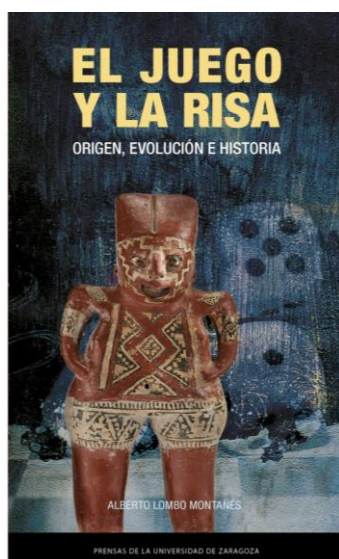




Lombo Montañés, A (2025), *El juego y la risa. origen, evolución e historia*, Prensas de la Universidad de Zaragoza. Zaragoza.

ISBN: 978-84-1340-937-5

ISBN: 978-84-13-40938-2 (e.book)

https://www.unebook.es/es/ebook/el-juego-y-la-risa-origen-evolucion-e-historia_E1000027438

Terminado el año 2025, solemos hacer balance de los objetivos incumplidos, los actores fallecidos, los logros deportivos y los libros leídos. El que tengo entre las manos vio la luz en el año que concluye. Es un formato pequeño, discreto y aparentemente inofensivo, pero que esconde un trabajo intelectual ímprobo que se interesa por el juego y la risa. No es un libro fácil, pues aborda el estudio de estos elementos intangibles, que bien podrían considerarse patrimonio inmaterial de nuestra humanidad. Incita a la reflexión y ayuda a comprender la construcción emocional de nuestro ser en el mundo.

Con afirmaciones como “somos una especie juguetera”, el autor de *El juego...* nos invita a adentrarnos en un ensayo científico con una sonrisa; esa que suele desaparecer cuando se trata de hacer ciencia (con mayúsculas): seria, académica, institucional. De alguna forma su objeto de investigación es muy reciente. Apenas existen análisis teóricos hasta la segunda mitad del siglo XX (Huizinga 1998) vinculados al ámbito matemático (Neumann y Morgenstern 1944) y biológico (Maynard y Price 1973; Maynard 1974).

Lo innovador del texto de Alberto Lombo reside en el estudio de lo lúdico y sus expresiones (la risa y la sonrisa) a través del registro arqueológico, tratan-

do de romper las barreras disciplinarias precedentes y aportando una perspectiva personal justificada, en la que el arte prehistórico tiene un peso fundamental, pues “el proceso formativo del arte es en origen lúdico” (p.12).

El análisis se estructura en tres capítulos y una recopilación muy acertada. En el primero, se conceptualiza el término juego desde el punto de vista teórico-académico, biológico y social. Lejos de lo que pudiera pensar la Academia, “el juego no es algo intrascendente” (p.29) ni improductivo. Si la teoría lúdica está presente en el comportamiento adaptativo de los microorganismos, las bacterias, las flores y algunos animales, también puede ser parte de la evolución humana. Pero para comprender esto, se ha de prestar atención a su funcionalidad. Tradicionalmente, se entendía que el juego carecía de función; al menos, positiva. Se vinculaba con periodos improductivos o de divertimento. Sin embargo, hoy sabemos que el resultado del juego es la experimentación y la preparación de las especies ante posibles situaciones futuras. Así se percibe en el mundo de los delfines, los bonobos e incluso, las ratas. De igual forma, el juego es para los humanos, una estrategia para “mantener unidos a los participantes mediante experiencias emocionales” pues se ha demostrado que “los grupos más resistentes son aquellos que están unidos por lazos emocionales” (p.40). Quizá, por ello, la especie humana es la que más tiempo de juego dedica para sus crías (p.75). Necesita de la adquisición de estas herramientas para ser una sociedad compleja. “Sin el juego, la tecnología, la cultura, la estética y la sociedad misma no hubieran sido posibles” (p.159).

En el segundo capítulo, el autor se embarca en la génesis de la risa, proponiendo la evolución de esta desde nuestros ancestros y vinculándola a tareas cotidianas como la desparasitación o el juego. Según el autor, la risa es una manifestación mal entendida, vinculada tradicionalmente con la agresividad o el miedo; no valorada como un impulso primario que surge en contextos lúdicos. Además, en ningún caso debería ser entendida como un elemento privativo de los seres humanos. Este estímulo auditivo ha sido analizado por la neurociencia, la psicología, la primatología y la paleontología; ahora, también, desde su materialidad (gracias a la labor arqueológica). Al mismo tiempo, la risa bien pudiera ser, al decir de Alberto Lombo, un medio de comunicación anterior al lenguaje, que favorece la sincronía emocional entre los miembros de la especie.

Los registros etnográficos que enumera el autor (aborígenes australianos, los pigmeos mbuti) sitúan a la risa como un elemento clave del desarrollo físico y social del ser humano. Los vínculos de la risa con ciertos sonidos animales como el chirrido de las ratas (p.62), el canto de las aves o las llamadas de algunos animales (p.65) podrían hacer suponer un origen espontáneo. Sin embargo, cuando el ser humano ríe se pone en marcha un mecanismo audio-cognitivo sin precedentes, al menos, más allá de nuestros antepasados simios.

De hecho, los conocimientos actuales sobre el desarrollo homínido identifican el bipedismo como causa directa del crecimiento craneal, la liberación de las manos, la estrechez de la pelvis y el canal del parto, así como la ampliación de la visión sobre los árboles del entorno. Sorprende, sin embargo, la conexión entre la posición erguida del género Homo y las características sonoras de la risa humana (p.76) que el autor señala. Bajo esta premisa, la bipedestación no solo liberó nuestras manos, sino que nos permitió expresar emociones de forma sincrónica, quizá mucho antes de identificarlas. Así, la risa fue, también, un mecanismo de conexión y supervivencia (p.79). ¿Por qué entonces ha sido eliminada del ámbito científico? Son pocos los estudios centrados en este proceso físico espontáneo, posiblemente porque la historia (occidental y grecolatina-cristiana) ha vinculado la risa con lo maligno, malintencionado o herético. Posiblemente, el análisis que tenemos entre manos sea de los más actuales y complejos, libre de ataduras y convencionalismos, valor que el autor ha demostrado durante sus años de investigación. Sin embargo, existe una condición imperturbable, el carácter inmaterial de la risa, que impide un estudio más profundo. Quizá por ello, el texto y la investigación de A. Lombo dan un salto cualitativo; de la risa a la sonrisa.

La risa y la sonrisa conviven a diferente nivel. La risa implica el sentido auditivo; es una inteligencia sonora, mientras que la sonrisa necesita de la percepción visual siendo “una señal de comunicación mucho más sofisticada” (p.67). Mientras que la risa es inmaterial, la sonrisa puede representarse. Así, en el tercer capítulo, el autor recurre a su especialidad, la prehistoria y las representaciones gráficas paleolíticas, para explicar cómo la risa y el juego están presentes en el arte o, dicho de otro modo, como “el proceso formativo del arte es de origen lúdico” (p.12) e implica inevitablemente, la risa, que se materializa en las sonrisas de algunos rostros humanos

representados sobre objetos móviles; en abrigos o cavidades.

Curiosamente, algunas de las cosas que más risa nos provocan, como el cuarteto caca-pito-pedopis, han sido representadas gráficamente desde los orígenes del arte. Si los excrementos, las representaciones sexuales (o la interpretación sexual que de ciertas graffías se ha hecho), la exageración de ciertos rasgos faciales o caricaturas están presentes en el arte prehistórico, ¿por qué han sido interpretadas como representaciones sagradas o propiciatorias? ¿por qué no hablar de humor paleolítico, como parece postular el autor? Como ejemplo, en las paredes del abrigo de Bourdois se encuentra, a decir de sus investigadores (Iakovleva y Pinçon 1997:138), la sonrisa más antigua del mundo (15.000 años) (p. 122), aunque su interpretación ha costado tiempo y un largo esfuerzo. Otra representación algo más joven (14.000 años), esta vez sobre un soporte mueble, es la curiosa sonrisa grabada correspondiente al yacimiento de Laugerie-Basse (Roussot 1971: 280). Un gesto similar parece evidenciarse en rostros de la cueva de Le Portel o de Rouffignac (pp.170-171). Como no se ve, ni encuentra, lo que no planteamos posible, estas graffías fueron apartadas del primer plano de las investigaciones, relegadas a la excepción o reconvertidas en interpretaciones en boga (sagradas, principalmente) en el contexto histórico de sus descubrimientos. Sirva esta reflexión para recordar que la Arqueología de toda época (independientemente de su antigüedad) sigue viva en la interpretación presente a través de nuevas miradas, como la del autor de este ensayo. Impulsados como estamos en darle a todo una practicidad o funcionalidad, quizá las sonrisas enunciadas fueran una emoción vital para la supervivencia del grupo que las materializó; algo que debiera transmitirse y aprenderse, como muchas de las temáticas gráficas paleolíticas o postpaleolíticas.

Por último, en las recapitulaciones, A. Lombo hace un compendio magistral de algunas de las emociones que nos definen como especie humana: el humor, la felicidad, el pesimismo y la idiotez. Trata de contextualizar cada una de ellas en nuestra historia evolutiva, señalando que la felicidad es “un concepto que surge de la insatisfacción existencial y es construido ideológicamente por cada cultura” (p.142), mientras que el pesimismo debe entenderse como consecuencia directa de la Revolución neolítica, pues solo desde entonces, ciertos elementos naturales (como un período de sequía, un incendio o

una inundación) transmutan en catástrofes, al poner en riesgo la supervivencia humana, basada en la producción (agrícola y ganadera) (p.136).

El humor y la idiotez son emociones difíciles de datar. La primera, porque, tiene un tiempo remoto. La segunda, por su atemporalidad. La idiotez es una emoción atemporal pero humana, que se construye a través la distancia respecto del otro, de su comparación. Solo surge en sociedad.

Si como el autor demuestra, la risa y el juego tienen una larga evolución que nos precede incluso como especie; el humor podría justificar su existencia como un recurso esencial del mundo animal (p. 172). Pero tanto el humor como la risa forman parte de la interacción grupal que, en los homínidos, llega a su máxima expresión en el arte. El proceso de hominización implica cambios en el rostro que permiten una comunicación no únicamente sonora (risa), sino también visual (sonrisa) que facilita la expresión de emociones (p.162). La representación gráfica de la risa se materializa ya en el arte paleolítico. Es una emoción que precede al lenguaje y nos conforma como sociedad humana. Sin embargo, la cultura moderna de la que se nutre la Academia se ha decantado por otra interpretación que sustituye lo lúdico (el juego, la risa, el humor) por lo sagrado. Quizá esta transmutación lúdico-sagrado esté relacionada también con la limitación del tiempo de juego de nuestra especie desde la época industrial. Al reducir la experimentación de lo lúdico, el humano moderno necesita una explicación aparentemente seria de ciertos fenómenos, convertidos en catástrofes.

En conclusión, A. Lombo no nos saca únicamente una sonrisa con su investigación, sino, también, los colores, al señalar la necesidad apremiante de reconceptualizar las emociones que nos humanizan. Su análisis material de la sonrisa desde el Paleolítico; y de la risa y el juego como posibles prácticas inmateriales con una larga evolución natural es todo

un reto porque abarca estudios antropológicos, genéticos, biológicos e históricos y los integra en un discurso coherente, sencillo y sensato. Demuestra que el proceso de hominización es aún más complejo y cuenta con evidencias materiales suficientes para su revisión desde una perspectiva libre de esquemas serios y fragmentados.

No es un libro sencillo (aunque su lenguaje es dulce y delicado), no es una broma (aunque alguna risa se escape en su lectura), es un regalo que revuelve emociones y que me ha permitido embarcarme en este 2026 sabiendo que la sonrisa antecede a la palabra y acorta cualquier distancia existente entre dos personas.

Bibliografía

- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Alianza. Madrid.
- Iakovleva, L. y Pinçon, G. (1997). *La frise sculptée du Roc-aux-Sociers*. Réunion des Musées Nationaux. Paris.
- Maynard Smith, J. (1974). The Theory of the Game and the Evolution of Animal Conflicts. *Journal of Theoretical Biology*, 47: 209-221.
- Maynard Smith, J. y Price, G.R. (1973). The Logic of Animal conflict. *Nature*, 246 (5427): 15-18.
- Neumann, V. J. y Morgenstern, O. (1944). *The Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press. Princeton.
- Roussot, A. (1971). El desconocido de Laugerie-Basse. *Ampurias*, 33-34: 279-281.

Clara Hernando Álvarez
Doctora en Prehistoria

Cómo citar este artículo / How to cite this article:

Hernando Álvarez, C. (2026). Recensión a: *Lombo Montañés (2025). El juego y la risa. origen, evolución e historia*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza. Zaragoza, *Salduie* 26 (1), 1-3.