



Universidad de Chile

Instituto de la Comunicación e Imagen

Escuela de Periodismo

Fútbol en el Cine: Primer Registro

Memoria para optar al título de Periodista

Rodrigo Garcés Hernández

Profesor Guía: Aldo Schiappacasse C.

Santiago, marzo de 2010

Indice

Prólogo	3
Introducción	7
Marco teórico	9
Capítulo I: Desafío y crecimiento	30
Capítulo II: La identidad colectiva	40
Capítulo III: Los símbolos del juego	58
Capítulo IV: El fútbol por el fútbol	68
Capítulo V: El juego utilizado	76
Conclusión	87
Bibliografía	93
Anexo	96

Prólogo

“El fútbol es la última representación sagrada de nuestro tiempo”.

Pier Paolo Pasolini.

Terminaba el verano europeo de 1998 y la selección francesa acababa de consagrarse, en París, como campeona del mundo. En fútbol. Un logro inédito para los galos.

Quizás, y sólo quizás, gracias a esa efervescencia momentánea, el fútbol, un deporte que no ha desatado en Francia las pasiones que sí se han visto en naciones vecinas como Italia, Inglaterra o Alemania, invadió áreas de su sociedad que hasta entonces no dejaban espacio para la irrupción de un deporte de masas sin filtro social.

Una de esas esferas fue el cine. La prestigiosa revista “Cahiers du Cinema” – *Cuadernos de cine-*, que tuvo en los años 60 su período de esplendor, dedicaba en su número de julio y agosto algunas páginas a un artículo llamado simplemente “Filmar el fútbol”, firmado por Charles Tesson.

“Cahiers du Cinema”, revista tradicional del cine francés, que fue estandarte de la nueva ola, dedicaba décadas después varias páginas a una nueva narrativa de filmación (quizás por eso es que no pocos críticos sostienen que la publicación ha perdido su norte): el balompié.

Tesson, era entonces el editor de la revista. Lo fue hasta 2002. Y establecía juicios importantes respecto al deporte de moda en ese estío europeo: la trasmisión televisiva de un partido de fútbol contiene elementos cinematográficos de autor y comienza a tener rasgos de película. Aunque se crea que las imágenes hablan por sí mismas, el director de la trasmisión es una suerte de árbitro (de la trasmisión, no del juego) que controla las imágenes. Tesson, profesor universitario, terminaba con una idea sorprendente: la imagen televisiva del fútbol falsifica la realidad, pero nos hace reconocerla. Lo mismo que hace el cine para los cinéfilos. Y lo escribió el editor de Cahiers.

Está bien. Se trata de una comparación entre la televisión y el cine. Pero la conclusión es lógica: si lo consigue la TV con el fútbol, el cine también puede hacerlo. Con el fútbol.

En efecto, con el correr de los años, las transmisiones televisivas del deporte más popular del planeta se transformaron en una verdadera obra de ficción cinematográfica. No es sólo una brega deportiva, sino que hay historia, drama, tensión. Realidad reconocida por la cámara. Abundan los travellings, los primeros planos. En la actualidad, hay cámaras que ingresan al terreno de juego y se posan un metro por encima de la cabeza del ejecutor de un tiro libre. Otras, persiguen al delantero que corre raudo por una banda. Parafraseando a Marshall McLuhan, el medio está en todos lados del mensaje.

Charles Tesson fue editor de Cahiers hasta 2002. Ese año se disputó en Japón y Corea el Mundial de Fútbol posterior al de Francia. Y en el número de julio y agosto de la publicación europea, por primera vez se agregaron dos partidos de esa Copa (Brasil vs. Inglaterra y Alemania vs. Corea) en la lista de películas revisadas por los críticos. Dos partidos de fútbol, revisados y analizados como si fueran filmes.

¿Es el fútbol por televisión lo más cercano a lo que puede denominarse una película de fútbol?

Hay infinidad de argumentos para levantar el pulgar.

Lo curioso del tema es que el deporte más popular y el denominado “séptimo arte” tienen una relación estrecha desde sus orígenes. Los unen infinidad de detalles y otros aspectos nada de menores y, sin embargo –y sólo a modo de ejemplo– es cosa de preguntar a cualquier persona que guste de ambos “pasatiempos” para llevarse una sorpresa: con suerte recuerdan dos o tres películas de futbol. Como mucho.

Se puede recurrir a la bibliografía existente, que no es mucha. La opinión de los expertos es avasalladora: el fútbol y el cine no se llevan bien. El cine se nutre del entorno y el fútbol está en todos lados, y sin embargo, la percepción no es buena.

Estamos hablando de dos grandes pasatiempos que llegaron a aliviar las vidas de quienes llegaban a las ciudades a fines del siglo XIX y comienzos de la centuria pasada. Hablamos de actividades que, como han escrito pensadores, nacen de la necesidad estética humana y de su inquebrantable amor por el juego y la simulación.

Y lo más notable del asunto es que hay mucha película sobre fútbol. Las hay en blanco y negro, sin sonido, sólo con acompañamientos musicales, apenas entendibles. Las hay en dibujos animados, las hay con efectos especiales. Las hay épicas.

Hay más de 400 películas con referencias al juego. Pero parecieran cuatro o cinco.

Quizás el cine de fútbol ha pecado de anecdótico y por ende ha desechado una de las grandes cualidades de la cinematografía: De las pequeñas historias, hacer grandes cosas. Y así, engrandecer el deporte. O tal vez es que el cine actual pareciera tener su base en un país que no está futbolizado, como Estados Unidos.

Hay grandes directores de cine que adoraban el cine, que lo defendían a ultranza, pero que rara vez plasmaron ese fanatismo en alguna de sus obras. Y la razón que dieron hubiera servido para soslayar cualquier tipo de pasatiempo como objeto de filmación.

Pier Paolo Pasolini, escritor, poeta y director, dijo de este deporte: “El fútbol es la última representación sagrada de nuestro tiempo. En el fondo, es rito, aunque sea evasión. Mientras otras representaciones sagradas, como por ejemplo la misa, están en declive, el fútbol es la única que permanece. El fútbol es un espectáculo que ha sustituido al teatro. El cine no ha podido sustituirlo. El fútbol, sí. Porque el teatro enfrenta a personajes de carne y hueso con un público de carne y hueso, mientras que el cine es una platea de carne y hueso frente a sombras. El fútbol es de nuevo un espectáculo en el que un mundo real, de carne, el de los espectadores del estadio, se mide con unos protagonistas reales, los atletas en la cancha, que se mueven y se comportan según un ritual preciso. Por eso considero que el fútbol es el único gran rito que permanece en nuestro tiempo”.

Una verdadera apología del balompié. Pero su obra cinematográfica tiene escaso fútbol. ¿Qué razón dio Pasolini? “He jugado al fútbol y busco jugarlo en las mañanas. He

escrito incluso un cuento sobre un futbolista. Sin embargo, no quiero pasar por un elogiador indiscriminado del fútbol y del deporte en general porque sé perfectamente que es evasión”.

Simple. Es posible que para el italiano el cine no sea evasión. O no solamente eso.

Hay realizadores que si bien no declaran abiertamente su rechazo a esta postura, sí dejan en claro que creen que el fútbol es mucho más que un deporte y que actúa como una segunda versión de la organización social que defienden o reniegan.

El británico Ken Loach esgrimió de manera bien política que “Mi amor por el fútbol se atempera por el hecho de que los clubes ricos son cada vez más ricos y los pobres, cada vez más pobres”. Y luego realizó un paralelo entre el jugador y el actor. “El entrenamiento de los actores de cine sería mucho mejor si se pareciese a los de los futbolistas. A la hora de buscar jóvenes actores, los que juegan al fútbol tienen la ventaja de la disciplina, ideal para los directores. En fútbol, si tienes un mal rendimiento personal, lo sufre todo el equipo. En el cine es igual”.

¿Sutil? Más que Jean-Luc Godard, referente de la *Nouvelle Vague* (“Nueva Ola”) del cine francés – ex estudiante de etnología, además-: “El comunismo existió una vez. Fue en el estadio de Wembley. Hungría ganó a Inglaterra por 6-3. Los ingleses jugaban individualmente; los húngaros, hacia el juego colectivo”.

Es posible, entonces, que el fútbol no sea sólo evasión sino el reflejo de algo. De cada pueblo. De la Historia. Y que al cine –en su calidad de reflejo del ser humano, también- le pertenezca cierta responsabilidad de reflejarlo. Lo ha hecho, y aunque pareciera que a regañadientes, lo ha hecho mucho más de lo que podría pensarse.

Tal vez es sólo amistad entre pasatiempos. Alguna vez el cineasta italiano Federico Fellini, de quien no se ha comprobado afición –o aversión– por el fútbol, le pidió al entrenador del AC Milan, Nereo Rocco, que encarnara al padre de Titta, protagonista de *Amarcord*. Rocco no lo hizo, pero cuando los periodistas le preguntaron por el tema después de que su equipo derrotara por 3-2 a Bolonia, Rocco contestó que “no sé de qué película me hablan, pero el cine lo hemos hecho hoy en el terreno de juego”.

Introducción

“Salvo raras excepciones, las películas futbolísticas

han sido siempre hagiográficas y oportunistas”.

Lluís Bonet Mujica, en “La Vanguardia”, 2004.

Suele decirse que el fútbol es el reflejo de los pueblos. Que la más desbordante pasión social del siglo XX y lo que va de la centuria actual encontró la manera de identificar las culturas a través de su juego, de sus triunfos, de sus jugadores y de su historia deportiva.

Algo parecido a lo que ocurre con el cine, otro invento de la era post revolución industrial que sedujo a las masas, generó ídolos y fue capaz de arraigarse en la identidad social de las naciones.

¿Hay relación entre ambas pasiones, más allá de los intentos marcados por unir las a lo largo de más de cien años?

En primera instancia, poca. Los juicios de varios especialistas –del deporte y del cine- establecen serias reticencias. No son pocos los expertos en fútbol que creen que los filmes sobre el deporte son absolutamente irreales, alejados de la verdad del juego. Y los cinéfilos sostienen que una película sobre el deporte más popular del planeta no tiene cómo ser “de calidad”.

Más adelante, nos encontramos con el pensamiento –transformado en teoría– de pensadores, antropólogos y filósofos, que establecen que ambas disciplinas pueden tener un origen común: la necesidad del juego y la preponderancia del juego en la organización de las vidas de los seres humanos en sociedades. Lo que no alcanzó a quedar claro es si es justamente ese eventual origen común el que podría llegar a distanciar al fútbol del cine, o si los hermana.

Pero el encuentro –o desencuentro, quizás– no podía basarse solamente en juicios. La única manera de constatar la relación entre ambos fenómenos fue sistematizar la muestra, consiguiendo un catastro lo más completo posible de las cintas que tengan referencias “fútboleras”.

El proceso de registro podría sonar relativamente fácil, por más que hasta ahora no existía un listado absoluto, o relativamente completo, que remitiera a un estudio fehaciente y conceptual de los filmes de raíz netamente futbolística. Fue entonces la primera misión de este trabajo catastrar y categorizar las películas relativas a la disciplina deportiva en cuestión.

Hubo otros objetivos: a través de la revisión de la mayor cantidad posible de esas cintas, elaborar conclusiones relativamente satisfactorias sobre las diferencias creativas entre los países, si es que éstas existían, o comprobar si en la limitación impuesta por el juego y las reglas mismas el concepto universal del fútbol es capaz también de entregar una visión única de sus particularidades, sin importar dónde se rodó y escribió cada obra.

Hemos dividido el estudio de las cintas de acuerdo a varias temáticas. Aquellas que refuerzan la lucha del protagonista contra la adversidad y lo someten a la prueba máxima de sus capacidades; aquellas que enfatizan los elementos simbólicos del juego; las que buscan la generación de una identidad colectiva; aquellas que solo presentan los partidos de fútbol como meros partidos de fútbol, y aquellas películas que utilizaron al juego con otros fines, alejados a su propio “mundo” Y hemos analizado varias de las obras clave en cada apartado, a fin de encontrar patrones, dilucidar dudas e ir limpiando el registro de prejuicios o bien confirmando ideas previas.

Hasta el cierre de esta investigación, se tenía conocimiento de más de cuatrocientas películas relativas al fútbol. Para efectos de esta investigación, no se revisaron todas, pero sí una cantidad importante, denominable como “representativa”, y que en todo caso supera con amplitud cualquier otro estudio relativamente similar que se haya realizado.

En su totalidad, eso sí, se han anexado las carátulas de cada una de las obras existentes, más algunas referencias esenciales.

Marco teórico

*“El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra,
y sólo es enteramente hombre cuando juega”.*

Friedrich Schiller, Sobre la Educación Estética del Hombre

¿Por qué se ha llegado a decir que el fútbol y el cine conforman un “matrimonio imposible”? En 2004, Paco Gisbert así lo definió en su artículo “Fútbol y Cine: un matrimonio imposible”¹ y *grosso modo* establecía que “el fútbol y el cine no se entienden”.

Gisbert entregaba varias razones. Entre ellas, una histórica: la expansión del fútbol se debió a los marineros británicos, pero se le consideró un deporte popular y las élites británicas no lo implantaron en sus colonias. Nunca echó raíces en Estados Unidos. Y que no haya entrado a Estados Unidos es, según Gisbert, importante en su relación con el cine porque se trata de la industria del cine más grande del mundo. Sin entrar a valorar la calidad artística de los filmes de esa región. Gisbert también sostiene que “por lo general los buenos actores son malos futbolistas y los buenos futbolistas son malos actores”. Y el “arreglo” de esta situación a través del montaje no pasa de ser una “notoria costura”.

¿Por qué pareciera, a la luz de diversos especialistas, que se trata de una unión forzada que no arroja grandes resultados?

Quizás la respuesta está en el origen de ambas disciplinas, que de acuerdo a otros tantos expertos parece ser similar.

El cine

El cine nace del cinematógrafo, que ve la luz en 1895, a fines del siglo XIX. Es un aparato que permite dar movimiento a las imágenes fotografiadas (de ahí su nombre, unión de los conceptos griegos para definir “imagen” y “movimiento”).

¹ Revista de la Filmoteca del Instituto Valenciano de Cinematografía.

De acuerdo a Edgar Morin² el cine, como cinematógrafo, en su cuna, nace inicialmente como aparato científico, para descomponer el movimiento y así analizarlo mejor.

Pero desde el mismo instante en que esas imágenes entran en movimiento y son presentadas a un colectivo en una pantalla, se ha “apartado radicalmente de sus fines aparentes, técnicos o científicos, para ser aprehendido por el espectáculo y convertirse en cine. El impulso del cine –es decir de la película-espectáculo- ha atrofiado estos desarrollos que hubieran parecido naturales”.

Es así como de acuerdo al italiano Ricciotto Canudo, considerado el primer crítico de cine y a quien se le atribuye el primer uso del término “Séptimo Arte” para el cine, “en el cine el arte consiste en sugerir emociones y no en relatar hechos”.³

El cine, citando a Guillaume Apollinaire, “crea una vida”.

Por más que retrate y dé movimiento, por más que el cinematógrafo estampe “realidades objetivas”, genera ilusión. La ilusión de algo que es real, pero que a la vez no lo es. “En el cine, la ilusión es real. Si su irrealidad es ilusión, es evidente que esta ilusión es su realidad, aunque en el proceso, aparezca lo objetivo”, dice Morin.

De esta manera, la ilusión, o el sueño venía integrada al cinematógrafo desde el momento mismo de su invención pese a que su objetivo primordial hubiera sido un análisis de la realidad. La técnica y el sueño –opina el pensador francés- están unidos desde su nacimiento.

Si el cine es ilusión, su origen es anterior al cinematógrafo. El cinematógrafo viene a instituirse como un instrumento de un cine ancestral que técnicamente aún no hallaba instrumentos para su transformación final.

“Los predecesores de los Lumiere –los hermanos que realizaron las primeras proyecciones cinematográficas- están los de las linternas mágicas, entre los que realizaban juegos de sombras. Es un enigma porque hay que remontarse a la corriente zigzagueante entre juego e investigación, espectáculo y laboratorio, descomposición y reproducción del movimiento”, reza Morin.

² En su ensayo antropológico “El Cine o el hombre imaginario” (1956).

³ En su manifiesto “*El nacimiento del séptimo arte*” (1911)

El origen del cine es, así, un enigma que puede endilgarse a las pinturas de la prehistoria, cuando el ser humano en etapas anteriores de evolución intentaba entender el movimiento.

Ahora bien, ¿cuál es el sentido de ver las imágenes en un formato distinto al que se las ve realmente?

Primariamente, no lo real, sino la imagen de lo real. En el llamado “encanto de la imagen. El encanto de la imagen de la vida, no de la vida. La belleza secreta e ideal de la cotidianidad. La “fotogenia”, que “despierta lo pintoresco en las cosas que no lo son”.

De acuerdo a Morin, el cine es el reflejo del hombre por el hombre. La presentación irreal de la realidad. La aparición del deseo eterno de verse a sí mismo, de manera real e irreal, modos que vienen juntos desde siempre. El cine ha permitido al hombre dar rienda suelta a su deseo de transformar en real lo irreal que siempre le ha acompañado. Y darle a la imagen de sí mismo, a la ilusión, una cualidad de la que carece el original, una cualidad de doble. Un “otro yo”, superior, “mágico” que estuvo siempre en la mente del hombre: “La imagen objetiva intenta resucitar en ella todas las características propias de la imagen mental”.

El encanto del cine reside en su naturaleza psicológica de la imagen, que es objetiva y subjetiva a la vez. Reside también en que de la misma manera en que funciona el sueño, el tiempo en el cine avanza tal como lo desea la mente humana. Y también reside en que el hombre establece un vínculo con lo que ve en la pantalla, con el “otro yo”. Lo que Morin llama “participación afectiva del espectador”.

Sigue un proceso este fenómeno. Primero, el espectador juzga lo observado de acuerdo a sus propios caracteres y modos; luego le da forma humana a lo observado –se le denomina “antropomorfismo”. Y luego, aparece la proyección del espectador, su desdoblamiento en lo observado: la identificación.

En el cine, este otro yo, este hombre imaginario en pantalla, permite el eterno retorno del yo “real” a sus temores y sentimientos más ancestrales. Dice el pensador francés que lo imaginario que ha sido creado por real –por lo que se alimentan mutuamente y no existen el uno sin el otro- aparece “cuando los deseos, temores, terrores, aspiraciones, llevan y modelan la imagen para ordenar según su lógica los sueños, mitos, creencias, religiones, todas las ficciones”.

El cine es sueño, “sueño diurno”, e ilusión de quien lo crea y quien lo observa. La autora y crítica de arte francesa Yvonne Allendy-Nel-Dumouchel (1890-1935), que escribió bajo el seudónimo de Jacques Poisson, dice que el filme encuentra “la imagen soñada – debilitada, achicada, agrandada, aproximada, deformada y obsesionante-del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, de esta vida más grande que la vida en la que duermen los crímenes y los heroísmos que no realizamos nunca, en las que se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros más locos deseos”.⁴

El cine así, se valió del cinematógrafo para completar su desarrollo y llegar a ser – transformación, metamorfosis- “la resurrección de la visión primitiva del mundo al volver a encontrar la superposición casi exacta de la percepción práctica y de la visión mágica. Evoca, permite, tolera lo fantástico y lo inscribe en lo real”, apunta Morin.

La idea es completada por Jean Epstein. El cine “renueva el espectáculo de la naturaleza y el hombre vuelve a encontrar allí algo de su infancia espiritual, del antiguo frescor de su sensibilidad y su pensamiento, de los choques primitivos de sorpresa que han provocado y dirigido su comprensión del mundo. La explicación que se impone al espectador pertenece al viejo orden místico y animista”.⁵

El cine permite ver el proceso de penetración del hombre en el mundo y del mundo en el hombre. “Refleja el comercio mental del hombre con el mundo”, agrega Morin.

Es decir, la existencia “real” del hombre es incompleta. El hombre “imaginario” la completa. El hombre imaginario y el hombre práctico “homo faber” son las dos caras del llamado “ser de necesidad”. El hombre está completo en la medida que tiene un doble imaginario y el cine ha permitido visualizarlo.

El cine, como arte, es reflejo de las necesidades humanas. “los diversos complejos de magia, de afectividad, de razón, de irreal y de real que constituyen los filmes nos remiten a los complejos sociales y sus componentes, a los progresos de la razón en el mundo, a la civilización anímica, a las magias del siglo XX, herencias de la magia primitiva y fijaciones fetichistas de nuestra vida”, explica Morin.

Finalmente, entonces, a través del cine “hemos podido visualizar nuestros sueños, una vez que se han puesto sobre una materia real”.

⁴ En su texto “Cinema y Sicoanálisis”.

⁵ En “La esencia del cine”.

El cine es el reflejo de lo que somos y de lo que soñamos, al que nos enfrentamos y nos define primariamente desde tiempos inmemoriales. Y un elemento que ha permitido comprender mejor –de manera antropológica- las realidades del mundo del siglo XX y XXI.

Definamos entonces al Cine, para efectos de esta investigación, primero como el arte, hijo natural e irreversible de la cinematografía, la técnica que consiste en proyectar fotogramas en forma sucesiva para recrear el movimiento real, de la realidad que vivimos, de los objetos y personas “reales”.

Y segundo, como resultado de esta reproducción, el Cine se ha transformado en una forma única de narrar historias y acontecimientos que aunque no sean reales, sí son fieles a la realidad en términos de todo lo que rodea al ser humano, tanto lo concreto de la vida como a su psicología y psiquis, esto es, fantasías, sueños, temores y ficciones.

El cine es un espectáculo y es el reflejo en la pantalla, a través de un relato que existe en la realidad en la medida que está en la pantalla, pero que representa no sólo a esta realidad sino también una historia que podrá ser ficticia, pero recrea nuestra realidad. “No puede no contar nada”, como sostiene Albert Laffay⁶. El cine, además, desafía el tiempo “real” y lo utiliza para contar su historia, su relato, de la mejor manera. Usa la realidad del tiempo y el espacio con un objetivo de narración.

El cine es un arte único porque para contar, “nos permite estar siempre en el mejor sitio” de la historia, como dice Laffay. En el cine, nos entregamos a la mirada del artista sobre la realidad y sobre lo que nos quiere contar de ella. O sobre lo que nos quiere contar de su realidad, o de su ficción. En el cine, “abandonamos el mundo por el relato y la obligación de las cosas por la observación del hombre”, dice Laffay.

En el cine, se representa el movimiento de la vida en forma continua, aunque los planos y los cortes no lo sean. Realidad y su representación se abrazan y tienden a cambiar y entrelazar sus características. De ahí su encanto y la hipnosis que generan en el espectador.

⁶ En “Lógica del Cine: Creación y espectáculo”.

El fútbol

El fútbol es un juego. Una definición simple habla de dos equipos de once jugadores – o cinco, o siete-. Es ampliamente considerado el deporte más popular del mundo. No es necesario entrar en las reglas del juego.

Pero ¿qué es un juego?

El filósofo e historiador holandés Johan Huizinga⁷, establece al juego en su aspecto formal “como una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio; que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

El holandés establece características para su definición: es un acto voluntario; existe en tanto evasión de la vida real; tiene tiempo y espacio limitado; obedece a reglas – bajo perjuicio de expulsión del mundo del juego– y como materia esencial, no tiene sentido si se conoce el desenlace. Un acápito: El mismo Huizinga deja en claro que no por el hecho de ser actos de evasión “no serios” hay que desmerecerlos: “Hay ciertas formas de juego que pueden llegar a ser extraordinariamente serias”.

El juego, para Huizinga, es elemento constructor de la educación o humanización del hombre. A través de su nivel de excitación, su capacidad para aflorar las tendencias lúdicas y estéticas del ser humano, se genera una tradición que se mantiene en cada ser humano: “La vivacidad y la gracia están originalmente ligadas a las formas más primitivas de juego. En él, la belleza del cuerpo humano encuentra su apogeo”.

Ergo, la cultura humana brota del juego: “Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”.

⁷ En su ensayo “Homo Ludens” (o “Hombre que juega”), que data de 1938.

Así, Huizinga expresa que el “Homo Ludens” tiene una función también esencial y debe estar junto al “homo faber”, el hombre que “hace”, ampliando la noción de juego más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones humanas.

El antropólogo francés Roger Caillois tomó la batuta que dejó Huizinga. Si el holandés parecía ambiguo al afirmar que el juego era una acción libre dentro de ciertas reglas, Caillois partió de la base que el objetivo del juego es el juego mismo. Eso sí, no disienten en la preponderancia del concepto como forjador de cultura.

Caillois además establece categorías de juego⁸:

- 1) La **competencia**: Enfrentamiento en el que se crea artificialmente la igualdad de oportunidades en condiciones ideales. El objetivo consiste en ver reconocida la excelencia en un determinado terreno. Se requieren atención sostenida, entrenamiento y disciplina, además de ambición. Está basada en el mérito personal.
- 2) El **azar**: El resultado no depende del jugador, sino del destino. No hay aptitudes que valgan. Anula las superioridades naturales o adquiridas de los individuos.
- 3) El **simulacro**: Aceptación de una ilusión. El juego radica en el gusto por adoptar una personalidad ajena. Caillois lo llama “la máscara” y su función es disimular al personaje social y liberarlo de la personalidad verdadera. Hay que ser imaginativo e interpretativo; y
- 4) El **vértigo**: La meta es alcanzar una suerte de pánico o aturdimiento, que destruya por un instante la estabilidad de la percepción conciente. Cumple la función de evadir por un momento el resto de la realidad.

Para Caillois, las categorías de juego pueden y deben mezclarse.

⁸ En su libro “El hombre y los juegos: La máscara y el vértigo”, que data de 1958.

La competencia, primera categoría, cuando está reglamentada, da origen al deporte. Y a su vez, otros estudios de la obra del galo dejan en evidencia que un buen ejemplo de la tercera categoría, el simulacro, es el teatro. O el cine.

El simulacro consiste en representar a un personaje y la gracia es no equivocarse al punto de hacer desvanecer la ilusión. Es, también, una competencia.

No es todo. Para el autor, los juegos alcanzan su realización completa cuando generan una “resonancia cómplice”, esto es, cuando producen una efervescencia común entre muchos, trasladando sus alcances a las costumbres cotidianas de los hombres.

En su versión más pura, de este modo y como formas alejadas del mecanismo social, aparecen el deporte (competencia), el hipódromo y los casinos (juegos de azar) y las expresiones artísticas como el cine, el teatro y el culto a la estrella (simulacro). En sus formas traspasadas al mecanismo social encuentra concursos, exámenes y disputas comerciales (competencia), especulación bursátil (azar) y el uso de uniformes en actividades oficiales, representaciones protocolares y etiqueta (simulacro). La corrupción del juego, entendida como el contagio con la realidad debido a la ausencia de reglas o de límites, nos presenta la enajenación (simulacro), el deseo de poder (competencia) y la superstición (azar). Y en el caso del vértigo, su mejor ejemplo de corrupción sería la aparición de las drogas.

Nos encontramos, entonces, con que al igual que muchas otras manifestaciones, el fútbol, como competencia, es un juego. Y el cine, como manifestación de simulacro, es un juego.

Una película sobre fútbol, una película de boxeo o una obra de teatro sobre béisbol, son colisiones de juegos. Partiendo de las clasificaciones que hace el autor, se trata de choques que no están inmersos directamente en el quehacer del “homo faber”, pero sí generan “resonancia cómplice”.

¿Es posible que la representación lúdica de algo que ya es un juego termine desestabilizando a alguna de las dos disciplinas, si no a las dos?

Caillois asegura que el simulacro es “identificación superficial y vaga pero permanente, tenaz y universal, puesto que es una de las reservas de compensación esenciales de la sociedad democrática. La delegación como forma degradada y diluida es la única forma en que puede prosperar en un mundo regido por los principios acoplados del mérito y de la suerte”.

Algunos estudiosos han ejemplificado este proceso degenerativo con “la devoción a la estrella de cine o al campeón deportivo, que proponen imágenes fascinantes de los únicos éxitos que pueden tocar al más oscuro y al más pobre, ilusión exenta de esfuerzos que autoriza a engañarse y distraerse de una existencia descolorida, monótona y agotadora”.

Pero volviendo al choque de juegos. Asumiendo que por separado el cine y el fútbol, apoyados por los medios de comunicación y válidos por la denominada “resonancia cómplice” que es resultado de los intereses comunes que definen al juego, han engendrado una degeneración en tanto “delegación”. Juntos, posiblemente el resultado tienda a transformarse en el paroxismo de ese decaimiento. Son juegos que tal vez puedan entenderse o alcanzar mayor pureza por separado. Y sean, a ojos de no pocos especialistas, un “matrimonio imposible”. Sin perjuicio de que la descendencia en las salas de cine sea generosa.

¿Efectivamente se contraponen, se anulan, se invalidan? Para usar terminología futbolística, ¿la marca del cine termina por reducir al fútbol a una expresión mínima de emociones? ¿La marca del fútbol reduce al cine a un mero espectáculo comercial?

No son las preguntas adecuadas. Quizás la interrogante que hay que intentar responder es cuál es el origen común de ambas disciplinas, antes de su concepción moderna de “arte” y “deporte”.

El mito

Hemos asumido que el cine, como “artes plásticas en movimiento” –otra concepción de Ricciotto Canudo- ha permitido al hombre satisfacer su ánimo ancestral de verse a si mismo y explicar su entorno en el mismo proceso. Un retorno a lo básico, a lo místico.

Y de acuerdo a la antropología, el mito es justamente eso, “la manera como el ser humano expresa la concepción que tiene de su entorno; es una serie de ideas, aparentemente desordenadas y sin conexión, pero se organizan en un plano psíquico y representan una manera para entender aspectos de su entorno. Luego, el mito conceptualizado en el plano psíquico, sufre su primera materialización y se demuestra a través del lenguaje, el cual hace que el mito adquiera continuidad en el sentido de ser expresado y transmitido al colectivo para su aprehensión y aprendizaje”, como ha dicho el antropólogo Juan Fernando Rivera Gómez, a la luz de su estudio sobre el estructuralismo⁹.

“El mito posee un origen individual, pero se articula con la experiencia colectiva de percepción; para que un mito se constituya como tal, debe trascender este grado personal y entrar a ser parte de una colectividad, intentando ofrecer una explicación e interpretación "del mundo" que particularmente rodea e interacciona con determinado grupo, dentro de un contexto espacio - temporal específico”, agrega el estudioso. “El pensamiento mítico se vale de imágenes variadas para construir una representación de la "realidad". Sin embargo, los mitos al momento de ser narrados pueden sufrir ciertos cambios y transformaciones de acuerdo a la versión que se esté emitiendo, pero en el fondo su estructura e intencionalidad se conserva y giran siempre en torno a su motivo central”.

No es menor –ni tampoco casual- que la definición antropológica del mito tenga tantas similitudes con la de cine, e incluso que compartan términos. “Imagen”, “representación”, “realidad”. Luego, también comparten la idea del cambio de sentido que toman los mitos y las imágenes en la pantalla: “el sentido que poseen los mitos depende de la manera como se combinan los elementos que en él intervienen, evidenciando un lenguaje con propiedades específicas que se deben "leer" de manera diferente a como se interpretan las manifestaciones lingüísticas cotidianas”.

Profundiza Rivera Gómez: “El ser humano, en su afán de manifestarse, identificarse como tal y diferenciarse de los "otros" ha empleado a lo largo de la historia diferentes expresiones, como los mitos y los ritos, que van desde lo físico hasta lo imaginario. El

⁹ “*El partido de fútbol como ritual*”. Artículo de la revista digital “EfDeportes”, Año 10, número 85, Buenos Aires, Argentina, junio de 2005.

hombre ha buscado marcar un territorio y buscar una identidad propia con respecto a sus semejantes "diferentes de él".

Y como hemos visto en nuestra definición del cine, el mero "diferente a él" es incompleto, porque la diferencia también define al "él". Lo "imaginario" viene de imagen.

El cine se ha nutrido de los mitos. Desde sus inicios. No ha dejado de hacerlo. En tanto "retorno a lo místico", el cine es representación del mito. El historiador y filósofo estadounidense Joseph Campbell hizo del mito y su presencia en todas las actividades del ser humano su principal razón de estudio¹⁰. Campbell plantea las grandes similitudes entre los simbolismos del sueño y las características esenciales del mito. Es así como nace, por ejemplo, el héroe, elemento común en diversas culturas, momentos históricos y hasta en varias religiones.

El héroe es solo un ejemplo. En rigor, se habla de arquetipos, como memoria biológica común de todos los seres humanos (se basó en Carl Gustav Jung). Todas las culturas tienen temas comunes, que constantemente aparecen en leyendas, tradiciones de todos los pueblos del mundo. El héroe se entiende sólo si pasa por un ciclo en el que nace, parte, regresa y cuando retorna, transforma el mundo en el que está inmerso.

Con todo, la propuesta de Campbell ha inspirado gran cantidad de obras cinematográficas para crear "mitos contemporáneos" que son solo re-presentaciones (retornos), nuevas versiones de mitos precedentes: La Guerra de las Galaxias, El Rey León, Corazón Valiente, Harry Potter, por citar algunas películas, se fundamentan explícitamente en algún mito.

Nada indica que el mito no siga siendo fundamental en el cine. Según Campbell, la mitología "es y siempre será, mientras exista la raza humana- la vieja, inmutable y perenne mitología, en su "sentido subjetivo", poéticamente renovada no en términos de un recuerdo del pasado o de proyección futura, sino del ahora: dirigida, no para provecho de los "pueblos", sino para despertar a los individuos en el conocimiento de sí mismos, no como simples egos luchando por un lugar en la superficie de este bello planeta, sino en igualdad,

¹⁰ En sus obras "El poder del mito" y "Mitos, sueños y religión",

como centros de la Inteligencia Libre; cada uno a su manera y en la de todo, y sin horizontes”.

“El mito sigue alimentando las ficciones y no ha podido siquiera ser destruido por el cine o la literatura realista basada en hechos demostrables por la ciencia, pues no dejan de ser proyecciones personales del lector e identificaciones con los personajes de las historias”, opinó en 2002 el escritor e historiador de medios de comunicación catalán Román Gubern, en su obra “Máscaras de la Ficción”¹¹.

Esta capacidad “mitopoética” –término inducido por el escritor y filósofo italiano Umberto Eco- del ser humano se ve hasta la saciedad en los argumentos cinematográficos.

Muchos son los mitos re-presentados en el cine que vienen en su origen más ancestral de Grecia. Ulises, Medea, Hércules, Teseo y El Minotauro, Medusa, el Kraken (el monstruo), Jasón y los argonautas, por citar a algunos, se reproducen en películas.

Los mitos religiosos también. “Los modernos estudios que sistemáticamente han comparado mitos y ritos de la humanidad, han encontrado por todas partes leyendas sobre vírgenes que han concebido héroes que murieron y nacieron”, sostiene Joseph Campbell. Atención con el concepto religión: re-ligar. Volver a unir. Retorno.

El Maligno. El hombre que vende su alma al diablo (Fausto). El amor prohibido. La dualidad (Jeekyll y Hyde, Drácula, o la misma dualidad de una religión en que el hombre fue creado “a imagen y semejanza de Dios”). Son todos mitos que se han perpetuado en el cine. Hoy son fundamentales en cualquier película la presencia de arquetipos como el protagonista, un antagonista, el amigo del protagonista, el amigo del antagonista, la pareja de amigos, la búsqueda imposible, la lucha contra uno mismo, la lucha contra el sistema, la redención, la liberación de la mujer...

Evolución histórica

Los mitos se transforman así en el manantial de todos los relatos, en términos de una suerte de “memoria de la cultura”. Y el cine no está ajeno. Todo lo contrario.

¹¹ También se ha tomado como referencia su “Historia del Cine”.

La evolución de los mitos van de la mano con la evolución del ser humano. En un principio, los mitos iban de la mano con el concepto de un paraíso en común y de comprensión acerca de cómo fue construido.

Luego, cuando el hombre se asentó, abandonó el nomadismo y dio paso a la agricultura, agregó al mito la idea del ciclo (nuevamente al retorno). Aparecieron los conceptos de transformación y de la llegada de un fruto, que nace, por ejemplo, del ciclo de la tierra. El objetivo de estos mitos era explicarse y asegurar la alimentación. El Paraíso estaba ahora emparejada con una alimentación sustentable en el tiempo. Para eso, había que seguir reglas y quien no las seguía, era expulsado de este paraíso. Era un sistema premio (fruto, resultado) y castigo (expulsión).

Es, en cierto modo, un concepto primario del juego. El juego, como una de las actividades más humanas. El hombre que nunca abandona el juego, aunque no le reporte “utilidad” –como definición del hombre práctico u homo “faber”.

Desde el período agrícola en adelante, el juego pasa a ser una actividad social permanente del ser humano. Y lo define.

La tercera etapa nace de la necesidad de redención del ser humano. “Cubiertas” las necesidades de mitificación acerca del paraíso y de la “sustentación”, el hombre requiere recuperar su sistema valórico, que queda en estado “insuficiente”. Hay que “recomponer relaciones” entre lo natural y lo sobrenatural. Esa búsqueda tiende a explicar el estado de las religiones. Hay que redimirse desde la condición de “mortales”. El cuerpo requiere salvarse mediante la exaltación de lo espiritual por sobre lo natural.

El juego y el mito

Desde ese último punto de vista, se explica otra de las figuras mitológicas que más se representan en el cine: El mito del tesoro escondido.

A lo largo de la historia del cine, la figura del tesoro escondido se ha re-presentado de muchas maneras: la búsqueda del cofre de oro, la fórmula secreta para la inmortalidad, etcétera.

Pero para que la búsqueda del tesoro escondido sea completa, y permita la redención, debe de hacerse colectiva. El tesoro debe de ser trascendente y superar a quien lo encontró para pasar a ser masivo, que todos puedan disfrutarlo.

La búsqueda del tesoro escondido es también constituyente fundamental de cualquier juego. Bajo ciertas reglas, hay un objetivo, un tesoro, que permite una suerte de “bien común”, que glorifica al ganador pero sólo alcanza su carácter mítico en cuanto permite avanzar. En el juego, también se busca un tesoro para hacerlo trascendente.

Todo juego busca un tesoro. Que no es necesariamente económico ni pre-económico, sino más bien simbólico. De hecho, en muchos relatos y películas –es decir, inicialmente en un mito- hay muchos tesoros económicos que terminan transformándose en la maldición de quien lo encuentra (“el dinero no hace la felicidad”).

En la búsqueda del tesoro escondido, hay que derrotar al maligno, al antagonista. En el mito, hay un juego implícito. O varios. Hay que recorrer un laberinto (Teseo y el Minotauro), penetrar en el Monstruo o enfrentarse con éxito a él y luego entregar lo encontrado –en forma simbólica- para la felicidad colectiva. El mito del tesoro estará completo en tanto escondido, sea encontrado y compartido.

La característica del juego, hemos visto, es que puede absorber al jugador aunque no haya en él provecho inmediato alguno; que permite actuar dentro de un determinado sistema de reglas bajo perjuicio de expulsión y que su práctica da origen a asociaciones que tienden al misterio, que permiten disfrazarse o destacar del mundo habitual (Huizinga). Se trata de una competencia en la que los contrincantes deben demostrarse superiores. El juego implica simulacro, algo no real, pero que está cargada de realidad en tanto, como en el cine, tiene representados en él valores simbólicos.

El juego tiene un origen mítico. En un partido de fútbol, un equipo o un jugador debe alzarse y mostrarse superior al rival, adentrándose en el campo contrario (laberinto),

engañar al monstruo (simulacro), penetrar en él (la lucha contra lo desconocido o contra el doble, que al final es uno mismo) para vencerle y conseguir el tesoro escondido, que permitirá luego la felicidad colectiva (trascendencia) cuando el héroe, el protagonista, le entrega el resultado a la multitud que puede disfrutar el tesoro.

El juego es una re-producción mítica, es una versión lúdica del retorno, el eterno retorno a la necesidad primigenia del ser humano de comprenderse a sí mismo, a través del mito.

En el juego también hay elementos mitológicos de la figura del héroe. “A los antropólogos les gusta ver a la sociedad como un sistema de acciones simbólicas, una estructura de estatus y roles, costumbres y reglas de conductas designadas a servir de vehículos para el heroísmo terrestre”, apuntan los profesores de filosofía Nives y Miro Fuenzalida¹². “Lo que algunos antropólogos llaman “relatividad cultural” es, en el fondo, la relatividad del sistema heroico a través del mundo. Cada sistema define roles para la dramatización de varios grados de heroísmo. Desde el heroísmo de Alejandro Magno, Buda o el Che Guevara al heroísmo y fama del jugador de fútbol o la actriz de televisión, hasta el heroísmo de la vida diaria y anónima”, agregan.

Luego, los académicos de la Universidad de Chile enlazan al heroísmo con el narcisismo (nuevamente, un mito) y lo funden con un ejemplo futbolístico. “La copa mundial se ha convertido, indudablemente, cada cuatro años en el símbolo embriagador de nuestra transformación heroica. Signo de excelencia que nos ubica por encima del resto de la humanidad. Por cuatro años tenemos la posibilidad de ser reconocidos como los mejores. No es sorprendente, entonces, que en este momento los italianos se sientan en la cúspide del mundo”, sostienen (Italia es el actual campeón del mundo de fútbol).

He ahí una conclusión importante: El juego es una búsqueda. Cuando se gana en un juego, se ha encontrado un tesoro que hace bien a los ganadores y no solo a los que ganaron sino a todo el pueblo que se siente identificado con la gesta. “Cuando la selección gana, todos ganamos”, reza un slogan en Chile sobre el equipo de fútbol patrio. La expresión

¹² Matrimonio de filósofos de la Universidad de Chile, en artículo publicado por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO), el 11 de julio de 2006, días después de la final del Mundial de Fútbol de Alemania.

forma parte ya del lenguaje popular en este país y de la identidad de todos los países fanatizados con el deporte. El juego y la victoria en el juego de la búsqueda de este tesoro escondido genera identificación con el héroe.

Y ese es el mismo mensaje que entrega un filme, sea o no sobre fútbol: la narración como un juego de realidad, una ensoñación, y luego una identificación con el protagonista – o el jugador estrella-.

La relación entre el fútbol y la mitología, las leyendas, es evidente en detalles tan anecdóticos como los nombres de algunos clubes de fútbol en la actualidad. Ajax, Juventus, Spartak, Betis, Fortuna, Hércules, son nombres de algunas escuadras europeas.

El licenciado en Comunicación Audiovisual y Doctor en Filología de la Universidad de Valencia Guillermo López García establece que, en el caso particular del fútbol como acontecimiento social, se ha establecido en un referente actual de “caracterización mitológica”. En su estudio “El fútbol, mitología cotidiana de nuestra época”¹³, el profesional reconoce términos socializados que el juego ha tomado prestado de otros ámbitos y con claras referencias mitológicas, como “ariete” –que proviene del lenguaje de las guerras, militar, que en el deporte hace referencia al “delantero”-, “cancerbero” –que en el juego define al arquero y no es sino al perro de tres cabezas que guardaba las puertas del Hades, reino de los muertos en la mitología griega.

“La transmutación de espectáculo deportivo en género épico no es ni mucho menos inocente, puesto que puede utilizarse como instrumento político de singular potencia”, sostiene López García.

La narración y su función social

Al momento de hacer esta declaración, López García hace referencia inmediata a Wladimir Propp, el filólogo ruso, y su obra “Las raíces históricas del cuento”. “El mito y el relato maravilloso se diferencian no por su forma, sino por toda su función social. Además, la función social del mito no siempre es la misma y depende del grado de cultura del pueblo

¹³ Artículo del capítulo “Mitos” de las Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica, Volumen II, de 1996.

(...) El relato maravilloso y el mito pueden en ocasiones coincidir tan perfectamente que en la etnología y el folklore, tales mitos se llaman con frecuencia cuentos”.

Propp analizó los cuentos populares y estableció una estructura constante en todas las narraciones (y el cine es uno de los artes que narra, relata, cuenta un cuento). No dejan de llamar la atención las semejanzas de las llamadas “Funciones de Propp” con las características “epopéyicas” que le han dado medios de comunicación y en definitiva, el proceso de identificación a los elementos de un juego como el fútbol. Aquí se citan algunas:

- a) El alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja. *Un jugador deja el equipo y se va a otro.*
- b) Prohibición. Algo le es prohibido al héroe. *El jugador es castigado y no puede jugar, o le impiden irse a otro club.*
- c) Trasgresión. *El héroe-jugador decide romper con las prohibiciones y actuar de todas maneras.*
- d) La lucha. Protagonista y antagonista entran en combate directo. *El jugador-goleador frente al “cancerbero” en el tiro penal, que ha sido cobrado y entregado al héroe como “objeto mágico” para lograr su objetivo.*
- e) La marca. En la lucha, el protagonista es marcado, *recibe una falta (en el caso del jugador).*
- f) Victoria. El protagonista derrota al antagonista. *El gol, en el fútbol.*
- g) El viaje. El protagonista es llevado a otro lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda. *Chile viaja al Mundial de Sudáfrica donde deberá competir por la Copa Mundial.*
- h) Boda. El héroe se casa y se sube al trono. *El jugador y los suyos cazan la Copa del Mundo, se funden y suben juntos al cetro del orbe.*
- i) Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia. *El jugador recibe una nueva camiseta, se viste de otros colores, recibe enseñanzas de juego para sorprender a su rival de turno.*

Se han citado sólo algunas de las funciones de Propp y se ha ejemplificado la relación de los cuentos y las narraciones con la historia y el relato del jugador dentro del juego. Se ha establecido una relación de fábula entre la épica de los relatos y narraciones y la historia del deportista.

Se puede contar la historia de un juego, de un héroe jugador. Lo hace el cine y lo hace la literatura.

Se narra. Y una narración también es un juego. Un escritor, un cineasta o un poeta, crean, narran y juegan con los elementos de la realidad para construir una realidad ficticia con las que el lector o el espectador se va identificando. La imaginación del autor entra en juego para narrar, contar su cuento, de la manera en que pueda entregar mejor su significado para crear en quien observe o lea pueda asumir ese significado o crear su propio significado.

“Las narraciones forman parte de nuestra cultura, nos han acompañado de niños cuando nuestros padres o abuelos nos contaban una historia antes de dormir, nos acompañan de adultos a través de historias dispersas en libros, películas o historias cotidianas contadas por sus propios protagonistas; también chismes, por qué no; las historias que nos han contado o que contamos o que nos cuentan otros nos determinan como sujetos. Somos lo que narramos y, a la vez, somos narrados por otros. La narración modela nuestra forma de estar en el mundo, según cómo narremos nuestra experiencia vital podremos saber cómo somos. La narración, entonces, atraviesa nuestra vida y constituye nuestra subjetividad. Somos sujetos atravesados por la narración que nos modela y esculpe a su imagen y semejanza”, asevera la Licenciada en Letras de la Universidad de San Martín (Argentina), Valeria Sardi¹⁴.

¹⁴ En *“Prácticas de escritura, narración e imaginación y su relación con la apropiación del conocimiento”*. En la revista *Lulú Coquette*, Año 3, n° 3, noviembre de 2005.

Somos lo que narramos. Si un juego es una narración, si una narración es un juego (del lenguaje, de la ficción) y el cine narra, somos lo que jugamos y cómo jugamos, y el cine nos narra. Nos cuenta a nosotros como somos. Es nuestro reflejo. Y el juego también.

Esta relación entre narración, mito y cultura, la profesora Virginia Puente Peña¹⁵, resume así, desde una perspectiva más histórica: “La especie humana ha enfrentado difíciles condiciones para sobrevivir, y en ese largo andar generó un cúmulo de conocimientos (...) como los mitos y creencias mágicas, como saberes dominantes de las culturas primitivas, pasó a construir interpretaciones sobre las regularidades de los conocimientos, los que se han formalizado como conocimientos. Estos últimos, los estudiosos lo han ubicado en diversas dimensiones como: la científica, normativa, estética, cotidiana, etc. Estas formas de entender el mundo han sido elaboradas a partir de la interacción de la especie con la naturaleza física, con otros seres vivos y aún con la propia especie, concepciones que llevan por tanto, el sello de las características de la época y del lugar en el que se desarrollan. Y así..... los logros que se han obtenido han formado grandes océano de conocimientos”.

Hay que recordar, además, a Johan Huizinga. En “Homo Ludens”, no es que la cultura nazca del juego, sino que se desarrolla “en el juego” y en el “cómo juego”. A través de él, se van definiendo las identidades del individuo y las colectivas. En su inicio, la cultura se juega, tenía formas lúdicas.

La identificación y socialización en un juego como el fútbol –a niveles masivos y globales- es un tema latamente abordado. Para el sociólogo ecuatoriano Fernando Carrión, “el fútbol es una de las prácticas sociales de identificación colectiva más importantes, porque trasciende a su condición de juego para convertirse en un hecho total –social, cultural, político y económico- y porque rompe con las fronteras de su origen como actividad de ocio circunscrita a un territorio y a un segmento social para transformarse en una actividad global”¹⁶. Asegura que “la identificación que produce el fútbol es colectiva y múltiple gracias a su condición de arena simbólica y simbiótica”. Y al momento de explicar

¹⁵ Profesora del proyecto CAS, España. Junio de 2004.

¹⁶ En su estudio “El fútbol como práctica de identificación colectiva”, para la Flacso. 2006.

por qué es “simbólica”, dice que es porque “representa”. Vuelve a presentar. Como buen juego, establece otra manera –lúdica- de presentar la realidad. Como el Cine.

El juego como ritual y el cine como reflejo del ritual

El juego da origen a rituales. Un partido de fútbol es un ritual. “El ritual, según Levi-Strauss, se vale de la fragmentación y repetición para desempeñarse; realiza una profunda división en determinadas actitudes cotidianas, además redonda, valiéndose constantemente por medio de la repetición para su continuidad y para la obtención de los fines que lo han motivado, recogiendo aquellos segmentos de la vida que se escapan al mito, dándole así un tinte de subjetividad personal y colectiva a su representación”, sostiene el antropólogo Juan Fernando Rivera Gómez.

Es decir, una construcción continua, a través de lo discontinuo. Como un filme. ¿Es el filme un ritual? Puede argüirse que sí: asistir a una función es asistir a un rito. Que eterniza el retorno a lo místico, a lo básico, a lo original.

Un filme con referencias “argumentales” al juego –al fútbol- no se diferencia de otras películas con referencias a otras manifestaciones culturales. No hay nada en ellas de especial, por tanto han referencias a arquetipos o recurrencias al mito que también hacen los filmes sobre amor prohibido, fantasmas, guerra, etcétera. Una película con referencias al juego solo hace referencia a otro ámbito del ser humano que le ha servido, en forma lúdica, para comprenderse y verse “en el otro”.

De hecho, las películas con referencias “argumentales” al fútbol como deporte y juego pueden tener soportes emocionales o de proyección-identificación mucho mayores o superiores en términos de “participación afectiva” que el juego mismo. Una película sobre fútbol que a la vez es una historia de desamor no tiene por qué identificar más al espectador por el juego que por el desgarramiento sentimental.

Quizás es por eso que no se recuerdan grandes películas relativas al juego en particular. Porque hay mitos más universales. De mayor participación afectiva, de acuerdo

al concepto de Edgar Morin. El juego es una actividad social irrenunciable para el ser humano, debido en gran medida a que permite explicar al hombre por sí mismo. El juego define al ser humano, como también lo definen otras actividades sociales. Otros sentimientos. Otros mitos que le anteceden.

El cine es más amplio. No es un sólo un mito en sí, como podría definirse al juego (o al deporte como ritual), sino el espejo contemporáneo de los mitos.

I

Desafío y crecimiento

Es un argumento artístico universal: el protagonista es desafiado y debe poner en juego sus capacidades para imponerse, conseguir el objetivo y, en definitiva, crecer. El “héroe” es puesto a prueba y debe de poner lo mejor de sí para conseguir el amor de la protagonista femenina, vencer a los monstruos –ajenos y propios- o ganar un concurso, un partido o sobrevivir.

Es un argumento presente en demasiadas películas, si no como idea principal, como ingrediente, constituyente, como un relato pequeño dentro de la narración completa. El recorrido del héroe es el cuento por excelencia.

En las películas con referencias al juego del fútbol, la aparición de la figura del héroe es moneda corriente. Es cosa de remitirse a la primera, según la FA, la Asociación Inglesa de Fútbol: establece que la primera película de fútbol se estrenó en 1911, se llamó “**Harry The Footballer**” y fue dirigida por el isleño Lewis Fitzhamon.

“Harry, el futbolista” es una película muda, en blanco y negro, de corta duración y con muy pocos personajes. La trama es universal: un jugador es secuestrado por el equipo rival en la antesala de un duelo clave y su novia ayuda a liberarlo justo a tiempo para que llegue al partido y anote el gol de la victoria. El rival de “Harry” era un director de cine amigo de Fitzhamon, Jack Hulcup.

En 1920, el realizador George Berthold Samuelson sorprendió con la que se supone primera aparición de una estrella futbolística en una cinta. En “**The Winning Goal**” (“El gol de la victoria”), hizo sus primeras armas como actor el delantero John Gilbert “Jack” Cock, que en ese momento era el flamante refuerzo de Chelsea y miembro de la selección nacional inglesa. Por cierto, había estado en la Primera Guerra, en algunos momentos se le dio por muerto en el frente de batalla, y fue condecorado. Tremendo personaje para una cinta. Su papel fue hacer de... Jack Cock.

“**Once pares de botas**”, de Francisco Rovira Veleta (1954) es un homenaje español a las figuras futbolísticas del momento. Un deportista tiene problemas sentimentales que además descubre que sus compañeros de equipo se han dejado sobornar y se las arreglará para ganar a pesar de los obstáculos y quedarse con la dama. Destaca además el impresionante desfile de estrellas que tienen parlamentos o aparecen a través de cameos: Venancio, Zarra, Teruel, Puchades, Pasieguito, Roque Olsen, Navarro y Di Stéfano, entre otros. Todos cumplen pequeños roles, pero hasta entonces, nadie había visto en el cine semejante constelación.

Más “heroica” o épica, si se quiere, resulta “**When Saturday comes**” (“Cuando llega el sábado”), cinta de 1996, dirigida por Maria Giese. En Sheffield –ciudad industrial inglesa donde se rodaron otras cintas sobre la clase pobre trabajadora isleña como “The Full Monty”– vive Jimmy Muir, halagado jugador de fútbol amateur de nulas proyecciones como trabajador en una mina. Su talento en la cancha le abrirá caminos insospechados hacia el balompié profesional en el club local más popular, pero deberá sobreponerse, si quiere llegar a ser alguien en la vida, a su alcoholismo galopante, a la muerte de su hermano menor, al embarazo inesperado de su novia y a los enormes fantasmas que le ha dejado un padre apostador crónico que destruye a su familia. La clásica historia del protagonista atribulado que camino a la salvación vence mil obstáculos, desempolva viejos traumas, los combate, parece volver a sucumbir pero finalmente alcanza la felicidad... gracias al fútbol. En términos dramáticos, funciona.

Otra de las películas inglesas que se acoplan al argumento universal aparece “**Mean Machine**” (Barry Skolnick, 2001). Se trata de la versión futbolística de una cinta sobre fútbol americano que tuvo a Burt Reynolds como protagonista a mediados de los años 70 (“The longest yard”, “La milla más larga”). Cuento corto: una decadente ex estrella de la selección inglesa, acusada de haberse dejado sobornar en un partido contra Alemania, llega a la cárcel por agresión a la policía. Ahí, el alcaide le pide que entrene al equipo de gendarmes, pero llegan a un punto medio: Danny Meehan –interpretado por el actor y ex jugador de Tottenham Vinnie Jones– preparará y jugará en el equipo de reclusos que enfrentarán a los gendarmes. El héroe, Jones, alcanza la redención en dos momentos: al confesarle a sus compañeros reclusos por qué se dejó sobornar en aquel partido de la

selección que todos amaban, y cuando no se deja amedrentar por el chantaje del alcaide para perder el partido de marras y lidera –no sin antes haber habérsele rendido en el entretiem– la remontada de su equipo para una victoria... épica, que podrá no ser novedosa, pero que al menos, entrega secuencias graciosas y recordables del partido mismo.

Nick Hornby –a estas alturas una suerte de gurú sobre la literatura balompédica– escribió **“Fever Pitch”** (“Fiebre en las gradas”), una novela autobiográfica que marca un antes y un después en las comedias inglesas que abordan la pasión por el fútbol en un pueblo tan fanatizado como el isleño. El protagonista de la versión cinematográfica (1997), Colin Firth, muestra con autocompasión cómo ha trasladado toda su frustración y su ambición de éxito en la vida, a las penurias y mediocridades de uno de los clubes más populares de Londres, Arsenal. El origen del hinchismo es trágico: la pasión por los *gunners* es la última y dolorosa herencia de un padre que deja el hogar pero que antes de irse, lleva a Paul (Firth) a Highbury, el estadio de Arsenal. Hasta entonces, poco y nada era lo que el muchacho sabía del deporte. Tras ese descubrimiento, su afición llegará a niveles impensados, involucrará sus relaciones laborales (como profesor de una escuela), sentimentales (la novia y colega que debe lidiar con el fanatismo omnipresente del hombre) y extracurriculares (entrenador del equipo infantil de la escuela).

Se trata de un fanático que sin ser autodestructivo, basa toda la relación con sus colores en la ley de la mínima expectativa. “Fueron una basura el año pasado, y el año anterior. Lo será este año aunque esté al tope de la tabla. Y lo será el próximo, no bromeo”, dice al entrar al estadio mientras intenta convencer a su amigo de lo malo que es el equipo de sus amores. Es, por cierto, el mismo tipo de relación que establece con todos los otros ámbitos de su existencia.

Otro de los méritos de “Fever Pitch”, además, como película de fútbol, es que fue rehecha y adaptada para un mercado que no tiene al fútbol como base de una comedia romántica. “Fever Pitch” salió en 2005 en Estados Unidos, sobre un fanático del béisbol.

En 2006, cuarenta años después del Mundial que consiguió Inglaterra en su tierra, Paul Weiland se inscribe en la categoría con **“Sixty Six”**. Corre 1966. Un niño londinense

judío que no gusta del fútbol y que al parecer no tiene mucho talento, sueña con su Bar-Mitzvah. Tiene demasiado presente el recuerdo de la apoteósica celebración de su hermano brevemente mayor. Lo ha planeado todo para que su propia entrada al mundo de los adultos sea inolvidable. Pero su padre ha caído en desgracia económica y el horno no está para bollos. Los sueños del muchacho parecen irse a pique cuando cae en cuenta de que el día de su Bar-Mitzvah es el domingo 30 de junio. Ese mismo día, se juega en la capital de Inglaterra la final del mundial. Nadie le tiene mucha fe al equipo local y el niño descansa en los pobres resultados previos de los isleños, pero el gran temor del muchacho es que si Inglaterra llega a la final, nadie irá a su celebración. El niño se impone como meta, entonces, conseguir con todo tipo de supercherías y embrujos que Inglaterra quede prontamente eliminada y se obsesiona con los rivales del equipo nacional, mientras las tribulaciones familiares van medrando seriamente las posibilidades de una fiesta soñada para el retoño.

Como dictó la historia, los hechizos y deseos del muchacho no se cumplieron. Inglaterra llega a la final y la fiesta termina siendo un remedo de sus sueños y –lo que más afecta al niño– de la fiesta de su hermano.

En un desesperado acto por salvar el recuerdo de su pequeño hijo, el padre del menor toma una decisión extraña en él, e improvisa. Lo lleva a Wembley a ver, si se puede, algo de la final que está en curso. El niño alcanza a ver el último gol de la selección inglesa. La fiesta ha sido un desastre, pero el pequeño es feliz.

En Italia, se puede nombrar a “**Amore, Bugie & Calcetto**” (“Amores, amigos y futbolito”), de Luca Lucini (2008). El *calcio*, en su versión de cinco contra cinco, es la excusa para que confluyan en esta comedia romántica varios amigos –uno de ellos, el que cuenta *en off* las hazañas de la escuadra, periodista divorciado–, cada uno con su propio gran problema. El mayor es un cincuentón que tiene serios problemas para mantener financieramente su empresa y para sentirse “macho” frente a su pareja veinteañera, y que lucha además por mantener a raya a su ex esposa. Su hijo es el arquero del equipo, y tiene su enredo aparte, tras haber embarazado a la novia de su mejor amigo, el estructurado volante central del equipo. El quinteto lo completa un joven que atraviesa problemas

maritales y un mujeriego empedernido que se jacta de sus conquistas a través de las fotos en su celular. En la banca, un regordete reportero que acaba de separarse, cuya única arma futbolística es su potente remate (de hecho ingresa a los partidos sólo para lanzar los tiros libres y luego vuelve a su asiento para seguir fumando y tomando café) y el eterno suplente, ingenuo, ganoso y de un escuálido talento incomprendido para sus pares, que luchan por un puesto en la final de la liga.

La historia utiliza al equipo de “baby” para contar los dramas por separado. Los protagonistas tienen en el juego un importante desahogo a sus problemas, pero a su vez parte de sus tribulaciones aparecen en los partidos (la relación padre-hijo tiene un espejo en la de arquero-veterano goleador). Quien cuenta las aventuras futbolísticas en tono de crónica deportiva es un reportero, que por cierto agrega fábula al relato.

“Amore...” es íntima, porque incluye dinámicas de escuadra. Amateur, pero escuadra de fútbol al fin. Muchas de las motivaciones de los protagonistas –y elementos de sus personalidades– se ven reflejadas en sus actuaciones dentro de la cancha. Por cierto, sobre el final, aparecen las celebridades: Salvatore “Toto” Schillaci, héroe de la Italia del Mundial de 1990, es figura del equipo de *calcetto* que se enfrenta a los personajes principales en la final de la liga.

Esta cinta italiana tiene su par en España. “**Días de fútbol**” fue entregada por David Serrano de la Peña en 2003 y es, grosso modo, la versión española de “Amore...”. La diferencia sustancial es que el grupo de amigos que protagoniza la obra decide armar su propio equipo de fútbol, empujados por su necesidad colectiva de hacer algo para redimirse y desahogarse de sus mediocres presentes: un ex convicto que arrastra descompensaciones mentales, un policía del montón que siempre soñó con ser cantante, un oficinista explotado y reprimido con disonantes recuerdos de su padre, un libretista cesante que vive con su madre, y un conductor de bus escolar que odia su trabajo y se siente pobre sexualmente frente a su pareja.

Deciden armar un equipo. Son horribles. Concluyen que para ser mejores, deben vestir como los grandes, así que se visten como la selección brasileña y a la escuadra la

llaman “Brasil”. El equipo se completa con un agente-representante-buscatalentos de mediopelo que como gran gracia siempre está acompañado de mujeres curvilíneas.

Al igual que con “Amore”, el fútbol es el catalizador, claro que los italianos ganaban partidos. Los españoles deben recurrir al plagio de árbitros para ganar al menos un encuentro a través de un penal inexistente.

La cinta de Serrano tuvo una muy buena aceptación en las salas, pero la crítica no fue benévola. La mayoría de los personajes se muestran toscos, sin matices. Las escenas de fútbol tienen pocos momentos de humor.

Otra película “heroica” y “universal” española es “**Salir Pitando**”, de Álvaro Fernández Armero, que sale a la luz en septiembre de 2007. El protagonista es un árbitro: José Luis Ratón Pérez no dirige un partido de la Primera División de España desde que su estilo “casero” –favorecer a los locales– le pasa la cuenta en un juego decisivo. El réferi entra al “congelador” –como se acostumbra decir en el mundo futbolístico al largo exilio con que se castiga un mal arbitraje, con el fin de que los hinchas y especialistas olviden y el juez tenga tiempo para “reflexionar”– y transcurre un año. En ese período, Ratón –que esconde su primer apellido lo más que puede–, se separa de su esposa y deja de ver con regularidad a su hijo. Su trabajo –vendedor de autos– tampoco le hace feliz. La nominación que recibe es, insólitamente, para el partido que define la liga. Los medios destrozan la decisión del comité de arbitrajes. Ratón Pérez se apoya en su mejor amigo, Rafa, que además es el primer juez de línea de la terna que siempre ha completado junto a Juanfran. Los nervios de Ratón van en aumento a medida que se acerca el día del retorno al referato. Busca a su esposa y le pregunta si es posible una reconciliación. Es imposible: la ex mujer del réferi tiene una relación secreta con el mejor amigo y principal asistente de José Luis, Rafa. El árbitro lo descubre a horas del partido, pero aun así logra, con relativa templanza, salir airoso.

No pocas películas presentaron al árbitro como héroe. En la comedia italiana “L’Arbitro”, dirigida por Luigi D’Amico, entregada en 1974, Carmelo Lo Cascio es un réferi siciliano neurótico obsesionado con la incorruptibilidad, que huye de cualquier tipo de conducta o relación que le parezca una pizca peligrosa. La construcción del personaje

principal (por tratarse de una comedia) está llena de giros ridículos y exagerados, como su respeto paranoico por el reglamento del juego. Lo Cascio tiene, además, grandes pretensiones para su carrera y cuando es nominado para dirigir el clásico milanés, no lo ve tanto como una gran oportunidad –que lo es– sino como el premio a su corrección y a sus grandes dotes como árbitro.

En su vida fuera de las canchas, Lo Cascio es el administrador de una bomba de bencina en su natal Acireale y sueña con construir un hotel junto al establecimiento. Pero no tiene dinero. Por eso, acepta el sorprendente aporte del gobernador de la zona, cuando éste le ofrece el apoyo desinteresado a la salida del derby que acaba de dirigir. Es el comienzo de su gran problema. El político también le invita a una fiesta que será el inicio de su perdición: conocerá a Elena, una periodista que le seducirá completamente (interpretada por Joan Collins). El árbitro se enamora de la reportera, pese a que ella le ha descrito en una de sus crónicas como “lleno de complejos, arrogante y ridículo”. Ella le explica a su amante que está enamorada del hombre, no del árbitro.

El viaje de Lo Cascio a lo largo del filme sólo exagera humorísticamente la definición que Collins ha hecho del réferi. Se reproducen partidos de una copa internacional ficticia en la que lo único pomposo es el accionar del “hombre de negro”. Es así hasta el final de la película, donde Lo Cascio, escándalo de por medio, rechaza el aporte monetario del gobernador de su zona natal cuando éste le dice que “ya tendrás cómo agradecerme, una mano lava la otra”. Ahí, el árbitro cae en cuenta de que está a punto de ser comprado.

La mujer

Las películas sobre mujeres y el juego tienden a tener, con ligeras diferencias, siempre el mismo argumento: la lucha por ser comprendidas y aceptadas como futbolistas o amantes del balompié. Hasta hoy, la aceptación de la mujer futbolista –y en algunos casos, incluso el de la mujer hincha– es el gran tema de los filmes balompédicos sobre el sexo “débil”. Desde la sosa comedia española “**Las Ibéricas FC**” (1971), la lucha contra los

prejuicios es “el tema” (esta cinta, en todo caso, es considerada como una de las más malas de la prolífica cinematografía hispana).

A mediados de la década siguiente, en 1983, sale a la luz en Inglaterra la película para televisión **“Those Gloy Glory Days”**, de Philip Saville. Una reportera de fútbol se encuentra casualmente a la salida del estadio en un día de trabajo con el que fuera su gran ídolo futbolístico de la infancia, el histórico Danny Blanchflower, líder de la legendaria versión del Tottenham Hotspur londinense de los años 60 y 61 que por primera vez en el siglo XX consiguió la Liga y la Copa en la isla.

La reportera, mientras conversa con el Blanchflower “verídico”, vuelve a su infancia y a recordar cómo junto a otras tres amigas, compartieron su vocación calcetinera por los “Spurs”. Las muchachas hacen todo lo posible por ir a ver el final de la Copa inglesa, pero fracasan. Y la protagonista, en su versión infantil, pasa por alto el proceso de divorcio de sus padres. A ella no le interesa demasiado la separación, sólo quiere ir al estadio. Al final, si la historia girara en torno a la historia de un reportero y sus reminiscencias de pandilla, el resultado fílmico habría sido casi el mismo. Lo único que habría cambiado es que a los niños no les habrían preguntado por qué prefieren el fútbol al ballet.

En Estados Unidos, hubo que hacer un casting entre 20 mil adolescentes que practicaban “soccer” para escoger a Carly Schroeder como protagonista de **“Gracie”**, el filme que Davis Guggenheim entregó a mediados de 2007 y que está basado en dos hechos reales (unidos en el tiempo para darle drama a la obra) ocurridos a la familia de los hermanos Andrew y Elizabeth Shue, que actúan en la cinta. Inicialmente, la película versaría sobre la muerte de William Shue, el hermano mayor, que jugó fútbol universitario y murió en 1988. Luego, el director Guggenheim –esposo de Elizabeth– convenció a los productores y a los actores de que el héroe debía ser quien representara a la hija (es decir, a su esposa en la vida real), pues Shue, hacia 1972, quiso ser futbolista y fue la primera en su barrio que lo practicó con hombres hasta que lo dejó por el atletismo, perturbada por las presiones sociales y las nulas oportunidades que brindaban las escuelas y universidades para la práctica femenina de deportes “masculinos” (la ley que lo solucionó recién tomó

vigencia en 1978). Además, Elizabeth Shue fue la única mujer de una familia futbolizada y eso la hacía más “heroica”.

El punto medio de estos acontecimientos verídicos es “Gracie”: Hacia 1978, el hermano mayor, capitán y crack del equipo colegial, muere en un accidente. Gracie, que siempre se sintió despreciada por su padre, se impone reivindicar la memoria de su hermano y ganarse el respeto de su progenitor jugando fútbol en el equipo masculino, porque no hay rama femenina. Para eso, tendrá que lidiar contra los prejuicios de todo el mundo. A diferencia de Elizabeth Shue –que en el filme interpreta a la madre de Gracie–, la protagonista conseguirá el éxito con coraje y un gol de película. Que por cierto es un buen logro: las secuencias de juego mismo no son pobres.

Por cierto, como era de esperar, algunos especialistas tildaron la realización como “misándrica”, evidenciando el omnipresente prejuicio sexual sobre la práctica del deporte.

Sólo meses después de “Gracie”, que recibió en general buenas críticas en su país, apareció **“Her best move”** (“Su mejor movimiento”, dirigida por Norm Hunter) que traslada al siglo XXI no los obstáculos sociales para el fútbol femenino en Estados Unidos, sino la traumática relación de la protagonista –también adolescente– con su padre, en presencia de una madre poco integrada el conflicto y más bien “observadora”. Al igual que con “Gracie”, el papá de Sara es un ex futbolista obsesivo y quiere que su hija sea la futbolista más joven de la historia en ser seleccionada nacional estadounidense. La menor parece desear lo mismo, pero la aparición de un potencial novio le hace cuestionarse si el fútbol es lo que desea para sí misma. El tema acá no es tanto el deporte como el saber escoger el destino, aunque éste choque con las expectativas de los padres.

“Her best move” no pasa de ser una comedia adolescente norteamericana que se nutre del progreso que ha tenido el balompié entre los jóvenes de ese país para adherirlo a la trama y darle algunos giros específicos que dan cuenta de otros prejuicios contra la mujer futbolista: es desgreñada, se arregla poco, es “ahombrada”, etcétera.

Hacia 2003, un año después de la Copa del Mundo de Japón y Corea del Sur, se estrenó en este último país **“Boriului yeoreum”** (“Season in the sun”, “Una temporada al

sol”). Con la clara intención de promover la práctica del deporte más allá de los credos, esta comedia familiar cuenta la historia de un sacerdote católico coreano que llega a una comunidad rural a hacerse cargo de un hogar de huérfanos que adoran el fútbol. El sacerdote no gusta del deporte, al igual que una de las monjas que lo ayudan en la tarea. Pero los niños se desviven por jugar y saben que cerca de ahí un monje entrena a un equipo de barrio. Muy enfocado en el dramas de los niños, el filme lidia también con el temor del protagonista a ejercer de algo más que de sacerdote para los chicos. El cura terminará estrechando relaciones con el monje y se hará entrenador del equipo de muchachos del orfanato.

Las películas musicales hindúes de trama universal—llamadas de “Bollywood” vieron también al juego entrar en una de sus entregas, en “**Gol Maal**” (1979), de Hrishikesh Mukherjee. Comedia de enredos, amor entre un protagonista relativamente feo y una heroína inalcanzable. Y muchas canciones. Hay dos escenas de partidos de fútbol, sacadas de partidos locales, que sirven para graficar la extracción humilde del protagonista que añora conquistar a la dama de alta clase.

En rigor, la figura del héroe y el argumento de la derrota a las vicisitudes está presente en todas, en mayor o menor medida, las películas que se han revisado que tienen referencia al balompié. Sucede, en todo caso, que no siempre es la idea principal del filme.

II

La identidad colectiva

Hemos citado al juego, o al fútbol si se prefiere, como una práctica social de identificación colectiva. El sociólogo Fernando Carrión Mena ha definido al fútbol como un hecho “total: social, cultural, económico y político”¹⁷. Incluso, sostuvo que “esta dinámica incluyente del fútbol -de totalidad y globalidad-la sociedad se retrata y representa, pero también se cohesiona para dar sedimento al sentido nacional” .

La nación, en este sentido, no debe ser entendida solamente como una cercanía de “país”, sino más bien a un concepto más amplio, de “patria”, de pertenencia a un grupo de personas con intereses comunes, que puede o no estar adscrito a cierto país.

Según el investigador social mexicano Gilberto Giménez, las identidades que genera el juego del fútbol provienen de una doble situación: “por un lado, de la condición de pertenencia que expresa la adscripción al territorio, género, clase, generación o familia y, por otro, de la cualidad funcional que asume desde el rol de hincha, jugador, dirigente o empresario. Estos dos orígenes identitarios pueden, en ciertas condiciones, ser excluyentes, contradictorios o funcionales, dependiendo del momento y del lugar, dada su condición histórica”¹⁸.

Son muchos los filmes que hondan en esta creación de identidad colectiva, las películas que en más de un siglo han representado, recreado o reversionado el proceso de identificación con una causa deportiva y su transformación en una identidad plural. El acto de compartir el “tesoro escondido” que los jugadores han de entregarnos. O bien, las películas que a través del juego han permitido comprender mejor las características de la sociedad en que vivimos.

¹⁷ “El fútbol como práctica de identificación colectiva”, artículo para la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), 2006.

¹⁸ En “El fútbol como integrador de identidades”, artículo para la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Nacional Autónoma de México, 1999.

Hacia 1948, en Argentina, **“Pelota de Trapo”**, tuvo gran impacto popular. Fue la primera película filmada en suburbios bonaerenses reales, y obtuvo premios en Europa. La obra de Leopoldo Torres Ríos también contaba con apariciones de cracks del momento, como Guillermo Stábile, e incluso con periodistas de renombre como Fioravanti. En esa cinta, que retrataba la historia de un niño y la pobreza argentina, se fundaba un club llamado Sacachispas. Esa institución ficticia tuvo su propia película –homónima– dirigida por el propio Torres. Fue tanto el impacto de esas películas, que a propósito de ambos documentos, Sacachispas fue fundado en el mundo “real” y es un instituto que aún vive en las divisiones de ascenso trasandino.

El arraigo de los argentinos a su deporte favorito tuvo varias otras repercusiones en el cine. Los ejemplos más destacados son **“El hijo del Crack”**, de 1953, que también cuenta con apariciones de jugadores y reporteros destacados (como Ángel Labruna y nuevamente Fioravanti) y **“El centroforward murió al amanecer”** (1961), que incluso compitió en Cannes como nominada al mejor director, René Mugica. ¿Cuál sería la principal “gracia” de esta película? Que es la versión cinematográfica de una obra de teatro del mismo nombre. El cine supo hacerse eco de un montaje que ya había asumido el fútbol como atracción cultural y social.

Hay pocas cintas “clave” en la épica cinematográfica futbolística. Hay héroes, pero inmersos en contextos históricos de los que se valieron los realizadores para establecer una trama. La Segunda Guerra Mundial, como acontecimiento insoslayable del siglo XX, entregó dos cintas de epopeya, que tenían al juego como esencia y que respondían al discurso “antialemán” que distinguió a muchísimas obras tras el conflicto bélico. Había héroes. Pero la historia no era propia del fútbol. Eran filmes de guerra con el fútbol como “salvación”. Era el fútbol, y no sus ejecutores, el que vivía su propio sufrimiento dentro de un hecho histórico.

El destacado escritor y dibujante argentino Roberto Fontanarrosa, “futebolero” hasta su muerte en 2007, se valió de una cita de una casi desconocida película húngara para bautizar al cuento que daba inicio –y nombre– a uno de sus libros de relatos: **“El fútbol es sagrado”** (1990).

Esa frase se ha transformado, con el correr de los años y en gran parte gracias a ese cuento corto del rosarino, en mandamiento de los fanáticos del deporte y evoca a la cinta húngara **“Két félidő a pokolban”**, que en el mundo anglosajón se tradujo como “The Last Goal” (“El último gol”) y “Two half times in hell” (“Dos tiempos en el infierno”), pero que en Sudamérica se conoció como “Match en el infierno”. La primera película que puede considerarse “clave” entre las cintas épicas futbolísticas.

La obra de Zóltan Fábri data de 1963, está en blanco y negro, y cuenta las desventuras de prisioneros húngaros en un campo de concentración durante la ocupación alemana de la Segunda Guerra. Con motivo del cumpleaños de Hitler, al encargado del campo se le ocurre celebrar un partido de fútbol entre los prisioneros y los soldados germanos. Para eso, le encargan la organización de la escuadra al preso Ónódi, goleador que había destacado en la selección húngara en los últimos Juegos Olímpicos.

Ónódi pide regalías para el desafío: él podrá escoger a los compatriotas que completen la oncena, tendrá tiempo y comida extra para preparar al equipo y se liberará a los jugadores de las labores propias de la reclusión. Los ocupantes aceptan, pero lamentablemente para el goleador, buena parte de los jugadores que escapan tienen otra cosa en mente: el proceso de preparación les permitirá escapar del yugo alemán en algún momento de distracción de los captores. Cuando sus pares le cuentan a Ónódi de sus planes, se niega rotundamente a participar y amenaza con boicotear el plan. Lanza la pelota al aire y al momento de volver a controlarla con una técnica depurada, escupe una declaración de principios: “El fútbol es sagrado”.

No convence a muchos, en todo caso. Los reclusos, incluido el protagonista, intentan un escape, y fallan. Las autoridades deben decidir si ajusticiar a los insolentes de inmediato o esperar hasta la realización del partido. Los presos ven venir su suerte y algunos no quieren jugar, porque no quieren que su última acción en vida sea el homenaje a los captores. El mismo Ónódi, el mismo que creía que el fútbol era sagrado, no sabe qué hacer. Piden que se les perdone la vida, pero los alemanes no les comunicarán su destino hasta después del encuentro. Un capataz les filtra la verdad: serán asesinados después del pitazo final.

Con la suerte echada, los húngaros deciden jugar. La tribuna “oficial” está llena de gendarmes nazis y el sitio eriazó vecino se repleta de húngaros reclusos, incluso llegan los que despreciaban a sus compatriotas jugadores por prestarse para semejante humillación. En el primer tiempo, los germanos arrasan. En el segundo, Ónódi lidera a los suyos a un repunte impensable, a punta de amor propio. La multitud húngara comienza a sobrepasar las barreras del campo, y cuando un judío húngaro termina de dar vuelta el partido, celebra de manera poco conveniente, enrostrando el tanto a la tribuna enemiga. Al mismo tiempo, la barra “local” se desborda. A punta de balas, los húngaros son rechazados. Los jugadores, aniquilados en cancha. Todos.

El fútbol no se abandona, era el mensaje. Una ley implícita de los amantes del fútbol amateur, una regla no escrita de la moralidad del deporte. Pero más importante que eso, la cinta evoca la identificación con los presos, obligados a “perder para salvar la vida” o a “ganar y morir con honor”

A la historia de los húngaros, en todo caso, le hacía falta “espectacularidad”, para que su viaje al cine “popular” tuviera impacto. La épica deportiva no bastaba. Le faltaban “rostros” y un final feliz.

El multifacético y legendario actor y director John Huston se valió de “Match...” y la transformó en la que muchos recuerdan como la película de fútbol más épica que se ha hecho, si no la primera, aunque viera la luz 18 años después en Estados Unidos. “**Victory**” o “**Escape to Victory**” se llamó “Evasión o Victoria” para los hispanoparlantes, y contó con el elenco de futbolistas más despampanante que recuerde una película con referencias al fútbol. No es sólo ver a un emergente Sylvester Stallone en un rol principal de arquero, o a Michael Caine como volante central experimentado o a Max von Sydow como jefe alemán. La trama es básicamente la misma que en “Match...” (además, buena parte de las escenas de partidos se filmaron en Hungría), aunque esta vez los opresores se enfrentaban a una variada colección de prisioneros aliados. Entre ellos Pelé, el argentino Osvaldo Ardiles, los ingleses Bobby Moore y Mike Summerbee, el belga Paul van Himst, el polaco Kazimierz Deyna, el noruego Hallvar Thoresen, el holandés Co Prins, el escocés John Wark, el danés Soren Lindsted y el irlandés Kevin O’Callaghan. Todos estos famosísimos

jugadores de la época, blindando a Stallone en su rol de prisionero estadounidense que se hace del arco aliado sólo para tener la opción de huir. Del otro lado, en el equipo teutón, también había jugadores de relativo renombre, pero no de origen alemán, como el golero inglés Laurie Sivell o Werner Roth.

El mensaje es, al igual que “Match”, que el mundo está contra los alemanes durante la guerra y el juego también es manera de derrotarlos. En este caso, el final es feliz: tras empatar el duelo en cuatro goles (tras una chilena de Pelé y después que Stallone tapara un penal) los aliados huyen en medio de la muchedumbre que ha invadido el campo. Todos huimos con los aliados. Todos los ayudamos a huir. Escapan como justo premio a no haber escapado en el entretiem po, que era el momento en que, de acuerdo al plan, saldrían del camarín en un túnel. Y no lo hicieron para poder dar vuelta un partido imposible.

Hay que aclarar, en todo caso, que tanto la película de Fabri como la de Huston están basadas en un hecho real, el llamado “Partido de la Muerte”, cuando ex jugadores del Dínamo de Kiev, en plena ocupación alemana de Ucrania, en 1942, fueron asesinados por los germanos tras haberles ganado un partido, contradiciendo las sugerencias previas. Es más: existe una película anterior a “Match en el infierno” y “Evasión o Victoria” que cuenta por primera vez el incidente. Es rusa, se estrenó en 1962 y responde al nombre de “**Tretiy Taym**”. La dirigió Yevgeny Karelov, está en blanco y negro y fue el primer relato de la tragedia del Start FC, el combinado de prisioneros que sacrificó su vida por mantener el orgullo deportivo ante el asedio nazi.

De todos modos, el párrafo anterior es útil para explicar el grueso de las películas épicas importantes: la reproducción de alguna proeza o tragedia futbolística histórica verídica. Para llegar al cine, el fútbol legendario debió valerse de equipos que alguna vez hicieron historia. De todos modos, ha ocurrido lo mismo, aunque en una proporción infinitamente mayor, con otros deportes, como el fútbol americano.

La guerra también inspiró a los ingleses, en 2001, a realizar un cortometraje animado que duraba media hora y estaba ambientado en la Primera Guerra Mundial. “**War Game**” (“Juego de Guerra”) contó con las voces de Kate Winslet y Colin McFarlane, entre otros, y narraba la breve historia de una familia cuyos hijos, fanáticos del deporte, parten a

la guerra y allá intiman con los soldados alemanes al punto de jugar un partido entre las trincheras. Por cierto, la práctica fue censurada por los superiores de los personajes. El final es trágico: los hermanos mueren en la guerra y el mensaje es disonante. La moraleja se explicita (“cómo los generales y los líderes de los países no pudieron conseguir lo que los soldados y un balón sí”), pero en Inglaterra el cortometraje fue duramente criticado: inicialmente se le había concebido como una manera de introducir a los jóvenes en la historia de su país con el fútbol como elemento de interés, y terminó descorazonando a los muchachos que alcanzaron a disfrutar de una película animada sobre su deporte favorito.

La tragedia inspiró a su vez producciones grandilocuentes, aunque con un impacto más “local” y la reafirmación de una identidad colectiva. En mayo de 1949, casi la totalidad del equipo profesional de Torino (Italia) falleció en un accidente aéreo cuando regresaban de un partido a beneficio en Portugal. La “Tragedia de Superga” ponía fin al dominio de los granas en la competencia peninsular y daba inicio a la leyenda, la de “Il grande Torino”, una escuadra que había sido pionera en varios aspectos del juego. No sólo la RAI realizó un documental al respecto. En 2005, Claudio Bonivento escribió y dirigió “**Il grande Torino**”, una extensa película para la televisión que se filmó en Turín, y que narra las historias de los principales protagonistas, víctimas y supervivientes del accidente.

En Inglaterra, se vivió en “Desastre de Munich”: en 1959, buena parte de la planilla del Manchester United pereció también en un siniestro aéreo, en la Bavaria germana, cuando regresaban de un partido por la Copa de Europa en Belgrado. El episodio, que forma parte de la historia misma del club rojo, dio para una serie de televisión, llamada “**Surviving Disaster**” (“Sobreviviendo al desastre”), que estaba dedicada a la vida de Sir Matt Busby, entrenador de ese Manchester y sobreviviente de la tragedia, al igual que el jugador Bobby Charlton.

En 1999, el inglés Mick Davis entrega “The Match”. Nuevamente, pueden verse fácilmente los condimentos clásicos de una comedia inglesa: la identificación con el protagonista, un sencillo repartidor de leche en un minúsculo pueblo escocés que arrastra una cojera desde niño y una baja autoestima desde la desaparición de su hermano mayor. La ausencia del padre y la muerte en vida de una madre alcohólica casi completan el

cuadro. El personaje principal, Wullie Smith (Max Beesley) sufre lo que un lugareño llama TFR, “Total Football Recall”, un síndrome que permite memorizar y recitar las oncenas de cualquier partido que se haya jugado en Escocia, el resultado, los cambios y hasta el clima en que se jugó tal encuentro. Fanatismo y autoconciencia de mediocridad, nuevamente presentes.

El protagonista ha soñado eternamente con el amor de la vecina de siempre, pero su autocompasión se lo impide. Sus tardes y noches las pasa en uno de los dos bares del pueblo, que tiene una centeneria disputa con el antro vecino. Cada año, se juega un partido entre quienes beben o trabajan en cada tugurio. Esta vez, se juega el partido número cien. El bar que lo pierda, tendrá que cerrar sus puertas para siempre. El protagonista deberá hacerse cargo de la conducción técnica de la escuadra esmirriada para enfrentar a los sobreentrenados rivales... y de paso, podrá redimirse. El juego, acá, es el vehículo para la redención y salvaguardar la identidad y la pertenencia que se ha dibujado en torno al bar de la esquina.

Ken Loach ha entregado la última obra anglosajona que puede catalogarse como comedia “fútbolera”, pese a que el juego en sí aparece virtualmente ausente: es la historia de un cartero, Eric, en Manchester, con una vida a punto de desmoronarse. Su segunda esposa sale de la cárcel, pero aún no aparece por casa. El protagonista ha mantenido a los dos hijos de ella, pero con cuestionables resultados. En su estado de depresión, comienza a hablarle a la imagen de su gran ídolo, el francés Eric Cantona, leyenda para cualquier forofo de Manchester United.

Como si se tratase del cuento del genio de la lámpara mágica, Cantona se le aparece a su homónimo tristón y le aconseja para salir del hoyo y conseguir lo que quiere.

“**Looking for Eric**”, en todo caso, abre la puerta a un acápite no menor: la presencia del ídolo es fundamental en las comedias anglosajonas. En la cinta de Loach, es palpable. Cantona es personaje y hace parodia de sí mismo y de su significado como “ídolo”.

“**Tifosi**”(“Fanáticos” o “Hinchas”) , la película de Neri Parenti (1999) está considerada como una de las mejores narraciones de la peculiar forma de ser de los forofos del Calcio en Italia. El filme no muestra imágenes de partidos memorables. De hecho, tampoco hay reproducciones ficticias de encuentros. Se trata sólo de relatos sobre el costumbrismo de un simpatizante al que se le va la vida por sus colores.

Un médico hincha de Lazio que se niega a atender a hinchas de la Roma. Un fanático de Inter, piloto de aviones comerciales, que escucha los partidos de su equipo mientras aterriza el vuelo. Un taxista que tiene convertido su vehículo de trabajo en un verdadero altar de su Milan amado y que lanza por los aires a una señora para permitir que el ex ídolo Franco Baresi pueda ocupar su auto. Y un barrabrava mafioso de la Juventus que debe sufrir la pena máxima: castigado por provocar disturbios, no puede presentarse a lo partidos de su equipo.

Todas estas caricaturas de hincha tienen su propio drama. El retoño del piloto interista y la hija del doctor *lazial* se quieren casar y deben luchar contra la negativa de sus progenitores incluso en las gradas del estadio Olímpico romano, donde los equipos de sus colores se enfrentan (es acá donde se da la destacable escena en que ambos padres ridiculizan a Iván Zamorano y Marcelo Salas, por ese tiempo jugadores de Inter y Lazio).

El taxista milanista tiene su propio drama: por error, apuesta a que su equipo caerá ante la Roma. Va a la cancha y termina viendo el encuentro junto a dos bizarros tifosi romanistas, los mismos que había rechazado en el consultorio el doctor labial de la historia anterior.

Por su parte, el barrabrava de Juventus desobedece la “orden de arraigo” que le impedía viajar a los partidos de la “Vecchia Signora” y se enfrasca en una reyerta con hinchas de Parma, que le quitan su bufanda de la suerte. El incidente termina con el incendio de una casa donde un forofu parmesano guardaba el amuleto del protagonista. El Juventino se mete entre las llamas para recuperar su bufanda, y por defecto salva a su rival. Todo el mundo lo vitorea y el castigo es levantado.

En todo caso, la historia mejor lograda de “Tifosi” no es ninguna de las anteriores. Se trata de un delincuente napolitano que sale de la cárcel el mismo día en que Nápoles juega un importante partido. Su familia lo espera fuera del recinto, pero el hombrecillo se va con su amigo al estadio. Ahí, planean el siguiente golpe, un desvalijamiento de una departamento en el sector “bien” de la ciudad. Todo es miel sobre hojuelas hasta que a la salida del edificio, consumado el asalto, casi los atropella... Diego Armando Maradona, máximo referente del club sureño. La participación del argentino es pobre, no se le puede pedir mucho más, pero redondea la cómica narrativa del filme: los delincuentes devuelven los enseres robados porque no pueden quitarle nada a Maradona, y el astro, renuente pero comprensivo, asiste a una cena con los cacos en un populoso sector de la urbe.

Maradona y Baresi son los dos grandes ex jugadores que aparecen en “Tifosi”, la mirada más liviana al tifoso del calcio. Varias historias en paralelo que retratan una capa más del clásico de personalidades histriónicamente desesperadas de los itálicos. El fútbol sólo es el detonante de una comedia de situaciones que podría haber tenido cualquier otro elemento central, pero que por ser el “deporte nacional” en Italia, sirve como referente.

En Sudamérica, las comedias de fútbol son más identitarias. Colombia tiene dos sátiras que están lejos de ser grandes películas, pero al menos dejan entrever cierta tendencia de la construcción nacional: en la primera, en plena lucha contra la guerrilla, rebeldes y policías del estado hacen una tregua para ver el histórico partido de Colombia contra Argentina en Buenos Aires y que le dio a los cafetaleros su paso al Mundial de Estados Unidos en 1994 (“**Golpe de Estadio**”, 1998); y la otra, una “tragicomedia” en la que un mismo encuentro (nuevamente de colombianos contra argentinos) desata frenesí en la mayoría y tremendos dolores para otros, para retratar en forma caricaturesca los efectos peculiares del fanatismo deportivo en un país donde muchas veces una alegría nacional se transforma en un drama (“**Pena Máxima**”, 2001).

Chile tiene una película de fútbol “identitaria”. Tres historias se alimentan del fútbol para armar geográficamente una identidad chilena en “**Historias de Fútbol**”, de Andrés Wood. La nobleza del hinchismo por el fútbol en un entorno pobre e inocente (en Calama), la “viveza del chileno” (Santiago) y la desatada pasión (más hormonal que racional) y el

misticismo que se evoca del austero historial de logros de la selección chilena (en los años ochenta en Chiloé). Tres excusas futbolísticas –un partido de liga profesional entre Cobreloa y la U; una pichanga dominical de barrio, y el partido de Chile contra Alemania en el Mundial de España, respectivamente– permiten dibujar con humor tres viñetas del personaje principal: el chileno.

Una película muy similar –al menos en su evidente oferta de “identidad nacional” es la noruega “**Lange Flate Baller**” (2006, dirigida por Bjorn Fast Nagell y Harald Zwart), o “Long Flat Balls” –“Grandes y desinfladas pelotas”– es una comedia sobre seis amigos que trabajan en un garaje desfinanciado y que comparten como hobby el fanatismo por su selección en el Mundial de Alemania. Cada uno de ellos se pinta en la barriga una de las letras del nombre de su equipo en inglés –Norway– e hinchan en bares o estadios. Viajan a Alemania en la antesala de la quiebra de su fuente laboral y el periplo, bizarro y cómico, sirve para desatar a lo largo de la cinta pequeñas tramas para cada personaje. La comicidad se completa cuando Noruega llega a la final del campeonato –nunca sucedió– y en el entretiem po, los protagonistas se encuentran con reconocidas figuras de la farándula de su país y minutos después están en el centro del campo alentando en su particular estilo a un combinado que caía contra el elenco local y que da vuelta el partido para coronar a los noruegos como monarcas mundiales.

El Hooliganismo

Sin entrar en desmerecimiento de las teorías que apuntan a Sudamérica, y específicamente a Bolivia como el país donde se jugó por primera vez algo similar al fútbol, se acepta con regularidad al Reino Unido como cuna del balompié. No es de extrañar, entonces, que los primeros estudios sobre la violencia en el juego, o los más acabados al menos, provengan de Inglaterra. Documentales de la BBC han entregado los primeros antecedentes de conductas sociales violentas en la actividad hacia el siglo XIII, cuando los duelos incluían a cientos de personas por “equipo”.

Asumiendo la invención de la cinematografía a fines de 1895, la aparición del personaje-tipo de la violencia en el fútbol tiene su origen, de acuerdo nuevamente a las teorías más aceptadas, en la misma época, directamente en 1898. De esa fecha datan los primeros antecedentes del término “hooligan”. Como personaje cinematográfico protagonista y tema de película, el “barrista agresivo” no aparece en el cine inglés sino hasta que el fenómeno social tiene consecuencias de impacto mundial y se transforma en una caracterización que hace el resto del mundo hacia el fanático británico del balompié.

El 29 de mayo de 1985, treinta y nueve personas mueren en el estadio de Heysel, Bruselas (Bélgica), antes de la final de la Liga de Campeones entre Juventus de Italia y el Liverpool inglés. Meses antes, la irrupción de cientos de hinchas ingleses a partidos de la competencia local (la barra del Leeds, especialmente) han dado que hablar en la sociedad isleña. La BBC, a fines de ese año, lanza un aclamado documental de nombre “**Hooligan**”, que convive y muestra las costumbres de un grupo de fanáticos de un tradicional club londinense, West Ham United.

El documental impacta en Inglaterra. Se hace conocido el concepto de “Firm” (en español, “firma” o “empresa”), porque para los barristas ingleses que viven en función de su equipo, es un trabajo más y porque la asistencia a los partidos del club se sostiene bajo la consecución de recursos. El financiamiento es colectivo: se busca dinero para la barra, no para cada individuo. Y las actividades son de empresa, también. Los grupos llegan juntos al estadio y se van juntos. Y de la misma manera en que el equipo de sus amores batalla contra el rival de turno, cada “firma” batalla contra la fanaticada rival. El equipo pelea dentro de la cancha. La barra lo hace fuera de ella.

Pasaron tres años para que el documental “Hooligan” tuviera su primer fruto cinematográfico. Alan Clarke entrega “**The Firm**” en 1988. Se impone con autoridad como el primer filme dramático sobre la violencia en el fútbol. La trama es sencilla y refleja las características de “subcultura” entregadas en 1985. Gary Oldman es el líder de una facción de la barra (“firm”) del West Ham, que en su idea de liderar la fanaticada inglesa con miras a la participación de su selección en la Eurocopa de ese año en Alemania, se enfrasca en violentas reyertas con otros subgrupos de la misma hinchada del cuadro del este londinense.

Queda en evidencia uno de los principales aspectos del hooligan inglés: no es necesariamente un individuo marginal sin espacio en la “sociedad”: se trata de empleados bancarios, agentes de bienes raíces (como el protagonista), medianos empresarios, tipos con una vida de, al menos, clase media. Muchos tienen casa en los suburbios, uno que otro tiene auto deportivo, hacen vida de familia y su principal “vía de escape” es la conformación de un grupo que les da más identidad que sus vidas “integradas” y que ve en la facción contraria una amenaza –que se combate con la fiereza que no aparece para defender el estilo de vida “normal”– contra lo que importa más que la identidad que todos comparten: el carácter de inglés trabajador. Del ciudadano con vicios “normales” como el “alcohol social” y el tabaco, pero adicto a una droga más potente.

“**ID**”(“Identidad”), entregada en 1995 por el inglés Philip Davis, es el primer esbozo cinematográfico de la lucha contra el hooliganismo. Policías son enviados a trabajar en forma encubierta para integrarse a las “Firms”, pero en el camino, la violencia, el desahogo, el alcohol y las drogas van carcomiendo los principios del protagonista.

Tras “The Firm”, destaca “**Football Factory**”, de Nick Love (2004). No es un nuevo capítulo de la obsesión inglesa sobre la importancia que ha alcanzado la violencia en su fútbol y en sus gradas. Tampoco se trata de revivir la necesidad del hombre por encontrar ejércitos que conformar o a los que pertenecer. La cinta de Love entrega, además, los primeros indicios llevados al cine de los efectos colaterales que provoca la conformación de grupos violentos. A diferencia de “The Firm”, donde no hay culpas ni secuelas en los protagonistas, “Football Factory”, quizás por aparecer en un momento donde la lucha gubernamental y social contra la violencia en el fútbol en Inglaterra ya rendía buenos frutos, pretende entregar un mensaje más allá de la mera descripción del fenómeno. La película es violenta, descriptiva –introduce la participación de adolescentes y menores de edad en las “armadas futbolísticas”–, pero subyace una moraleja. Sin perjuicio de lo anterior, Chelsea –el club del que los protagonistas eran hinchas– solicitó la censura de la cinta.

Hacia comienzos del siglo XXI, el término “Hooligan” se ha globalizado y sus actuaciones son temidas en el mundo. Aparecen documentales que sólo detallan las

actuaciones de los barrabravas. Uno de los más destacados es **“Hooligans and Thugs: Soccer's Most Violent Fan Fights”**, que data de septiembre de 2003, y que en una hora y media muestra sólo encuentros entre barras. La mayoría, inglesas. Y las que se detallan fuera del Reino Unido, son réplicas.

A comienzos de este lustro (2005), aparece **“Green Street Hooligans”**. También conocida como **“The Yank”**, la obra de la alemana Lexi Alexander muestra la visita de un norteamericano a su hermana en Londres y su familiarización con el fenómeno Hooligan, completamente desconocido para un norteamericano o un canadiense, más allá de las referencias informativas sobre el tema. El muchacho, deprimido y en búsqueda de nuevos horizontes, se introduce en el submundo, lo asimila, lo vive, pero cuando escapa de sus manos y genera efectos familiares diversos, decide volver a su país a recuperar lo que perdió, tras haber enfrentado la “perdición”. El mensaje es claro: la violencia en el fútbol es sólo un escape, una evasión. Y el tema de fondo en el filme es la lucha personal contra uno mismo. Poco tiene que ver el fútbol en sí. **“The Yank”** es sólo un ejemplo del “afán educativo” que ha impregnado el cine sobre el fenómeno en los últimos años.

Como muchas otras cosas, el hooliganismo se ha repetido en el tercer mundo con años de “retraso”. La violencia en el balompié sudamericano comenzó a ser “tema” a inicios de los años 90, con la irrupción de los “barrabravas” en los países del Atlántico y su posterior replicación en Chile. Hay divergencias sociales evidentes. Los hooligans “criollos” no son de clase media, sino baja, y va de la mano con carencias sociales y culturales. En el cine, en todo caso, el retrato es mínimo y claramente posterior. Una sola película se ha hecho en Chile que trate el tema, siempre rozando con otras temáticas. **“Azul y Blanco”** (Sebastián Araya, 2004), dibuja el antagonismo patente entre las barras de Universidad de Chile y Colo Colo. El odio, en todo caso, aparece partido por una historia de amor entre una ingenua barrista alba y un confuso fanático de la U. El amor es posible pese a la divergencia en las pasiones futboleras, pero puede provocar aún más violencia entre quienes no se dan cuenta. Al final, es más una historia romántica con la violencia en el fútbol como enemigo principal. Los esbozos más interesantes del tema “violencia futbolística en el cine” tienen que ver más en esta cinta con las caracterizaciones sociales que se hace de las barras de los equipos más populares, más que a la explicación de sus

orígenes o desarrollo. Un reflejo un poco más acabado del fenómeno se da en el criollo “**Raza Blanca**”, documental sobre la barra de Colo Colo.

Liberación femenina

Las películas sobre mujeres en el fútbol tuvieron un *boom* en Estados Unidos y en Inglaterra a comienzos de siglo, especialmente en la isla, tras la aparición en 2002 de “**Bend it like Beckham**” (“Cúrvala como Beckham”), dirigida por la keniana-inglesa Gurinder Chadha, y alimentado por el crecimiento exponencial del fanatismo por el deporte en su rama femenina en el país norteamericano, a nivel profesional, universitario y colegial (no en vano las estadounidenses han conseguido logros mundiales que sus pares varones envidian).

“Bend it...” se sostiene con el mismo prejuicio de la mayoría de las obras del subgénero, pero agrega un conflicto socio-cultural: una familia sikh ortodoxa que vive en Londres tratando de conservar sus tradiciones se ve alterada cuando la hija menor se rebela ante sus padres porque quiere practicar el fútbol de manera más “profesional” en el equipo del barrio. La muchacha es fanática del astro inglés David Beckham y sus padres no entienden como le gusta más el deporte que la cocina de sus ancestros o que no aspire a casarse como su hermana mayor. El filme, además, tiene condimentos sexuales: Jess, la protagonista, se amiga con Jules, cuya madre llega a pensar que su hija es lesbiana y es pareja de Jess. Eso, para los progenitores Sikh, termina por colapsarlos. Si ya habían puesto el grito en el cielo cuando supieron que el entrenador de las muchachas, un galán inglés tradicional, estaba interesado en su pequeña...

El valor de “Bend it...” no está tanto en la trama “futbolística” sino en la inteligente comedia sobre la adaptación de los extranjeros al desconfiado ambiente británico y a sus costumbres y la instalación del debate sobre el fútbol de mujeres y al prejuicio sexual que le acompaña a las que practican un deporte “de hombres”.

Arte marcial

En 2001, Chow escribió el guión, dirigió y protagonizó la cinta más exitosa de la historia de Hong Kong, **“Shaolin Soccer”** (“Fútbol Shaolin”, también traducida como “Fútbol Kung Fu”). El género escogido –la comedia– fue el menos violento para el objetivo ulterior de la obra: unir en un metraje el deporte moderno, con un forma de arte marcial y creencias antiquísimas, como el kung fu y el budismo. Y de todos modos, Chow tuvo problemas: el departamento de TV, Radio y Artes de China le pidió que cambiara el título de su obra por contener los términos “fútbol” y shaolín” y los budistas podían sentirse insultados. El actor y realizador se negó y fue castigado con un año de prohibición para filmar en ese país.

“Shaolin Soccer” se valió de extraordinarios efectos computacionales para llevar a la “vida real” la historia de Sing, un joven obsesionado con el kung fu y con dar a conocer al mundo los beneficios de su práctica. Sing busca alguna actividad para demostrarlo simbólicamente y descubre por casualidad que el fútbol puede ser la clave. Junto a sus hermanos, conforma un esmirriado y comiquísimo equipo sin mayores talentos, pero que con ayuda del milenario arte marcial puede conseguir victorias a través de jugadas mágicas, combinaciones aéreas y especiales y potentísimos remates.

Es sencillamente desopilante. Inspirado en la exitosa serie animada “Oliver y Benji”, Chow expone al Shaolin Team, nombre de la escuadra, en su camino a la final de la copa amateur de la ciudad, donde se enfrentarán a un tenebroso equipo de jugadores cuasi robotizados, que han sido entrenados con las tecnologías más avanzadas. Es el “Evil Team” (“el equipo de la maldad”). Del otro lado, el Shaolin Team cuenta con un arquero idéntico a Bruce Lee (incluso su vestuario es de una antigua película del fallecido ícono de las artes marciales) y cuando el golero es fulminado por el “evil team”, lo reemplaza con una muchacha torpe que ataja gracias a su avanzado... Tai Chi.

“Shaolin Soccer” fue un acontecimiento en Asia, Europa y Sudamérica, aunque no llegó a muchas salas de cine. Curiosamente, hasta hoy es una de las películas sobre fútbol más famosas, por más que le falte poco para ser una cinta animada. Mezcló efectos especiales, humor, fútbol y religión, fusión inédita hasta entonces. Las secuelas no tuvieron

éxito, pero las versiones de juegos de video sí. Era casi el paso lógico. Y su director siguió haciendo películas de efectos especiales basadas en dibujos animados.

Otra “rareza” asiática es “Jing di qiu xia”(“Soccer Heroes”, en el mundo anglosajón), realizada por el chino Xie Hong en 1987. Acá no hay efectos especiales, pero sí aparece nuevamente un choque de mundos. Es una cinta histórica, que narra la llegada de los ingleses a China cuando cayó la última gran dinastía, la Qing, a comienzos del siglo XX. Con los británicos llegó el fútbol, y algunos lugareños quisieron, en contra de lo establecido, armar su propio equipo de fútbol, que compitiera con las escuadras isleñas y que no fueran duelos simbólicos armados para caer indignamente ante los visitantes y así complacerlos. La cinta relata la lucha de los chinos “invadidos” contra sus propias autoridades, porque el deporte competitivo no estaba permitido, como sí parecía estarlo, a los ojos de los protagonistas, la invasión cultural occidental. Está lejos de ser una comedia: tras enfrentarse hacia el final con los británicos y vencerlos en un partido lleno de violencia y peculiaridades que podrían parecer graciosas, los jugadores anfitriones son rápidamente detenidos, enjuiciados y enviados a un destierro mortal. La pena es impuesta por sus propias autoridades, no por los ingleses.

En China, otro filme se basó en una de las cuatro novelas clásicas más importantes de la literatura de ese país. A propósito de “A la orilla del agua”, Lian Shan entregó en 2003 **“Shiu Hu, The soccer heroes”** (“Shiu Hu, los héroes del fútbol”). Durante la dinastía Sung, era en que China vivía una “fiebre futbolística” (era una práctica sagrada, además), el primer ministro forma un equipo imperial que, haciendo una analogía con el conflicto bélico presente, se enfrentará a una escuadra de revolucionarios con menos recursos, pero una convicción a toda prueba.

Identidad “europea”

Luxemburgo es un país pequeño en medio de Europa. El 40 por ciento de su población es extranjera y en una de sus zonas más pobladas conviven más de seis idiomas sin incluir el dialecto local. Por cierto, su selección de fútbol no ha ganado nunca nada, jamás ha clasificado a un mundial, sus representativos son comparsa en todas las competencias y salen goleados de todos lados, incluyendo de sus estadios. La local **“La**

Revanche” (“La Revancha”) cuenta la historia de ejecutivos sin empleo que se reúnen regularmente en un cabaret y que deciden fundar su propio club (consiguiendo dinero de inversionistas malintencionados) y reclutar jugadores extranjeros a cualquier costo para que sea un equipo que haga frente de manera digna e inédita en lides europeas. La obra de Andy Bausch es una comedia muy bien lograda, que se nutre de las diferencias culturales y lingüísticas de franceses, alemanes, flamencos, árabes y hasta brasileños para crear una idea de pertenencia desde la no pertenencia. Y en el partido final, que es autorizado por la policía local sólo para que se termine a través del “gol de oro”, terminan jugando dos bailarinas del cabaret.

La progresiva transformación económica y cultural de los países europeos en una comunidad –la llamada Comunidad Europea– también ha tenido versiones cinematográficas. Y sobre fútbol. El mejor ejemplo es la hispano-germana **“Galatasaray-Depor”** (2005). La final ficticia de la Copa UEFA entre el Galatasaray turco y el Deportivo de La Coruña español en Moscú es la excusa para contar las aventuras de una inglesa en la capital rusa, una pareja de franceses en Berlín, un austriaco en Santiago de Compostela y un alemán en Estambul. Todos los protagonistas viven experiencias relacionadas con un robo. O eres asaltado y debes luchar para que la policía te entienda y te de un comprobante para cobrar el seguro, o finges el asalto para cobrar el seguro y salir ganando a través de una simple estafa. Todos los protagonistas tienen problemas de comunicación con sus interlocutores, que por cierto parecen más interesados en el partido de marras. Un partido de fútbol sirvió al director alemán Hannes Stöhr para dibujar la realidad posnacional europea. Para el mercado norteamericano, “Galatasaray-Depor” fue llamada **“One Day in Europe”** (“Un día en Europa”).

El fútbol es la identidad

La final del Mundial de Japón y Corea en 2002, entre Brasil y Alemania, sirve de inspiración para el español Gerardo Olivares, que con capitales hispanos y alemanes realizó

una cinta en formato de documental, por más que hubiera libreto o historia: **“La Gran Final”** (2006) cuenta, a través de la comedia, cómo tres grupos muy disímiles intentan de maneras inverosímiles ver el partido. Nómades en Mongolia, camelleros tuareg e indios amazónicos en Brasil, todos a miles de kilómetros de Japón, se desviven por sintonizar el partido en aparatos televisivos agonizantes y a través de antenas en medio de la nada. Tres historias paralelas que reflejan con humor la globalización del fanatismo.

También en 2006, el argentino Carlos Sorín se valió de capitales españoles y trasandinos para realizar una “road movie” similar a “La Gran Final” por su formato de narración: **“El Camino de San Diego”** recorre junto a un fanático de Diego Maradona el trayecto entre Misiones, la pobre provincia argentina, y Buenos Aires. El astro ha sido internado por problemas cardíacos (como efectivamente ocurrió), se teme por su vida y Tati Benítez, el protagonista, viaja con lo puesto –su polera de la selección albiceleste– cual mochilero, a la clínica donde está internado el ídolo y luego a la hacienda donde el “10” ha huido para recuperarse. En su procesión personal, “Tati” carga con su particular ofrenda: una enorme raíz de árbol que, según el protagonista y algunos de sus circunstanciales compañeros de viaje, se asemeja a Maradona con los brazos levantados. El relato es valioso por los personajes que el humilde Benítez va descubriendo en su peregrinaje y el crisol de sentimientos del pueblo argentino sobre su futbolista más destacado.

III

Los símbolos del juego

A partir de las propuestas teóricas propuestas, también puede hacerse una subdivisión respecto a la evidente aparición en varios de los filmes de elementos propios del juego que ganan notoriedad en tanto son simbolizados a través del relato por los protagonistas o por el mismo argumento.

La aparición de estos símbolos, al tratarse de películas con referencias al fútbol, no son casuales y a menudo se transforman en eje del relato o en su defecto en “razón” para definir cierto giro dramático.

Es posible que la idea anterior pueda confundirse con “mensaje”. La idea del “mensaje” de una película es mucho más amplio porque, para comenzar, no dependerá siempre del narrador o director sino más bien de quien recibe la película y la interpreta. Hay símbolos que son universales, pero cuando hay elementos simbólicos de un juego que aparecen en una obra (como una película), su efecto sobre el espectador puede depender además del grado de entendimiento sobre el “código” del juego y el grado de “pasión” o identificación que el juego le genere al individuo.

De todos modos, entre las películas vistas, pueden distinguirse varias que dejan ver elementos simbólicos que son propios del juego mismo.

“**A Shot at glory**” (“Una oportunidad para la gloria”, de Michael Corrente, 2000) muestra la historia de un entrenador de un equipo de segunda división escocesa que debe ganar la copa local si no quiere que el tradicional club que maneja sea trasladado a Irlanda por el dueño norteamericano que acaba de comprar la franquicia (se instala la idea del castigo al héroe). En el camino, además de los equipos que se enfrentan a su querido cuadro, aparecen los fantasmas de un colega que lo traicionó y que dirige a Glasgow Rangers, el club más potente de Escocia y con quien se encontrará en la final de la copa, y su relación inexistente con su hija, emparejada con el rebelde delantero que alcanzó gloria

en otros clubes y que vuelve a trabajar con el DT para salvar la desaparición del cuadro. En su lucha contra la adversidad, el DT McLoud –representado por Robert Duvall– se enfrenta a su pasado y pese a perder la copa, se sacude de sus grandes problemas extrafutbolísticos. La derrota le ha permitido superarse. Y se ha valido de valores aprehendidos a lo largo de su carrera en el juego para lidiar con los obstáculos.

El concepto de “juego limpio” y la pureza de las capacidades de quienes viven del fútbol también han sido centrales en películas como la italiana **“L’ultimo rigore”** (“El último penal, 2002) es casi una telenovela. De hecho, en 2006 salió una segunda parte. La trama es sencilla: las desventuras de un entrenador que tiene en su hijo, talentoso goleador, a su mayor fuente de problemas, en un ambiente lleno de corrupción y drogas. La primera esposa y la nueva pareja del DT, partidos de la competencia del ascenso y de primera división itálicas, hacen el resto. En el juego, escaparse a las reglas significa la expulsión y eso es lo que motiva a lo largo de toda la entrega al protagonista. Mantener a su familia en el juego de la manera más limpia posible.

El fútbol se ha industrializado y tiende a olvidar su esencia, alejarse de los orígenes. En 2001, aparece **“Mike Bassett: England Manager”**, una ruptura respecto a las comedias anglosajonas futboleras “románticas”. Acá hay una burla completa del aparato futbolístico empresarial del fútbol profesional inglés, sazonado poderosamente con el sentimiento arraigado del pueblo británico de “pese a que hemos inventado este juego, somos ridículos en él”. Los ingleses se valen de los valores del juego que ellos han inventado para reírse de si mismos, al crear a un personaje que es el opuesto a lo que debiera ser un entrenador como ellos lo han concebido. El fútbol es la comedia, y ellos son una comedia en el deporte.

Es una sátira contingente, moderna. El entrenador de la selección inglesa muere de un ataque cardiaco y nadie quiere reemplazarlo. El cargo cae en el único DT que no rechaza el puesto, un ex jugador de discretísimos logros en clubes del ascenso. Mike Bassett recluta jugadores mediocres. Ocupa tácticas mediocres. Obtiene resultados mediocres. No está a la altura del cargo, pero qué importa. El equipo clasifica lastimeramente a un mundial ficticio, donde el propio protagonista termina ridiculizado, ebrio, subido en calzoncillos en la tarima

del hotel de concentración. La prensa le pide la renuncia, pero él se niega. La prensa le dice que el sistema de juego es intolerable y él contesta en plena conferencia de prensa: *“Ladies and gentlemen, England will play four-four-fucking-two”* (“señoras y señores, Inglaterra va a jugar cuatro-cuatro-dos, carajo”). Y le ganan a Argentina con un gol con la mano (la venganza perfecta). Jugando un fútbol ridículo, antiguo, y con un DT arcaico, mañoso y desordenado, Inglaterra derrota sus propios fantasmas.

“Mike Bassett: England Manager” establece, desde la ironía –que llega a ser chabacana– la pregunta sobre la verdadera importancia del juego y su esencia lúdica y desordenada en la era de profesionalización en todo ámbito, incluso en personajes intrínsecamente “campechanos”, como el entrenador.

La corrupción en el juego.

Los representantes de jugadores son, en la actualidad, parte importante del aparato industrial del fútbol. Como parte de ese presente, el mexicano Carlos Cuarón integró a un representante sui generis de futbolistas como relator en off y personaje de la última comedia mexicana sobre fútbol, **“Rudo y Cursi”** (2008), que narra las desventuras de dos hermanos que viven lejos de las grandes ciudades y que llegan a convertirse velozmente en figuras de la primera división azteca. Tan rápido como la fama llega, se va. Las peleas y el cariño entre los dos hermanos son los grandes elementos del filme, que también tiene loables y largas secuencias de partidos recreados para la ocasión, y en la que se agradece que los protagonistas –actores profesionales– muestren su talento con el balón. “Rudo y Cursi” es una sátira latina sobre los vicios y en el deporte más popular en un país que ha hecho de la corrupción un elemento de exportación en literatura y cine. Al final, el juego termina destruyendo la vida y la carrera de los hermanos, pero al menos se han reconciliado y tienen espacio para un nuevo comienzo, con el fútbol como lo que es: un pasatiempo, y no el causante de su autodestrucción. En el pasado del cine mexicano, las comedias futbolísticas entregan a **“El Chanfle”** como ejemplo destacable. Las películas de

Chespirito, en todo caso, sólo cuentan con gracia las aventuras de un personaje del humorista en uno de los clubes más populares de la nación, América. Se trata de comedias “blancas”, sin mayores alusiones a elementos de contingencia o mensajes subyacentes, que solo defienden la pasión inocente de la hinchada y de los protagonistas por un club de fútbol.

El desafío a la corrupción y el respeto a una lealtad mayor para con el compañero “de equipo” aparece en la polaca **“Pilkarski Poker”** (1989) de Janusz Zaorski. El protagonista es un árbitro. Es el encargado de impartir justicia en el juego el que no sabe qué hacer. “Soccer Poker” –como se le conoció en el mundo anglosajón- relata la historia de un legendario jugador de la selección local, Jan Laguna, conocido por su potente remate que solía romper travesaños. Laguna, alcohólico redomado, se ha transformado en árbitro. No se jacta de su probidad, pero la cinta lo muestra como un baluarte de la honestidad inmerso en una liga manejada por dueños de clubes corruptos que se reúnen para decidir qué equipo será campeón y cuáles descenderán, a falta de pocas fechas para el final de la competencia. La manipulación de resultados es necesaria y para eso es fundamental contar con el árbitro.

El borracho Jan Laguna permanece al margen de la confabulación (que se presenta como un hecho habitual en la competencia polaca, no como un complot circunstancial) hasta que su esposa, dirigente de la federación local que aspira a cargos internacionales que permiten salir del país (sitial apetecido en las naciones que hacia 1989 aún permanecían tras la llamada “Cortina de Hierro”) le abre los ojos: Jan debe, en forma imperativa, “ayudar” a su viejo amigo y dirigente del club en que el árbitro jugó en sus tiempos de futbolista. Pasa que ese club no está entre los que confabulan y es aspirante al título. Si Laguna da una mano, además de favorecer a su amigo, será recompensado con recomendaciones para juegos internacionales y su esposa también.

Laguna cae en cuenta así, por su esposa, que la competencia está corrupta y la mujer que quiere está metida en eso. Decide vengarse, básicamente por orgullo. Y opta por ofrecer sus “servicios” a los confabuladores a un alto precio, pero también hace creer a su esposa y a su viejo amigo dirigente que también podrán contar con él. El protagonista del

juego se “disfraza” dentro de la trama. Es otro. Se re-presenta. El timo que arma Laguna es sencillamente admirable. Incluye en el plan a un viejo colaborador que también fue ex jugador y recluta a otro árbitro, el que dirigirá otro partido clave de la jornada final, para que a través de una sutileza del juego mismo (la invalidez de un gol cuando nadie del equipo que ataca tiene contacto con el balón), las partes involucradas deban comprometer millonarios pagos sin darse cuenta de que Laguna y sus amigos están “jugando a dos bandas”.

La trama es soberbia para quienes disfrutan del drama que incluye elementos muy específicos del juego mismo. El desenlace no lo es tanto y apela más al romanticismo a un simbolismo del juego en su versión más pura y lúdica: Laguna, que iba a conseguir infaustas cantidades de dinero, termina sin premio, jugando en una cancha vacía junto a dos ex compañeros de la selección polaca que integraron. Pero tiene la conciencia tranquila: cuando estaba a punto de concretar su estafa doble, la irrupción del hijo de un ex compañero en el partido que estaba dirigiendo le remordió la conciencia y sencillamente no pudo seguir manejando el encuentro.

La felicidad del juego

El 30 de abril de 2008, Boca Juniors recibió en Buenos Aires a Cruzeiro por la Copa Libertadores. Antes del pitazo inicial, hubo un minuto de silencio por una ausencia notoria en el estadio “La Bombonera”. Horas antes, víctima de una descompensación generalizada, había muerto a los 75 años María Esther Duffau, conocida y amada por toda la hinchada xeneize y el plantel. Todos la conocían más por su apodo: **“La Raulito”**.

“La Raulito” fue una mujer que vivió gran parte de su vida en la calle, sin familia, sin hogar. Se hizo pasar muchas veces por hombre y cuando no, creían que lo era. Jugó mucho al fútbol en su infancia, adolescencia y adultez, pero claro, nunca a nivel amateur o profesional. Jugaba una pichanga cualquiera cuando se lo permitían, con una pelota de trapo o de lo que fuese. Pasó por la cárcel, el reformatorio y el manicomio, donde hasta

intentó que se construyera una cancha. Y en 1975, el extinto director chileno Lautaro Murúa dirigió la película argentina que contó la historia, hasta ese momento, de Duffau.

Según las crónicas, “La Raulito” es una de las mejores películas trasandinas de la década del 70. Habla sobre la soledad de la mujer y de la incapacidad de sus circunstanciales seres queridos para integrarla a sus respectivas vidas. El fútbol, para esta mujer desamparada, era una de sus vías de escape. Según cuenta la película, una vez rompió los ventanales de una tienda para robarse una pelota y una camiseta que luego regalaría a una niña menor que también parecía hombre. Jugaban un rato en la playa, pero luego debían comenzar a huir de sus perseguidores policiales. Delinquía –engañaba, usaba sus trucos- para poder jugar.

“La Raulito” causó impacto en Argentina. En España se hizo una secuela (“La Raulito en Libertad”), pero no tuvo éxito alguno. Hace pocos años, el realizador Emiliano Serra hizo un documental sobre Duffau.

Pero además, la obra de Murúa una de las pocas –sino la única– película de fútbol sobre mujeres en que la práctica del deporte no reporta problema existencial alguno a la protagonista. La Raulito juega, y juega nomás, y ya está. Y sigue jugando. Y siguió jugando hasta su muerte. Fue su evasión.

La pureza del juego también es visible en un filme africano -con capitales franceses- llamado “**Le ballon d’or**”. Además de retratar la que posiblemente sea la historia de muchos de los cracks del continente negro que se buscan la vida en clubes europeos, es el relato del joven que busca el “tesoro escondido”. Es la historia de Bandian, pequeño de ocho años que vive en una pobrísima aldea guineana y que está enamorado del fútbol. Una doctora en campaña que pasa sus días en la clínica local le regala una pelota, porque hasta entonces sólo jugaba con pedruscos y pelotas de trapo. El niño, obsesionado con su juego, con el sueño de jugar en Europa como sus ídolos, pinta de amarillo su nuevo balón para que sea un balón de oro, parafraseando al insigne premio que entrega la revista francesa “France Football”. El muchacho es “descubierto” por un neófito agente de jugadores, y tras variadas peripecias, un club galo lo recluta y el muchacho parte solo a Francia para formar

parte de la camada de jugadores de proyección del instituto, que reciben educación y viven del cuadro interesado.

Un elemento latente del juego es la búsqueda de un premio. En 2000, la debutante noruega Catrine Telle dio a conocer **“Ballen i øyet”** (“Balones y ojos”, traducida en el mundo anglosajón como “Eye Ball”). La protagonista de la cinta pareciera frisar los 30 años de edad, pero es presentada como una adolescente que juega regularmente fútbol. Un pelotazo le da accidentalmente en uno de sus ojos y despierta en un hospital con una extraña secuela del golpe. Ve doble, parejas para todo. Una persona caminando por la calle va acompañada de otra idéntica. Para más abundancia, es hermana de mellizas. Ella se da cuenta de que le falta su complemento, su par. Decide dejar el fútbol y se pone en campaña para buscar a su pareja, sea hombre o mujer. En un mundo de pares, con escenografías surrealistas, situaciones fantasiosas que recuerdan a la francesa “Amelie”, la protagonista deja el fútbol para buscar lo que de verdad será su premio. El juego se abandona porque hay otro juego en que el tesoro escondido será más valioso. El premio es encontrar al doble que todos tienen, menos la protagonista.

Rusia tiene una importante tradición balompédica y cinematográfica. **“Garpastum”**, de Alexei Germa, unió en 2005 ambas pasiones. Está ambientada en la Unión Soviética de comienzos de siglo, contada en colores sepia, y narra la historia de dos hermanos adolescentes embobados por el fútbol que quieren comprar un terreno baldío para transformarlo en una cancha. Para eso, comienzan a jugar por dinero con obreros, religiosos y cualquiera que desee apostar. El problema es que la llegada de la Primera Guerra Mundial trastocará todos sus planes. Uno de ellos tendrá que partir al combate, sin ir más lejos. Pero además, “Garpastum” refleja cómo, en uno de los momentos más importantes de la historia de ese país, un par de muchachos hacían lo posible por sobrellevar sus preocupaciones más comunes y corrientes, como descubrir al sexo opuesto o asegurar un gramado donde practicar el juego. Para quienes desconocen el detalle de la historia soviética, seguir “Garpastum” –“Juego de Pelota”, en latín– es complicado, pero se compensa con escenas de gran belleza y fotografía.

La esencia del juego es apreciable también en películas animadas. Hacia comienzos de los años 70, los poderosísimos estudios Walt Disney se tentaron con una historia que mezclaba realidad con animación: **“Bedknobs and broomsticks”** (“La bruja novata”), una cinta en la que tres niños caen en una isla completamente animada en la que los animales que ahí moran pasaban las horas jugando al fútbol. También están los dibujos creados para niños muy pequeños, como la franco-canadiense **“Franklin’s soccer adventure”** (“La aventura futbolística de Frankie”, 1997), sobre una desconocida tortuga que arma un equipo.

También estuvo la japonesa **“Ganbare! Kickers”** (“Supergol”, 1989), La historia estaba enfocada en el descubrimiento del amor por parte de los niños que practicaban el deporte. Por cierto, no tuvo el éxito de “Super...” y apenas contó con 26 capítulos. Lo destacable es que en esta aventura, el equipo perdía más partidos de los que ganaba.

El juego y la deportividad

El 30 de junio de 2002, se jugó la final del Mundial de Japón y Corea entre Brasil y Alemania. Ese mismo día en Chile, se disputaba la final del torneo de Apertura entre Rangers y la UC y en el Parque Forestal de Santiago y a primera hora, miles de ciudadanos se desnudaban para la cámara alternativa del fotógrafo Spencer Tunick.

En Bután, mientras tanto, se jugaba la otra final. La final de los rezagados, el partido que dirimiría cuál era el último del ranking de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA). Bután, país 203, recibía en Thimphu a Monserrat, calificado 202. Horas antes del duelo decisivo entre amarillos y germanos para averiguar quién era el mejor del orbe, se disputaba el sitial del más malo.

El documental **“The other final”** fue financiado por capitales nórdicos. Relata el curioso enfrentamiento entre butaneses y centroamericanos con soberbias “microhistorias”: La complicación de los productores que a cinco días de la brega no conseguían árbitro (que al final sí lo hicieron). Y en el caso de los caribeños, ocurrió que el único volcán de la isla entró en actividad semanas antes del partido y los entrenamientos, cuando se podían

realizar, se entorpecían por las cenizas que caían en la cancha y alteraban la vista de los jugadores (algo que era aceptado con inusual tranquilidad por los lugareños).

Los caribeños además, sufrieron con la renuncia de su entrenador a horas del larguísimo viaje a Asia, porque no aceptó que el presidente de la minúscula federación local impusiese jugadores en la delegación viajera. De todos modos, el episodio no deja de ser relatado como una anécdota en el documental: el tema, la intención de la cinta parece ser la celebración del deporte por el deporte, más allá de las complicaciones. Y el juego en su nivel de limpieza más inusual, como excusa para interactuar y descubrir a tus pares desconocidos. Bután gana fácilmente el partido (que por radio es transmitido al Caribe), hay una fiesta posterior, la Copa se parte en dos y cada selección se queda con una mitad, y luego todos se sientan a ver la verdadera final del Mundo entre Brasil y Alemania.

Periodísticamente, otro documental que se nutre de elementos simbólicos del juego es **“The Game of their lives”** (“El partido de sus vidas”), realizado por la BBC en 2002.

Al realizador se le concedió un permiso sin precedentes: ingresar a Corea del Norte, con el objetivo preciso de desentrañar el presente de los protagonistas de la gesta asiática de 1966, cuando clasificaron en forma inédita al Mundial de Inglaterra, tras eliminar a Australia. Los realizadores encontraron a los veteranos norcoreanos. Algunos, ex militares, algunos, simplemente jubilados, y descubrió que los asiáticos, dentro de sus inexpugnables territorios, nunca dejaron su estilo de vida. El máximo referente de la escuadra vive solo en un departamento muy humilde, encargado apenas de una escuelita de fútbol.

Pero son las reminiscencias de Inglaterra, contadas por primera vez por los protagonistas de la historia en su cerrado ambiente, las que dan valor al documental. Los jugadores cuentan cómo fue viajar al mundo occidental pese a los resquemores que generaba entre sus propias autoridades y entre los mandamases ingleses, encontrarse con la predilección del público inglés sin saber exactamente por qué –la eterna simpatía por el más débil– y el sentimiento de los deportistas al conseguir igualar con Chile y vencer a Italia, uno de los resultados más sorprendentes de la historia de las Copas del Mundo hasta ese momento. Cómo fue clasificar a los cuartos de final, y el relato íntimo del choque de culturas: un deportista cuenta que no pudo dormir bien la noche antes del partido contra

Portugal porque frente a su cama había un crucifijo, como en todas las piezas, y el catolicismo y la figura de Jesús les resultaba por completo desconocida.

“The game of their lives” trata cómo la industria del juego ha olvidado su esencia y se sorprende al descubrir que tras el glamour de una Copa del Mundo, los jugadores de una selección que hizo historia viven sus últimos días en el olvido. También redescubre el proceso de búsqueda de esos jugadores cuando se enfrentaron con su propio monstruo en 1966, y no dentro de la cancha, sino fuera de ella, en una civilización que les resultaba ajena.

IV

El fútbol por el fútbol

No son pocos los filmes con referencias al fútbol que caen en el vicio de representar nada más que al juego mismo sin entregarle valor cinematográfico alguno más que su entrega misma en la pantalla.

No es que las historias que narran no tengan argumento, que no haya protagonista o que en el relato no haya supuestos giros dramáticos. Los hay, pero siempre como un acompañamiento vano del juego como centro de la “obra”.

Son las películas que, al final, relatan al fútbol desde cierto punto de vista y nada más. Como si el protagonista fuera el juego y su mera presencia en la pantalla, su nueva presentación al espectador valiera por sí misma.

El juego por el juego en la pantalla. Es un ejercicio que se ha hecho más habitual de lo esperado y con ejemplos en los orígenes de la reproducción cinematográfica.

En 1932, el director Anthony Asquith hace feliz a los hinchas del Arsenal inglés con “**The Lucky Lumber**” (“El número de la suerte”). El protagonista no es futbolista, pero varios de quienes lo rodean sí: al comienzo y al final de la obra pueden verse claramente paisajes del mítico estadio de Highbury, y en él, un partido en el que los especialistas reconocen a jugadores de los *gunners* como Bob John, Cliff Bastin y al entrenador de aquel tiempo, Tom Whittaker.

Seis años antes, en 1926, aún en la era de cine mudo, William Henry “Billy” Meredith fue protagonista de “**The ball of fortune**” (“El balón de la fortuna”), película de Hugh Croise. Meredith jugó por Manchester City y Manchester United, protagonizó el primer escándalo de la FA (fue acusado de sobornar a un rival en 1905), y participó como líder sindical en las primeras huelgas de jugadores que pedían mejores sueldos y que se les

permitiese cambiar de equipos durante sus carreras. Esta obra incluyó por primera vez secuencias de un partido creado para la filmación. Las escenas se grabaron en el campo Elland Road, donde hasta el día de hoy juega Leeds United.

¿Qué ocurrió en Sudamérica? Hay varias películas que dan cuenta de este “mal uso”. Uno de los primeros ejemplos es la argentina **“El Cañonero de Giles”**, de Manuel Romero, que se estrenó en 1937.

“El Cañonero de Giles” es una película-homenaje a uno de los primeros ídolos de River Plate, Bernabé Ferreyra, que curiosamente, era jugador activo hacia esa fecha y que aparece en la cinta... jugando. No es un personaje menor, Ferreyra. “El Mortero de Rufino”, como se le conoció, es el único jugador del fútbol argentino que tiene más goles oficiales que partidos jugados. Se dice en Argentina que River Plate fue llamado el club “millonario” por los 32 millones de pesos de la época que en 1932 pagó a Tigre por Ferreyra.

Dato no menor: River Plate facilitó jugadores, instalaciones e indumentaria para la película. Era una película-homenaje y a la vez de “promoción” de ciertos colores, como a esa altura ya se estaba practicando en Europa.

Si bien Ferreyra no se interpreta a sí mismo (el protagonista es Lorenzo Fierro), al protagonista le ocurren las mismas cosas que marcaron la vida de Ferreyra. El apodo de Fierro es en honor al ídolo verdadero. Ferreyra era conocido por su potente remate. La película –una comedia muy sencilla, con humor muy blanco– esboza que Fierro pateaba como un burro y marcaba infinidad de goles cuando escuchaba ladrar a los perros. Si no había ladridos, Fierro era un asno de jugador.

Una de las obras épicas mejor logradas en lo que a reproducción de escenas de fútbol se refiere es **“Das Wunder von Bern”**, de 2003, dirigida por Sonke Wortmann. En “El Milagro de Berna”, se muestra a una Alemania que estaba reconstruyéndose en todo sentido tras la Segunda Guerra cuando a una escuadra alemana de cuestionables perspectivas le tocó afrontar la Copa del Mundo de Suiza en 1954. En Essen, un pueblo industrial empobrecido y dibujado en colores grises y sepias por el realizador, una familia

intenta recuperarse de la guerra y del retorno de un padre autoritario al que apenas reconocen. El hijo menor es una suerte de “mascota” del delantero del equipo local, nada menos que Helmut Rahn, “Der Boss” (el jefe), el “Cañonero de Essen”, leyenda del balompié germano. La cinta –que fue dedicada al jugador por Wortmann– sigue la campaña de la escuadra entrenada por el también legendario Sepp Herberger hacia la final contra Hungría en Berna, y al mismo tiempo, el tortuoso camino del pequeño hacia el descubrimiento de su padre.

Las interpretaciones de los personajes futbolísticos fue muy bien criticada por los especialistas alemanes, pero en definitiva solo se entrega una segunda versión –más dramática y moderna- de un hecho histórico como lo fue la consecución de la Copa del Mundo por parte de los germanos en 1954. No sólo se personifica a Rahn y Herberger, sino a otros símbolos del fútbol teutón como los hermanos Fritz y Ottmar Walter, e incluso a los míticos húngaros Sandor Kocsis y Ferenc Puskas.

“El Milagro de Berna” tiene excepcionales reproducciones de las jugadas del encuentro, de las que hay registro. Los goles, como se convirtieron, tienen en esta obra una logradísima copia “dentro del campo”, conseguida gracias a los avances tecnológicos, qué duda cabe. Buena parte de los diálogos también se basó en registros de la época, en especial la parte de las apariciones del entrenador de los germanos. Y el relato radial que acompaña el partido es el mismo que escucharon los seguidores alemanes aquella jornada de 1954. Las escenas de los partidos como las de la concentración teutona en Suiza, por cierto, van acompañadas de colores mucho más vivos que los cuadros que acompañan la historia de la familia de Essen que sirve de potente aderezo (porque expresaba el triste contexto nacional en que se dio la proeza de la selección) para el relato deportivo.

En la misma y simple tónica, la participación verídica de Estados Unidos en el Mundial de Brasil en 1950 inspiró al norteamericano David Anspaugh para realizar “**The Miracle Match**” (también conocida como “The game of their lives”) en 2005. “El partido del milagro” (o “El partido de sus vidas”), cuenta la historia real del equipo estadounidense que derrotó a Inglaterra en el segundo partido de la participación norteamericana en dicha cita planetaria.

Uno de los méritos de la cinta de Anspaugh es que reproduce con relativa prolijidad largos pasajes de un partido de fútbol como, de acuerdo a los documentos que existen, se jugaba a mediados del siglo pasado. En términos de la trama, no hay personajes ficticios y el relato fluye de boca de un periodista que recuerda uno de los logros más importantes de la historia de los “yanquis” en el deporte, haciendo hincapié en el carácter amateur de los integrantes de esa selección, que en su mayoría hacían fútbol de fin de semana en las canchas de Saint Louis y que en el proceso de preparación fueron humillados por la misma selección a la que vencieron por la cuenta mínima en Belo Horizonte. Era un partido que nadie, ni siquiera el entrenador de los americanos, esperaba ganar.

Hay ejemplos menos producidos, mucho más sinceros en su intención, de filmes que solo se valen del fútbol para solo mostrar más fútbol. **“Hot shot”** (1987) muestra a Pelé ya retirado ayudando a un imberbe futbolista estadounidense en su afán de alcanzar la gloria, pero el filme –de baja calidad– no pasa de ser el primero de los intentos norteamericanos por atraer al público de manera comercial a un deporte que aún no cuaja completamente en la masa no extranjera del país. En Estados Unidos, las películas cómicas sobre fútbol no abundan, más bien lo que existen son referencias al “soccer” en otras comedias.

Pelé aparece recurrentemente en varias de estas películas. Edson Arantes do Nascimento, para muchos el mejor futbolista de la historia, ha representado papeles ficticios en más de 10 películas a lo largo de su vida. Pero además, Pelé ha actuado de sí mismo en más de 40 filmes, documentales y series. Fue productor en una ocasión y hasta colaboró como escritor en un par de series.

El astro brasileño, siempre cercano y genuflexo ante el poder, pocas veces se negó a participar de realizaciones que le tuvieran como actor importante. Si hasta participó como entrevistado del programa de su alter ego futbolístico, Diego Maradona, cuando el argentino condujo su propio show de entrevistas.

Pero rechazó algunas invitaciones, en especial –era que no– aquéllas que en algún momento criticaban su accionar fuera de la cancha, esto es, como instrumento de marketing y del poder reinante para promocionar una idea, un producto, o al mismo deporte. Fue el

caso de **“Once in a Lifetime”** (“Una vez en la vida”, 2006), el documental que quiso relatar con rigor el nacimiento, apogeo y declive del New York Cosmos, equipo de fútbol estadounidense que se valió a fines de los años 70 de grandes estrellas del fútbol de esa época para contagiar al pueblo norteamericano de la fiebre deportiva y comercial que el balompié desataba en el resto del mundo.

Contar historias no contadas, subterráneas, desapercibidas o “poco valiosas” para una superproducción, es uno de los *leitmotivs* más aceptados en la modernidad del género cinematográfico y televisivo llamado documental, que toma imágenes de la realidad para entregar su versión.

Eso quisieron hacer los directores Paul Crowder y John Downen en 2006 con el mítico New York Cosmos, cuando el fútbol ya se había “afirmado” como alternativa de espectáculo deportivo en Estados Unidos. Mirar hacia los orígenes y contar el auge y caída de la escuadra que fue sensación a fines de los años 70 y comienzos de los años 80 con contrataciones millonarias, que no se veían incluso en las disciplinas más populares. Contratos como los de Pelé, que acababa de retirarse del fútbol activo. Beckenbauer, Carlos Alberto y Chinaglia.

Pelé fue la figura que dio inicio a la leyenda del Cosmos. Tener su versión de la historia era fundamental. Para saber cómo fue lidiar con un contrato que constaba de cinco partes, que le pagaba cerca de 5 millones de dólares y amarraba al astro en sus relaciones públicas, derechos de imagen y su nombre como marca registrada. Para saber cómo fue lidiar con Chinaglia, el goleador italiano que le complicó la existencia al brasileño y al club entero al transformarse, según relata el documental, en una influencia nefasta para el magnate de las comunicaciones Steve Ross, dueño del club. Para que contara cómo eran esas fiestas de todos los lunes tras los partidos, donde llegaban estrellas hollywoodenses, figuras políticas, musicales... y mujeres. Todo alrededor del plan para, a través del brasileño y del Cosmos, tomarse Estados Unidos con el fútbol.

Pero no. Pelé no quiso dar su versión. Una vez más, el astro, rehuyó las polémicas y de los cuestionamientos con el silencio. Pero “Once in a lifetime”, consigue su propósito

sin necesidad de contar con la palabra de “O Rei”. De hecho, pareciera ganar en consistencia con el mutismo de uno de los principales protagonistas de la historia.

La calidad de “Once in a Lifetime” puede debatirse, pero lo fundamental para efectos de esta investigación es que es un filme que no tiene un “relato” fantástico más allá del uso de la pantalla para mostrar algo que fue y algo que se jugó.

Muchos documentales han relatado en forma más oficial algún evento o suceso específico o la vida de algún deportista. Uno de los más novedosos es el que realizaron en 2006 los franceses David Poulet y Vikash Dhorasoo, “**Substitute**” (“Sustituto”). La gracia del segundo es que, como seleccionado nacional galo, filmó la intimidad de la concentración de los bleus a lo largo del Mundial de Alemania. Dhorasoo, jugador suplente que apenas sumó 15 minutos de competencia oficial en la cita, es el filmador y protagonista de la historia, que contó con el permiso del seleccionador Raymond Domenech.

“Substitute” es uno de los documentales mejor logrados sobre la vida interna del equipo, dada la intimidad del filmador y su estrecha relación con el objeto de grabación.

Hay documentales más alejados que, a diferencia de “Substitute”, se valen de entrevistas para ir construyendo a un personaje o a un evento. Las tragedias como la del “**Grande Torino**” (el equipo turinés que pereció en un accidente aéreo en 1949) o el “**Desastre de Munich**” (similar catástrofe sufrida por el Manchester United en 1958) fueron revividas por la RAI y la BBC con pulcritud. Y también están las cintas homenaje, hechas a puntas de imágenes de archivo y entrevistas.

Los últimos intentos norteamericanos por subyugar a un potencial público no son más que una invitación al clásico drama de superación personal con gran cantidad de reproducciones de partidos y escenas de juego. “**Goal**”, “**Goal 2**” y “**Goal 3**” son películas de origen norteamericano, que cuentan las aventuras y desventuras de un latino que vive en Estados Unidos por ganarse la vida a través del fútbol, y que encuentra su destino en Europa, específicamente en Newcastle de Inglaterra y luego en Real Madrid, con diversas apariciones de estrellas de ambos equipos. No son comedias, tampoco “dramas”: son casi comerciales de larga duración.

Los dibujos animados también han entregado obras cinematográficas cuya gracia es darle vida de caricatura al juego y seguir mostrándolo como tal, sin otras aspiraciones.

A mediados de 1981, el popular semanario de comics nipón Shonen Jump – dedicado específicamente a los jóvenes– comenzó a publicar la historia creada por Yoichi Takahashi, acerca de Tsubasa Azharu, un niño que jugaba al fútbol con pasión, que poseía un talento natural y que se valía del deporte para hacer amigos en el pequeño pueblo al que llegaba a vivir. La idea era promover la práctica del fútbol y por eso la Asociación Japonesa de Fútbol entregó su apoyo.

El éxito de **“Captain Tsubasa”** fue inmediato. Los encargados de la revista cambiaron el formato de entrega y las ventas ascendieron. Había que hacer los dibujos animados. Y se dio origen a uno de los “animés” –como se les dice en Japón– más exitosos en la historia de la industria oriental: “Captain Tsubasa” comenzó a emitirse como serie animada de televisión en 1983. En España se le conoció como “Oliver y Benji”. En la América hispanoparlantes y en Chile, donde se emitió por primera vez en 1988, se le llamó **“Supercampeones”**. En nuestro país, al menos, las aventuras de Oliver Atton y Benji Price marcaron a una generación.

La serie animada superó a la caricatura en trama: en la TV, el equipo de los protagonistas conseguía ganar el campeonato escolar y aprontarse a la selección juvenil nipona. Eso no ocurría en el “manga” –cómic-. Las entregas televisivas y cinematográficas permitieron la internacionalización de los personajes.

El protagonista siempre debe luchar contra equipos cuyos mejores jugadores tienen algún poder especial que si bien no es mágico, exagera las capacidades futbolísticas de la vida real (un tiro más potente de lo habitual, el lanzamiento con efecto, los gemelos delanteros que hacen piruetas en la cancha). Los partidos siempre duraban más de un capítulo completo, la cancha parecía interminable. El encanto de la serie es que reproducía partidos y la trama estaba dentro de la cancha. En la película, apenas había escenas ajenas al campo de juego.

“Supercampeones” termina como tal cuando el equipo del protagonista consigue el bicampeonato. Entonces, el salto de los personajes a la pantalla grande era lógico. Sólo entre 1985 y 1986, se hicieron cuatro filmes con tramas complementarias a las de los cómics, que abordaban el aterrizaje de la selección juvenil japonesa en Europa, su preparación para los mundial sub 15, un encuentro contra el monstruo Brasil, etc.

Hacia 1993, se crearon sagas del manga que no repitieron el éxito, pero con motivo de la promoción de la Copa del Mundo de Japón y Corea, Takahashi volvió a dar vida a Oliver y sus amigos, con los personajes ya instalados en clubes europeos, conformando categorías sub 23 de Japón y lidiando contra los mejores jugadores del mundo.

En la actualidad, y tras tomarse un respiro en 2008, Takahashi ha retomado la creación de nuevas aventuras de estos personajes.

El juego utilizado

Hemos visto que el juego es simulacro y que el cine, que es una invitación al juego, también entrega al espectador una nueva versión de la realidad, que nos envuelve, a través de la imaginación, que también juega con nuestras emociones, sueños y temores y que recrea el tiempo en que vivimos y en el que solíamos vivir.

Por eso, no es de extrañar que haya servido para fines alejados de la simple y pura propuesta de “nueva realidad” para afianzar forzosamente determinada idea política, sostener o defender ideologías y presentar un engaño “intencionado” para salvaguardar algunos postulados o regímenes específicos. Con un objetivo más directo que la mera y cinematográfica “re-versión” de la realidad.

Al igual que el juego o el fútbol, algunas industrias han usado al cine para fines, por decirlo de alguna manera, espurios, falsos. Se han aprovechado de su naturaleza de ensueño para ensoñar “con sentido”. O bien para vender determinado producto.

He acá algunos ejemplos:

En 1942, cuando España comenzaba a salir de la Guerra Civil, ve la luz **“Campeones”**. En esta cinta de Ramón Torrado aparecen varias figuras de ese entonces en la competencia ibérica: el golero Ricardo “El Divino” Zamora –que había estado en el exilio durante el conflicto bélico–, su compañero de zaga en el Real Madrid, Jacinto Quincoces; el delantero del Racing de Ferrol, Guillermo Gorostiza y el delantero de Celta de Vigo, Ramón Polo, entre otros.

La trama es sencilla: las “figuras del fútbol internacional” –como son presentadas en los créditos– son integrantes de un equipo amateur de transportes en Madrid. El protagonista es un actor, pero disminuido a lo largo de la cinta por Quincoces y Zamora. “El Divino” es quien más encarna en el filme los “valores” y el “mensaje” con parlamentos como: “Ya te he dicho que el alcohol y el deporte no van de la mano” o “nadie te cree pero

yo confío en ti”. Lo curioso del asunto es que de inmediato, los cracks metían sus manos en los bolsillos y se encasquetaban cigarrillos como si nada. Como parte del papel. Con todo, los valores del deportivismo era el grueso de las apariciones de los deportistas. Pero además, el filme presenta una nueva “realidad” española. En su mayoría, las figuras que aparecían eran afines al franquismo y el mensaje que se entregaba era el de la “felicidad” cercana a través de la intimidad del pueblo con el ídolo deportivo, que está mezclado con la gente “común y corriente”, vive su vida codo a codo con el hincha, tiene los mismos problemas y a pesar de eso, alcanza sus metas.

En 1955, llega el primer homenaje personal en una historia de cine balompédico. **“Los ases buscan la paz”**, de Arturo Ruiz Castillo, es una cinta biográfica –coloreada, por cierto– de uno de los primeros ídolos del Barcelona, Ladislao Kubala, que debió luchar por su vida para escapar de su natal Hungría, huyendo de la Cortina de Hierro y poder llegar a jugar por la selección española y el club condal, donde era ídolo al momento de la filmación. Kubala es el protagonista de la cinta. Esta cinta ni siquiera tiene un “relato”. No hay “historia de ensueño”: se narra la vida de un astro que huye de las “garras” de la “Cortina de Hierro” para obtener su tesoro lejos de las fauces del sistema imperante en su entorno natal.

La otra gran figura del fútbol español de ese momento no podía quedarse sin su película-homenaje. El delantero de Real Madrid Alfredo di Stéfano, en 1956, es el principal rostro de **“Saeta rubia”** (dirigida por Javier Setó), que cuenta cómo el ídolo, cuando ya es ídolo, apadrina a un grupo de muchachos que le han devuelto la billetera que le robaron y arma con ellos el club de fútbol infantil “Saeta F.C.”. La película es, sencillamente, una oda al jugador, que en pantalla observa cómo el grupo de niños le canta un himno dedicado a él. Di Stéfano es el epítome de las buenas costumbres, la bonhomía y el desprendimiento, sin vicios (más que el cigarro) y con un corazón de oro. Por cierto, las escenas filmadas en las instalaciones del Real Madrid cuentan con la aparición de estrellas de la época que jugaron junto a la “saeta”, como Gento, Rial, Puskas y Olsen. La obra además reproduce largamente imágenes de partidos verdaderos del Real Madrid de la época –en la proyectora personal de Di Stéfano, en su casa, con el jugador como “operador”– e incluye una conversación ficticia del deportista con su par húngaro. “Kubala” era el nombre clave que le daba uno de

los niños apadrinados por Di Stéfano a una ex novia del madridista que llamaba a la casa donde el jugador compartía con su esposa.

El Real Madrid, quizás el club de fútbol más popular del orbe, ha encontrado en el cine una buena forma de profitar. A partir de “Saeta Rubia”, las apariciones del cuadro madrileño en la pantalla no son pocas. A diferencia de Di Stéfano, que al menos no cobró por su aparición, los jugadores blancos de este siglo no pensaron de la misma manera. En **“Real, La Película”**, profitaron doblemente de sus derechos de imagen –que le cobraron al club– y de las ganancias de la “obra”.

Otro filme que versa sobre Real Madrid, **“Goal II”**, muestra contadas apariciones del astro inglés David Beckham en algunas escenas de partidos. Sólo por esos segundos, pidió más dinero que el protagonista de la cinta. Por cierto, el terreno audiovisual que más prefieren los futbolistas en la actualidad no es el cine, sino uno mucho más redituable: los comerciales.

La industria del cine español también ha usado la pantalla y al juego del fútbol para “reafirmar” la condición de ídolo televisivo y cinematográfico a determinado actor. En **“El penalti más largo del mundo”** (Roberto Santiago, 2005), Fernando Tejero representa al arquero reserva de un equipo al que le cobran un penal en los descuentos y en la misma jugada, el golero titular se lesiona, por lo que el personaje de Tejero se ve forzado a enfrentarse con el goleador de los rivales una semana después, cuando el juego se reanuda sólo para la ejecución de la pena máxima.

La comedia está basada en el inmortal cuento del argentino Osvaldo Soriano, “El penal más largo del mundo”. En todo caso, el cuento no tiene nada de lo que se puede ver en pantalla fuera de la cancha: salvo las escenas de entrenamiento, la trama de la película se aleja de la cancha para transformarse en el seguimiento al actor protagonista y a sus devaneos por la “moza del pueblo”.

“El penalti..”, para muchos futboleros en España, es la mejor comedia que han visto. Para los no tan futbolizados, es sólo una película más; y para quienes leyeron el cuento de Soriano, una lamentable adaptación.

En Italia también hay un ejemplo. En 1959, Gianni Puccini “utilizó” al personaje “árbitro” para ofrecer una nueva sátira del jugador número 23, pero inversa, esto es, como galán. El “juez” no se nutre del actor, sino que es el intérprete el que se vale del rol para validarse como estrella. El gran Marcelo Mastroianni protagonizó **“Il nemico di mia moglie”** –“el enemigo de mi mujer”. El prolífico actor ya era un *sex symbol* en su país y la película sólo le sirve para seguir ganando terreno fuera de la pantalla. La cinta dibuja a un juez atractivo, tan atractivo que las mujeres van a la cancha sólo para verlo dirigir. Su labor referil le ha impedido tener trabajos regulares y le genera serios conflictos con su mujer, principalmente por celos. Es, en definitiva, más una comedia romántica que un filme sobre el juego. La película entrega además, la participación, como padre de Mastroianni, de Vittorio de Sica, y del famoso cantante de la época Teddy Reno, interpretándose a sí mismo.

Lo de “Il nemico” es casi una excepción. En su gran mayoría, los filmes sobre árbitros versan sobre caricaturas, las visiones fabulescas acerca del personaje más misterioso y polémico del juego. Es casi un deber dibujarlo oscuro, atribulado, a punto del colapso mental. En última instancia, algún cobro dentro de la cancha desestabilizará su normalidad aparente.

También los ingleses disfrutaron con un ejercicio cinematográfico básico: En 2006, valiéndose de la popularidad del juego y a la vez de los dibujos animados, recopilaron en **“Football Fun Collection”** (“Colección de fútbol”) varios capítulos de diversos dibujos animados con capítulos dedicados al deporte más popular de la isla. Gasparín y Dick Tracy, entre ellos.

Los franceses hicieron otro tanto: llevaron al cine la versión animada de caricaturas creadas por tres estudios de dibujo y un canal de Televisión. **“Galactik Football”** sacó al fútbol del planeta. ¿La historia? Algunos muchachos habitantes de un planeta ficticio forman una escuadra de adolescentes que quieren recuperar la gloria deportiva que tuvo ese mundo años antes, y que perdió con una extraña explosión que sumió al orbe en el frío. El entrenador es el ex capitán del elenco que ha vuelto de su exilio autoimpuesto y los rivales del elenco en la Copa de Fútbol son equipos de otros planetas. La gracia del fútbol

que practican es que permite el uso de superpoderes y capacidades sobrehumanas al mismo tiempo que los trucos futbolísticos “comunes y corrientes” que no son tan desconocidos para el espectador, como una chilena (a 30 metros de altura), un golpe de taco o un pase largo.

“Galactik...” es la serie animada sobre fútbol que más éxito tiene en Europa en estos momentos. Ya no es sólo la historia de un equipo de fútbol, sino que está acompañada de elementos futurísticos que la asemejan mucho más a un videojuego. De hecho, la franquicia fue pensada en un comienzo para fomentar la venta de éstos y el paso por la pantalla grande sólo era una “promoción”.

El mensaje político

Una película iraní de 2006 tiene una gran historia “interna”. “**Offside**” (“Fuera de Juego”) fue filmada completamente en Irán por el local Jafar Panahi, reputado realizador que debió valerse de sus credenciales para que las estrictísimas autoridades iraníes no alteraran el proceso creativo.

Es sencillo: filmado en un formato que no deja claro si es documental o ficción (“quería que la acción reflejara esa ambigüedad”, dijo Panahi), se narran las historias paralelas de varias muchachas que quieren entrar al estadio de Teherán a ver el partido eliminatorio decisivo de su selección contra Bahrein (que efectivamente le dio la clasificación a Alemania 2006 a los iraníes). El problema es que en Irán, las mujeres no pueden asistir a los eventos para hombres. Ergo, no pueden ingresar al estadio. Por eso, las niñas deben disfrazarse. Algunos muchachos las ayudan, otros simplemente las abandonan para no meterse en problemas con las autoridades, porque son crímenes que están penados hasta con la muerte en ese país.

En la cinta –que tiene más de comedia que de drama, en todo caso– las niñas disfrazadas logran entrar al recinto del estadio pero son descubiertas a la entrada de las

graderías y son detenidas en una celda armada con vallas comunes y corrientes ahí, en los pasillos del estadio, mientras se juega el partido. Los soldados las maldicen porque algunos querían ver el encuentro, otros querían irse, pero uno las comprende, por más que no pueda hacer nada.

Minutos antes que termine el encuentro, un minibús policial las recoge y junto a los gendarmes abandonan el estadio sin haber visto el partido. Cuando están entrando en la ciudad, averiguan por la radio que Irán ha ganado y clasificado. Se verifica un estallido popular en las calles y en medio de las celebraciones, las muchachas son dejadas en libertad.

Está claro: el fútbol fue en “Offside” una excusa para contra otra cosa, esto es, las injusticias contra las mujeres en Irán. De hecho, el director debió recurrir a todas sus influencias para que las actrices pudieran entrar al recinto del estadio para filmar las escenas de detención y para impedir que hubiera militares reales durante la grabación. No lo consiguió del todo. Debió abandonar Teherán para terminar de rodar las escenas cuando se publicó en un diario, pese a los intentos de discreción, que se estaba haciendo una película con mujeres en los estadios y los militares pidieron revisar la cinta. Panahi se negó y debió dejar junto a su staff la zona militarizada de la capital.

“Offside” obtuvo varios premios. Ganó el Oso de Plata del Festival de Berlín y fue la mejor película en el apartado de “Amnistía Internacional” del Festival Internacional de Ljubljana. Sin embargo, queda la sensación de que son reconocimientos al mérito de haber conseguido filmar en Irán sobre la realidad local, y no sobre la entrega cinematográfica misma.

Otro ejemplo iraní es “**Football Under Cover**” (“Fútbol en-cubierto”), realizado por el alemán David Assmann y el iraní-alemán Ayat Najafi en 2008. El cuento es sencillo: el equipo amateur femenino de un popular barrio berlinés, el Kreuzberg, quiere enfrentarse a su par nacional iraní. Tras años de trámites y resquemores por parte del gobierno asiático, el encuentro es autorizado, pero las deportistas germanas deben adecuarse al estricto modo de vida islámico cuando llegan a territorio iraní. De ahí, sin ir más lejos, el juego de palabras del título de la cinta (también puede traducirse como “El

fútbol bajo el velo”): las muchachas germanas descubren que no pueden entrenar mostrando las piernas o el cabello, como hacen sus pares asiáticas. Tampoco pueden fumar, beber alcohol, tener conductas homosexuales (penadas incluso con la muerte) o reunirse con sus rivales antes del encuentro. El filme refleja el choque cultural y el partido se transforma en una excusa para un relato mucho más potente, el del descubrimiento de la cultura islámica en un país símbolo. El mensaje no está encubierto.

Once años antes de la caída del Muro de Berlín, en Rumania, se estrenó **“Totul Despre Fotbal”**. La obra de Andrei Blaier puede considerarse una rareza sólo por su país de origen y el momento en que se filmó. Si ya son pocas las cintas que se realizaron en los países de la llamada “Cortina de Hierro”, menos son las que hablan del deporte. Sin hacer, por cierto, ninguna alusión política –sólo se retrata la “pobreza” en un ambiente en el que aparentemente no hay represión alguna-, el metraje relata el fanatismo de un pueblo en torno al cuadro local y cómo un partido clave desata apuestas, amenazas y trastoca las amistades de los protagonistas. Es una obra muy similar a la polaca “Pilkarski Poker”, con estéticas idénticas de esos países antes del fin de la Guerra Fría.

En 2006, Maya Sanbar y Jeffrey Saunders entregan uno de los documentales más aplaudidos sobre el fútbol y su lucha contra el poder político interno –la FIFA– y el externo: **“Goal Dreams”** (“Sueños de Gol”) relata el proceso de preparación de la primera selección de Palestina para su duelo eliminatorio contra Uzbekistán, que determinaría si podía clasificar al Mundial de Alemania.

Palestina era reconocida por la FIFA desde 1998, pero no podía entrenar en sus tierras, ocupadas por Israel. Palestina no tiene liga profesional y por ende, no tiene clubes de donde rescatar valores seleccionables. Tiene ciudadanos con empleos comunes y corrientes que además juegan al fútbol de manera amateur. Por lo tanto, su entrenador austriaco debe recurrir a la repatriación de palestinos que viven en Líbano, Estados Unidos, Chile (hay seis jugadores criollos que viajaron a Oriente Medio y forman parte del documental, además de un argentino que hizo su carrera en el país) y varios deportistas palestinos que no podían salir de sus territorios, como ocurría a miles de palestinos, debido al conflicto bélico.

La obra es sencilla y efectiva: se arma con entrevistas y seguimientos a los protagonistas en distintas partes del mundo, incluyendo las sesiones de entrenamiento a partir de un mes antes del duelo contra los uzbekos. El plantel se concentra en Egipto (no podía hacerlo en Palestina), y como los jugadores que estaban en los territorios ocupados no podían salir, los árabes pidieron la postergación del encuentro, pero FIFA rechazó la petición por no tratarse de una razón de “fuerza mayor”. A pocos días de jugar, el plantel se completa con algunos jugadores que pudieron cruzar la frontera. Las diferencias de lenguaje y de estilos de trabajo no juegan a favor de la naciente selección, que cae sin apelación en Qatar (no podían ser locales en sus tierras), ante un estadio semivacío.

“Goal Dreams” narra la incertidumbre de un equipo, de un cuerpo técnico, y su derrota dentro y fuera de la cancha en su primer intento por sobreponerse a un conflicto que les resulta propio –la histórica refriega de Medio Oriente y el sentimiento nacional– y ajeno al mismo tiempo (la escuadra no es responsable de las vicisitudes que deben pasar para poder prepararse, sin colaboración del ente rector que debiera ser de ayuda en estas circunstancias, como la FIFA).

La participación chilena en este documental no es menor: el volante diestro Roberto “Peto” Kettlun, mediocampista chileno formado en Universidad Católica y que luego pasó a Palestino, lidera la “facción sudamericana” del combinado árabe. Los realizadores se nutren de sus palabras y de que es el único hispanoparlante del grupo que domina el inglés para reseñar las complicaciones lingüísticas del plantel (“soy el intérprete de los chilenos y si algo se hace mal o se entiende mal, soy el responsable”, arguye) y para graficar las notorias diferencias entre los distintos grupos étnicos que sostienen a la selección. “Es la realidad árabe”, declara Kettlun, el único chileno entrevistado –lo filman en Chile y su padre también hace declaraciones–, cuando le consultan por los problemas que ha tenido Palestina para prepararse. Otros chilenos que aparecen en “Goal Dreams” son Patricio Acevedo, Francisco Alam y Hernán Madrid, además del argentino Pablo Abdalah. El palestínista Roberto Bishara también jugó por Palestina, pero no fue convocado para el partido contra Uzbekistán (aunque su rostro aparezca en la carátula del DVD).

El conflicto árabe-israelí también dio espacio a los hermanos Alexander y Christopher Browne, en 2007, para entregar **“Sons of Sakhnin United”**, la épica historia del Bnei Sakhnin, primer club de la liga israelí en ganar la Copa local con jugadores judíos y palestinos, un entrenador judío y un presidente árabe. La cinta muestra el recorrido del plantel para sobreponerse a las diferencias políticas y religiosas en un pueblo que, como dice uno de sus protagonistas, “solo tiene al fútbol, nada más”, y alcanzar la gloria al clasificar por primera vez a una competencia europea... por más que fueran eliminados de inmediato en Inglaterra.

Otro laureado documental de la misma naturaleza es **“The forbidden team”** (“El equipo prohibido”), que cuenta la epopeya del primer partido que alguna vez jugó una selección de Tíbet, nación ocupada por China y que no está reconocida por FIFA.

El 30 de junio de 2001, Tíbet cae por 4-1 contra Groenlandia en Dinamarca en el primer partido –amistoso– de su vida. Con una goleada “honrosa” –anotaron el primer gol del encuentro– los tibetanos dejaron atrás pellejerías para nada menores: entrenaron durante tres semanas en una ciudad del norte de India (no podían hacerlo en sus tierras), en una cancha de tierra que a la vez era camino y por donde pasaba el ganado, siempre y cuando no estuviera hecha un lodazal; se hicieron procesos de selección de jugadores en torneos amateur; la mitad de los jugadores no pudieron tener acceso a pasaporte, y los que sí, no tenían certeza de que el partido se realizara, por más amistoso que fuera: Tíbet no era reconocido por FIFA y por lo tanto, no apadrinaba ni apoyaba actividad alguna. Por último, el gobierno de China pidió la cancelación del encuentro, amenazando incluso con disminuir o cortar las relaciones comerciales con Groenlandia (el país rival) y Dinamarca (el anfitrión de la brega). Los daneses no cedieron ante las amenazas (de hecho, el capital para el documental y el entrenador de los tibetanos son daneses) y el juego se realizó. El documental narra, al igual que “Goal Dreams” desde los procesos de selección de jugadores hasta las reflexiones finales de los protagonistas.

El homenaje póstumo

También se han hecho filmes homenaje a modo de panegírico. Uno de los ejemplos más claros de “limpieza histórica” es “**Vittorio Pozzo: Quando Il Calcio Parlava Italiano**” (“Cuando el fútbol hablaba italiano”), cuyo título se tradujo como “Vittorio Pozzo: Un mito del fútbol italiano”). Pozzo es uno de los grandes personajes de la historia balompédica italiana. Es el único entrenador que consiguió dos campeonatos del mundo (1934 y 1938), una medalla de oro en los Juegos Olímpicos de 1936, comandó a la *Squadra Azzurra* que estuvo invicta entre 1934 y 1939 y que fue cuestionado por su nunca comprobada relación con el fascismo que gobernaba Italia en esa época. El documental también explora las presiones políticas que habrían recibido los jugadores de la selección azul bajo el mandato de Pozzo.

Tras “Vittorio Pozzo...”, los documentales-panegírico han florecido. Destaca “**Best**”, sobre el mítico jugador irlandés George Best –cuya afición por el alcohol y las mujeres lo llevaron a una muerte ruinoso tras haber sido considerado uno de los mejores futbolistas de la historia– y “**Pelé eterno**”, que se entregó en 2004 y cuyos realizadores trabajaron durante tres años. En ese documental, claro, Pelé sí concedió entrevistas. No había preguntas sobre su histórica y genuflexa relación con el poder.

Triple X

Inevitablemente, la industria del porno –revistas, películas- ha usado tanto al cine como al deporte para extenderse. Las películas porno sobre el fútbol no dejan legado. No existe lo que podrían llamarse “clásicos”, ni filmes que hayan hecho historia con excepción de aquellas en las que aparecen estrellas de la “actividad”. Para algunos, podría tratarse de obras “de culto”. Sean cultores del cine sobre fútbol o el cine de sexo. Desde ese generoso punto de vista, una de las más destacables es “**Mundial Sex**”, que dirigió Jim Reynolds y que fue entregada en la antesala del Mundial de Italia en 1990. Historia sencilla: dos dirigentes de la federación italiana de fútbol se dan cuenta de que la selección anfitriona no tiene opciones de quedarse con la Copa del Mundo, y deciden contratar a dos reputadas estrellas porno –Cicciolina y Moana- y a través de sus encantos de alcoba, debilitar a los jugadores más importantes de los combinados favoritos al cetro. Una de las de las mujeres

es nada menos que Diego Maradona, personificado por la leyenda del porno norteamericano Ron Jeremy. A la estrella de la selección holandesa Ruud Gullit (interpretado por un actor moreno con peinado rasta), las ninfas también le atacan. Burdamente, las escenas sexuales son matizadas con imágenes y audios de archivo de la participación de la *squadra azzurra* en el Mundial de 1982 (en la que sí fueron campeones).

Además, el director porno Mario Salieri hizo una trilogía llamada “**Salieri Football**” que relata las aventuras de un capitán de equipo, periodistas y dirigentes corruptos.

La mayoría de las películas porno que restan se valieron del fútbol para vender copias a propósito de algún evento especial. Son abundantes las ofertas de mujeres desnudas en Asia a propósito del Mundial de 2002 en Japón y Corea y en Europa (por Alemania 2006). El listado se completa con cintas italianas y húngaras donde proliferan las intrigas con mafiosos y mujeres cuyos servicios y cariños sirven para persuadir a los malos, convencer y engañar a los buenos.

Conclusión

*“El negocio del cine es macabro, grotesco:
es una mezcla de partido de fútbol y burdel”.*

Federico Fellini.

Al momento del cierre de esta investigación, el gobierno argentino había decidido “estatizar” las transmisiones del fútbol local, poniendo fin al monopolio de la empresa Torneos y Competencias como “primera pantalla” televisiva de los goles y jugadas de la liga trasandina. Argentina se erigía, entonces, como un ejemplo único en Sudamérica. En Chile, el producto fútbol hace años que está en manos de privados. Un solo privado. Hoy, el fútbol criollo está en poder de los propios clubes, a través de la asociación que los agrupa y su frecuencia propia, el Canal del Fútbol.

En España, la realidad es muy distinta. Actualmente, la liga más poderosa del orbe está en poderes de privados, pero no de una sola firma. Efectivamente, el grupo Prisa, que agrupa a radios, periódicos, canales y con sede en Madrid, detenta derechos de imagen y de transmisión de algunos clubes. Pero hace algunas temporadas surgió, en Barcelona, la empresa MediaPro, también dueño de otros medios, que poco a poco ha ido ganando terreno, adquiriendo progresivamente la exclusividad de imagen de otras instituciones. El choque es completo por las presiones del gobierno español por facilitar las transmisiones “en abierto” (canales públicos) y por las acusaciones de traición y corrupción del modelo que se hacen mutuamente ambos *holdings*.

¿Qué relación tiene esta “guerra del fútbol” –así se le llama en España– con el cine y las películas sobre el balompié?

MediaPro posee en la actualidad la gran mayoría de los derechos de los clubes y tiene, por cierto, amplias espaldas para hacer y deshacer, en la medida que a sus “clientes” les llegue parte importante de la torta. Uno de los aspectos con los que ha decidido innovar, con motivo del inicio de la competencia 2009-2010 en agosto pasado, es con la transmisión

en directo de los partidos de la liga.... en las salas de cine. No como hecho aislado (como alguna vez se hizo en Chile en el Teatro Caupolicán). No. Esta vez, de forma oficial, “institucionalizada”, por decirlo de alguna manera. Pagando el importe de cualquier entrada al cine, se puede entrar a ver el partido que el cliente desee.

Es un nuevo concepto, sin duda. Ya no se va al cine a ver una película de fútbol (que tampoco es la constante para los cinéfilos). Se va al fútbol, con la alta definición que no tiene el televisor de la casa y con sonido surround. O se puede teorizar que se va al cine a ver una cinta de fútbol en tiempo real, en vivo y en directo.

“El fútbol es un espectáculo y se vuelve espectacular cuando lo ves en una pantalla de cine. Y como en el caso de las películas, no hay comparación entre verlo en una televisión o en una sala de cine”, ha dicho el catalán Jaume Roures, dueño de MediaPro.

El debate está instalado en España. Se puede decir que en las primeras jornadas ha ido gente al cine, y no ha sabido bien cómo comportarse en las salas (¿se apaga el celular? ¿compro cerveza o palomitas de maíz? ¿puedo gritar?), pero el espectador ha llegado.

Se trata, sin duda, del último escalón en la relación entre el cine y el fútbol. Las transmisiones televisivas del deporte hace rato que tienen elementos técnicos cinematográficos y ahora han comenzado a tomar prestado, aunque sea de modo experimental, el escenario al Séptimo Arte. La pantalla y las butacas. MediaPro, además de caer en cuenta de su necesidad de explorar y explotar para recuperar su inversión, se ha valido de los estudios que muestran un descenso del público que va al cine a ver películas “tradicionales” y ha entablado diálogo con los dueños de los establecimientos, que también necesitan evitar pérdidas.

Federico Fellini, para muchos el mejor director de cine de la historia, dijo alguna vez que el negocio del cine es grotesco, que pareciera una mezcla de fútbol y burdel. Los dueños de las salas en España se rindieron ante su propio carácter de negocio y se abrieron al fútbol.

Puede que sea el paso lógico, o si no el más exitoso en términos comerciales, para establecer una eventual unión definitiva entre las dos disciplinas. La fusión total: el fútbol

se nutre del cine (como industria) en lo que puede para venderse mejor, y el cine ya no puede mantener una relación tradicional con el deporte más popular del planeta.

Hasta este nuevo paso, la relación de amor y odio entre ambas disciplinas – pasatiempos, versiones del juego del hombre en el mundo– ha tenido muchos encuentros, pero ninguno deja completamente felices a los amantes de cada actividad.

Cine y fútbol –se puede decir tras haber revisado buena parte de la oferta histórica que ofrece el celuloide– no se llevan de manera ideal, pero sólo en términos demasiado subjetivos, referentes al “paladar” de quien paga una entrada para ver un filme o va a la tienda de videos. Así, hay futboleros empedernidos a los que algunas películas simplemente no les gustan porque no reflejan lo que debe verse en una buena cinta balompédica. Hay cinéfilos que no soportan las películas sobre este deporte porque sencillamente, nada bueno o rescatable puede salir de ellas. Y hay cinéfilos futboleros, que no gustarán de nada, que creen en la “división de los poderes” o bien que gustan de las películas de fútbol sólo porque sus dos “juegos” favoritos se unen. La calidad, a veces, importa menos cuando hay una pasión –o un fanatismo– de por medio.

Y resulta que, hasta el cierre de este trabajo, había cerca de quinientas películas sobre fútbol. Más de las que hay sobre boxeo, béisbol o básquetbol. Incluso siendo las dos últimas, disciplinas deportivas asentadas (no así el balompié) en Estados Unidos, meca comercial del cine contemporáneo.

Al menos por oferta, el cine responde a la popularidad del deporte en estudio. Luego, ¿hay más patrones? Si comúnmente se ha dicho que el fútbol de cada país tiene algo de la nación que representa, ¿es posible encontrar similitudes en la comparación con el celuloide, cuando el argumento pasa por el fútbol?

Tras revisar buena parte de esa “oferta” futbolística, una afirmación tajante resulta irresponsable. Sin duda es lógico que un relato cinematográfico sobre un momento particular de la historia o del estilo de vida de una nación, continente o colectivo de pertenencia tendrá la aparición del deporte como agregado o como detonador de algún

hecho argumental. O como simple excusa. Pero transformarlo en una regla es presuntuoso y probablemente errado.

Sí se puede concluir que, en términos generales, el deporte mismo sale bien parado cuando pasa por el cine. Incluso en las obras que lidian con lo peor del “fenómeno social del fútbol”, como el hooliganismo, por antagonismo simple, los valores del juego están tácitamente reivindicados y lo que se refleja en la cinta es la corrupción de éstos siempre con explicaciones o moralejas más “sociales” que “deportivas”.

Por decirlo de alguna manera, la compilación, análisis y una concienzuda revisión de una gran cantidad de películas y un somero repaso por el total del universo, ha permitido concluir que el fútbol es, sin duda, un buen motivo para filmar. Que el resultado sea catastrófico o premiable, es otro tema. Pero es innegable que, a lo largo de los años (y esta relación lleva un siglo), siempre hubo cintas sobre este deporte. Permitían esbozar una historia. En términos básicos, no chocaba con la necesidad de una introducción, un conflicto, un clímax y un desenlace. En sí, el fútbol también tiene todo eso.

La raigambre popular. El fútbol está en todos lados. Son pocos los países, por precarias que sean sus industrias, que no hayan hecho una película sobre esta disciplina. Por las razones que sea. Y en ninguna fue presentado como una filosofía extirpable, un mal endémico de la sociedad. El fútbol sale bien parado. Tiene valores universales y son representados, ya sea por afirmación o negación (caso Hooligans) en sus diferentes versiones cinematográficas.

En la afirmación de Fellini que encabeza este capítulo hay un juicio claro. Para uno de los más reputados directores, la prostitución, declive o decadencia del cine es una mezcla de dos vicios de enorme impacto social. Lo peor del cine está en la conjunción del “oficio más antiguo del mundo” y el deporte más popular del planeta. Curiosamente, la oferta de películas porno es inabarcable, y las de fútbol no son pocas. Van en aumento proporcional en la medida que el balompié se transforma en un negocio que invade áreas y resulta beneficioso comercialmente. El ejemplo español con que se inicia este apartado todavía no puede catalogarse de invasión, pero es una práctica que ya se inició y está ahí, acechando.

En el juicio de Fellini (nuevamente), además, se refleja uno de los prejuicios más debatidos de la historia del Séptimo Arte: el buen cine no es popular. Y si es buen cine, se podría agregar, es porque cuando se vale de actividades o vicios populares es de manera tangencial, como excusa, para hacer grande una historia pequeña. Como sea, por sí o por no, el vicio sirve. No se le puede extirpar, bajo perjuicio de mostrarse ajeno, ilegible, ante el espectador. Como sostuvo el sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard, todo aquello que extirpa su parte maldita, firma su propia muerte.

A los seguidores del cine “de culto” podrá parecerles conveniente creer en esta premisa. Para que haya películas buenas, debe haber malas, y el fútbol puede que entregue útiles ejemplos de lo segundo.

Haciendo más relaciones, el negocio del cine, en la actualidad, tiene en la industria hollywoodense a su máximo representante. Desde el otro lado del Océano Atlántico el paladar así lo ha sostenido durante años: La disputa entre el celuloide europeo y el norteamericano por sus modos de enfrentar a la cámara y la historia, la profundidad y la superficiliidad son conocidas. Incluso se puede ver en un somero análisis de las cintas sobre fútbol de ambos universos: las estadounidenses son de mayor consumo popular. Las europeas, en general, tienen mayor nivel de identificación con las costumbres y la manera de vivir el deporte. El balompié, lejos de defraudar a ambas partes, sólo ha alimentado el debate. Puede concluirse entonces que como objeto de filmación, es uno más. Mas entonces, todos los objetos son meras excusas y el deporte no es menos válido.

Está bien, no deja de ser un ejemplo. Pero el cine sigue desarrollándose, el fútbol también. El primero, manteniendo sus reparos hacia la invasión. El segundo, invadiendo de a poco. La oferta de películas sobre el balompié seguirá extendiéndose, probablemente con motivos populares, porque está en la naturaleza del juego. El cine se seguirá nutriendo de su entorno, y nada indica que vaya a dejar de haber fútbol en él. Todo lo contrario.

Puede sonar a desafío. Casi pareciera que el prejuicio y la desconfianza se imponen entre estos dos monstruos de la entretención. Concluimos que no es así, que sólo es una distancia ficticia basada en apresiones “especializadas”. Tal vez valdría la pena citar a un realizador que disiente en forma sorprendente: “La música, el cine, el fútbol y los toros

tienen la misma esencia, están muy cerca, son casi lo mismo. Pueden provocar una catarsis, llevar al misticismo”, dijo el serbio Emir Kusturica.

A mediados de 2009, el chileno Manuel Pellegrini asumió la dirección técnica del club de fútbol más importante del mundo, el Real Madrid. Hasta el cierre de esta edición, el santiaguino comandaba al plantel más caro de la historia. El cuadro merengue y su reelecto presidente Florentino Pérez habían gastado lo que nadie en lo que va del juego como institución profesional. El director deportivo de ese club, el argentino Jorge Valdano, declaró que “la película de Florentino va a ser una superproducción”.

Varios no irán a ver esa película, justamente valiéndose de la comparación. Pero siempre habrá más que quieran verla. Por lo mismo. Y el cine como industria, en gran medida, estará vivo gracias a ellos.

Bibliografía

- 1) ARISTARCO, Guido. **Historia de las teorías cinematográficas.** Colección “Palabra en el tiempo”. Editorial Lumen, Barcelona, España, 1968.
- 2) BAUDRILLARD, Jean. **La transparencia del mal: El teorema de la parte maldita** (1989). Editorial Anagrama, Barcelona, España. 1991.
- 3) BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin. **Arte Cinematográfico** (1979). Sexta Edición. Editorial McGraw-Hill Interamericana, 2003.
- 4) CAILLOIS, Roger, **Los Juegos y los Hombres: La Máscara y el Vértigo** (1958). Ediciones FCE, México. 1986.
- 5) CAMPBELL, Joseph. **El poder del mito.** Publicaciones y Ediciones Salamandra, Barcelona, España, 1991; y **Mitos, sueños y religión.** Editorial Kairós, Barcelona, España, 2006.
- 6) CANUDO, Ricciotto. **El nacimiento del séptimo arte** (1911).
- 7) CARRIÓN MENA, Fernando. *“El fútbol como práctica de identificación colectiva”*, artículo para la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), 2006.
- 8) EPSTEIN, Jean. **La esencia del cine.** Ediciones Galatea Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina, 1957.
- 9) FONTANARROSA, Roberto. **El Fútbol es Sagrado** (1994). Ediciones de la Flor, Buenos Aires, Argentina, 1996.
- 10) FUENZALIDA, Nieves y Miro. *“De fútbol y héroes”*, artículo para la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), julio de 2006.

- 11) GISBERT, Paco. *“Fútbol y Cine: un matrimonio imposible”* (2004), artículo de la Revista de la Filmoteca del Instituto Valenciano de Cinematografía. Ediciones Paidós, Valencia, 2004.
- 12) GUBERN, Román. **Historia del Cine** (1968). Editorial Danae, Barcelona, España, 1969; y *“Máscaras de la ficción”*, artículo de 2002.
- 13) HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** (1938). Ediciones Alianza, Madrid, España, 1990.
- 14) LAFFAY, Albert. **La lógica del cine, creación y espectáculo** (1966). Editorial Labor (Barcelona, España), 1973.
- 15) LÓPEZ GARCÍA, Guillermo. **El fútbol, mitología cotidiana de nuestra época** (1996). Del capítulo “Mitos” de las Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica, Volumen II. Túa Blesa, Editores, 1997.
- 16) MARAÑÓN, Carlos. **Fútbol y Cine: El Balompié en la Gran Pantalla** (2004). Editorial Ocho y Medio (Madrid, España), 2006.
- 17) MORIN, Edgar. **El cine o el hombre imaginario** (1956). Colección Paidós Comunicación. Ediciones Paidós Ibérica, 2001.
- 18) POISSON, Jacques. *“Cinema y psicoanálisis”*. Revista Cahiers du mois, 1925.
- 19) PROPP, Wladimir. **Las raíces históricas del cuento** (1928) . Editorial Fundamentos, Madrid, España, 1979.
- 20) PUENTE PEÑA, Victoria. *“El juego y la interacción social como generadores de desarrollo intelectual”*. Artículo para el proyecto C.A.S. Madrid, España, junio de 2004.
- 21) Revistas *“Cahiers du Cinema”*, ediciones julio agosto de 1998 y julio agosto de 2002.

- 22) RIVERA GÓMEZ, Juan Fernando. *“El partido de fútbol como ritual”*. Artículo de la revista digital “EfDeportes”, Año 10, número 85, Buenos Aires, Argentina, junio de 2005.
- 23) SARDI, Valeria. *“Prácticas de escritura, narración e imaginación y su relación con la apropiación del conocimiento”*. En la revista *Lulú Coquette*, Año 3, n° 3, noviembre de 2005.
- 24) SCHILLER, Friedrich. **Kallias: Cartas sobre la Educación Estética del Hombre** (1795). Editorial Anthropos, Rubí, Barcelona, España. 1990.
- 25) SEDDON, Peter. **A football compendium** (2002). Ediciones Barnes & Noble, Londres, Inglaterra, 2002.
- 26) VERA-MEIGGS, David. *“El tesoro escondido”*, Capítulo V del curso “Historia de los mitos fíados” , dictado en el Centro Cultural Palacio La Moneda, Santiago, Chile. Cineteca Nacional, enero de 2010.

Anexo

Hacia el cierre de esta investigación, casi 500 obras, entre documentales y películas, se habían realizado sobre fútbol. A continuación, se entregan afiches, carátulas de video o material gráfico de 470 de estas obras. Además, se anexan datos útiles sobre cada una, como el año de su estreno y el país de procedencia, el nombre del realizador y una breve reseña.

Un asterisco previo a cada reseña indicará que la película en cuestión no ha sido revisada, analizada o vista por el autor y las descripciones son referenciales.

Las cintas se desglosan en orden alfabético.