

El fútbol: su lúdica y simbología*

Federico MEDINA CANO

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 sustraerse de 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 los 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 inventadas¹.

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

* Este artículo forma parte de un trabajo mayor dedicado a la función simbólica del deporte, el papel de los medios de comunicación en la reconstrucción del acontecimiento deportivo y la cultura del cuerpo en la posmodernidad.

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

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 Caillois, tienen dos componentes: la *paidia* y el *ludus*. La *paidia* (de la palabra griega 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 “divertimiento”, 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”². El *ludus* (de la palabra latina 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 placer de superar dificultades o riesgos artificiales, de salvar obstáculos creados por los propios jugadores³. 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 jugueteos, 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 actividad⁴.

2. 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.

3. *Ibidem*.

4. Eco, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 1988, pp. 312-313.

Según 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 ficticio⁵.

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 propiedad, 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”⁶. El primer motor del juego es el deseo

5. 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, pp. 37-38.

6. Vernes, Jean-René. “El tiempo en los juegos de competencia”. *Diógenes* 50, abril-junio 1965, p. 28.

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 generalmente no provoca 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 rememoran 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.

El juego es una actividad *incierto*, ésta es su cuarta propiedad: ni 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 a 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 tiene 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 son actividades físicas de esfuerzo o prestación que no se concretan en una acción útil. Son acciones superfluas, deleitosas y gratificantes que no tienen como fin la subsistencia. Son juegos competitivos organizados. Poseen todas las propiedades anteriormente anotadas para el juego, y requieren de esfuerzo (tanto físico como mental) y comportamiento agonístico por parte de los competidores⁷. Son actividades de confrontación. 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”⁸. 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 participación⁹.

7. Coleman, J.A. “El deporte y las contradicciones de la sociedad”. *Concilium*. 225, setiembre 1989, p. 177.

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

9. Caillois, Roger. “Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación”. Op. cit., p. 38.

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 o económico de los clubes¹⁰.

El deporte refleja la ideología de la sociedad moderna igualitaria e individualista¹¹. 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”¹², para competir es necesario ser iguales, “nadie puede medir sus fuerzas con los dioses ni con el monarca absoluto o el representante de una casta superior”¹³. Además, la competencia es una actividad socializadora, porque el competir supone la presencia de 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.

En una sociedad democrática los individuos llegan a ser *iguales* (política y jurídicamente intercambiables), pero nunca deben ser *intercambiables*; serán iguales, pero desaparecerían como individuos (y la democracia con ellos) si fueran *lo mismo*. Cada grupo necesita tipos humanos que representen la excelencia, dignos de admiración, modelos que encarnen el ideal social de vitalidad de modo plenario y a la vez individual, distinto. Somos iguales pero no indistintos¹⁴.

El deporte es una fuente de distinción social y permite destacar la primacía de los 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 lo rodean, admiración y respeto.

10. DaMatta, Roberto. “El fútbol como drama nacional”. *Concilium*. 225, setiembre 1989, p. 229. “Brasil: un buen juego de cintura”. *El Correo de la Unesco* 12, 1992, p. 21.

11. *Ibidem*.

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

13. Savater, Fernando. *Diccionario filosófico*. Barcelona: Planeta, 1995, p. 101.

14. *Ibidem*.

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 posee un conocimiento superior de las reglas que le permita 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 *trasciende la necesidad mecánica*. Encierra una paradoja: evita el azar y al mismo tiempo lo promueve. Los que asisten al partido quieren asegurarse de 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 el modo 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 sorpresivo y lo sensacional. Los partidos son emocionantes porque el resultado no se puede predecir con seguridad. La acción en la cancha es viva, no se juega con un libreto preciso (nada está escrito) ni de acuerdo con 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 es-

te factor, sin nada que 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”¹⁵. 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.

Lo propio del deporte moderno es la búsqueda del récord: al deportista de elite lo que se le exige es ser siempre el mejor, llegar al nivel superior y romper las marcas existentes. No está satisfecho con su propia marca, su anhelo es superar sus propios registros en un reto permanente consigo mismo y en un proceso ascendente de perfección. El atleta moderno es un “cuerpo dócil”, un “cuerpo disciplinado” cuyas aptitudes han sido optimizadas para lograr el máximo de rendimiento y alcanzar un fin específico. Más que un ser humano es una máquina destinada a competir. En su cuerpo se ha desterrado todo lo que en él había “de falible, de

15. Mafud, Julio.
Sociología del fútbol.
Buenos Aires:
América, 1967,
p. 36.

azaroso, de contingente”¹⁶. En el fútbol ocurre a la inversa: no es la potencia o la capacidad física de un cuerpo que ha llegado a sus límites lo que hace un buen jugador, es su astucia y creatividad. Lo que diferencia al buen futbolista no es su fortaleza física, su altura (no son personas de talla o peso excepcionales) y rendimiento superior, no es monstruo de la naturaleza, un ser superdotado (el fútbol no requiere de un cuerpo perfecto, “lo puede practicar cualquiera, incluidos los bajos (Rossi, Baggio, Müller, Sergi, Ferrer), los gordos (Maradona, Eulogio Martínez, Sotil), los patizambos (Garrincha) e incluso los tipos con pies planos (Sócrates)”¹⁷. Un buen jugador es ingenioso, sabe engañar y confundir al contrario, sabe controlar la pelota y escabullirse sorprendiendo a los jugadores del equipo adversario, realizar una jugada inesperada y trastocar el ritmo del partido, tiene la habilidad para mantener siempre el balón lejos de los pies de su rival. El buen jugador es el que muestra más astucia en la cancha, tiene la capacidad de hacer del balompié un juego imprevisible y de devolverle al fútbol su carácter agonístico¹⁸.

El fútbol requiere de inteligencia, destreza, habilidad, dominio del cuerpo, capacidad de inventiva y de improvisación. El buen jugador posee la *mentis*¹⁹. 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 orientado 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 éstas.

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 asombrosas. Los buenos jugadores son “habilidosos”, son “mañosos” (no en el sentido de tramposos), son aquéllos 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

16. Pérez Soler, Eduardo. “Fútbol y modernidad”. *Número 15*, setiembre-noviembre 1997, p. 38.

17. Trias, Carlos. “Futbolistas y guerreros”. *Ajoblanco 99*, setiembre 1997, p. 47.

18. Pérez Soler, Eduardo. Op. cit., p. 39.

19. Detienne, Marcel y Jean-Pierre Vernant. “La carrera de Antíloco”. *Revista de Occidente 79*, diciembre 1987, pp. 95-100.

le han tendido, atención vigilante y sentido de la oportunidad²⁰.

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 sorprende, es imprevisible. Con sus jugadas ingeniosas trastrueca 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 sea²¹.

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

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 aseguren el éxito o proporcionen la victoria. Cada nueva jugada exige una nueva demostración de astucia, de 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 resultado de un impulso súbito y ciego, es el producto de una larga experiencia en la cancha, de su sentido de previsión.

UN ESPECTÁCULO INTERACTIVO

El 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 récords) son expresión de los valores típicos de la emergencia festiva: el deporte rompe con la norma común y con lo habitual de 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”²². 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 indisociable 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 su 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)²³.

22. Cruces Villalobos, Francisco. “Cómo hacer cosas con programas. El proceso de producción de fiestas en Madrid”. *Dia-logos de la Comunicación* 34, setiembre 1992, p. 17.

23. Hortleder, Gerd. “La fascinación del fútbol”. *Humboldt* 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: cuando los jugadores del equipo visitante hacen un gol lo celebran ofensivamente al pie de las 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 emblemáticos. 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 a cambiar la opinión de otro con sus argumentos ni 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 discu-

tan 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 afecto²⁴. 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 “acosadora” (“provocadora”). Como masa festiva, disfruta: el ambiente social del estadio es festivo, al menos mientras la victoria parece posible, nadie permanece impávido e inexpressivo 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. Al igual que 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 desconocidas. 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 o el director técnico²⁵.

El fútbol es un espectáculo catártico²⁶, 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, puede imaginariamente “cambiar la vida”. Los partidos desencadenan en los grupos de fanáticos deseos de victoria y temores

24. Canetti, Elías. *Masa y poder*. Barcelona: Muchnik Editores, 1981, p. 42.

25. *Ibidem*, pp. 43 y 57.

26. 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 con el 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 de una vivencia dolorosa en la tragedia, experimenta una sensación elevada y purificadora de

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, cabarets, 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 la 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 es

restringido. Hacia afuera ofrece una “muralla inanimada”, hacia adentro una “muralla de hombres”²⁷.

El estadio 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 actor 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, 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 vs. el espacio del estadio, y el espacio de los espectadores vs. el 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 en el que concurren todas las miradas. El público que está en las graderías no necesita barrer con la 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 ni cambiar de posición durante el

“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 Aguiar e Silva, Vitor M. *Teoría de la literatura*. Madrid: Gredos, 1984, pp. 72-78. Duvignaud, Jean. *Espectáculo y sociedad*. Caracas: Hombre Nuevo, 1970, p. 30. Para ampliar el concepto véase: Starobinski, Jean. *La relación crítica*. Madrid: Taurus, 1974, pp. 140-145. Jauss, Hans Robert. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus, 1986.

27. Canetti, Elías. Op. cit., p. 23.

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 de un mínimo de esfuerzo exploratorio 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 “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 éste 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 se desarrolla en el partido o para subrayar el carácter de un jugador o de un equipo. Es un territorio suntuoso o bárbaro, árido 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. Antes y después 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 en todos los espacios raciales, nacionales, de clase y cultura, y en todo resquicio social abierto o entrecerrado.

El fútbol es un *rito solar*: se lleva a cabo normalmente los días domingo 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 inacti-

vidad 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 aquéllos 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 no es sino una sublimación incruenta del “furor guerrero”²⁸. El fútbol es “una traducción festival y ritual de una batalla... es la religión de la guerra transformada en festival”²⁹. En el fútbol como en la guerra

comparten el choque de los músculos y la invasión del territorio ajeno por parte de una infantería pobre en armas y en pertrechos, pero rica en espíritu y voluntad. Y comparten, antes que nada, valores como la gallardía, la resistencia, la caballerosidad, la vehemencia, la juventud, el conocimiento del terreno, la habilidad estratégica³⁰.

Es una épica sustituta, una épica meramente representativa: los partidos son batallas ritualizadas e incruentas en las que cada equipo defiende un territorio (inexistente en el espacio, pero ritualmente presente en el estadio) y la derrota en la cancha es el equivalente a la muerte. Cada partido es una batalla honrosa, porque su desenlace depende de valores positivos. Esta puesta en escena de la guerra cumple una función social:

Convertida en juego inofensivo, la guerra es la memoria del cimiento 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 todos³¹.

28. Gil Calvo, Enrique. “La educación de la rivalidad o la pasión recompensada”. *Revista de Occidente* 62-63, p. 25.

29. Matamoro, Blas. “Ritos y pelotas”. *Vuelta* 167, agosto 1990, p. 166.

30. Vital, Alberto. “El fútbol, ¿símbolo de las sociedades posmodernas?”. *Revista de la Universidad de México* 540.

31. Matamoro, Blas. *Op. cit.*, p. 116.

Los jugadores son héroes que disponen de noventa minutos para alcanzar el heroísmo o la ignominia, para elevar a su país a la gloria o precipitarlo al infierno. 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 antes de cada partido 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 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 recono-

cimiento 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 a 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 estadio³².

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

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 es-

tadio, 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 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 alrededores³³. 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 adversario³⁴.

En la posmodernidad impera lo tribal. El neotribalismo 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 *socialidad* (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 tribal³⁵. El fútbol, por su carácter competitivo, alimenta las rivalidades simbólicas que consolidan el círculo imaginario de cada tribu. Los triunfos o las derrotas

33. Para ver la relación entre la violencia en los estadios, el comportamiento excéntrico de los hinchas y la cultura de los jóvenes véase: Pilz, G.A. “Violencia en el deporte. Los hinchas del fútbol en la RFA”. *Concilium* 225, setiembre 1989. Harré, Rom. “El gamberrismo en el fútbol”. *Revista de Occidente* 70.

34. Protzel, Javier. “Las multitudes en el fútbol”. *Dia-logos de la Comunicación* 38, enero 1994, pp. 53-56.

35. Maffesoli, Michel. “Una guía para entender la posmodernidad”. *Dominical. El Colombiano*, agosto 8 de 1993, p. 9.

consolidan el narcisismo de grupo, enaltecen la identidad colectiva. El estadio contiene a 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 fuera de su “tierra” es no contar con el apoyo de la hinchada, padecer las dificultades del exilio, el peso de la soledad. Jugar como visitante es un riesgo, el sólo sacar un empate es un triunfo. Jugar como 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 como 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”³⁶. La presión del público es una carta de triunfo logístico de máxima importancia en los enfrentamientos deportivos. Ante “sus” hinchas el jugador se supera 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, chiflidos, 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 el pulgar en señal de triunfo 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”³⁷. 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 “gutualmente la pelota” a la red (“no es un equipo de 11 jugadores; el número 12 son 30 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 currículum 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

36. Yonnet, Paul.
Op. cit., p. 49.

37. Monsivais,
Carlos. “¡¡¡Goll!!!
Somos el desmadre”.
Entrada Libre,
pp. 213-214.

“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.

En el hincha, la elección del equipo responde 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 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, son tan necesarias 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 persona³⁸.

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 virtudes³⁹.

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

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

39. Mafud, Julio. Op. cit., p. 96.

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 máscara⁴⁰. 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 pensamiento. Liberado por la situación lúdica de las presiones, 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 sólo 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

40. Caillois, Roger.
Op. cit., p. 40.

primeros son aquéllos 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 consultado algunos porcentajes, los segundos no permanecen insensibles a la historia del equipo).

EL AZAR Y LA BUENAVENTURA

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 *alea*⁴¹, 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 que permiten el triunfo de un equipo, el azar desempeña 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 define por sorteo. Al iniciar el partido, como parte del protocolo, los capitanes de los dos equipos se juegan la cancha con una moneda (a “cara o sello”), el

41. *Ibidem*, p. 39.

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 primero.

El juego de fútbol es igual al “juego de la vida”: incierto, impredecible, sobrio, está asociado a la idea de infortunio⁴². 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 por venir”⁴³, 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”⁴⁴. 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 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 buena ventura, 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”⁴⁵. Para evitar la mala suerte reclaman el apoyo de la providencia, efectúan

42. DaMatta, Roberto. Op. cit., p. 227.

43. Etienvre, Jean-Pierre. “El juego entre rito y misterio”. *Revista de Occidente* 121, junio 1991, p. 103.

44. *Ibidem*.

45. Valdano, Jorge. “El miedo escénico”. *Revista de Occidente* 62-63, p. 105.

una serie de microrrituales 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 árbitro⁴⁶. Él 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”⁴⁷. En el juego todos son iguales ante las reglas.

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 seducida⁴⁸: 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 aún en los partidos de aficionados. El partido parece verdadero (no es sólo un juego de ni-

46. 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.

47. Pellegrino, P. y F. Paiva Silvano. “El territorio de la identidad y la figura del árbitro”. *Revista de Occidente* 62-63. p. 53.

48. *Ibidem*, p. 55.

ños) 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, insta 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 de 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 el insulto, como opción, al jugador o al hincha). Él está encargado de todos los aspectos del juego y de sus decisiones finales. En la cancha tiene a dos auxiliares: los jueces de línea, hoy árbitros asistentes, uno a cada lado del campo. Ellos colaboran con sus opiniones cuando no está en posición de ver la jugada por sí mismo, pero no comparte con ellos la responsabilidad de una decisión.

Es un personaje que se hace sentir, pero su ambición es pasar inadvertido. 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, se camufla. Corre en todas direcciones y sabe estar en el lugar en 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 árbitros asistentes, en condición de inferioridad, levantan la banderola). Cuando se escucha el pito todos dirigen la mirada hacia él. El pito es la representación 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 del campo de juego e incluso obligar al personal técnico a ver el partido desde la tribuna. Él da por terminado el partido. En el estadio no hay reloj oficial, el tiempo lo mide al 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 irremediabilmente 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, generalmente vestido de 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, independientemente de si es justo o injusto, es abrumadoramente negro y adverso). En otras ocasiones el árbitro se viste de rojo. En la Iglesia las jerarquías de alto rango visten con rojo y púrpura, son los colores de la nobleza y están asociados a los atributos del poder (los cardenales, los príncipes de la iglesia, los usan). Son los únicos que en la cancha poseen dignidad⁴⁹. Dispone de un repertorio de gestos convencionales para expresar sus decisiones: de una manera ostentosa 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 cuerpo 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 juzgada: 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

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

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 impone 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 hechos⁵⁰. 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 evaluados por los hinchas. Sus decisiones pueden ser imparciales, “basadas en consideraciones del corazón o de la cartera”⁵¹.

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 con palabras injuriosas, más que con 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” o “vendido”) son parte del ritual deportivo.

50. Pellegrino, P. y F. Paiva Silvano. Op. cit., p. 57.

51. Lever, Janet. Op. cit., p. 275.

“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 trabajo⁵². 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 hombre⁵³. El peso del tiempo y su “improductividad” se transforman 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... [a] una relación creativa, propiamente poética⁵⁴.

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. Para dominarlo y medirlo, el hombre lo ha organizado en calendarios, en ciclos. 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 *fundada el tiempo*; cada partido es el *simulacro* de un ciclo temporal compuesto por dos tiempos iguales. Es un tiempo inter-

52. Semprini, Andrea. “Cómo poner el tiempo en espacio”. *Morphé* 7, julio-diciembre 1992, p. 74.

53. “El hombre sólo es verdaderamente hombre cuando juega”. Friedrich von Schiller. Citado por: Martine Mauriras-Bousquet. “Un oasis de dicha”. *El Correo de la Unesco*, mayo 1991.

54. Nuño, Juan. “Razón y pasión del fútbol”. *Vuelta* 116, julio 1986, p. 26.

no 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 otros deportes como el básquetbol, 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”⁵⁵. Ésta 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 con 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 y es la representación objetiva del peso del tiempo⁵⁶ en la cancha.

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. Ésta es una tensión que sólo una gran diferencia de goles logra aliviar.

55. Nuño, Juan. Op. cit., p. 24.

56. Semprini, Andrea. Op. cit., p. 81.

Uno de los méritos del juego es eliminar el tiempo muerto o, si al menos esto no es posible, reducirlo a lo mínimo⁵⁷. El interés de los jugadores o del auditorio no disminuye durante el partido. El tiempo que se pierde es 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 aquél 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 sólo 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 desfilarse 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 to-

57. Vernes, Jean-René. Op. cit., p. 32.

da 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, ésta es la única realidad.

Las fiestas son actos colectivos. Pueden ser de varios tipos: las fiestas que solemnizan algún acontecimiento de la existencia (el nacimiento, la iniciación, el matrimonio, la muerte) y que procuran liberar al ser humano del miedo individual; las fiestas de retorno a los orígenes que devuelven a la memoria el pasado abolido de una cultura; las fiestas rituales que reproducen una liturgia que les confiere grandeza estética y dimensión dramática; las fiestas urbanas y los aniversarios; las fiestas privadas que no tienen otro pretexto que el placer de estar reunidos. Cada una de estas fiestas varía de sentido y de forma según las culturas y el momento histórico⁵⁸.

58. Duvignaud, Jean. "El tiempo de la fiesta". *El correo de la Unesco*, diciembre 1989, pp. 11-12.

El deporte es la visión 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). Es 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 realizan⁵⁹.

59. Innerarity, Daniel. "El deporte como arte dramático". *Nuestro Tiempo* 479, mayo 1994, p. 100.

En el deporte hay dos posibilidades, ganar o perder, por eso el resultado final es siempre azaroso. No es lógico, 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).