

- Mohanty, C. T., A. Russo, and L. Torres, eds. 1991. *Third World Women and the Politics of Feminism*. Indiana University Press, Bloomington, IN.
- Moraga and G. Anzald eds. 1990. *This Bridge called my back: Writings by radical women of color*. Kitchen Table, Women of Color Press, NY.
- Naroll, R. 1964. *On Ethnic Unit Classification*. *Current Anthropology* 5(4): 283-91, 306-312.
- Nordlinger, E.A. 1972. *Conflict Regulation in Divided Societies*. Occasional Papers in International Affairs, No.29. Harvard University Center for International Affairs, Cambridge, MA.
- Parmar, P. 1990. *Black Feminism: the Politics of Articulation*. p. 101-126 in *Identity: Community, Culture, and Difference*. J. Rutherford, ed. Lawrence and Wishart, London.
- Phelan, S. 1993. *(Be) Coming out: lesbian identity and politics*. *Signs:Journal of Women in Culture and Society* 18(4): 765-790.
- Rajan, R.S. 1993. *Real and Imagined Women: gender, culture and postcolonialism*. Routledge, New York and London.
- Rambo, A.T., K. Gillogly, and K.L. Hutterer, eds. 1988. *Ethnic Diversity and the Control of Natural Resources in Southeast Asia*. Center for South and Southeast Asian Studies, The University of Michigan, Number 32, Ann Arbor, MI.
- Rutherford, J. 1990. *A Place Called Home, In Identity: Community, Culture, and Difference*. Jonathan Rutherford, ed. Lawrence and Wishart, London.
- Smith, A.D. 1986. *The Ethnic Origin of Nations*. Basil Blackwell, NY.
- Sollors, W, ed. 1989. *The Invention of Ethnicity*. Oxford University Press, New York and Oxford.
- Spivak, G. C. 1990. *The Post-Colonial Critic: Interviews, Strategies and Dialogues*. Edited by Sarah Harasym. Routledge, London and NY.
- Spivak, G.C. 1988. *In Other Worlds: Essays in Cultural Politics*. Routledge, London and NY.
- Starn, O. 1992. *I Dreamed of Foxes and Hawks: Reflections on Peasant Protest, New Social Movements, and the Rondas Campesinas of Northern Peru*. p. 112-133, in *The Making of Social Movements in Latin America*. Escobar, A. and S.E. Alvarez, eds. Westview Press, Bloomington and Indianapolis, IN.
- Vail, L. 1989. *Introduction: Ethnicity in Southern African History*. p. 1-19, in L. Vail, ed. *The Creation of Tribalism in Southern Africa*. James Currey, London, University of California Press, Berkeley, CA.
- Williams, B. 1989. *A Class Act: Anthropology and the Race to Nation Across Ethnic Terrain*. *Annual Review of Anthropology* 18: 401-44.
- Yelvington, Kevin A. 1991. *Ethnicity as Practice? A comment on Bentley*. *CSSHY* 33: 158-168.
- Young, Crawford M. 1986. *Nationalism, Ethnicity, and Class in Africa: A Retrospective*. *Cahiers d'etudes africaines* 26(3): 421-495.

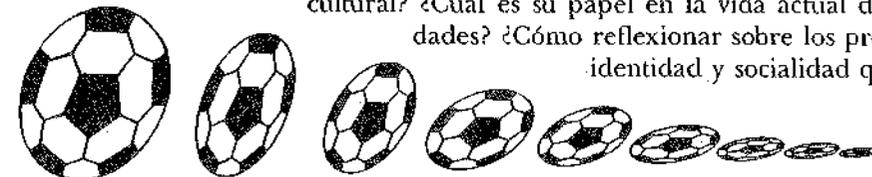
El calor de la jugada: el fútbol, signos y símbolos

Federico Medina Cano
Universidad Pontificia Bolivariana
Facultad de Comunicación Social

El ocio tradicionalmente se identificaba con el tiempo por fuera del trabajo y de las obligaciones familiares. Se pensaba como un vacío en la actividad del hombre, de relajación de sus responsabilidades, de descanso y de recuperación de sus fuerzas y de búsqueda del placer no encontrado en la vida productiva.

Para reflexionar sobre el ocio y sobre la manera como el hombre urbano vive su tiempo por fuera del trabajo es necesario desmontar los esquemas explicativos que lo reducen a una actividad residual e invalidan su densidad cultural. Este proyecto debe comenzar construyendo un marco conceptual que permita abordarlo en su diversidad y complejidad, y encontrar el sentido que el hombre urbano le asigna.

El fútbol en su doble naturaleza, como actividad deportiva y como espectáculo, es una de las actividades que congregan una mayor cantidad de públicos en las ciudades en los días de descanso. ¿Cómo pensar su espesor cultural? ¿Cuál es su papel en la vida actual de las ciudades? ¿Cómo reflexionar sobre los procesos de identidad y socialidad que el fútbol ge-



nera en las condiciones actuales de crisis de la vida ciudadana y de pérdida de sentido de los espacios públicos? ¿Cuál es su simbología y qué lo hace funcionar como un imaginario?

Este trabajo busca responder algunos de estos interrogantes y dar un primer paso para construir un marco conceptual que permita explicarlo en su complejidad, y describir los elementos que conforman su imaginario. Parte de un presupuesto diferente al análisis tradicional, no lo ve sólo como un instrumento de manipulación de las masas, lo piensa como una práctica festiva que genera en la vida de las ciudades procesos de identidad y mecanismos de reconocimiento. El trabajo tiene dos partes: en la primera se hace una crítica de los presupuestos del análisis tradicional y se abren nuevas perspectivas de trabajo; en la segunda se analiza la simbología del fútbol, su lúdica y su dimensión cultural.

I. ¿Panem et Circensis?

Culturalmente despreciado, políticamente utilizado y socialmente reducido a una expresión popular de menor cuantía, el fútbol sigue atrapando la emoción dominguera de aficionados de todo el mundo, convertido en un cautivante fenómeno de movilización masiva que debe ser merecedor de una atención más respetuosa.

Jorge Valdano

Para explicar la razón de ser de los acontecimientos deportivos muchos sociólogos acuden a la teoría de la alienación: el fútbol es un falso conflicto que confunde al pueblo y lo desvía de los asuntos fundamentales. En su poco sentido histórico el pueblo sólo quiere "pan y circo". El fútbol no es un juego limpio, como espectáculo puede ser manipulado por los grupos económicos como un medio ideológico de dominio y de control. "Inocula" en el gran público sueños de irrealidad y les hace olvidar sus desdichas, sus circunstancias y contradicciones a cambio de la emoción que se genera en el campo de juego. Le ofrece al aficionado una excitación temporal que no le ayuda en nada a superar sus problemas reales. La economía y la política son la base real de la sociedad y las actividades principales de la vida ciudadana, cualquier otro tipo de actividades, y principalmente las relacionadas con la recreación, carecen de valor. La adhesión al fútbol es una forma de evasión que atenta contra el acatamiento de la realidad y aleja al hincha del interés por las urgencias políticas y económicas que su realidad le reclama. Las actividades lúdicas desvían la atención de los asuntos fundamentales: del trabajo y el debate político.

Para esta propuesta de análisis, el fútbol en el plano político es un medio de control, es un instrumento de subyugación y de dominación cultural. Su acción es doble. De un lado, instaura como moral dominante en la sociedad, la competencia y la superioridad. De otro, le permite a los Estados controlar las

emociones colectivas y proyectar la actividad de las masas hacia un simulacro de conflicto. Es utilizado por el poder para crear una cortina de humo, para distraer al pueblo de sus problemas más importantes. Es el resultado de una acción voluntaria de los poderosos para mantener el equilibrio social y llenar sus inquietudes con una acción sustitutiva. Las masas desconocen esta finalidad y lo único que reflejan en su pasión es su ignorancia y su poco sentido histórico.

En el plano económico al deporte se le han asignado otras funciones. Es fundamentalmente un fenómeno de mercado: es un acontecimiento que reactiva la economía en varios sentidos. Forma parte de la industria del entretenimiento y del empleo del tiempo de ocio. Como espectáculo se comercializa y es un medio para hacer publicidad o promocionar la imagen de algunos productos o marcas. Los eventos deportivos son auspiciados por empresas comerciales que cubren su transmisión o por cadenas de televisión que cobran por los derechos. La publicidad que se pasa en los espectáculos deportivos y que acompaña a los jugadores en todas sus actividades sociales les proporciona grandes beneficios económicos a los dueños de los equipos o del pase de los jugadores y salarios millonarios a los jugadores profesionales (los jugadores se cotizan como cualquier producto y su pase sube o baja de precio). Es un renglón importante de la industria, en el mercado del trabajo del deporte (la docencia, entrenamiento, animación y dirección de actividades deportivas y de recreación) y la producción de artículos deportivos y de tecnología.

Fútbol y sociedad

El fútbol es un acontecimiento múltiple que puede explicarse desde varios puntos de vista, desde varias lógicas: una lógica económica, una lógica política y una lógica simbólica. Pero cuando el análisis de la actividad deportiva se esquematiza y se reduce a una de estas dos lógicas se pierde su dimensión cultural y la multiplicidad de usos y las diferentes formas de apropiación que llevan a cabo las masas. En los análisis tradicionales se resaltaban como factores únicos de explicación la lógica política y la económica. Esta hegemonía dio origen a un tipo de discursos de corte dogmático y racionalista.¹ Se olvidó que la persona que frecuentaba los estadios era algo más que un sujeto que representa a

¹ "Desde hace años, corrientes críticas de diverso origen describen un mundo occidental que va sumiéndose en la alienación a medida que progresa material y tecnológicamente. En general, basta con pronunciar las palabras *comercial*, *mercantil* o *consumo*, para desencadenar una letanía de adjetivos descalificantes, para precipitar imágenes despectivas o en todo caso para sembrar la duda sobre la autenticidad de la práctica... Todos estos análisis condenan a las masas, definidas como el mundo del no valor, de la sumisión y de la uniformidad." Les reprochan a las masas su falta de personalidad y su desinterés por los asuntos políticos. Los agentes sociales, atomizados y dispersos, están sumidos en el anonimato y no forman un bloque político sólido. Yennet, Paul. *Juegos, modas y masas*. Barcelona, Ed. Gedisa, 1988. p. 292.

una clase social o a un consumidor, y que podía asumir otros roles con otro espesor cultural.

Para entender la dimensión cultural del deporte, y del fútbol en particular, es necesario superar el esquematismo de este enfoque "pragmático-funcional", sin desconocer el aporte de algunos de estos factores, y cambiar de perspectiva. No se pueden reducir sólo a una estrategia política de los grupos económicos o políticos cercanos al poder o al Estado, o minimizar su espesor cultural por el uso que de él hacen los grupos económicos. Caracterizar el deporte como una forma de dominación y situarlo como un apéndice de los aparatos ideológicos del Estado, como un instrumento de control de las masas y una forma de evasión, es desconocer la función social que cumple y negar su valor cultural. El fútbol a espaldas de los poderosos o de las estrategias del mercado permite otros usos que no forman parte del mismo circuito político o económico.

Buena parte de la existencia social escapa al orden de la racionalidad instrumental, no se deja finalizar ni puede reducirse a una simple lógica de dominio. La duplicidad, la astucia, el querer-vivir..., se expresan a través de una multiplicidad de rituales, de situaciones, de gestualidad y de experiencias que delimitan un espacio de libertad. A fuerza de querer ver a toda costa una vida alienada, o una existencia perfecta y auténtica, olvida a menudo, con la tenacidad que le es propia, que la cotidianidad se funda en una serie de libertades intestinales y relativas.²

El deporte no es simplemente el resultado de una estrategia para manipular o desviar a las masas de la cosa pública, es un "producto electivo" de primera línea libremente engendrado por sus autores.³ En la apropiación que realiza el aficionado se producen procesos de resignificación, de desplazamiento, de hibridación e intercambio de sentidos que están muy al margen de la visión homogénea y estática que lo reduce a ser solamente un fenómeno ideológico. El énfasis en análisis hay que hacerlo en el proceso de difusión, en la diversidad de usos y la creatividad, y no en las formas que asume la manipulación.⁴

El primer presupuesto que hay que revisar es la relación entre el fútbol y la sociedad. El deporte no está separado, *no funciona en contra de la sociedad, entre ellos existen interconexiones*. "El deporte forma parte de la sociedad, al igual que la sociedad tiene que ver con el deporte"⁵ No es una actividad superflua inventada después sino que es inherente a la sociedad y la cultura. Está en su *lógica simbólica*. El asunto fundamental no es descubrir la utilidad del deporte en un determinado sistema social, como ideología, como forma de evasión, como un instrumento de dominio, sino descubrir cómo el deporte *como medio*

permite la expresión de algunos valores de la sociedad.⁶ La pregunta cambia: ¿si el deporte tiene sentido qué es lo que la sociedad proporciona a sus miembros en la acción deportiva?, ¿cuáles son las relaciones que el aficionado puede disfrutar, renovar o establecer por medio del deporte?, ¿qué sentimientos y emociones lo acompañan?, ¿qué dimensiones de caos o de orden se expresan por medio del deporte?, ¿Qué aspecto de la sociedad se manifiesta en la actividad deportiva?⁷

El pensamiento crítico de izquierda se ha cerrado en su mirada sobre el fútbol, al resaltar en el análisis la función del hombre histórico y colectivo ha menospreciado el contexto del hombre individual, sus expectativas, sus contradicciones, sus ansiedades y sus afectos. Ha descuidado los problemas del hombre en tanto individuo y las emociones del mundo de la cotidianidad que no se podían evaluar desde la transformación de la historia o de la sociedad. Para un pensamiento político de avanzada es necesario abordar sus realidades, sus aspiraciones, los aspectos de la cotidianidad en los que el individuo ve realizada su existencia, en los que se siente participar y con los cuales compromete sus afectos e intereses. A este grupo de prácticas pertenece el fútbol. No es sólo una maniobra de evasión, es un espacio en el cual el hombre concreto busca placer y del cual deriva felicidad o gratificaciones.⁸

La razón contra el placer

Esta visión crítica de fútbol no está al margen del pensamiento racionalista occidental que ha despreciado, como inoperante, el papel formador de los medios semióticos que afectan fundamentalmente la afectividad. "La izquierda ha defendido la lucidez a través de la razón, ha defendido la racionalización de todas las cosas, y el fútbol formaba parte de una especie de dejarse llevar, y era por tanto condenable."⁹ El deporte, los espectáculos musicales, los acontecimientos políticos masivos, las fiestas no cumplen por su contenido emotivo funciones formativas; no pertenecen al orden de la instrucción sino al orden de la entretención intrascendente. El deporte sólo entretiene, divierte, no forma el criterio, alimenta la emoción con contenidos banales, con productos de escasa calidad. Para esta concepción lo único digno de guardar es el sistema escolar institucional de corte racionalista e instrumental centrado en la reproducción de conocimientos y conductas, lo demás debe ser suprimido de todo proceso formativo. En nuestra cultura siempre ha estado separada la razón de la fantasía. Desde sus orígenes

6 *Ídem*.

7 *Ibid.*, p. 223.

8 Gil, Miguel. "El fútbol, sus oficantes y sus estrategias; entrevista con "Vicente Verdú". *El viejo topo* No. 50, p. 19.

9 *Ídem*.

2 Maffesoli, Michel. *El tiempo de las tribus*. Barcelona, Icaria, 1990. p.54.

3 Yonnet, Paul. *Op. cit.*, p.293.

4 Sarlo, Beatriz. "Notas sobre política y cultura". *Cuadernos hispanoamericanos* No.9. p.53.

5 DaMaita, Roberto. "(El fútbol) como drama nacional" *Concilium* No 225, sept. 1989. p. 222.

la cultura occidental hegemónica ha exaltado una idea de razón antagónica a aquellas facultades y actitudes humanas más receptivas que productivas; esas facultades que tienden más a la gratificación que a la transformación aparecen como los elementos irracionales que deben ser domesticados y restringidos para servir al progreso de la razón.¹⁰

Desde la racionalidad asociada a la productividad el hombre occidental ha negado las posibilidades de la fantasía y el sentido social y el valor del placer. La relación con el deporte no es racional. La relación del aficionado y el espectáculo es básicamente emocional, no es mesurada, está atravesada por la ilusión y el deseo, por la emotividad y la pasión. Es una relación festiva de ruptura y creación de un nuevo orden. Como en el carnaval puede crear un mundo al margen de las presiones sociales. Con la posibilidad de desarrollar una existencia paralela, complementaria y compensatoria, el hombre que vive la pasión por el fútbol amplía y profundiza la vida, la enriquece positivamente.

El espectáculo futbolístico: "un carnaval cívico"

El fútbol incomoda porque su estructura compite con las estructuras políticas. El fútbol no sólo embrutece o aliena como piensan algunos apocalípticos.¹¹ Al margen de esta concepción el espectáculo deportivo cumple dos funciones en la comunidad: de un lado, en una sociedad jerarquizada y vertical donde las masas populares sólo tienen voz a través de sus representantes el fútbol es un medio que permite la "horizontalización del poder". El triunfo o la derrota del equipo nacional le permite al aficionado hablar y evaluar la "cosa pública", da origen al un debate público similar a la polémica o a la controversia propia de la actividad política. Al rededor del desempeño de la selección se pone a prueba su capacidad de juicio, su agresividad verbal y su capacidad de crítica. De otro lado, gracias al fútbol las masas pueden entrar en contacto con lo nacional. Cuando las masas no tienen voz, el poder no tiene audiencia y sus organismos no ofrecen mecanismos de representación, el fútbol llena estos vacíos, es generador de identidad colectiva. A través del fútbol se puede experimentar el país, la nación o la idea de una comunidad como algo visible, físico y distinto.¹²

En la sociedad existe una "socialidad sumergida"¹³ (no formalizada por el Estado) que puede asumir distintas y minúsculas manifestaciones, y que en sus diversas formas cumple una función similar: permite que un conjunto social o un grupo humano se reconozca por lo que es. El fútbol es un vehículo de

10 Fuenzalida, Valerio. *Televisión-padres-hijos*. Chile, Paulinas, 1984. p. 60

11 Baudrillard, Jean. *A la sombra de las mayorías silenciosas*. Barcelona, Kairos, 1978.

12 DaMatta, Roberto. "El fútbol como drama nacional" *Concillium* No 225, sept. 1989. p. 228.

13 Maffesoli, Michel. *Op.cit.*, p. 54.

socialización, un sistema que con sus símbolos permite la comunicación y la vivencia de valores colectivos. El deporte es una de las nuevas formas de socialidad en las ciudades actuales. Ante la crisis de las instituciones que configuraron la ligazón en la sociedad, el fútbol es una actividad que convoca y aglutina a los diferentes sectores que habitan la ciudad. En una ciudad descentrada y estallada, habitada por una diversidad de grupos y sectores sociales que sienten la ciudad desde referentes materiales y simbólicos diferentes, que suministra modos de arraigo y pertenencia precarios, es una actividad que suministra una forma colectiva de identidad. El fútbol es un referente que aglutina, un imaginario común que convoca hoy a las gentes a juntarse, a reunirse y reconocerse.¹⁴

El espectáculo futbolístico cumple un doble papel: paradójicamente integra y divide. De un lado, vincula, con un renovado sentido de pertenencia, personas de la más diferente condición (económica, cultural, social, intelectual, racial), grupos, regiones o ciudades alrededor de un mismo fervor, de un común entusiasmo o una misma celebración, y crea en los aficionados "un profundo gozo de proximidad".¹⁵ Es un "lazo misterioso" que crea vínculos entre desconocidos y fortalece los nexos entre personas conocidas. Es una estructura de lealtad humana desde el nivel más local hasta los niveles internacionales. El individuo al pertenecer a un mismo grupo de seguidores renueva su condición de ser social y asimila su individualidad al ser colectivo. El triunfo de la selección del país, por ejemplo, es una ocasión para afirmar públicamente los sentimientos de pertenencia al territorio y el orgullo nacional (el orgullo de ser colombianos, de ser brasileños, o de ser argentinos, por ejemplo). De otro, es un medio de expresión dramática de las tensiones entre grupos y regiones, de las divisiones sociales más significativas, de los diferentes tipos de antagonismos. Permite expresar lealtades particulares y las divisiones sociales y culturales. El campeonato nacional es un duelo entre regiones, entre ciudades, colores y estilos de juego que confirma la diversidad y la pluralidad cultural de un país. En una sociedad no homogénea el fútbol como un conflicto ritualizado puede reducir las hostilidades existentes entre dos grupos, expresarlas o estimularlas. No es una guerra o un enfrentamiento real, en el fútbol las rivalidades no son definitivas, son amistosas.

A diferencia de ciertos países de Europa y Norteamérica en los cuales la constitución, el congreso, el orden jurídico, la economía, etc. son instituciones que representan la nación, el fútbol en América Latina es una de las fuentes de la identidad nacional, es una actividad generadora de lazos de solidaridad y de vínculos de identidad social.¹⁶ En nuestros países mientras los gobiernos institucionales proponen un "sentimiento de nación" que unifica políticamente al

14 Martín Barbero, Jesús. "Mediaciones urbanas y nuevos escenarios de comunicación" En: *Comunicación y espacios culturales en América Latina*. Santafé de Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 1994. p. 155.

15 Maffesoli, Michel. *Op.cit.*, p. 55.

16 DaMatta, Roberto. *Op.cit.*, p. 233-234.

país y presenta un panteón de héroes y tradiciones consolidadas, y le rinden pleitesía a la cultura nacional en festejos y conmemoraciones, en la vida cotidiana el espectáculo deportivo revitaliza el amor por lo propio y le ofrece al ciudadano común una imagen de la nación que asumen colectivamente y en la intimidad de su mundo doméstico y familiar.

En los encuentros internacionales el espectáculo futbolístico permite trasponer ritualmente los conflictos políticos entre Estados y revivir los sentimientos patrióticos. En él las mayorías reencuentran sus vínculos y sus afectos por la nación. El fútbol es un "carneval cívico", en que los hinchas vestidos con la bandera nacional experimentan la unidad afectiva de la nación. En él reafirman la comprensión diaria de la nación, el fervor patriótico, el valor de la tradición y "lo propio". El fútbol alimenta la lealtad del ciudadano a su país como una forma de devoción y entrega; hace coincidir los intereses vitales de los ciudadanos con los intereses de la patria.¹⁷ Cuando juega la selección nacional "169sentimos" que nuestro país lo hace: "son horas en que la patria nos entra por los ojos y los oídos y se nos sale por la garganta".¹⁸

El sabor de triunfo revive en el público el respeto y la admiración por los símbolos patrios (la bandera, el escudo y el himno nacional) y el cariño por el suelo. "La bandera nacional deja de ser el objeto lejano, aislado en mástiles de reverencia, y para millones de personas se torna algo íntimo, el rebozo o la cobija, el paño compartible, la manta bajo la cual transitan los grupos".¹⁹

El fútbol permite vivir una experiencia de la nación diferente a la que ofrece el Estado. No se niega la capitalización de este sentimiento por los gobiernos, pero es un sentimiento de gozo que no es compatible con los proyectos del Estado. El entusiasmo nacionalista se caracteriza por el uso de la primera persona plural y por su carácter necesariamente apolítico. Es una experiencia de la nación que no expresa los ideales del Estado, ni se resume en un acto legislativo. Es una vivencia colectiva que permite expresar más allá de las diferencias de clase un entusiasmo común. Con el triunfo de la selección "la felicidad se vuelve raudales", y "la alegría es programa y proyecto de multitudes".²⁰

17 En la definición de la identidad nacional participan activamente los medios de masas. En la actualidad "sería imposible la existencia de una comunidad nacional fuera de los medios de comunicación, que tienden a constituirla". Beatriz Sarlo. *Op.cit.*, p. 52. En la actualidad la muchedumbre deportiva no es sólo la que está agrupada en los estadios. La televisión y la radio extienden el recinto del estadio hasta las fronteras de cada nación. El fenómeno se masifica y cada vez es más difícil escapar a la creciente fuerza de sus llamamientos. Un partido de fútbol es una movilización general de la nación, una festividad nacional y una ceremonia patriótica a la que todos se van convocados.

18 Monsivais, Carlos. *Los rituales del caos*. México, Grijalbo, 1991. p. 31.

19 Monsivais, Carlos. "¡¡¡Gooo!!! Somos el desmadre" *Entrada libre*. México. Era, p. 219.

20 Monsivais, Carlos. *Ibid.*, p. 217.

II. El fútbol: su lúdica y su simbología

El juego: características generales

El ethos del juego es distinto e independiente de la realidad común, de la cotidianidad. Se inicia con el alejamiento de la realidad ordinaria y termina con el regreso a la rutina de la vida. No es una manera de rehuir las dificultades, ni es mera diversión o capricho, o una forma de substraerse a las actividades serias.

Lo lúdico no es un lujo, un agregado al ser humano que le puede ser útil para divertirse... es una de las armas centrales por las cuales él se maneja o puede manejarse en la vida... (es) una visión en la que las cosas dejan de tener sus funciones establecidas para asumir muchas veces funciones muy diferentes, funciones inventadas".²¹

El juego le permite a los jugadores cambiar sus perspectivas hacia sí mismos, hacia sus semejantes y hacia el mundo. Es una "práctica de lo imaginario" desde la cual la conciencia trata de abrirse a otra forma de ser.

Los patrones normales de acción y comportamiento quedan suspendidos mientras transcurre el juego. Sólo a partir de la negación de las certidumbres y del equilibrio que mantiene la vida cotidiana, del olvido transitorio de las obligaciones y de las rutinas, de las ocupaciones, de la presión del "deber ser" es posible el juego. La seriedad y la trascendencia de la vida ordinaria, sus jerarquías, las sanciones, y el miedo que rodea la vida diaria no dan lugar a la libertad que demanda el juego. La defensa del principio de realidad convierte al jugador en un engranaje de una maquinaria inerte. Además, la actividad lúdica está desvinculada de todo interés material y su dinámica está alejada de la intencionalidad práctica.

Los juegos, según R. Caillois, tienen dos componentes: la *paidia* y el *ludus*. La "paidia" (palabra griega que significa niño) alude a la libertad originaria que da origen al juego; a la capacidad primaria de improvisación y de alegría vital, a la tendencia al divertimento, a la fantasía incontrolada, a la impetuosidad que hay en el juego. Expresa "la agitación desordenada y espontánea", la "recreación impulsiva, relajada y a menudo desenfrenada, en cuyo carácter improvisado y sin reglamentar reside la verdadera, si no la única razón de ser del juego".²² El "ludus" (palabra latina que significa juego) designa la tendencia inversa, la necesidad de someter el juego a convenciones arbitrarias, a obligaciones. Se refiere a la dificultad gratuita y reglamentada, las convenciones imperativas y coactivas que determinan el juego. El juego va acompañado del

21 Prego, Ómar. *La fascinación de las palabras (Conversaciones con Julio Cortázar)*. Barcelona: Munchnik 1985. p. 136.

22 Caillois, Roger. "Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación." En Luschen, G. y K. Weis. *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñon, 1979. p. 42.

placer de superar dificultades o riesgos artificiales, de salvar obstáculos creados por los propios jugadores.²³ La "paidia" se lleva a cabo bajo la agitación desordenada, el "ludus" bajo el signo de la regla gratuita y voluntariamente asumida. Entre estos dos polos existen las formas más diversas de juegos, algunos están en uno de los extremos, otros contienen los dos elementos en mayor o menor grado.

Para aludir al juego existen en inglés dos expresiones diferentes, las cuales facilitan su estudio y comprensión: "game" y "play". En español, al igual que en alemán, en francés y en otras lenguas la ausencia de varias expresiones hace difícil su análisis, sólo existe una palabra para nombrarlo en su complejidad (la palabra juego en español se deriva de la expresión latina "iocus" que significa juguetos, bromas, chanzas). Las dos expresiones en inglés designan dos realidades distintas. "Game" se refiere al juego en abstracto, "play" al comportamiento concreto. "Game" designa el aspecto de "competence", el conjunto de reglas conocidas y reconocidas, su normativa interna, el número de puntos necesarios para vencer, y, además, el esquema o plan empleado. Expresa los sistemas de reglas, los esquemas de acciones, las matrices combinatorias de jugadas posibles. "To play" nombra el acto de jugar, el placer que va unido al juego y su vitalidad. Textualmente es tomar parte en un juego, participar en él activamente. El juego para su análisis debe tomarse en los dos sentidos, como una matriz abstracta y como una actividad.²⁴

Según R. Caillois, el juego cuenta con seis propiedades formales básicas cuya importancia fundamental no se puede poner en duda. Éstas determinan su forma, pero no el contenido (en un marco común de condiciones permiten la variedad). El juego es: libre, improductivo, reglamentado, separado, incierto, y ficticio.²⁵

El juego es una actividad *libre*, ésta es su primera propiedad: si a un jugador se le obliga a que participe en un juego en contra de su voluntad, el juego pierde su naturaleza, su atractivo y su alegría. Como segunda, el juego es una pasión inútil, *improductiva*, es una acción desinteresada, gratuita: al jugador no lo llena la esperanza de obtener recompensas futuras, en esto radica el poder del juego. El mundo utilitario del trabajo y de la inversión productiva se opone al mundo no utilitario del ocio y del consumo improductivo en el que los actos son puro goce, son un derroche gratuito de energía. A este cuerpo de actividades pertenece el juego. Es la acción por la acción: la mejor recompensa para el jugador es la que encuentra en su propia actividad. Cuando se juega no se le pide a la vida que sea otra cosa diferente a lo que ella es, ni que tenga otra finalidad contraria a ella misma. Al jugador no lo anima el deseo de lo

que falta o de algo que hay que obtener (en el juego no hay ganancia de dinero, tiempo, experiencia, o futuro) sino de aquello que está aquí y ahora, del momento que pasa y del que está por venir. El pragmatismo distorsiona el juego. El juego es puro deseo de vivir, de la vida como viene, como se manifiesta en su devenir. No es un deseo "serio", un deseo de lo que no se tiene o un deseo de consumo. Es un deseo que encuentra satisfacción en sí mismo y no pide nada exterior a él.

Como tercera propiedad, el juego está *reglamentado*, está sometido a convenciones que suspenden las normas que organizan la vida diaria, e instaura una nueva legislación, que es la única definitiva. Jugar equivale a fundar un orden, improvisarlo o crearlo de la nada y someterse voluntaria y gozosamente a él. Toda regla es absoluta, no se enuncia para cuestionarla o demostrar su nulidad durante el juego (en el deporte las reglas son fijas y están dadas de antemano, en algunas actividades lúdicas o de entretenimiento las reglas son informales e improvisadas por quien juega —o quienes juegan— y dan origen a una continua invención). Además entre los jugadores no existen sentimientos de reciprocidad afectiva y de deber, no hay convenios, acuerdos por negociación, no se sopesan los intereses como en la vida cotidiana. "Las relaciones lúdicas son unívocas, mientras las relaciones humanas son equívocas".²⁶ El primer motor del juego es el deseo de vencer (esto no implica un deseo de acabar con el otro, la desaparición del rival acaba con el juego). La lucha sin reglas, sin el acuerdo mínimo que permite determinar un ganador y un perdedor, disminuye notablemente el placer del juego. La victoria o la derrota debe ser incontestable, dependen de criterios indiscutibles, deben estar determinadas por criterios precisos que escapen a toda arbitrariedad (la victoria del adversario no provoca generalmente en el juego el sentimiento doloroso de injusticia, ni el deseo de venganza).

La existencia del juego depende del equilibrio entre el caos y el orden, entre lo vacío y lo lleno, la destrucción y la creación. La instauración temporal del caos y la fundación de un nuevo orden, de una nueva normatividad son dos condiciones necesarias para que se dé el juego. El juego, de un lado, interrumpe la vida cotidiana, la niega temporalmente, y, de otro, crea con sus reglas otra nueva disposición de las cosas. Permite la manifestación de múltiples formas, de situaciones diversas que sugieren otro orden y dispersan los códigos que imponen la cultura y la ética. No confirma la circulación de las costumbres y las tradiciones, de las figuras establecidas o los ritos de permanencia. Con su condición errante, su voluptuosidad, evoca configuraciones posibles que no recuerdan la apariencia o la estructura de las cosas establecidas. Es una desviación de las actividades funcionales que abre un nuevo campo de experiencia. El orden lúdico no es una limitación, constituye un desafío y un estímulo a la libertad y la creatividad del jugador.

23 *Idem.*

24 Eco, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 1988. p. 312, 313.

25 Caillois, Roger. *Op. cit.*, p. 37. El mismo tema se encuentra desarrollado con más extensión en su obra *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. p. 37-38.

26 Vernes, Jean-René. "El tiempo en los juegos de competencia". *Diógenes*. No. 50, abril-junio, 1965. p. 28.

El juego es una actividad *incierta*, esta es su cuarta propiedad: su desarrollo, ni su resultado pueden estar determinados de antemano; el desenlace y la calidad del juego dependen de la iniciativa y la inventiva personal del jugador. Su quinta propiedad es su carácter *ficticio*, el juego es una actividad imaginaria. Desde el momento del inicio cambian para el jugador los parámetros; se sabe de antemano, que es algo irreal, que no puede ser verdadero, ni es posible juzgarlo con los parámetros con los que se evalúa la realidad concreta.

Como última propiedad, los juegos son actividades *separadas*, están circunscritos en determinados límites de espacio y tiempo precisos y establecidos por anticipado. El tiempo es restringido, ningún juego tiene una duración arbitraria o caprichosa. Son rituales que tienen principio y fin. Se llevan a cabo en un tiempo establecido y éste se constituye para el jugador en un reto por vencer (muchos de ellos son una carrera contra el tiempo). Dan la idea de unidad y terminación dentro de un límite temporal. Se desarrollan en un espacio restringido: se inician con la entrada de los jugadores y los espectadores en el campo y terminan con la salida de todos de él. El campo de juego es un espacio cerrado, una *zona mágica* en la que ejerce un hechizo sobre los que se encuentran dentro de sus límites: permite, exige o tolera muchas variaciones a los patrones de conducta normales, pero exige el cumplimiento estricto de las reglas y convenciones de su propio cosmos. Las reglas funcionan como las determinantes de la interacción entre jugadores y espectadores.

El fútbol y el juego limpio

Los deportes, como el juego, son acciones superfluas, deleitosas y gratificantes que no tienen como fin la subsistencia: son actividades físicas de esfuerzo o prestación que no se concretan en una acción útil. Son la expresión del cuerpo en acción que aspira a llegar a los extremos del propio rendimiento y que lucha por superar las limitaciones y los retos que se le imponen (cada deporte tiene sus propias reglas y sus desafíos). Son juegos competitivos organizados. Son el espectáculo público de una competición llevada a cabo por acciones corporales visibles y decidida por criterios objetivos en el marco de determinadas reglas que limitan el espacio operativo de quienes lo realizan.

Son actividades de confrontación. Requieren de un comportamiento agonístico por parte de los competidores.²⁷ Son combates que no parten de desavenencias sino del acuerdo entre las partes y la aceptación de unas reglas comunes. El enfrentamiento no es el medio para resolver un desacuerdo (un conflicto político, social, económico o ideológico), es un fin en sí mismo. En el deporte la lucha sólo existe por ella misma, esto explica el poder unificador del combate deportivo. Es "la forma lúcida del conflicto".²⁸ La convivencia y la

armonía no son emocionantes deportivamente. Jugadores y equipos sólo existen para ser rivales, y en el enfrentamiento deben existir ganadores y perdedores. Las victorias son simplemente simbólicas, no tienen consecuencias materiales: el jugador o el equipo derrotado sólo pierde su prestigio, sus bienes no pasan de manos, ni se ve afectado su poder real.

El fútbol como *agon* (este término se deriva del verbo "agonizomai" que significa luchar, combatir, competir) es un combate en condiciones ideales, es un enfrentamiento que parte de la igualdad de oportunidades para los dos equipos. Los dos compiten dentro de determinados límites y sin ayuda de ningún agente externo; dependen de sus propios recursos, de los méritos de sus jugadores, de sus destrezas y aptitudes, y tienen que sacar de ellos el mejor partido posible. El triunfo del vencedor bajo estas condiciones no se discute, tiene un valor preciso e indiscutible. Es el resultado del trabajo prolongado, del entrenamiento, de la responsabilidad con que un equipo o un jugador asume su participación.²⁹

El partido de fútbol no es difícil de descifrar: está regido por reglas sencillas y claras que todo el mundo es capaz de comprender, por normas universales que superan las barreras culturales, políticas e idiomáticas, que los que participan del juego, tanto jugadores como espectadores, saben que deben respetar. Todo se puede explicar, nada está oculto, no existe un resorte secreto que el público no conoce, un "deus ex machina" que arbitrariamente todo lo maneja. Las reglas son inmutables, no se ponen en discusión en cada partido. Ni el vencedor, ni el vencido pueden modificar las reglas, ellas están por encima de los intereses y los anhelos de los equipos. No es una sociedad de privilegios: no existen jerarquías, prerrogativas o clasificaciones que afecten el resultado de un partido; no existe diferencia entre un equipo de segunda o un campeón, un club rico o uno que juega sin ningún afán pecuniario, frente a las reglas. Es un sistema que permanece al margen del poder político, económico de los clubes.³⁰

El deporte refleja la ideología de la sociedad moderna igualitaria e individualista.³¹ La competencia deportiva es el resultado directo del establecimiento de la igualdad política. De un lado, "la pugna competitiva exige igualdad humana, reconocimiento mutuo, camaradería en la rivalidad".³² para competir es necesario ser iguales. Además el competir supone la presencia de los otros, no se puede competir en soledad. De otro lado, en una sociedad democrática la superioridad no está asignada de antemano, se construye con méritos. El deporte es una fuente de distinción social y permite destacar la primacía de los

29 Callois, Roger. *Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación*. p. 38

30 DaMatta, Roberto. "El (fútbol) como drama nacional" *Cocilium*. No. 225, septiembre 1989. p. 229. *Brasil: un buen juego de cintura*. El correo de la Unesco. 12/1992. p. 21.

31 *Ídem*.

32 Savater, Fernando. *Política para Amador*. Barcelona: Ariel, 1992. p. 95.

27 Coleman, J. A. "El deporte y las contradicciones de la sociedad" 170. *Concilium*. No. 225, septiembre 1989. p. 177.

28 Lever, Janet. *La locura por el fútbol*. México, Fondo de Cultura Económica, 1985. p. 26.

mejores: el deportista es el tipo humano que representa la excelencia, es el modelo que encarna el tipo de vitalidad más pleno. Su belleza, su energía, su perfección corporal provocan en los que le rodean admiración y el respeto.

El fútbol es una escuela de la democracia y de sus principios de igualdad. Se fundamenta en un principio indiscutible: es necesario aceptar la igualdad social. Las dos partes tienen las mismas posibilidades, los dos equipos pueden ganar o perder (aunque en la cancha y durante el desarrollo del partido uno de los dos pueda dominar sobre el otro). La victoria no está establecida de antemano, el equipo victorioso es el que juega mejor, el que tiene un mejor "rendimiento", y esto lo debe "demostrar" en la cancha. Ninguno de los dos tiene un conocimiento superior de las reglas que le permite tener una ventaja considerable sobre su adversario. Las reglas son aplicables a todas las personas, no existen diferencias. Todos los que participan deben estar sujetos a la ley; sin la aceptación previa de las reglas no puede haber competencia.

En cada partido el jugador y el aficionado buscan encontrar el fundamento de las cosas y el mecanismo del universo social. Es un universo racional y organizado, regulado por reglas transparentes que todo el mundo conoce y comprende (la extrema meticulosidad de la organización deportiva, su rigidez e inflexibilidad garantizan la equidad). Pero al mismo tiempo revela un orden en el que expresa la libertad, un orden que *transciende la necesidad mecánica*. Encierra una paradoja: evita el azar y al mismo tiempo lo promueve. Los que asisten al partido quieren asegurarse que las reglas estén presentes y se cumplan, pero también desean lo contrario, que las reglas no señalen un límite necesario. En cada partido las reglas tienen que estar allí para ser superadas, el buen jugador con sus hallazgos y su capacidad de improvisar evidencia como la libertad puede triunfar.

El fútbol, a pesar de estar sometido a reglas, no es un acontecimiento frío y ausente de emotividad. Da lugar a lo imprevisible, al suspenso, a lo sorprendente y lo sensacional. En el deporte hay dos posibilidades, ganar o perder, por eso el resultado final es siempre azaroso. Además los partidos son emocionantes porque el resultado no se puede predecir con seguridad (en el deporte no impera la lógica, ni está determinado por una relación de causalidad —a veces no existen razones o argumentos para explicar por qué se ganó o cuáles fueron las razones por las cuales se perdió—). La acción en la cancha es viva, no se juega con un libreto preciso (nada está escrito), ni de acuerdo a un plan exacto varias veces ensayado: el jugador tiene toda una gama de posibilidades que le permiten libertad en su desempeño y lucimiento en el juego. Además de la habilidad del jugador intervienen muchos factores que hacen del fútbol un acontecimiento incierto. Es imposible controlar: la buena suerte, las lesiones de los jugadores, el Estado del clima, la lluvia o el exceso de calor, las condiciones del terreno, la presión del público, etc. *Cada partido es único*: sobre la cancha se crean situaciones imposibles de repetir que parecen impuestas por el destino, esto lo hace apasionante, le confiere su sentido estético y su plasticidad. Sin este factor, sin nada se "pusiera en juego", el fútbol perdería su sentido.

En el partido de fútbol el balón es la expresión del azar. Cuando el balón rueda nada está previsto: es como la ruleta que "en su rodar cualquier cosa depara". Es blanco, tradicionalmente era de color amarillo, terráqueo o anaranjado, refleja la luz como la luna, es nocturno. Como la sibila, es hermético y autista, sólo un buen jugador es capaz de interpretar sus movimientos, de descifrar su silencio. Es el centro de la acción, los dos equipos luchan por poseerlo, pero paradójicamente es el objeto que nunca se puede poseer definitivamente, tiene que estar en movimiento (cualquier detención voluntaria puede ser penalizada). La lentitud de las jugadas es un comportamiento antideportivo. La pelota es el objeto vital, su disputa determina la existencia del partido: para poseerla hay que luchar, para conservarla hay que defenderla. Es un elemento de poder, quien la posee experimenta una aguda sensación de autoridad. El equipo que más la tiene domina en la cancha y gana con ello la admiración de sus seguidores, pero no siempre es así, a veces puede ocurrir que un equipo que siempre ha tenido el control de la pelota durante todo el partido, pierda por una jugada desafortunada, por una pérdida momentánea del control. Su forma física tiene un valor esencial: no admite ventajas, "puede ser jugada por todos y a todos ofrece las mismas posibilidades".³³ No tiene prioridad de dirección: se puede mover hacia atrás, o hacia adelante, golpearla con la cabeza, el pie o pararla con el pecho, rodarla o mantenerla quieta. Simbólicamente el balón es el objeto que más perfectamente da la idea de movimiento y de vida. Este factor es el que explica la atracción que ejerce sobre los jugadores.

"Es una exhalación"

El fútbol requiere de inteligencia, destreza, habilidad, dominio del cuerpo y capacidad de improvisación. El buen jugador posee la *Mentis*.³⁴ Para los griegos la "mentis" era una categoría mental que designaba una forma particular de inteligencia, una prudencia astuta. Su fin era eminentemente práctico, estaba orientada a la búsqueda del éxito en el ámbito de la acción. No todas las acciones del hombre requerían de esta forma de inteligencia, la "mentis" se aplicaba a realidades fugaces, movedizas, desconcertantes y ambiguas que no se podían aprehender por medio del razonamiento o el cálculo exacto. Era sinuosa y múltiple y se ejercitaba en realidades fluidas, en actividades que no cesaban jamás de modificar su forma y que podían reunir en ellas mismas aspectos contrarios y fuerzas opuestas. El juego era una de estas.

Nada en la cancha está definido de antemano, no existe un libreto único, ni una sola manera de jugar; el partido no se juega con anticipación, ni se define con anterioridad en el tablero del estratega. Las buenas jugadas son inesperadas y

33 Mafud, Julio. *Sociología del fútbol*. Buenos Aires: Américala, 1967. p. 36.

34 Detienne, Marcel y Vernant, Jean-Pierre. "La carrera de Antíloco". *Revista de Occidente*. No 79, Dic. 1987. p. 94-100.

asombrosas. Los buenos jugadores son "habilitados", son "mañosos" (no en el sentido de tramposos), son aquellos que saben tomar al vuelo la oportunidad y capitalizarla. La "mentis" es una forma de inteligencia que reúne varios factores: la persona que la posee tiene olfato, es sagaz, lo acompaña un gran sentido de previsión, es prudente, precavido y no obra irracionalmente; dispone de flexibilidad de espíritu, poder para simular, habilidad para escapar del cerco que los otros le han tendido, atención vigilante y sentido de la oportunidad.³⁵

Un buen jugador posee capacidad para discernir los problemas concretos que se le presentan durante el juego y sensibilidad para anticiparse a las posibles consecuencias de una acción o de una situación en la cancha. Sabe percibir la gravedad de los problemas que aquejan al grupo de jugadores e intuir el lado débil y fuerte de los equipos que enfrenta. El buen jugador cuando se presentan los primeros síntomas de desacierto, cuando se le agotan las posibilidades de juego elaboradas durante el entrenamiento reinventa otros modos de actuar, reestructura el "armazón de las respuestas" del equipo en función del partido que se está jugando, introduce rectificaciones e innovaciones oportunas. Es capaz de establecer nuevas formas de acción sin que medien las indicaciones del director técnico. Con sus jugadas sorprendentes es imprevisible. Con sus jugadas ingeniosas trastoca lo previsible, los pronósticos adversos y puede superar un marcador voluminoso. Cuando todo el estadio lo creía muerto "resucita", muestra en la cancha un estilo desconocido, una velocidad inusual y unas jugadas que parecen inventadas para ese momento. No es creativo sólo una vez, es pródigo, puede multiplicar las respuestas creativas. Además cuando las cosas no salen bien no se deja aprisionar por la derrota, no se resigna a permanecer inactivo y está dispuesto a salir del fracaso al precio que sea.³⁶

El partido en su dinámica es inaprensible, el jugador para dominarlo en su movilidad y contrastes debe hacerse flexible, adelantarse al tiempo de la acción. Las circunstancias son imprevistas y no existen fórmulas o recetas que aseguran el éxito o proporcionen la victoria. Cada nueva jugada exige de una nueva demostración de astucia, del ingenio para encontrar la salida, el buen jugador no se hace sólo con disciplina y entrenamiento minuciosamente repetido, requiere además de imaginación, capacidad para improvisar, iniciativa deslumbrante y espontaneidad. La principal herramienta con la que cuenta el jugador es la velocidad. Las oportunidades no se repiten, sólo se presentan una vez. El buen jugador presiente la jugada y sabe tomar la ocasión al vuelo. En su actividad conjuga dos factores: la paciencia para aguardar la ocasión esperada y la rapidez ("se mueve como un relámpago", "más rápido que el propio pensamiento" —Vinicius de Moraes—). La jugada brillante no es sólo el resul-

tado de un impulso súbito y ciego, es el producto de una larga experiencia en la cancha, de su sentido de previsión.

Un espectáculo interactivo

En deporte es un fenómeno festivo. Lo es desde el momento en que el acontecimiento deportivo implica una ruptura con la cotidianidad, con las normas habituales. El aficionado para ingresar al estadio transforma su figura corporal, se viste con los colores del equipo, se pinta la cara y el pelo, se inserta en un universo de excepcionalidad. Sus contenidos y resultados excepcionales y difícilmente repetibles (de goles memorables y de récord) son expresión de los valores típicos de la emergencia festiva: el deporte rompe con la norma común y con lo habitual con la producción de sucesos insólitos, de actuaciones ejemplares.

El espectáculo futbolístico es una fiesta ritual multitudinaria que congrega a poblaciones enteras. Contiene un anhelo vehemente y profundo, una fuerza de participación y creación. No es un Estado pasivo, es una reivindicación de la existencia, es expresión de contenidos comunitarios. En las sociedades contemporáneas con su progresivo deterioro de los valores de participación colectiva: "hace presente una autoimagen de la sociedad como comunidad, un modelo idealizado de las relaciones del individuo con la sociedad global a través de la participación".³⁷ Los elementos transgresores y antiestructurales de la fiesta (sus momentos de desorden) son inseparables del espíritu de "communitas" que contiene. La eficacia de la fiesta es indisoluble de su elemento comunitario. La fiesta deportiva no es una excepción, reafirma el grupo social como un todo.

Toda fiesta necesita de un público que se vea incitado a participar o que se vea representado a sí mismo en el ritual. En ella se establece una participación apasionada, una intensa comunión entre los participantes, una percepción común de la vida y la voluntad de vivir. No hay fútbol sin público, lo que lo hace fascinante es el contacto entre los actores y los fanáticos, la interacción entre las partes. Del juego participan tanto los jugadores como el público. Entre el jugador y el espectador se establece un diálogo. Los jugadores actúan para ser contemplados, apreciados o juzgados. El jugador ofrece sus acciones memorables y el público le paga con su afecto.

Lo específico de este deporte es la fusión de los individuos en una masa durante cierto tiempo, y la comunicación que se opera entre los elementos constituyentes de dicha masa, los espectadores y los futbolistas... lo típico del fútbol está en sus capacidades de integración (individuo-masa) y de comunicación (masa-jugador).³⁸

35 *Ibid.*, p. 93.

36 Coca, Santiago. *Hombres para el fútbol*. Madrid: Gymnos, 1985. p. 337-349.

37 Cruces Villalobos, Francisco. "Cómo hacer cosas con programas. El proceso de producción de fiestas en Madrid". En: *Dialogos de la comunicación*. No. 34, septiembre 1992. p. 17.

38 Hortleder, Gerd. "La fascinación del fútbol". Humboldt No. 53, 1974. p. 73.

El mayor dramatismo se logra con la ayuda del público que pulula en las gradas, el número de espectadores influye en la calidad del partido. El público grita y aplaude y los jugadores reaccionan. Es común ver cómo los jugadores corren al pie de la tribuna a celebrar con sus barras el gol recién marcado, o también ocurre a la inversa, los jugadores del equipo visitante, cuando hacen un gol lo celebran ofensivamente al pie de la graderías donde están los hinchas del equipo contrario.

El público no cumple un papel pasivo, sabe del fútbol que mira: conoce la historia de su equipo, las estadísticas de los jugadores, sus biografías, su hoja de vida, las estrategias empleadas, los récords. Este saber le permite participar con la misma intensidad emocional y mental que el jugador. Además casi todos los aficionados lo han practicado, conocen bien sus reglas y su estrategia y pueden compartir el placer de los jugadores en el logro de las jugadas magistrales. No sólo van al estadio a ver resultados, sino a evaluar los detalles de la actuación, a "degustar" y a comparar jugadas, a disfrutar del virtuosismo, de la forma como los jugadores exhiben su habilidad, de las peripecias de los jugadores emblemas. Saben apreciar el coraje, las dificultades del juego y lo que el futbolista arriesga en una lesión. Para el fanático el fútbol se encuentra dentro del ámbito de su experiencia personal. Esto le permite opinar sobre el encuentro, evaluar si se cumplieron las reglas, si las decisiones del "juez central" fueron correctas. La nitidez del juego y lo sencillo que resulta comentarlo le permite al fanático (de cualquier estrato social) sentirse experto, asumir la condición de autoridad en el tema. Este factor hace del fútbol un vehículo ideal de comunicación.

El deporte por fuera del estadio provoca la sociabilidad y la interacción. Es un tema de conversación entre personas que tienen entre sí muy pocos intereses en común. Los resultados problemáticos, el desempeño del árbitro, las evaluaciones de los equipos o de los jugadores, el desarrollo del campeonato, las comparaciones históricas, los errores humanos, son habitualmente asuntos diarios de conversación. Permiten el debate ligero, el enfrentamiento o el diálogo constructivo, en el que cada interlocutor añade al conocimiento del otro. Es un debate que no aspira a trascender, es una forma de juego de asociación que tiene una gran acogida precisamente por su falta de consecuencias. Nadie aspira con sus argumentos a cambiar la opinión de otro o afectar con su discusión los resultados de un partido. No importa la clase, el origen, la formación académica, ni la ocupación de los aficionados, no intercambian información personal, aunque discutan por varias horas: todos tienen derecho a expresar su punto de vista y a exponer su opinión.

Los deseos de victoria

El que participa de la fiesta deportiva abandona su existencia para ser parte de la comunidad. La masa que va a los estadios no es una simple aglomeración de individuos, es una comunidad en la que sus miembros experimentan

una unidad emocional, una intensa adhesión, está dominada por el afecto.³⁹

El espectador sufre una transformación de su personalidad tan pronto como ingresa al estadio. Abandona su individualidad para serializarse, para integrarse al grupo y fusionarse en una sola pasión. Impulsado por una alegría festiva y un celo común, se moviliza contra un mismo enemigo; se despoja de su ser para adquirir la identidad común del fanático: del yo colectivo deriva su identidad.

La masa aglomerada en un estadio es a la vez una "masa festiva" y "acosa-dora" ("provocadora"). Como masa festiva, disfruta: el ambiente social del estadio es festivo, al menos mientras la victoria parece posible, nadie permanece impávido e inexpresivo después de un gol. La atmósfera en el estadio es de distensión y no de descarga, el goce es colectivo. El objetivo es la fiesta. Como el carnaval es un fenómeno integrador, se permiten los acercamientos personales menos usuales: la alegría y la emoción se comparten con las personas cercanas, aunque sean desconocidos. Se suspenden los papeles normales de autoridad, o se invierten: las diferencias sociales y de raza, desigualdades entre generaciones, no existen un hijo puede saber más de fútbol que su padre. Como masa acosadora, pretende agredir. Los fanáticos son un grupo de presión: los gritos en las tribunas, los abucheos cuando el equipo enemigo ataca con dureza o cuando lesiona a un jugador de su equipo, los coros "asesino, asesino"; "se murió Olimpia se murió", las agresiones con objetos a los jugadores expresan esta característica de la masa. La agresión colectiva a la víctima reúne a la masa. El "chivo expiatorio" puede ser el otro equipo, el árbitro, un jugador, el director técnico.⁴⁰

El fútbol es un espectáculo catártico,⁴¹ es un fenómeno de purgación o de purificación que se lleva a cabo por la participación imaginaria en el conflicto que en la cancha se representa. La acción deportiva es una fábula social que puede imaginariamente "cambiar la vida". Los partidos desencadenan en los grupos de

39 Canetti, Elias. *Masa y poder*. Barcelona: Muchnik, 1981. p. 42.

40 *Ibid.* p. 43 y 57.

41 Para Aristóteles la función propia de la poesía es el placer *hedoné*, no el placer corruptor o degradado, sino puro y elevado. No es simplemente una actividad lúdica, contiene en su origen una dimensión ética. La poesía trágica produce en quien asiste a la representación teatral por medio de la compasión y del temor, la purificación *catarsis* de los elementos excesivos y viciosos, el desahogo de las pasiones, la liberación y superación de elementos existenciales adversos y dolorosos. La palabra *catarsis* (del griego *Katharsis*) proviene de la medicina: es un acto de evacuación y de descarga, un proceso de purificación que limpia el cuerpo de elementos nocivos. En la tragedia no es un proceso físico, es un proceso de naturaleza *psicológico-intelectual*, una "higiene del espíritu" que provoca en el público un placer superior y benéfico, un sentimiento de plenitud. Es un efecto producido por la representación de las pasiones y deseos imaginarios sobre los espectadores reales. La obra dramática saca al espectador momentáneamente de las banalidades de la vida cotidiana a fin de fabricar una imagen pura de sus deseos y pasiones. Para Aristóteles en la obra dramática se produce la *catarsis* cuando el espectador por *el proceso de identificación* con el héroe trágico purga sus pasiones, la piedad y el terror, y se purifica. Es un acto de transmutación de sentimientos que conduce a una regeneración del yo del receptor. El público en lugar

fanáticos deseos de victoria y temores de derrota. Cuando su equipo gana los hinchas, viven sentimientos de triunfo o de éxito a través de su equipo allí donde su vida cotidiana no se los permite. Cuando es derrotado padecen con la desgracia y se dan a la tarea de buscar culpables del fracaso de su equipo, en el arbitraje, en la mala suerte, en el pobre desempeño de algunos jugadores, en las condiciones de la cancha o del clima, etc., de ejercer un juicio de responsabilidades y vivir con ello sus anhelos de justicia. Son despiadados con los culpables, con los jugadores, entrenadores o directores técnicos responsables del fracaso. Cuando un jugador tiene una mala temporada, lo olvidan y lo hacen a un lado sin entrar en consideraciones o hacer un balance con sus logros anteriores.

"¡Todos p'al estadio!"

Toda institución está inscrita en un espacio. Las instituciones del espectáculo emplean porciones del espacio de la ciudad y allí erigen sus dispositivos de producción y fusionan las estructuras simbólicas y funcionales que informan y producen su cultura. La historia de estas instituciones, circos, óperas, teatros, cabarés, cines, arenas, es posible en la medida en que tienen un espacio propio que garantiza la continuidad de la institución o de sus rasgos. Su geometría, los desplazamientos que padecen o provocan, el lugar que ocupan en la ciudad, son elementos que expresan el uso que una sociedad hace de ellos. Si no quedan archivos, las huellas externas e internas de las ruinas autentican la inscripción y el dominio de las instituciones sobre el espacio.

El estadio es el lugar del espectáculo deportivo. Contiene la masa, la sensación comunal expresada por los colores del equipo, los gritos acompasados, las banderas, los movimientos sincronizados que acompañan las situaciones creadas por los jugadores. Los que conforman esta comunidad son proyección del equipo, son copartícipes gozosos de una comunidad en la que su ego se diluye. No existen barreras sociales, diferencias culturales, intelectuales, sociales o económicas. Todos hablan el mismo lenguaje: el gol. El espectáculo suministra mitos, establece cánones de belleza corporal, instaura la dimensión de la hazaña, el sentido de la aventura, las formas de la perfección.

El estadio está bien delimitado hacia afuera. Por su emplazamiento en la ciudad es visible a gran distancia. Lo que ocurre en su interior se comunica a la ciudad que le circunda. Su densidad tiene un límite, el número de asientos

de una vivencia dolorosa en la tragedia experimenta una sensación elevada y purificadora de "aliento apacible". No se puede confundir con la evasión, con la fuga de las condiciones difíciles de la vida y el mundo, o el olvido de los problemas. La catarsis no se desliga de la responsabilidad. De Aguilar e Silva, Víctor M. *Teoría de la literatura*. Madrid: Gredos, 1984. p. 72-78. Duvignaud, Jean. *Espectáculo y sociedad*. Caracas: Hombre Nuevo, 1970. p. 30.

Para ampliar el concepto ver: Starobinski, Jean. *La relación crítica*. Madrid: Taurus, 1974. p. 140-145. Jauss, Hans Robert. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus, 1986.

es restringido. Hacia afuera ofrece una "muralla inanimada", hacia adentro una "muralla de hombres."⁴²

Es una pirámide invertida. En su magnitud monumental simboliza la fusión del alto y el bajo cosmos, de lo divino y lo profano. Es un espacio ritual: en la fiesta deportiva permite por su forma concéntrica (por su fuerza centrípeta) sentir momentáneamente la percepción de la totalidad, como si la ciudad fuéramos todos. En la fiesta la *communitas* emerge espontánea, esporádica, momentáneamente, y le permite al espectador ensimismado pronunciar un "nosotros esencial". Lo sublime, la perfección espiritual no es lo que busca simbólicamente el fanático que acude al estadio: su punto máximo no es la altura, es la profundidad. No mira hacia arriba, hacia lo superior como las pirámides o en las catedrales, el estadio es un cono invertido, como el infierno de la *Divina Comedia*, que se proyecta hacia lo terrenal, hacia la materialidad. No es el espacio de la racionalidad, del orden y la simetría social. Al ubicar su centro hacia abajo permite que la afectividad se precipite, que la emotividad se concentre y encuentre una salida. Los estadios son "sumideros de pasiones".

Supone la creación de cuatro espacios englobados unos en otros y que aparecen como dos conjuntos de opuestos: el espacio civil contra el espacio del estadio, y el espacio de los espectadores frente al espectáculo del encuentro. Los que ingresan al estadio son primeramente excluidos de su espacio familiar y funcional. La organización formal del estadio, su arquitectura es en forma de elipse o de anillo cerrado al exterior. Las filas están escalonadas de tal forma que todos ven lo que ocurre, le ofrece al individuo un cambio de perspectiva: hace posible que los que están en las graderías miren hacia el centro y simbólicamente desconozcan la realidad que los rodea. El que está en el estadio le da la espalda a la ciudad, a lo que en ella ocurre. Al ingresar abandona transitoriamente sus relaciones, las reglas que determinan su vida cotidiana, sus costumbres y prácticas vitales. El evento-espectáculo ocupa el centro, domina (protagónicamente) la configuración espacial. Es un Estado de suspensión, un paréntesis en la vida cotidiana, y un cambio de perspectiva. El "centro nuclear" de toda actividad es el juego, la gesta, lo que ocurre en la cancha.

La cancha es el punto focal al que concurren todas las miradas. Al público que está en las graderías no le es necesario barrer con su mirada una extensión indefinida para tener idea de lo que ocurre, ni buscar información periférica. Para seguir los movimientos de la acción no es indispensable trasladarse de lugar, ni pararse, cambiar de posición durante el partido, o utilizar un medio técnico para facilitar la visión; el espectador sólo necesita mover la cabeza levemente a los lados para tener una visión completa. Toda la información está agrupada en la cancha en su espacio rectangular. El dispositivo espacial del estadio reúne las condiciones ideales que requieren un mínimo de esfuerzo ex-

42 Canetti, Elias. *Op.cit.*, p. 23.

ploratorio del campo visual y transmite una alta densidad de información. El partido no se puede salir de la cancha, los "actores" ejecutan su número en este territorio; el público no participa en el partido, no puede invadir el territorio de los jugadores, y sólo mira desde la distancia. Las gradas están separadas de la cancha, y en cada uno de los dos espacios se realiza una acción diferente: en la cancha el enfrentamiento entre los equipos, en las gradas la fiesta de la hinchada.

La cancha está demarcada por líneas señaladas en el piso. Las más cortas son las de la portería, las de mayor longitud son las de banda, las de los sectores laterales, y la medianera (la línea centro o medular) es la que parte la cancha en dos. Comprende cierto número de oposiciones virtuales. Está polarizada, tiene dos zonas en las que están situados los dos equipos; la acción transcurre de un extremo a otro, o a la inversa. El centro es neutral, de allí se hace el saque al comenzar. El terreno por fuera de la cancha no tiene valor, es "tierra de nadie". En su accionar los equipos se desplazan hacia el territorio ocupado por el otro equipo, en una acción de avanzada se "toman" el territorio enemigo. El peligro aumenta y la acción se hace más dramática cuando el equipo se acerca al extremo del territorio del equipo contrario, al espacio demarcado alrededor de la portería del cual no puede salir el portero a tomar el balón con las manos. En los espacios cercanos a la portería se condensan las acciones más definitivas, son terrenos de alto riesgo (es el "área de candela", la "zona de peligro", el "área de penalty"). La cancha como un microcosmos posee un centro, pero este no es el centro geométrico, es el lugar en el que se presenta el acontecimiento superior. La portería se erige en el campo como un lugar sagrado, es el lugar en el que se llevan a cabo las acciones definitivas, donde se concentra la acción y se produce el gol: es el fin y la meta de la actividad del jugador. Es el lugar que hay que proteger, a veces como estrategia los jugadores se cierran sobre ella como una muralla que no puede penetrar el otro equipo, es más usual que formen una barrera humana cuando hay una infracción cercana al arco y se cobra con pelota quieta. Cuando el partido transcurre en la mitad de la cancha las fuerzas tienen un poder casi igual, los equipos no pueden neutralizar las acciones del contrario. Los lados de la cancha no cumplen un papel importante: establecen el límite del cual no puede pasar la acción. Pero por los laterales el jugador se puede soltar de la marca, son como corredores por los cuales se pueden desplazar rápidamente los jugadores y sorprender; en el centro de la cancha la acción es más lenta y densa, y se da una relación de marca de hombre a hombre.

Pero no es sólo un universo físico, en la percepción que los espectadores tienen del juego, el espacio puede tener otras dimensiones. En la reconstrucción lírica que hace el narrador deportivo de los pormenores de la acción la cancha tiene también una dimensión imaginaria, en su relato es reinventada, es recreada poéticamente: es un decorado que pasa de la realidad al plano mítico y puede asumir diferentes matices, una carga épica, una carga mística, por ejemplo, según el sentimiento que el narrador quiere

hacer exaltar o privilegiar en la acción que en el partido se desarrolla, o para subrayar el carácter de un jugador o de un equipo. Es un territorio suntuoso o bárbaro, arido o fértil, con su geología, sus sombras y sus luces, sus cimas y profundidades, su infierno y su paraíso, sus llanuras y extensiones, sus hemisferios y su cartografía.

El juego: una acción épica

El fútbol en la sociedad actual cumple una función fundamental: es un código común, un sistema simbólico universal. Después y antes de un partido todo el mundo habla de ello, el conjunto de la sociedad y sus diferentes actividades se organizan en torno a este acontecimiento. Es un asunto al que cualquiera puede responder al sentirse interpelado. Las rutinas del diario vivir se alteran sin ningún conflicto para dar lugar al acontecimiento, y más aún se modifican las reglas del trabajo y se hace un alto en la actividad laboral. El espectáculo futbolístico atraviesa clases, comunidades, naciones, mentalidades, sin requerir de la aprobación del gusto de los otros campos culturales. Es un culto masivo que penetra todos los espacios raciales, nacionales, de clase y cultura, y en todo resquicio social abierto o entrecerrado.

El fútbol es un *rito solar*:⁴³ se lleva a cabo normalmente los días domingos y rememora la festividad del sol. El domingo es el día en que Dios descansó y en el que, ritualmente, el cosmos expresa en su movimiento perfecto la idea de la actividad concluida, el orden cósmico funciona sin la intervención divina: es el día del ocio divino. En el domingo la inactividad adquiere un valor esencial: el ciclo del tiempo recomienza y se recuperan las fuerzas que se perdieron en el trabajo durante la semana. El partido de fútbol es una celebración fundada en la valoración ritual del ocio: es una actividad que frente al trabajo supone un derroche de tiempo, un desperdicio de atención; que da vuelo al sueño, la alegría entusiasta, la fraternidad y pone en juego otro sentido de la dignidad alejado del éxito económico, del principio de la rentabilidad y de la productividad.

El juego es *mimesis*, una representación o imitación de algo. Aunque no deja ninguna ganancia, no conduce a ningún lugar o no apunta a ninguna conquista real es la imitación de una contienda humana: es *lucha*. Es una metáfora de la lucha por la existencia, incluso en aquellos que no encierran competencia entre antagonistas. Es un conflicto ritual. Pone en escena relaciones sociales cuyo supuesto es la rivalidad. Se deriva de los rituales de preparación para el combate y sus técnicas son similares a las del entrenamiento militar. El jugador experimenta una especie de vértigo, de embriaguez, que le permite sobrepasar los límites cotidianos de la conciencia, que

43 Matamoros, Blas. "Ritos y pelotas". *Vuelta* No. 167, agosto 1990.

no es sino una sublimación incruenta del "furor guerrero".⁴⁴ El fútbol "Es una traducción festival y ritual de una batalla... es la religión de la guerra transformada en festival".⁴⁵ Esta puesta en escena de la guerra cumple una función social: "Convertida en juego inofensivo, la guerra es la memoria del cimientamiento social, el pacto sagrado entre los hombres que da sostén primordial a la cultura. Cuando el juego se rompe, reaparece lo bélico, la batalla de todos contra todos".⁴⁶

Los jugadores son una casta de nobles que fundan su reconocimiento en el vigor físico, en el culto a la plenitud corporal, a la valentía, en la capacidad para soportar el dolor, para sacrificarse por una causa común. Son "caballeros" urbanos con sus blasones, escudos, colores y escuderos, con su voluntad de entrega y su espíritu de servicio, que practican el ascetismo de la heroicidad, el ascetismo del soldado. Forman un mundo de sectas, de cuarteles, de logias masónicas, de grupos de iniciados movidos por una "fría disciplina táctica". Antes de cada partido prohíben toda actividad sexual y de desorden corporal porque son obstáculos para lograr la perfección física y el rendimiento máximo del cuerpo. Las concentraciones que preceden los partidos son encierros similares a los del cuartel o los del seminario.

Los hinchas: una comunidad lúdica y afectiva

El fútbol implica lealtad, adhesión tribal: en los encuentros se afirma la identidad territorial, el sentido de pertenencia. Detrás de un equipo existe una comunidad que se siente representada por él. Los equipos dramatizan divisiones sociales que son verdaderas y significativas, reflejan características especiales de su población de aficionados: representan territorios, ciudades, barrios, Estados, departamentos, comunidades idiomáticas, grupos étnicos, políticos o religiosos. El espectáculo deportivo es un mecanismo que permite expresar las identidades sociales en formación: el grupo de fanáticos erige al equipo preferido en símbolo, como la institución que socialmente los identifica y los diferencia de los "otros". En las acciones deportivas se pasa de la fuerza física, de la lucha abierta a la competencia técnica, de los conflictos y agresiones al ritual reglamentado de la competencia. En el partido los antagonistas, los vecinos entre los que existen rivalidades, se sitúan frente a frente y ritualmente reactualizan su identidad.

El hincha ingresa al estadio para apoyar a su equipo o a su club y admirar a sus ídolos. El individuo que forma parte del grupo de fanáticos, cuando ingresa al estadio, abandona las coordenadas que determinan su cotidianidad y las señales

44 Gil Calvo, Enrique. "La educación de la rivalidad o la pasión recompensada". *Revista de Occidente*. No. 62-63, p. 25.

45 Matamor, Blas. *Op.cit.*, p. 166.

46 *Ídem*.

que le dan su identidad, se libera de sus obligaciones profesionales, administrativas, económicas, políticas y familiares. Integrado al grupo de simpatizantes experimenta emociones y desahogos, sentimientos de comunidad, de reconocimiento y de afirmación de sí mismo, de afecto y de calor emocional. Forma parte de una *unidad* que elimina las diferencias y suscita reacciones idénticas.

La muchedumbre reduce todo individuo a la unidad, elimina las diferencias y suscita reacciones idénticas, colectivas, "unitarias" como suele decirse, independiente de la voluntad de cada uno de los actores sociales: es el clamoreo que sigue al gol, son los himnos entonados a coro, las invectivas, las voces de aliento, cadenciosas en todo el estadio.⁴⁷

Pero los hinchas no representan un grupo homogéneo. Son una comunidad heterogénea en el que se mezclan personas de la más distinta procedencia social. Su relación con el equipo no es para todos la misma: puede ser momentánea, ocasional, o una relación de fidelidad que dura por toda una vida. La comunidad la conforman afiliados al equipo, admiradores, jóvenes uniformados, con vestimenta de hinchas, hinchas organizados y "salvajes", personas que buscan la acción o el sensacionalismo, que tienen afán de divertirse o acuden al estadio por el carnaval que se lleva a cabo en las graderías, personas excéntricas, o radicales que pueden pasar del sentimiento al delito. Estas personas poseen una característica común: comparten un mismo fervor, una pasión excesiva por el propio equipo y la negación violenta de los otros conjuntos. Como hinchas están unidos a dos centros diferentes, al equipo (a la idea de nación, región o de la ciudad que encarna el equipo) y a todos los individuos que forman la comunidad de hinchas. Entre los hinchas existe una "comunidad intensa", una fusión identificadora de los unos con los otros.

El estadio es el lugar de un festival ruidoso y colorista. Una fascinante variedad y policromía caracteriza la cultura de los hinchas. Acuden al estadio con banderas, camisetas con lemas desafiantes, viseras, gorras, pelucas con los colores del equipo o de la bandera nacional, estandartes, tambores, trompetas, cohetes, bengalas, matracas, confetis; durante el partido saltan acompasadamente, entonan himnos de guerra, gritan al unísono clamores de victoria y de adhesión, expresiones de lucha y de triunfo. En las buenas jugadas o en los momentos del gol el clamor de sus voces llena el estadio como una tormenta repentina, como el "galope de un toro por una cristalería". Con el uso de emblemas enfáticamente se afirman a sí mismos y le dan una estética a su fervor. Para los hinchas es necesario dejar sentada su presencia en el estadio, enunciar su soberanía, el estadio es su territorio, diferenciarse de otros grupos humanos y de una manera desafiante expresar su pasión. Al llevar los colores del equipo en el cuerpo o pintados en el rostro, expresan simbólicamente la lealtad y la devoción. Es un espectáculo deslumbrante e insoportable psicológicamente para el equipo visitante, es el fervor a un equipo expresado en un acto de disciplina

47 Yonnet, Paul. *Juegos, modas y masas*. Barcelona: Gedisa, 1988. p. 48.

cromática y en el vértigo de miles de voces. Los hinchas son fieles "en las malas y en las buenas": son un público locamente generoso que se da a su equipo sin reservas porque la confianza que depositan en él es total.

Los fanáticos son coparticipes del espíritu de lucha que anima a los jugadores. Los partidos en las graderías del estadio o en las calles de la ciudad son batallas de clanes. Se inician en las calles antes del partido, prosiguen en las graderías del estadio y se extienden después de nuevo a las calles. Sus "enemigos" son los espectadores, los jugadores, los funcionarios o los árbitros. A la derrota la acompañan las fogatas en las tribunas, las grescas a la salida del estadio, y el vandalismo en los alrededores.⁴⁸ En algunos países, luego del partido, grupos de hinchas borrachos con gestos amenazadores, lemas radicales y aires de pelea amenazan el orden público, los centros de las ciudades y los alrededores de los estadios. Las comunidades de fanáticos, *las barras*, son grupos de fuerza, son tribus que luchan por un territorio, en algunos lugares llevan nombres alusivos a la actividad militar: "alianza", "furia", "escuadrón", "la brigada", "el fortín", "la puntería", "Los comandos", "la legión", etc. Son grupos organizados de hinchas cuya misión es la de apoyar la moral de su equipo y amedrentar con sus gritos y gestos de guerra al adversario.⁴⁹

En la posmodernidad impera lo tribal. El neo-tribalismo es un fenómeno cultural que reposa sobre el placer y el deseo de ser-conjunto (de ser grupo) sin propósito particular, sin un objetivo específico o sin una finalidad política. El valor de la *sociabilidad*, el formar parte de un colectivo, no radica en su utilidad racional, estar reunidos para algo, sino en la integración por sí misma. El individuo se disuelve en el grupo. No es una idea racional la que los une, la plenitud de una pasión común, el sentimiento compartido, el sentimiento que se propaga rápido e intenso sin ninguna lógica: la "metástasis del sentimiento", como el que se encuentra en los conciertos musicales, los espectáculos deportivos o la emoción, identifican la comunidad tribal.⁵⁰ El fútbol, por su carácter competitivo, alimenta las rivalidades simbólicas que consolidan el círculo imaginario de cada tribu. Los triunfos o las derrotas consolidan el narcisismo de grupo, enaltecen la identidad colectiva. El estadio contiene la tribu.

La presión de los hinchas es un elemento eficaz que puede mejorar considerablemente las actuaciones habituales de los jugadores. Para un equipo el ir a jugar por fuera de su "tierra" es no contar con el apoyo de la hinchada, padecer las dificultades del exilio, el peso de la soledad. Jugar de visitante es un riesgo, el solo

sacar un empate es un triunfo. Jugar de local es una ventaja, es "tener el triunfo en las manos": los jugadores suman a su esfuerzo la presión psicológica, por la vehemencia y la ferocidad de sus barras, que su fanaticada ejerce sobre el otro equipo (hay plazas que son inviolables). El futbolista que juega de local dispone no sólo de su cuerpo sino que corre "con las ciento veinte mil piernas que lo rodean y pega a la pelota con otros tantos pies".⁵¹ La presión del público es una carta de triunfo logístico de máxima importancia en los enfrentamientos deportivos. Ante "sus" hinchas el jugador se sobrepasa a sí mismo, como al estar jugando ante un público que no es el suyo puede ocurrir lo contrario. Los hinchas fundidos en una sola voluntad, como patriotas, apoyan al equipo

con trofeos de la garganta, ademanes nerviosos, monólogos de intensidad variable, chillidos, olas, porras, órdenes fulminantes "¡Mete gol, pendejo!". Cada espectador —que por serlo, es un experto— prodiga y niega reconocimientos, se queja del nivel del juego y lo juzga maravilloso, levanta en señal de triunfo el pulgar y le mienta la madre al infinito. En los segundos muertos adoctrina partidistamente a su vecino, a su compañero, a su mujer, a sus hijos, a la multitud. "¡Te lo dije! ¡Vamos ganando! ¡Ya la hicimos!" Todo en plural.⁵² Los hinchas saben que su devoción produce resultados y puede contribuir a la victoria.

Los hinchas son una colectividad prestigiosa, este sentimiento es mayor si el equipo es famoso y triunfador, "el jugador número doce". Son un gran ejército en las sombras que conduce "guturalmente la pelota" a la red "No es un equipo de 11 jugadores; el número 12 son treinta millones de colombianos unidos en una ilusión". A través de la colectividad a la que pertenecen se hacen visibles y adquieren prestigio. Conocen su historia con detalle, memorizan con pedantería los currículos de los jugadores, las fechas de los partidos ganados o perdidos por cada equipo a través de los años, y tienen la capacidad de discutir, de argumentar retórica o poéticamente, por horas sobre su equipo y sus logros deportivos. Acompañar al equipo (sostenerlo) es una manera de lograr el reconocimiento y la admiración popular. En las tribunas del estadio se hace carrera, se aprende a ser hincha. Las "escuadras" de hinchas no son una multitud amorfa, son un universo organizado con su propia escala de valores: aman un mismo deporte, son duros, son leales, se enorgullecen de pertenecer al mundo de los rojos, de los verdes o de los azules.

La elección del equipo responde en el hincha a factores subjetivos, contingentes e ilógicos, no es predecible antropológica, social, ni psicológicamente. La adhesión al club no ha sido buscada de acuerdo con la evaluación de las cualidades y de los defectos del equipo. Generalmente nunca hay un balance racional, ni la pasión del hincha tiene que ver con "el buen juego" de un equipo. Es un proceso que viene dado por el contorno: se es hincha simplemente

51 Yonnet, Paul. *Op.cit.*, p. 49

52 Monsivals, Carlos. "¡¡¡Goll!!! Somos el desmadre". *Entrada libre*. p. 213-214.

48 Para ver la relación entre la violencia en los estadios, el comportamiento excéntrico de los hinchas y la cultura de los jóvenes remitirse a: Pilz, G. A. "Violencia en el deporte. Los hinchas del fútbol en la RFA." *Concillium* No 225, Sept 1989. Harré, Rom. "El gamberrismo en el fútbol" *Revista de Occidente*. No 70.

49 Protzel, Javier. "Las multitudes en el fútbol". *Dialogos de la comunicación*. No 38, enero 1994. p. 53-56.

50 Maffesoli, Michel. "Una guía para entender la posmodernidad." *Dominical. El Colombiano*. Agosto 8 de 1993. p. 9.

porque el padre o el hermano lo es o bien porque se vive en la ciudad en la cual el equipo tiene su sede. Pero a pesar de no tener razones, vive orgullosamente *la ilusión de poder* que le confiere el pertenecer a un equipo. Es un dogmático que cree fielmente en su equipo.

Para el hincha la agresividad hacia el contrario, la intolerancia hacia cualquier elemento externo al grupo, es un elemento tan necesario para lograr la cohesión interna, como la solidaridad entre sus miembros. No sería tan hincha si no se encontrara y rivalizara a cada paso con hinchas de otros equipos. "La identificación negativa con el equipo contrario es el complemento de la identificación positiva con el propio... Tener la osadía de pertenecer a un cuadro distinto del suyo, es vivido como ataque hacia él mismo, puesto que el club y él son una sola y misma persona."⁵³ La adaptación al endogrupo (al propio cuadro, al nosotros) exige el rechazo del exogrupo, de los demás cuadros. El endogrupo al que pertenece es depositario de todas las virtudes, y el exogrupo es la representación de lo repudiable, esto explica la burla colectiva —los chistes crueles— a la que es sometido el equipo perdedor y su comunidad de hinchas. Cuando habla de los otros equipos y su hinchada es categórico, generaliza y no reconoce en los otros cualidades y virtudes.⁵⁴

Ritualmente el equipo unifica cada semana el sentimiento y la idea de pertenencia. En el partido se realiza un enfrentamiento simbólico de dos comunidades de hinchas, de dos grupos humanos que reclaman para sí el derecho del triunfo y el sabor de la victoria. Es el rito de la vida y la muerte, la representación simbólica de la lucha y el conflicto como principio del cosmos: un equipo perece a manos de otro para resucitar de nuevo y comenzar el ciclo. Es una experiencia sagrada y mágica que se ha extrapolado en un tiempo profano. El final del partido es vivido como el "apocalipsis" por los perdedores o la llegada del "milenio" por los triunfadores.

Los hinchas frente a su equipo y a sus próximos encuentros se entregan a las variaciones posibles del pronóstico, a la simulación mental para adelantarse al partido y adivinar su resultado. El juego al lado del vértigo de la acción pura, del juego de competencia, también contiene el simulacro, la imitación, *mimicry* (la acción de mimetizarse). El juego no es sólo una actividad imaginaria, el jugador juega a creer que en realidad es otro, se olvida transitoriamente de sí mismo, para asumir otra identidad, otra máscara.⁵⁵ Por la actividad de pronóstico y de las apuestas el hincha simula la actividad deportiva, reconstruye imaginariamente el partido futuro para trazar las posibilidades de triunfo o de pérdida de su equipo. Además por este proceso el hincha juega a opinar, a razonar y a juzgar las condiciones de su equipo. En este momento el hincha ejerce la opción democrática del libre pensa-

53 Sebrellí, Juan José. *Fútbol y masas*. Buenos Aires: Galerna, 1981. p. 36.

54 Mafud, Julio. *Op.cit.*, p. 96.

55 Callois, Roger. *Op.cit.*, p. 40.

miento. Liberado por la situación lúdica de las presiones y el rigor de la actividad política y el compromiso que siente por la sombra del grupo al que pertenece, da rienda suelta a su libertad de opinión, sin verse censurado o limitado para ello.

Cuando en la democracia un elector hace uso del sufragio universal participa simbólicamente de la toma de decisiones. En la democracia los agentes sociales alrededor de un conflicto expresado, reconocido e identificado, "oficializado", se pueden enfrentar: por medio del sufragio hacen visible su oposición y le dan una identidad colectiva casi ritual a su forma de pensar. Pero en el fútbol la actividad del hincha es una parodia. Cuando el hincha opina, ejerce su derecho de pensamiento, y designa al favorito o al perdedor, según su criterio, no tiene influencia directa en el partido que está por realizarse o en los resultados, no afecta lo que está por venir. A pesar de esto el hincha sabe que no puede influir en el conflicto, el hincha ve como positiva su labor, la juzga importante y esto le confiere su razón de ser.

El hincha no elabora su juicio ayudado solo por su saber, los periodistas deportivos son su fuente principal de información. En los momentos previos al partido dedica buena parte de su tiempo a escucharlos. Generalmente son los periodistas radiales quienes acompañan al hincha a su llegada al estadio desde horas tempranas y durante el desarrollo del partido. No ve el partido solo, lo acompaña de la voz autorizada del presentador local. Hay dos tipos de periodistas que hacen pronósticos: los "historicistas" y los "metodistas". Los primeros son aquellos que "reúnen documentación", que interpretan la historia del equipo, los encuentros anteriores, la evolución de las actuaciones, el desarrollo de los jugadores; los segundos, son los que se apoyan en la creencia de que es posible descifrar matemáticamente lo real y hacen su pronóstico amparados en estudios estadísticos, en una frenética acumulación de "datos", los dos se oponen aunque se complementan. Los primeros no dejan de verificar sus impresiones consultando algunos porcentajes, los segundos no permanecen insensibles a la historia del equipo.

El azar y la buena ventura

A veces en el fútbol lo más importante no es la lógica, la estrategia. En el juego hay una fuerte presión del factor suerte. Al lado de su condición agonal, de la competición y la rivalidad que lo caracterizan, el fútbol supone la existencia del azar, en este factor se origina y fomenta su carácter misterioso. No sólo pertenece a los deportes que poseen el agón, también contiene *álea*,⁵⁶ la supone tangencialmente. Alea designa todos aquellos juegos en los que el triunfo escapa al poder y a la voluntad de los jugadores y depende de la influencia del destino (como la lotería, la ruleta, los dados, el bacará). En la cancha muchas acciones no son sólo el resultado de la capacidad y aptitudes de los jugadores, en ellas incide la arbitrariedad de la suerte. Más allá de todos los otros factores

56 *Ibid.* p. 39

que permiten el triunfo de un equipo el azar cumple un papel importante: la capacidad individual, el desempeño del equipo, no son los únicos elementos que cuentan a la hora de ganar, la *suerte* puede modificar el curso de un balón como puede alterar el rumbo de una vida. El rendimiento de los jugadores se rige por leyes extrañas a las de la razón y al conocimiento de los hombres. El éxito no es sólo el resultado de la habilidad personal o el sincronismo perfecto del equipo, de la solidaridad, la división del trabajo y el planeamiento colectivo, el amparo de una mano extraña o la ayuda de la suerte es fundamental. El azar "da las cartas" y luego los jugadores tratan de sacar el mayor rendimiento al sino que la fortuna les ha asignado.

Pero no es sólo en la cancha donde el equipo debe asumir su destino. Al comienzo de un campeonato, por un acuerdo entre las partes los grupos de equipos, la condición de visitante o de local, se definen por sorteo. Al iniciar el partido, como parte del protocolo, los capitanes de los dos equipos se juegan la cancha con una moneda, a la "cara o sello", el ganador escoge si inicia el partido de sur a norte o de norte a sur, y el perdedor hace el primer saque. También cuando el partido hay que definirlo por tiros desde los "doce pasos" lo juegan con una moneda: el que gana comienza tapando, el que pierde cobra de primero.

El juego de fútbol es igual al "juego de la vida": incierto, impredecible, sobrio, está asociado a la idea de infortunio.⁵⁷ El azar se presenta en el fútbol como un accidente aceptado de antemano: al comienzo del partido las posibilidades son iguales para todos pero se sabe que la suerte puede favorecer a un equipo o a un jugador, o simplemente "le da la espalda". El azar no es factor neutral y abstracto que se logra capturar en las estadísticas o en un cómputo de las posibilidades. Es "una configuración fantasmática de lo porvenir".⁵⁸ el "fatum" de los antiguos, extraño a toda consideración particular de los jugadores. Esta capacidad de sortear el futuro es el desafío que afrontan los futbolistas, el resorte fundamental del juego. Al jugador lo anima en su actividad no sólo la búsqueda del máximo rendimiento físico, de control absoluto de su cuerpo y de su mente, también lo incita "el deseo de provocar o de seducir al azar".⁵⁹ Sabe que su equipo además de jugar contra el otro equipo también lo hace contra la mala fortuna, contra la adversidad.

El destino como categoría social hace referencia al conjunto de fuerzas impersonales que recorren el mundo, afectan la actividad humana, y deciden sobre los intereses individuales, sobre las vidas y el futuro de las personas o las colectividades. Las "plagas" que provocan la decadencia de un equipo, la sucesión de encuentros sin gol, el número de lesionados, los baches en la campaña

57 DaMatta, Roberto. "El (fútbol) como drama nacional". *Op. cit.*, p. 227.

58 Etienvre, Jean-Pierre. "El juego entre rito y misterio". *Revista de Occidente* No. 121, junio 1991, p. 103.

59 *Idem.*

que generan el cese del entrenador o la ruina económica de las directivas, son efectos del azar, de este grupo de fuerzas que la voluntad humana no puede modificar.

El azar está emparentado con la providencia, es una manifestación de lo trascendente, del más allá sobre la acción humana; es una fuerza divina que ilumina con sus rayos el ininteligible mundo de los hechos y le da sentido al caos. La gracia divina convierte la probabilidad en oportunidad. El gol es un prodigio, una manifestación de la buenaventura, un triunfo contra la desventura. Para neutralizar la mano del azar o la mala suerte los jugadores no acuden a la medicina deportiva o al psicólogo, ni se apoyan en la seguridad que les da los entrenamientos prolongados o las conferencias tácticas de su director técnico. "La historia del fútbol es una verdadera antología de la superstición".⁶⁰ Para evitar la mala suerte reclaman el apoyo de la providencia, efectúan una serie de microrituales o supersticiones para mejorar su suerte, le rezan al patrono, o confían su desempeño en la cancha a la ayuda mágica de talismanes, amuletos o exorcismos, de ceremonias rituales que permiten conjurar la ansiedad y apoyar sus inseguridades. La presencia de pitonisas, parapsicólogos, sacerdotes, mascotas, rituales, talismanes son aderezos inseparables de la actividad deportiva, son formas de mantener la solicitada ayuda de lo mágico.

El árbitro y el imperio de la norma

En el partido de fútbol el fraude, el engaño o la simulación también pueden alterar los resultados. Hay jugadores que además de infringir las reglas, no respetan el misterio que rodea al juego, su encanto. Al jugador tramposo o mañoso lo anima una finalidad: ganar a todo trance, no importa que esto suponga un deterioro del juego limpio, o del juego auténtico. Para vigilar la calidad del juego en el campo y contrarrestar los ardides de la mala ley está la figura del árbitro.⁶¹ El es el representante de la "ley" en la cancha, de la autoridad; es el que hace que se cumplan las reglas: es el juez tan ceremonial como un juez ordinario o un académico. No es un jugador, es un técnico. Es el representante de la autoridad deportiva y tiene el poder delegado de mantener el orden y consagrar imparcialmente al equipo vencedor. Y además cumple una función ideológica: "Es el garante de un régimen social donde las reglas son iguales para todos".⁶² En el juego todos son iguales ante las reglas.

60 Valdano, Jorge. "El miedo escénico". *Revista de Occidente* No. 62-63, p. 105.

61 El ritual deportivo se manifiesta como "la obsesión por la precisión, la regla, la medida, el orden, el cronómetro, la geometrización del espacio, del ordenamiento de las cosas, de la obediencia estricta y ceremonial de los reglamentos deportivos". Brohm, Jean-Marie. *Sociología política del deporte*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982, p. 234.

62 Pellegrino, p.y F. Paiva Silvano. "El territorio de la identidad y la figura del árbitro". *Revista de Occidente*. No. 62-63, p. 53.

La competencia está supeditada a un sistema de condiciones libremente aceptadas por los jugadores. El arbitraje es indispensable cuando en el enfrentamiento es necesario interpretar la regla y los jugadores no llegan a un acuerdo sobre ello. El árbitro asume una posición ajena al juego, al triunfo o la derrota, esto asegura su competencia como juez del partido. Su mirada nunca es una mirada seducida:⁶³ no manipula las reglas, su acción parte del respeto. No es un aliado, ni está a favor del contrincante. Su punto de vista es diferente al del hincha: el punto de vista del espectador está centrado en sus preferencias y sólo admite el respeto a las reglas desde la perspectiva del triunfo. Su distancia es la garantía de su labor. Ante la astucia del jugador, sus malas mañas, impone su firme voluntad de hacer cumplir las reglas.

El árbitro es importante aun en los partidos de aficionados. El partido parece verdadero, no es sólo un juego de niños, cuando alguien en la cancha asume el papel del árbitro. El juego no está regido sólo por el principio del placer. La presencia del juez central, su condición de vigilante de las reglas, instaura en la cancha el principio de la realidad. Con él nada es caprichoso, todo está reglamentado, el juego tiene principio y fin y se desarrolla dentro de un espacio determinado: es un microcosmos. Su función es corregir las apariencias, determinar qué es lo correcto desde el deber ser, dictar sentencia, por ejemplo, para saber si la jugada fue gol, no basta con verlo, es necesario confirmarlo con la decisión del árbitro.

Aunque su labor es la expresión de un ideal democrático, paradójicamente su rol como juez se ejerce desde una posición autoritaria. El árbitro es una figura solitaria investida con una autoridad total, su poder en el juego no tiene límites. Las veintidós personas que juegan en la cancha son juzgadas por una sola persona. No admite reclamos y expulsa o sanciona al que discute sus decisiones, a veces sólo le queda como opción al jugador o al hincha el insulto. Él está encargado de todos los aspectos del juego y de sus decisiones finales. En la cancha tiene dos auxiliares, los jueces de línea a cada lado del campo. Ellos le colaboran con sus opiniones cuando no está en posición para ver la jugada por sí mismo, pero no comparte con ellos la responsabilidad de una decisión.

Es un personaje que se hace sentir, pero que su ambición es pasar desapercibido. Puede ejercer su función porque no se le ve. Es como el aire, está en todas partes, posee el don de la ubicuidad: se sabe que está en la cancha "agazapado como un felino" y que su mirada lo abarca todo (como la conciencia). No se compromete con el juego, la pelota nunca lo toca, ni lo busca, se camufla. Corre en todas direcciones y sabe estar en el lugar que se le requiere, es el único personaje que corre hacia atrás. No habla, ni grita para ser oído, hace sonar el silbato; sus acompañantes, los jueces de línea, en condición de inferioridad, levantan la banderola. Cuando se escucha el pito todos dirigen la

63 *Ibid.* p. 55.

mirada hacia él. El pito es la objetualización simbólica de su poder. El sonido abarca toda la cancha, ensordece a sus adversarios y hace resaltar (hace visible) la mala intención, señala al culpable y lo conmina, expresa su autoridad, la que todos deben acatar. Cuando el pito se escucha se deshace el mundo mágico del juego: el árbitro lo suspende momentáneamente, impide que se juegue. Sus acciones introducen la discontinuidad y revelan la fragilidad del mundo del juego (cuando interviene muchas veces en un partido se pierde la sensación de la totalidad).

Sólo el árbitro puede detener la acción por una lesión grave de un jugador, sólo él puede expulsar a los jugadores de campo de juego y aun al personal técnico obligarlo a ver el partido desde la tribuna. Él da por terminado el partido. En el estadio no hay reloj oficial, el tiempo lo mide el árbitro. Como las parcas, él corta el flujo del tiempo y detiene definitivamente la acción. Hay un manejo caprichoso del tiempo: en el fútbol no existen "tiempos por fuera" del juego, pero el árbitro puede detener su reloj por lesiones de los jugadores o cuando los aficionados invaden la cancha, por alguna discusión o roce entre los jugadores o por la intervención del equipo técnico en el desarrollo del partido. El tiempo extra está a su completa discreción. Todo termina irremediablemente cuando toma el balón en sus manos.

Sus gestos y el ritual que lo acompaña ponen de relieve la solemnidad de sus acciones. Su vestimenta es especial, su vestido negro remite al vestido de los sacerdotes o de los jueces, ambos se enfrentan con el mal, luchan contra el pecado, y su función es restablecer el orden como la institución judicial, independiente de si es justo o injusto, es abrumadoramente negro y adverso. En otras ocasiones el árbitro se viste de rojo. El rojo, y el púrpura, distingue en la iglesia católica a las jerarquías de alto rango, es el color de la nobleza y está asociado a los atributos del poder, los cardenales, los príncipes de la iglesia, lo usan. Son los únicos que en la cancha poseen dignidad.⁶⁴ Dispone de un repertorio de gestos convencionales para expresar sus decisiones: de una manera ostentatoria gestualiza al llamar al orden a los jugadores, exhibe dramáticamente su rigidez e intransigencia, demanda de los jugadores una distancia prudencial y expresiones de respeto. Los jugadores que se ven afectados por sus decisiones levantan los brazos en petición de auxilio o de denuncia, o los pegan al cuero y agachan la cabeza para expresar su contrición. Su teatralidad se opone a la teatralidad dionisiaca del jugador, que se abraza, se besa, ofende con sus expresiones de júbilo al público, a la manera como vive el carnaval del gol que genera en el espectador cierta complacencia y alimenta la identificación. Sus gestos mantienen la distancia. No puede dudar, sus decisiones son comunicadas rápidamente y con una seguridad que se impone, no puede dar indicios de cansancio, compadecimientos, inclinación por un equipo o debilidad de carácter. Sus determinaciones son valoradas con sentido de autoridad y de cosa juz-

64 Verdú, Vicente. *El fútbol: mitos, ritos y símbolos*. Madrid: Alianza Editorial, 1980, p. 59.

gada: son siempre definitivas y a la fuerza se convierten en hechos. Contra sus decisiones no es posible protestar, el futbolista sólo recibe órdenes. Si el jugador se opone a una de ellas es amonestado con "tarjeta amarilla", y si vuelve a mostrar su desagrado le espera la "tarjeta roja" y la suspensión temporal. Nunca se les llama con un apodo o una palabra cariñosa como se hace con los jugadores. Se les designa con su nombre y apellidos completos, su nombre es sagrado y no se puede mutilar.

El árbitro no sólo cita las infracciones a las reglas, sino que debe decidir si una falta es intencional o no, la primera es un "foul" y la segunda no lo es. Pero a veces la mala intención no es fácil de establecer y por ello un partido se puede convertir en un dramático debate sobre la arbitrariedad de una justicia imperfecta. El fútbol sitúa al fanático entre la sospecha y la duda. La bajeza y la suciedad del oponente pueden ocasionar una derrota.

Al lado de los entrenadores, el árbitro es un chivo expiatorio. Mientras los jugadores estrellas son los héroes y despiertan los elogios de los aficionados, de la derrota del equipo muchas veces se responsabiliza al árbitro, muy pocas veces se reconoce que el equipo rival jugó mejor. Su labor siempre la lleva a cabo en situaciones adversas. Siempre es odiado, incluso en secreto: impide la total identidad del espectador y del actor al hacer primar en el juego la existencia de la regla sobre la pasión, e imponer en la cancha una cierta racionalidad en lo que para el hincha es pura irracionalidad, adhesión ciega, veneración e impulso, cercanía y distancia moral frente a los hechos.⁶⁵

Por causa de su soledad y por lo arbitrario o inesperado de algunas de sus decisiones los aficionados siempre sospechan de sus juicios, sobre todo en las situaciones de "penalty". Su desempeño y la finura de su juicio son evaluadas por los hinchas. Sus decisiones pueden ser imparciales, "basadas en consideraciones del corazón o de la cartera".⁶⁶ Lo pueden acusar de falta de honradez o de incompetencia. Sus decisiones cuando son controvertibles son asunto de conversación y de debate en los medios de masas durante los días posteriores al partido. La confrontación no sólo se realiza sobre la cancha, también se lleva a cabo sobre la parcialidad del árbitro y la interpretación de las reglas. En el estadio el público expresa su hostilidad en palabras injuriosas, más que en acciones violentas. El grupo de hinchas se une en la indignación, grita en coro y rítmicamente expresiones despectivas contra el árbitro. La muchedumbre se siente unida expresando su sentimiento colectivo contra él. Los coros contra el árbitro, los gritos indignados de "ratero", "ciego", "comprado", son parte del ritual deportivo.

"La bola va rodando... el tiempo va pasando"

El tiempo no ha tenido siempre el mismo sentido. En la revolución industrial, a lo largo del siglo XIX, se operó un cambio radical en la noción que se tenía

del tiempo. A un tiempo litúrgico, marcado por los principales eventos religiosos, lo sustituyó un tiempo laico y secular fundado en la organización racional y en el principio de que todo tiempo puede ser comparable. A un tiempo natural y exterior al hombre fundado por el ciclo de las estaciones o el movimiento del sol, lo reemplazó un tiempo industrial determinado por las demandas del proceso de producción y la búsqueda de la productividad. Al tiempo flexible y continuo propio del campesino y de la producción artesanal lo sustituyó un tiempo rígido y discontinuo indispensable para la nueva organización del trabajo.⁶⁷ En la sociedad industrial el tiempo está sincronizado por las necesidades de la producción, lo que el hombre busca es la precisión y el logro de la puntualidad. El tiempo concreto se transformó en tiempo abstracto: es una medida de valor ("el tiempo es oro"). El fútbol, por su carácter festivo, introduce un cambio en este sentido del tiempo: lo humaniza y lo adapta a las necesidades vitales del hombre.⁶⁸ El peso del tiempo y su "improductividad" lo transforma en un factor positivo, en un tiempo para la creatividad. El juego es una situación excepcional, festiva "robada al tiempo en la que los hombres olvidan su cotidianidad y se entregan a una relación distinta, puramente artificial... en una relación creativa, propiamente poética".⁶⁹ El juego es un acto gratuito y libre, un acto de la imaginación humana que el hombre ha creado para aislarse por un tiempo del contexto real y de las presiones de la cotidianidad. Aunque es un tiempo que se mide con rigor, no es un tiempo marcado por la rentabilidad y la eficiencia, su fluir está atravesado por la tensión y la espera, por la pasión y el goce.

El tiempo es irreversible, su marcha no se puede detener. El hombre para dominarlo y medirlo lo ha organizado en calendarios, en ciclos. El hombre con el calendario congela el azar. Cada ciclo de tiempo es una metáfora del sol (del sol que cada mañana "despierta" y regresa con su estallido de luz y color). El partido de fútbol es un acto ritual en el que el hombre *funda el tiempo*; cada partido es el *simulacro* de un ciclo temporal compuesto de dos tiempos iguales. Es un tiempo interno al juego, por fuera sigue actuando el otro, el tiempo exterior. Por fuera del ciclo temporal acordado el juego no existe. Entre el comienzo y el final sólo existe el caos, lo que no es lúdico y no tiene sentido para el juego. Además en el partido no existe el pasado, o el futuro, sólo se juega en el presente, en el instante mismo en que se produce el acontecimiento. No hay lugar para el recuerdo o la rememoración, para volver atrás y reactivar una jugada ya pasada.

Los deportes no sólo se diferencian por sus reglas, se distinguen por las concepciones y el empleo que hacen del factor tiempo. En el fútbol, a diferencia de

67 Semprini, Andrea. "Cómo poner el tiempo en espacio". *Morphé* No. 7, julio-diciembre 1992. p. 74.

68 Von Schiller Friedrich. "El hombre sólo es verdaderamente hombre cuando juega". Correo de la Unesco, mayo 1991.

69 Nuño, Juan. "Razón y pasión del fútbol". *Vuelta* No. 116, julio 1986. p. 26.

65 Pellegrino, p.y F. *Op.cit.*, p. 57.

66 Lever, Janet. *Op.cit.*, p. 275.

otros deportes como el basquetbol, el fútbol americano o el rugby europeo, por ejemplo, el tiempo transcurre como en la vida cotidiana, tiene la misma dimensión; en el partido coincide "el tiempo interno del juego de fútbol con el externo o tiempo real".⁷⁰ Esta no es una limitación, es su condición básica, el factor que lo hace apasionante y apasionado. El tiempo no es relativo, algo que se cuestiona o se puede detener a voluntad, es una dimensión objetiva que nadie sueña en poner en discusión. No es negociable, tiene una existencia por fuera del hombre y de su control, escapa y rebasa el dominio del sujeto. No se puede estirar, partirlo en segmentos tan finos como se desee, distribuirlo a voluntad, detenerlo o suspender el juego. El tiempo es "un continuum", un *fluir*: "la bola va rodando y el tiempo va pasando". El cronómetro del árbitro no se puede detener. En la cancha este es la representación objetiva del peso del tiempo.⁷¹

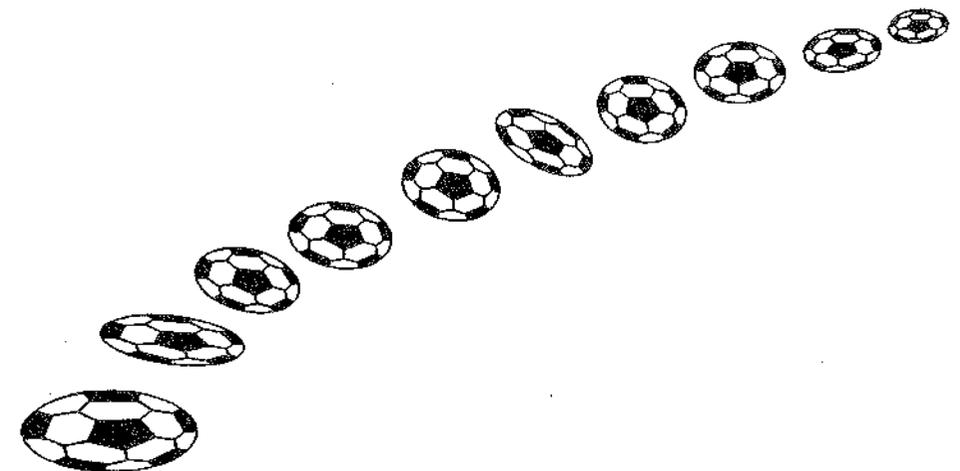
El fútbol apasiona porque al ser real el tiempo en que se juega origina una doble tensión. De un lado como todos los juegos es la lucha entre dos rivales, un combate entre dos escuadras. De otro, hay una lucha con el tiempo que afecta a jugadores y a espectadores. El juego al situarse en el tiempo real se proyecta a la existencia y se vive como una tensión real y no sólo una simulación. Lo afecta la angustia existencial que arrastra al hombre: el hombre es un ser consciente del paso del tiempo, es materia deleznable, es "fortuita cosa de tiempo". Su vida es "transitar breve jornada": está atravesada por la prisa del tiempo. Es un ser que vive como única realidad la presencia invisible de la muerte; es un ser angustiado por la presencia inapelable del paso del tiempo y su existencia efímera. La tensión que genera un partido de fútbol tiene sus causas en la oculta presencia de la muerte, en la evidencia y la cercanía del final. El tiempo como la vida es irrecuperable. Esta es una tensión que solo logra aliviar una gran diferencia de goles.

Uno de los méritos del juego es eliminar el tiempo muerto o, si al menos esto no es posible, reducirlo a lo mínimo.⁷² El interés de los jugadores o del auditorio no disminuye durante el partido. El tiempo que se pierde en muy poco. Las pausas deben ser muy reducidas para evitar que se pierda el interés. El juego está liberado de las operaciones materiales que lo pueden demorar o hacerlo pesado. El juego perfecto, como una pieza de teatro, es aquel en el que la intensidad dramática aumenta con el desarrollo de la acción y el paso del tiempo. En el fútbol el interés no disminuye hasta el final del partido. Cuando un juego se hace lento o da la impresión de que los jugadores están "quemando tiempo", manejan el resultado porque a los dos equipos les conviene. Juegan en la media cancha y no hay acciones de ataque a la portería enemiga, el público reclama dinamismo y acción, pide a gritos el gol, o decepcionado puede abandonar las graderías del estadio.

Para un jugador de fútbol lo importante no es solo saber jugar. Es fundamental saber "quemar el tiempo", poder, sin romper las reglas, tener el control de la jugada hasta que el tiempo se agote. El equipo debe saber conservar la pelota y evitar los riesgos: debe saber "tener el control del partido" que es lo mismo que tener la capacidad de manejar a voluntad el tiempo. El público no le perdona al árbitro la autorización de estas jugadas "mal intencionadas", la interpretan como una acción cómplice.

Al final del partido la vida recobra su calma. Desaparece el simulacro y el jugador y el público retornan a la realidad. Después del pitazo del árbitro el tiempo real de cada espectador recobra su dimensión: desaparece la amenaza, la presión de la derrota y de nuevo son autónomos y libres. Muchos comienzan a desfilar antes de terminar el partido porque ya no hay más que ver o no se puede hacer nada en el corto tiempo que queda. Cada uno tiene mucho que hacer, quiere ocupar su tiempo en algo y olvidarse de la experiencia traumática que vivió durante el encuentro. La existencia vuelve a su ritmo normal y todo se vive sin tensiones, en el olvido y por fuera del peso del tiempo.

Pero esta tensión no se disuelve, se prolonga en otro tiempo, el tiempo que dura el campeonato. Además del tiempo de cada partido existe "el gran tiempo", el tiempo del campeonato. Los noventa minutos que dura un encuentro son sólo un segmento de esa totalidad. Esta forma de organización de la actividad deportiva prolonga la tensión de los hinchas por toda una temporada, por varios meses. Al final lo importante es la sucesión de partidos, el campeonato con toda la diversidad de participantes. En esta sucesión cuentan más los resultados y los puntos que la habilidad de los jugadores, que su condición carismática o su ingenio. La lógica del juego cambia, la buena jugada, la hazaña individual no es suficiente: lo único real son los puntos. Al final no hay buenos equipos, hay ganadores o perdedores, esta es la única realidad.



70 *ibíd.*, p. 24.

71 Semprini, Andrea. *Op.cit.*, p. 81.

72 Vernes, Jean-René. *Op.cit.*, p. 32.