

RAZON Y PASION DEL FUTBOL

Recoge Lévi-Strauss, en su *Pensée Sauvage*, la costumbre de una tribu de Nueva Guinea, los Gahuku-Gama, a quienes los blancos enseñaron a jugar fútbol; en efecto, lo juegan, pero con una cierta variante; juegan durante varios días seguidos tantos partidos cuantos sean necesarios para equilibrar exactamente los ganados y los perdidos por cada bando. Transforman así lo que debería ser mero juego en un acto ritual, mediante el cual repiten su visión equilibrada del universo. Pero ¿es que acaso no se actúa exactamente así en los partidos de fútbol "civilizados"?

La noción de juego es más metafísica que real; ha servido para tratar de explicar muchas cosas: el origen del Estado, como pretendió Ortega; las formas artísticas, como analizó Caillois, o inclusive toda la actividad social del hombre, como se empeñó en verlo Huizinga. Pero defínase como se quiera, el hecho es que, en la práctica, todo juego se reduce a competencia, es decir, a lucha, esto es, a esa forma de ser tan esencial que es la agresividad humana. Quizá por eso sigue siendo tan popular el boxeo. Primero, porque de "juego" tiene muy poco, salvo un mínimo de reglas que lo limitan a un espacio, un tiempo, un peso y unas zonas de castigo; pero, sobre todo, porque en lugar de "jugar", esto es, de recrear otro mundo al margen del real, los "jugadores" de boxeo, reducidos al mínimo (uno por lado), lo que hacen es sólo pelear: reproducen la más elemental y primaria de las conductas humanas. En vez de juego, el boxeo es una expresión social directa, forma fundamental de vida: tratar de matar al otro.

Juego como mimesis

Los juegos propiamente dichos son más complejos y requieren satisfacer la condición de ser una "representación", una "imitación" de algo. Piénsese en el ajedrez, que imita el mundo de la guerra, y en el que cada pieza posee una referencia militar directa. Cada tipo de juego colectivo puede traducirse a un lenguaje social más complejo. En el fútbol, se habla de *retaguardia*, *atacantes* y *defensa*; en el beisbol, los jugadores se dedican a *robar* o a *comprar*, además de crear un lenguaje gestual que el contrario trata de descifrar; así como en el fútbol existe un reducto sagrado que se defiende a ultranza para que no resulte violado por la penetración del adversario, en el beisbol, se arranca de un *bogar* o casa, a la que hay que regresar, tras una carrera por el mundo exterior, recorriendo etapas obligadas, como

quien recorre países extraños o sortea dificultades sin cuento. En general, los juegos que requieren una participación colectiva son los más próximos a la definición de recreación de otra realidad, por más que ello se haga siempre por recurso mimético. Mientras que los deportes no colectivos, reducidos al mínimo de participantes (no sólo el boxeo, también el tenis, cuando es individual), sólo reproducen la relación básica de las contiendas humanas directas; su lenguaje, entonces, está más próximo de la realidad cotidiana y elemental: si en el tenis hay una "muerte súbita" metafórica, además de "mates" y "aplastamientos", en el boxeo con harta frecuencia, los aplastamientos y las muertes son brutalmente reales. En 1977, una película americana (*Rollerball*, de Jewison) profetizó un futuro, no demasiado lejano, en que el juego favorito de las multitudes es un deporte, mezcla de otros (patinaje, rugby, lucha, boxeo), en el cual no sólo está permitido matar, sino que ése es justamente el objetivo del "juego".

Juego como espectáculo

Pero lo más curioso es que los deportes que deberían propiamente ajustarse a la definición de juego hacen todo lo posible por alejarse de ella y retomar contacto con la realidad social de la que salieron y pretendieron alejarse. Acéptese momentáneamente que, en efecto, juego es, como quiere Caillois, un "universo marginal fuera de la realidad". Es aquella leyenda de que los griegos suspendían toda actividad, incluida la guerra, para concentrarse tan sólo en las Olimpiadas. Supongamos que así fuera y que únicamente "jugaban", esto es, que no seguían guerreando de otra manera y con otros medios más directos. Pero semejante conducta puramente lúdica no es la que corresponde a los espectáculos contemporáneos. Hágase abstracción de los jugadores, de los atletas, de los deportistas directamente

participantes; si actuasen en solitario, esto es, sin público que los contemplase, sólo prepararían su comportamiento (como en un entrenamiento o ensayo) para otro momento más importante: cuando lo que hagan se convierta en espectáculo y el juego aislado pase a ser juego compartido y juzgado por espectadores.

De siempre, toda actividad lúdica ha tenido como finalidad la de ofrecerse en espectáculo; quizá el origen de todo sea el comportamiento de los machos pavoneándose ante las hembras para que éstas, a la vista de las diferentes excelencias y mediante el recurso comparativo, puedan elegir *partenaire sexual*. Como fuere, no hay juego sin público; prueba de que el público es esencial al espectáculo es que cuando, por cualquier razón, se han tenido que disputar encuentros deportivos a puerta cerrada, esto es, sin público, no sólo ha decaído la calidad de la competencia, sino que en cierto momento ha perdido su sentido. Aun así, es posible concebir (y de hecho, ha sucedido más de una vez) que se celebre un partido de fútbol, por ejemplo, sin público. Ante todo, es falso que sea realmente sin público; alguien lo ve: así sean los preparadores y reservas de ambos equipos. Además, la competición colectiva de dos equipos, con o sin público, produce un resultado, que permite calificar el encuentro: alguien gana o ninguno gana. En cambio, trátase de imaginar por un instante una corrida de toros sin público: imposible, no tendría el menor sentido. Primero, porque una corrida de toros no es juego que tenga que producir resultados, desde el momento en que siempre es el mismo, pues aun suponiendo la excepcional muerte del torero, éste no es nunca el resultado final de la corrida. Segunda, porque quien participa del juego de los toros, tanto como el torero, es el público; mejor dicho, el torero actúa para ser contemplado, apreciado y juzgado por un público, el cual no va a ver resultados, sino a considerar detalles de la actuación, a degustar y comparar "jugadas". Y para ello, además de estar allí, tiene que "saber de toros", ser entendido, como se dice; esto es, tiene que participar con la misma intensidad emocional y mental que el torero, aunque, por supuesto, con menos riesgo que éste.



Juego como falsedad

Entonces: no hay juego sin público. Pero el verdadero público en realidad jamás va a *ver jugar*, sino que va a *ver ganar* a su equipo y, en ocasiones, ni siquiera eso: va a *ver perder* al otro equipo. Esto es lo que marca la diferencia entre los toros y cualquier otra competencia deportiva; en los toros, en principio, el público va a ver el espectáculo en sí, puesto que sabe que el resultado siempre es el mismo. Claro que también ahí puede introducirse el factor aberrante de ir sólo por preferir un torero a otro y asistir entonces

con la sola intención de aclamar el triunfo del favorito o protestar el fracaso del rival.

De modo que todo juego, en tanto recreación de un universo aparte, es una falsedad: porque lo que reproduce no queda aparte, sino que se tiñe y mezcla con todas las pasiones e intereses que proceden del mundo exterior y cotidiano, del que precisamente el juego, en tanto juego, pretendía evadirse con su festiva y autónoma representación. Así, la falsedad de todo juego es doble: no sólo porque siga reproduciendo la conducta social de cada grupo, sino porque esa reproducción es estéril, no deja ningún beneficio, se agota en sí misma, muere al terminar el juego. Vuélvase a la analogía bélica para entenderlo mejor. Si el deporte es la continuación de la guerra por otros medios, es una guerra que no deja ninguna ganancia, que no conduce a ningún lugar, que no apunta a ninguna conquista real. El país que gana una guerra de verdad, gana algo: o territorio o materias primas o poder. Pero el equipo que gana un campeonato, nada gana desde el punto de vista del espectador, que es el que ha transferido al espectáculo sus pasiones colectivas. Que los deportistas ganen dinero sólo prueba que, en el juego social del enfrentamiento y las rivalidades, a ellos les corresponde el papel de los mercenarios de los antiguos ejércitos. Uno de los grandes avances (?) de la civilización occidental ha consistido en condicionar al ser humano para luchar gratis en batallas cuyos intereses le trascienden. Es un avance de la misma naturaleza que el de los asalariados frente a los esclavos: de hecho, un esclavo era mucho más libre que un proletario, desde el momento en que el trabajo que hacía lo hacía contra su voluntad, la cual nunca fue enajenada. Fue menester que la sociedad se apoderara de la voluntad de los trabajadores para que la esclavitud se mudara en trabajo asalariado. De igual modo, los soldados mercenarios disponían de la libertad de contratación, mientras que los modernos soldados patriotas, de los diferentes servicios o conscripciones militares, no la poseen: están obligados a pelear y además gratis, porque como lo hacen por la patria, nadie les va a pagar, salvo, desde luego, la patria agradecida. Pues bien, los jugadores de fútbol (o de beisbol o de basketbol) se contratan libremente como mercenarios que son y luchan con el entusiasmo limitado de todo profesional: desempeñan un oficio, como el actor que cumple representando en el teatro su papel. ¿Quiénes son, entonces, en los deportes modernos, los patriotas que tienen que batallar gratis, sólo por amor a sus colores? Son los espectadores, que además de pagar por asistir, agregan la nota apasionada de la verdadera batalla. Con ello, el centro de interés del juego se ha desplazado del campo del espectáculo a las gradas y tribunas de los estadios. El juego de fútbol (o de beisbol, etc.) es un juego que, en realidad, se juega verdaderamente fuera de la cancha, en los puestos de los espectadores. Y, en efecto, más de una vez ha sido así, con todo el trágico realismo: baste recordar el terrible y reciente caso del estadio belga, con una pequeña guerra *a muerte* entre italianos e ingleses y supuestos neutrales interpuestos. Si hubiera sido un accidente (una pared que se derrumba, un incendio que se declara), no merecería mayor comentario; si se habla de ello, es porque no hace sino ajustarse a la realidad del juego que se lleva a cabo directamente y con toda la pasión participativa fuera del campo llamado impropriamente de juego.

Pérdida de identidad

Ese participante tan activo y tan mal o nada pagado, que es el espectador (por algo llamado, sin pudor alguno, "fanático" o "enfecrecido" que es lo que resulta ser un *tifoso*) sufre una transmutación de su personalidad tan pronto ingresa al lugar sagrado en que tendrá efecto la ceremonia de la contienda religiosa. Abandona al punto su individualidad para serializarse, para integrarse al grupo con el que termina por fusionarse. Se despoja entonces de su alma individual para asumir por cierto tiempo una suerte de aristotélica alma colectiva del grupo al que pertenece o con el que participa en el juego. Además, pierde su particular identidad (abogado, obrero, casado, etc.) para adquirir la identidad común del fanático, esto es, el miembro oficiante de una ceremonia especial que, en el mejor de los casos, cobra la



forma de una fiesta o carnaval y, en el peor, de una liquidación de cuentas con miembros de la tribu enemiga, a los que se enfrenta *in situ*. Alguien recordará que eso es lo que hacían los romanos en el circo. No propiamente: la ferocidad estaba abajo, en la arena, mientras que los espectadores saciaban su sed de la suya a través del espectáculo que se les ofrecía; no tenían necesidad de ejercer la ferocidad unos contra otros. De donde podría inferirse que lo que se ha ganado por un lado, se ha compensado por otro: ahora las arenas deportivas no suelen ensangrentarse (fuera de los accidentes ocasionales), porque la ferocidad se ha trasladado a la parte superior: el circo romano sigue, pero en los graderíos de los modernos estadios. Los aspectos esenciales de la conducta colectiva permanecen inalterables. Y uno de los más esenciales es la agresividad: periódicamente, el

animal humano mata por el placer de matar, por más que lo encubra de pretextos, religiones o ideologías; si no mata con sus propias manos (quema de brujas, *pogroms* de judíos, linchamiento de negros), lo hace por persona interpuesta: a través de las manos (o pies) de otros, de los jugadores, en los que proyecta buena parte de su agresividad constitutiva.

Especificidad del fútbol

Por supuesto que todo lo dicho hasta ahora no es específico del fútbol, sino característico de cualquier acto que reciba el nombre de "juego", sea o no deportivo. El fútbol, además de participar de todos los rasgos apuntados, posee otros específicos, los cuales no radican en la materialidad de sus reglas. Sería un error reducir la diferencia entre juegos afines, como el fútbol, el beisbol y el basketbol (para sólo citar tres colectivos y competitivos), a la diferencia entre sus respectivas reglas. Presentan aspectos más profundos que son los que, en definitiva, vienen a marcar la auténtica diferencia.

Básicamente, se distinguen todos ellos por las diferentes concepciones y distinto empleo que hacen del factor tiempo.

En el fútbol (se entiende que aquí, en todo momento, se habla de la modalidad europea, correspondiente a lo que los norteamericanos denominan *soccer*), el factor tiempo, además de tomarse en cuenta, existir para el juego, se toma en cuenta de la misma forma que se hace en la realidad cotidiana: el tiempo transcurre para el juego de fútbol de la misma manera como transcurre en y para la vida de los espectadores. Coincide, entonces, el tiempo interno del juego de fútbol con el externo o tiempo real.

En contraste, el tiempo ni siquiera existe en el beisbol; ahí ha sido eliminado, al no tomárselo en cuenta, de tal modo que el beisbol es un juego atemporal, un deporte para el cual el tiempo no transcurre: es algo que queda del otro lado del estadio, creándose entonces una suerte de espacio mágico en el que tan sólo existe juego puro, situado fuera del tiempo.

Mientras que, al igual que pasa con el fútbol, también en el basketbol existe el tiempo, lo que significa que se le toma en cuenta a efectos del juego; no es un juego atemporal, como lo es el beisbol. Pero en el basketbol no es real el empleo del tiempo, sino perfectamente irreal; allí, el tiempo se estira cual goma, distribuyéndose a voluntad, cortándose en rodajas tan finas como se quiera y pueda; deja de ser lo que es en realidad el tiempo, un *continuum*, el río que fluye, para convertirse en una ristra segmentada de unidades discretas, de diferente longitud. En basketbol, cúmplase el deseo del poeta ("Oh tiempo, detén tu vuelo..."), pues, en efecto, el tiempo se detiene, una y otra vez, ya que la acción del juego puede suspenderse tantas veces cuanto sea preciso y, al hacerlo así, también se suspende, en el interior del juego y para sus efectos, el paso del tiempo.

(El fútbol americano, rugby europeo, es una suerte de tiempo de basketbol aplicado al fútbol: puede repartirse en unidades segmentadas, mientras que el hockey, en cualquiera de sus modalidades, presenta el mismo tipo de tiempo interno que el fútbol: continuo con la sola ruptura del descanso o descansos; el volibol vuelve a recuperar el tipo de tiempo fragmentado, propio del basketbol).

De ahí, de esos distintos empleos (y por supuesto, distintas concepciones) del tiempo, se derivan las diferencias sustantivas, de fondo, entre todos esos juegos.

Quizá en ello resida la explicación de por qué el fútbol es probablemente el deporte que más apasiona, en tanto espectáculo, y que arrastra más multitudes en todo el mundo. Porque al ser real el tiempo en que se juega, se engendra una doble tensión: la del juego en sí y sus incidencias y la de la lucha que se establece contra el paso del tiempo; la segunda es la importante. Todos los juegos generan una tensión, todos son agónicos, en todos combaten dos rivales, pero si en unos hay más tensión que en otros, ello sólo puede deberse a que existe una tensión agregada, la del tiempo, que es la que realmente afecta a jugadores y espectadores. Si el juego, como es el caso del fútbol, está sometido al implacable paso del tiempo, no sólo quienes participan de una u otra forma en él sienten que el juego se está desarrollando, como suele decirse, "contra reloj", sino que, al suceder tal, por el hecho de estarse llevando a cabo bajo el signo del proceso temporal real, pasa entonces el juego a formar parte de la existencia.

Sabido es que la existencia humana es la única que tiene conciencia de estar afectada por el tiempo. Los animales viven como los hombres sólo en apariencia; en realidad, viven más bien como las plantas: sin conciencia del tiempo que pasa, arrastrándose hacia el inexorable final. Desde el momento en que el hombre supo que su existencia es algo limitado, comenzó a vivirla angustiosamente, comenzó a vivir "contra reloj". Sabe que su vida es un transcurrir breve que se dirige inevitablemente al sitio idéntico para todos: la muerte. Esa presencia invisible, pero realísima, de la muerte es la que afecta a todo lo que se desarrolla bajo el signo de la temporalidad.

Un partido de fútbol es más angustioso y dramático que otro juego cualquiera porque, en él, el tiempo corre paralelo al tiempo de la existencia humana. La pasión que genera el fútbol hunde sus raíces en la oculta presencia de la muerte, que está presidiendo todos los actos humanos, cada vez que esos actos se miden con el paso del tiempo. De ahí, esas angustias por el final de un juego de fútbol; de ahí también, esa descarga tensional cuando algo ayuda a eliminar la presión del tiempo (por ejemplo, una gran diferencia de goles, prácticamente imposible de remontar). Contraprueba de esto la proporcionan esos espectadores que, cuando tal sucede, es decir, cuando por la seguridad de que el resultado ya está dirimido, comienzan a desfilar *antes de* que termine el encuentro: ya no hay más que ver, porque ya el tiempo ha dejado de pesar aplastantemente sobre el resultado del juego. En realidad, estrictamente hablando, hasta el pitazo final del árbitro que dirige el encuentro, siempre hay "más que ver", pero aquella actitud sólo prueba que el interés esencial del espectador, más que el juego, es el resultado y como quiera que éste viene condicionado por el factor tiempo, despejado el mismo, desaparece aquel interés, y el espectador siente que debe marcharse. Entonces, el tiempo real, el de la vida de cada espectador y la de todos, recobra su poder y autonomía: cada uno tiene de pronto que hacer, tiene que irse a casa, recoger a su mujer, tiene que pensar al menos en salir pronto del atolladero de automóviles estacionados en turno al gigantesco estadio. Ha desaparecido el tiempo real del encuentro y sólo queda el no menos amenazante y no menos real tiempo de la existencia; sólo que con éste, el hombre tiene otros recursos para luchar o, al menos, olvidarse de él.

Impureza e irrealidad de los juegos

De modo que eso de decir que los juegos pierden su pureza cuando en ellos se introduce bastardamente la realidad, bajo la forma de pasiones políticas, por ejemplo, o de intereses comerciales o propagandísticos, o de meras rivalidades regionales, no deja de ser una desviación retórica de la auténtica alteración que experimenta la supuesta pureza lúdica.

No existe eso de juego puro, aislado del contexto, desde el momento en que todos, de una u otra manera, están sometidos al factor tiempo; en todos, está el tiempo, presente o ausente. Si lo primero, esa presencia ya es suficiente prueba de penetración del mundo externo; si acaso está ausente, como en el caso del beisbol, ello sólo significa que la intrusión de la realidad se ha efectuado con anterioridad al juego, y la ha efectuado el hombre, creador de juegos y



variantes de juegos, mediante la maniobra de escamotear artificialmente el tiempo. Con lo que se ha elegido desplazar la tensión del juego hacia otras zonas.

En este mismo orden de ideas, pudiera aceptarse que tienen razón los defensores exaltados del beisbol cuando sostienen que éste es más juego que el fútbol. Es más juego, en efecto, no porque contenga combinaciones más complejas y variantes más abiertas de jugadas en su combinatoria, sino porque previamente se le ha deslastrado de la carga tensional del tiempo, dejándolo en sólo juego. En él, la invasión de la realidad se efectúa por otros canales (nacionalismo, regionalismo, favoritismo, apuestas, etc.) y viene a afectar al juego de la misma manera que lo hace en todos los demás. Pero el espectador de beisbol no tiene por qué levantarse de su asiento hasta el último momento, que en

realidad es la última jugada, ya que el tiempo no cuenta para nada en el resultado; por lo mismo, una vez decidido el resultado, no necesita el equipo ganador *perder el tiempo* desarrollando una serie de jugadas, si bien legítimas por reglas, absolutamente inútiles para efectos del resultado.

Pero, por la misma causa, también tienen razón los defensores fanáticos del fútbol cuando afirman que el suyo es un juego más emocionante y apasionado: en él ha irrumpido la realidad con la más mortífera de sus armas, la presencia inapelable del paso del tiempo que todo lo somete a la angustia de una resolución permanentemente limitada por ese horizonte que está ahí y nadie puede suprimir.

Hay un juego, muy diferente, que se hermana en este aspecto con el fútbol, y es el ajedrez. Diferencias aparte, también en el ajedrez existe la presión del tiempo real. Sólo que el tipo de tensión que se crea no es tan grande, ya que en la práctica, esa presión, además de quedar limitada a las primeras jugadas, se manifiesta en forma discontinua, con suspensión del paso del tiempo, según que juegue un jugador u otro; además, a partir de un cierto número de jugadas, el tiempo de que suelen disponer los jugadores es tan grande que equivale a un no-tiempo: como si jugaran sin pensar en él. Por otra parte, en el ajedrez la tensión que pueda ocasionar la coacción del factor tiempo sólo afecta a los jugadores; los posibles espectadores no la sienten, son ajenos a ella, mientras que los espectadores de un encuentro de fútbol participan de la misma tensión que sufren los que directamente juegan y por su presencia masiva retroalimentan la tensión de los jugadores, produciéndose entonces esa particular emoción que suelen tener los grandes encuentros futbolísticos.

Lo curioso es que, a la vez que el tiempo afecta la naturaleza del juego y determina su especificidad (el fútbol es como es; el beisbol es como es, etc, por el empleo que dan al tiempo), también sirve para crear un vacío, un aislamiento, propio de todo juego, respecto de la realidad circundante. Es el carácter irreal de todo juego: una situación excepcional, festiva, *robada al tiempo*, en la que los hombres olvidan su cotidianeidad y se entregan a una relación distinta, puramente artificial; a través de los juegos, viven los hombres una verdadera relación creativa, propiamente poética. Porque cada juego es una creación a partir de nada, un acto gratuito y libre, algo que no tenía por qué existir en el mundo y que la imaginación humana ha introducido en él cual cuerpo extraño sólo para poder, a través suyo, aislarse *por un tiempo* del contexto real. Es decir, que si en los juegos puede hablarse de un empleo del tiempo, ese tiempo es tan artificial como el juego mismo y, por consiguiente, *interno* al juego. Fuera, sigue corriendo y actuando el otro, el tiempo *exterior*. Los juegos crean un paréntesis que, por un lado, sirve para aislar del tiempo real y, por otro, para recrearlo en el interior del paréntesis, con distintas modalidades. El tiempo interior, el del paréntesis, es el que permite diferenciar profundamente a los juegos entre sí. Pero todos, en tanto paréntesis, juegan a lo mismo: a aislarse del tiempo real, a dar al hombre un respiro que lo saque *momentáneamente* del mundo y lo introduzca en ese curioso mundo de las tensiones rivales que vienen a ser todos los juegos.

Como parece que esto es algo que le gusta a los hombres, suelen iniciarse con ello y proceden entonces a adoptar

recursos para prolongar el paréntesis. En vez de un solo juego, escotero, crean una sucesión *temporal* de juegos, bajo la forma de Ligas, campeonatos y en general torneos de toda suerte y diversidad de participantes. Es un refuerzo lúdico para hacer que el tiempo del juego se prolongue y, de esa forma, aislarse un poco más del verdugo que a todos nos espera al fin del camino, el "ejecutivo cobrador de la Muerte", como lo llamaba Quevedo.

De modo tal, que el fútbol, por ejemplo, no sólo dura noventa minutos, sino que dura toda una temporada de muchos meses y cada tantos años se prolonga además esa temporada por otra extraordinaria, por una orgía excepcional, una supratemporada en la que participan equipos de diferentes naciones. Por supuesto que, en este último caso, el bastardeamiento del juego por intrusión de la realidad, llega a ser insoportable: en los Campeonatos del Mundo, los espectadores difícilmente van a ver jugar ni a apreciar técnicas y variantes; van básicamente a ver ganar a su equipo. Es la más explosiva de las mezclas: nacionalismo, que cada vez tiene más fuerza *malgré* los socialistas del XIX, más pasión tensional del fútbol.

Añádase a semejante análisis el factor comunicacional y su incremento en los últimos años. Los triunfos de las Olimpiadas griegas sólo eran "comunicados" por medio de los cantos penales de los vates que celebraban determinadas hazañas o atletas; los encuentros deportivos de nuestro tiempo son vistos directamente por centenares de millones de espectadores prácticamente repartidos por todo el mundo. Cuando en un Campeonato Mundial, de no hace muchos años, Italia fue eliminada por otra selección, los espectadores televisivos italianos reaccionaron coléricos descargando su tensión acumulada sobre los propios aparatos de televisión. Semejantes acontecimientos son una excelente ocasión comercial y no hay razón alguna para pensar en la inocencia de las grandes fábricas y marcas: están detrás del juego, sumando un nuevo factor de adulteración a la mítica pureza del deporte. Por lo demás, el hecho de no estar presentes los espectadores televisivos en el campo de juego no es garantía de ausencia de tensión. Más bien pudiera presentarse un incremento de la misma, desde el momento en que las incidencias del juego adquieren carácter comunicacional redundante, y por partida doble: porque se repiten ciertas jugadas y porque siempre hay un narrador que las describe y comenta y, por supuesto, altera. La carga tensional del espectador lejano, del televisivo, es mayor precisamente por recibir doblemente distorsionada la imagen del juego.

Todo lo anterior justifica que los ingleses sostengan que su juego nacional por excelencia (que no es el fútbol, sino el cricket) más que un juego, sea una institución. Es lo mismo que suelen decir los catalanes de su equipo regional con aquello de que el Barça es más que un club.

Bien visto, todo juego es más que un juego: es un remedio, mejor o peor, del otro *único* juego que nos toca jugar sin apelación. Sólo que éste, el de verdad, es trágico por lo que observara Beckett: "no hay juego de vuelta entre el hombre y su destino"•