

EL ESPECTADOR DEPORTIVO Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL

Rayco González

IU Ortega y Gasset, UCM

Resumen.- Siguiendo el principio semiótico por el cual cada fenómeno cultural se caracteriza por ser una pequeña manifestación de toda la cultura en la que éste se encuentra, bajo la misma forma característica de la propia cultura, podemos observar que en el fenómeno del fútbol las actitudes de los espectadores son isomorfas a otras actitudes culturales sobre las cuales se construyen y fundamentan las identidades. Observar el fútbol como un diálogo entre diferentes sujetos (individuales y colectivos) nos ha permitido ver en el mismo una representación real de la semiosfera, para poder describir toda una determinada cultura.

Palabras clave.- Fútbol, espectadores, semiótica, cultura, semiosfera, identidad cultural.

Abstract.- Following the semiotic principle by which every cultural phenomenon is characterized as a small demonstration of the entire culture in which it is located, in the same form feature of their own culture, we see that in soccer phenomenon attitudes of the spectators are isomorphic to other cultural attitudes with which we build our identities. Watching football as a dialogue between different subjects (individual and collective) has allowed us to see in it a very real representation of semiosphere, in order to describe a whole culture.

Keywords.- Football, spectators, semiotics, culture, semiosphere, cultural identity.

En un conocido artículo, Ortega y Gasset (1946) afirmaba que el origen del Estado estaba en el deporte. En la etapa en que el adolescente descubre el *game*, entendido como asunción de reglas externas, opuestas al individual y previo *play*¹, Ortega intuye el origen de la política y la convivencia: los sentimientos de comunidad aparecen, según nos dice, en la pubertad, coincidiendo con la aparición de los juegos en común (Ortega y Gasset 1946: 618-619). Concluye, así, observando que en el hombre existen sentimientos y prácticas que antes han de darse en el grupo en que éste se inscribe: “el primer

¹ George Herbert Mead, en su obra *Mind, Self and Society* (1934), sostenía que el ‘play’ se refería a un juego individual, característico de las primeras etapas del desarrollo del niño. El ‘play’ sería el primer tipo de juego que el niño practicaría, y cuya finalidad estaría en la asimilación de roles propios de la sociedad *adulta*, mediante la *mimicry* o imitación. En una etapa más madura, el niño comienza a participar en los ‘games’, donde el niño está obligado a relacionarse con otros participantes y a aprender las reglas del juego. En el ‘game’ —de carácter evidentemente colectivo— el niño comprendería que debe sumirse a las normas de comportamiento (*deber hacer*) para ser aceptado como participante. Se trata, pues, del paso del juego individual al juego en equipo (Caillois, 1967: 193).

impulso de pubertad *aparece* en el grupo antes que en el individuo” (id.: 615) [*el subrayado es nuestro*].

En un cierto sentido, nuestra intención no es otra que la de ahondar en esta afirmación, observando cómo la participación en eventos deportivos permite la construcción de una identidad cultural, o, en otras palabras, qué aspectos de la identidad entre espectadores y clubes —especialmente en el fútbol— mantienen una relación isomórfica (en términos semióticos) con la construcción de identidades culturales.

Podemos afirmar que donde quiera que se diga deporte, entendido siempre como *game*, se presupone la existencia de un *tercero* que no juega, pero que debe ser considerado el destinatario —en sentido estrictamente semiótico—, no sólo del juego *jugado*, sino de la victoria en el mismo. En la formulación de Simmel, en la “forma pura de la lucha” el premio en juego no recaerá nunca en ninguno de los adversarios o competidores, sino en un tercero, que podría ser un *ente representado* (véase, club) por los propios espectadores, es decir, los aficionados: el deportista busca reconocimiento, y, por ello, sus competiciones no son sino un medio para tal finalidad (cit. Dunning 1995: 75). El triunfo sería como una ofrenda realizada a los observadores, y, pese a cierto escrúpulo, creemos poder afirmar que esta característica es un universal de todo juego (*game*).

Así pues, debemos caracterizar las acciones de los jugadores según un doble objetivo: por un lado, alcanzar el premio que recaerá en el equipo, club, ciudad, región, nación, etc. al que representan; y, por otro, el reconocimiento personal ante un público. Podemos entender, entonces, que todo jugador de fútbol se encuentra incluido dentro de un actante colectivo (Holt 2005: 353-354), que actuaría como *totalidad integral*². Como señala Morris (1982: 92), el jugador se encuentra entre dos obligaciones que pueden resultar contradictorias en ciertas circunstancias del juego: debe conseguir victorias que ofrecer al club y a sus seguidores, y, además, debe agrandar mediante ciertos valores de su actividad, tales como la belleza, la contundencia, la seguridad, etc. Quien demuestre valores que son considerados opuestos a los intereses generales del equipo, tales como egoísmo o excesiva competencia con otros compañeros, puede ser considerado un traidor.

Por otra parte, cada equipo refleja un *ethos* diverso: un equipo puede ser definido por su *laboriosidad*, otros por su elegancia, otros por su *empuje*, etc.

² En la semiótica de Greimas (1976: 99), los actantes colectivos basan su creación en la conversión de las unidades *integrales*, definidas por su individuación, en unidades *partitivas*, miembros participantes de una totalidad mayor, que llamaremos *totalidad partitiva*; la acción del actante colectivo se manifiesta, en un grado superior, la *totalidad integral*, que actuará como *unidad integral*.

Bromberger (1987) analizó los *imaginarios colectivos* de tres clubes europeos: Olympique de Marseille (OM), Juventus y Torino.

Tales imaginarios se construyen a partir de determinados mecanismos de traducción de determinados valores de una nación, de una región o de una ciudad en valores propios de cada deporte. Concebido como semiosfera, cada deporte traduce en manifestaciones del juego valores que se consideran propios de cada equipo o participante. Pero tales manifestaciones siempre son variables según la cultura. Es decir, la elegancia, por ejemplo, puede manifestarse de múltiples formas, sea la contención en los comportamientos o el así llamado *buen trato* del balón, ligado a una percepción más *plástico-estética* del juego. Todo ello dependerá de la cultura.

Ahora bien, Lotman (1996: 24) define la semiosfera como “el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis”, entendida ésta como proceso de significación. Por consiguiente, la semiosfera se fundamenta sobre un mismo mecanismo inmanente de traducción, evidenciado en el concepto de frontera. Al respecto Lotman nos dice:

la semiosfera es una «persona semiótica» y comparte una propiedad de la persona como es la unión del carácter empíricamente indiscutible e intuitivamente evidente *del concepto de frontera* con la extraordinaria dificultad para definirlo formalmente. (...) La frontera general de la semiosfera se interseca con las fronteras de los espacios culturales particulares.

»En los casos en que el espacio cultural tiene un carácter territorial, la frontera adquiere un sentido espacial en el significado elemental. Sin embargo, también cuando eso ocurre, ella conserva el sentido de un mecanismo «buffer» que transforma la información, de un peculiar bloque de traducción. Así, por ejemplo, cuando la semiosfera se identifica con el espacio «cultural» dominado, y el mundo exterior respecto a ella, con el reino de los elementos caóticos, desordenados, la distribución espacial de las formaciones semióticas adquiere, en una serie de casos, el siguiente aspecto: las personas que en virtud de un don especial (los brujos) o del tipo de ocupación (herrero, molinero, verdugo) pertenecen a dos mundos y son como traductores, se establecen en la periferia territorial, en la frontera del espacio cultural y mitológico, mientras que el santuario de las divinidades «culturales» que organizan el mundo se dispone en el centro (ib.: 25-27; *subrayado nuestro*).

En el caso del deporte (y, sobre todo, en el del fútbol, en el que nos centramos principalmente), la frontera puede tener un carácter territorial durante el desarrollo del juego (campo de fútbol/graderío) o bien un carácter más abstracto a partir de las traducciones mismas que se generan. En todo caso, debemos recordar que, según la propia asunción de la semiótica de la cultura, toda construcción del ordenamiento del mundo posee un carácter topológico, es decir, está siempre pensada en base a una estructura espacial que ordena los demás niveles.

Si desde el nivel del mecanismo inmanente de la frontera el fútbol une las dos esferas de su semiosfera (institución/aficionados), desde la posición de la autoconciencia semiótica, es decir, de la autodescripción desde un metanivel —nos referimos a los códigos o conjuntos de reglas explícitos—, separa a ambas esferas (cfr. Lotman id.: 28). Ello se evidencia en las penalizaciones que los clubes efectúan sobre jugadores que incumplen su propio reglamento interno, en ocasiones incluso contra la opinión de los aficionados. En cambio, la traducción *en el juego* de determinados valores que la afición y la institución comparten sobre el equipo une ambas esferas.

Para nuestro discurso resulta importante recordar la tensión existente, comentada al comienzo de este apartado, entre el deber de conseguir victorias para sus seguidores, y, además, el deber agrandar mediante ciertos valores de su actividad, tales como la belleza, la contundencia, la seguridad, etc. Este carácter tensional del fútbol, en particular, hace especialmente eficaz para la descripción y la comprensión de sus dinámicas una concepción dialógica. Respecto al primer nivel, estamos en la esfera gramaticalizada, donde imperan los códigos del juego y los reglamentos internos de cada institución, enfocados a explicitar el *recorrido* que se ha de efectuar para conquistar la victoria en el juego y de la conducta que permite la participación potencial en el juego, respectivamente. O, dicho en otros términos,

su dinámica no puede ser presentada ni como un aislado proceso inmanente, ni en calidad de esfera pasivamente sujeta a influencias externas. Ambas tendencias se encuentran en una tensión recíproca, de la cual no podrán ser abstraídas sin la alteración de su misma esencia (Lotman 1993: 181).

En el segundo lugar nos hallamos en la esfera textualizada, es decir, de las normas de carácter estético que se construyen *a través y durante* el juego. Es la praxis la que determina esta esfera textualizada. En este sentido, no está de más recordar que algunas de las reglas nuevas introducidas en el código de los deportes, en su desarrollo histórico, están enfocadas a intensificar el valor de entretenimiento que éstos poseen.

Los estadios construidos durante gran parte del siglo XX no se concebían en absoluto según criterios de seguridad para los espectadores, sino principalmente como demostración del poderío de un Estado, de una ciudad o, incluso, de un club. Un caso paradigmático es el de la Italia fascista, estudiada recientemente por Simon Martin (2004). Uno de los principios de su propaganda fue la construcción de grandes estadios y la organización de grandes competiciones deportivas (entre ellas figuró el campeonato del mundo de fútbol de 1934). Así lo reconocía uno de los más reconocidos periodistas de la época fascista, Augusto Parboni, en un artículo publicado en 1928, donde especificaba los puntos principales de la intervención fascista en la educación física: “soluzione del problema della propaganda con la creazione di Stadi di

grandi dimensioni (Littoriale, stadio del PNF, Arena di Milano ed ora Stadio Mussolini)” (cit. en Simon id.: 42).

La arquitectura fascista fue orientada por arquitectos futuristas, y, en este sentido, los edificios de carácter deportivo tampoco serían una excepción. Pero esta tendencia vanguardista fue combinada con el uso de modelos clásicos para su construcción. Silvio San Pietro, arquitecto y proyectista fascista, declaraba que los antiguos *gymnasia*³ griegos⁴ serían “la base arquitectónica de los futuros estadios e hipódromos” (cit. en Martin id.: 118). Por tanto, pese a que la base teórica del fascismo sería el futurismo, sus modelos siguieron siendo los clásicos, como ocurriría en toda Europa (id.: 119-121). ¿Cómo se explica tal contradicción? En el seno del partido fascista existía una larga polémica a propósito este problema, existiendo en los años treinta una completa división de opiniones⁵. Esta polémica generó a su vez un escenario contradictorio: construcciones que evocaban los *gymnasia* construidos por arquitectos modernistas, hasta el punto que no existía un modelo común para los ocho grandes estadios que Italia construyó con vistas al Mundial de 1934 (id.: 101-102). Mussolini promulgó una ley en 1928 para la construcción de estadios, que fue la primera de tal género en la historia (id.: 107-108). Precisamente, en ella no se hacía mención a la seguridad de los espectadores, sino que estaba especialmente indicada para demarcar los límites de un particular “buen gusto” (*la legge del buon gusto*) (id.: 107). Pese a especificar como objetivo la satisfacción de “las exigencias de los espectadores” (cit. en Martin 2004: 109), la recién instaurada Comisión de recintos deportivos (Comissione impianti sportivi, CIS), encargada de velar por la nueva ley, concebía todo estadio como un elemento de propaganda (id.: 110). Son notables tres de ellas, si tenemos en cuenta sus dimensiones y valor político: el *Littoriale* de Bolonia; el *Giovanni Berta*, de Florencia; y el *Stadio Mussolini*, de Turín.

³ En griego, la palabra originaria para “estadio” era *gymnasia*, mientras que *stadio* –que tardíamente serviría para referirse al recinto donde se celebraban las carreras- era una unidad de medida de alrededor de 185 metros y, también, la carrera disputada a pie de la misma distancia.

⁴ “El fascismo intentó deliberadamente recuperar la gloria de la Roma imperial, legitimando el propio dominio a través de la mitología imperial, pero sus proyectos arquitectónicos de grandes obras de carácter deportivo y de estadios se realizaban, lógicamente, en base a la antigua Grecia” (Martin ib.: 118).

⁵ Mientras que el ex secretario del partido, Roberto Farinacci, en un ataque directo contra la arquitectura modernista, fuerza a Mussolini a aclarar su propia posición (Martin 2004 : 128), un arquitecto miembro del sindicato fascista, Giuseppe Pagano, decía observar una incomprensión de la relación entre política y arquitectura, dando demasiada importancia al elemento político (Martin ib.: 127). Pagano llegó a proclamar, en un artículo publicado en la revista *Casabella*, titulado “Mussolini salva l’architettura italiana”, que “la arquitectura moderna es ya arte de Estado” y que “los arquitectos modernos están oficialmente investidos de una gran responsabilidad histórica” (cit. en Martin ib.: 129) [*traducción nuestra*].

El *Littoriale* evocaba la figura del *lictor* romano, oficiales encargados del mantenimiento del orden público (y portadores del *fasces*, que sería uno de los símbolos fundamentales del fascismo), y fue construido en 1928. Se trataba de un gran complejo, sin antecedentes en Italia, que suponía el inicio de un gran proyecto, no sólo centrado en el fútbol, sino completado con toda una programación educativa, que incluía atletismo, natación y ejercicios militares, todo ello inspirado en el espíritu de mejorar la “raza” (id.: 45-47). Además, el arquitecto proyectó amplios accesos que permitiesen un mejor control de las masas, cosa que reforzaba la cultura de disciplina que Mussolini quería imponer (id.: 130).

La primera referencia literaria de los espectadores la observamos en *La Ilíada*, XXIII, 766⁶, durante los juegos funerales en honor a Patroclo. En esas primeras referencias en Grecia no hallamos, por el momento, nada despectivo⁷. Sin embargo, ya con los *ludi* romanos, el papel de los espectadores sería visto sarcásticamente: un ejemplo conocido es el de Séneca, quien al escribir sus *Epístolas morales* (LXXX) escuchaba desde su estudio el clamor de los espectadores proveniente de los estadios, comparando los ejercicios físicos con los espirituales. Ahora bien, una de las grandes diferencias entre el *agón* griego y el *ludus* romano es que, en el primero, el juego es concebido en su forma competitiva, esto es, estaba enfocado a la victoria y, por ende, a la gloria de los vencedores (como ejemplo de ello hallamos las odas elegíacos de Píndaro); mientras que el segundo era una forma de entretenimiento, es decir, estaba enfocado fundamentalmente a la diversión de los espectadores (Huizinga 1938, D.C. Young 1984, Manetti 1988). El deporte contemporáneo, en general, conjuga estas dos tendencias: la competitiva y el entretenimiento del público.

Constatamos, pues, que desde una perspectiva teórica se ha dividido en dos los tipos de espectadores. Por ejemplo, Bourdieu (1984: 182-183) diferencia

⁶ Durante el combate entre Ayante y Odiseo, éste último realizaba el ataque final, mientras “los aqueos todos daban gritos secundando su anhelo de victoria, y, cuando muy deprisa iba corriendo, con sus exhortaciones le animaban”. Otro ejemplo lo podemos tomar de los juegos Olímpicos celebrados en 212 a.C.: el protegido del rey Ptolomeo IV de Egipto, Aristónico luchaba en *pancracio* contra el campeón Tebe Clitómaco. Aristónico fue capaz de desafiar el poderío de Clitómaco, y, ante el gran coraje del púgil egipcio, el público comenzó a animarle: Clitómaco dio un paso atrás y se dirigió a los asistentes, reprochándoles que quisieran que la corona olímpica fuese lograda por un egipcio antes que por un griego (Manetti, 1988: 79-80). Quizás también este ejemplo pudiese ser tomado como primera referencia a la identidad regional y nacional en las competiciones.

⁷ Marcial, en el siglo I d.C., en su *De spectaculis*, preguntaba: “¿qué pueblo es lo suficientemente atrasado, qué raza lo suficientemente bárbara, César, para no enviar espectadores a las representaciones dadas en tu ciudad?” (Epígrama III).

entre los espectadores *especializados* y los *no especializados*: los primeros son aquellos que conocen minuciosamente el juego y elevan el detalle a través de la explicación (“expertos”), mientras los otros serían aquellos destinados a ser una “caricatura del militante, consagrado a una participación imaginaria” (id.: 185), que conocemos como fanático o hincha. Sin embargo, no consideramos que tal división sea tan neta como la propone Bourdieu, ya que, en muchas ocasiones, un espectador especializado puede también ser hincha de un equipo, participando de la militancia, tal y como la llama nuestro autor.

Hans Ulrich Gumbrecht (2005), por su parte, diferencia entre espectadores *apolíneos* y *dionisiacos*, recuperando la oposición clásica de Nietzsche respecto al tipo de sociedad⁸. A diferencia de Bourdieu (1984), quien define, de forma despectiva, la participación imaginaria del espectador *no especializado* como “una compensación ilusoria de la suspensión de los expertos” (id.: 185), Gumbrecht elogia esa actitud de comunión con los deportistas, propia del espectador *dionisiaco*. Gumbrecht sostiene que cada deporte atrae a un tipo de espectador diferente, aunque, “en principio, cualquier clase de deporte puede atraer tanto a espectadores con una mirada como a los que depositan su orgullo y su esperanza en los atletas” (Gumbrecht ib.: 226). Esto recordará, sin duda, un conocido pasaje donde Lotman nos hace ver que cada texto está siempre orientado a un determinado auditorio:

Cuentan un anecdótico suceso de la biografía del conocido matemático P. L. Chebyshev. A una conferencia del científico, dedicada a los aspectos matemáticos del corte de la ropa, acudió un auditorio no previsto: sastres, grandes señoras vestidas a la moda y otros. Sin embargo, la primera frase del conferenciante, «supongamos, para simplificar, que el cuerpo humano tiene forma de esfera», los puso en fuga. En la sala quedaron sólo los matemáticos, quienes no hallaron en tal comienzo nada de asombroso. El texto «seleccionó» para sí un auditorio, creándolo a su imagen y semejanza (Lotman 1996: 110)

Atendiendo a la idea de que todo texto contiene una *imagen del auditorio*, y concibiendo la performance misma del juego como texto, debemos ahora abrir la cuestión sobre la coincidencia de los códigos entre el texto y el auditorio, coincidencia que, como nos recuerda el propio Lotman (ib.), no puede ser absoluta en la praxis, aunque concebible en el plano teórico. Aquí se pone en funcionamiento una memoria común entre el destinador (los jugadores, los equipos) y el destinatario (los espectadores), que, por muy heterogéneos que sean, conforman actantes colectivos. Es decir, la historia del deporte en cuestión, por ejemplo, la del fútbol, y la historia concreta de cada club conforman esa memoria común indispensable para la comprensión del juego. No resulta sorprendente, visto desde este punto de vista, que determinados

⁸ Gumbrecht (id.: 228-229) recordaba también la diferencia entre un “espectador analítico” y un “espectador catártico”, propuesto por Bertolt Brecht en referencia al teatro: el primero, sería un espectador “frío” y crítico, mientras que el otro era descrito por Brecht como ejemplo del “pecado capital contra el estado de alerta intelectual”, que sería “identificarse con alguno de los personajes” de la obra.

clubes de fútbol, por ejemplo, generen una gran atracción en determinados espectadores, según la concepción que estos posean, más allá de toda adscripción geográfica.

En este sentido, algunos autores han tenido a bien destacar como factor importante la homología entre las actitudes de los jugadores y espectadores durante el juego (Barthes 1957, 1959; Bromberger 1987)⁹. Bromberger, por ejemplo, describe este factor dentro del marco de los fenómenos de la “ley de la semejanza” y “del contagio”, según la cual las causas iguales producen efectos idénticos (id.: 191), tanto dentro como fuera del estadio. Para la homología entre actitudes de uno y otro, Bromberger (id.: 192) observa que las actitudes agresivas, las peleas dentro del campo, despiertan siempre la exaltación de los aficionados, es decir, produce un efecto idéntico a su causa: una actitud determinada en un jugador *causa* la misma actitud en un espectador. En el caso del contagio, Bromberger (id.: 191) fija su atención en las supersticiones dentro del fútbol, como, por ejemplo, colocarse una prenda con la que se gana usualmente u otro tipo de amuletos.

En el caso del *catch* estudiado por Barthes (1957) la comparación puede resultar más forzosa, pero tal nexo puede quedar evidenciado mediante una comparación breve con otro texto (1959) en que sí se refiere directamente al deporte. Barthes observaba que el *catch* muy poco tenía que ver con el deporte “regular”, ya que en el *catch* llamado *amateur* existe una espectacularización de los gestos, convirtiéndolo en una red de personajes-signo de una moral y de un rol determinados, es decir, en una “verdadera Comedia Humana” (Barthes 1957: 17), donde “el espectador no se interesa por el ascenso hacia el triunfo”, como en el deporte, sino que “espera la imagen momentánea de determinadas pasiones” (id.: 14). Siguiendo esta línea, afirma que “todo lo que sucede al jugador sucede también al espectador”, “pero mientras en el teatro el espectador es sólo un observador, en el deporte es un actor” (Barthes 1959: 47). En definitiva, se trata de un juego enfocado a la diversión del espectador más que a la victoria de los participantes, como en el caso de los *ludi* que señalamos anteriormente.

Esta conclusión está directamente vinculada con la necesidad del espectador por “hacerse visible” (Ehrenberg 1985: 104)¹⁰. Todo tipo de accesorios del espectador (bufandas, banderas, pinturas, etc., pero también cánticos, gestos,

⁹ También Clifford Geertz (2001), en su estudio de las peleas de gallos en Bali, ha señalado cómo los espectadores influían en el desarrollo de las peleas gritando sus apuestas mientras aquella se desarrollaba.

¹⁰ No queremos entrar en una discusión sobre este asunto, pero sí haremos notar que Ehrenberg (1985) propone que el espectador menos favorecido socialmente encuentra en el fútbol una manera de hacer visible su *diferencia*, lo que le llevará a sostener que el fútbol es un uso social (“usage social”) que, en su forma de espectáculo igualitario –donde todos están en teoría en las mismas condiciones entre ellos– neutralizaría las desigualdades habituales del sistema social (id.: 106).

etc.) parecen cumplir una función enfática, y que nos puede inducir a adoptar la teoría de que el espectador ha de ser considerado como un actor dentro del espectáculo *total* del fútbol. Efectivamente, entendiéndolo el juego como diálogo a diferentes niveles —recordemos, aunque no podamos aquí desarrollar este aspecto, que el juego en sí también puede ser abstraído como un diálogo entre equipos o jugadores y árbitros—, el espectador es el destinatario del mismo. Este multinivel del diálogo puede ser entendido mediante la concepción que Lotman (id.: 59) nos da de texto:

Las esferas textuales cerradas forman un complejo sistema de mundos que se intersecan o que están jerárquicamente organizados, correlacionados sincrónica o diacrónicamente, y al intersecar las fronteras de éstos los textos se transforman de manera nada trivial.

Las instituciones deportivas han ido creando metalenguajes (autodescripciones) que las hacen situarse en el centro de la semiosfera, mientras que los grupos de fans (*hooligans*, *tifosi*, etc.) son descritos desde ese centro, al menos fundamentalmente. Es decir, estos últimos apenas han generado sus propias descripciones. Las asociaciones de clubes, los clubes e, incluso, los estados mismos han elaborado códigos que establecen los comportamientos correctos e incorrectos, como son la Football Spectators Act de 1989 en Inglaterra o la Ley Amado de 2007 en Italia. Estas esferas mantienen un diálogo que viene encarnado y renovado en cada juego o partido individualmente.

Un tema interesante es el de la discusión surgida sobre la posibilidad de introducir la tecnología para poder dilucidar las infracciones cometidas en el campo. La negativa de la FIFA (no siempre aceptada) se basa en que tal decisión haría imposible la polémica, es decir, los discursos en forma dialógica sobre el fútbol. Pero es que, además, el hecho de que particularmente las reglas del fútbol poseen un carácter más interpretativo e, incluso, arbitrario, hace a su vez que la preservación del diálogo durante el juego entre espectadores y participantes del juego (incluido el árbitro) y la introducción de tales tecnologías tengan un carácter exclusivo uno frente al otro. En otras palabras, mediante la tecnología el diálogo participantes-espectadores se volvería más estático, es decir, aumentaría el espacio intersecado entre los participantes, ocupado ahora absolutamente por el código.

Tal diálogo hace que cada uno de los participantes se transforme, a partir de los nuevos sentidos que cada texto (juego) genera. Nadie dejará de negar que el apoyo de los hinchas a sus equipos no está fundamentado única y exclusivamente en los resultados conseguidos. Hay numerosos ejemplos de equipos cuya hinchada se mantiene fiel, pese a los malos resultados, debido normalmente a la confianza que poseen en la fidelidad mostrada por sus jugadores al equipo (manifestada siempre en la performance del juego), y

viceversa, es decir, hinchadas que, pese a los buenos resultados, dan la espalda a su propio equipo, mediante cánticos y abucheos.

Para conquistar la confianza de los hinchas —especialmente en el fútbol—, los jugadores deben traducir los valores atribuidos al fútbol por aquellos en la forma que el juego mismo permite. Haciendo un símil teatral, sería como hacer una historia semiótica de los modos de actuar, es decir, de cuáles son las formas de recitación para cada período y para cada público. Ya de por sí, nadie dejará dentro del teatro fórmulas de recitación según el público: más bien, es la recitación la que crea su público. Por ejemplo, la recitación dramática o la cómica, o, incluso, la recitación del teatro infantil. De la misma forma, cada equipo intentará plasmar en el juego una concepción que le sea propia, concepción que es creada a partir de cada uno de los participantes: espectadores e instituciones.

Ahora bien, como hemos intentado mostrar, el jugador vive siempre en la tensión generada por la necesidad de ganar y la necesidad de hacerlo de una *determinada forma*. Esa forma no es sino la traducción de ciertos valores, como acabamos de señalar.

Con todo lo dicho aquí, proponemos que, partiendo del principio de isomorfismo que la semiosfera comparte con cada una de las partes que la componen —por el que cada parte de la semiosfera comparte la misma estructura del *todo*—, un análisis de las formas de traducción en el juego de esos valores que nos resultan fundamentales para cada deporte y del diálogo existente durante el juego entre las esferas que lo componen, podremos comprender mejor fenómenos de comunicación y explosiones de sentido que tienen lugar en nuestra cultura. O, dicho en otros términos,

del mismo modo que un rostro, al tiempo que se refleja enteramente en un espejo, se refleja también en cada uno de sus pedazos, que, de esa manera, resultan tanto parte del espejo entero como algo semejante a éste, en el mecanismo semiótico total el texto aislado es isomorfo desde determinados puntos de vista a todo el mundo textual, y existe un claro paralelismo entre la conciencia individual, el texto y la cultura en su conjunto. El isomorfismo vertical, existente entre estructuras dispuestas en diferentes niveles jerárquicos, genera un aumento cuantitativo de los mensajes. Del mismo modo que el objeto reflejado en el espejo genera cientos de reflejos en sus pedazos, el mensaje introducido en la estructura semiótica total se multiplica en niveles más bajos (Lotman 1996: 32).

Este análisis nos llevaría a una mayor comprensión de las formas posibles de construcción de las identidades socioculturales, como queda de manifiesto en los trabajos antes citados de Ehrenberg (1985) y Bromberger (1987). Y es que, compartiendo en parte la visión de Ortega, los sentimientos de comunidad son encarnados en ese diálogo que tiene lugar en todo deporte, especialmente en el fútbol.

Bibliografía

Augé, M. ; Chartier, R. ; Ehrenberg, A. 1987. "Sport, religion et violence", *L'Esprit* 125: 63-70

Barthes, Roland. 1957. *Mitologías*, Madrid : Alianza
1959 . *Le sport et les hommes*, París: Presses Universitaires

Bourdieu, Pierre. 1984. *Questions de sociologie*, París: Minuit

Bromberger, Christian. 1987. "L'Olympique de Marseille, la Juve et le Torino. Variations ethnologiques sur l'engouement populaire pour les clubs et les matchs de football", *L'Esprit* 4: 174-195

Caillois, Roger (ed.). 1967. *Jeux et sports. Encyclopédie de La Pléiade*, París: Gallimard

Dunning, Eric y Elias, N. 1986 . *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México: Fondo de Cultura Económica

Ehrenberg, Alain. 1985. "Les hooligans ou la passion d'être égal", *L'Esprit* 104-110: 7-14

Geertz, Clifford. 2001. *La interpretación de las culturas*, Madrid: Gedisa

Greimas, Algirdas Julien. 1976. *Sémiotique et sciences sociales*, París: Seuil

Gumbrecht, Hans Ulrich. 2005. *Elogio de la belleza atlética*, Buenos Aires: Katz

Holt, Richard. 2005. "Premiers sports", en VIGARELLO, G. 2005b: 331-364

Homero. 2001. *Ilíada*. Madrid: Cátedra

Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens*, Madrid: Alianza

Inglaterra. 1989. Football Spectators Act, 16 de noviembre de 1989

Italia. 2007. "Legge 4 aprile, n. 41, misure urgenti per la prevenzione e la repressione di fenomeni di violenza connessi a competizioni calcistiche", *Gazzetta Ufficiale*, 5 de abril de 2007

Lotman, Yuri M. 1993. *Cultura y explosión*, Barcelona: Gedisa
1996. *Semiosfera I*, Madrid: Cátedra

Manetti, Giovanni. 1988. *Sport e giochi nell'antichità classica*, Milano: Mondadori

Martin, Simon. 2004. *Calcio e fascismo. Lo sport nazionale sotto Mussolini*, Milano: Mondadori

Morris, Desmond. 1981. *El Deporte Rey*, Barcelona: Argos Vergara

Ortega y Gasset, José. 1946. "El origen deportivo del Estado", *Obras Completas*, II, Madrid: Revista de Occidente: 607-623

Vigarello, Georges. 2002. *Du jeu ancien au show sportif*, París: Seuil

2005a. *Histoire du corps. De la Renaissance aux Lumières*, París: Seuil

2005b. *Histoire du corps. De la Révolution à la Grande Guerre*, París: Seuil

Young, David C. 1984. *The Olympic Myth of Greek Amateur Athletics*, Chicago: Ares

