuerpo. No es un dato menor que tras la ida del segundo espíritu el cuerpo se mantuviera inactivo; mucho menos que este fenómeno se llevara a cabo durante el sueño. Luego del trabajo diario, el cuerpo cansado es propenso a dormir, y en este estado de ocio primario (por llamarlo de alguna forma) se liberan proyecciones que se vinculan al futuro, a la inseguridad, a lo lúdico, y que se asemejan bastante a los desplazamientos por placer en la antigua Roma imperial. La curiosidad como forma de recreación juega con otras figuras alternativas, como el desplazamiento, la renovación por medio de la visita a otras tierras, más allá de lo que llamamos cotidianidad, para luego retornar a ella y continuar en el mundo de los vivos. En cierto sentido, como advierte Meunier, “la creencia en las *filgias*, según todas las probabilidades, tiene su raíz en los sueños. Cuando el cuerpo yace dormido, el que sueña mora en países lejanos, trata con muertos o con personas que viven lejos y ve cosas que luego suceden en la realidad” (2006:48).

A diferencia de la mitología grecolatina, que en cierta forma propugnaba el dominio del hombre sobre la naturaleza por medio

de la tecnología (Solá, 2004:18-30), hecho comúnmente registrado y conmemorado en los espectáculos públicos o *ludi gladiatorii* (Veyne, 1985), en el caso de la mitología nórdica existe un claro respeto y temor por las fuerzas de la naturaleza. Muy lejos del pensamiento romano, para estas tribus el hombre se convierte en algo insignificante y diminuto frente al mundo natural. En consecuencia, si bien tanto en una como en otra civilización se observó la tendencia de los dioses a convertirse en humanos (aunque no sea más que en forma temporal), para los romanos ciertas personas tenían el derecho legítimo de proclamarse deidades vivientes y de esa forma unir el mundo sagrado con el profano, como lo fue el caso de Octavio Augusto; mientras que, por el contrario, los reyes germanos se mostraban muy temerosos de hacerlo en vida.

Cuenta la leyenda que en las montañas habita el dios Odín junto a un séquito de muertos “guerreros” caídos en batalla. Si bien este sitio adquiere varios nombres, como *Valhalla* (sala de los caídos) o *Helgafell*, existe en la mayoría de los poemas coincidencia en señalar que en estas montañas Odín (también llamado Voden, Wodan u Odinn)¹² y sus guerreros se permiten los mejores manjares, fantasías y placeres, como lo hacen los fastuosos reyes de la tierra. Esta creencia estuvo muy presente en las tribus del norte, sobre todo las vikingas, y en consecuencia fomenta la idea de que sólo aquellos que hayan demostrado valor en combate y hayan caído serán merecedores de entrar al reino de los muertos (Meunier, 2006:57).

Al respecto, afirma Dumézil,

en la morada fabulosa de Odinn, la Valholl, viven por siempre hombres que desde el principio del mundo han muerto en el campo de batalla.

¹² La evolución de Wodan como el dios de los dioses fue paulatina, con un eje sur-norte. Meunier afirma: “su supremacía se extendió primeramente por Alemania, de aquí los anglosajones lo llevaron consigo a Gran Bretaña, de donde su culto pasó a Escandinavia, suplantó en Noruega al antiguo culto de Tor, se mezcló en Suecia con el culto a Freyr, y señaladamente en los palacios reales, como dios de la guerra y de la victoria, este dios extranjero escaló el puesto de rey de los dioses” (2006:61).

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

Multitud inmensa y sin cesar creciente. Pero aún puede crecer más, que tiene asegurada la subsistencia; el jabalí Saehrimir, devorado cada día, renace todas las noches para estar de vuelta en el caldero Eldriminnir por manos del cocinero Andrimnir... pues sólo Odinn consume vino, lujo entre los lujos en la antigua Escandinavia. Y todo el tiempo que los elegidos no consagran a este festín prodigioso lo dedican a lo que fue su pasión en la tierra: todas las mañanas empuñan las armas y salen y combaten día tras día (1990:136).

El párrafo que antecede fue extraído por Dumézil de la *Gylfaginning*, edda compilada por el monje islandés Snorri, de la cual se pueden deducir dos aspectos: el primero de ellos se relaciona con la proyección que implica el mundo de los muertos, a la vez que una segunda tendencia lleva a la continuación de ese mundo en la tierra. Este aspecto, que se observa en la mayoría de las estructuras mitológicas, nos sugiere que los germanos (por algún u otro motivo) tenían serios problemas para asegurar su subsistencia diaria por cuanto en su cielo ella se concebía asegurada; por otro lado, existe una tendencia a considerar “la industria de la guerra” como un aspecto fundamental no sólo de adaptación sino de promoción al mundo de Oddin/Wodan, donde todos los placeres (que el mundo real no provee) son satisfechos. En concordancia con lo expuesto, Meunier no se equivoca cuando señala con respecto al dios Wodan: “ya en la etimología de su nombre nos lo presenta como tal, pues Wodan significa jefe del Wuotes, es decir, del ejército furioso, que como hoy todavía en la creencia popular, ya en tiempo de Tácito se conocía con el nombre de *exercitus feralis* o ejército de los muertos” (2006:61).

Lo expuesto hasta el momento nos autoriza a señalar que la guerra, el valor y el ocio como formas permitidas de placer, estatus y prestigio (en épocas de paz) parecen una creencia enraizada en el corazón de la mitología germánica. Si nuestra hipótesis es correcta, entonces las formas de ocio nórdicas obedecen a un criterio meritocrático demostrado por el valor, la hazaña y la valentía en el campo de batalla. Esto fue lo que observaron precisamente los primeros romanos que tuvieron contacto con

ellos, como el caso de Julio Cayo César, de cuyo testimonio nos ocuparemos más adelante. En las aventuras de Thor o Tor (el Heracles germánico) *en la recuperación del martillo y su viaje al reino de Utgardaloki* existe clara mención tanto al placer por la comida y la bebida como a la demostración de agilidad o fuerza.¹³

Siempre con su martillo en mano y acompañado de Loki, Tor se encamina hacia el este. Por la noche toman hospedaje en la casa de un campesino, quien manda matar a sus dos chivos en ofrenda a Tor. Éste les recomienda a la pareja de labradores que no se coman los huesos. Pero Thialfi, uno de los hijos de la pareja, no escucha los mandatos del dios y se come la médula de uno de los animales. Tor enfurece, pero después de algunas súplicas decide no matar a la familia y llevarse consigo a los dos hijos (Thialfi y Roskva). Al otro día salen nuevamente camino a Utgar y encuentran en el camino a un ser llamado Skrymir que ronca estrepitosamente, quien se ofrece como compañero en la travesía. Pronto llegan a su destino, en donde encuentran sentado en su trono a Utgardaloki, quien los increpa preguntando cuáles son sus habilidades. Loki, quien se vanagloria de su apetito, es desafiado por Lohe para comprobar quién come más. La prueba se decide a favor del hombre de Utgardaloki. Thialfi es desafiado en una carrera de velocidad que se repite en tres ocasiones, pero también es derrotado. Finalmente, llega el turno del mismísimo Tor, quien increpa a todos los presentes a beber más que él y a su vez a luchar con Elli, pero la suerte de éste no fue muy diferente a la de sus compañeros. Al día siguiente Tor está dispuesto a regresar a su hogar, pero se encuentra frustrado por los conse-

¹³ Cuenta la leyenda que Tor se despierta un día y ve que su martillo había desaparecido. Ha sido escondido por Thrym, pero sólo lo entregará si se le concede a Freyja por esposa. Los dioses se reúnen en asamblea y recomiendan a Tor vestirse de mujer con las ropas de Freyja. Si bien Tor se ofusca por el consejo, pronto se da cuenta de que no hay otra solución y se dirige hacia la casa de Thrym. Una vez allí, Tor-Freyja bebe y come hasta el hartazgo, pero cuando el pretendiente intenta quitarle el velo, éste lo hiere con su mirada y lo hace retroceder. Finalmente, Tor toma su martillo y le da muerte a Thrym (Meunier, 2006:81).

cuentos fracasos. Pero Utgardaloki lo consuela contándole que él realmente era Skrymir y que todas las pruebas habían sido un espejismo. Enrojecido por la ira, Tor intenta matar a Utgardaloki (Skrymir), pero desaparece con su reino dejando a Skrymir y sus camaradas en pleno campo a la deriva (Meunier, 2006:89-90).

El análisis estructural del mito que hemos narrado puede llevarse a cabo en tres etapas: *a)* una clara costumbre o curiosidad por indagar en las habilidades de los extranjeros; *b)* la habilidad física como una medida de comparación con los otros con arreglo a la alimentación, las competencias de fuerzas o la capacidad de beber, y *c)* el engaño de un desconocido que Tor imprudentemente toma como compañero de viaje. Si comparamos este mito con la pérdida y posterior recuperación del martillo de Tor, encontramos análogos elementos: el engaño en la figura de Tor vistiéndose de Freyja para recuperar el martillo, la imprudencia en dejarse robar el martillo mientras descansaba y la demostración de fuerza en el combate entre Thrym y Tor.

Durante épocas de paz, una de las pasiones de los germanos era disfrutar de un banquete en el Hoff, en donde el anfitrión recitaba o narraba sus propias proezas o las de sus ancestros, justificaba su linaje étnico y su pertenencia territorial. De esta forma se transmitía generacionalmente aquello que siglos después –en la Edad Media– se conociera como las sagas o leyendas de Skálholt, Oddi, Haukadal, Hólar o Nidrstigingar. En este contexto, una de las sagas más conocidas es la de Egil, un verdadero puente, según el profesor Bernárdez, entre el mundo lírico y el histórico; si bien originalmente la saga fue escrita en 1230 d.C., es una de las más extensas y descriptivas de la cosmogonía escandinava que se haya escrito (Sturlunson, *s/a*).

Por otro lado, la leyenda Björgólf da cuenta de la forma en que bebía en las fiestas germánicas:

En Halogaland vivía un hombre llamado Björgólf, que vivía en Tor-gar; era barón, rico y poderoso, medio trol por su fuerza, su estatura y su complexión. Tenía un hijo llamado Brynjólf, que era igual a su

Culturales

padre. Björgólf era ya viejo y su mujer había muerto, y se lo había dado todo a su hijo, y le había buscado esposa. Brynjólf estaba casado con Helga, hija de Ketil Haeng, de Hrafnista. Su hijo se llamaba Bárd; creció pronto y se volvió alto y de rostro apuesto, se hizo hombre muy fuerte. Un otoño hubo una fiesta multitudinaria en la que Björgólf y su hijo eran los más nobles de los asistentes. Por la noche empezaron todos a beber en parejas, como era costumbre.¹⁴ Había en la fiesta un hombre llamado Hógni, que vivía en Leka; era hombre muy rico, de hermosísimo rostro, sabio, pero de baja cuna, y se había enriquecido por sus propios medios. Tenía una hija bellísima, llamada Hildiríd; le tocó sentarse junto a Björgólf, y aquella noche hablaron largo rato; a Björgólf le pareció muy bella la muchacha. Poco después terminó la fiesta (Bernárdez, en Sturlunson, s/a).

La competencia agonal era común entre las tribus escandinavas y godas, ya sea por competencia del intelecto, habilidad con las armas, ingesta de bebidas o en el recitar de una poesía o verso heroico. En ocasiones, para algunos pueblos era muy importante la figura del *thulr*, en cuyas funciones aparecía como mago, recitador, poeta o “sabio anciano” versado en la historia y la tradición. El verbo correspondiente para ese vocablo era *thylja*, que significaba recitar un tema religioso (Huizinga, 1968:179). Las intervenciones de estos personajes estaban reservadas a las fiestas sagradas o banquetes en donde reinara el principio de la hospitalidad y se levantarán los tabúes de la extranjería. Una “mala hospitalidad” era comprendida como un ardid por el cual el huésped era engañado y dañado. Si bien es cierto que se consideraba deshonoroso herir a un huésped durante la hospitalidad, no son pocos los relatos que hablan de una lucha entre comensales motivada por asuntos no resueltos o exceso de bebida.¹⁵

¹⁴ En las fiestas era costumbre que durante un rato se bebiera en parejas con el mismo cuerno; podían ser parejas de hombres, o de hombre y mujer, y en ese rato se charlaba y a menudo se discutían importantes asuntos personales... (Bernárdez, en Sturlunson, s/a).

¹⁵ En *Homo Ludens*, Huizinga documenta muy bien este tema con respecto al componente agonal propio de las formas de ocio nórdicas, citando una reyerta sucedida en hospitalidad entre gépidos y longobardos, cuyos reyes se habían enfrentado en el campo de batalla.

Sin embargo, ¿cuál es el motivo que subyace en la adopción de Wodan como primer dios en el olimpo nórdico? Si bien una respuesta directa a esta incógnita sería presuntuosa, consideramos que se vincula directamente a un cambio en la forma de producción. Existe evidencia de que en tiempos antiguos los galos superaban en valor a los germanos y que incluso los obligaron a replegarse hacia el norte. Escribe Julio Cayo César:

hubo antes una época en que los galos superaban en valentía a los germanos, llevaban la guerra del otro lado del Rin y, a causa del exceso de población y la falta de tierras, fundaban colonias allí. En consecuencia, los volcos tectosages ocuparon y se instalaron en esos lugares más fértiles de Germania... pero ahora, mientras los germanos siguen en la misma escasez, pobreza y sufrimiento, y tienen el mismo uso alimentario y de cuidado corporal, a los galos, por su parte, la cercanía con las provincias y el conocimiento de productos transmarinos les proveen de muchas cosas para poseer y usar, y se han acostumbrado poco a poco a ser superados y vencidos en muchos combates; ni siquiera ellos mismos comparan su valentía con la de los germanos (2004:libro VI, ver. 24, p. 24).

Si bien la interpretación de César se encuentra sesgada por algunos prejuicios de la época, los cuales se esmeraban en demostrar que a mayor nivel de civilización —a causa del intercambio con potencias civilizadas— menor era la tendencia hacia la guerra, el combate y el saqueo (aunque los mismos legionarios romanos incurrieran en ellos muy a menudo). A mayor apego hacia las armas y la guerra, menores eran las probabilidades de intercambio y civilización. Pero al margen de ello, los testimonios del dictador comprueban que ya para el siglo uno a.C. los germanos habían adoptado a la guerra como una de sus principales actividades industriales. Si esto lo relacionamos con los datos que provee el profesor Meunier, coincidimos en afirmar que la guerra comienza a ser considerada una industria potable en la región (Germania y Escandinavia), y los diferentes clanes comienzan a adoptar a un nuevo dios, cuyo poder y fuerza lo convierten en el jefe de

Culturales

los guerreros, y en consecuencia es como Wodan comienza a ser proclamado como el máximo dios entre los dioses. De esta forma, ciertas particularidades culturales de los pueblos del sur (en constante guerra con los galos) comienzan a ser exportadas y aceptadas por sus hermanos en el norte.

Las prácticas ociosas de los germanos según César

El territorio galo y parte de Germania se anexionan por la fuerza, luego de la campaña militar conducida por Caius Julius Caesar entre 58 y 51 a.C. Tras recibir los poderes *proconsulares*, César extendió la guerra a toda Galia con el objetivo final de incluir mayores extensiones territoriales en su favor y para Roma. Las ocho incursiones militares durarían siete años, hasta 51 a.C. Una de las ventajas que traen los testimonios de César es que en la misma persona se juntan polaridades de dos estratos sociales que dentro de Roma se miraban con cierta desconfianza: los aristócratas y los militares. En efecto, César es en parte noble patricio, por ser de la *gens* Julia, y un hábil (así lo han demostrado sus victorias militares) general. En este sentido, no parece muy errado suponer que los testimonios que el dictador ha suministrado sobre su estadía en Galia y Germania se constituyen como una obra (etnológica) más que útil y valiosa en el tema que se está estudiando (Gelormini, en Julio Cayo César, 2004:24).

Según los hechos históricos, podríamos hacer la siguiente referencia para ubicar al lector antes de sumergirnos en el antiguo mundo y en los comentarios propios del dictador y conquistador de Galia: los celtas se ubicaban en Galia desde el siglo seis a.C. y se mezclaron con los antiguos habitantes de la zona. Las diferentes tribus que residían en Galia no tenían entre ellas conexiones políticas muy estrechas. En ocasiones, esto jugó a favor de César debido a que (además) para el siglo uno a.C. no había en los pueblos galos monarquías institucionalizadas sino que, por el contrario, diferentes aristocracias se disputaban y alternaban

en el poder. Este contexto, indudablemente, facilitó las cosas a los legionarios romanos.

Así y aprovechando las diferencias internas, César entra en guerra contra los helvecios invocando la relación con otra tribu, los eduos. La victoria sobre los helvecios provee a Roma de una entrada casi sin obstáculos a la Galia central.¹⁶ Una vez allí, diversas incursiones bélicas contra los belgas y los vénetos consolidan la hegemonía imperial en la región. En 55 a.C. César cruza el río Rin y llega por primera vez hasta Germania y Britania. Si bien existieron varias revueltas y rebeliones entre los galos, la de mayor impacto fue aquella acaecida en 52 a.C. en la cual una asamblea le dio poderes de conducción a un joven líder averno, Vercingétorix. Sin embargo, en septiembre de ese mismo año se impone sobre los galos una rendición incondicional y cuatro años más tarde se ejecuta al líder galo con motivo de las celebraciones triunfales en Galia (César, 2004:libro I, ver. 11, p. 27).

El resto de la historia en Galia no es muy diferente de aquella que ya hemos señalado en otros trabajos sobre Hispania (Korsanje, 2008d). Los romanos se enriquecían con la repartición de tierras, y conducían un proceso de asimilación cultural constru-

¹⁶ Tras una masiva migración de Helvecia (por mala cosecha y presión germana), la táctica romana consistió en negarles el tránsito. Los helvecios entablan un pacto con los secuanos, quienes les permiten el paso. Enterado de ello, César emprende un viaje con cinco legiones, y en la travesía enfrentan a catúriges y ceutrones; empero, como dice César, “los helvecios ya habían pasado con sus pertenencias a través de los desfiladeros y el territorio de los secuanos y habían llegado al territorio de los eduos y devastaban sus campos: como no podían defenderse a sí mismos ni a sus bienes, los eduos envían embajadores a César para pedirle auxilio” (2004:libro I, ver. 11). Movido por este pedido de auxilio, César decide ir en ayuda de los eduos y enfrentar a los helvecios en el cantón de Tigurino. Ahora bien, aun cuando este hecho haya ocurrido, surgen algunas dudas en cuanto a la manipulación política que César pudiera hacer del evento. Si bien Roma ya tenía antecedentes de una invasión gala y en efecto temiera una nueva incursión, el punto es que esta diáspora céltica parece haberle dado al dictador romano la excusa perfecta para penetrar el corazón de Galia y luego de allí extender toda la conquista para crear una barricada con Germania. Dada la riqueza del suelo galo, es extraño o por lo menos difícil creer en las razones altruistas de César.

Culturales

yendo teatros, circos, templos y rutas que comunicaran todas las regiones de ocupación legionaria efectiva. En este sentido, las palabras de Nicolás Gelormini son más que elocuentes:

...con la campaña de Galia, César se hizo de un botín extraordinario, que alcanzó no sólo para enriquecer a sus soldados sino también para pagar las deudas contraídas durante su consulado y todavía mucho más. Para la Republica, la victoria significó un vasto territorio abierto a un rápido proceso de romanización, que comenzó con la construcción de ciudades, rutas, templos y teatros.

Los *Testimonii* de César comienzan de la siguiente manera:

La Galia, tomada en su conjunto, está dividida en tres partes; una de ellas la habitan los belgas; otra los aquitanos, y la tercera, los que se llaman, en su propio idioma, celtas, y en el nuestro, galos. Todos ellos se diferencian entre sí por el idioma, las costumbres y las leyes. El río Garona separa a los galos de los aquitanos, y los ríos Marne y Sena los separan de los belgas. De todos ellos, los más fuertes son los belgas, porque son los que están más lejos del género de vida y el refinamiento de la provincia, y es raro que los mercaderes los visiten o que ellos importen bienes que tiendan a afeminar el ánimo, y porque están cerca de los germanos, que habitan detrás del Rín, y con quienes hacen la guerra sin cesar (2004:libro I, vers. 1).

En este párrafo queda plasmada la perspectiva de César sobre Galia y Germania, y de igual manera la relación que las prácticas romanas (delicadas y orientadas al ocio distinguido) tienen en épocas de paz. La forma de pensar del dictador sigue una dinámica que establece un vínculo causal entre “la importación de bienes romanos” con respecto al ocio y el apego a las armas. La ferocidad gala, asume César, es una consecuencia del alejamiento del mundo “civilizado”. Por ende, cuanto más cerca se esté de los pueblos germánicos mayor será el grado de “ferocidad”, y ésta no parece ser una idea menor, ya que va a acompañar al espíritu de Roma y de sus gobernantes por largo tiempo.

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

Sin embargo, los problemas de César no culminaron con la conquista de los helvecios. Se llamó a una asamblea de los pueblos galos para jurar fidelidad a Roma; pero en esa reunión eduos y secuanos (de origen galo) manifestaron a César que una tribu germana, los harudes (de la zona del actual Hamburgo), habíanse establecido en las tierras secuanas. Ariovisto, rey de los harudes, había impuesto grandes tributos a los galos, y paulatinamente estos últimos eran desplazados de sus tierras tras la llegada de nuevos harudes provenientes del otro lado del Rin.

En cuanto a las formas de trabajo propias de estas tribus, César observa:

...no tienen interés en la agricultura y la mayor parte de ellos se alimenta de leche, queso, carne. Y nadie tiene extensión determinada de tierra o campos propios, sino que los magistrados y jefes atribuyen cada año a los clanes y linajes... la extensión de terreno y ubicación que les parece, y al año siguiente los obligan a trasladarse a otro lugar. Aducen muchos motivos para esto: que no cambien adoptada la costumbre; el afán en la guerra por el trabajo en el campo; que no haya interés en adquirir grandes tierras y los más poderosos expulsen de sus posesiones a los más débiles... que no surja ningún deseo de dinero... La mayor gloria para las tribus es, después de haber devastado los territorios vecinos, tener a su alrededor la mayor cantidad de tierra desierta. Por eso consideran propio de su valentía que los vecinos, expulsados, abandonen sus campos, y que nadie ose establecerse cerca de ellos (2004:libro VI, vers. 21-23).

Sin embargo, ante los extraños son extremadamente hospitalarios, a tal grado que, como afirma Julio César en sus memorias, “no consideran lícito deshonrar al huésped; los que vienen a ellos, sea por la causa que fuera, son protegidos contra la agresión y considerados sagrados, y todos les abren sus casas y se comparte con ellos el alimento” (2004:libro VI, vers. 23).

En los entierros, los germanos acostumbran quemar a sus muertos, cuidando de usar cierta leña para tal fin. Las propiedades del difunto, como caballos o armas, son quemadas junto con el

cuerpo. Las mujeres lloran y los hombres tienen como costumbre acordarse del muerto y de sus actos en vida. César aporta otro testimonio sobre la vida cotidiana de estas tribus, y entre otras cosas nos cuenta que las relaciones sexuales como convenciones sociales sólo son permitidas y bien vistas luego de cierta edad, que va a partir de los veinte años.

Una de las pasiones de estos pueblos en épocas de ocio es la práctica de la caza y la pesca, lo cual les otorga cierto prestigio militar. Dice el dictador:

toda su vida consiste en la caza y en el afán por la cuestión militar. Desde niños se empeñan en el esfuerzo y la resistencia; los que han conservado por mayor tiempo la virginidad se llevan la alabanza más grande; consideran que con esto aumenta la estatura, aumentan las fuerzas y los músculos se vuelven más resistentes (2004:libro VI, vers. 21).

Aun cuando los testimonios de César con respecto a las costumbres de los germanos sea breve (apenas una mención de un par de páginas en su libro VI), el contenido y los datos suministrados por su presencia en el lugar confirman la hipótesis planteada anteriormente que habla de un ocio conformado por una dinámica meritocrática con arreglo al valor, el poder y la hazaña. No obstante, podría ser posible que los intereses (militares y estratégicos) de César le hayan sesgado su observación.

En efecto, si recapitulamos, existen varios pasajes en sus *Testimonii* donde César exagera la valentía y el coraje de sus legiones. ¿No habrá proyectado sus propios deseos en las costumbres de estos pueblos? Por otro lado, al encontrarse ya quebrado en una sociedad en donde se veneraban las glorias militares, ¿no habrá César exagerado para magnificar sus triunfos? Existe evidencia clara al respecto en el libro primero de los *Testimonii* en referencia a los rumores que atemorizaron a los legionarios romanos ante el avance de Ariovisto y sus temibles harudes. Según los comentarios de César,

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

mientras se demoraban días en Besanzón a causa de los víveres y el aprovisionamiento, a partir de preguntas de los nuestros y de comentarios de los galos y los mercaderes, que pregonaban que los germanos tenían unos cuerpos enormes, y una increíble valentía y pericia en las armas (decían que muchas veces, cuando se habían encontrado con ellos, no habían podido soportar siquiera sus rostros o la agudeza de sus miradas), de pronto se apoderó del ejército tanto temor que perturbó no poco las mentes y los ánimos de todos. Éste se originó primero en los tribunos, militares, los prefectos y los demás que, habiendo seguido a César desde Roma para conseguir su amistad, no tenían gran experiencia en la cuestión militar... no podían mentir con el rostro y a veces no podían contener las lágrimas; escondidos en las tiendas de campaña, se quejaban de su destino o se lamentaban, con sus amigos íntimos, del peligro común. En todo el campamento se firmaban testamentos en cantidad (2004:libro I, vers. 39).

De la misma fuente, cuenta el dictador que, bajo su mando y en un convincente discurso suyo, pronto la tropa recuperó su coraje y se predispuso a combatir al enemigo como Mario lo hizo con teutones y cimbros. Casi más de un siglo y medio después, ¿habría Tácito escrito lo mismo sobre estas tribus?

Las prácticas ociosas de los germanos según Tácito

Cayo Cornelio Tácito fue un historiador, cónsul, escritor y gobernador romano. Si bien de su nacimiento y muerte poco se sabe, se estima que nació en el 55 d.c. y murió por el 120. Su vida atravesó una larga lista de príncipes y emperadores que gobernaron Roma a su arbitrio y voluntad. Desde “el desterrado” Nerón (54-68), de la dinastía Claudia, pasando por Galba (69), Otón, (69), Vitelio (69), Vespasiano (69-79), Tito (79-81), Domiciano (81-96), Nerva (96-98), Trajano (98-117) y finalmente Adriano (117-138), de la dinastía Antonina.

Lamentablemente, durante su vida biológica Tácito no llegó al reinado de Marco Aurelio y las onerosas “guerras marcómanas” que el emperador condujo. Más específicamente, sus observa-

ciones sobre Germania (tituladas “De las costumbres, sitios y pueblos de la Germania”) fueron escritas entre 97 y 98 d.c., durante el final de Nerva y los comienzos de Trajano, con todo lo que ello implicaba. Asimismo, es indudable la influencia de los *Comentarios sobre la guerra de la Galia* de César (escritos más de un siglo antes), ya que su obra comienza de la misma manera y repite parte de la información revelada por el dictador romano. Si bien es cierto que Tácito nunca estuvo presente en Germania, existen entre él y César similitudes innegables en sus escritos con respecto a las costumbres de estas tribus.

Por otro lado, para el marco cronológico en el cual escribió Tácito ya habían sucedido las masacres de Varo y Lolio (Teutoburg), en las que dos legiones completas fueron ejecutadas en una emboscada conducida por tribus germánicas, así como las incursiones romanas en épocas de Tiberio y Domiciano. En este sentido, cabe mencionar que para la época en que Tácito escribe sobre Germania existe en el pensamiento popular romano cierta admiración y temor hacia los nórdicos. Como fuente es posible que Tácito haya utilizado un libro de Plinio el Viejo, que le sirvió de marco para su propio tratado sobre Germania.

El profesor Birley sugiere que Tácito

resume las relaciones de Roma con los germanos desde las invasiones de los cimbrós y teutones a finales del siglo II A.C. hasta el 98 D.C., describiéndolas con 210 años de (supuestos) éxitos romanos contra aquel pueblo, sobre el cual (en una expresión de descrédito de las guerras de Domiciano) se habían celebrado en aquel tiempo más triunfos que victorias ganadas (2004:62).

La oposición del biógrafo romano a las políticas de Domiciano era evidente, y, desde una perspectiva personal, utilizó su obra sobre los germanos para hacer expresión de ello.

Al igual que César, según la impresión de Cornelio Tácito las costumbres germanas no sólo son extrañas sino “incivilizadas” debido a la escasa tendencia al comercio; y ésta parece ser la

diferencia sustancial con respecto a los galos, belgas y aquitanos. Particularmente, los romanos consideraban al comercio como una forma de civilización que humanizaba a los pueblos bárbaros. Cuanto más cerca se estaba del intercambio comercial, o mejor dicho, cuanto más cerca se comerciaba con Roma, mayor era el grado de civilidad. Esta forma de dominación ideológica tenía su epicentro en la filosofía estoica y en el rol de la razón como elemento ordenador del cosmos.

Obviamente, los germanos vestían pieles en lugar de togas, usaban cabellos largos, no soportaban ni ingerían el vino (cuyas consecuencias se relacionaban con el afeminamiento), no cabalgaban en caballos importados, mucho menos compraban a los mercaderes galos, sino que sólo vendían lo que obtenían como botín de guerra, y no existía entre ellos la tierra privada, debido a que todo el territorio era parte de la tribu y, por ende, era público. Tenían, además, la tendencia a despoblar grandes territorios circulares como símbolo de prestigio y poder con respecto a las tribus vecinas (Tácito, 1952). En cuanto a sus paisajes, Germania no parecía tener atractivos que visitar, según los comentarios del autor: “¿Quién, por otra parte, además del peligro de un mar espantoso y desconocido, abandonada Asia o África o Italia, se dirigiría, si no fuera su patria, a Germania, fea en sus tierras, áspera en el cielo, triste de habitar y de ver?”¹⁷

Asimismo, el uso colectivo con respecto al cultivo de los suelos en toda Germania y parte de la península escandinava implicaba una ausencia casi total de formas avanzadas de agricultura. Además de ser, precisamente, una zona dotada de pocas riquezas minerales, no existía entre los germanos una posición específica en cuanto al tratamiento de la tierra, ni mucho menos una industria de arrendatarios. La posesión territorial en el mundo germano era altamente rotativa entre las diferentes familias que componían el linaje o clan. Por ese motivo, no parece del todo

¹⁷ En latín: “quis porro, praeter periculum horridi et ignoti maris, Asia aut Africa aut Italia relicta Germaniam pteret, informen terris, asperam caelo, tristem cultu aspectuque nisi si patria sit” (Tácito, 2007:22, verso II, versículo 2).

extraño que sus costumbres en cuanto al trabajo tuvieran una tendencia al colectivismo, en comparación con otras sociedades con una mayor fuerza de producción agrícola y de comercio, como las sociedades célticas o latinas. Esta limitación en cuanto a la fertilidad del suelo explica –aunque de forma parcial– esa tendencia a colonizar y migrar hacia nuevas tierras constantemente; el territorio en estas tribus no tenía un sentido económico-industrial sino puramente simbólico: quien más tierras poseía, más poder y fuerza y/o valentía demostraba. Tácito continúa: “si bien la tierra presenta algunas diferencias de aspecto, en general es horrible a causa de los bosques salvajes, o fea por los pantanos, más húmeda hacia las Galias, más ventosa hacia el Nórico y la Panonia”.¹⁸ En efecto, incapaces de articular una forma de sustento duradero, los germanos comienzan a ver la guerra y la expropiación territorial como su industria más próspera.

Según Johan Huizinga, el elemento del juego nórdico (como en la mayoría de los pueblos del globo) era la base tácita para que la sociedad o grupo tribal llegara a un convenio que garantizara su propia existencia por medio de los componentes agonal y lúdico. Así, el juego –simulación de una batalla en épocas de paz– daba origen a estructuras más complejas, como el derecho, los límites y la guerra. Al respecto, el autor holandés sostiene:

por ejemplo, en los usos jurídicos de los antiguos germanos los límites de una aldea o las lindes de un terreno se determinan mediante una carrera arrojando el hacha. O se demuestra que alguien tiene derecho haciendo que con los ojos vendados toque un objeto o una persona, o haciéndole rodar un huevo. Todos estos casos corresponden al campo de la decisión jurídica mediante prueba de fuerza o juego de azar (Huizinga, 1968:126).

Su arquitectura tampoco tiene mucho de semejanza con la romana, ya que construyen sus casas de madera, por lo general

¹⁸ En latín: “Terra etsi aliquanto specie differt, in universum tamen aut silvias horrida aut paludibus foeda, humidior qua Galias, ventosior qua Noricum ac Pannoniam aspicit” (Tácito, 2007:28, verso v, versículo 1).

bastante separadas unas de otras por algún bosque, terreno o manantial. La contigüidad entre viviendas no parece ser un atributo de la arquitectura nórdica. El autor asume como causa potencial la “incapacidad cultural de construir” por parte del germano o como una forma de evitar los incendios masivos. Recordemos que Roma había ya sufrido varios incendios, que se extendían rápidamente de casa en casa por su cercanía. Lamentablemente, son pocas las evidencias que se tienen sobre la forma y la arquitectura de las casas nórdicas y Tácito parece no haberles dedicado mucho espacio en sus textos (Tácito, 2007:51, verso XVI, versículos 1-4).

Paradójicamente, en la paz “estos bravos pueblos” acostumbran llevar una vida serena y pacífica. Aquellos guerreros de mayor valentía se reservaban el derecho a derivar todas las tareas hogareñas en otros; asimismo, en todo momento tenían la obligación de cargar sus armas consigo:

Mientras los germanos no hacen la guerra, cazan un poco y sobre todo viven en la ociosidad dedicados al sueño y a la comida. Los más fuertes y belicosos no hacen nada; delegan los trabajos domésticos y el cuidado de los penates y del agro a las mujeres; los ancianos y los más débiles de la familia languidecen en el ocio; admirable contradicción de la naturaleza, que hace que los mismos hombres hasta tal punto amen la inercia y aborrezcan la quietud (Tácito, 1952:cap. xv).

El príncipe, por lo general, es acompañado a todas partes por un séquito de guerreros, que se esmeran todo el tiempo por acercarse a él. Cuanto más cerca se esté del regente de la tribu, mayor es la valentía del guerrero y su prestigio. Asimismo, en la guerra, una vez muerto el monarca se da muerte a los infames sobrevivientes por no haber cumplido su misión de protegerlo. En sus matrimonios, al igual que entre los celtas, las dotes son ofrecidas por los hombres y no por las mujeres, y son aprobadas por los padres de la mujer. No tienen escrituras ni textos, mucho menos bibliotecas.

Culturales

En lo que a hospedaje respecta, Tácito parece complementar las observaciones de César; los germanos parecen ser una tribu sumamente amigable, según que:

No hay nación más amiga de fiestas y convites, ni que con mayor gusto reciba [a] los huéspedes. Tiénesse por cosa inhumana negar su casa a cualquier persona. Recíbelos cada uno con los manjares que mejor puede aparejar según su estado y hacienda. Y cuando no tiene más que darles, el mismo que acaba de ser huésped los lleva y acompaña a casa del vecino, donde, aunque no vengán convidados (que esto no hace al caso), los acogen con la misma humanidad, sin que se haga diferencia cuanto al hospedaje entre el conocido y el que no lo es. Es costumbre de ellos conceder cualquier cosa que pida el que se parte, y la misma facilidad tienen en pedirle lo que les parece. Huelgan de hacerse dádivas y presentes los unos a los otros; pero ni zahieren los que dan, ni se obligan con los que reciben. Tratan cortésmente a sus huéspedes en todo lo necesario para la vida (Tácito, 1952:cap. XXI).

Es posible, que estas observaciones nos lleven a suponer que también el *hospitium* era practicado por las tribus germánicas (sobre todo las del sur), lo cual a su vez refuerza la hipótesis de que esta institución es inherente a la matriz indoeuropea, indistintamente de sus modalidades y evoluciones posteriores. Según sus costumbres específicas, Tácito advierte:

no tienen por afrenta gastar el día y la noche bebiendo. Son muy ordinarias las riñas y pendencias, como entre borrachos, que pocas veces se suelen acabar con palabras, y las más con heridas y muertes. Y también tratan en los banquetes de reconciliarse los enemigos; de hacer casamientos y elegir príncipes, y, en fin, muchas veces de las cosas de la paz y de la guerra... (Tácito, 1952:cap. XXII).

[...]

hacen una bebida de cebada y trigo, que quiere parecerse en algo al vino. Sus comidas son simples: manzanas salvajes, venado fresco y leche cuajada (Tácito, 1952:cap. XXIII).

Curiosamente, el autor se detiene en su narración en la tribu de los tencteros para elogiar, no sólo la forma en que montan sus

caballos en la guerra, sino los espectáculos que arman para los extranjeros, niños y ancianos. Este pueblo se asentó originalmente a orillas del río Rin, en el límite con Galia, y mantienen toda una tradición (transmitida de padres a hijos) ecuestre que supera incluso a las de las sociedades más avanzadas de su tiempo. Los caballos para los tencteros se heredan, como los romanos heredan los esclavos, y pasan a formar parte del patrimonio de los guerreros (Tácito, 2007:81, verso xxxii, versículos 1-4).

Los pactos políticos muchas veces están estrechamente vinculados al estatus y al prestigio, y en forma análoga a lo que acostumbran los celtas, los nórdicos también intercambian regalos entre sus propias etnias como símbolo de paz y buena voluntad.

Es costumbre que espontánea e individualmente las tribus ofrezcan a sus jefes ganado y cereales, lo cual, recibido por éstos como un homenaje, también satisface sus necesidades. Pero ante todo les halagan los presentes que les son enviados de pueblos vecinos, no sólo por particulares, sino también oficialmente, tales como caballos escogidos, ricas armas, faleras y collares (...) (Tácito, 1952:cap. xv).

A diferencia de los escritos de César, Tácito intenta un ensayo moral resaltando una y otra vez la decadencia y los vicios de la propia Roma. Como acertadamente señala Gelormini en su prólogo,

Tácito parece querer advertir sobre el peligro siempre permanente de los germanos, y algunos han interpretado en este sentido la totalidad de la obra como un opúsculo político dirigido principalmente al nuevo emperador Trajano. También se le ha encontrado una intención moral. Al plantear recurrentemente el contraste entre el modo de vida del buen salvaje germano y la decadencia de la ciudad imperial, Tácito querría realizar una crítica de las costumbres romanas (Gelormini, 2007:13-14).

Otros autores sugieren que en realidad Tácito está obsesionado con el retorno de Roma a la vieja moral, cuyos valores hacían hincapié en el trabajo, la humildad y el amor por la tierra; va-

Culturales

lores que luego de la introducción de la filosofía epicúrea en la moral latina comenzaron a desaparecer. Varios siglos más tarde lo escrito por Tácito va a ser tomado y exacerbado por Fichte y el humanismo alemán, que derivará en la confección mítica del infame Tercer Reich y su discurso racista sobre la supuesta superioridad genética y moral de los “pueblos arios” (Robert, 1992:15-17; Gelormini, 2007:12-15).

Conclusiones

El mundo germánico, o mejor dicho su cosmogonía, hace referencia al valor, la hazaña y la habilidad como valores fundamentales de estas tribus. Luego de las batallas de Varo en Teutoburgo, los germanos constituyeron para Roma una gran ambigüedad. El Rin fue tanto para unos como para otros un límite no sólo geográfico sino también psicológico. Por un lado, los nórdicos eran admirados por sus dotes y disposiciones para la batalla, mientras que por el otro eran considerados bárbaros, lejanos a la civilización y a sus costumbres. El ocio (*otium*) y el estilo de vida latino eran la vara con la que se medía y se estereotipaba a los “otros”. Sin miedo a equivocarnos, podemos afirmar que la *germanidad* ha sido una construcción puramente latina y, en consecuencia, ha cautivado en la modernidad a diversas generaciones, desde los humanistas de los siglos dieciocho y diecinueve hasta los eugenésicos nacionalsocialistas del siglo veinte. Aun cuando César y Tácito no hayan sido contemporáneos, ambos concordaron en señalar a las tribus nórdicas con arreglo al coraje, la valentía, la fortaleza y la hospitalidad. Sin embargo, mientras el primero no les dedica más que un par de páginas, en el segundo se observa una compulsión y admiración por ellos.

Obviamente, en la época de César pocos eran los antecedentes y el contacto que romanos y germanos tenían entre sí. En efecto, César insistía una y otra vez en explicar el supuesto atraso de los germanos con relación a la falta de comercio con las tribus vecinas. Sólo aquellos que comercializaran e interactuaran con Roma y sus

aliados podían salir de la “barbarie” y abrazar lo mejor de una moral que en sí se constituía como superior. Esta clase de etnocentrismo va a estar muy presente en todo lo que fue la dinastía Julia, que culmina con la muerte de Octavio en el 14 d.c. El príncipe puso todos sus esfuerzos (incluso desterrando a su única hija) en restaurar la moral de la Roma republicana, aunque obviamente no lo logró. Por el contrario, para la época de Tácito las preocupaciones parecían ir por diferentes caminos. El biógrafo estaba preocupado por la pérdida de los valores estoicos en la moral romana y en la influencia de la filosofía epicúrea en la vida urbana. El ocio romano, sumamente complejo y codificado, se había extendido a todo el imperio. Un ciudadano empobrecido prefería mil veces disfrutar de todos los beneficios públicos de la ciudad que retornar a trabajar el campo en las afueras de Roma. La “moral de Catón”, para ese entonces, parecía un mal recuerdo que sólo encontraba refugio en algunos filósofos, como Séneca y Cicerón.

En este contexto, Tácito describe a la Germania como una forma contestataria y de repudio hacia las costumbres de la propia sociedad romana. Germania, para el biógrafo, no sólo es la barbarie (como lo era para César), sino también la posibilidad de escape y de retorno a la pasión por el trabajo (aunque él mismo critica también en los nórdicos esa desaprensión por el cultivo). En efecto, la figura del “germano” como el “buen salvaje” habla más de los propios vicios de un imperio ya en camino hacia su caída, que la gloria soñada por César y su sobrino Octavio.¹⁹ Obsérvese con atención en su obra *Germania* cuando afirma: “nadie se ríe allí de los vicios y no se designa con el nombre de época el corromper y ser corrompido. Aún mejor se conducen esas tribus en las que sólo las vírgenes contraen matrimonio y cumplen con la esperanza y el voto de esposa una sola vez”.²⁰

¹⁹ Se comprende el salvajismo como un estadio evolutivo inferior a la civilización. En consecuencia, al considerar negativo el estadio civilizado se añora el retorno al salvajismo, que se supone siempre más ingenuo y puro.

²⁰ En latín: “Nemo enim illic vitia bidet nec corrumpere et corrumpi saeculum vocatur. Melius quidem adhuc eae civitates, in quibus tantum virgines nubunt et cum spe votoque usoris semen transigitur” (Tácito, 2007:57, verso XIX, versículo 3).

Culturales

En este sentido, aun con sus prejuicios y sus miedos, tanto los *Comentarios sobre la guerra de la Galia*, de Julio César, como *Germania*, de Cornelio Tácito, se constituyen en dos obras obligatorias para todos aquellos que quieran estudiar las costumbres y formas en que se practicaba el ocio en las tribus nórdicas de los siglos uno a.C. y uno d.C.

Bibliografía

- ARISTÓTELES DE ESTAGIRA, *Ética Nicomaquea*, Porrúa, México, 1997.
- BIRLEY, ANTHONY, *Adriano: la biografía de un emperador que cambió el curso de la historia*, Península, Barcelona, 2004.
- BLÁZQUEZ, JOSÉ MARÍA, *Nuevos estudios sobre la romanización*, Istmo, Madrid, 1989.
- BRINGMAN, KLAUS, *Las fiestas de las Saturnalias a Woodstock*, Editorial Alianza, Madrid, s/f.
- CÉSAR, JULIO CAYO, *Comentarios sobre la guerra de la Galia*, Losada, Buenos Aires, 2004.
- CHAMORRO BALBÍN, PALOMA, “Ius Hospitii y ius civitatis”, *Gerión*, vol. 25, num 1, pp. 285-304, 2006.
- DERRIDA, JACQUES, *La hospitalidad*, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 2006.
- DUMAZEDIER, JOFFRE, *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*, Editorial Du Seuil, París, 1974.
- DUMÉZIL, GEORGE, *Los dioses germanos: ensayo sobre la formación de la religión escandinava*, Siglo XXI, México, 1973.
- . *El Destino del Guerrero. Aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos*, Siglo XXI, México, 1990.
- GELORMINI, NICOLÁS, “Introducción: Roma hasta la época de César”, en Julio Cayo César, *Comentarios sobre la guerra de la Galia*, Losada, Buenos Aires, 2004.
- , “La Germania”, en Cornelio Cayo Tácito, *Germania*, Losada, Buenos Aires, 2007. Edición bilingüe.

La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo

- GRIMAL, PIERRE, *El helenismo y el auge de Roma: el mundo mediterráneo en la edad antigua, Siglo XXI*, Buenos Aires, 1992.
- GYGAX, MARC D., “El intercambio de dones en el mundo griego: reciprocidad, imprecisión, equivalencia y desequilibrio”, *Gerión*, vol. 25, núm. 1, pp. 111-126, 2007.
- HUBERT, H., *Celtas y civilización céltica*, Akal, Madrid, 1988.
- HUIZINGA, JOHAN, *Homo Ludens*, Eméce, Buenos Aires, 1968.
- JANSSON, SVEN B., *Runes in Sweden*, Falth Trikeri, Varmamo, 1997.
- KORSTANJE, MAXIMILIANO, “Ab Ablio expectes alteri quod Feceris: la alteridad durante la conformación del Alto Imperio Romano”, material inédito en proceso de publicación, 2008a.
- , “Notas fundamentales sobre estudios de ocio antiguo”, *Turydes. Revista de Investigación en Turismo y Desarrollo Local*, vol. 1, núm. 2, marzo de 2008b.
- , “Formas de ocio en la antigua Roma: desde la dinastía Julio-Claudia (Octavio Augusto) hasta la Flavia (Tito Flavio Domiciano)”, *El Periplo Sustentable*, núm. 15, Universidad Autónoma del Estado de México, México, 2008c.
- , “El ocio como elemento de construcción identitaria y uniculturalismo en el Imperio Romano”, *Culturales*, vol. IV, núm. 7, pp. 101-150, Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, enero junio de 2008d.
- , “Ensayo sobre la pobreza y el placer en la antigua Roma: el placer de ser pobre”, *Observatorio Latinoamericano de Desarrollo Local y la Economía Social*, vol. 2, núm. 4, Universidad de Málaga, España, 2008.
- LÉVI-STRAUSS, CLAUDE, *El pensamiento salvaje*, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
- , *Antropología estructural*, Paidós, Buenos Aires, 1995.
- MAUSS, MARCEL, *Ensayo sobre los dones: motivo y forma del cambio en las sociedades primitivas*, Tecnos, Madrid, 1979.
- MEUNIER, MARIO, *Mitología nórdica*, Libros de la Esfinge, Buenos Aires, 2006.
- MOBERG, V., *A History of the Swedish People: From Prehistory to the Renaissance*, Dorset Press, Nueva York, 1989.

Culturales

- MUNNÉ, FREDERIC, *Psicosociología del tiempo libre*, Trillas, México, 1999.
- NISBETT, ROBERTO, “Aburrimiento”, en Francis Korn y Miguel de Asúa (comps.), *Errores eruditos*, Academia Nacional de Ciencias de Buenos Aires, Buenos Aires, 2003.
- RAMOS Y LOSCERTALES, JOSÉ MARÍA, “Hospicio y clientela en la España céltica”, *Emérita*, núm. 10, pp. 308-337, 1942.
- ROBERT, JEAN NOEL, *Los placeres en Roma*, Edad, Madrid, 1992.
- SAHLINS, MARSHALL, *Stone Age*, Routledge, Londres, 1972.
- SOLÁ, MARÍA DELIA, *Mitología romana*, Gradifco, Buenos Aires, 2004.
- STURLUNSON, SNORRI, *Saga de Egil Skalla Grimsson*, trad. de Enrique Bernárdez. Libro virtual disponible en http://planetalibro.net/ebooks/eam/ebook_view.php?ebooks_books_id=1427.
- SUETONIO, *Los Doce Césares*, Editorial Sarpe, Madrid, 1985.
- TÁCITO, CORNELIO CAYO, *De las costumbres, sitio y pueblos de la Germania*, cap. xvii, trad. de C. Coloma, en *Obras completas, Colección Clásicos Inolvidables*, Buenos Aires, 1952.
- , *Germania*, Losada, Buenos Aires, 2007.
- VEBLEN, THORSTEIN, *La clase ociosa*, Fondo de Cultura Económica, México, 1974.
- VERNANT, JEAN-PIERRE, *Érase una vez... el universo, los dioses y los hombres*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2005.
- VEYNE, PAUL, *Histoire de la Vie Privée*, Editions du Seuil, París, 1985.
- WEBER, ERICH, *Das Freizeitproblem: Anthropologisch-pädagogische Untersuchug*, pp. 193-250, Editorial Reinhardt, Múnich, 1963.
- WEINER, ANNETTE, *Inalienable Possession: The Paradox of Keeling-while-giving*, University of California Press, Berkeley, 1992.

Fecha de recepción: 5 de septiembre de 2008

Fecha de aceptación: 27 de enero de 2009