



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

*Para un mundo, mi papel.
Por el futuro.*

Para mandar la antropología a la porra: interacción, juegos y símbolos

en las aficiones de dos estadios del centro de México.

Darío Zepeda Galván

Tesina de Maestría en Ciencias Antropológicas

Director: Dr. Luis Bernardo Reygadas Robles Gil

Asesores: Dr. Rodrigo Díaz Cruz

Dr. Toby Miller



México, D.F.

Septiembre, 2004

INDICE

Para mandar la antropología a la porra	1
Introducción	4
El problema central	6
Antecedentes	9
El contexto	10
Justificación	12
Metodología	15
¿A quién voy a investigar?	17
¿Quién es la porra?	18
Vamos al Estadio	22
La porra como construcción de la persona	25
La genesis de la persona	28
La construcción de la persona	29
Para mi mamá, mi papá, abril y claus.	29
Por el aguante	31
Porras y equipos	31
La búsqueda del campo	35
Límites y definición de juego	38
El fútbol y el juego	38
La clasificación de Caillois	39
El lugar del fútbol en esa clasificación	42
Símbolos en el Juego	44
Repertorio simbólico	46
Horizontes rituales	50
Factores de identificación	52
El complejo de David	54
El territorio	55
Fútbol y héroes	57
Fútbol y poder	59
Usos del fútbol	60
La resistencia de los oprimidos	63
Violencia	66
Conclusión	69
Bibliografía	69

PARA MANDAR LA ANTROPOLOGÍA A LA PORRA

Interacción, juegos y símbolos en las afueras de los estadios de fútbol en la zona central de México

ÍNDICE

Para mandar la antropología a la porra	
Introducción	1
El problema central	4
Antecedentes	6
El contexto	9
Justificación	10
Metodología	12
¿A quién voy a investigar?	15
¿Quién es la porra?	17
Caminos al Estadio	18
La porra como construcción de la persona	22
La génesis de la persona	25
La expresión de la persona	28
Porras y equipos	29
La búsqueda del campo	31
Límites y definición de juego	35
El fútbol y el juego	38
La clasificación de Caillois	38
El lugar del fútbol en esa clasificación	39
Símbolos en el Juego	42
Repertorio simbólico	44
Horizontes rituales	46
Factores de identificación	50
El complejo de David	52
El territorio	54
Fútbol y héroes	55
Fútbol y poder	57
Usos del fútbol	59
La resistencia de los oprimidos	60
Violencia	63
Conclusión	66
Bibliografía	69

INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo mi trabajo, hablaré de "fútbol" y no de "futbol", supongo que los amigos sudamericanos podrían alegar en contra de este uso del término, pero finalmente cada quien escribe desde su lugar de origen, y en México ese es el uso general de la palabra.

A lo mejor no se nota, pero resulta que soy un aficionado incurable al "panbol"², yo, como muchos millones más, lo heredé de mi padre, con quien comparto pasión y colores de equipo.

PARA MANDAR LA ANTROPOLOGÍA A LA PORRA

Interacción, juegos y símbolos en las aficiones de dos estadios de fútbol¹ en la zona central de México

...que haya juicio
que del cansancio haga vicio
y tras un hinchado de cuero
que el mundo llama pelota
corra ansioso y afanado!
Cuanto mejor es sentado,
Buscar los pies a una sota
Que moler piernas y brazos!
Si el cuero fuera de vino
Aun no fuera desatino
Sacarle el alma a pedazos.
Pero perder el aliento
Con una y otra mudanza
Y alcanzar, cuando se alcanza,
Un cuero lleno de viento;
Y cuando, una pierna rota
Brama un pobre jugador
Ver al compás del dolor
Ir brincando la pelota.

Juan Ruiz de Alarcón
Las paredes oyen

INTRODUCCION

El mejor consejo que jamás oí es el siguiente, olvídense
de todo y ocúpese del fútbol; es bueno para la salud.

Abel Quezada

Un fantasma recorre el mundo, el fantasma del futbolismo. De Montserrat a Brasil, de Sri Lanka a Sudáfrica, el mejor regalo de Oxford a la humanidad penetra en todos lados, arrebatando audiencias a todos los demás espectáculos y convierte hasta a los impávidos y decentes ciudadanos ingleses en hordas rugientes y exaltadas. Al grito universal de gol, (que, como dice Galeano, nunca es gol, sino goooooooooo!!) [2000: 9], millones de personas se levantan cada semana en todos los rincones del planeta, naciones, continentes enteros sufren y se alborozan con cada uno de los noventa minutos de la batalla, en el campo verde del honor, delimitado con cal.

A lo mejor no se nota, pero resulta que soy un aficionado incurable al “panbol”², yo, como muchos millones más; lo heredé de mi padre, con quien comparto pasión y colores de equipo.

¹ A lo largo de todo mi trabajo, hablaré de “fútbol” y no de “fútbol”, supongo que los amigos sudamericanos podrían alegar en contra de éste uso del término, pero finalmente cada quien escribe desde su lugar de origen, y en México ese es el uso general de la palabra.

Durante más tiempo del que tal vez sería recomendable, me he dedicado a perderme en las tribunas del estadio o en el sillón ante la pantalla de un televisor, en los ires y venires de esa bola pintada en blanco y negro generalmente, que trata de escabullirse a la red. Con el futbol he reído, he llorado, he conocido de cerca la angustia, la desesperación, el alborozo, la rabia y la decepción, entre otras tantas cosas. Pero lo más notable no es sólo que yo sea un caso perdido en lo que al futbol se refiere, lo verdaderamente interesante es que no soy el único. Aquí y allá, veo y escucho a mis primos, mis vecinos, mis amigos y gente a la que nunca he visto, que también saltan y gritan, que son partícipes de ese frenesí que significa un gol a favor y de la pesadumbre que implica un gol en contra.

Y, mientras por una lado, como aficionado me uno a la celebración de una anotación en los tres palos, por otro, como investigador social me conmociono ante esa explosión de sentimientos; de símbolos; de interpretaciones, y ante la forma en que este juego se desliza a la vida cotidiana. Al mirar al amigo que no fue a trabajar porque perdieron las Chivas, ante la niña que no le habla a su hermana porque ella no le va al América, ante los jóvenes que se enzarzan a golpes porque piensan el arbitro los robó, que un cuadro es mejor que otro. Indagar en los recovecos de este deporte, nos puede llevar por los conocidos rumbos de la identidad; la religiosidad; el género; el poder y la violencia, por mencionar sólo algunos de los múltiples focos de atención que se pueden encontrar tanto los aficionados como los antropólogos. El futbol está totalmente inmerso en nuestra cultura, es un fenómeno cultural por excelencia, y la cultura es el territorio de búsqueda por excelencia de la antropología.

El futbol es un hecho innegable. Está en donde volteemos, aquí unos niños jugando con una lata, allá una bandera que cuelga de la antena de una casa, al lado nuestro pasa alguien con la camiseta de su héroe, mostrando orgulloso sus colores. Es necesario para mí entender y analizar este fenómeno, tenemos que saber qué es lo que hace que muchos mexicanos se endeuden de manera exorbitante para ir a ver a su equipo jugar a Japón; lo que sucede en los aficionados que deciden no ir a trabajar al día siguiente de la caída de su cuadro; hay que preguntarnos tantas cosas sobre esta contienda, que siempre mi mayor miedo en esta investigación ha sido el no poder ir en busca de todo lo que yo quisiera buscar.

² "panbol" es un término de uso coloquial en México para referirse al futbol, haciendo una alusión peyorativa de que es (o era) un deporte preferentemente para las clases bajas, en el caso de "panbol" la referencia es a los panaderos, también se utilizan expresiones como "¿futbol? Ni que fuera albañil"

He de reconocer, que cuando comencé este trabajo, me sentía como el llanero solitario de la antropología, en valiente defensa de un tema ignorado y hasta vilipendiado. Para mi fortuna y gran regocijo, esto no ha resultado ser así, y he podido ir conociendo las propuestas y estudios de mucha gente que está también interesada de contar algo más sobre el fútbol. Los esfuerzos que reseñaré con mayor amplitud líneas abajo, hechos por gente como Eduardo Archetti, Roberto Da Matta, Andrés Fábregas o Pablo Alabarces han ido abriendo un camino por el que ya parece seguro transitar.

EL PROBLEMA CENTRAL

Y es que al final de cuentas, tanto si nos gusta como si nos es indiferente, el fútbol termina por ser concerniente a todos. Como un buen ejemplo está el texto que a continuación reproduzco tomado de *El fútbol a sol y sombra*, en donde Eduardo Galeano narra la epopeya de un autor uruguayo que escuchando el radio captó la sintonía de un partido de fútbol, después de escucharlo sin demasiado interés, al menos así lo creyó, se dio cuenta de que estaba extrañamente triste, y era que el Peñarol había perdido, según explica Galeano:

"Era el clásico local. El club Peñarol perdió por goleada 4 a 0, ante Nacional. Cuando cayó la noche, Paco estaba tan triste que decidió cenar solo, por no amargarle la vida a nadie. ¿De donde venía tanta tristeza? Paco ya estaba por creer que era una tristeza porque sí, o por la pura pena de ser mortal en el mundo, cuando de pronto se dio cuenta de que estaba triste porque Peñarol había caído. El era hincha del Peñarol, y no lo sabía". [2000: 124]

¿Por qué sufrimos cuando pierde nuestro equipo? ¿Por qué guardamos ese cordial rencor, que en ocasiones degenera en violencia contra los que comulgan con el equipo de todas nuestras enemistades? ¿por qué nosotros, seres civilizados del mundo occidental, tan propios y ecuánimes, nos adornamos con colores chillones, nos pintamos la cara, y nos ponemos a gritar hasta la afonía, siendo que ni siquiera pisamos el pasto? ¿por qué saltamos y abrazamos al perfecto extraño al lado nuestro cuando cae el gol, siendo que si lo llegáramos a ver en la calle, lo más seguro es que no seríamos tan cordiales?

El fútbol tiene algo, nos hace felices o desgraciados, y casi siempre en grado extremo. Todo es cuestión de preguntarle a un mexicano de los penaltis en el 94 y veremos de nuevo aparecer el desencanto y la desesperación en su rostro, o hablarle a un colombiano del 5 a 0 contra Argentina y los sentimientos se invertirán. La idea de este proyecto reside no tanto en "descubrir" ese algo. Mi idea es abrirlo, exponerlo y sobre todo, compartirlo, en términos futbolísticos, y yendo de todo

corazón contra Manuel Lapuente³ y sus cientos de émulos a nivel mundial, que privilegian el empate por miedo a la derrota, el objetivo número uno de este trabajo es dar espectáculo. Este es un proyecto desde un aficionado al fútbol, para los demás aficionados al fútbol (y claro, también para todos los que no son aficionados, en estos tiempos de tolerancia, hasta a los herejes los estimamos). La cancha está puesta, yo doy la primera patada y todos están invitados a la cascarita.

EL PROBLEMA CENTRAL

Existen desde luego muchas formas de acercarse a un fenómeno tan amplio como puede ser la porra. Por poner algunos ejemplos, se podría ver como una expresión de frustración juvenil o de enajenación popular, ambos enfoques se han mirado ya en trabajos anteriores. Yo quiero abordar a la porra a lo largo de esta investigación como un espacio de construcción personal. ¿muy bien? ¡muy bien!, ahora a ver si puedo darle un poco más de profundidad a esta idea.

¿Qué supone decir espacio de construcción personal? Supone muchas cosas; primero ver a la porra como un espacio social específico, que tiene sentido por sí mismo, sin necesidad de concebirlo como parte de algún otro proceso social; luego, supone ver la porra como una construcción siempre en proceso, no es una institución inmutable y sólida, sino que es una constante interacción que está moviéndose y con ella sus integrantes; supone también, reconocer a los integrantes de una porra, genéricamente conocidos como hinchas⁴, como agentes capaces de modificar y orientar sus conductas, sin dejar de lado la importancia que el contexto social que los envuelve tiene en tales conductas.

Evidentemente, mi intención es superar la concepción común de las porras como espacios más o menos manipulados de enajenación de los hinchas (sin negar que existen los intentos de manipulación y que suelen en muchos casos tener éxito) y tratar de avanzar hacia una visión de la porra como un lugar pleno de sentido para los que participan en ella. Me interesa poder dar cuenta de cómo se tejen, se construyen y se mueven las tensiones al interior de la porra; tensiones de tipo

³ Manuel Lapuente es un notorio director técnico mexicano, ha dirigido entre otros, a equipos como el Necaxa, el Puebla y el América. Ha conseguido muchos títulos de liga, con un esquema decididamente defensivo, e incluso dio en una entrevista esta joya "si quieren espectáculo, vayan al circo". Se imaginarán que el juego ofensivo y vistoso no ha estado nunca en los planes de este entrenador. Supongo que en cada país habrá algún representante del juego de férrea defensiva, que privilegia ganar puntos sobre jugar agradando.

⁴ El término "hincha" es más cercano al fútbol sudamericano que al mexicano, aunque la expresión designa lo mismo, en México es más común hablar de "aficionado", pero me parece que "hincha" es utilizado de manera más específica para el deporte de los patadas, de igual manera, en todo el texto trataré como sinónimos "hincha" y "aficionado".

político, de tipo cultural y sobre todo, de tipo lúdico. La porra, este espacio de construcción social es, primero que nada, un espacio de diversión.

Entonces, tratando de darle un orden a las múltiples ambiciones con las que se construye este trabajo, habría que enunciarlas así: primero; en el mejor estilo del Dr. Frankenstein, darle "vida" a mis sujetos de estudio, esto es, justificar y desarrollar los procesos que los hacen individuos actores de su propia realidad, para poder integrarlos a este espacio de construcción personal, tengo que dar cuenta de lo que entiendo por construcción personal. Segundo, para no perder de vista que de lo que voy a tratar es en primera instancia un juego, quiero desarrollar lo que contiene este concepto, sus características propias y los principales procesos que toman lugar dentro del mismo.

Una vez que haya podido establecer el proceso de construcción del sujeto, y el marco en el que se construye, que en este caso es el juego, mi siguiente destino sería tratar ahora de engarzar ambos componentes. Esto es, una vez asentado que el hincha se construye como persona dentro del juego, habrá que ver cómo se da este proceso, cuáles son las fuerzas que intervienen en él. Y mi convicción es que muchos de los factores que intervienen en este proceso son de tipo simbólico, son éstos factores los que me interesa estudiar.

Así, el proceso de construcción personal sería la negociación continua de unos sujetos y su contexto sociocultural, por medio de actividades de tipo simbólico, que le permite a los actores la expresión acerca de su status como individuos ("yo soy") y como miembros de una comunidad ("nosotros somos, ellos son"). Y este proceso puede reafirmar, pero también puede modificar dichas actitudes.

Las preguntas serían entonces: primero, saber si realmente entra la porra en los límites de este proceso de construcción personal, para lo cual, habría que resolver otros interrogantes más, que serían: conocer los principales elementos que integran, influyen y modifican este proceso y la manera en cómo los actores se relacionan con ellos, esto es, si los aceptan, los modifican o de plano los rechazan. Y después, algo todavía más complejo, poder evaluar en donde y de qué manera, estos procesos van configurando la persona del sujeto, o saber cuáles de los elementos involucrados terminan siendo integrados por los sujetos a su presentación. Es saber, tanto lo que el individuo expresa a través de la porra, como saber lo que la porra modifica en los individuos. Podría también

decirse así: me interesa conocer tanto los usos como las interpretaciones que ocurren dentro de la porra y las relaciones entre ambos.

Y adelantando algunas respuestas a estos cuestionamientos iniciales, puedo decir que efectivamente considero que los sujetos integran la porra primero para divertirse, pero también para construirse (porque en la diversión encuentran precisamente esa posibilidad de construcción). Y me parece que dicha construcción trabaja sobre todo en dos niveles importantes (que ciertamente no serán los únicos, pero sí los que voy a retomar en este trabajo), la cuestión de la relación de identidad-alteridad y las relaciones de poder en las que están inmersos los actores. Y que el medio de esta construcción lo constituye la representación de un personaje social que contiene una serie limitada de atributos simbólicos, físicos y emocionales que es lo que denominamos el hincha.

ANTECEDENTES

Encontrar los antecedentes al fútbol es tarea compleja, el origen de este noble juego se lo pelean por igual griegos, romanos, japoneses y chinos (y, según Rius, hasta mexicanos). Parece ser que la teoría que goza de más aceptación es la que reseña Eduardo Galeano, quien habla de los chinos, por ahí del siglo V antes de cristo, quienes ya daban patadas y no nada más de kung-fu. [2000 :25]

Se sabe también, ya de manera más oficial, que el fútbol tal y como lo conocemos nace en Inglaterra, y que de ahí se escabulle entre los barcos para el resto del globo. Sabemos también que en México, gracias a las minas manejadas por inversionistas e ingenieros ingleses, el balompié encontró su filón en Pachuca, en los terrenos sagrados de Real del Monte; donde se jugó el primer partido dentro de nuestro territorio. La reseña de aquel mítico encuentro al lado de las minas, recuperada por Manuel Seyde, nos deja el nombre de algunos de los pioneros:

"Camphuis, Sobey, Gould, los hermanos Dawe y otros hermanos, los Bennets, Blamey, Quickmire, William Thomas, Jack Rabling, Willie Rule, Richard Jenkin, William Bray, Harry Ahraham fueron los primeros futbolistas, ahí, junto a las minas. Tiempos de la fotografía romántica, mirando fijamente hacia el pajarito de la cámara, todos bien peinados arriba y de bigote. Zapatos acorazados, pantalones hasta la rodilla." (1984: 31)

Los nombres de los primeros aficionados, seguramente también gente de las minas, que vociferaron en aquel encuentro no están registrados, pero es un hecho que al tiempo que nacía el fútbol, nacían los aficionados. No es tampoco el espíritu de este texto llevar a cabo una extensa relación de los pasos del fútbol mexicano desde aquellas remotas épocas a nuestros días, pero para lograr una mejor comprensión del contexto histórico de este juego, remito al lector a la obra de Manuel Seyde La Fiesta del Alarido [1984] y la de Fernando Mejía Barquero, Fútbol Mexicano, Glorias y Tragedias [1992].

De acuerdo con los anecdotarios de los dos autores citados, la final de la temporada 38-39 es la primer nota grande de la afición en nuestro país; los necaxistas, molestos con el árbitro Fernando Marcos, y sobre todo con el Asturias, equipo rival, quemaron el parque Asturias, indignados ante el hostil trato contra el gran Horacio Casarín, ídolo de los albirojos. Por razones obvias, el Asturias fue el último estadio de madera que se construyó, pero ya en aquellos años en que la vida era todavía en sepia, la porra advertía que no se limitaría nunca a observar, sino que también sería protagonista del juego.

No he encontrado aún un registro que me permita saber cuándo nacen las porras organizadas como tales, esto es, como grupos que se separan del resto de la afición. En la actualidad, no hay un solo equipo del fútbol nacional, ya sea de primera división o de la primera "a" (maravilloso eufemismo para la segunda división) que no tenga por lo menos un par de porras, todas ellas ataviadas con nombres que van desde lo grandioso ("la monumental", "barra 51", "la plus", "la ultratuza") hasta lo campechano o verdaderamente jocoso ("la perra brava", "libres y locos", "los hijos de la mermelada").

Sin lugar a dudas, el antecedente inmediato de mi investigación es el trabajo de Andrés Fábregas, Lo Sagrado del Rebaño, en el cual realiza un estudio de la afición de las chivas rayadas del Guadalajara, trazando un enlace entre la afición a las chivas y diversas identidades asumidas por los aficionados, más que nada frente al América. En resumen, las identidades que señala el trabajo de Fábregas, pueden describirse como la apropiación de la identidad regionalista de Jalisco, enmarcado en la lucha de la provincia contra el centralismo; la identificación de los pobres contra los ricos y la lucha de lo nacional (chivas) contra lo extranjerizante (Águilas). A partir de este

trabajo de Fábregas, es que doy por sentado que la afición al fútbol permite, promueve y delimita la adquisición de identidades entre todos aquellos que se deciden a hinchar por algún equipo.

Otro trabajo importante es el de Amalia Signorelli en Antropología Urbana donde trabaja con los *tiffosi* napolitanos, y encuentra mecanismos de apropiación y resignificación de una ciudad a través de la afición a un equipo, así como una investigación del origen y comportamiento de al menos dos porras importantes del equipo Nápoles, investigando su conexión con actos delictivos y violencia. Si bien el fútbol no es el tema central de sus investigaciones, sino más bien las relaciones que establecen los sujetos con su entorno urbano, me parece que es notable por cómo demuestra que la afición a un equipo puede resumir la pertenencia a una región o, incluso, trascenderla.

En un tenor similar está el trabajo de Eric Dunning en Inglaterra, sobre la violencia en los estadios y los famosos hooligans. Uno de los aportes que más me sirven del trabajo de Dunning es la idea de que los acontecimientos de violencia en las porras no son sólo una causa, sino también un efecto de todo un conglomerado de hechos sociales que preceden a la conformación de una barra. Trataré de desarrollar esto con mayor amplitud cuando hable de violencia, pero de momento puedo apuntar que en muchos casos, la composición social de una porra, y la importancia que puede tener para el desarrollo de la masculinidad de sus integrantes puede ser un detonador importante de las actitudes violentas. El hecho de que este juego no se encuentre aislado en la sociedad, es un pensamiento vital para poder entender a las porras como sujetos con historia y contexto. El fútbol es salida, pero también es entrada, ni toda la violencia que se le asocia está engendrada en el juego, ni es solamente producto de presiones del exterior, una posición mixta me parece que sería más adecuada.

En Sudamérica son notables los trabajos pioneros de Roberto Da Matta, quien enlaza mucho las cuestiones del fútbol con los mitos y los héroes populares, y de Eduardo Archetti, quien investiga sobre el fútbol como una actividad de desarrollo de la masculinidad. Finalmente, en CLACSO se ha conformado un importante grupo de investigadores, coordinados por Pablo Alabarces, quienes han publicado ya dos volúmenes con artículos y reseñas sobre investigaciones centradas principalmente en este deporte, donde se abordan temas que van desde la relación con el nacionalismo a la religiosidad popular expresada a través de las hinchadas.

EL CONTEXTO

En lo que toca a la historia del futbol en México, a la hora de buscar mis puntos de investigación, me encuentro ante dos notables extremos, por un lado, en Aguascalientes el futbol de primera división es una gran novedad, mientras que en León, es un longevo acompañante de la ciudad de los zapatos.

Aguascalientes tiene estadio nuevo, el Victoria, llamado así en honor y gloria a una cerveza que se niegan a compartir con el resto del mundo los empresarios del grupo Modelo, quienes, por cierto ya también habían bautizado al estadio de Torreón con el nombre de otro de sus productos, Corona. El Victoria está emplazado en donde antiguamente estaba el estadio municipal en la capital del estado, justo al lado del veterano y memorable parque de base ball Alberto Romo Chávez, casa de los Rieleros de Aguascalientes la afición más sentida durante casi todo el siglo XX por los hidrocálidos, que por cierto ahora regresa y a unas dos cuabras de la casa del otro equipo de la ciudad, las Panteras, que juegan en la liga nacional de Basketball.

En León, el Nou Camp, como popularmente se le conoce, aunque la página oficial del club lo nombra como Estadio León, sólo tiene de nuevo el sobrenombre. Está ubicado en la principal avenida de esta ciudad, la López Mateos, a un costado de las enormes instalaciones de la Feria de León. Éste es un lugar con mucha historia futbolera y exhibe en sus vitrinas cinco copas de Liga y dos de Torneo de Copa, la última de ellas obtenida con otro "cinco copas" como director técnico, Antonio la "tota" Carvajal.

Aguascalientes recibió al Necaxa, equipo de gran nombre, pero escasa afición, y de entrada al menos, los resultados han sido positivos, todos los partidos de su primera temporada registraron llenos. Es también de notarse el hecho de que tanto el estadio como el equipo son proclamados como logros del Patronato de Futbol de Aguascalientes, que preside el antiguo alcalde de la ciudad Luis Armando Reynoso Femat, quien ha manifestado públicamente su deseo de ser candidato a la gubernatura del estado en 2004.⁵

⁵ De hecho, las elecciones se realizaron en Aguascalientes antes de presentar este trabajo, así que podemos terminar de contar la historia, diciendo que efectivamente, Luis Armando Reynoso Femat, ganó la gubernatura del estado.

León por otro lado, ha tenido altibajos notables en los últimos años. Después de su descenso a la primera división A, hubo un cambio de directiva, los nuevos dueños reforzaron al equipo y contrataron al chileno Carlos Reynoso como director. En la temporada clausura 2003 se vieron envueltos en acusaciones por otros equipos de la división, que incluían desde plantar micrófonos en los vestidores, hasta rociar gases lacrimógenos en los hoteles donde se hospedaban los equipos rivales. La última nota de escándalo ocurrió cuando fue tomado por un grupo de personas desconocidas, el estadio del equipo Irapuato, rival del León para el ascenso a Primera División y su más tradicional oponente. Ninguno de estos casos reveló algún culpable directo y la Federación de Fútbol dio oficialmente carpetazo al asunto.⁶

JUSTIFICACIÓN Ó ¿Y DONDE ESTÁ LA MIRADA ANTROPOLÓGICA?

"la práctica de un deporte como el futbol tiene amplias consecuencias sociales, lo que la hace objeto de investigación antropológica"

Andrés Fábregas,
La Antropología del futbol.

El propósito de una justificación, me parece que reside ante todo en la necesidad e plantear lo que todos estos temas ya referidos en el apartado anterior, que giran sobre el futbol y la porra tienen para ofrecer a la antropología. Así, para saber cuál puede ser la mirada antropológica hacia el futbol, habría primero que preguntarse sobre cuál es la mirada antropológica en sí, esto es, cuál es el campo de investigación y cuáles los elementos que se buscan desde esta disciplina.

La respuesta ha ido variando a través del tiempo, cambiando de acuerdo a las épocas, los pensadores y los giros del mundo. En un momento fue ir a conocer y reconocer a los "salvajes" al

⁶ De hecho, mientras estaba realizando el trabajo del marco teórico, el dueño del León (y del Santos de Torreón) Carlos Ahumada apareció ante la opinión pública involucrado en un escándalo político nacional, al presentarse en televisión nacional videos en los que aparecía entregándoles grandes sumas de dinero en efectivo a funcionarios del gobierno del Distrito Federal. Ahumada huyó de la justicia mexicana hacia Cuba, de donde su extradición fue incluso causa de un problema diplomático entre ambos países. La Federación Mexicana de Fútbol reaccionó tomando el control momentáneo de sus equipos (que habían sido asegurados por la Procuraduría General de la República) y después de algunas jornadas de incertidumbre, en las cuales los jugadores salieron a la cancha sin cobrar sueldo, los equipos regresaron a sus dueños anteriores. Ahumada actualmente está en el Reclusorio Norte de la Ciudad de México, acusado de fraude genérico contra el gobierno del Distrito Federal.

otro lado del planeta, primero para descubrirlos, luego para tratar de preservarlos de la misma sociedad que los había descubierto. Más tarde se trató de liberarlos o de defenderlos. En fin, tantas intencionalidades como escuelas antropológicas han existido.

En la actualidad la pregunta por el dominio de la antropología vuelve a retomarse con todo ese relajo de la muerte de las ideologías y el fin de la historia. A mí me parece que alguien que le ha dado en el clavo a todo esto de los principios y fines de la antropología actual es Marc Augé, que en su "Hacia una antropología de los mundos contemporáneos" de manera muy sucinta y clara comenta que: **"la antropología se hace posible y necesaria sobre la base de una triple experiencia: la experiencia de la pluralidad; la experiencia de la alteridad y la experiencia de la identidad"** (1998:81), estos tres momentos de la antropología podrían resumirse en el estudio de la concepción que **"otros se hacen acerca del otro y de los otros"** (1998:83).

En este sentido, habría que tratar de ubicar estos tres hilos conductores que señala el autor francés dentro de esta celebración que constituyen la porra y el fútbol. En primer lugar habría que hablar sobre la identidad: éste es el primer trabajo del aficionado dentro de su porra, el sólo hecho de irle a un equipo, comienza a definir su identidad, no es sólo Juan Pérez, es Juan Pérez, chiva de corazón. Pocos deportes a nivel mundial pueden incorporar en ellos la representatividad tan amplia que el fútbol tiene, los mundiales son una muestra clara de cómo once jugadores por bando acuden a jugar por los que están afuera, que dirán nosotros ganamos o nosotros perdimos, la identificación es total, yo soy con mi equipo, yo soy de mi equipo. Más adelante trataré de ahondar un poco más en todos estos puntos de contacto y factores de identificación que hay dentro y fuera de la cancha.

La alteridad llega prácticamente de la mano, a la hora del partido, no sólo sabemos quiénes son los nuestros, sino que también sabemos, de manera clara, quiénes son el otro, quiénes no están de nuestro lado. En el fútbol, el adversario, el rival, el otro, el de fuera, el visitante, es la otra parte del binomio, nosotros somos los buenos, ellos los malos, los tramposos, los que no deben de ganar. Contra ellos se puede y se debe meter la pierna, aprovecharse del árbitro, hacer tiempo, movimientos todos que de hacerse al revés, nos parecen sumamente antideportivos. El punto aquí es que el fútbol, tal y como se desprende de la obra de Augé, con referencia a los ritos, funciona para decir cómo comportarnos entre nosotros y también cómo comportarnos frente al otro. La alteridad pues, también está servida.

Y también la pluralidad, esto es, más allá de la vista del otro, la vista de los otros. En la sociedad actual, siento que pocos espacios sociales son tan aptos como este juego para pensar en los otros. El fútbol, sobre todo ahora que está tan internacionalizado, obliga al continuo reconocimiento de los otros, son los compañeros de equipo que vienen desde Sudamérica a jugar a México, los africanos que llegan a Europa, así como los asiáticos. Los mayores clubes de Europa son auténticas antologías de seleccionados nacionales, cada uno con diferencias que van más allá de la nacionalidad, el idioma, la religión, la cultura completa puede diferir, los estilos de juego se mezclan y por eso de repente vemos a un inglés gambeteando como si fuera brasileño. La pluralidad ha tenido en el fútbol una de sus principales vitrinas y ha actuado como su puerta de acceso a ser cada vez más reconocida en esta sobremodernidad, creo que puedo decir, sin temor a exagerar, que el juego de los goles y las patadas, es hoy es deporte más plural del mundo.

De esta manera, creo que el fútbol está bastante justificado como un objeto de estudio válido e interesante de la antropología de los mundos contemporáneos, la que, en palabras de María Isabel Quiñones inicia el fin del reino de lo propio [2003] y nos lanza de frente hacia la última frontera de la antropología, el peligroso y largo viaje hacia la desconocida región en la que habitamos todos los días.

METODOLOGÍA

El término de “etnocentrismo crítico” lo apunté en la clase del Doctor Enzo Segre y desde la primera vez que lo escuché me pareció una inteligente respuesta a una inquietud que me había acompañado desde mi llegada al posgrado. De acuerdo al Dr. Segre, todos estamos restringidos al investigar por nuestra propia cultura, ya que es desde ella de donde tomamos las categorías de interpretación y análisis de otras culturas. Si tomamos como ejemplo las antropologías clásicas de la época colonial, el término de “salvaje” era claramente un epíteto creado desde la cultura colonizadora para intentar categorizar a la colonizada.

De manera que resulta muy complicado, si no es que imposible, ir más allá de nuestros propios límites culturales. Entonces, una opción para no abandonarnos ni a un etnocentrismo salvaje y cínico, ni tampoco a caer en la postura clásica de pensar en nuestros propios términos como si fueran de los otros (como si los hubieran hecho los otros), está en el ya mencionado etnocentrismo

crítico. Que sería sobre todo, integrar a la investigación la exigencia de poder reconocer que estamos escribiendo desde un lugar y momentos precisos, que tendrán una influencia ineludible en la manera en como me paro frente a mi objeto de estudio.

En el caso de mi investigación, esto es todavía más pertinente, cuanto que mi objeto de estudio está ubicado completamente al interior de "nuestra" sociedad. Los riesgos de estudiar algo que nos queda tan cerca, el hacer del "nosotros" un "ellos", son grandes y en mi caso aún más, dado que no sólo me reconozco como integrante de la "sociedad occidental" (lo que sea que eso signifique en México), sino que además estoy totalmente inmerso en la, podríamos llamar, cultura del Fútbol. Soy un aficionado de hueso colorado al deporte de las patadas, como ya he referido anteriormente, por lo cual espero que mi posición doble como investigador e hincha, manejada con suficiente espíritu crítico, aclare en lugar de enturbiar el resto de mis pesquisas sobre el mundo del balompié.

También es cierto que no terminan ahí los riesgos del etnocentrismo, de hecho son mucho más complejos todavía. No sólo es que yo sea aficionado al fútbol, es que soy aficionado a un club en particular (los Pumas) y a una forma de ver el fútbol precisa, me agrada el juego técnico y ofensivo; estas nimiedades también pueden repercutir en mi postura sobre esta investigación, toda vez que reconozco en el equipo del Necaxa a una escuadra que plantea una clase de juego que me desagrada. Peor aún, soy aguascalentense y el hecho de la llegada del Necaxa a estos rumbos me plantea grandes interrogantes e incluso quizás algunas molestias.

Si a ello aunamos cuestiones como la visión de clase media de la que soy tributario, desde la cual yo podría sentirme tentado a censurar aquello que me parece "bueno" desde mis estándares y mis valores, así como rechazar y/o satanizar lo que realicen hinchas de otros estratos. Está también el hecho de que soy un hombre estudiando un juego predominantemente masculino y que durante muchos años ha relegado a la mujer al papel de apoyo dentro de lo futbolístico, el fútbol clásico es de héroes, y los héroes clásicos son casi todos hombres.

Trato de entender estos riesgos y limitaciones de mi posición sin caer en la ingenuidad, no por nombrar a un demonio éste desaparece, más bien los incluyo como guía de lectura indispensable, tanto para mí, como para aquél o aquélla que se aventurasen a leer este trabajo, con la intención de prevenir y señalar los posibles bandazos que puedo llegar a tomar. En resumidas

cuentas, mi experiencia como hincha me ha puesto en una posición francamente favorable hacia este deporte y el juego de la porra, con esto bien claro en mente, podemos proseguir.

Ahora bien, dado que lo que me interesa conocer es cómo se van construyendo al interior de la porra las asociaciones y vínculos de identidad que supongo se desarrollan en ella, me parece que la vía más directa para poder acceder a esto tiene que pasar por el estudio de las interacciones entre los porristas. Sin dejar de lado la certeza de que cada individuo o grupo tiene tras de sí todo un mosaico de disposiciones sociales desde donde pueden surgir muchas explicaciones (y muchas más preguntas), mi blanco está en el momento mismo de la acción. Esto es, quiero ver a la porra justo cuando está comportándose como tal, así como los antes y los después, me interesa lo que pasa dentro y lo que ocurre fuera de la realización de este juego en otro juego (el juego de la porra en el juego del fútbol) que es la porra.

De ahí que considero que unas herramientas apropiadas para esta labor sean las que se han podido utilizar en las investigaciones de tipo interaccionista. De manera especial, me interesa mucho la propuesta de Ervin Goffman. Siento que su propuesta teórica de leer las acciones de los sujetos como representación, como una "puesta en escena" tiene una relación muy próxima a la porra, que me parece es una gran representación en el estadio. Creo que esta propuesta me ayudará a poder encontrar la manera en cómo se van construyendo las representaciones, las identidades, las afinidades y las aversiones que componen en su conjunto todo ese muégano de pasiones que se llama hinchada.

Goffman plantea, en *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana* [2001], cómo los agentes, en su caso los actores, desempeñan sus roles de manera distinta ante diferentes audiencias. Me parece a mí, que el juego de la porra constituye una gran representación por parte de los aficionados, que en ella despliegan los modos, las formas y las actividades que se han venido constituyendo como específicas del ser hincha. Pero, asimismo, considero que dicha representación no corresponde tanto a un rol asignado como a un rol adquirido. Esto es, considero que los hinchas eligen representar este rol como parte de una construcción personal de sí mismos.

En este sentido, las preguntas serían ¿qué clase de "personaje" (en el sentido en que lo usa Goffman) están construyéndose los aficionados? ¿de qué valores se apropian a través de la porra? ¿de cuáles se desentienden? Un interés muy particular sobre esta cuestión sería poder conocer hasta

dónde se mantiene este “personaje” que nace al interior de la porra, el sentido común me diría que nacería y moriría entre el transcurso de un partido, pero sabemos que existen muchos casos en que no es así y la gente se lleva al hincha a casa y lo pasea por toda la ciudad, ¿hasta qué punto, el personaje del hincha se “apodera” de las demás facetas de la vida cotidiana? ¿hasta dónde puede invadir el juego el espacio del mundo “real”?

La idea sería entonces leer a la porra como la realización de una ceremonia, de un rito y poder llevar a cabo una catalogación y un análisis de los símbolos que en ella intervienen, para poder ligar cada uno de estos símbolos empleados, con las cuestiones de construcción de identidad personal y grupal que señalé anteriormente. Hay que buscar en los distintos símbolos una primera jerarquización, que señale cuáles son dominantes y cuáles son instrumentales y poder hacer la conexión entre sus usos, los conceptos que se tienen de ellos y sus posibles significados.

¿A quién voy a investigar?

Esta es la parte donde hay que ponerse pragmático, creo que como dice el dicho, una no es nada, pero también creo en el otro dicho que dice que tres son multitud. Tres porras para analizar me parece demasiado para el tiempo que tengo, si puedo lo haré, pero para no fallarle, dejémoslo en dos.

La parte interesante es ¿cuáles dos? Por un lado está la situación de Aguascalientes y la reciente llegada del equipo Rayos del Necaxa, que me permitirá observar de cerca cómo incursionan los aficionados al apoyo de un equipo que ha llegado de fuera. De hecho aquí está muy presente la cuestión de la influencia de los medios, porque no se puede ignorar que Televisa, la principal cadena de transmisión televisiva en México, no sólo es quien transmite los juegos del Necaxa, sino que de hecho son dueños del equipo, y no está de sobra decir que han montado desde su posición de informadores una gran campaña para que el equipo de los “rayos” pegue en esta ciudad.

Por esto es que me interesan sobre todo las porras organizadas de este equipo en Aguascalientes, sobre todo las que han existido desde la etapa del equipo Gallos (de primera división “a”) y que ahora han completado su conversión a seguidores del Necaxa; de manera especial he tenido ya algún acercamiento con la porra denominada “sobredosis albiroja”, que tiene

características muy interesantes: en primer lugar la porra más organizada en una ciudad a donde por primera vez en su historia ha entrado el futbol de primera división, en segundo, va a recibir a un equipo ya existente, que conservará su nombre y uniforme, lo cual constituye un caso especial en el balompié nacional, finalmente, en tercer lugar, porque el equipo por el cual van a "Hinchar", hasta antes de la última temporada, apertura 2003, había logrado muy escasos llenos en el estadio en que era local, la diferencia, como ya se comentó es enorme, ya que hubo llenos en todos los partidos que el Necaxa jugó en Aguascalientes.

Por el otro lado y frente a una afición que apenas está formándose, me parece interesante ubicar a una hinchada de viejo cuño, que comparte con Aguascalientes una ubicación geográfica similar y una zona cultural afín. El equipo de los Panzas Verdes del León, ahora llamados también Esmeraldas, es una de las instituciones más antiguas e importantes del balompié mexicano; cuenta como ya se comentó con cinco copas de campeón de liga y por su equipo han desfilado grandes jugadores. Actualmente, una serie de manejos irregulares por parte de los directivos y una baja en su rendimiento mantienen al equipo León en el circuito de ascenso, la primera A, pero no ha bajado en cuanto a poder de convocatoria ni en su relevancia en la vida de esa ciudad.

Así que por un lado, una afición recién creada, que cuenta con un equipo de primera división y por el otro, una afición de años, que ha visto coronarse a su equipo, y ahora lo impulsa a regresar a la primera. La afición del León ha aprendido a apoyar a su oncena desde generaciones, en claro contraste con la de Aguascalientes, quienes apenas están conociendo a aquellos que han venido a representarlos en la cancha de futbol.

Los puntos de comparación serían varios: en primer lugar, revisar las similitudes y diferencias de la ceremonia de la porra en las dos aficiones, atendiendo a las partes formales de esta ceremonia y al uso que hacen de sus símbolos. A otro nivel estaría la comparación entre las relaciones que se establecen entre los hinchas, sus equipos y sus regiones, en este caso específico, entre las ciudades de León y Aguascalientes, en donde sería necesario revisar cuestiones de representatividad y de construcción de modelos sociales a través de los dos equipos en cuestión. Finalmente estaría la comparación entre el valor de la integración a una porra como parte de una construcción personal en ambos lugares.

¿Quién es la porra?

En el estadio ocurre lo que cuenta aquel refrán, ni son todos los que están, ni están todos los que son, esto es, ni todos los que van a un estadio de fútbol caen en la categoría de aficionado, ni todos los aficionados se encuentran sólo en el ámbito de las tribunas. El aficionado, o el hincha, es aquel individuo que se compromete con un equipo determinado durante, si bien quizás no toda su vida, aunque sea un espacio grande de la misma, a seguirlo, apoyarlo, defenderlo y no en pocas ocasiones criticarlo. A pesar de la gran cantidad de emoción que está invertida aquí, la pasión del hincha no siempre tiene que estar peleada con la racionalidad, pero me estoy adelantando.

Para delimitar mejor el sujeto de mi estudio, dividamos al universo de la hinchada geográficamente en hinchada dentro y fuera del estadio, por un lado los de sillón, por el otro los de tribuna; una vez hecha esta división, partamos a la afición de estadio por zonas, es cierto que no es lo mismo los que van a palcos, que los de plateas o los de gradas. Aún más, podemos distinguir entre los aficionados que pertenecen a una porra organizada y a aquellos que van, bien solos, bien en grupo familiar o de amigos menor (que puede llegar a insertarse en alguna porra organizada). Aquí podemos encontrar más diferencias; por un lado están las afamadas "barras", que regularmente comprenden grupos de jóvenes que entonan cánticos, portan grandes banderas y tratan de estar continuamente en movimiento, la "ultra" de los Pumas, la "monumental" del América, la "libres y locos" de los Tigres son ejemplos de éstas. Por el otro lado están las porras llamadas "familiares", cuyos miembros suelen ser de mayor edad y no participan del frenesí permanente de las barras, regularmente se dedican a ver el juego, entonarse con cantidades respetables de cerveza y lanzar porras cuando la situación lo amerita, la porra del "Gordo" Ordoñez en Cruz Azul, o los "muchachos de Zapopan" del Santos Laguna son buenos ejemplos.

Para este estudio, me dedicaré a observar a las porras organizadas, tanto "barras" como "familiares", para no arriesgarme a abarcar mucho y apretar poco, me parece que con un ejemplo de cada una de ellas, tanto del Necaxa, como del León, será suficiente, al menos por el momento.

La porra es pues, familia, pandilla, cofradía, peña, pretexto y sentido. La porra exige poco a sus participantes y regresa bastante a cambio. Les pide que se introduzcan por completo en el juego, que lo jueguen con seriedad, que se conviertan en participantes. De regreso les permite

transformarse en el jugador número doce, en parte de un equipo, en una gran comunidad con una sola idea cierta en la cabeza, no hay ningún equipo mejor que el mío.

CAMINOS AL ESTADIO

"<<!Oh! siempre llegarás a alguna parte>> ,dijo el Gato, <<si caminas lo bastante>>"

Lewis Carroll, Alicia en el País de las Maravillas

Ahora bien, antes de proseguir por este camino amarillo, hay que tener alguna idea de cómo abordar a nuestro mago de Oz. Aquí la pregunta sería, ¿cómo vamos a acercarnos desde la antropología al fútbol? Me gustaría hacer una primera ubicación espacial, temporal y teórica de la perspectiva desde donde veo a este juego, un "usted está aquí", antes de empezar el recorrido. Hay muchos caminos para llegar a ubicar al fútbol en el contexto de una sociedad, se podría ir, por ejemplo, desde la sociedad, a lo económico, a los espectáculos masivos, luego al balompié. De igual manera podríamos caminar de lo social a lo laboral, de ahí al status nebuloso en donde se encuentran los futbolistas como trabajadores y de ahí al juego en sí mismo. Como ya lo mencioné antes, el fútbol es atravesado por prácticamente todos los fenómenos sociales que podamos considerar, economía, política, historia, religión y los que se puedan acumular en la semana, así que será necesario discriminar y eliminar algunas rutas, privilegiando aquellas que más nos acerquen a las palabras claves de la investigación: antropología y cultura.

El esfuerzo que pretende este capítulo teórico es poder dar no sólo un panorama general de las investigaciones específicas sobre el fútbol, sino también de explorar las raíces teóricas de las propuestas metodológicas que quiero poner a trabajar. Por lo tanto, la organización que quiero exponer en este trabajo tiene como eje rector mi idea central de tratar la porra como un espacio de construcción personal. Alrededor de esta idea es que quiero poner a girar otros conceptos y otras propuestas ya investigadas, por eso mismo, quisiera que aunque de repente pareciera que me

detengo de más sobre algún tema que gira sobre la idea central, como pudiera ser el poder o las cuestiones simbólicas, mi esperanza es lograr que todo ello se articule con la premisa que ya comenté.

El estudio del fútbol permite muchas entradas al mismo, este reconocimiento de los diferentes contextos del deporte en cuestión, serán los cimientos sobre los cuales construir el resto del trabajo, para poder ir conociendo las distintas versiones que sobre él se han dado. No espero lograr un recuento exhaustivo y completo, pero sí dar un panorama muy cercano a lo que son los distintos enfoques con los que se mira este deporte. Así que más que hacer un listado de autores y resumir sus propuestas teóricas, prefiero enfocarme sobre temas concretos y ya sobre ellos, dar los puntos de vista de los que ya han indagado en esas regiones. Los temas principales que pienso seguir, tienen, o al menos eso espero, una relación muy cercana a la cuestión de la construcción personal, así como al establecimiento del fútbol dentro de un contexto social y cultural.

El primer tema, el tema que da la primera patada al resto del partido, será precisamente el juego, caminando en un recorrido que va de lo social, al ocio, al juego (lo lúdico) y finalmente al fútbol; esta es una inserción que me parece necesaria y vital, no sólo hablar del juego como un fenómeno social, cultural o económico, sino tratarlo en sí mismo, el juego como juego, y además, como parte de ese conglomerado de actividades humanas tan cercano y tan poco conocido, el ocio. El juego, que, como comenta Clifford Geertz, merece la posibilidad de ser descubierto en sus múltiples interpretaciones.[1973]

Otro camino iría de lo social a lo cultural, de ahí a varios caminos vecinales de simbolización que en este caso serán la identidad y su contraparte, la alteridad y sus distintas representaciones, que desembocarían en el fútbol por medio de los símbolos utilizados por la porra. Habrá que explorar la construcción de vínculos de lealtad e identidad a nivel regional, nacional y si se puede, incluso internacional, que a través de los cánticos, porras y mantas se expresan y son parte íntegra del hincha.

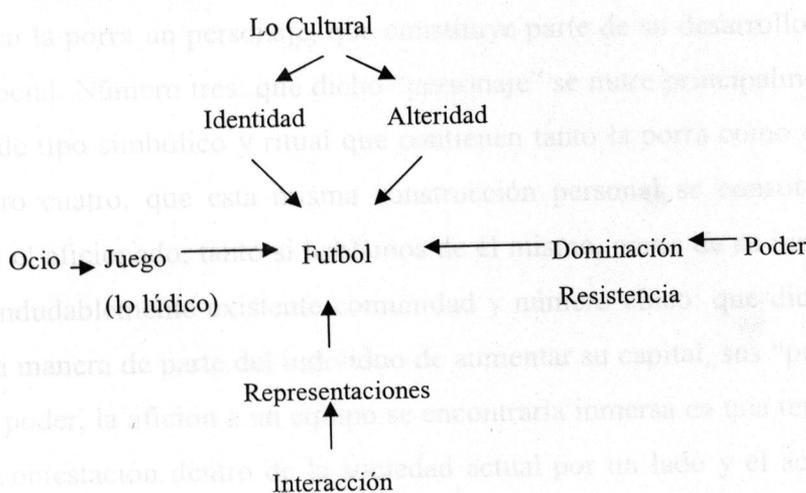
Un camino más iría desde lo social a la dimensión del poder y mediante las relaciones de dominación y resistencia, se llegaría a nuestro juego, poniendo el acento en las interacciones que se desarrollan entre los aficionados, porque al final de cuentas, y para no hacerla tanto de emoción, lo que deseo proponer con la construcción del aficionado es un medio de entender su inserción dentro

de esta relación circular entre cultura hegemónica y cultura popular, a la manera en que la propone Batjín, pero ya lo comentaré con mayor amplitud más adelante.

Me parece claro que no son los únicos caminos que pueden hacerse, ni siquiera son las únicas direcciones que se pueden tomar, pero son los que a mí me parecen de momento los más importantes para recortar este fenómeno de la realidad, porque son los que más de cerca tocan a mi principal idea.

Igualmente es importante hacer notar que todas estas líneas están trazadas artificialmente por el investigador, como siempre ocurre y que es imposible a la hora de ajustarse a la realidad, encontrarlas separadas una de la otra; así, no podemos ignorar el componente cultural de las relaciones de poder, ni la importancia de las interacciones en la cultura, tampoco la intervención de lo cultural en lo lúdico (y viceversa si seguimos a Huizinga [1990]) ni de lo lúdico en las relaciones de poder, de acuerdo a Balandier [1992].

Un pequeño diagrama quizás pueda ejemplificar con mayor claridad mis rutas de acceso a un este fenómeno en especial:



Las flechas del diagrama indican un camino de afuera hacia dentro, pero no se trata de exponer el asunto como una calle de un solo sentido. El que éste sea el camino que a mí me parece prudente seguir, no tiene nada que ver con que sea el único camino posible. De hecho es necesario reconocer que en este fenómeno en particular, como supongo ocurre en la mayoría de las investigaciones, la influencia no viene en un solo sentido y no hay, como diría un notable

principio de la física clásica, acción sin reacción. Ciertamente el futbol es afectado por todas las fuerzas enunciadas en el diagrama (y otras más) pero es igual de cierto que, en el viaje de regreso, el futbol se inmiscuye y afecta el espectro más amplio de lo cultural, lo lúdico, las relaciones interpersonales y la dimensión del poder. En este sentido sería más correcto verlo como un continuum, una relación de ida y vuelta en la que hay una interdependencia entre el futbol y las demás fuerzas mencionadas.

Las ideas centrales de toda mi investigación están conformadas por varios conceptos, que pretendo reconstruir, enlazar y conectar de manera un poco más ordenada de lo que regularmente aparecen dentro de mi cabeza. Diré para comenzar con todo esto que mi tesis central tiene que ver con la construcción de la persona, pero también con la auto asignación de un individuo a un grupo determinado y con los contextos de acción que mueven a estas personas a integrar dichos grupos. Esto es, tratando de hacerlo lo más llano que puedo por el momento, la cuestión se reduciría a cinco pasos: Número uno: digo que los individuos que se unen a una porra buscan integrarse a un juego específico, que como tal es una actividad voluntaria de la que buscan extraer una diversión, un conjunto de sensaciones. Número dos: que estos mismos individuos van construyendo a través de la participación en la porra un personaje, que constituye parte de su desarrollo como persona, esto es, como sujeto social. Número tres: que dicho "personaje" se nutre principalmente de la gran cantidad de elementos de tipo simbólico y ritual que contienen tanto la porra como el juego del futbol en sí mismo; número cuatro, que esta misma construcción personal se constituye en un referente de identidad para el aficionado, tanto si hablamos de él mismo, como de su inclusión en una efímera y volátil, pero indudablemente existente comunidad y número cinco: que dicha identidad del hincha constituye una manera de parte del individuo de aumentar su capital, sus "puntos", en la cuestión de la relación de poder, la afición a un equipo se encontraría inmersa en una tensión entre la apuesta de resistencia y contestación dentro de la sociedad actual por un lado y el acatamiento más o menos dócil de las pautas que están marcadas por los dueños del balón. Espero poder leer al final de esta investigación, cómo ambas posibilidades de acción son desarrollados por los aficionados.

La porra como construcción de la persona

"En resumen, nuestra actuación siempre es mejor que el conocimiento teórico que de ella tenemos"

Erving Goffman, La presentación de la persona en la vida cotidiana

Evidentemente, todos estos postulados están basados en presupuestos teóricos que pretendo explicar aquí. En el caso del primer postulado, la construcción de la persona, mi referencia teórica inmediata es la escuela sociológica conocida regularmente como "interaccionismo simbólico". Específicamente a exponentes como Mead y Goffman, depositarios de la tradición individualista que venía desde la escuela de Chicago.

La idea central que tomo de ellos es que el individuo, el actor, tiene un papel que jugar en la construcción de su mundo social, un papel importante y notorio. Goffman enfatiza en "La presentación de la persona en la vida cotidiana" que los actores pueden tomar, y de hecho toman, las riendas de las situaciones en las que se encuentran y que actúan de modo a presentar a los otros, a los que interactúan con él, el perfil o el "personaje", que supone el individuo en cuestión, será el más indicado en determinado momento, lo que Goffman llama una "definición de la situación". Dicho con otras palabras, los individuos interactúan con sus públicos para lograr una presentación adecuada de ellos (esto es, tanto para los actores como para el público) que ciertamente, puede o no lograrse, es un proceso continuo y azaroso. Esto es un punto vital para mi perspectiva teórica, ya que abre la posibilidad de que los aficionados que integran la porra, lo hagan con la mira en construir para ellos mismos un "personaje" que pueda desenvolverse de manera idónea en el marco que se da en el estadio, o incluso fuera de él.

Es un hecho que me reclino en esta posición teórica porque me permite moverme junto con los actores sin necesidad de considerarlos como simples repetidores, más o menos alienados por las dominantes y poderosas fuerzas externas de la sociedad. Por el contrario, yo considero que los individuos son capaces de diseñar y llevar a cabo estrategias, que tienen de hecho reacciones propias y distintas entre sí y que incluso pueden reaccionar de maneras distintas a situaciones muy similares.

Esto es mucho del centro de mi acercamiento teórico, los individuos son creadores, son actores, son agentes de su propia sociedad, pueden construirse a sí mismos como personas.

Tengo que detenerme aquí para hacer un necesario deslinde. No quisiera que se colocara mi posición teórica a favor del individuo hasta los extremos del racionalismo individualista, una perspectiva de investigación que en cada persona ve un astuto y taimado jugador, que planea, evalúa, economiza y finalmente perpetra una a una todas sus acciones, con miras a obtener el mayor provecho de todo. Creo que si la gente actuara siempre bajo estos presupuestos, no habría espacio para muchas de las cosas que más me gustan de las que hacen las personas, las cosas impensables, las irracionales, las que aparecen como inexplicables, aquellas que, precisamente, hacen que uno se ponga a estudiar a las personas en primer lugar. Sí, el individuo construye su propia fachada, su cara exterior y la construye considerando que es lo que mejor puede llevar a cabo en una determinada situación (aunque no siempre le resulte así), pero eso no quiere decir que la construya de la nada, o que esté siempre plenamente consciente de lo que está desarrollando, poniendo en escena.

Jeffrey Alexander, crítica del interaccionismo posterior a Mead, que se hayan colocado en una posición más extrema en lo que respecta al individualismo pragmático, en el cual el mundo sería prácticamente la creación consciente que todos los habitantes de él, quienes van construyendo casi al momento, sacando de la chistera significados *ex profeso* para los signos con los que se topan, ignorando casi por completo la influencia o la existencia siquiera de la parte "externa", identificada con las cuestiones comunitarias. Ese es el callejón al que no quiero entrar, no me parece que para enfatizar la centralidad del sujeto en la investigación antropológica, sea necesario dar ese salto de fe tan tremendo, así como no creo en el determinismo total que predispone todo para que los individuos sólo sigan dócilmente las líneas marcadas de antemano, tampoco me parece correcto enunciar que los individuos actúan siempre de *motu proprio*, autónomos e independientes de todo su contexto, personal y ambiental.

Así, para mediar, recorro a Pierre Bourdieu y su teoría del campo social, que complementaría mi posición inicial, tratando de aislarme, al mismo tiempo, del determinismo que algunos encuentran en Bourdieu y del individualismo a ultranza con que se identifica el interaccionismo, o sea, que como bien dice mi abuelito, ni tanto que queme al santo, ni tanto que no lo alumbre. De hecho me gustaría poder dejar de lado esta oposición entre individuo y comunidad, entre normas preestablecidas y construcción, que me parece que no tiene tampoco demasiado de conflicto y sí

mucho de relación circular. Podría ser así: esta construcción de personajes que llevan a cabo los individuos está afectada de todo a todo, por el conjunto de disposiciones sociales que se encuentran en su espacio, por el *habitus* con el que tienen que lidiar personalmente. Mead ya proponía que el gesto de los individuos estaba compuesto de dos partes: la actitud, que tenía que ver con la estructura social en la que se encuentra el actor; y la respuesta, que ya era más una construcción personal, hecha, por supuesto, a partir de los datos que ya se tienen, que son parte del conocimiento social de cada sujeto.

Bourdieu comenta en varias ocasiones que hay sujetos que no necesitan “fingir que son”, sino que simplemente les basta con ser, para obtener la distinción deseada [2002]. Esto es, dentro de su contexto social, de su lugar en el espacio social, obtienen todos los elementos para lograr que su comportamiento sea socialmente exitoso en aquellos lugares en donde se supone que debe desenvolverse. ¿cómo puedo entonces hablar de que los aficionados “construyen” su personaje? ¿no sería simplemente el personaje del aficionado un *habitus* preestablecido que sólo llegarían a ocupar aquellos que nacieran dentro del espacio social determinado para ello? No me convence la idea de que todos los papeles en la vida estén dados de antemano, me parece que los individuos eligen y reconstruyen, de un repertorio que no es ilimitado, ciertos personajes que les son significativos, y que son recreados continuamente por los mismos intérpretes.

Sin lugar a dudas, la crítica más común a la posición de Bourdieu es que entraña una suerte de excesivo determinismo. Se interpreta que el *habitus* resultaría en un condicionamiento extremo al individuo, que lo convertiría en una especie de conducto por el cual hablaría solamente la sociedad, sin dejar espacio a la expresión creativa del sujeto, negando además, la posibilidad de cambio dentro de los “campos” específicos. Quizás, para lograr mediar entre la posición extrema al individualismo que podría entrañar Goffman y la carga excesiva de determinismo que se atisba en Bourdieu, pudiera venir en mi ayuda esta cita de Mead:

“ toda persona individual, dentro de una sociedad o comunidad (social) dada, refleja en su estructura organizada, toda la pauta de relaciones de la conducta social organizada que dicha sociedad o comunidad exhibe o pone en práctica, y su estructura organizada está constituida por el mencionado molde; pero puesto que cada una de esas personas individuales refleja un aspecto o perspectiva distinto, único, de esa pauta en su perspectiva, desde su lugar o punto de vista particular y único dentro del proceso total de conducta social organizada exhibe esa pauta – es decir, puesto que cada uno está diferente o singularmente relacionado con ese proceso total y ocupa en él su propio foco, esencialmente único de relaciones, la estructura de cada uno está constituida por esa pauta de un modo distinto del que está constituida la estructura de cualquier otro.” (1973 :226)

Pensémoslo dentro del estadio, el personaje del "aficionado" es anterior a la mayoría de los hinchas actuales, ya que fue construido hace más tiempo, esta persona debe guardar un cierto número de requisitos para ser reconocido como tal, acciones y parafernalia básica sin la cual sería difícil que se le reconociera como aficionado, pero a través del tiempo, se han venido aumentando algunos o quitando otros requisitos, por ejemplo, ya hoy no se usa el sombrero de paja con el que se ven retratados todos los asistentes masculinos en el campo del Asturias en las fotografías de los años veinte, pero a cambio hoy en día la camiseta del equipo se ha convertido (sobre todo en México) en un requisito casi indispensable para presentarse en el campo, y eso es sólo lo que refiere a las cuestiones meramente físicas del personaje, las ideológicas y culturales también se modifican, ya veremos luego más sobre esto.

De esta manera podemos considerar la construcción de una persona, la construcción de una identidad personal, e incluso una grupal con los dos elementos que ya mencionaba Mead. Por un lado, la actitud estaría dada en gran parte por la carga social, digamos que a un individuo mexicano promedio, si vive en la zona central de la república mexicana, es de clase social de media a baja y tiene cincuenta años o menos, que es más o menos el tiempo en que ha tenido mayor promoción el fútbol en nuestro país, tiene muchas posibilidades de que le guste este juego y que además desee ser aficionado al mismo (que son dos cosas distintas); y su respuesta puede ser variable, puede hacerse un "aficionado de sillón" o bien ir al estadio, y ahí también tendrá otros elementos de definición para convertirse en un tipo específico de aficionado (un aficionado de "barra" o bien uno de "porra", como ya se comentó en la metodología). Así, el sujeto estará construyendo una parte de su realidad, a partir de elementos que le son a la vez, ajenos y propios, la tradición familiar o comunitaria, su posición económica, su especificidad cultural. Tal vez sería algo similar a lo que nos ocurre con nuestra familia; no la elegimos y podemos hacer poco para modificarla, sobre todo porque ya era así cuando llegamos, pero tenemos la posibilidad de decidir que hacer con ella, sufrirla, disfrutarla o simplemente mudarnos lo más rápido que podamos.

La génesis de la persona

Habrá que profundizar ahora un poco en la cuestión de "la persona". Como ya comenté, este concepto lo tomo del análisis de Herbert Mead, en *Espíritu, persona y sociedad* [1973]. La persona constituye la base de arranque de mi investigación, es a partir de ella, entendida siempre como una

entidad envuelta y expresada en un proceso social, de donde quiero comenzar a indagar en el mundo del juego y las porras, más específicamente. Desde esta perspectiva de Mead y Goffman, la persona es un concepto eminentemente social, ya que es sólo a través de la sociedad que se expresan los individuos (Mead incluso afirma que los individuos sólo existen como tales a través de la expresión social), sin irme tan lejos como Mead, sí considero que a través de la interacción social es como el sujeto va moldeando su forma de ser, y me parece que es aquí en donde puedo encontrar la manera en cómo los aficionados al fútbol, que se integran a la comunidad de la porra, constituyen dentro de ella un personaje más de su persona completa, un personaje que sirve como expresión vital de ellos mismos. Pero vamos por partes.

De acuerdo a Herbert Mead, en las interacciones humanas, a través de la comunicación de gestos y significados, y de las modificaciones que ellas exigen tanto del emisor como del receptor del gesto, se va construyendo de parte de los dos o más actores involucrados en ella, una "manera de ser", una forma específica de representarse al otro en una determinada situación. A nivel social, éstas formas de ser, revisten el carácter de "personas" o "personajes", esto es, representaciones que contienen pautas más o menos establecidas socialmente, que los actores asumen para buscar que su definición de la situación logre ser aceptada y comprendida por los demás. Mead define así la estructura de la personalidad:

"adopta el lenguaje como un medio para obtener su personalidad, y luego, a través de un proceso de adopción de los distintos papeles que todos los demás proporcionan, consigue alcanzar la actitud de los miembros de la comunidad. Tal, en cierto sentido, es la estructura de la personalidad de un hombre" (1973 :191)

De esta manera, la persona, esto es, el individuo como consciente de sí mismo, surge cuando el sujeto se puede ver "desde fuera", tomándose como objeto, como si fuera un sujeto exterior que lo juzgara y midiera sus acciones y reacciones. En este sentido, la persona para Mead, siempre es una persona "para sí". El ejemplo de Mead para esta construcción de la persona es la diferencia que establece entre el juego (entendido por Mead como jugar "a ser alguien") y el deporte en el niño. Mientras que en el primero el niño sólo se limita a adoptar papeles más o menos aleatorios y más o menos temporales, el deporte exige al niño que adopte un papel en referencia al resto del equipo y que lo mantenga durante todo el partido. Así, en el deporte, el niño integra a su conducta la noción del "otro generalizado", de la comunidad que existe fuera de él y a la que tiene que responder

adoptando los valores que en ella están establecidos. En términos de Mead, así se da el desarrollo total de esta persona:

"esa incorporación de las actividades amplias de cualquier todo social dado, o sociedad organizada, al campo experiencial de cualquiera de los individuos involucrados o incluidos en ese todo es, en otras palabras, la base esencial y prerequisite para el pleno desarrollo de la persona de ese individuo; sólo en la medida en que adopte las actitudes del grupo social organizado al cual pertenece, hacia la actividad social organizada, cooperativa, o hacia la serie de actividades en la cual ese grupo está ocupado, sólo en esa medida desarrollará una persona completa o poseerá la clase de persona completa que ha desarrollado." (1973: 174)

Tengo que apuntar aquí, que ésta no constituye para mí una definición de lo que es el juego, me parece que Mead lo toma más como analogía para ejemplificar su proceso de creación de la persona que como aporte teórico sobre la actividad lúdica en sí. Pero no desesperéis, nobles lectores, la discusión sobre el juego llegará muy pronto, os lo prometo.

Ahora, avanzando sobre la dirección que me interesa, esta persona que surge del proceso social, no tiene una sola cara, una sola dimensión. Por el contrario, está compuesta por "personas elementales", que yo prefiero nombrar "personajes", acercándome un poco a la analogía de Goffman con el teatro. Esto es, frente a la comunidad, al "otro generalizado" frente al cual reaccionamos y al que tratamos de integrarnos, vamos adoptando, de acuerdo a lo que queremos representar y ante quienes deseamos representarlo, estos personajes que se amalgaman dentro de nuestra persona completa. Mead lo expone en éstos términos:

"la unidad y estructura de la persona completa refleja la unidad y estructura del proceso social como un todo; y cada una de las personas elementales de que está compuesta aquella persona completa refleja la unidad y estructura de uno de los varios aspectos de ese proceso en el que el individuo está involucrado, en otras palabras, las varias personas elementales que constituyen la persona completa, o que están organizadas en ella, son los distintos aspectos de la estructura de esa persona completa que responden a los distintos aspectos de la estructura del proceso social como un todo; la estructura de la persona completa es, así, el reflejo del proceso social completo. La organización y unificación de un grupo social es idéntica a la organización y unificación de cada una de las personas que surgen dentro del proceso social en el que dicho grupo está ocupado o que está llevando a cabo." (1973: 175)

De esta manera, para cada individuo, o comunidad, esta persona comprende una vasta serie de "personajes" que son reconstruidos o reinventados para mejorar la definición de la situación. Así, un individuo cualquiera integrará en su actuación los personajes de "padre", "amigo", "hermano", "contrincante", "villano", "héroe", dependiendo de la situación en la que se encuentre y de la intención con que llegue a dicha situación. En el caso en cuestión, se trata de ver cómo el individuo

construye en su interacción el personaje "hincha", dentro de una comunidad que se llama "porra" que a su vez, reacciona a los eventos que ocurren en el campo que contiene al fútbol. De lo que se trata pues, es de entender al aficionado o hincha como un individuo que expresa a través de la porra una parte importante de su persona. Lo interesante de esto, tiene que ver con una afirmación que hace Mead a este respecto: **"Ésas son las personalidades que adoptan, los papeles que interpretan, y en esa medida dominan el desarrollo de su propia personalidad"** (1973:183)

Entonces, de lo que se trata, es de entender al hincha como una medida, eminentemente cultural y expresiva en la cual un sujeto desarrolla de manera más amplia y notoria su personalidad, su identidad.

La expresión de la persona

El hincha, como personaje, tiene una característica fundamental e indispensable, es parte de una comunidad específica, la comunidad de sujetos que comparten sus colores, su afición. Y al ser parte de esta comunidad, adopta para sí los valores que la rigen, y los hace suyos.

Pero no queda ahí la construcción de la personalidad, el individuo que entra a esta comunidad, no sólo es modificado por ella, sino que la modifica con su llegada, nutriendo, en este intercambio recíproco, tanto a su persona, como a la misma comunidad a la que se ha integrado. El individuo puede, desde esta perspectiva, modificar desde el interior una comunidad, a partir de sus propias reacciones frente a los demás, y frente a los valores establecidos en ese contexto. Hay en este punto de vista sobre el sujeto un claro rechazo al determinismo, propio de Mead y los interaccionistas, que defienden al sujeto contra la fuerza desmedida de una sociedad que los oprime.

Y en el caso específico de la porra, el sujeto que constituyó ya su personaje como hincha, encuentra dentro de esta comunidad, la posibilidad de aspirar a una mayor modificación de su relación en el espectro social, el hincha aspira, más que a otra cosa, a ganar. Pero no terminan en el triunfo las aspiraciones, como comenta Mead:

"la superioridad no es la meta que tenemos a la vista. Es un medio para la conservación de la persona. Tenemos que distinguirnos unos de otros, y ello se logra haciendo algo que los demás no pueden hacer o no pueden hacer tan bien." (1973: 232)

Aquí está una de las claves, más adelante, trataré de comentar sobre los autores que han ahondado en esta situación de separación, de creación de alteridades que se genera en la porra. La porra es tanto aquello que somos, como, a veces incluso de manera anterior a ésta, lo que no somos. Ser Puma, o Chiva, conlleva un gran número de valores asociados, uno de los más importantes es, sin lugar a dudas, no ser del América, como supongo ocurrirá con la hinchada de Boca frente a River, o a la de Barcelona frente al Real Madrid. Nuestro equipo, siempre, es el mejor, por eso le vamos, y ello nos separa del resto, pero también nos junta con nuestra comunidad, con la comunidad de la porra.

Y algo más, el individuo tiene la capacidad de decidir, de ajustarse a la comunidad que le sea más representativa, esto quiere decir que se puede considerar la agrupación, la afiliación a una porra como una decisión del sujeto en búsqueda de valores y pautas culturales que lo lleven a desarrollar de manera más completa su persona, regreso a Mead una vez más, para decirlo con sus palabras:

"En términos de su sensibilidad el individuo escoge un medio, no exactamente en el sentido en que una persona elige una ciudad o un país o un clima especial para vivir, sino en el sentido de que encuentra las características a las que puede reaccionar y emplea las experiencias resultantes de modo de obtener ciertos resultados orgánicos que le son esenciales para su proceso vital continuado. Por lo tanto, en cierto sentido el organismo establece su ambiente en términos de medios y fines. Este tipo de determinación del ambiente es, por supuesto, tan real como el efecto del ambiente sobre la forma." (1973: 238)

Porras y equipos

Regresamos ahora un poco sobre Goffman. Otro de sus aportes que puede ser de gran ayuda para conocer mejor el interior de este muégano deportivo que se llama porra, es la definición de los equipos que hace este autor. Al incrementar su sujeto base, Goffman trata de salir del individualismo puro, para reconocer que no siempre que se lleva a cabo una representación, ésta tiene una relación directa con un solo individuo. Si en el esquema de Goffman, los individuos son actores, los equipos son las compañías, que se encargan de llevar a cabo representaciones sociales de situaciones mucho más complejas, esto es, no sólo se trata aquí de lograr mediante la definición personal de una situación que la interacción persona-persona resulte de manera adecuada, los equipos se ponen a actuar para llevar a cabo operaciones sociales de mayor escala, entre las que estarían el trabajo en una oficina gubernamental, un salón de clases, una asamblea vecinal, y me parece que también, una porra bien organizada al interior de un estadio. En términos de Goffman, un equipo se define así:

"Por lo tanto, el equipo puede ser definido como un conjunto de individuos cuya cooperación íntima es indispensable si se quiere mantener una definición proyectada de la situación. El equipo es un grupo pero no un grupo con relación a una estructura social o una organización social, sino más bien en relación con una interacción o una serie de interacciones en las cuales se mantiene la definición pertinente de la situación." (2001: 116)

¿Qué significa para mí el hecho de considerar a la porra como un "equipo"? Primeramente, el hecho de que los integrantes de la misma se reconocen como participantes de una "obra conjunta", que espera de ellos un cierto rendimiento, la construcción y mantenimiento de una fachada específica que es necesaria para que sea exitosa la representación. Segundo, la insistencia en que estamos hablando tanto al nivel individual, como al nivel grupal, entendiéndolo de esta manera, la construcción del aficionado es un proceso individual, que conforma, junto a las construcciones de sus compañeros de equipo, el conjunto social que constituye la porra. Además de enfatizar que la construcción del aficionado tiene que complementarse con los requisitos que exige la porra como equipo a sus integrantes, esto es, cuando yo decido construirme como hincha, (entendiendo que es el hincha al interior de una porra organizada) lo tengo que hacer a través de los roles establecidos por todo el equipo.

Asimismo, uno al participar de esta porra, de este equipo se encuentra inmerso en "el secreto" del que habla Goffman, los miembros de una porra deben de mantener bien presentada su definición ante los demás, ante su auditorio compuesto tanto por los demás aficionados, como por los jugadores en la cancha, que son, en teoría, los principales destinatarios de su representación. Los miembros de la porra se reúnen con anterioridad al partido en un lugar y una hora predeterminados, para ponerse de acuerdo, para pactar, en secreto, mucho de lo que después será representado en la cancha, éste sería su espacio posterior, su famoso "*backstage*", aquí es donde los aficionados afinan y acuerdan, al menos los que llevan el rol directivo al interior de la porra. Me parece que esto aplica especialmente en el caso de las barras, que por su misma movilidad exigen un grado de acuerdo entre sus participantes mayor.

De esta manera, describiendo a la porra como un equipo, se puede también indagar sobre la figura del director, también citada por Goffman, que sería el personaje al interior de este equipo que lleva a cabo la organización y coordina la toma de turnos y las actividades que realizan antes, durante y después del partido, asimismo, habría que buscar al personaje con el mayor rol dramático,

que puede o no ser el mismo que toma la figura del director. El dueño del rol dramático es el centro de atención, siendo como es, la porra un espacio de representación por excelencia, la existencia de diversos centros de atención dramática están frecuentemente a la vista, esto abre también la puerta a preguntarse cómo fue que obtuvieron ese papel, qué tienen que hacer para mantenerlo y cuál es el significado del mismo dentro del total de la representación.

Trataré ahora de hacer más explícita esta aproximación hacia lo que ocurre por encima de los individuos, a los espacios en donde la participación del individuo disminuye. Esto es, buscar en donde entran a la cancha otros jugadores, porque no todo queda entre los actores, existen otros planos en donde también se juega al fútbol. Para ello retomaré la construcción de campo de Bourdieu [2001], y trataré de narrar lo que considero son los integrantes fundamentales del campo del fútbol.

La búsqueda del campo

Lo primero que habría que advertir es que existen varios subcampos que se intersectan dentro del mundo del fútbol, cada uno de estos subcampos lleva a cabo en su interior una constante similar a la que se lleva a cabo en el campo superior, esto es, existe un eje principal, un capital dominante con el cual se van articulando los otros capitales presentes en dicho subcampo. En primer lugar encontramos el subcampo del fútbol entendido solamente como un juego, una categoría que definiremos con amplitud más adelante, de momento digamos que de lo que se trata aquí es de ser el mejor jugador, o el mejor equipo; los capitales varían pero esencialmente se requiere de un alto capital de destreza, que pueda unir fuerza y habilidad, se necesita asimismo saber trabajar en equipo, adoptar un cierto orden táctico o, como se suele decir "jugar a algo", esto es, tener una cierta idea de lo que se va a desarrollar en la cancha, un plan. Y hace falta, finalmente, la capacidad para llevar a cabo este plan, para lo que se requiere poder jugar en asociación. La fuerza y la habilidad por sí solas no son suficientes para ganar, hay que saber a qué se juega y poder comunicarse y confabularse con los compañeros. La recompensa, por supuesto es el triunfo, que no se limita a la consecución de una copa. El fútbol, y sobre todo el mexicano, está lleno de "derrotas honrosas" que se pueden llegar a aquilatar casi tanto como una victoria, si recordamos a la selección de Camerún, en el mundial de España 82, no consiguieron pasar a la segunda ronda, pero tampoco perdieron un solo juego, su regreso a casa fue apoteósico y recibieron tratamiento de héroes, y eso eran.

Un siguiente subcampo estaría a nivel de los dueños de los equipos, aquí ya no consiste en un juego, sino en un negocio. El juego queda atrás y se mira a través de los ojos del dinero, es una actividad productiva, no hay jugadores, hay empleados, la dinámica del trabajo se aplica aunque no se acepta en los hechos que los jugadores sean trabajadores, de ahí la continua renuencia de los dueños y federativos a aceptar la existencia de un sindicato de jugadores. Aquí está de por medio el capital económico, lo cual tiene características que muchas veces no sólo no siguen, sino que por lo regular contravienen a las ambiciones del subcampo anterior. Criticados (yo diría que con algo de razón) por sus manejos de los futbolistas y su especulación por los resultados, los dueños son señalados como los principales culpables de esta "crisis" del futbol por la que atravesamos, en la que se privilegia el resultado sobre el espectáculo y sobre todo en donde los jugadores no son sino activos de una empresa que son de hecho intercambiados continuamente, amén de ser portanombres constantes de cuanta marca comercial tenga interés en anunciarse en la camiseta, pantaloncillo, medias, tenis, el balón, el uniforme del árbitro e incluso (como en el caso de Hugo Sánchez) en el entrenador. Como ya se platicó brevemente cuando se ubicó el contexto de los equipos de León y Necaxa, el brillo del dinero no es el único aliciente para entrar al negocio del futbol, está también la posibilidad de hacerse de un nombre político a través de él. El futbol es el deporte más importante, si bien no en triunfos internacionales, sí en número de seguidores en México, esto permite que el dueño de un equipo tenga un importante capital social a su favor, es una figura pública, los periódicos lo siguen, las televisoras lo entrevistan. El caso extremo es el reciente dueño de las Chivas de Guadalajara, quien ha utilizado al equipo para su promoción personal y la de sus productos de complementación alimenticia.

Muy cercanos a ellos, tanto que a veces se confunden, está el subcampo de la crítica. Los integrantes de este subcampo intentan obtener la mayor legitimidad posible, tratan de convencer al público que sus argumentos y sus especialistas son los mejores de cuantos hay, en México tienen mayor peso la prensa escrita y la televisión, en Argentina, por citar un ejemplo, tiene también un gran peso las transmisiones radiales. Estos personajes se han convertido en una suerte de traductores, de mediadores del juego para las grandes audiencias y su posición influye de manera decisiva en el juego, ya que pueden fácilmente hacerle la vida imposible a un jugador o entrenador, algunos de ellos gozan ya de tanta o más fama que los propios futbolistas. Aquí es donde se da muchas veces el espacio de discusión anterior y posterior al juego, se "preparan" partidos que después son comentados, analizados, criticados, banalizados o enzalzados. Si, siguiendo a Bourdieu, quien pone los nombres de las cosas, es quien tiene el mayor peso en la relación de poder, tenemos

que reconocer el enorme peso de los medios de comunicación en este deporte. Ellos construyen y destruyen, no es gratuito que la historia de varios equipos en México no pueda entenderse sin la relación tan estrecha que tienen con los medios. Los medios muestran, pero también ocultan, dan un discurso específico, que como todos, es susceptible de ser intervenido y modificado por los intereses particulares de quienes ostentan la propiedad de esos medios.

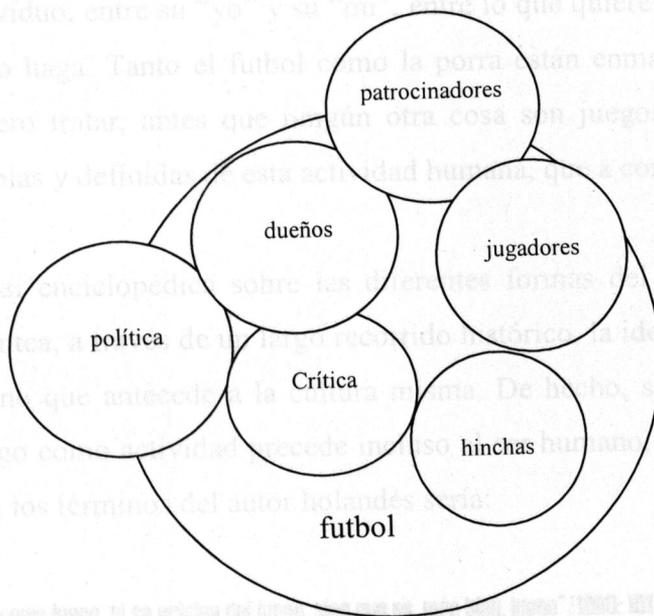
Finalmente está el subcampo de los aficionados, en donde se compite generalmente en tres rubros, pasión, conocimiento y fuerza. Tanto los hinchas de sillón o de cantina, como los del estadio tratan de demostrar que ellos saben más que el otro (y por supuesto, más que el director técnico), que son más fieles, o críticos también, la crítica es una manera un tanto lejana, pero válida, de apoyo, con respecto a su camiseta que los demás. Y además, que dicha fidelidad va acompañada de la energía física necesaria para hacerla convincente, creíble. Aquí podría estar una gran divergencia entre las porras organizadas, especialmente las barras, y los demás aficionados en el estadio, que apoyan, pero sin esa demostración física que los otros le imprimen a su representación.

Personalmente éste es el punto, el mundo que me interesa tratar de momento, no por ello dejo de reconocer la importancia de los otros subcampos ni su influencia en éste, solamente que yo deseo elegir esta porción del campo para llevar a cabo mi investigación. Porque es dentro de este campo que se une la construcción de una persona, de un personaje que es el aficionado con el marco social en que se inserta este personaje. No se puede desconocer que alrededor de los hinchas rondan todos estos factores que integran al fútbol como un campo, pero una vez reconocidos, así sea someramente, podemos iluminar la parte de este juego que me parece más notable, porque al final de cuentas, los únicos que, al menos monetariamente no obtienen nada del juego en esta descripción serían los aficionados, y son sin embargo, los que probablemente más interesados están en la conservación y desarrollo del mismo.

Existen también otras fuerzas que entran al campo, aunque yo no las considero parte del mismo, son participantes que están fuera, no son parte integrante de los engranes de este juego espectáculo, sino que intervienen en él a conveniencia, en espera de obtener beneficios. Es el caso de los grandes patrocinadores, que buscan obtener del fútbol, lo mismo que los dueños de los equipos la mayor ganancia posible, con resultados como el ya conocido de Ronaldo, no sólo en la final del mundial 2002, sino de hecho en toda su carrera, en la que ha sido más un producto de exhibición, que un futbolista (y otro tanto se puede argumentar sobre David Beckham). De igual

manera, están también los actores de la esfera política, que han buscado y buscarán aprovechar la enorme fuerza de convocatoria que tiene este deporte para fines proselitistas, me parece que los ejemplos abundan y prefiero convocarlos más adelante cuando trate con algo de más amplitud la relación entre el fútbol y el poder.

Es también importante hacer notar que ninguno de estos subcampos se queda quieto en su lugar, todos están en una continua interrelación, a veces de manera ordenada (la crítica y los federativos), a veces de manera ríspida (los aficionados y los jugadores), pero que conocen plenamente la existencia del otro, "otro significativo" que diría Mead, y que ello interviene de manera decisiva en sus acciones como miembros de un subgrupo específico. Además de que no es inusual que un integrante de un subgrupo emigre a otro, o bien comparta varios, modificando con su presencia, la composición de su nuevo subcampo. Creo que podemos ejemplificar la estructura interna del fútbol con un sencillo dibujo:



Creo que con esto puedo cerrar, al menos provisoriamente esta reflexión sobre el campo que ocupa este deporte de las patadas, con la breve propuesta de composición de campos ya señalada, como avanzada de lo que podría llegar a ser una nueva dirección por explorar dentro de los enormes desiertos de investigación que todavía hoy tenemos dentro del deporte, en especial en México. De

momento, insisto, mis baterías están enfocadas al sector del público rugiente y chelero que frecuenta los estadios de México, pero eso no excluye que las otras temáticas puedan ser abordadas más adelante, ya por mí o ya por alguien más que se aviente al ruedo, o mejor dicho, al campo.

Espero que una vez dicho esto se me pueda entender cuando digo que el fútbol en México es prácticamente una imposición cultural que se ha hecho a partir de los medios de comunicación sobre todo, y que al mismo tiempo, la afición y la participación en la porra constituye un fenómeno eminentemente voluntario. Sí, pero no, para que resulte un poco más comprensible esta paradoja, me parece necesario abrir un episodio diferente en este texto, en el que se hable un poco sobre el juego.

Límites y definición de juego

Recordemos que ya Mead había descrito al juego como un gran ejemplo del proceso de desarrollo del individuo, entre su “yo” y su “mi”, entre lo que quiere hacer, y lo que hace porque se espera de él que lo haga. Tanto el fútbol como la porra están enmarcados dentro de la esfera del juego, así los quiero tratar, antes que ningún otra cosa son juegos y por ello mismo tienen las características propias y definidas de esta actividad humana, que a continuación trataré de explicar.

En su obra casi enciclopédica sobre las diferentes formas del juego: *Homo Ludens*, Johann Huizinga nos plantea, a través de un largo recorrido histórico, la idea de que el juego no es sólo un hecho cultural, sino que antecede a la cultura misma. De hecho, según sus ejemplos históricos y biológicos, el juego como actividad precede incluso al ser humano, y éste lo utiliza como vehículo para la cultura, en los términos del autor holandés sería:

“la cultura no comienza como juego, ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego” (1990: 101)

Huizinga expone también una consistencia básica del juego, que denomina *agon* y que cubre lo que es la competencia deportiva, el anhelo de ganar y de hacerlo en términos justos y lo más equilibrados posibles, de manera que el resultado de la contienda no esté fijado de antemano, esta idea la retomará y ampliará después Roger Caillois.

Pero ¿qué es en sí un juego? Podemos describir sus límites y su contenido, pero no estaríamos diciendo realmente de qué se trata, podemos decir cuando alguien lo gana, cuando alguien lo pierde o bien cuando decide hacer trampa, pero seguimos igual de lejanos. Una manera de aprehender esta actividad sería postular que el juego es un encuentro social, una clase especial de encuentro social, uno que escapa a lo que conocemos regularmente como “vida cotidiana”, se trata, en términos de Goffman de un *focused gathering*, de un encuentro focalizado, que en palabras del propio Goffman se define de la siguiente manera:

“a single visual and cognitive focus of attention; a mutual and preferential openness to verbal communication, a heightened mutual relevance of acts; an eye-to-eye ecological huddle that maximizes each participants opportunity to perceive the other participants mentoring at him”.⁷ (1961:18)

Ahora bien, no se trata de un encuentro social en el sentido en que pensamos una cita, o un saludo de manos. No me refiero a que para que exista el juego, tenga que existir un contacto o interacción física de dos o más personas. Existen muchos juegos de un solo jugador, siendo muy notorio, por su propio nombre, el solitario. Pero aun éstos son encuentros sociales, porque para poder desarrollar un juego, para poder ser participantes de él, se tiene siempre en cuenta a ese “otro generalizado” del que habla Mead. Pasando por alto que todos los juegos que jugamos son socialmente aprendidos, es también cierto que los juegos son llevados a cabo siempre en referencia a alguien más. Aquí está la “relevancia mutua de las acciones” de la que habla Goffman. Aun en el solitario, o al brincar la cuerda, o salir a correr en las mañanas, tenemos frente a nosotros una serie de reglas, de símbolos referidos al juego, de valores dentro del mismo, que lo hacen un espacio social. Por más que en el solitario no juguemos contra nadie más, estamos igualmente impedidos de hacer trampa, aunque nadie vendría a reclamarnos, percibimos a los demás “aconsejándonos”, aunque estemos en un juego de un solo jugador.

Este privilegiado espacio de atención entre seres humanos necesita de la mayor protección contra la acción perturbadora del ambiente exterior. Si una reunión enfocada va a llevarse a cabo, requiere que el resto del mundo quede, al menos momentáneamente, afuera. Goffman señala que para lograr esto, es menester aplicar las “reglas de irrelevancia”, que son un acuerdo tácito entre

⁷ “un foco único, visual y cognitivo; una apertura mutua y preferencial a la comunicación verbal, una relevancia mutua de las acciones; un amontonamiento ojo a ojo que amplía la oportunidad de cada participante de percibir a los demás aconsejándolo”

quienes comparten la interacción para marcar los límites y las fronteras del juego, para saber qué se va a dejar fuera y a qué se le permitirá una entrada en el juego.

De manera similar a Goffman, tanto Huizinga, Caillois y Elías, coinciden por separado en retratar al juego como un espacio bien limitado y establecido al margen de la sociedad cotidiana. El juego representa una especie de estado de excepción, con sus reglas internas bien establecidas, sobre todo cuando hablamos de lo que Caillois denomina como *agon*, es decir, los deportes o juegos de competencia. De alguna manera, se puede establecer durante el tiempo que dure un partido, así sea una cascarita entre los niños de una calle, una especie de campo de fuerza levantado de mutuo acuerdo, que deja al "mundo real" afuera, el juego es el juego, no vamos a presentarle una demanda penal a alguien que hizo una falta en el área, se cobra un penalti y listo, lo mismo, si alguien en la calle nos tira una patada, no buscamos a un árbitro para que lo expulse (aunque precisamente ahora en Italia están haciendo lo último, parece ser que se le va a cobrar multa por una autoridad federal a quien tire una patada durante un juego de *calcio*, pero ese es otro cantar). De esta manera, el juego siempre tiene un tiempo de duración limitado, un paréntesis que se abre entre el mundo "real" y el mundo lúdico, que puede ser tan breve como un volado o tan prolongado como las justas de cricket en la Inglaterra colonial o un juego de *ulama* en Sinaloa, o una carrera de bola tarahumara, que pueden durar varios días.

El aislamiento con el mundo cotidiano, lo comparte el juego con otras interacciones, que no son necesariamente lúdicas, como puede ser una reunión de trabajo, o un velorio, de manera que para separar bien al juego necesitamos una característica más fina. El juego, sobre todo y ante todas las cosas, supone la diversión, si un juego no es divertido, no se juega, el sentido del juego es obtener diversión de él, aun el caso de los "juegos serios", de los que habla Huizinga, tales como las gestas de caballería de la Francia medieval, el riesgo y la competencia las hacían divertidas, no sólo a sus participantes directos, sino al público que se reunía en torno a ellos.

Esta diversión, siguiendo de nuevo a Goffman, tiene como punto de entrada la posibilidad de que la gente se involucre de manera espontánea en el juego, que acepte como suyas las reglas de la competencia y las haga suyas, esto es, no basta con que pretenda jugar, sí no está realmente dentro del "espíritu del juego", seguirá quedando al margen, seguirá en la orilla de la vida cotidiana, sin adentrarse en lo divertido. Goffman lo explica así:

en cualquier caso, debemos notar que mientras es como jugadores que podemos ganar un juego, es sólo como participantes que obtenemos la diversión de la victoria"

"in any case, we must note, that while it is as players that we can win a play, it is only as participants that we get fun out of the winning"⁸ (1961:34)

Podríamos entonces ir delimitando ya una somera definición del juego como la actividad social enfocada que es ejecutada por los participantes con fines a obtener de ella, en primer término, diversión. Y que en aras de conseguir este objetivo, requiere de sus participantes una inmersión en las reglas tácitas del mismo, de manera que su desarrollo resulte, al menos durante la duración del juego, "real". Y en este caso, nuestro juego, el futbol se une a las características de la fiesta que enuncia Mijail Batjín:

"Las festividades (cualquiera que sea su tipo) son una forma primordial determinante de la civilización humana. No hace falta considerarlas ni explicarlas como un producto de las condiciones y objetivos prácticos del trabajo colectivo, o interpretación más vulgar aún, de la necesidad biológica (fisiológica) de descanso periódico. Las festividades siempre han tenido un contenido esencial, un sentido profundo, han expresado siempre una concepción del mundo". (2002 :14)

El futbol y el juego

La clasificación de Caillois

Existe la hipótesis, por parte del autor francés Roger Caillois [1986], de que los juegos representan una escuela de urbanidad para los seres humanos, en "Los juegos y los hombres" establece una especie de escala evolutiva de las sociedades, a través de las cuatro categorías en las que propone la división de los juegos. En tanto que las sociedad más sencillas favorecen más los juegos de vértigo (*Ilinx*) o de imitación (*mimicry*) de los cuales se podrían contar ejemplos en las ceremonias de posesión de distintas creencias y el uso ritual de las máscaras en las ceremonias de iniciación; las sociedades más complejas tienden a preferir los juegos de azar (*alea*) y sobre todo los deportes (*agon*). Estas cuatro regiones del juego se encontrarían en un continuo que iría de una mayor reglamentación(*paidia*) a un mayor desenfreno (*ludus*), Caillois expone una tabla de esta clasificación, que a continuación presento:

⁸ "en cualquier caso, debemos notar que mientras es como jugadores que podemos ganar un juego, es sólo como participantes que obtenemos la diversión de la victoria".

	Agon (competencia)	Alea (suerte)	Mimicry (simulacro)	Ilinx (vértigo)
PAIDIA ↑ Estruendo Agitación Risa loca Cometa Solitario Crucigramas ↓ LUDUS	Carreras Luchas no Atletismo reglamentadas Boxeo Billar Esgrima Damas Futbol Ajedrez Competencias deportivas en general	Rondas infantiles Cara o cruz Apuesta o ruleta Loterías simples, compuestas o de aplazamiento	Imitaciones infantiles Juegos de ilusión Muñeca Panoplias Máscara disfraz Teatro Artes del espectáculo en general	"mareo" infantil tiovivo sube y baja vals volador atracciones de feria esquí alpinismo cuerda floja

[1986:79]

Si bien no comparto la escala evolutiva del autor francés, ni los juicios de valor que de ella se desprenden, sí considero que la sociedad moderna tiene una marcada tendencia hacia los juegos de competencia, que en su progresión mostraron un desarrollo que iba limitando el riesgo y la violencia, que eran parte integral de los "juegos de vértigo". Esto es, mientras más "moderna" u "occidentalizada" estaba una sociedad, más intentaba limitar la violencia y el riesgo en sus competencias. Ejemplos de esta tendencia se encontraban tanto en las carreras de caballos, como en el futbol americano, en el atletismo y hasta en el box, se trataba de que los participantes se lastimaran lo menos posible entre sí. Actualmente y quizás como un guiño a los que opinan que los mejores tiempos de la modernidad han quedado perdidos en la lejanía, nos encontramos con un flujo en sentido opuesto, hoy en día están más que nunca en boga los deportes precisamente llamados "de riesgo" o "deportes extremos", paracaidismo; vuelo en parapente; acrobacias en patineta, patines o snowboard; surf; campamentos de supervivencia, manifiestan un notorio "regreso" (al menos en el sentido evolucionista que propone Caillois) a la sensación de vértigo que tanto temía (y teme) el mundo moderno.

El lugar del futbol en esa clasificación

Se puede retomar la clasificación inicial de Caillois para poder ubicar al futbol y a su compañera, la porra, dentro de los cuatro grupos que propone el autor. Como la mayoría de las cosas, no es posible encontrar a un juego que ocupe de manera "pura" alguno de los casilleros

teóricos. De manera que, si bien el fútbol está ubicado principalmente dentro del *agon*, el juego competitivo, es igualmente cierto que incluye, aunque sea de manera soterrada, elementos de los otros tipos de juegos. Por ejemplo, la suerte, el *alea*, define quién inicia tocando el balón y quién inicia a tirar los penaltis en caso de empates, de hecho una frase común de parte de los locutores de fútbol es que los penaltis representan “un volado”, esto es, un acto puramente azaroso. De igual manera, encontramos la representación, *mimicry*, en las acciones verdaderamente dramáticas tanto del árbitro como de los jugadores, quienes montan en ocasiones toda una obra sobre el pasto, unos fingen dolores más allá de la imaginación para recobrase milagrosamente al instante, el otro tiene que mantenerse impasible, sereno y asertivo, aun cuando miles de espectadores estén poniendo muy en duda la honorabilidad de su progenitora.

Pero donde la representación, en su sentido teatral y el vértigo se sienten con mayor fuerza dentro de una cancha es precisamente en las tribunas, que es nuestro destino. La hinchada es festival, pantomima y ceremonia en uno sólo. Los aficionados se convierten al entrar a la cancha, se pintan, se disfrazan, se envuelven en los colores de su equipo, adornan su espacio con mantas, banderas, confeti y serpentinas; llenan de sonidos el estadio con trompetas, el bombo, los gritos, en ocasiones cargan hasta con el mariachi o la tambora. Cada aficionado representa su papel y actúa a veces hasta el borde del éxtasis, donde el riesgo y el vértigo lo esperan. Pero también existe competencia, en el sentido que lo maneja Huizinga, la hinchada también representa una porfía, una constante disputa sobre quién es el mejor aficionado, de quién es el que apoya con mayor fervor a su equipo, por eso no se puede dejar de gritar, por eso “el que no brinque es poli”, como sabiamente recitan en las tribunas.

Así, si entendemos al fútbol como un juego completo, que no se limita a lo que ocurre dentro de la cancha, sino que la trasciende y aborda las tribunas, nos encontramos con que en la cancha se llevan a cabo los aspectos más controlables del juego, la competencia y el azar, que se desarrollan de acuerdo a un reglamento, que, con algunas salvedades, siempre se respeta. En tanto que en la otra parte del juego, que es la multitudinaria, se complementa el esquema de Caillois con el desenfreno y la imitación que viven los aficionados, esta parte sin reglamento alguno que la controle y siempre ubicada en el límite del desborde de emociones, límite que en no pocas ocasiones se rebasa.

todo el contenido de este juego dentro del juego, a revisar más allá de sus fronteras formales.

Un encuentro de fútbol, entonces, se convierte en un doble juego, o quizás sea más correcto asumirlo como dos juegos distintos ocurriendo simultáneamente. Uno, en el que veintidós jugadores

compiten a través de su habilidad personal y grupal para lograr una meta, que generalmente es alzarse con la victoria a través de la mayor suma de tantos en las porterías, el otro, cuyos participantes pueden variar desde dos a cien mil, consiste en un juego que es sobre todo representación y fiesta, *ludus y mimicry*.

Y, de manera muy importante para el resto de la discusión, este juego, la porra, es de tipo esencialmente voluntario. Eso me parece algo destacable, en tanto tiene relación con el discurso que estamos manejando desde el principio de este capítulo teórico. Los individuos que acuden a representar su juego, a jugar a la porra, no son llevados (salvo en el caso de los niños y a lo mejor alguna esposa por ahí) por nadie. Hacer porra, hinchar, no representa una obligación social del tipo de las celebraciones como los bautizos o los quince años, tiene un lugar menor incluso que la asistencia a misa o las obligaciones civiles como votar. No hay un castigo o un rechazo social sobre aquel que no vaya al estadio, en todo caso, esto se daría al interior de la propia porra o bien en grupos muy reducidos de aficionados.

El carácter voluntario de la porra afianza la posibilidad de que el individuo, tal y como lo comenté al principio, se apropie del mismo para construirse un personaje. El juego en general, y este tipo de juego en especial, al ser una expresión voluntaria, construye un excelente marco en el cual revisar esta construcción personal. No estoy con ello diciendo ni que la construcción de la persona sea únicamente exclusiva del juego, ni que en actividades más reglamentadas socialmente, no haya margen para la expresión individual. Simplemente enfatizo que el juego, por las características que ya hemos estado definiendo es un campo muy propicio para el análisis de las interacciones creativas de los individuos.

Para cerrar este apartado, digamos que se puede concebir a la porra como un juego por sí misma, un espacio delimitado y semi reglamentado que no forma parte de la vida cotidiana, esencialmente voluntario; que implica un compromiso específico de parte de sus jugadores y que se inscribe en el esquema de Caillois como un juego de representación, *mimicry*, cuya meta será la de, mediante la correcta representación de sus jugadores, influir en el resultado del otro juego al que está conectada, el fútbol. Ahora, una vez dicho esto, pasemos a observar más de cerca todo el contenido de este juego dentro del juego, a revisar más allá de sus fronteras formales.

Símbolos en el Juego

"Entonces, la idea de pertenecer a un equipo, de representatividad al vestir un uniforme, surgió en mí desde niño"

César Luis Menotti, en entrevista con Fernando Mejía Barquero

Ahora bien, este juego, voluntario como todos los juegos (si no es voluntario, se convierte en trabajo, en rutina, en otra cosa, ya no es un juego) es un gran espacio de representación y simbolización. No es gratuito que Clifford Geertz hable, en su ya clásico ensayo sobre la riña de gallos en Bali, sobre el "juego profundo", esto es, sobre el hecho de que en el juego, en este caso, la riña de gallos, están representados los elementos centrales que componen el sistema simbólico de los balineses [2000]. En esta misma línea, Christian Bromberger propone al fútbol como el "juego profundo del mundo contemporáneo", ya que considera que al interior de un partido se exponen los componentes culturales que definen a la vida globalizada; la transculturación, la intervención tan notable de los grandes capitales, la integración de las diferencias culturales, de juego y estilo de juego, bajo un mismo sistema de reglas básicas. En sus propios términos lo explica así:

"A mí me parece, basándome en los comentarios de algunos hinchas, que si el fútbol fascina a la gente se debe, primero y principal, a su facultad de personificar los valores cardinales que configuran a las sociedades modernas. Es como un melodrama caricaturesco que pone al descubierto los grandes ejes simbólicos de nuestro mundo. Su estructura profunda (las leyes del género más que las reglas del juego) representa el incierto destino del hombre de hoy". Bromberger [200:256]

Podemos entonces comprender a la porra como la ejecución de una ceremonia. La porra tiene oficiantes y público, la porra tiene un programa flexible pero que se suele llevar a cabo de manera regular, existen respuestas prediseñadas a situaciones concretas, el mejor ejemplo es que en México todos los hinchas saben que hay que gritarle al árbitro que cometió una injusticia contra nuestro equipo, de hecho eso es redundante, sólo hay injusticias contra nuestro equipo, el otro se lo merecía. De igual manera, la preparación para acudir al estadio puede llevar días de espera, en Torreón, la gente va la noche anterior al juego a establecerse fuera del "Corona", llevan tiendas, hacen carne asada, tocan la guitarra y comienzan a disfrutar el partido hasta veinticuatro horas antes de que se inicie. Y esto se repite cada quince días, al menos.

Nos encontramos entonces con una ceremonia abierta, no se requiere ser "iniciado" para poder ir a un estadio y agitar una bandera, sólo en unas cuantas porras organizadas se solicitan algunos requisitos mínimos para ingresar (la porra Plus de los Pumas de la UNAM le pide a sus aspirantes que conozcan el himno de la Universidad y la alineación titular de su equipo). No hay obstáculos en la edad ni en la condición económica. Ser un hincha no requiere de un dominio de lo misterioso y lo oculto, pero sí requiere el conocimiento profundo del propio equipo y sobre todo, el sentimiento claro y patente de la importancia de la camiseta, tanto dentro como fuera del estadio.

El género, aunque cada vez menos, sí es aún un factor de discriminación, al menos en las barras más violentas, si bien no es explícito el rechazo a las mujeres, en términos generales se sobreentiende que tanto el juego como las tribunas son preferentemente para hombres. En el apartado de "violencia" se podrá encontrar una posible razón a la exclusión notable que se le hace al el género femenino en las barras.

Ahora bien, toda ceremonia, una boda, un bautizo, un rito de iniciación, un juego de fútbol, tiene un para qué, tiene un sentido, una capacidad de simbolización que les dice algo a sus participantes, les habla de su comunidad, de su desarrollo como seres humanos, de sus lazos familiares y su relación con la divinidad. El estar dentro de una porra también lo tiene, no siempre es el mismo objetivo para todos los que están reunidos en ella y puede no ser el mismo incluso de partido a partido, pero existe. El primero de estos sentidos de la ceremonia puede ser el de la enorme cohesión que se genera entre aquellos que sienten llamados por el fútbol, como lo expone Janet Lever:

"Sus interminables debates, en forma de amistosas, pullas, los unen por causa de sus diferencias, no a pesar de ellas. Aunque los aficionados pueden aplaudir a equipos opuestos su amor al juego los une de manera significativa". (1966 :109-10)

Andrés Fábregas también desarrolló este punto cuando habla del "chiva hermano", como una comunidad que trasciende vínculos familiares, regionales e incluso nacionales. Como ya comenté anteriormente, es esta propiedad ritual del juego, que logra esa unión con los demás aficionados, la que nos hace adscribirnos a estas comunidades, que pueden ser eventuales y finalizar en el momento en que el árbitro suena el silbato, o que pueden perdurar, si nuestra identificación continúa con aquel a quien vemos en la calle con una camiseta de nuestro equipo. En este sentido, si se le va a las chivas, si se es un "chiva hermano", uno adquiere relación inmediata con cualquier otro aficionado,

pero no sólo del Guadalajara, sino también, aunque ya no por una afinidad, sino por una rivalidad, del América y del Atlas, y en términos generales, hay un “ambiente” de comunidad que nos lleva a poder discutir horas y horas con el peluquero o el tendero, o simplemente alguien en una banca, sobre nuestra cofradía multitudinaria, al menos en México, casi todos sabemos de futbol y a todos los que nos sentimos conocedores de este juego, nos encanta hablar de él, cuando sea, donde sea, siempre encontramos un momento para compartir con todos aquellos que, en las palabras de Ángel Fernández, “quieren y aman al futbol”.

Por esto, tal vez es que Bromberger le da al futbol el título de “ritual”, a la vista de su continuidad, de sus horarios más o menos bien definidos, a la ceremonia que se realiza y a la fe que muchos de sus seguidores le dedican. Ciertamente, un tipo de ritual especial, que podría encuadrarse en lo que Mijail Batjín definió con respecto a los carnavales:

“No se trata por supuesto de ritos religiosos, como en el género de la liturgia cristiana, a la que están relacionados por antiguos lazos genéricos. El principio cómico que preside los ritos carnavalescos los exime completamente de todo dogmatismo religioso y eclesiástico, del misticismo de la piedad y están por lo demás desprovistos de carácter mágico o encantatorio (no piden ni exigen nada) (...) todas estas formas son decididamente exteriores a la Iglesia y a la religión. Pertenecen a una esfera particular de la vida cotidiana.” [2002:12]

Los juegos y los rituales comparten características comunes, como serían: su lugar delimitado fuera del marco social cotidiano, sus reglas más o menos bien delineadas, su cierta continuidad y cotidianidad, y sobre todo, su capacidad para crear una *comunitas*, un sentido de unión entre todos los practicantes o asistentes al espectáculo en cuestión. La sensación de comunidad es la que hace que todos nos sintamos en parte responsables tanto como de los triunfos como de las victorias de nuestro equipo, así como también de que sintamos esa unión con todos aquellos que profesan nuestra misma afición y una clara enemistad contra los que le van al equipo equivocado (y el equipo equivocado es el que no es el nuestro, claro).

Repertorio simbólico

Esta sensación se transmite a partir de ciertos símbolos, cuyo significado debe de resultar más o menos claro para todos a los que va dirigido el mensaje. Par que esto se pueda dar, es necesaria la existencia de un código previo, de un sistema de signos que se comparta entre los asistentes, en el futbol se da acaso la mayor extensión en el conocimiento de un código específico de

símbolos a ser utilizado, su tremenda propagación a nivel mundial, su explotación más que masiva, ha dotado a aficionados en todo el orbe del mismo sistema de señales, todos sabemos que hay que hacer cuando la pelota entra a la red, todos comprendemos qué significa un fuera de lugar, estoy seguro de que son muy pocos, realmente muy pocos, los casos en los que un código sea reconocido por tantas gentes.

En el caso del fútbol, la profusión de símbolos es tremenda y la porra lleva consigo una cantidad enorme de objetos ricos en significado. Para comenzar está la camiseta del equipo, señal inequívoca de que la porra es una continuación de aquellos que están sobre el campo, lo que denota también el conocido nombre de "jugador número doce", la camiseta se puede equiparar a un uniforme de batalla, que los aficionados portan para convertirse en uno, tanto con los once de la cancha, como con la multitud que los acompaña allá en la tribuna, o incluso desde su casa. Las banderas, las bufandas, las bandas con los colores del equipo son también identificadores de unidad, en todas ellas se repiten los motivos de identidad, los colores y el escudo del equipo.

La música es un elemento vital entre los símbolos que utiliza la porra, los cánticos, el bombo, las trompetas, los silbatos, no es extraño que en Guadalajara haya mariachis en la tribuna durante el juego, así como tampoco es fortuito que en la casa de los Jaguares de Chiapas, el órgano del estadio toque la conocida tonada de "las chiapanecas" para alentar al equipo de casa.

También de manera verbal, aunque de manera distinta a la música, están los insultos, que son infaltables en cualquier porra de cualquier parte del mundo. Aquí el insulto, como lo señala Batjín en la obra de Rabelais, resulta al tiempo destructor y creador; los jugadores rivales, el árbitro, y en no pocas ocasiones, también los federativos de los equipos son continuamente destrozados por el público. Con el equipo local la relación de odio-amor puede destruir primero y resucitar después, dependiendo de cómo jueguen los once, y se incluye por supuesto al mismo director técnico. La expresión verbal aumentada o liberada del público, constituye un elemento central de la construcción del "hincha" como personaje, un aficionado callado en el estadio es algo inusual y decididamente fuera de sitio.

El cuerpo es también vehículo para la colocación de símbolos, los hinchas se pintan el pelo, la cara, la piel, se rapan, se disfrazan, se transforman. Ejemplos notables serían el "hombre pájaro" que apoya regularmente a la selección colombiana, y que fue tan notable por su festividad y colorido

como su propio equipo en Italia 90 y por supuesto las "torcidas" brasileras, cuya movilidad, colorido y alegría se supone que es un reflejo del juego de su selección y viceversa. De hecho una primera diferenciación que podemos encontrar al interior de los aficionados que acuden al estadio está directamente relacionada con el uso del cuerpo, las porras más añejas en México, así como las llamadas "familiares", permanecen sentadas casi todo el partido, los movimientos más violentos o expresivos, sólo se llevan a cabo a partir de determinados disparadores durante el partido, una falta injusta (o sea, en contra de su equipo) o una no señalada (también en perjuicio del equipo local) y los goles, a favor o en contra. Por el otro lado, las porras que se identifican como "barras" mantienen su lenguaje corporal de manera notoria durante todo el encuentro, son raros los que se quedan sentados aunque sea por un momento, están siempre expresándose, brincado y bailando, utilizan expresiones corporales de fuerza, como cuando los aficionados del Monterrey corren arriba y debajo de la tribuna cuando cae el gol de su equipo.

Horizontes Rituales

Rodrigo Díaz Cruz expresa la idea de "horizontes rituales" en su libro "Archipiélago de Rituales". La parte de esta idea que me parece adecuada de integrar aquí es la afirmación de que **"Tal vez exista una correcta interpretación y una feliz realización del ritual, pero no, sin duda, una correcta experiencia de él" (1998:315)** así, una vez que hemos dado un mínimo repertorio de los distintos símbolos que habitan en la porra (que por supuesto no se limitan a los que he señalado), lo interesante será poder dar cuenta de cómo se está experimentando el juego, cómo se está interpretando este ritual desde la tribuna y de manera más específica desde la barra.

Porque hasta aquí me he referido a los símbolos más notorios, aquellos que se expresan de manera física, pero el trasfondo de los mismos, el que les dan los aficionados es otro cantar. Regresando a Bromberger, en búsqueda de un ejemplo de estas interpretaciones variadas de un juego, éste expresa en su ensayo ya citado que un elemento más de relación entre los aficionados y el equipo pasa por el estilo de juego que desarrollan los clubes. En este caso, la manera de jugar de un club tiene que ver con la manera de sentir la ciudad, el estilo de vida de los propios aficionados, en una interrelación constante, el "espíritu de la ciudad" se integraría en el "espíritu del equipo" y viceversa, Bromberger lo expresa así:

“En la misma línea, los estilos de los equipos Olympique de Marsella, Juventus de Turín y Nápoles son radicalmente opuestos, ya que cada uno refleja una visión particular del mundo, de la humanidad y de su ciudad de origen. El Olympique de Marsella, y en consecuencia la propia Marsella, son célebres por su amor al oropel, a lo fantástico, a lo espectacular; la divisa del club ha sido desde el comienzo *“Droit au but!”* [“Derecho a la meta”]. (...) De un modo similar, en Nápoles se valore sobremanera el juego imaginativo, lleno de mañas y triquiñuelas, el movimiento que llama la atención, la hazaña espectacular (...) el estilo del Juventus de Turín es, por así decirlo, el antónimo de los equipos de Nápoles y Marsella. Es el estilo de una aristocrática “vieja dama” (*“vecchia signora”*) que alterna las normas de etiqueta con la rigurosa disciplina del mundo industrial.” (2000:264)

Por supuesto que “el sentir de una ciudad” no está atado a una sola experiencia, las ciudades permiten múltiples lecturas de las mismas, no se trata de que dentro de la porra o del equipo se contenga todo lo que significa una comunidad urbana, se trata, por el contrario, de ver cómo algunas personas van a interpretar su espacio, además de otras formas, también a través de un equipo de fútbol.

Entonces, no sólo es lo que se expresa a través de lo material, como serían las camisetas o las banderas, sino también lo que se narra en el mismo campo de juego. Esto ayuda más sobre todo cuando nos topamos con equipos que tienen seguidores a lo largo de todo un país, o incluso más allá, cuyos referentes simbólicos más inmediatos quizás no sean tan importantes para estos aficionados, pero sí pueden serlo los que se transmiten a través de su juego. No es raro encontrar aficionados en México que declaren irle a un equipo que les resulta lejano geográficamente, pero que “les gusta como juega”. Sería quizás el caso de equipos como el Cruz Azul o el Atlas, que tienen seguidores en todo el territorio, porque transmiten un estilo de juego que resulta atractivo, que corresponde a lo que mucho aficionados entienden sobre la manera en como se debe jugar este deporte, porque su manera de jugarlo les es significativa.

Aparte de esta “mística de juego” que definitivamente dice mucho a los aficionados, está también en muchos equipos una cuestión ideológica de fondo que es innegable. No sólo se puede uno relacionar con su equipo favorito a través del estilo de juego, sino que también se hace a través de lo que ese equipo representa, dentro y fuera de la cancha. El caso más notorio es sin lugar a dudas el de las Chivas del Guadalajara, que he citado ya con anterioridad revisando el trabajo de Andrés Fábregas, pero no es el único de México, pongamos el caso de los Pumas de la Universidad.

Este equipo trae consigo una fuerte carga ideológica, destacando en primer lugar que es el equipo de los universitarios, lo que lo hace un equipo apto para ser seguido por gente que

regularmente no se acercaría a la esfera de un deporte tan decididamente popular, un universitario tiene una posición distinta, más alta, al menos en el imaginario colectivo que el aficionado promedio. Es conocido que varias figuras públicas reputadas al menos en los medios de comunicación como “intelectuales”, son declarados aficionados pumas, como ocurre con Germán Dehesa y Joaquín López Dóriga, escritor uno, periodista el otro. De esta manera está bien visto que un académico se declare aficionado a los pumas, es una buena distinción, contrario a lo que ocurre, y pongo a mi asesor Luis Reygadas por testigo, si algún académico se decanta por el América, casi proscrito en los corazones de la intelectualidad.

Asimismo, la identificación propia de la UNAM, a través de su historia reciente, con las corrientes de izquierda, especialmente en la época de los sesentas y setentas, lleva a los pumas a enfrentarse de manera natural con la clase hegemónica, que encuentra su expresión futbolística en el equipo que es propiedad del gran consorcio televisivo que monopolizó durante años al fútbol y la televisión nacional (ahora sólo es un duopolio) el América. Así, la rivalidad América-Pumas surge dentro estas tradiciones inventadas como algo casi obligatorio a los aficionados de ambos bandos, enfrentados por algo más que una camiseta, por la representación que se oculta tras de ella. Los equipos, su estilo de juego, sus colores, su historia, las tradiciones que representan, tendrían las características que señala Turner en referencia a los símbolos rituales.

Las tres propiedades básicas que atribuye Turner a los símbolos rituales en “La Selva de los Símbolos” serían las siguientes: **“la propiedad más simple es la de condensación: muchas cosas y acciones representadas en una sola formación. En segundo lugar, un símbolo dominante es una unificación de *significata* dispares, interconexos porque poseen en común cualidades análogas o porque están asociados de hecho o en el pensamiento. (...) la tercera propiedad de los símbolos rituales es la polarización de sentido. (...) llamaré al primero de éstos el “polo ideológico” y al segundo el “polo sensorial”. (...) en el polo sensorial se concentran *significata* de los cuales puede esperarse que provoquen deseos y sentimientos; en el ideológico se encuentra una ordenación de normas y valores que guían y controlan a las personas, como miembros de los grupos y las categorías sociales.” (1980:30-31)**

De esta manera, de acuerdo también al texto de Bromberger, el estilo de juego tendría estas características definidas por Turner: condensa en sí mismo todo un amplio mundo de significados a través de los cuales los asistentes se identifican como miembros de una comunidad, la comunidad del Real Madrid, del Manchester United o del Zacatepec. Por supuesto que todos estos símbolos tienen en sí los dos polos sensoriales interiorizados de los que habla Turner, por un lado están los aspectos más físicos o “groseros” que resultan casi evidentes en este caso, los gritos, la pintura,

hasta el consumo elevado de cerveza tienen un obvio lado sensorial. Más peliagudo es encontrar el polo ideológico de los mismos. En este sentido, no podría englobar al fútbol y a la porra en lo que Rodrigo Díaz llama el "paradigma *Aleph*" del ritual, eso es, no es algo que exprese un orden soterrado y siempre mantenido, que trasciende y en cierto modo atrapa a los actores, aunque sea provocando ciertas dosis de desorden, siempre estará al fondo la serenidad y el orden. Se trataría más bien de, en palabras del propio Rodrigo Díaz " **Espacios lúdicos y de recreación, los rituales y los múltiples horizontes que los configuran y que son producidos por ellos posibilitan la comprensión y la crítica de la propia sociedad y forma de vida**" (1998: 315)

Sin embargo, no podemos ignorar el hecho de que aunque el fútbol, como juego, no exprese una normatividad social tan completa y grande como la que un ritual haría regularmente, sí cumple con la transmisión de valores, como lo hemos podido ir viendo, esto es, el juego sí contiene símbolos rituales. Entendidos éstos como aquellos que no limitan su significado al "polo sensorial", sino que transmiten algo más que una pura relación física.

En este sentido, podemos ampliar un poco más la discusión de Bromberger sobre el fútbol como un "juego profundo" de la sociedad contemporánea. En este sentido, si Bromberger encuentra que el fútbol presenta a los aficionados unos valores que les son adecuados para interpretarlos como propios de la sociedad actual, y si consideramos que de hecho el juego ha tenido muy pocas variaciones en sus reglas formales, dijéramos en la estructura del juego, en los últimos cien años (siendo la FIFA la más penosa de ellas) nos encontraremos con la posibilidad de que no sea la sociedad actual la que haya moldeado al fútbol para que trabaje como un ritual de la misma, que preserve y enuncie sus valores, sino que ésta misma sociedad haya encontrado en el fútbol los valores y normas (o ausencia de ellos) que resultan apropiados para lo que esta sociedad quiere representar.

En todo caso, mi idea sería la de reconstituir, siguiendo de nuevo el aviso de Rodrigo Díaz Cruz, a los agentes que llevan a cabo este tipo especial de ritual, porque **"Los rituales son organizados y celebrados por sujetos con intenciones, creencias, deseos, intereses, y emociones que nos permiten articular, entender y explicar ya no digamos las vicisitudes de otras formas de vida, sino incluso de la propia"** (1998:320)

Esto es bastante interesante, porque nos sirve para aumentar nuestro conocimiento de qué es lo que llama a las personas a convertirse en aficionados y por qué logra hacerlo no sólo en un área

geográfica limitada o bien en una cultura específica (como sería el caso del cricket, en el ex imperio británico, por ejemplo). Si en el futbol encontramos elementos de valor que resultan significativos para todos, si a partir de un mismo juego, se pueden ir trazando éstos distintos y dispersos “horizonte rituales”, entonces no es necesario enunciar que éste juego trasmite unos “metavalores” que llegarían tanto a los que se sienten parte de lo que muy dispersamente llamamos “sociedad contemporánea” cómo a los que regularmente quedan fuera de las descripciones de la misma, como podrían ser los musulmanes.

La pregunta sobre la amplitud cultural que cubren los aficionados al futbol se puede responder con mayor tranquilidad. Habría que ver ahora, claro, cuales de los valores que puede desplegar este juego son preferidos por los aficionados, cómo van éstos constituyendo su propio horizonte a partir de su situación específica, porque si bien es cierto que muchos eligen sentirse representados en cuestiones como nacionalidad o regionalidad a través del futbol, también es cierto que hay quienes prefieren retomar del juego su poder destructivo y su capacidad de dar rienda suelta a una ira largamente acumulada, pero ya hablaremos luego de los hooligans y similares.

Factores de identificación

“Identidad” es, sin lugar a dudas, uno de los conceptos claves en la investigación antropológica, en cierto sentido, es la guía central de esta disciplina. Se quiere conocer la identidad de aquellos a los que se estudia, luego, se antropologiza o como quiera que sea el verbo. A lo largo del tiempo, sin embargo, esta piedra ha venido acumulando demasiado musgo y hoy por hoy resulta un concepto muy escurridizo, que de tan tratado y tan comentado, ha venido a significar demasiadas cosas a la vez y personalmente creo que un concepto así, en lugar de apoyar a clarificar las cosas, las confunde todavía más, uno ya no puede hablar de “identidad” así solita, sino que tiene que ponerle apellido, “la identidad según zutano”. Así pues, para evitar entrar en dilemas sobre el donde y el cómo de la identidad, prefiero hablar sobre “factores de identificación”, esto es, prefiero tratar este tema no como una cualidad sustantiva de los grupos humanos, sino como una cualidad adjetiva, de manera similar a como Néstor García Canclini propone modificar “cultura” por “lo cultural”[2001]. Porque al final de cuentas nos topamos con que no existe la “identidad” como algo puro, prístino e inmutable, existen formas distintas de identidad y pueden llegar a ser más flexibles de lo que pensamos, la identidad no *es*, la identidad *se hace*. Sin embargo es un hecho que la acción existe, el proceso identitario es un hecho etnográficamente comprobado, nos decimos y nos sentimos

identificados con varias y distintas cosas o personas, nos sentimos de aquí, nos sentimos de allá, somos así, somos asá. En este sentido es que hablo de factores de identificación en lugar de identidad, para hacer claro que más que describir una cualidad esencial del espíritu humano, estoy revisando aquí los elementos que pueden ayudar a disparar el proceso de identificación en los seres humanos y más específicamente en el grupo en cuestión. No se trata, por cierto, de una posición tipo “el objeto va al sujeto”, los factores de identificación existen, pero sus formas, sus ámbitos de acción y por supuesto, la manera en como son apropiados y designados como tales, corresponde desde luego a un proceso de construcción social.

Luis Antezana, en su ensayo “Fútbol: espectáculo e Identidad” se refiere al deporte de las patadas como un espacio donde se integran, de manera casi inverosímilmente sencilla, los dos polos de la ecuación de los procesos de identificación. Por un lado, está la que el autor refiere como “identidad *tifosi*” que estaría disparada por la cuestión regional (o ideológica agregaría yo) más inmediata, esto es, sería toda aquella que aplica al equipo del barrio, del llano, de la ciudad o la región, en tanto que la otra cara de la moneda sería la metaidentidad, que estaría actuando a nivel de selecciones nacionales o bien con ciertos clubes cuya afición rebasa ya fronteras nacionales, el Real Madrid, el Manchester United.

“Es también un hecho que el fútbol implica metaidentidades nacionales, cuando de campeonatos mundiales o intercontinentales – entre seleccionados nacionales – se trata (por ejemplo, Villena, 2000). Es un hecho, en este caso, que las identidades *tifos/locales* se dejan a un lado y se suscriben las identidades nacionales. Al respecto, recuerdo por ejemplo la decisión napolitana de pujar por Italia ante Argentina, en 1990, aunque su dios –Maradona– era parte de la selección argentina.”(2003:92)

Muy interesante es también que el autor nos comenta cómo ambas posturas no tienen que estar encontradas, sino que son puertas por las que los aficionados entran y salen a placer, cambiando con tranquilidad de un “nosotros” chiquito, propio y cercano, a un “nosotros” grandote y a veces un poco ajeno, recuérdese como los mexicanos hemos tenido siempre como “segundo equipo nacional” a Brasil, digo, no seremos muy buenos en la cancha, pero sabemos a quién irle.

Retomando esta acertada descripción, me gustaría hacerla un poco más compleja, ambas posiciones, la de *tifosi* y la del, ¿podríamos llamarlo hinchita metaidentitario”?- no, suena muy feo, le

pondré mejor el hincha seleccionado⁹ - coexisten y se empalman continuamente, de hecho Antezana termina sugiriendo que el publicitado conflicto de identidades no es tal, al menos no para quienes quieren y aman el futbol. Pero, siempre hay un pero, sus disparadores, sus referentes simbólicos pueden tener distintos orígenes. Me explico; desde hace tiempo vengo manejando, inspirado por el trabajo de Fábregas, la cuestión de lo nacional (o lo regional) como uno de éstos factores de identificación.

Otro es la extensión del triunfo, el notorio hecho de que cuando mi equipo gana, yo siento que también gano y más aún, que cuando veo a un gran jugador hacer, valga la redundancia, una gran jugada, también me siento crack, el héroe es vital para este juego, sin héroes no habría hinchas, así de fácil. El tercer elemento que me gustaría revisar se lo debo también a Antezana, que habla sobre el complejo de David, esto es, la terca obstinación que solemos tener casi todos de irle al más débil en un juego.

El complejo de David

Vicente Riva Palacio, reformista, dramaturgo, escritor y general del ejército del centro, escribió una vez que él tomaba partido hasta cuando dos perros se peleaban. En el fut ocurre algo similar, aunque digamos que le vamos al que gane, lo cierto es que terminamos tomando partido, y solemos decantarnos, en caso de no tener favorito real, por aquel que parece ser la víctima propiciatoria, supongo que este "complejo de David", debe de tener raíces psicológicas profundas, pero me temo que de momento renunciaré a indagar en ellas, me bastará por lo pronto, señalarlo como un factor más que nos puede llevar a identificarnos con un equipo durante el desarrollo de una justa futbolera.

Observemos la lista de campeones mundiales de futbol, a cualquiera que, desde otra época la revisara, me parece que lo primero que le saltaría a la vista sería la ausencia de las dos mayores potencias del siglo XX. Ni los Estados Unidos, ni en su tiempo la Unión Soviética, lograron un campeonato mundial de futbol (aunque los Estados Unidos se acercó a un tercer lugar en Italia 34). Y por el otro lado, un país clavado en el corazón del tercer mundo, como Brasil, es el mayor

⁹ otra opción sería "hincha nacional", pero suena demasiado grande y puede llegar a ser más confuso, por ejemplo, en el caso de ligas de campeones en Europa o la copa Libertadores de América, un equipo regional (y sus hinchas) pueden ser al mismo tiempo nacionales y locales (*tifosi*). "hincha seleccionado" me parece que es más específico, se refiere a la afición de las selecciones nacionales, en donde de manera específica se grita por Argentina, Brasil, Italia o Corea del Sur.

campeón en la historia, con cinco títulos mundiales en su haber. Son contados los deportes, de conjunto o individuales, en donde se da esta exclusión de las mayores potencias económicas de los lugares de privilegio. A la hora de estar en el campo de juego, importa poco tener una balanza comercial a tu favor; un gran ejército; un tremendo presupuesto para deportes; instalaciones de lujo; una alimentación perfectamente cuidada o un laboratorio enorme de medicina deportiva. Sobre la cancha siguen siendo, a pesar de todo, once contra once.

Entonces se convierte el estadio en un maravilloso lugar desde donde, a veces, los débiles le pegan a los grandes, donde se consiguen revanchas dulces para los que históricamente no han logrado tenerlas todas de su lado, como platica Germán Dehesa:

"quizá sea aquel viejecito argentino que allá en CU, con la honda pena de las Malvinas clavada en el alma, asistió al partido de Inglaterra contra Argentina y cuando vio aparecer en la cancha a Maradona, cruzó las nudosas manos sobre el bastón, recargó el mentón y con voz muy baja y muy firme dijo: "Humilla, Diego, humilla!" y Maradona obedeció y hasta un gol con la mano les clavó y el viejillo se quedó ahí transfigurado... el futbol..." (1996:198)

Y otro tanto se podría decir de aquel Irán- Estados Unidos en Francia, fue la única victoria de los iraníes, pero su festejo al terminar el partido era el de unos campeones del mundo, que importa si el resto de juegos se perdían, ganaron el que valía la pena. Vencieron en el campo a los que los acosaron en la guerra. El futbol da venganzas que la historia niega.

Otro tanto se puede decir al nivel individual, en este juego no hay que ser muy alto, muy fuerte, ni siquiera muy rápido para ser el mejor, para ser un ídolo: Maradona, Garrincha, el mismo Cruyff son ejemplos notables de grandes figuras que difícilmente pudieran haber encontrado gloria similar jugando otros deportes. Por eso el complejo de David se fortalece tanto cuando vemos al futbol, tenemos que irle a alguien y aquí sí se puede dar el caso de que el débil venza al fuerte. Aquí, la maña realmente vale más que la fuerza y la imaginación, más que la repetición (a pesar de los enormes esfuerzos que actualmente se hacen por privilegiar la fuerza y la disciplina, por encima de la habilidad y la alegría).

Ahora bien, toda esta conexión, casi comunión con el equipo se extiende y cubre ya no sólo a un sector poblacional, a una clase o a un número de aficionados. Más allá de donde alcanza el horizonte de los aficionados *tiffossi*, existe la nación. Ese ente difuso y a veces maloliente, que le cae tan mal a Hobsbawm, tiene en el fútbol uno de sus últimos asideros, si las naciones, como en tantas ocasiones se ha comentado, tienen los días contados, sus últimas batallas las van a dar de manera fiera en la cancha de balompié, aún más que en el gimnasio o en el estadio olímpico. Cada partido internacional es una celebración de todo lo que supone una nación, no sólo el himno, la bandera, los colores del uniforme (que pueden no tener relación con ninguno de los dos, Italia, Holanda, y ser sin embargo, igual de significativos), la idea colectiva de nación se expresa sobre el campo, ya lo comenté con Bromberger con respecto de los equipos europeos, pero aquí lo vemos a nivel nacional

Sergio Villena Fiengo, en su ensayo sobre la nacionalidad y el fútbol en Costa Rica, nos habla de estos grandes héroes del deporte como “Centros Ejemplares”, individuos que sintetizan los valores y conductas que espera una sociedad y los transmiten a los demás, tras lograr sus grandes hazañas sobre el campo de juego, quedan anulados como ejemplos, como modelos ideales para todos los que los observan:

“Si gana mi equipo, gano yo”, es la frase que al parecer esgrimen los aficionados. Ya había
“Esos modelos deben ser capaces de representar, y a la vez de motivar, la adherencia comunitaria de los individuos que cumplen los requisitos de membresía, según un patrón de conducta específico: son modelos ejemplares, un deber ser que, una vez interiorizado, se convierte en *habitus*, en guía inconsciente del actuar. Estos modelos tienen, además de su dimensión cognitiva, moral y praxeológica, una función emotiva, que consiste en brindar una identidad gratificante: la alquimia nacionalista convierte cualquier rasgo propio en virtud, el plomo en oro; el nacionalismo —como señala Billig (1998)— es un espejo de Narciso.” (2003:152)

Los héroes conectan con el público y lo hacen suyo, hacen partícipes de su gloria a toda su hinchada, que puede corresponder, según la ocasión, a la tribuna, al pueblo, a la región, o, como bien señala Marc Augé, a toda una nación.

“En resumidas cuentas, este equipo nos estaba diciendo: “Mirad cómo se parece a nosotros la Francia de hoy”. En cierta forma, nos estaba enseñando a ver (...) las ciudades de Francia estaban siendo invitadas a desprenderse de las ilusiones de la patria y de las raíces, para afrontar la verdad, cotidianamente manifestada por la tele, de una Francia múltiple que de repente se reivindicaba como tal y que exigía ser animada porque era Francia “Vamos Azules”.” (2001:26)

Esta pasión desbordada, esta conexión entre las tribunas y la cancha es tan conocida como utilizada. La antigua fórmula fenicia sentenciaba “pan y circo”, fórmula que los antiguos romanos llevaron casi a la perfección y que, con variantes y distintos grados de intensidad, se sigue llevando a cabo, recordar que el dueño del Milán de Italia, es también dueño de la mayor cadena televisiva de ese país, y de paso, presidente de aquel país. Esta es una relación que me gustaría desarrollar un poco más.

Fútbol y héroes

¿Cómo logra el fútbol este espíritu de unión entre gentes que, fuera del estadio, lo más probable es que fueran completos desconocidos? Yo considero que una parte muy importante de este poder de convocatoria está en la capacidad de este deporte de compartir, no sólo las emociones del encuentro, sino los valores implícitos en él e incluso, y esto me parece muy importante, el fútbol contagia de éxito a quienes lo ven, convierte a los seguidores de un equipo ganador, en ganadores por derecho propio. Huzinga lo expresa así:

“aquí reside otra propiedad importante del juego, el éxito logrado se puede transmitir, en cierto grado, del individuo al grupo”. (1990:72)

“Si gana mi equipo, gano yo”, es la frase que al parecer esgrimen los aficionados. Ya había mencionado, líneas arriba, como a través del seguimiento a un equipo, de la participación dentro de esta ceremonia, sus integrantes logran un sentimiento de eficacia, de sentir que sí puedo, que existe algo en lo que puedo influir, y aquí agregamos que esa misma cuestión, nos puede hacer más valiosos, nos puede hacer triunfadores, nos puede hacer campeones, nos puede hacer figuras.

Balandier habla del mito del héroe como una de las mejores formas de teatralización del poder y el fútbol tiene una capacidad casi ilimitada para crear héroes. Balandier describe así las principales características del héroe:

“Es por su fuerza dramática por lo que el héroe es reconocido. Obtiene su calidad de tal, no del nacimiento o formación recibida. Aparece, actúa, provoca la adhesión, recibe el poder. La sorpresa, la acción, el éxito son las tres leyes del drama que le otorgan la existencia”. (1992:19)

Desde los tiempos del Divino, Ricardo Zamora, portero español considerado como el primer ídolo de las canchas, la lista es casi interminable, Andrade, Puskas, Kopa, Leónidas, Varela, Ademir, Walter, Moore, Eusebio, Mathews, Beckenbauer, Platini, Di Stéfano, Cruyff y por supuesto, los mejores de la historia, Pelé y Maradona. La mayoría de ellos carentes de estudios, de dinero, incluso de una salud y una complexión física propia de un "atleta" (como Garrincha) y sin otros recursos que no fueran su maestría para jugar y sobre todo, la capacidad de encender al público, de comunicarse con la tribuna, de ser héroes.

De hecho, podemos encontrar tres tipos distintos de héroe dentro del estadio. El primero es el portero, el salvador del equipo, el que conjura la desgracia y renueva la esperanza, nacido bajo una estrella veleidosa, el portero es aplaudido y vitoreado (¡portero, portero!) con la misma facilidad con que un error suyo, lo manda sin puntos intermedios al abismo del descrédito y la mofa, héroe no por lo que logra, sino por lo que evita, su nombre puede quedar para siempre en la historia, Zamora, Yashin, Higuaita, Fillol, Zoff, Pfaff o pueden ser víctimas de una maldición de por vida, debido a un solo error, como el caso de Moacyr Barbosa, que tuvo la desgracia de recibir el gol con el que Brasil perdió en Maracaná.

El siguiente es el héroe por antonomasia, el delantero, el que sabe meter goles, el don más preciado de todo este deporte, es la punta del equipo, la gloria de los aficionados, si anota lo suficiente, se le perdonan todas las poses, todos los desplantes de divo porque es un divo. Es la conexión directa con la tribuna, es el que corre a buscar a sus seguidores después del gol, y se los dedica. Supongo que citar ejemplos es casi obvio, pero como cité porteros, hablemos aquí de Zizinho, Ademir, Kócsis, Di Stéfano, Kempes, Rep, Müller, Eusebio, Van Basten, Romario, Raúl, y un largo etcétera.

El tercer héroe es menos común, si los anteriores fueron Ajax y Aquiles, la fortaleza y el valor, éste es Odiseo, el genio, el astuto, el que piensa antes de actuar, el mediocampista talentoso. Por su misma escasez, su figura es ensalzada por encima de muchos delanteros, es el que le da ese toque de exquisitez al juego, lo ordena, lo convierte de un rudo deporte de contacto, en un ballet sobre el pasto. La tribuna simplemente lo adora cuando hace una pared, o tira, casi con displicencia un pase filtrado que el delantero coronará con un gol, aquí van, por supuesto, las gentes que han hecho tan fuerte la penetración del fútbol entre el público, Pelé, Maradona, Cruyff, Charlton, Zico, Platini, Zidane, Francescoli, Haghi, Baggio.

El caso extremo fue sin lugar a dudas Pelé, no me tocó verlo en vivo, pero lo he visto en repeticiones y era maravilloso, jugaba como si no costara trabajo ser genial, y supongo que para él no costaba nada. Pelé era el compendio del fútbol, todo lo que se supone que debe de hacer un gran jugador en la cancha, lo definía él. De ahí que no me parezca falsa la anécdota citada por Galeano que dice que cuando Pelé tiraba un tiro de castigo, toda la barrera enemiga se ponía de espaldas al balón, para no perderse el golazo. El fútbol crea héroes, cuya memoria se venera a través del tiempo.

Fútbol y poder

A partir del texto del sociólogo francés Georges Balandier “El Poder en Escenas”, obtengo algunas ideas centrales que trataré de exponer. Las ideas no son expresadas tal cual por Balandier, las fui tejiendo a partir sobre todo de las nociones de “espectáculo” y “poder” que están en su libro.

- En primer lugar, la clase hegemónica que incluye, pero no se limita a la clase gobernante, busca de manera asidua y notoria al fútbol para obtener, por medio de la espectacularidad y la importancia que este juego tiene entre sus seguidores, la legitimidad que necesita todo gobierno o clase hegemónica para mantenerse.
- En segundo lugar, el fútbol, como espectáculo (y como campo) en sí mismo, sin la necesidad de estar en asociación con un Estado expresa relaciones de poder y esas relaciones tienen dos vertientes principales; una, el poder al interior del propio campo del fútbol y otra, el poder hacia el exterior; tanto con otros campos de acción, como con los aficionados.
- Y finalmente, retomando el texto de Scott [2000], la idea de que también los aficionados tienen su propio discurso en relación con el poder en el campo de este deporte, tratando de averiguar cuál es ese discurso y qué fines persigue.

Por el momento me concentraré en la cuestión de la política y principalmente, en las relaciones de poder que genera el fútbol. En Negara, Clifford Geertz [2000], relata cómo para la antigua corte de Bali, en Indonesia, el espectáculo era un fin en sí mismo, necesario para mantener la legitimidad de sus gobernantes frente a sus gobernados, para que aquel estado indonesio funcionara no bastaba con que los gobernantes supieran administrar, tenían que lucir como gobernantes, la

parafernalia y el espectáculo eran parte vital de las funciones del Estado, en ellas residía buena parte de su posibilidad de conservar las relaciones de poder que los mantenían en la cúspide. Siguiendo los postulados de Tuner, Tuden y Swartz, [1966] lo que mantiene a un gobierno en su lugar es antes que otra cosa la legitimidad, esto es, nadie puede ser un gobernante si no es reconocido como tal por sus pretendidos súbditos. Siguen en su argumentación los autores procesualistas que dicha legitimidad, sólo se logra si la clase que quiere ser hegemónica se puede hacer con el control de algo que resulte significativo para el resto de la población. El espectáculo, el juego, y en este caso particular, el fútbol, al tener sentido para sus aficionados, crea relaciones de poder. No quiero que esto suene de manera simplista, así que trataré de problematizarlo un poco más.

Porque la antigua concepción en la que el poder se presentaba como una cualidad, como algo que se tenía o no, me parece que es poco adecuada ya. No es en este sentido que me refiero al poder. Tampoco en el sentido de que es la posibilidad de obligar a alguien a hacer algo que no desea, creo que mi posición es otra. El poder en el sentido más cercano a Crozier, quien comenta sobre él mismo que: "el poder en sí no existe en la práctica. La relación de poder sólo se establece cuando las dos partes se integran al menos temporalmente, en un conjunto organizado" [1970:30] así, se ve que el poder se debe entender siempre en términos de una relación y sobre todo, de una organización, la relación de poder es una relación para algo, tiene un objetivo al que las partes involucradas tratan de acceder.

En este sentido, y siguiendo el autor francés, dentro de la relación de poder "el poder de un participante depende, en suma, del control que puede ejercer sobre una fuente de incertidumbre que afecta la persecución de los objetivos de la organización" [1970:31] esta "incertidumbre" se convierte en la definición de Adams [1983] en el control sobre algo significativo para el otro, sobre el cual se crea en primera instancia el "chantaje", con que comienza a andar la relación siempre tensa entre los que se quieren convertir en clase hegemónica, y los posibles subordinados, es un ir y venir continuo, se es poderoso o débil, siempre en referencia a alguien más. En ocasiones estaremos del lado fuerte, en otras ocasiones, la asimetría nos afectará estando en el lado débil. Visto de esta manera, todos participamos de la relación de poder, la cuestión está en que estas relaciones no se dan de manera equitativa, dependiendo de muchos factores (económicos, culturales, históricos) variarían en mayor o menor grado, es decir, se repartirán de manera asimétrica.

Usos del fútbol

En el caso del fútbol, la relación asimétrica que establecen las clases dominantes, les permite intentar usar en su beneficio el importante ascendente que tiene este deporte sobre una gran cantidad de gente. De acuerdo al enfoque procesualista de Turner, Schwartz y Tuden, la legitimidad se obtiene cuando se logra controlar algo que resulta significativo para el resto de la sociedad, ya sea un cierto valor, alguna reliquia o conocimiento sagrados, la preservación de algún linaje ancestral, etcétera [1966]. La capacidad de expresión de las ideas y valores nacionales, regionales o grupales que representa el fútbol, lo convierte en una presa asequible para quienes buscan aumentar su legitimidad.

Aquí por supuesto se tiene que hablar del uso discrecional que se ha hecho del juego por parte de las dictaduras. Casos muy notables han sido los de los mundiales de Italia en 1934, bajo el régimen de Mussolini, como el de Argentina 78, bajo el control de la junta militar. En ambos casos, se pretendía dejar constancia de que los éxitos deportivos eran un eco del éxito político de las respectivas clases gobernantes. Actualmente, hay que notar que el presidente del gobierno italiano, Silvio Berlusconi es asimismo el presidente del AC Milán, y que la consigna política con la que éste empresario televisivo llegó al poder no es otra que el longevo grito de ataque de la selección italiana ¡*Forza Italia!*

No es entonces, gratuita la posición de lectores marxistas como Jean Marie Brohm [1976] o Gerhard Vinnai [1974], que no dudan en ubicar al deporte en general, y al fútbol en particular, como uno más de los mecanismos que ponen en marcha la ideología capitalista de la competencia a ultranza y la evasión a las clases proletarias de sus verdaderos problemas. El fútbol sería desde este esquema otro más de los famosos "opios de los pueblos".

Pero, como suele ocurrir, no siempre todo resulta como se planea, y dentro de la manipulación a la que regularmente están sometidos los aficionados, resultado de la participación de grandes intereses, tanto comerciales como políticos en este juego, existen también espacios de subversión dentro de esta actualizada versión del "opio de los pueblos". Baste con señalar que una característica básica de muchos juegos de representación es la inversión, hombres que se disfrazan de mujeres, ricos que se atavían como bandidos, durante la fiesta, como cita Serrat, "el noble y el

villano, el prohombre y el gusano, bailan y se dan la mano, si importarles la facha". El juego puede usarse para someter, pero también se usa para resistir.

La resistencia de los oprimidos

Ahora bien, de acuerdo al libro de James C. Scott "La Resistencia de los oprimidos" [2000], los dominados, que en este marco serían sin lugar a dudas los aficionados, nunca se rinden completamente ante la clase hegemónica. Scott menciona que los discursos de los débiles, que regularmente son discursos ocultos, pueden subir a la superficie en formas bastante sutiles. Dentro de las formas de ocultamiento anónimo que menciona figuran el chisme, el rumor y la posesión espiritista (por demás ligada al *ilinx* que refiere Caillois). Yo agregaría otra manifestación más: la porra. Todos los ingredientes de los discursos de los débiles están presentes en ella: el anonimato, la conjunción de personas sin poder, al menos dentro del ámbito específico del partido, y el insulto sin autor como medio de participación. Estas palabras de Scott parecieran casi *ex profeso* para la constitución de la porra:

"Un subordinado oculta su discurso a los poderosos en gran medida por miedo a las represalias. No obstante, si se puede expresar el discurso oculto al tiempo que se disfraza la identidad de su autor, mucho de ese miedo se disipa." (2000: 170)

Y al disiparse el miedo, se hace posible la aparición del discurso oculto. Alguna vez me comentó un hincha que el comprar un boleto para el partido era al mismo tiempo comprar un derecho a insultar. Así, tenemos que dentro de este magno espectáculo social del futbol, se expresa también como una regla no escrita, pero que se cumple a rajatabla, el desafío constante y rudo de parte del público a la autoridad. Si hay alguien que jamás sale bien librado de un juego es el árbitro. Se podría decir, claro, que este discurso en contra del poder, no sale del ámbito del estadio, y se reforzaría con ello la visión del juego como "válvula de escape" a las presiones sociales, y también, la visión del futbol como empleado del poder político. Puede que así llegue a ser, como hemos visto, las clases hegemónicas siempre han utilizado la pasión social que despierta este deporte para abonar puntos a su cuenta, es un hecho que los políticos siempre han estado interesados en que a través del juego se canalice el descontento que sus actuaciones, casi inevitablemente, generan entre los sectores menos favorecidos por sus regímenes. Sin embargo, la gente casi siempre, como dice Chesterton, escucha a los profetas y luego va y hace lo que quiere [1981].

Así, se da la ocasión de que lo que originalmente pudiera pensarse que nace y muere en el perímetro del estadio, puede brincar la barda, y llegar a tomar la forma de una auténtica reivindicación social, una toma de la ciudad, como narra Amalia Signorelli en "Antropología Urbana" [1993], cuando cuenta cómo los tifosi de Nápoles, una de las ciudades más marginales y marginadas de Italia, salieron a las calles cuando su equipo conquistó el Scudetto, haciendo suya toda la ciudad, ocupando un espacio público que les estaba vedado de manera cotidiana, conquistando la ciudad como su equipo conquistaba Italia. El fútbol actuó en este caso como un medio de reconquista y sigue subsistiendo en Nápoles, como un bastión en la sorda lucha que existe entre el sur y el norte. No es gratis que precisamente en Nápoles Maradona haya adquirido su figura mítica de semidios, es la reivindicación total de la clase popular, el triunfo de los humildes.

En México, la toma de lugares públicos se lleva casi siempre a los monumentos, aquellos lugares más cargados de fuerza simbólica. A partir de las celebraciones en el Ángel de la Independencia, en la Ciudad de México, que se convierte en escenario de fiesta y alarido cada que gana la selección nacional, los monumentos, casi siempre con glorietas incluidas, son la referencia para el festejo, se convierten de recordatorios oficiales de alguna historia de bronce, a escenarios del triunfo. La Minerva en Guadalajara; la macropiazza (con la fuente de Neptuno) en Monterrey; el arco de la calzada en León; la glorieta de Juárez en Aguascalientes; la fuente de las tarascas en Morelia. Los lugares designados por las autoridades para ser teatro de sus ceremonias, son expropiados por la turba, por el desorden y la fiesta.

Es en este sentido que podemos reconocer una resistencia simbólica expresada por medio de las muchas polaridades - tomando el concepto de Elías[1992] - que nacen dentro del fútbol. Un caso más podríamos encontrar en México con el surgimiento del primer Atlante, que tenía como mejor mote, sinceramente peyorativo, el de "los prietitos". Este fue un equipo que se construyó con gente "del llano", en su mayoría analfabetas, que contrastaban con los señoritos de los clubes como el Asturias o el España, incluso con el mismo América, equipos que nacieron con la ideología propia del "club" inglés, esto es, una organización cerrada y casi de necesidad elitista. La sola existencia del Atlante representó un triunfo para el origen de sus jugadores, y sus subsiguientes títulos fueron un rotundo mentís a quienes sostenían que un equipo lleno de "llaneros" no podría derrotar al fútbol académico de los grandes clubes. Y ello, como se vio, se mueve al terreno del

espectador, quien comparte la reivindicación de su equipo. El futbol le da a la gente la oportunidad de ganar. Janet Lever expresa esto mismo en términos de “eficacia”:

“el futbol acaso ofrezca el único terreno en que pueden sentir que son eficaces: hoy ellos silban, mañana se habrá ido el entrenador”

(1986 :213)

En este sentido es que el aficionado no sólo se enfrenta y sobrevive, sino que busca obtener una relación de poder con menor desventaja. El hincha inclina la balanza a su favor, incide realmente en su equipo, toma posesión de él. Su boletto, pero antes que eso, su fervor, su apoyo incondicional, su transfiguración al interior del estadio se lo permiten. En una sociedad globalizada, en donde las opciones de control y transformación del entorno de un individuo promedio se han venido limitando de manera acelerada, el refugio de la hinchada ofrece un panorama un poco más alentador para los individuos.

Mijail Batjín tiene un concepto muy interesante sobre este tema, habla de la “cultura popular de la risa”, como una construcción, no tanto antagónica en el sentido de negación de lo otro, sino más bien de complemento, por un lado existe la cultura “oficial”, la que nos dice cómo son y cómo deben ser las cosas, y por el otro, estas expresiones populares que desacralizan continuamente todos los cánones establecidos, y a las que Batjín identifica con los carnavales:

“El mundo infinito de las formas y manifestaciones de la risa se oponía a la cultura oficial, al tono serio, religioso y feudal de la época. Dentro de su diversidad, estas formas y manifestaciones- las fiestas públicas carnavalescas, los ritos y cultos cómicos, los bufones y “bobos”, gigantes, enanos y monstruos, payasos de diversos estilos y categorías, la literatura paródica, vasta y multiforme, etc.

(...) las múltiples manifestaciones de esta cultura pueden subdividirse en tres grandes categorías:

- 1) formas y rituales del espectáculo (festejos carnavalescos, obras cómicas representadas en las plazas públicas etc.)**
- 2) obras cómicas verbales (incluso las parodias) de diversa naturaleza: orales y escritas en latín o en lengua vulgar;**
- 3) diversas formas y tipos del vocabulario familiar y grosero (insultos, juramentos, lemas populares, etc.)” (2002:10)**

¿Cabe la comparación entre el juego de la contemporaneidad (si seguimos un poco a Bromberger) y los festejos carnavalescos de la Edad Media que resume Batjín a través del análisis de la obra de Rabelais? Creo que sí, a pesar de las diferencias que ambas acciones tienen entre sí: el carnaval está bien ubicado temporalmente en el año a diferencia de la porra, en el carnaval no está presente de manera tan clara el *agon* o competencia que es vital para la porra, entre otras diferencias notables.

Sin embargo, la mayoría de las características están dadas, estamos hablando de un espectáculo de representación, un *mimicry* con elementos esencialmente populares, ya antes me he referido al insulto como consustancial del juego del fútbol así como del juego propio de la porra, incluso se retoman elementos de cultura popular al nivel de rondas infantiles ("en el agua clara, que brota en la fuente, chinguen a su madre, todos los de enfrente"), o de canciones típicas de la región ("ay fiesta bonita, que hasta el alma grita, con todas sus fuerzas, ¡viva Aguascalientes!, que su equipo es un chingón!) y con todo esto se va construyendo este idioma alternativo al oficial, con ayuda de todos estas manifestaciones que, según comenta Batjín:

"ofrecían una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferente, deliberadamente no-oficial, exterior a la iglesia y al estado; parecían haber construido, al lado del mundo oficial, un segundo mundo y una segunda vida a la que los hombres (...) pertenecían en una proporción mayor o menor y en que vivían en fechas determinadas". (2202:10)

Es en este sentido, que podemos hablar de algo más que un discurso de resistencia, como se desprende de la lectura de Scott, se puede ir más allá todavía y hablar de una visión alternativa del mundo, que se pone en marcha al entrar al estadio. Una "segunda vida", aun dentro de un espectáculo que ha sido blanco de muchos intentos de control por parte de la cultura oficial, pero que finalmente logra zafarse y establecer su propia voz, ¿o no lo hace? El mismo Batjín habla de lo lamentable que fue para aquellos carnavales de la Edad Media que sus tiempos fueran reglamentados y limitados, que la clase gobernante haya querido meter baza en ellos de manera más notoria, quitándoles mucho de su encanto, de su poder vivificador y desacralizador, un interesante cuestionamiento extra para esta investigación residirá precisamente en poder averiguar qué tanto esta construcción individual y colectiva de un personaje, sigue siendo estando animada por este espíritu de la risa popular, o bien ha caído en las manos de la cultura oficial de una vez y para todas.

Violencia

El conflicto para el fútbol, como es para el procesualismo en la antropología política, no es un acontecimiento aislado, remoto y de preferencia evitable, por el contrario, se trata de un fundamento básico de la organización social del mismo. Más aún en el caso del fútbol, es su tema

central, este juego vive del conflicto, vive para la disputa, para la competencia, para el enfrentamiento. Y esta construcción simbólica de la persona, del grupo, de la hinchada en sí de la que hemos venido hablando, se constituye, primero y primordialmente, por la construcción de enemistades, por la instalación de categorías que diferencian de manera irreconciliable a los dos equipos enfrentados en el campo. De cuando en cuando y de tarde en tarde, el fermento de confrontación logra superar las esperanzas de control y se desborda, se expande y amenaza.

Acabo de mencionar la importancia de este juego en la contestación directa al poder establecido, el discurso de los oprimidos (pero también de los opresores como se verá) surge y surge de manera violenta, como comentan Ferreiro, Brailovsky y Blanco:

"Pero además de sus aspectos políticos, dichas prácticas y ceremonias se constituyen en un auténtico ritual de la violencia a través del cual se interpela al poder social, y al mismo tiempo sirven para poner en juego el complejo conjunto de elementos que conforman el proceso de creación y recreación identitaria, ya que a través suyo tienden a estabilizarse, a estandarizarse, pero también a disputarse, la membresía, la pertenencia y la exclusión de/a un determinado sector." (2000: 170)

Estas exclusiones o pertenencias, estos factores de identificación, conllevan en la mayoría de los casos una fuerte carga de agresión hacia los que quedan fuera. El caso paradigmático en México es la rivalidad entre Atlas y Chivas, ambos equipos de Guadalajara. En este caso, la construcción de la alteridad tiene un notable ingrediente de clase social, por tradición, el Atlas es el equipo de la clase media alta o bien de la alta, que hace constante mofa y escarnio de los pobres representados en este caso por las Chivas.

Pero la violencia necesita de más que un prejuicio, requiere la anulación total del otro, su negación, su deshumanización. La violencia brinca al estadio en el momento en que el adversario está concebido como menos que humano, menos que nosotros. Bauman, citado por Renzo Taddei, comenta los requisitos para que la violencia pueda considerarse como válida:

"La violencia es autorizada (por órdenes oficiales provenientes de cuarteles con habilitación legal), las acciones se rutinizan (por las prácticas reglamentadas y la exacta especificación de los roles), y las víctimas de la violencia son deshumanizadas (por las definiciones y adoctrinamientos ideológicos)". (1989:21)

La violencia en el juego tiene más de una cara, y más de una manifestación. Se puede esbozar rápidamente algunos de los tipos posibles de ejecución de la violencia:

a) jugador contra jugador: regularmente sancionada y controlada por el árbitro central del partido, a través de las tarjetas.

b) público contra actores del juego: aquí tenemos un continuum que va desde el silbido o el insulto hasta la agresión física frontal, con aficionados que saltan a la cancha para agredir, ya sea a los jugadores o al árbitro.

c) actor del juego contra público: es menos común, pero también ocurre, usualmente como reacción al tipo de violencia anterior, los casos más sonados han sido los del francés Eric Cantoná y el del brasileño Romario.

d) público contra público rival: los notorios y bastante publicitados choques entre porras de equipos rivales (o del mismo equipo), así como los ataques de gente de fuera de las porras entre sí o hacia los miembros de las porras.

e) autoridad contra público: utilizada bajo el discurso de control de las fuerzas subversivas desatadas en el juego, regularmente en contra de los aficionados que son o se presumen, responsables de la violencia.

En el caso específico de esta investigación, lo que está sin lugar a dudas más cerca en cuanto al tipo de violencia es sin lugar a dudas la que ocurre desde el público hacia fuera, ya sea a los que representan el juego, a los otros aficionados o bien a la autoridad. Es conocido ya el término inglés para referir a los desmanes ocasionados por los aficionados: *hooliganism*. Y este fenómeno ha sido objeto de varios estudios que buscan desentrañar la raíz de este atentado a la seguridad y el control con el que se busca delimitar al fútbol.

Eric Dunning [1992] presenta la violencia de las porras como parte de una afirmación de la masculinidad de los hinchas, que la han aprendido a construir a través de la agresión, de cierta fanfarronería, de la intimidación. Identificando a los grupos más peligrosos, con la clase baja, Dunning da cuenta de cómo las peleas dentro o fuera del estadio pueden ser no sólo buscadas, sino celebradas y gozadas por los ya mencionados hinchas, quienes así estarían reafirmando su posición como "macho" y además, como gente que protegió y guardó su "zona", su "territorio". Sería como una especie de sensación, que, más a la mexicana, lleva a los hinchas a actuar como corresponde al sonoro grito josealfredeano de "la vida no vale nada".

CONCLUSIÓN: LA RUTA PANORÁMICA

Finalmente, habrá que hacer un ligero recuento de lo que he estado trazado a lo largo de estas páginas. En realidad todo se trata de hacer un esfuerzo por ir delineando, recortando contra la luz a este individuo, a este actor, este agente social que se denomina hincha. He intentado escribir una biografía mínima del hincha, buscando dar cuenta de su gestación y de su desarrollo al interior de un estadio de futbol, veamos que tan buenos resultados he obtenido en mi empresa.

Lo primero que intenté hacer fue enfatizar la posición del hincha como un agente social, esto es, como alguien que va construyéndose a sí mismo paulatinamente, por ello introduce la terminología de Mead y Goffman, que me ayudan a concebir a este individuo como alguien que, además de la influencia notoria de su contexto social, también tiene esa capacidad de agencia, de modificar su conducta y orientarla con respecto a las demás. La necesidad de hacer todo este merequetengue es poder aislarme de la concepción que se suele hacer en los medios masivos del hincha como un sujeto extremadamente masificado, cuyas acciones y reacciones están determinadas de un modo poco menos que total por el grupo social, económico y etéreo en el que se encuentra. Por ello traté de argumentar, apoyado por los teóricos ya citados, que los individuos pueden, de frente a su realidad, interactuar con ella.

Pero como tampoco quería cargarme de ese lado, introduje un comentario acerca de la concepción de Bourdieu y los campos, para mediar entre individualismo y determinismo, extremos con los que ciertamente no simpatizo. Aquí la idea era ciertamente dejar bien claro que si bien, por un lado, me parece que los hinchas actúan de manera propositiva y directa con su realidad, y en este caso en específico, con su participación dentro del juego de futbol, también es igualmente cierto y notorio que estos aficionados no surgen de la nada, que existen lazos entre ellos y su medio, que no es fortuito que sus estrategias de desarrollo personal se solucionen a través de la permanencia en una barra o porra. Por eso es que hablé de campos, para no dejar bailando solos a los hinchas, son parte integrante de una red mucho más compleja que ellos mismos y más allá del mismo campo del futbol como tal, sus propias historias personales son factores de modificación constante de sus conductas.

Después, una vez fijada la vista en este individuo, me pareció que lo siguiente era describir el entorno en el que se está desarrollando, esto es, hacer una descripción de lo que es un juego.

Porque el hincha es, sobre todo, un individuo dentro de un juego, o mejor dicho, la personalidad, el personaje del hincha es una construcción del sujeto para estar dentro de este juego en especial. Me parece que se lograron puntear las características básicas de un juego en términos generales, a partir de los textos de Huizinga y Elías; su participación voluntaria, su demarcación del mundo de la vida cotidiana, sus reglas internas. Después, siguiendo el esquema de Caillois, se pudo lograr una mejor ubicación de lo que constituye tanto el juego del fútbol (más cercano en el esquema citado a la definición de *agon*, juego de competencia) y la porra en sí misma (que se acerca a la cuestión de *mimicry*, la representación).

Ahora, ya conocido el sujeto, ya ubicado el contexto, ya definidos los límites del área en donde se encuentra y las características que tiene su actividad, había que buscar los contenidos (al menos algunos) que llenan este espacio. Porque precisamente mi argumento es que si los hinchas se construyen como tales al interior del juego de la porra es debido a que desarrollando este personaje, se adentran a un mundo importante de experiencias simbólicas. Sin dejar de lado que la presencia del hincha y de un participante de un juego en general, se debe primero que nada, a la búsqueda de diversión, ésta se dispara también a través de la riqueza simbólica del ritual de la porra. Por esa misma riqueza, este juego ofrece muchas vertientes de interpretación, muchos "horizontes rituales" en términos de Rodrigo Díaz Cruz, que hacen del balompié un vehículo para expresar variados sentimientos que van desde la identificación regional o nacional a través de un equipo, la apropiación del triunfo y el seguimiento de héroes de las canchas que se convierten, de acuerdo a Villena Fiengo en "centros ejemplares".

Finalmente traté de considerar la relación del juego y el poder, establecidos al interior de la cancha, con tres frentes; el primero en donde busqué dar cuenta de cómo se han dado algunos intentos de manipular los sentimientos que se conjugan dentro del estadio, primordialmente de parte de las clases hegemónicas, como una forma de mantener y acrecentar la relación de poder entre ellos y las clases subalternas. Y al mismo tiempo, para no quedarme con la versión más cercana a los escritos marxistas de Brohm y otros e identificar directamente al fútbol como otro "opio de los pueblos", busqué integrar a la porra con lo que Batjin llamó la "cultura popular de la risa", uniéndolo además con el discurso de Scott en "La resistencia de los oprimidos", a resultas de lo cual, la porra sería, además de lo ya comentado anteriormente, un agente de desacralización y de reconstrucción de la vida cotidiana, una posibilidad de reestructurar, así sea momentáneamente la relación de poder entre los aficionados y los propietarios.

Por cierto que no terminan ahí las posibilidades de ese juego, pero es cierto que son las que de momento me parece pertinente seguir. Quedará, supongo, para otra gente revisar las cuestiones de género alrededor de la construcción de las barras, así como su relación tan compleja con los medios de comunicación, sus vínculos o cercanías con el fenómeno religioso entre una gama muy amplia de temáticas que este deporte brinda. De momento yo me quedo con esta primera aproximación que ya permite, con los materiales mostrados hacer una presentación del hincha como sujeto social y de la porra como un espacio cultural.

Así, nuestro hincha sería el agente que se integra a la porra, que opera al menos en tres niveles distintos, el de ser un juego, un ritual y un espacio de relaciones de poder, en el que hay tanto dominación como resistencia. ¿por qué privilegiar estos niveles sobre otros? Porque me parece que en ellos está la clave de las preguntas que me hago desde el comienzo de esta investigación. Considero que estos espacios son altamente relevantes en las historias de los aficionados y que son a partir de ellos que las aficiones se van construyendo, desarrollando y adquiriendo sus características propias. Me parece también que es desde estos ámbitos ya señalados que las porras nos “hablan”, nos comunican a los foráneos y a los internos, las pautas sobre la que está cimentada toda esta pasión que rodea al juego de las patadas.

Quedaría entonces, para el juego de vuelta, para después de la etnografía, la cuestión del análisis sobre cómo estas distintas facetas se integran, se relacionan, se superponen unas a otras. Su importancia, su jerarquía frente a las demás, su desarrollo sobre el campo de juego, toda su capacidad expresiva expuesta. Se podrá conocer entonces, si estas aristas del problema que he decidido investigar son realmente las que cuentan para los aficionados, o si privilegian otras, si su respuesta a ellas es intencional de todo a todo o sólo en parte, en fin, que esto es apenas el juego de ida, ahora toca ir a meter goles de visitante.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams Richard, Energía y estructura, FCE, México, 1983
- Alabarces Pablo (compilador): Peligro de gol Estudios sobre deporte y sociedad en América Latina, CLACSO, 2000
- Albarces Pablo, (compilador), Futbologías, CLACSO, 2003
- Alexander Jeffrey C., Las teorías sociológicas desde la segunda guerra mundial, Gedisa, Barcelona, 2000
- Augé Marc, Ficciones de fin de siglo, Gedisa, Barcelona 2001.
- Balandier Georges, El Poder en escenas, Paidós, Barcelona, 1992.
- Batjin, M.M., La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento, El contexto de Francois Rabelais, Alianza, Madrid
- Bourdieu Pierre, Cuestiones de Sociología, Istmo, Madrid, 2001.
- Bourdieu Pierre, La Distinción, Taurus, España, 2002
- Bourdieu Pierre, Razones Prácticas, Anagrama, Barcelona
- Bromberger Christian, El futbol como visión del mundo y como ritual, en Nueva antropología de las sociedades mediterráneas, Icaria Antrazyt, Barcelona, 2000
- Brohm Jean-Marie, Sociología Política del Deporte, FCE, México, 1976
- Callois Roger, Los Juegos y los hombres, la máscara y el vértigo, FCE, México, 1994
- Chesterton G.K., El Napoleón de Nothing Hill, Bruguera, Barcelona, 1981
- Crozier Michel, La sociedad bloqueada, Amorrortu, Argentina, 1970
- Dehesa Germán, Fallaste corazón, Plaza y Janés, 1996, México
- Díaz Cruz Rodrigo, Archipiélago de rituales, Anthropos, Barcelona, 1998
- Duvignadu Jean, El juego del juego, FCE, México
- Elias Norbert, Dunning Eric, Deporte y Ocio en el Proceso de Civilización, FCE, 1992 México.
- Fábregas Puig Andrés, Lo Sagrado del Rebaño, el futbol como integrador de identidades, El Colegio Jalisco, Zapopan Jalisco, 2001.
- Fernández Christlieb Pablo, La afectividad colectiva, Taurus, México 2000
- Fernández Christlieb Félix, Guantes Blancos, las redes del futbol, Ficticia, México, 2002
- Geertz Clifford, Negara, Paidós, Barcelona, 2000
- Geertz Clifford, La Interpretación de las Culturas, Gedisa, Barcelona, 1973

- Galeano Eduardo, El Fútbol a Sol y Sombra, siglo XXI, México, 2000.
- Revista Tierra Adentro, número 115, El futbol como espacio imaginativo, abril-mayo 2002, CONACULTA
- García Canclini Néstor, Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad, Grijalbo, México, 2001
- García Pimentel Roberto, Forastieri Monasterio Francisco, Javier Sánchez Francisco, Palma Triunfos y Tristezas del equipo Tricolor, historia de la selección mexicana de futbol, Edamex, México 1995
- Goffman, Erving, Encounters, Penguin University Books, U.K., 1961
- Goffman Irving, La presentación de la persona en la vida cotidiana, Amorrortu, Argentina, 2001
- Huizinga Johan, Homo ludens, Alizana/Emecé, 1990, Madrid
- Lafargue Paul, El derecho a la pereza, la religión del capital, Fundamentos, España 1998
- Levinsky Sergio, El deporte de informar, paidós, Argentina, 2002
- Lever Janet, La locura por el futbol, FCE, México, 1986
- Magnane Georges, Sociologie du sport, Gallimard, Francia, 1964
- Mead George Herbert, Espíritu, persona y sociedad, Paidos, Barcelona, 1973
- Mejía Barquero Fernando, Futbol Mexicano, glorias y tragedias, El Nacional, México, 1992
- Quiñones Arocho María Isabel, El fin del reino de lo propio, Siglo XXI, 2003
- Rubín de Celis Claudia, El mundo del futbol, Porrúa, México 1997
- Sue Roger, El ocio, FCE, México, 1992
- Scott, James C., Los dominados y el arte de la resistencia, Era, México, 2000.
- Seyde Manuel, La fiesta del alarido y las copas del mundo, litográfica cultural, 1984
- Signorelli Amalia, Antropología urbana, Anthropos, Barcelona, 1993
- Swartz Marc, Turner Victor, Tuden Arthur, Antropología política: Una Introducción, Revista Alteridades, UAM-I,
- Taddei, Renzo (2002). Notas sobre la economía política de categorías y denominaciones en el fútbol argentino. Educación Física y Deportes, year 8, No. 55, December 2002
- Turner Victor, La selva de los símbolos, Siglo XXI, México, 1980
- Vinnai Gerhard, El futbol como ideología, siglo XXI, México, 1974
- Yonnet Paul, Juegos, modas y masas, GEDISA, España, 1998