

Citius, altius, fortius

El libro negro del deporte

Federico Corriente
y Jorge Montero

Índice

I. Prólogo: el asalto al juego	9
II. La cultura física, de la Antigüedad a la Edad Moderna	27
III. Orígenes y desarrollo del deporte	79
IV. El deporte en la era del imperialismo y el totalitarismo	145
V. De la Guerra Fría al nuevo orden deportivo mundial	293
VI. Epílogo	347
Bibliografía	381
Glosario	395

Tengo en la mano un documento que rebosa de toda la infamia de esta época y la rubrica, uno que bastaría por sí solo para hacerle un lugar de honor en un estercolero cósmico al puré de divisas que se autodenomina ser humano.

Karl Kraus, *Viaje anunciado a los infiernos*

I. Prólogo: el asalto al juego

La diferencia entre las concepciones de Marx y Schelling, que hemos citado, reside, ante todo, en el punto siguiente: en la concepción de Schelling la historia es, a la vez, la apariencia del juego y el juego de las apariencias, mientras que para Marx, la historia es a la vez un juego real y el juego de la realidad. Para Schelling la historia está escrita antes de ser representada por el hombre, es un juego directamente prescrito, pues solo dentro de un juego semejante «se juega» la libertad de cada uno [...]. Esta predeterminación de la historia transforma el juego histórico en un falso drama y rebaja a los hombres no solo al rango de simples actores, sino incluso al de simples marionetas. Por el contrario, en Marx el juego no está determinado antes de que la historia esté escrita, pues el curso y los resultados de esta están contenidos en el juego mismo, es decir, resultan de la actividad histórica de los hombres.

Karel Kosik, *El individuo y la historia*

SI BIEN LOS JUEGOS han acompañado a la humanidad a lo largo de toda su historia, el sometimiento del mundo a la lógica de la mercancía acarreó un asalto sin precedentes contra todo tipo de actividades lúdicas y festivas. Muchas de ellas se vieron abocadas a la extinción pura y simple, mientras otras lograban sobrevivir en tanto que pasatiempos semiclandestinos o arrinconadas como reminiscencias del pasado. En cualquier caso, la dimensión lúdica de la vida social, que en épocas anteriores desempeñó un papel fundamental en la existencia de las comunidades humanas, se vio alterada y suprimida como nunca antes.

Algo muy parecido, y no es en modo alguno coincidencia, ha sucedido con las festividades. Las grandes celebraciones de los pueblos no civilizados, así como las fiestas de la Antigüedad clásica o el carnaval medieval, que constituían momentos esenciales en la vida de esas comunidades, han quedado reducidas en nuestros días a una festividad banal y pseudotransgresora, que no solo no produce una cancelación temporal del mundo cotidiano, sino que es la prolongación de este por otros medios.

Las celebraciones de los pueblos arcaicos tenían un carácter unitario, por lo que a los cultos serios les sucedían otros más desenfadados, en los que los dioses se convertían en objetos de burla y chanza. Con la gradual desaparición de la comunidad arcaica y la consolidación de las divisiones sociales propias de la *polis*, esta concepción unitaria del mundo va eclipsándose y surge la escisión entre lo serio y lo burlesco, que da paso a la contraposición entre una esfera de lo sagrado, en la que se alojará el atletismo ritual, y una esfera profana a la que queda confinado el juego, escisión que refleja a su vez la separación entre la cultura aristocrática y la cultura popular. La seriedad y la formalidad de hieráticas procesiones a distintos santuarios sustituirán al desenfreno y el desorden general de las antiguas fiestas. Los juegos olímpicos, fundados en el santuario de Olimpia, son un caso nítido de juego sagrado que sanciona la separación y la desigualdad entre los hombres. La práctica de la cultura física quedó restringida a la aristocracia y después se extendió a los nuevos ricos de las colonias, mientras que los estratos populares permanecían al margen, divirtiéndose con juegos y danzas que seguirán conservando, de forma clandestina y desprovista de carácter público, los rasgos que caracterizan a los juegos y las fiestas primigenias.

Durante siglos, en toda Europa siguieron existiendo y celebrándose fiestas y costumbres paganas, sobre todo entre el pueblo llano. Este es el caso del carnaval, fiesta que deriva de las anti-

guas Saturnales y que en la Edad Media constituía la celebración más importante del año. El carnaval, que tenía una duración de tres meses y se prolongaba desde las Navidades hasta la Cuaresma, era el tiempo de la fiesta, del juego y de la liberación de las restricciones. Suponía una especie de obra colectiva de teatro, escenificada en las calles, en las plazas públicas y, finalmente, en toda la ciudad, transformada en un escenario sin límites donde se suspendían temporalmente las relaciones jerárquicas en una atmósfera de transgresión en la que se infringían las normas, se volatilizaban las prohibiciones y se permitían todos los excesos. En el carnaval no existía separación entre actores y espectadores; todos participaban y nadie quedaba excluido, puesto que se trataba de una celebración de toda la comunidad donde la vida misma se interpretaba como juego, y en la que el juego era indisociable de la vida real.

Tras la Reforma protestante, la Contrarreforma y el consiguiente desplome de la unidad católica en la segunda mitad del siglo xvii, se producirá un declive tanto de esta fiesta como del resto de diversiones, juegos y bailes populares. Muchas festividades se prohibieron y dejaron de tolerarse, y aunque el carnaval no desapareció, comenzó a institucionalizarse y a privatizarse, convirtiéndose en una fiesta oficial que habitaba el suntuoso espacio de los palacios, de los templos y las cortes, y que tenía mucho de pompa y postín, pero muy poco ya de fiesta pública y popular.

Comienza así un lento proceso de asedio, persecución y prohibición de aquellas festividades y diversiones del pueblo llano (festejos que cada vez más a menudo ocasionarán alborotos, desórdenes y enfrentamientos con la autoridad) cuya falta de límites y normas supone un obstáculo para la consolidación de un poder que pretende controlar y vigilar como nunca antes a sus súbditos.

Tras el ascenso de la burguesía, a partir del siglo xviii, comienza un progresivo declive de la fiesta, que se encamina a pasos

agigantados hacia su ruina en el siglo XIX, con la consagración de la moral utilitaria y la ética del trabajo del nuevo orden industrial, que apenas dejará espacio ni tiempo para los juegos y las diversiones. Resulta de lo más revelador que fuera precisamente en este período cuando se colonizaron multitud de juegos tradicionales para reformarlos y convertirlos en deportes. En el transcurso del siglo XX, la evolución hacia el denominado deporte de masas o deporte-espectáculo ha arrojado datos no menos concluyentes acerca de la naturaleza profunda de la sociedad contemporánea. En la actualidad el deporte ha dejado de ser un espejo en el que se refleja la sociedad contemporánea para convertirse en uno de sus principales ejes vertebradores, hasta el punto de que podríamos decir que ya no es la sociedad la que constituye al deporte, sino este el que constituye, en no poca medida, a la sociedad. El deporte es la teoría general de este mundo, su lógica popular, su entusiasmo, su complemento trivial, su léxico general de consuelo y justificación: es el espíritu de un mundo sin espíritu.

SEGÚN EL antropólogo Bronislaw Malinowski, en las llamadas sociedades del «don» melanesias la vida social gira en torno al intercambio *kula*, es decir, en torno al «dar y recibir» regalos. La práctica del *kula* no es una transacción comercial ni un trueque, ya que el intercambio de presentes nunca puede ser simultáneo, ni estos pueden intercambiarse después de negociar su valor o intentar establecer una equivalencia entre ellos.

El intercambio, por consiguiente, nunca es equilibrado ni debe serlo: siempre tiene que haber alguien que quede en deuda, con el fin de que la relación se mantenga. El mantenimiento de las relaciones sociales, que a menudo coincide con el establecimiento

de las jerarquías, es más importante que los resultados materiales del intercambio. Los intercambios materiales no son la «razón de ser» del lazo social: la finalidad de estos es producir un «vínculo de amistad» entre los individuos y los grupos, al margen de cualquier hipotética utilidad «económica». En las sociedades del don, a menudo los grupos locales son autosuficientes, por lo que si entran en contacto con otros grupos vecinos no es por razones puramente materiales.

El juego social del intercambio gira en torno al fortalecimiento de los vínculos que unen a estas comunidades. No tiene por objeto producir resultados objetivos cuantificables, sino todo lo contrario: representa la forma de un juego supremo de la comunidad, a través del cual esta funda la comunicación en su seno y con el exterior.

El desafío es el momento esencial de este vasto juego del reconocimiento. «A través del intercambio, los indígenas melanesios establecen en primer lugar la desigualdad mediante el don de obertura, con el fin de incitar a continuación a la igualdad mediante la reciprocidad» [Y. Delhoysie, G. Lapierre 2008: 333]. El propósito del regalo de apertura es aumentar el prestigio, el honor y la fama del dador, y la finalidad de la contrapartida es responder al desafío. Cada parte, una vez establecido el prestigio de la que ha tomado la iniciativa, sitúa a la otra en la obligación de corresponder; de esta manera, entre ambas partes se establece una relación estrecha en la que cada una compite por ser la más generosa, por dar más de lo que recibe.

«En el sistema de la mercancía sucede exactamente lo contrario: todos los individuos son formalmente iguales, y todas las mercancías se equiparan a través del dinero, para acceder finalmente a la desigualdad en el salario y en el consumo» [Y. Delhoysie, G. Lapierre 2008: 333-334]. El dinero es aquí la deidad suprema a cuya mayor gloria y reconocimiento se sacrifica el prestigio

de toda mercancía particular, incluidas las humanas, y a la que los seres humanos han de servir rebajándose a sí mismos para rebajar y eliminar al competidor.

Entre los melanesios la igualdad no es un principio abstracto, sino el resultado de una operación práctica que vuelve a ponerse en juego sin cesar mediante la puja recíproca. El indígena melanesio fundamenta su existencia en tanto que ser humano a través de esa reciprocidad. Reconocer la humanidad del otro arriesgando la propia es un juego peligroso (cuando menos, delicado y precario) que puede degenerar en confrontaciones violentas y poner en peligro la propia existencia. Bajo el principio del intercambio no se considera que el devenir esté constituido de antemano en lo esencial y sea libre en los detalles, sino que se entiende como una apuesta y un riesgo continuos.

LA INMENSA mayoría de los historiadores del deporte, lejos de arrojar luz sobre los vínculos entre el pasado y el presente, manejan abundantes fuentes sobre las festividades populares y las combinan con otras relativas a pasatiempos nobiliarios como la caza y los métodos de instrucción militar y finalmente, a modo de propina, añaden algunos juegos infantiles para consagrar una entidad mitológica bautizada con el monstruoso apelativo de «deporte primitivo». En lugar de una historia de la festividad popular, del ocio aristocrático o de los juegos infantiles, los historiadores descubren en multitud de antiguos juegos embriones elementales que necesariamente habrían de evolucionar hasta desembocar en el deporte moderno, como si este fuese la prolongación «natural» de antiguos juegos y pasatiempos populares. Ellos sí que son primitivos. Cuando el único criterio que ha de satisfacer una modalidad lúdica

