

Estructura y función del fútbol entre los yanomami del Alto Orinoco

Ángel ACUÑA DELGADO

Universidad de Granada

acuna@ugr.es

View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk

provided by Portal

RESUMEN

El fútbol, como práctica deportiva y social, por la enorme envergadura y difusión que posee, constituye un claro exponente de la globalización y en muchos lugares puede ser entendido como un «hecho social total». Entre los yanomami, sin embargo, ha sido poco o nada estudiado, y no precisamente por su inexistencia o poca relevancia, ya que desde hace años y sobre todo en la actualidad se encuentra muy presente en la vida cotidiana, tanto comunitaria como intercomunitaria. Sobre la base de una experiencia etnográfica con varias comunidades del Alto Orinoco, se abordan tres preguntas: ¿cómo y por quién fue implantado?, ¿cuál es su lógica interna? y ¿qué funciones desempeña en estos momentos? Previamente se revisan algunos fundamentos teóricos sobre la dimensión social y ritual del fútbol latinoamericano como centro de atención.

Palabras clave: Fútbol, yanomami, estructura, función, Alto Orinoco, deporte.

Structure and Function of Football among the Yanomami of the High Orinoco

ABSTRACT

The football, as sport and social practice, for the enormous importance and diffusion that it has, constitutes a clear exponent of the globalization and in many places it can be understood as a «social total fact». Among the Yanomami, nevertheless, it has been scarcely studied or not studied at all, and not precisely for its nonexistence or few relevance, since for years and especially now it is very present in the daily, both communitarian and intercommunitarian, life. On the basis of ethnographic experience with several communities of the High Orinoco, three questions are addressed: how and by whom was it well-established?, what is its internal logic?, and what functions does it play at the moment? Previously, some theoretical foundations on the social and ritual dimension of Latin American football as center of attention are reviewed.

Key words: Football, Yanomami, structure, function, High Orinoco, sport.

Sumario: 1. Introducción. 2. Reseña sociodemográfica. 3. Aproximación teórica a la dimensión social y ritual del fútbol en América Latina. 4. Elementos estructurales y lógica interna de la práctica futbolística yanomami. 5. Funciones de una práctica reinterpretada. 6. Referencias bibliográficas.

1. Introducción

Resulta algo chocante asociar un fenómeno deportivo que va mucho más allá de la mera actividad y puede ser observado como uno de los principales exponentes de la globalización en ese ámbito, con uno de los pueblos más singulares del planeta por su acentuado grado de aislamiento y por mantener viva buena parte de su tradición cultural.

El fútbol, como práctica deportiva y social, por la enorme difusión que se le ha dado a través de los medios de comunicación de masas, se encuentra ampliamente extendido y en no pocos casos puede ser considerado como un «hecho social total»¹, al

¹ Concepto acuñado por Marcel Mauss (1979).

conectar con todas las clases o grupos sociales y tener implicaciones con todos los aspectos o niveles de la cultura: lo económico, tecnológico, social, político, ideológico.

El pueblo yanomami, por su parte, aun siendo uno de los más aislados que se conocen, también es uno de los que más literatura etnológica ha generado, en buena parte por el interés de muchos etnólogos en dar a conocer y entender el modo de vida de los grupos humanos contemporáneos que se han considerado más próximos al estado de naturaleza.

De todos los informes escritos sobre este pueblo, en forma de libros o de artículos, el tema que posiblemente tenga más registros sea el relacionado con el chamanismo (Barandiarán 1965; Eguillor García 1984; Fossi 1995; Chiappino 2003) por la frecuencia de su práctica y su importancia cultural; también la guerra o la violencia ha sido tratada con amplitud (Chagnon 1968, 1990; Lizot 1989; Alès 1984; Valero 1984; Albert 1989) por la vigencia que posee aún hoy día. Las fiestas, la mitología, la vida social, diversos extremos de la cultura material se han recogido, interpretado y debatido en numerosas obras (Cocco 1972; Barandiarán y Aushi Walalam 1974; Neel 1978; Lizot 1975, 1978 [1976], 1980, 1988; Fuentes 1980; Colchester 1982, 1991; Valero 1984; Albert 1985; Alès 2003; Caballero 2003; Mattei Muller 2006, 2007) y foros de discusión. Sin embargo, poco o nada se ha escrito sobre el fútbol entre los yanomami, lo cual se explica, antes que por su inexistencia o poca relevancia, por la falta de atención o interés de los investigadores sobre este tema². Como tendremos ocasión de señalar, el fútbol hoy día está muy presente en la vida cotidiana yanomami, tanto a nivel comunitario como intercomunitario, pero ¿cómo y por quién fue implantado?, ¿cuál es su lógica interna? y ¿qué funciones desempeña en éstos momentos? Sobre la base de la experiencia etnográfica desarrollada en noviembre-diciembre de 2004, enero de 2005, enero-febrero de 2006 y noviembre de 2007 en varias comunidades yanomami³ del Alto Orinoco, responderemos a estos tres interrogantes, no sin antes hacer una breve presentación etnográfica sobre los sujetos de estudio y aportar algunos fundamentos teóricos sobre la dimensión social y ritual del fútbol como centro de atención.

2. Reseña sociodemográfica

Las comunidades yanomami viven en la selva tropical húmeda y ocupan un vasto territorio de unos 192.000 km² que se extiende a ambos lados de la frontera entre Venezuela y Brasil, aunque más de la mitad de la población se encuentra del lado venezolano, en los estados Amazonas y Bolívar. En Venezuela la demarcación del territorio yanomami se encuentra aún en discusión; de momento dicho territorio se encuentra protegido desde 1991 como Áreas bajo Régimen de Administración Especial (ABRAES), al situarse dentro del Parque Nacional Parima-Tapirapecó y de la Reserva

² Por la prácticamente inexistente bibliografía encontrada sobre el fútbol entre los yanomami, el presente artículo se basa en los datos obtenidos a través de la propia experiencia etnográfica.

³ Las comunidades referidas fueron Mabetiteri, Mamashatioteri, Ocamo y Kukurital, además de La Esmeralda, aunque esta última no es propiamente yanomami. Por otro lado obtuvimos información a través de entrevistas y conversaciones informales de un buen número de comunidades como Platanal, Mavaca, Mavaquita, Sipoi, etc., en lo que al fútbol se refiere.

de la Biosfera Alto Orinoco-Casiquiare. El grupo étnico yanomami está dividido, desde un punto de vista lingüístico en cuatro subgrupos: el yanomami, que vive esencialmente en el estado Amazonas de Venezuela; el yanomam, asentado principalmente en Brasil; y el sanema y el yanam, que se encuentran más al norte (Estado Bolívar) y se distribuyen entre Venezuela y Brasil (Mattei Muller, 2007: 4). Juntos constituyen la familia lingüística yanomami (o yanoama), conocidos inicialmente como waica, guaharibos, shamataari, shiriana, etc., antes de que fuera utilizada su propia autodenominación. El término «yanomami» significa «ser humano».

En territorio venezolano, según el censo indígena nacional 2001-2002, los yanomami suman un total de 12.234 miembros, lo que supone un 2,2% de la población indígena venezolana, de los cuales 12.019 viven en área rural y 215 en área urbana (Mattei Muller 2006: 289). Aunque constituyen el grupo étnico más numeroso del Estado Amazonas, no desempeñan un papel hegemónico en la política regional debido a su aislamiento geográfico, apartados de las grandes cuencas fluviales, y gran dispersión en su patrón de asentamiento. El hecho de vivir apartados de los centros urbanos y suburbanos de influencia criolla, y la independencia general mostrada sobre los misioneros, ha permitido a los yanomami mantener la solidez cultural que los caracteriza, aunque, no todos se encuentran en la misma situación, existiendo un significativo margen de diversidad interna en cuanto al proceso de aculturación.

3. Aproximación teórica a la dimensión social y ritual del fútbol en América Latina

El significado social y ritual que el fútbol tiene en la sociedad yanomami está aún lejos del que posee en la sociedad moderna avanzada, en donde, tras más de un siglo de historia, se ha convertido en un fenómeno de masas con una fuerte implicación económica y política. En tal sentido, mal encajaría en este pueblo la lectura que Vicente Verdú (1981) hace del fútbol al referirse a la religiosidad del penitente hinchas, la contemplación del jugador como objeto de placer, la variación de los sistemas de juego en correspondencia con las sucesivas coyunturas sociales o los sueños matriarcales que gobiernan el inconsciente del equipo.

Sin embargo, aunque el valor potencial del fútbol no haya alcanzado entre los yanomami el descomunal peso específico que adquiere en la vida cotidiana de otros contextos urbanos y rurales, podemos aproximarnos a él a través del papel que desempeña en las sociedades latinoamericanas de los últimos años, en base a los trabajos interdisciplinarios realizados por los miembros del Grupo sobre Deporte y Sociedad del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), compilados por Pablo Alabarces (2003), los cuales abordan al menos tres niveles de análisis: la cultura de gradas, las identidades territoriales y la globalización cultural.

En cuanto a la cultura o subcultura (según se entienda) que el fútbol genera en las gradas, siendo conscientes de que constituye un escenario que favorece la socialización, la mayor parte de los trabajos, sin embargo, insisten en un denominador común como son las manifestaciones de violencia. Máximo Pimienta (2003: 39-55) tras analizar la violencia protagonizada por las torcidas brasileñas, considera que ésta es parte

de la vida urbana y consecuencia de la pérdida de conciencia social y política de los nuevos actores.

Ferreiro (2003: 57-74), frente a la creencia de los argentinos de que la pasión por tal o cual equipo es un sentimiento inexplicable, plantea la hipótesis de que la pasión y entrega por unos colores, así como la violencia simbólica y física, se sostienen no en un supuesto esoterismo intangible emanado del fútbol sino en la trama cultural que generan los sectores sociales convocados. Diferencia a su vez los dos subprocesos rituales que se desprenden de la práctica y el espectáculo futbolístico: uno desarrollado en el terreno de juego y el otro en las gradas.

La violencia en el fútbol como fenómeno colectivo de la sociedad contemporánea fue estudiado también por Cajueiro Santos (2003: 75-84), quien llegó a la conclusión de que no se trata de un comportamiento irracional de masas sino de uno de los elementos sustantivos que hacen posible la unidad de acción de los hinchas, consecuencia a su vez de una sociedad individualista e indiferente ante la realidad, que invierte mucha energía para conseguir objetivos superfluos.

Antezana (2003: 85-98) por su parte, al reflexionar sobre el fútbol espectáculo considera dos tipos básicos de identidades: la que se desprende de la adhesión a los equipos o clubes, y la relativa a las selecciones nacionales. La conjugación de la primera, de carácter relativamente local y definida como «tifosi», con la segunda, asociada al sentido ciudadano y definida como «metaidentidad», no es difícil gracias a la capacidad de asimilar varias identidades culturales. Asimismo observa que la participación en el espectáculo futbolístico es también un juego de lenguaje, en la medida que se vive no sólo porque se ve sino porque se habla de él y genera motivos de conversación.

Otro nivel de análisis tiene que ver con las identidades territoriales, ya sean de carácter regional o nacional, que se fraguan en torno al fútbol espectáculo, y los discursos extradeportivos que se le tratan de asociar. En tal sentido y en contraste con el trabajo anterior, Ramírez Gallegos (2003: 101-121) estudia el caso de Ecuador observando cómo el fútbol es capaz de hacer visible y acentuar aún más los antagonismos existentes entre dos regiones por mantener la hegemonía, caso de Quito y Guayaquil. En base a su análisis histórico sobre el profesionalismo, la selección nacional y las consignas y cánticos de equipos, plantea la hipótesis de que en ese país el fútbol sirve para reforzar las identidades primordiales regionales que cuestionan el ideal de unidad nacional.

Dávila y Londoño (2003: 123-143) reflexionan por su parte sobre la relación entre fútbol, nación y selección nacional, en el caso de Colombia, para señalar cómo ante una situación deficitaria de símbolos e instituciones capaces de cohesionar a la sociedad colombiana, la selección nacional de fútbol se gestó como referente de identidad nacional en un determinado momento histórico (1985-1987).

Bayce (2003: 163-177), en relación con el fútbol uruguayo, rechaza la idea de que el estilo futbolístico de la selección refleje su carácter nacional, apuntando que se trata tan sólo de estereotipos imaginados. Estereotipos que constituyen un lastre psicológico negativo al convertirse en mitología. De hecho, el fracaso de la selección nacional uruguaya contemporánea se debe, a su juicio, no a que los actuales jugadores no se parezcan a las viejas glorias del pasado, sino a su obsesión por encarnarlas.

Desde otro punto de vista, podemos pensar cómo los cambios económicos, sociales, políticos e ideológicos que se dan a escala planetaria o global, impactan en las fun-

ciones sociales de los deportes y particularmente del fútbol en la elaboración de una cierta identidad colectiva. Santa Cruz (2003: 199-224) pone de manifiesto cómo la competitividad en el mercado mundial que tiene Chile se hace corresponder en el plano simbólico con el éxito y la eficiencia del fútbol chileno (así como del tenis), sirviendo así como un espacio muy favorable para difundir su imaginario nacionalista de corte neoliberal.

El papel que cumplen ciertos futbolistas, elevados a la categoría de héroes nacionales por los medios de comunicación de masas y por la propia sociedad nacional, ha sido estudiado por Helal (2003: 225-240) con el caso del brasileño Romario, que jugó un papel decisivo para que Brasil ganara el Mundial de 1994, y por Rodríguez (2003: 181-198) con el caso de Maradona, que eliminó a la selección inglesa en el Mundial de 1998 con su famosa «mano de Dios». Héroes nacionales que de uno u otro modo contribuyen a reforzar el imaginario colectivo sobre la grandeza nacional.

La competencia transnacional de los negocios a través de las marcas comerciales y no sólo de equipos rivales ha sido estudiada por Lovisolo (2003: 241-255), quien observa la fuerte transformación que está experimentando el espectáculo deportivo en general y el fútbol en particular mediante su exagerada presencia en los medios masivos de comunicación como industria del placer.

En cuanto al posible impacto que la globalización del fútbol puede tener sobre la función simbólica que este deporte desempeña en la conformación de identidades nacionales, Villena (2003: 257-271) viene a afirmar que en efecto la mercantilización, hipermediatización y transnacionalización experimentada por este deporte en el juego, la organización, difusión mediática, consumo, afición, etc., están transformando los parámetros económicos, sociales, políticos e ideológicos que hicieron posible la articulación entre fútbol y nacionalismo.

Actualmente, el deporte moderno y el fútbol en especial, como parte del proceso de globalización de la sociedad, ya sea observado desde una óptica macrodimensional, en lo que respecta a su desarrollo dentro de las estructuras nacionales e internacionales, o microdimensional, en cuanto al funcionamiento del equipo deportivo, y al comportamiento de los practicantes individuales, está cargado de aspectos técnicos, económicos, sociales, políticos, psicológicos, humanísticos e ideológicos, derivados del contexto cultural en donde se desarrolla; aunque adquiere a su vez unos tintes muy semejantes, salvando las fronteras espaciales.

En la Amazonía, el fútbol introducido a los piaroa, ye'kuana o yanomami, por medio de misioneros, criollos y medios de comunicación, traen como consecuencia significativa el hecho de que en los Juegos Panindígenas que se celebran cada año en diversos lugares, acapare más expectación y se le dé más importancia que a las prácticas autóctonas como el tiro de precisión con arco y flechas, o con cerbatana, las cuales, aunque aún se mantengan vivas, han perdido valor, por no constituir éstas un lenguaje comprensible en el que se pueda dialogar de igual a igual con aquellos que viniendo de fuera van imponiendo progresivamente las condiciones de vida, al encarnar el «progreso» y la civilización más avanzada.

La homogeneización y el progreso han ido en detrimento de la variedad de la naturaleza, y como escribe Richard Mandell (1986: 286): «el deporte moderno, como

un todo, amalgama un sistema ritual y retórico de símbolos públicos que suponen un apoyo positivo para las fuerzas que hacen posible la vida moderna».

4. Elementos estructurales y lógica interna de la práctica futbolística yanomami

A fin de ser lo más exhaustivo posible en la descripción y análisis del fútbol practicado por los yanomami del Alto Orinoco, lo examinaremos aquí de acuerdo a tres bloques de categorías o niveles de análisis: elementos del juego, participantes y contexto. Asimismo, observando la diversidad de formas que se pueden apreciar en las diferentes comunidades, de un modo sintético tendremos en cuenta un doble ámbito de desarrollo: el que acontece directamente en la vida cotidiana de la comunidad, con el caso de Mabetiteri como ejemplo, y el que tiene lugar con motivo de un campeonato intercomunitario previamente organizado, como el celebrado en Kukurital.

4.1. Elementos del juego

4.1.1. El Espacio y el Tiempo

El lugar dedicado al juego del fútbol depende sobre todo de la distribución de las viviendas o el *shapono*⁴; en tal sentido el espacio podía ser más o menos grande, y estar ubicado en el centro o en la periferia del mismo. En Mabetiteri se utiliza sólo un lado del patio central del *shapono*, el 30% aproximadamente, usado de manera polivalente para jugar al voleibol o a cualquier otro tipo de actividad lúdica. Terreno irregular, mezcla de arcilla y arena, cuyos límites están marcados en un lado por la alta hierba que crece en donde no se pisa con frecuencia, y en el otro por las propias viviendas. En Kukurital, por su parte, el campo de fútbol, construido exclusivamente para esta actividad se encuentra detrás de la hilera de viviendas que forman su *shapono* en paralelo al río. Terreno de grandes dimensiones en un área deforestada de selva con suelo irregular de hierba rastrera y numerosas calvas y hondonadas en las zonas más blandas, donde se forman grandes charcos de agua cuando llueve.

El tiempo dedicado al fútbol es flexible, aunque en lo cotidiano se emplean generalmente las horas de la tarde, momento en donde la actividad laboral de los jóvenes y adultos (horticultura en el conuco, caza, pesca) se reduce ostensiblemente y queda tiempo para otro tipo de prácticas (chamanismo, descanso, conversación, juego). Los niños escolares, no obstante, tendrán también ocasión durante la mañana para darle unas patadas a la pelota y corretear por el campo si lo desean, dentro del tiempo de recreo cuando funciona la escuela o les apetezca cuando no funciona⁵.

La intensidad de las ocupaciones laborales, las prácticas del *wayumi* o incursiones de varios días fuera del *shapono* para cazar, pescar o/y recolectar frutos silvestres, o

⁴ Término nativo empleado para designar la casa circular comunitaria y abierta con alero central, que luego se transformó en un conjunto de casas independientes y cerradas dispuestas en círculo con un espacio o patio en el centro; y últimamente ha adoptado distintas formas. En definitiva, podemos entenderlo como poblado.

las visitas a otros *shaponos*, son factores condicionantes de la práctica del fútbol por parte de jóvenes y adultos, de modo que, si bien hay temporadas en las que se juega casi todas las tardes, hay otras en las que sólo los niños y niñas⁶ se ocupan de ello.

Cuando se disputa un campeonato, sin embargo, todo está centrado en el fútbol y el día completo se dedica a dicha actividad. Se empieza temprano, poco después de amanecer y comer algo, sobre las 7:30, para aprovechar el frescor de la mañana y jugar así unos tres partidos hasta las 12:00 o 13:00. Durante las horas más calurosas se descansa y recuperan fuerzas, para reiniciar la competición sobre las 15:00 y jugar dos partidos más hasta la puesta de sol. En cualquier caso, no hay reglas fijas y todo es negociable y adaptable a las circunstancias del momento.

4.1.2. Sistema de entrenamiento o preparación

Cabría disociar este apartado en tres categorías: preparación física, técnica y táctica; los tres aspectos básicos que conforman el juego competitivo de cualquier equipo; sin embargo, y dado que la preparación en estas tres facetas se da de manera integrada dentro de un proceso continuo de enseñanza/aprendizaje, las trataremos conjuntamente.

La primera enseñanza se obtiene en la escuela, ya sea misionera o intercultural bilingüe; son los maestros o los religiosos quienes la proponen como alternativa de juego en el aula, y los niños quienes la reproducen en los recreos y luego la trasladan a sus respectivas comunidades, en donde se difunde el conocimiento aprendiendo unos de otros.

Pero jugar al fútbol se concibe como una totalidad, no se entrena la carrera continua o el sprint por separado para aumentar la «performance» o capacidad de ejecución en el partido real; tampoco se ensaya el dominio o el control del balón, el tiro a puerta o jugadas de estrategia, de manera deliberada y al margen de lo que es el juego en sí mismo. Incluso, cuando se tiene el compromiso de acudir a un campeonato, sólo una semana antes se reúnen sistemáticamente los jugadores y practican en conjunto durante tres o cuatro días la puesta a punto, para preparar el cuerpo a la competición, familiarizarse con el balón, y repartirse las posiciones que cada uno adoptará en el campo.

Al margen del campeonato, cada cuál practica cuando quiere y puede, aunque los jóvenes más aficionados lo hacen con frecuencia y muestran una notable adaptación al juego, teniendo en cuenta las limitaciones que impone el entorno y el tiempo total que le dedican a la actividad.

Podemos diferenciar, no obstante, dos niveles de juego: por un lado estaría el de los niños que comienzan a aprender y lo conciben como una actividad colectiva en la que el grupo en bloque ha de llevar la pelota adelante y meterla en la portería a base de darle patadas e ir todos en conjunto detrás de ella con empuje. Por otro lado está el de los jóvenes que han aprendido el esquema fundamental y para lograr el gol se abren

⁵ El funcionamiento de la escuela no lleva un ritmo regular, ya que depende de las otras ocupaciones que tenga el maestro, que a la vez es miembro de la comunidad.

⁶ En Mabetiteri las niñas juegan a otras actividades pero no al fútbol, práctica ésta exclusiva de los varones.

más en el campo dándole más apertura al juego, se distribuyen las posiciones, al menos defensivas y ofensivas, se desmarcan y dan pases al hueco, regatean y aplican en definitiva aspectos tácticos y técnicos con las que conseguir mayor eficacia en la acción.

Entre las cualidades físicas más destacadas de este segundo grupo que ha superado el nivel de iniciación está la resistencia y la agilidad; los jóvenes son capaces de aguantar muchos minutos seguidos corriendo intensamente sin descanso, incluso jugar dos y hasta tres partidos seguidos de 90 min., como pudimos observar; además, los cambios de ritmo y del sentido de la carrera, las frenadas y arranques rápidos, o la velocidad de reacción ante un regate, son una constante. De igual modo es destacable la fortaleza y la dureza en el juego, sin que llegue a ser violento. Por lo general, se juega con mucho ímpetu, las entradas, sobre todo en campeonatos, suelen ser duras, pero no es habitual que alguien se lesione seriamente, con la misma rapidez que uno cae al ser arrollado, se levanta y sigue la acción.

El dominio técnico cabría valorarlo como mediano o regular; es común que la excesiva velocidad que le imprimen al juego haga difícil mantener el control del balón, el cual se pierde con cierta facilidad al dársele demasiada salida en carrera⁷ y no poderlo llevar próximo al pié. El remate de cabeza no suele ser muy preciso, pero sí lo es el pase con el pié; así como el tiro a portería a balón parado sin que apenas se le aplique efecto.

Aunque las jugadas no sean ensayadas, surgen de manera natural e intuitiva; las posiciones se mantienen en el campo, los desmarques y pases al hueco se producen con frecuencia, así como las paredes entre jugadores para salvar a un oponente, o las aperturas y centros desde las bandas.

Sin que exista entrenador, a veces hay alguien en el equipo o en el grupo de juego que hace de líder o capitán y marca la pauta a seguir; puede también que existan dos o más jugadores que dirijan o, por el contrario, no haya nadie. En cualquier caso, todos asumen su responsabilidad y juegan para el conjunto sin que se pretenda por lo común el lucimiento personal.

Estas observaciones van referidas a quienes ya están relativamente experimentados en dicha actividad y muestran un cierto grado de control; hay también quien por falta de práctica o de adaptación a correr con balón entran a destiempo, reaccionan tarde y no se saben mover con soltura por el campo, pero no es lo común y a poco que practique los progresos son apreciables.

En términos generales y por lo dicho hasta aquí, el juego es más físico que técnico y táctico, pero al estar normalmente igualados los equipos en el primer aspecto, es el que muestra un mayor nivel en los dos restantes quien se lleva el partido a su favor. La motivación, no obstante, constituye también un importante factor para mejorar el rendimiento de un equipo en competición y hacer que supere el juego del contrario; motivación que puede subir de intensidad porque el juego está saliendo bien y se refleja en el resultado, porque al jugar en la propia comunidad se está más respaldado por los suyos, o por circunstancias coyunturales no previstas que en consecuencia estimulan a los jugadores a emplearse más a fondo y aumentar el rendimiento y la eficacia.

⁷ Una manera muy característica de correr yanomami es manteniendo el tronco recto en vertical, cabeza levantada, imprimiéndole mucha velocidad al desplazamiento.

4.1.3. Normativa

El sistema normativo del fútbol yanomami se encuentra del todo abierto a la inclusión o exclusión de pautas reguladoras del juego, ya sea en el ámbito estrictamente comunitario o en los campeonatos intercomunitarios. Señalaremos aquí algunos aspectos destacados.

Las «dimensiones del campo y su demarcación» están condicionados por la estructura y el espacio disponible del *shapono*, de modo que podemos encontrarnos espacios de apenas 60m² (6 m. de ancho por 10 m. de largo aproximadamente), como es el caso de Mamashatioteri; mientras que otros poseen las dimensiones casi reglamentarias de los campos oficiales (con 90 m. de largo por 45 m. de ancho), caso de Mavaca, Platanal o Sipoi, como nos contaban.

En Mabetiteri el campo ocupa una extensión aproximada de 25 m. de largo por 18 m. de ancho, y sin que haya líneas marcadas que lo delimiten, se distingue por ser la zona, aproximadamente rectangular, más limpia de vegetación al estar más pisada. Lo crecida o no que esté la hierba en su interior es un buen indicador de la frecuencia con la que se juega y por donde circulan más los jugadores.

En Kukurital por su parte, el campo situado en la parte posterior del poblado ocupa una dimensión de unos 70 m. de largo por 40 m. de ancho. La vegetación selvática lo delimita por una de las bandas y los dos fondos, mientras que la proximidad de las casas del propio poblado hace de frontera en la otra banda. Con ocasión de campeonatos el rectángulo de juego queda marcado con una gruesa línea de cal, al igual que la línea central y las áreas de portería. Para proponerse como sede de unos campeonatos entre comunidades es preciso disponer de un campo de al menos las proporciones del de Kukurital.

Las «porterías» también tienen dimensiones variables, incluso cuando se celebran campeonatos, ya que cada comunidad aporta lo que posee. Las que tienen una colocación fija en campos grandes miden entre 4 y 5 m. de ancho y algo menos de 2 m. de alto. También varían los materiales, las hay metálicas íntegramente fabricadas con tubos de hierro pintados de blanco, y las hay construidas con troncos de madera.

En los campos menores, donde el fútbol se lleva a cabo como mera actividad lúdica competitiva en el marco de la comunidad, las porterías no suelen ser fijas, más bien son móviles mediante la colocación de piedras que pueden en cualquier momento transportarse para ampliar o disminuir su anchura, e incluso acortar o alargar el campo; y también semifijas o semimóviles, según el caso, con la colocación de dos palos clavados en el suelo a modo de postes sin larguero alguno. La altura a la que se admite el gol, cuando la pelota pasa entre los dos postes es discrecional, aunque suele darse como máximo permitido la altura media de un jugador (1.60 m. aproximadamente); cuando los postes son tan sólo piedras, la validación de los goles en caso de duda es siempre apreciativa y consensuada, aunque no suele haber discusión por tal motivo.

El «objeto disputado» en el juego, como es norma en este deporte, es único y esférico, aunque hecho de distintos materiales. En los campeonatos sólo se admite un balón de cuero o sintético del tipo y peso que sea el que tenga la comunidad anfitriona que lo proporciona, y debe haber más de uno por si el que está en juego se pincha, se

pierde o, como es habitual, hay que buscarlo entre la frondosa vegetación con la consecuente pérdida de tiempo.

En lo cotidiano y en los campos mayores también es normal usar un balón de cuero, aunque sin repuesto. Mientras que en los campos pequeños, en sintonía con el tipo de portería, puede usarse no sólo un balón en buen estado, sino también balones pinchados que no botan y ruedan con dificultad, pelotas de goma de diferentes tamaños que botan en exceso, botes de plástico, envoltorio de hojas a presión atadas con cabuya, o, como también observamos en Mabetiteri, bolas de papel arrugado a presión de unos 10 cm. de diámetro, atadas con bejuco; curiosamente, por las frases que se dejaban leer en una de ellas, se trataba de páginas del Nuevo Testamento usado por algunas familias del *shapono* que, con el capitán o *pata* (jefe de la comunidad) a la cabeza, participan de la doctrina evangélica.

La «duración del partido» depende de la consideración que tenga el encuentro. Los partidos que a diario se juegan en algunos *shaponos* con pequeños campos, caso de Mabetiteri, transcurren en un solo tiempo, sin descanso ni cambio de orientación en el campo; y estará limitado en el tiempo por las ganas que se tengan, la falta de luz solar, o el acuerdo de llegar primero a un cierto número de goles; de ese modo se puede jugar de manera ininterrumpida durante 15' o 20' o, como es más normal, durante 40' 45' o más de una hora. Los jugadores en todo ese tiempo pueden ser los mismos en cada bando, o irse incorporando al juego de manera paritaria según van llegando. El número de jugadores debe estar equilibrado, pueden jugar cinco contra cinco o cinco contra seis, de llegar otro más pasarían a ser seis contra seis. De ese modo, nadie queda inactivo como reserva.

Algo parecido ocurre en los campos mayores, aunque para usarse en su totalidad debe haber un buen número de jugadores, no inferior a 15 o 16 para que toquen a 7 u 8 por bando; de ser pocos suele acortarse el campo. Contabilizar un tiempo preciso con cambio de campo a la mitad queda a la discreción de los jugadores; mientras más informal sea el encuentro más normal es jugar en un solo tiempo indiferenciado. En el contexto del campeonato todo queda más formalizado bajo la lógica de que nadie saque ventaja de la norma; en tal sentido se conciertan dos tiempos de 45' de duración cada uno, con 15' de descanso entre medias, e intercambio de campo entre equipos, que previamente ha sido sorteado en su inicio. No obstante, esto hay que plantearlo sólo en teoría, ya que la práctica puede ser bien distinta. Si ponemos como ejemplo el campeonato de Kukurital (en enero de 2006), los teóricamente 45' se convertían a veces en 60' e incluso 75', como tuvimos la ocasión de medir. A parte de la justificación arbitral de descontar las retenciones del juego, las salidas de balón y cualquier otro tiempo no empleado en la disputa del mismo, muy probablemente hubo también despiste en el control; en cualquier caso, la lógica de contabilizar exclusivamente el tiempo con el balón en juego se derrumbaba cuando el mismo árbitro en otro encuentro pitaba justo a los 45' o incluso antes, cuando las pérdidas de tiempo habían sido similares. De uno u otro modo las protestas que desde la banda algunos hicieron no acusaban al árbitro de favorecer a uno u otro equipo alargando el juego, sólo le observaban de modo jocoso tal circunstancia por si se le había estropeado el reloj.

En lo que respecta a la «equipación», a excepción de los *shaponos* muy pequeños y sin mucha afición, las comunidades medianas y grandes tienen por lo general su

atuendo futbolístico consistente en camiseta y calzón; los colores son muy variados y no asociados a equipos nacionales e internacionales. Tumba, por ejemplo, viste con camiseta granate y calzón blanco, Lechosa con camiseta a rayas verticales azul y roja y calzón azul, Kukurital con camiseta y calzón rojo. Con frecuencia, el calzón al usarse a diario para otras actividades, se rompe y es sustituido por otro de color diferente; de ese modo algunos equipos están uniformados sólo por las camisetas y visten calzones de distintos colores, al igual que medias. En general, las equipaciones han sido en algún momento regaladas por la Alcaldía de La Esmeralda (cabecera del Municipio Alto Orinoco) a las respectivas comunidades para que jueguen con ellas cuando se enfrenten entre sí.

En los campeonatos es actualmente obligatorio jugar con la equipación y así se hace, al menos siendo homogénea en camisetas. También es un hecho generalizado usar botas de fútbol con tacos en las suelas; los jugadores pueden caminar descalzos y venir descalzos de sus lugares de origen, pero llegada la hora del encuentro se calzan sus lustrosas botas de fútbol, o al menos zapatillas de deporte, que con mucho esfuerzo compraron para usarlas en estas ocasiones y en sus prácticas cotidianas. Son pocos los que en un campeonato juegan descalzos; en Kukurital la media era de dos de cada ocho por equipo, entre los que casi siempre estaba el portero, que no tiene que correr como el resto. En las prácticas diarias y sobre todo en las comunidades con espacios pequeños para este juego, es normal hacerlo descalzo, al igual que se camina, y vestir no con atuendo sino con la ropa habitual que se lleve puesta, sólo con calzón o en muchos casos en calzoncillos; al ser pocos y conocidos se distinguen entre sí sin necesidad de uniformar el vestuario.

Uno de los grandes cambios que, según algunos misioneros, se han observado en el fútbol practicado por los pueblos indígenas del Alto Orinoco y en los yanomami en particular, es el paso de jugar todos descalzos a hacerlo calzados; así lo hacen en efecto su inmensa mayoría en los campeonatos, pero todavía los que se mantienen descalzos nos muestran la enorme dureza y resistencia del pie a la fricción; con las continuas carreras, frenadas, arranques, entradas, golpes al balón, nadie da la menor señal de dolor.

La equipación deportiva, en cualquier caso, es algo circunstancial y no se llegan a identificar de un modo efectivo con los colores del equipo; igual le daría a muchos jugar con otros colores distintos; lo que sí resulta importante es vestir todos de manera homogénea, no ya sólo para evitar confundir al compañero con el rival en los campeonatos, sino también para afianzar con la vista la sensación de unidad o de bloque compacto que todo equipo debe tener. Por lo demás, la homogeneidad del atuendo da más formalidad y seriedad a un acontecimiento que sale de la rutina cotidiana.

Por lo que atañe a las «sanciones del reglamento», al no disponerse regularmente de manual alguno, se aplican a la medida de las circunstancias. En el juego diario de Mabetiteri jamás observamos un árbitro que mediara, los mismos jugadores son los que aplican las normas según las entienden y regulan la actividad, que está marcada por el consenso en la toma de decisiones, lo que dicta el primero que tome la iniciativa en aplicar una sanción es asumido por todos; en realidad, aunque sea una actividad de competencia, lo único que está en juego es marcar más o menos goles al otro en un ambiente divertido, como se aprecia por las continuas risas y bromas que se hacen.

En los campeonatos, sin perder el tono divertido, se le añade al momento más solemnidad y rigor en la aplicación de las normas, por lo que es imprescindible la presencia de un árbitro que aplique el reglamento según lo entienda, con más o menos contundencia o permisividad. A veces la severidad en unos casos contrasta con el consentimiento en otros, creándose un tanto desconcierto en jugadores y público al no haber coherencia en las decisiones, circunstancia que es discutida tanto dentro como fuera del terreno de juego, pero siempre respetando la decisión del juez autorizado para ello. Así ocurrió en Kukurital con un árbitro poco diestro en la toma de decisiones, a veces permisivo en exceso al consentir empujones en la barrera o entradas fuertes; y a veces excesivamente severo al parar continuamente el juego por situaciones injustificadas. Tal vez, para compensar los fallos que cometía, incurría en otros nuevos en sentido contrario que acrecentaba más aún el desconcierto y deficiente desempeño de su función. Pero en realidad, en este caso, que no deja de ser uno solo, lo más destacable fue el respeto mantenido por todos hacia su figura y lo que representa, era él quien dictaba las normas y aunque a la vista de todos incurría en errores, se respetaba sus decisiones, aunque no sin ser cuestionadas, a veces desde dentro y fuera del campo al mismo tiempo cuando eran demasiado gruesas.

Sea como sea, conocido en mayor o menor grado las sanciones que impone el reglamento oficial de fútbol a las situaciones que se dan en el juego, los tipos de faltas que se penalizan con más frecuencia son las patadas o los derribos de jugadores, los empujones en la barrera ante un tiro libre, los fuera de juego reales y también los posicionales, o el hecho de causar daño a un jugador o discutirle en exceso al árbitro.

Como peculiaridades observadas en la aplicación del reglamento podemos destacar el hecho de pitar invariablemente falta a favor del jugador que ha sido dañado en una entrada, con independencia de quién tuviera la culpa; la disposición de la barrera ante un tiro libre a distancias variables del balón en cada ocasión oscilando entre 2 y 4 m. (no a 9 m.); el penalti tirado a 11 pasos de la portería con ancho de 4 m.; o la sanción del fuera de juego posicional sin que el sujeto infractor intervenga en la acción del juego.

El «sistema de puntuación» o de entender el marcador es bien peculiar en el fútbol yanomami. Cuando en Mabetiteri terminado el partido preguntaba a los jugadores ¿cuánto habéis quedado? me decían unos que habían ganado cinco goles y los otros habían ganado siete goles; a veces, cuando la diferencia era más acusada, unos decían que habían ganado dos goles y los otros doce goles, pero todos iban tan contentos, sin que nadie tuviera la sensación de haber perdido el partido. Todos ganan si marcan algún gol, que es en definitiva el objetivo, la lógica que se mantiene aún en los *shapponos* o comunidades yanomami semiaisladas del Alto Orinoco; en donde el componente lúdico del fútbol sobrepasa la pura competición; en donde el rival es asumido como una dificultad del juego que hay que salvar, haciéndolo así más divertido. La pelota o el balón se disputa con el propósito de marcar goles como objetivo primordial, lo cual no implica que haya que superar al contrincante en el resultado final. Los dos equipos se afanan por marcar y ambas le ponen ímpetu al juego, pero el logro o la satisfacción está en el gol en sí mismo como fruto de la acción bien hecha o de la fortuna, de cualquier modo vale. Incluso cuando en el partido se ponen como límite marcar entre los dos 10 goles, no importa mucho que uno haya marcado seis y el otro cuatro,

los dos han marcado y se han divertido. Quizá la mayor decepción venga cuando uno de los bandos no marca ningún gol y no se ve cubierta así sus expectativas, no de ganar al otro equipo, sino de ganar algún gol.

Extraña manera de entender la competición futbolística si la trasladamos al ámbito internacional, en donde lo importante es ganar en términos absolutos y a cualquier precio, circunstancia que se observa tanto en el contexto profesional como también en el amateur y aún en el escolar, claramente influidos por el primero.

Esta visión del fútbol en donde lo más importante es el placer por el ejercicio de la actividad en sí misma, sin prestarle apenas atención al resultado en relación con el otro, que aún persiste en comunidades donde el fútbol ha sido llevado con su lógica habitual y la comunidad receptora la ha transformado acomodándola a su idiosincrasia y al propio entendimiento, se está viendo poco a poco modificada por la óptica más convencional de pretender no sólo ganar goles sino finalmente ganar al rival marcando más que él. La exposición cada vez más continuada al esquema global de entender el fútbol, transmitido por la televisión, a la que muchos pueden acceder por canal satélite⁸, o a través de la propia escuela, hace que la comprensión yanomami se encamine también en esa dirección, como igualmente pudimos observar y conversar.

En los campeonatos el sistema de puntuación está abierto a lo que decidan en ese momento los delegados de equipos en su reunión previa y, por lo escuchado, la tendencia apunta a contabilizar los resultados como es habitual hacerlo en las ligas oficiales, es decir: partido ganado suma tres puntos, perdido cero puntos, empatados un punto, se cuentan además los goles a favor y en contra para resolver los posibles casos de empate al final. En algunos casos se llega a decidir que no valen los partidos empatados y forzosamente hay que desempatar, bien alargando más el tiempo o tirando penaltis. Pero como hecho no menos significativo encontramos aún en el campeonato de Kukurital (enero de 2006) una manera de formalizar los resultados, de clasificar u ordenar de peor a mejor a los equipos para darle la victoria a uno, en donde aún se observa un rastro muy significativo del principal sentido originario del fútbol para los yanomami, es decir, marcar goles. En dicha competición la clasificación se hizo sumando exclusivamente el número de goles marcados por cada equipo en cada encuentro. De los cuatro equipos inscritos (Kukurital, Lechosa, Tumba y Chiwire⁹) no jugaron todos con todos como es norma en otros casos, sino que cada equipo jugó dos encuentros por sorteo, cuyos resultados fueron: Kukurital 4 – Chiwire 4; Lechosa 1 – Kukurital 3; Tumba 3 – Chiwire 2; Lechosa 4 – Tumba 0. En consecuencia, la clasificación resultante fue: Kukurital – 7 puntos (por 7 goles); Chiwire – 6 puntos (por 6 goles); Lechosa – 5 puntos (por 5 goles); Tumba – 3 puntos (por 3 goles).

No se contemplaron los partidos ganados, empatados o perdidos, sino el número de goles marcados sin que los encajados restaran en modo alguno. En tal sentido, si traducimos el espíritu de la norma, lo que se pretendía es privilegiar el marcaje de goles (fútbol de ataque) por encima de quién ganara o perdiera puntualmente.

⁸ En algunas comunidades con Misión existen antenas que permiten recibir canal satélite, mientras que en otras comunidades yanomami el uso de grupos electrógenos permiten al menos generar electricidad y ver en DVD partidos de fútbol a través de la pantalla del televisor.

⁹ Este último es ye'kuana, invitado por proximidad geográfica con la sede del campeonato.

Con motivo de que el equipo de Ocamo no pagó la preceptiva cuota de inscripción (45.000 Bs., unos 15 \$), después de haber jugado con Chiwire y protestado éste último por no contabilizarse los cuatro goles que le marcó, completada la clasificación decidieron aceptar la reclamación y jugar los tres primeros entre sí para ver definitivamente cómo quedaban. El criterio en este caso fue que Kukurital jugara primero con Chiwire y el que ganara de los dos, acto seguido lo hiciera con Lechosa, sin apreciar el sobreesfuerzo que hiciera el equipo que ganara el primer partido al jugar el segundo. Independientemente de la teórica inferioridad de condiciones en la que el ganador del primero jugara el segundo partido, podemos asegurar que los segundos 90' los corrieron con igual o más ganas que los primeros, sin que se apreciara más cansancio que al rival, más bien fue al contrario, motivados por el resultado y la cercanía del triunfo¹⁰.

4.2. Participantes

4.2.1. Jugadores

El principio que se aplica en los encuentros es la búsqueda del equilibrio entre las partes que se enfrentan. En lo cotidiano juegan cuatro contra cuatro, seis contra seis, u once contra once, según la extensión del campo y los jugadores disponibles en cada comunidad. También pueden ser cinco contra seis, si llega alguien más se equiparan a seis y si se marcha alguno antes de tiempo, según del equipo que sea, se pueden equiparar a cinco, o quedar aún más descompensados (seis contra cuatro).

Si bien en un primer momento se busca equilibrar las fuerzas, una vez repartidos los jugadores no suelen cambiar de grupo hasta el final, se vaya quien se vaya. En Mabetiteri en varias ocasiones terminaron jugando cinco contra tres o seis contra cuatro sin que nadie protestara o exigiera algún cambio de jugador.

En los campeonatos sí se respeta el equilibrio de jugadores, de modo que si alguien de los equipos no puede completar los once reglamentarios, se equiparan al número que alcancen, sea diez contra diez u ocho contra ocho. Una vez equiparados los equipos, el resto de jugadores actúan de reserva aguardando en la banda. Sólo cuando se da alguna expulsión se produce desequilibrio numérico, esta vez justificado por haber cometido supuestamente una falta grave.

Los campeonatos son exclusivamente disputados por hombres, no se dan equipos mixtos. En la cotidianeidad comunitaria también suelen ser varones los practicantes, ya sean niños o adultos, así lo observamos en Mabetiteri, en donde los niños formaban equipos mixtos con las niñas al jugar voleibol pero no fútbol; sin embargo, no es descartable la participación femenina en el fútbol dentro de algunas comunidades yanomami a la vista de que en La Esmeralda así se da en los equipos de colegio que forman los jóvenes indígenas arahuacos, yeral o ye'kuana.

Las edades de los participantes son muy diversas, desde los cinco o seis años hasta los 30 o 35. En cada comunidad, dependiendo de su estructura demográfica, se verán

¹⁰ Finalmente el campeonato lo ganó Kukurital, seguido de Lechosa y Chiwire, en función del número de goles marcados por cada uno.

más o menos niños, jóvenes o adultos ocupados en el juego. En los campeonatos, no obstante, actúan los mejores de cada grupo, que son los que más practican a diario, y suelen tener edades comprendidas entre los 17 y 25 años.

En función del número de jugadores que se reúnan para jugar, se distribuyen las posiciones en tres líneas más el portero: defensa, centro de campo y delantera; por tanto cuatro serían el número mínimo para ocupar dichos puestos; aunque cuando son tan pocos en campos reducidos todos juegan de todo un poco, incluido a veces el portero. Es en los campeonatos donde se presta atención a la distribución posicional y, siempre que se alcancen los 11 jugadores, por lo común el sistema de juego se organiza en un 3-3-4, un portero, tres defensas, tres mediocentros y cuatro delanteros; aunque todo es modificable en función de las fases del juego, pudiendo ir más jugadores atrás o adelante según interés y sea posible.

Un jugador por equipo se señalará como capitán, generalmente el que más destaque por su juego, que asumirá la responsabilidad de organizar y aconsejar al resto de jugadores en el puesto que cada uno ocupa. De ordinario suelen mantener una actitud callada en el campo, hablan muy poco entre sí y casi siempre es el capitán el único que se escucha, quien también tiene el deber de dialogar y protestarle al árbitro las acciones que entienda injustas y perjudiquen a su propio equipo. En la práctica observamos, sin embargo, que también otros jugadores además de él le protestan al árbitro cuando perciben que están siendo perjudicados sistemáticamente con sus decisiones.

4.2.2. Delegado de equipo

Si bien el capitán es el representante del equipo dentro del campo, fuera del mismo está la figura del delegado, persona que recibe la invitación al campeonato en una nota manuscrita por el delegado anfitrión, y tiene la responsabilidad de reunir el dinero y pagar la cuota de inscripción, llevar anotada la relación de jugadores, y reunirse con el resto de delegados el día antes de la competición para establecer el sistema de puntuación, el emparejamiento de los equipos, la elección del árbitro o los árbitros, y resolver todos los extremos que sean precisos sobre las reglas del juego. Asimismo, podrá hacer reclamaciones al árbitro en el tiempo de descanso o terminado el partido, protestar ante el resto de delegados constituidos en Comité de Competición por alguna irregularidad observada, o calmar el ánimo de los jugadores, e incluso aplacar posibles peleas en caso de conflicto dentro del campo.

Como es obvio, sólo en el ámbito de los campeonatos intercomunitarios aparece esta figura, que dentro de la propia comunidad no tiene razón de ser en el juego diario.

Algunos equipos, por falta de personal, designan como delegado al propio capitán, quien será el representante del mismo, tanto dentro como fuera del campo.

4.2.3. Árbitro

En el juego diario de las comunidades con campos reducidos y escasez de jugadores, la figura del árbitro está ausente y su función se diluye entre todos los participantes del juego, que deciden cómo sancionar las acciones incorrectas. También en los cam-

pos mayores con un número considerable de jugadores en acción se puede prescindir de él si no hay nadie que se ofrezca a hacerlo, aunque lo más normal es que alguien lo haga. Sea como sea, en su ausencia o con su presencia, las infracciones sancionadas se suelen respetar sin discusión, a la vista de que todos se conocen, forman parte de la misma comunidad, y no hay ninguna apuesta ni premio en juego que no sea la satisfacción de meter o ganar goles.

En los campeonatos, sin embargo, la presencia del árbitro es obligatoria y, si es posible, también la de uno o dos jueces de línea que le ayuden. Varios árbitros han de actuar en los eventos que reúnen 10 o más equipos, dado que son muchos los partidos a jugar; también se pueden intercambiar el papel con quienes actúan como asistentes en las bandas que resulta un trabajo menos intenso.

Aunque uno se proponga como árbitro, para ejercer efectivamente como tal debe ser designado por consenso entre los delegados de los equipos que compiten, valorándose que sea una persona justa, que actúe con neutralidad, aunque sea de la comunidad representada por un equipo, y que conozca suficientemente el reglamento o al menos las reglas básicas del fútbol.

En la práctica cada árbitro lo hace a su modo, a veces de manera muy *sui géneris*, como ocurrió en el caso de Kukurital, que alargaba o no el tiempo de juego a discreción, unas veces se mostraba en exceso dialogante con los jugadores y otras sacaba tarjeta por cualquier alusión o insinuación; cada vez daba una distancia distinta a la barrera formada ante el tiro libre, o pitaba fuera de juegos posicionales de manera impropcedente. En ocasiones, según nos contaban, en los errores arbitrales hay a veces una intención deliberada de favorecer a uno de los contendientes; pero, como observamos, dichos errores también se deben a la inexperiencia y falta de conocimiento de las normas de juego. Por otro lado, la presión del ambiente puede también motivar incorrectas tomas de decisión.

Cada cual aplica el reglamento según lo entiende, sin haber recibido una formación específica en tal sentido, hay quienes actúan con más severidad y detienen continuamente el juego, y quienes dejan jugar aplicando la norma de manera más flexible; éste segundo caso es el que más abunda.

Los jugadores pueden hacer más o menos difícil la labor arbitral en función del comportamiento que muestren en el terreno de juego. Un hecho muy significativo, como es la ausencia de simulacro por parte de los jugadores, lo hace más fácil: por lo general ningún delantero se tira dentro del área simulando una falta para propiciar penalti, cuando alguien cae al suelo es porque en efecto lo han derribado, y si alguien se duele de una patada o un encontronazo es porque le han hecho realmente daño. El juego en los campeonatos es duro y sin tregua pero la actitud de los jugadores es sincera y ello hace más difícil el engaño, aunque no está exento el conflicto.

Si bien en el campeonato de Kukurital tan sólo asistimos a algunas discusiones de los jugadores con el árbitro que no llegaron a más, en otros campeonatos, como nos contaban, a veces se forman grandes peleas entre jugadores, incluso entre equipos completos, en donde han de intervenir los delegados para separar a los litigantes y calmar la trifulca. En todo caso, el árbitro es consciente de su autoridad para amonestar verbalmente, sacar tarjeta amarilla si se comete alguna falta severa o hay demasiadas reincidencias, o sacar la roja y expulsar al jugador si la infracción es muy grave. La

amonestación o la expulsión, además del diálogo son los recursos con los que cuenta para mantener el orden y evitar el desorden, no obstante, cuando los ánimos se muestran demasiado exaltados entre los jugadores y la violencia sale a relucir de manera sistemática, muy difícil se le pone al árbitro evitarla en solitario.

4.2.4. Público

En la práctica cotidiana apenas hay. Los interesados en la actividad entran a formar directamente parte del juego y pocas personas se quedan contemplando de manera continuada un partido, aunque sí pueden prestarle atención momentánea durante unos minutos si apetece.

Es en el ámbito de los campeonatos donde se puede hablar de público propiamente dicho, de gente que en mayor o menor medida acompañan a sus equipos hasta la comunidad que hace de sede y asisten a los encuentros para animar y ver cómo discurren.

Los yanomami son muy propensos a viajar con toda la familia cuando hay que desplazarse a algún lugar por cualquier motivo, y así se hace también con el fútbol. En función de la disponibilidad de combustible, motores, bongos o voladoras, se podrá transportar a más o menos personas interesadas al lugar del encuentro; por lo general, la comunidad anfitriona prevé la infraestructura para recibir a sus invitados y en algunos casos puede incluso facilitar en parte el transporte de los equipos.

Ya en el escenario de juego, como espectadores, la gente se muestra por lo común muy respetuosa entre sí y con los equipos que están en escena, aunque no dejan de hacer comentarios jocosos sobre la acción de algún jugador, o reír los fallos en el golpeo de balón o las caídas al suelo por resbalón en el barro, para darle algo de humor al espectáculo. No es común animar de manera sistemática y continuada al propio equipo, sólo a veces suena el nombre de la comunidad como muestra de apoyo, aunque la sola presencia de sus allegados ya es significativa para los jugadores y así subirles el grado de motivación. Entre los comentarios que suelen escucharse en castellano desde la banda están: «vamos compañeros», «vamos por el gol», «otro más», «Kukurital»; además de muchos otros comentarios en yanomami. Desde fuera del campo algunos gritan los goles cuando se marcan, aunque sin demasiada euforia, sobre todo se aplaude y observan gestos alegres por parte de los seguidores del equipo que gana o marca, y más serios en los que pierden o reciben el gol. El público en definitiva asiste al espectáculo sin fanatismo, con el ánimo de participar en un encuentro deportivo entre comunidades. No es normal insultar al árbitro, aunque sí hacer bromas y comentarios risueños sobre su persona o su actuación.

El ambiente del público se ve solapado y encubierto en parte por la costumbre que desde hace unos pocos años existe de llevar grandes y potentes equipos de sonido a los campeonatos para escuchar a todo volumen música llanera, ballenato, gaita zuliana, cumbias o salsas, así como escuchar los comentarios del narrador del partido que también será elegido por los delegados de los equipos para asegurar la neutralidad de trato en su visión del juego.

4.3. Contexto intercomunitario

4.3.1. Motivo y forma de celebración

Los campeonatos de fútbol entre los yanomami del Alto Orinoco se celebran básicamente de dos formas: como acontecimiento en sí mismo o asociados a alguna celebración festiva.

La primera de las formas es la más frecuente. Al término de un campeonato o por iniciativa propia, en cualquier momento una comunidad a través de su capitán o del delegado del equipo, adquiere el compromiso de celebrar la competición en un mes concreto, sin necesidad de especificar aún la fecha; con al menos un mes de antelación la comunidad anfitriona por medio de algún representante envía una nota manuscrita a distintas comunidades, generalmente vecinas, invitándolas a que tomen parte en el evento, señalando las fechas exactas y el coste de la inscripción¹¹. El plazo suele estar abierto hasta el mismo día que se reúnen los delegados de equipos en la comunidad que haga de sede, el día antes de comenzar la competición, por lo que hasta última hora no se sabe el número exacto de equipos que intervendrán. El número de participantes será mayor o menor en función de las dificultades de desplazamiento y de las expectativas creadas, las invitaciones pueden hacerse llegar a 15 o 20 comunidades para que finalmente participen 5, 10 o 16, difícilmente serán todas las que acudan al encuentro.

Una vez en el lugar, en torno al acontecimiento futbolístico se genera un ambiente festivo que está cargado de sentido en sí mismo para los asistentes. El fútbol es el motivo que los reúne y sobre él gira todo: la competición y la convivencia.

De otro modo, el campeonato de fútbol puede hacerse coincidir con algún acontecimiento de interés social que vaya a tener lugar, como puede ser un día electoral, una festividad nacional o un día señalado de Navidad. En Mavaca, por ejemplo, estaba anunciada la celebración de un campeonato de fútbol que tendría inicio el día 20 de diciembre (2007) para concluir el 24, día de Nochebuena. Es otra forma que a diferencia de la anterior, además de la convivencia y comidas colectivas que a diario hacen las comunidades allí reunidas, se termina con un final festivo que en cada caso se llena de contenido con música, misas y con comidas y bebidas. La distribución de alcohol está prohibida y por tanto su escaso consumo, en caso de existir, es sólo cosa de unos pocos.

Terminado el campeonato o el día de fiesta con el que éste concluye, la gente se organiza para regresar a sus respectivas comunidades por los medios con los que han llegado. La comunidad anfitriona suele abastecerse de algo más de gasolina que es habitual, para poder solucionar los eventuales problemas que alguna comunidad tenga al no disponer de suficiente combustible para el regreso. Los anfitriones siempre han de mostrarse a disposición para solucionar cualquier dificultad que encuentren los invitados.

¹¹ El dinero recaudado por la participación de las comunidades se emplea en pagar los gastos de organización: compra de premios, de alimentos para comidas colectivas durante esos días, pago a los árbitros, equipo de música, comentarista, etc.

4.3.2. Discursos, presentaciones y entrega de premios

Al igual que ocurre en las celebraciones oficiales de campeonatos de fútbol a nivel nacional o internacional y por emulación de estos, los campeonatos yanomami también cuentan con actos de apertura y clausura con toda su parafernalia. Los discursos públicos tienen lugar en ambos momentos, al inicio y al final del evento, y sin que haya un guión fijo, su contenido va marcado por la personalidad del capitán (jefe) o *pata* de la comunidad, o la autoridad que tenga la responsabilidad de pronunciarlo.

De manera destacada la política o la religión son los rasgos que más marcan las palabras de los oradores. En unos casos, y aunque no venga a colación, se insiste en las bondades del gobierno chavista y en la revolución bolivariana; en otros se señala lo olvidadas que están las comunidades indígenas por la Gobernación del Estado Amazonas; o bien se critica los tratos de favor y la corrupción de la Alcaldía de La Esmeralda o se alaba la gestión del alcalde, según se lleven con él. De otro modo y de forma invariable las autoridades que se encuentran bajo la órbita o influencia evangélica se refieren al papel que juega Dios y la obra de Jesucristo en el destino de todos, en la importancia de no dejar de alabarlos y tenerlos presente en las vidas, de leer el evangelio y cumplir la doctrina. Así ocurrió en Kukurital, cuyo capitán era evangélico. Aparte de ello, también hay algunas palabras referidas a lo que está en juego, una llamada al juego limpio y a no crear conflicto al principio, y una felicitación final por haberse conseguido, si así ha sido; el agradecimiento a los equipos y comunidades presentes por el esfuerzo de su participación; y también, si cabe, el esfuerzo que uno mismo ha hecho como organizador para conseguir los trofeos y que todo funcione.

Antes o después del discurso de apertura, se suelen presentar a los equipos participantes, según convenga, vestidos con sus respectivos atuendos, irán saliendo uno tras otro todos los equipos para desfilan ante la mirada del público y quedar alineados en el centro del campo donde reciben un aplauso tras cantar el himno venezolano o escucharlo por la megafonía del equipo de sonido.

Y normalmente, antes del discurso de clausura se produce la entrega de trofeos a los tres primeros clasificados. El campeón recibirá el principal y el segundo y tercero otros de menor entidad, de acuerdo con el puesto obtenido. En Kukurital se entregó al campeón un trofeo plateado de tres pisos de aproximadamente un metro de altura que costó 600.000 Bs (300 \$ aprox.), mientras que el segundo recibió un premio en metálico de 100.000 Bs. y el tercero 80.000 Bs. Como nos contaba el organizador, todo ello se había conseguido con la ayuda de la Alcaldía de La Esmeralda, y la Gobernación del Estado Amazonas.

5. Funciones de una práctica reinterpretada

5.1. La competencia lúdico-deportiva

El fútbol yanomami, por las limitaciones del terreno y del ámbito de aprendizaje es eminentemente físico, destaca por la fuerza, dureza y resistencia con la que se emplean los jugadores, aunque los goles no sólo se marcan por el empuje o ímpetu que

se le ponga al juego, sino por el dominio técnico y táctico que cada grupo muestre, el cual entendemos que es notable dentro de este contexto. Para ganar o meter goles en los partidos es preciso desarrollar las habilidades propias que este deporte exige y por ello el enfrentamiento entre equipos mide el grado de adaptación a este juego con balón, sin despreciar, claro está, la dosis de azar o suerte que la actividad encierra en sí misma. El fútbol permite a los yanomami competir, rivalizar, medirse en el dominio de una actividad no tradicional que les resulta divertida y se ha instalado o lo está haciendo en la ocupación cotidiana del tiempo de muchos, especialmente niños y jóvenes. Esta nueva actividad aporta a los yanomami una nueva forma de agonismo, un agonismo que lejos de producir sangre y muerte, se desarrolla en grupo, en clave pacífica y produce sensaciones placenteras. La actividad deportiva en general y el fútbol en particular, aprendido de agentes externos a la propia cultura, ha supuesto a los yanomami un descubrimiento para ampliar las miras en el marco de los enfrentamientos interpersonales e intercomunitarios, con la aplicación de normas que trata a los contendientes de manera igualitaria, y se orientan hacia el control del conflicto y la violencia.

Por la experiencia de campo, apreciamos sin embargo, dos modelos para entender y practicar fútbol entre los yanomami del Alto Orinoco. En el contexto comunitario de quienes insertan el terreno de juego en el espacio central, patio o alero de sus *shaponos*, el componente lúdico prevalece sobre el agonístico, el placer por la actividad en sí misma, o por su buena realización está por encima del factor competitivo, del interés por ganarle al rival; así se demuestra por las expresiones ya citadas por parte de niños que no entienden que uno de los grupos sea el único ganador, cuando ellos han ganado cuatro goles o por cuatro goles y los otros han ganado cinco o por cinco. Cada cual ha recibido su victoria particular y todos han ganado algo, aparte de la satisfacción de jugar. Es éste un aporte importante que la mentalidad yanomami ha hecho al fútbol, aunque no sea conocida nada más que por ellos, dado el aislamiento geográfico y comunicativo en el que se encuentran, un aporte que surge de manera espontánea como fruto de haber entendido el fútbol no en el plano trascendente y serio que adopta en los últimos tiempos desde una perspectiva global, sino como puro juego en el que lo importante es distraerse y divertirse, sobre todo porque todos pueden ganar en la competencia.

Esa singular óptica, aún vigente, es muy posible que vaya a menos con el empuje que está ejerciendo la otra óptica, más convencional en el mundo global, en donde la victoria sólo le corresponde al que marca más goles, que es lo que importa por encima de todo. El progresivo y acentuado acercamiento de los yanomami del Alto Orinoco a los centros de influencia criolla y mediática está haciendo que esa sea la lógica que se impone en los campeonatos, cada vez más cerca de los estándares conocidos en cuanto a la organización del evento, el sistema de puntuación y el comportamiento de los jugadores.

El factor competitivo sobrepasa al lúdico en importancia dentro de este otro escenario; más que divertirse, lo importante es ganar, aunque se entiende que una cosa no está reñida con la otra y pueden conjugarse las dos, como así se hace, ya que todavía, afortunadamente, se está lejos de los ambientes fanáticos y ultraviolentos conocidos en otros ámbitos. O no tan lejos, ¿quién sabe? Haber visto a niños de cuatro y cinco

años jugar simulando los disparos de ametralladora y las patadas y gestos de kun fu de las películas que vieron la noche anterior por DVD, nos hace dudar de todo.

5.2. El encuentro social

Dentro del ámbito comunitario el fútbol sirve para reunir a las personas y hacer que pasen juntas un rato divertido generando un ambiente de buen humor social. Tradicionalmente la costumbre que reúne diariamente o casi a diario a quienes participan del mismo *shapono* es el chamanismo, el *hekuramou* oficiado por el *shapori*, la acción de convocar y comunicarse con los *hékuras* o espíritus del universo con la mediación del chamán, a fin de curar enfermedades o prevenir algún mal, con el consumo de *yopo*, reúne regularmente a los hombres y en torno a ellos a mujeres y niños. El fútbol se convierte así en una alternativa para el encuentro diario entre los afines que se sientan atraídos por él, generalmente niños y jóvenes. Las nuevas generaciones tienen así por las tardes, además de tomar *yopo* colectivamente, la costumbre de jugar al fútbol; así lo apreciamos en Mabetiteri, donde por las tardes se daban esos dos ambientes: dentro de una vivienda un grupo numeroso de hombres tomaban *yopo* dispuestos en círculo con el *shapori* como centro de atención pronunciando cantos chamánicos¹²; y fuera un grupo de niños jugaban al fútbol, reían y gritaban gol; a veces de manera involuntaria los dos contextos se interpenetraban cuando la pelota entraba botando por la puerta de la casa y se detenía junto a la madre sentada en el suelo con su hijo en brazos afectado de paludismo; mientras el *shapori* pasaba sus manos por la cabeza de la criatura en actitud seria o solemne, un niño entraba apresuradamente y cogía la pelota detenida delante de él.

Los campeonatos intercomunitarios sirven por su parte para reunir a familias enteras de distintas comunidades que acompañan a sus equipos, para compartir por unos días opiniones y experiencia con los demás en un ambiente distendido y festivo. A parte de contemplar los partidos entre los diferentes equipos e interactuar entre sí comentando los momentos que se viven en el juego, siempre hay tiempo para conversar de otros asuntos, sentarse a comer juntos y entretener el tiempo con otras actividades.

Aunque las familias procedentes de diferentes lugares comparten momentáneamente el mismo espacio comunitario, no es normal que se mezclen entre sí, las de cada comunidad se ubican en un punto de encuentro donde se reúnen regularmente para hacer fuego, preparar los alimentos, comer, descansar o dormir. Juntos pero no mezclados, cada cual con los suyos, aunque en el transcurso del día la interacción se

¹² Ejemplo de un fragmento de canto chamánico:

Eiriri wiriri hekura pepe praiiai wai weke weke prarowe whititiwe rakikopere ae, ae yai take shapori wope sherekapi iyohowe kaita huimapere

Cuando venía bailando los brujo bailaban muy débil y lloraban porque tienen miedo de venir con otros brujos ancianos lejanos y nos tocan con enemigos que son peligrosos cuando matan unos brujo: morirá el persona que este shapori.

Washi warii the he parí hami pei wama ki nia taprai urihi comí wania taprai. Pora, pirisi, poko upe nape wapo kai nia taprai shamathari, waika pesho.

Cuando los chamán te emborracha tu ve todos los roca, caños, sábanas, sangre. También tu ve los criollos monstruo, río que no son cercano, lejos, y los shamathari brasileño y waika.

dé y el diálogo sea fluido. Estructura en cierto modo similar a la que se produce en el *reahu* o fiesta tradicional en la que las familias de distintos *shaponos* que acuden a la invitación interactúan entre sí pero cada una tiene un espacio propio donde reunirse. Al igual que en el contexto comunitario jugar al fútbol se presenta como una alternativa lúdica a la toma de *yopo* y al *hekuramou*, sin que por el momento lo sustituya; los campeonatos futbolísticos se presentan igualmente como una alternativa de encuentro intercomunitario al igual que lo es el *reahu*, sin que tampoco sea un sustituto, ya que cada cual tiene su propia lógica y razón de ser. El campeonato de fútbol posee, sin embargo, elementos que en cierto modo y salvando las distancias pueden asociarse al *reahu*; en tal sentido, en ambas manifestaciones hay diálogo y competencia, solo que la competencia verbal del *himou*, *wayamou*, o la física de la lucha ritual por parejas individuales, se convierte en deportiva y la competencia se ofrece en el plano colectivo por equipos. De modo semejante a lo que ocurre en el *reahu*, donde la dinámica ritual puede desembocar bien en un mayor estrechamiento de los lazos sociales y la afirmación de la solidaridad intercomunitaria, resolviendo las diferencias, o bien en abrir heridas y generar mayor animadversión y conflicto entre los convocados; en las competiciones de fútbol puede haber o no conflicto entre los equipos participantes, conflictos que pueden desembocar en peleas, aunque en estos casos no salen del terreno de juego, quedan entre los jugadores sin que se extiendan al público, es decir, a la comunidad. Dos formas vigentes que favorecen el encuentro social por diferentes motivos, una anclada en la tradición y la otra proyectada en la modernidad.

5.3. La reproducción deportiva del esquema ritual de lucha

Como comportamiento de competencia que exige una gran inversión de esfuerzo físico para el desarrollo de la acción y el logro del objetivo (marcar goles y/o ganar), el fútbol sirve para descargar tensión, ansiedad, agresividad, teniendo así una función catártica, función que desde la costumbre se favorece de distintos modos. Uno de ellos y muy importante lo ofrece el *hekuramou* y la acción de enyoparse con la que cada cual se libera o abstrae de ciertos miedos como el temor a la enfermedad, el hechizo o a la muerte.

Otro modo de catarsis individual y colectiva se produce por la práctica del *himou* y el *wayamou*, con la que se compite dialécticamente por parejas para descargar los malos humores y atajar los rumores, muy propios en estos lugares, diciéndose las cosas a la cara y sin tapujos¹³.

La lucha ritual también constituye un ejercicio catártico, por el que se libera malhumor y agresividad a través de los golpes que alternativamente se irán dando los dos contendientes con el puño en el pecho o con la palma de la mano en la cintura. ¿Pero cómo se representa en el fútbol estos esquemas tradicionales y especialmente el de lucha?

¹³ Ejemplo de fragmento de *wayamou* registrado en Mamashatioteri (enero de 2006):

Suwe shaimarewe keya shamatharioma yape mare thapore. Pe wari nitaprai weti kea wari hare kuu yaiyo pethepe kirimai a mohotiri ohotamou petaa thope thamaimi

Seguro que yo he raptado a mujer en cual comunidad. Yo no sé que lo que tu dice, cuando hay guerra nos olvidamos el trabajo, tu conoce porque tu no sabe caso eso. Matan hambre los niños y adolescentes

Si el fútbol está teniendo éxito entre los yanomami del Alto Orinoco, no sólo por los practicantes que arrastra entre los más jóvenes, sino también por la expectación que genera en personas de cualquier edad y familias enteras, es porque se encuentra atractivo, interesante y con sentido, pero ¿en qué medida el sentido que se desprende del fútbol no está construido en base a elementos que parten de la propia tradición?

En el esquema de lucha yanomami dos varones, jóvenes desde 14 o 15 años, y mayores de hasta más de 70 años, colocados por parejas¹⁴ y frente a frente se asestan de manera alternativa el mismo número de golpes. Uno recibe tres puños en el pecho por el lado del corazón, y a continuación golpea de igual modo a su oponente, pudiendo sobresacar el nudillo del dedo corazón o introducir una piedra en el puño para hacer más daño, o simular que se suelta algún hechizo con el golpe. El que recibe se afirma bien sobre el suelo con una pierna semiflexionada adelante y la otra estirada atrás, presentando el pecho con la cabeza en alto, preparado para recibir, mientras que el otro carga su brazo atrás con el puño cerrado y piernas una delante de otra, preparado para golpear. De otro modo, el que recibe se coloca con piernas separadas y brazos flexionados arriba con manos sobre la nuca, dejando libre el costado, mientras el otro con piernas separadas carga el brazo atrás lateralmente con la palma de la mano abierta para golpear el costado izquierdo a la altura del bazo.

Como es de suponer, tras varias series de golpes alternos, los pechos de los adversarios se enrojecen y en los costados aparecen grandes moratones, o comienza a brotar sangre. El combate acaba por lo común con la sustitución de los oponentes por otros dos litigantes que harán lo propio, hasta que pasen todos los que sientan necesidad o deseos de hacerlo para cumplir con la tradición y demostrar ser *waitheri* (hombre fuerte y valiente); en otras ocasiones el combate acaba con el desmayo de uno de los dos si se prolonga en exceso, o incluso con la muerte de alguno¹⁵, en cuyo caso la declaración de guerra casi está asegurada. Estos combates encierran siempre gran incertidumbre, se sabe cual es el procedimiento y cómo empieza pero no cómo va a terminar. Se dan dentro de la celebración del *reahu* y van precedidos del *himou* y *wayamou*, disputas dialécticas por parejas entre hombres que tienen lugar durante el día en el primer caso y durante toda la noche hasta el amanecer en el segundo; en todo ese tiempo se irán turnando, cada 20 o 30 minutos, las parejas que discuten verbalmente.

Terminada la competencia oratoria, al amanecer se pasa a la lucha ritual ya señalada, que se puede prolongar por más o menos tiempo, según el caso, en Mamashatioteri duró dos horas ininterrumpidas. Y tras ello, de acuerdo a lo previsto se toma colectivamente las cenizas o huesos pulverizados de algún familiar fallecido recientemente que se tienen guardadas en una totuma o recipiente cerrado, para ser consumidas en

por eso nosotros tiene que estar paz y amor.

Ái werehiriwe owatahiriwashoriwe naikiawe ke ñawa. Ahora okamovsuwepe wamaki hora re kuwei warö peta mirari trani wamaki hora re kuu mai. Kamiye peromawe their ke yäwa.

Mira hermano escúchame mi voz de loro pereso, yo grito durísimo cuando yo regaño a otro. Enemigos porque las mujeres malditas hijas de perra engañan. Pereso tu crees que yo soplan escondido con veneno eso quería pregunta, por eso te pregunté para que tú me digas eso.

¹⁴ Por lo general se emparejan varones de edades aproximadas, pero también lo pueden hacer jóvenes de 17 o 18 años con gente mayor de 70 años, como tuvimos ocasión de presenciar en Mamashatioteri (enero de 2006).

¹⁵ Más que por la fuerza del golpe, la muerte en un combate así se interpreta como consecuencia de la acción mágica asociada al golpe y encerrada en el puño.

varias celebraciones. Lo previsto, no obstante, no siempre es seguro que ocurra, todo depende de los imponderables que surjan en cada caso. También hay *reahu*, como se desprende del libro de Helena Valero (1984), organizados expresamente para matar a alguien o declararle la guerra al invitado.

Descrito a grandes trazos el esquema y contexto de la lucha ritual yanomami, aparentemente poco o nada tiene que ver con el juego del fútbol o un campeonato futbolístico, pero la idea no es comparar sino entender posibles asociaciones y transferencias desde el ámbito tradicional conocido hasta el de las nuevas adquisiciones culturales, para hacerlas digeribles y útiles en la práctica, encontrándoles sentido.

Desde el punto de vista organizativo ambos acontecimientos implica la invitación de la comunidad anfitriona a varias comunidades para que acudan al encuentro en la fecha señalada, solo que en el *reahu* se hace verbalmente y participan varias comunidades (de dos a cuatro o cinco) y en los campeonatos se hace por notificación escrita y da cabida a muchas más comunidades (hasta 15 o 20). En ambos casos hay competencia: verbal y física en el *reahu*, deportiva en el fútbol. Competencia que protagonizan los varones y genera expectación en torno suyo. Competencia que se da además por parejas, de personas en unos casos y de equipos en otros, que representan a comunidades.

En ambos casos se cuida el trato igualitario: en la lucha se respetan los tres golpes alternativos y en el fútbol no hay privilegios en la aplicación normativa (o eso se pretende). En ninguno de ellos se da la rendición, hay que completar las series de golpes o el tiempo reglamentario de juego, salvo accidente o causa mayor. En ambos se busca reafirmarse en algún sentido: como *waitheri* en la lucha y como buen equipo en el fútbol.

A pesar de todas esas semejanzas, es obvio que los contextos en los que se desarrolla cada acción son distintos, así como su razón de ser y ello las hace incomparables, sin embargo las analogías existentes con la experiencia vivida en la tradición ayudan a entender cómo ciertas prácticas culturales foráneas, caso del fútbol, encuentran un caldo de cultivo que favorece su aceptación.

De igual modo observamos cómo cierta lógica tradicional yanomami propia del sentido de la lucha, se instaló en un primer momento en la lógica del fútbol moderno, y aún se puede apreciar en los lugares menos expuestos al ambiente exterior, aunque la fuerza de los procesos de integración a los cánones modernos se va imponiendo progresivamente; nos referimos de nuevo al hecho de ganar todos con la práctica del fútbol, al igual que todos ganan con la práctica ritual de la lucha. En un caso lo importante es que cada uno ha asumido el reto de enfrentarse a un rival, de golpearlo y ser golpeado por igual para que al final los dos demuestren ser *waitheri*, de haberse ganado esa categoría; en el otro, lo importante es que han pasado un rato divertido y los dos han ganado los goles que hayan podido marcar de acuerdo a su fuerza, habilidad o suerte.

¿Cómo, si acostumbrados a que en el plano serio y trascendente en el que se desarrolla la lucha ritual entienden que todos ganan, que todo el que acepta y pasa el desafío ha cubierto sus expectativas, se puede asumir en el plano lúdico-competitivo del fútbol, marcado principalmente por la diversión, que sólo es uno el que tiene ese privilegio?

La lectura que el pueblo yanomami hace del fútbol, la esencia lúdica que hacen prevalecer por encima de la estricta competencia, no deja de ser un rasgo sorprendente

que nos hace pensar una vez más en la complejidad del ser humano, en los contrastes y aún contradicciones de sus comportamientos. Con la práctica del fútbol los yanomami ponen de manifiesto que son mucho más que el pueblo aguerrido y feroz con que se les ha retratado. Un bravo pueblo que ha sido capaz de redescubrir la dimensión más humanista, aquella que nos hace ganar a todos, de una práctica global hegemónica que, lejos ya de su romanticismo, abandera hoy día la idea de ganar a toda costa y como sea, mostrando, junto con sus virtudes, los atributos de una sociedad que, además de autodenominarse «del conocimiento» y de progreso, encarna la competencia más despiadada y pone al descubierto distintas maneras de ferocidad.

6. Referencias bibliográficas

ALABARCES, Pablo (comp.)

- 2003 *Futbologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*. Buenos Aires: CLACSO.

ALBERT, Bruce

- 1985 *Temps du sang, temps des cendres. Représentation de la maladie, système rituel et espace politique chez les Yanomami du sud-est (Amazonie brésilienne)*. Tesis Doctoral. París: Universidad de Paris X.
- 1989 «Yanomami «violence»: Inclusive fitness or ethnographer's representation». *Current Anthropology* 30: 637-640.

ALÈS, Catherine

- 1984 «Violence et ordre social dans une société amazonienne. Les Yanomami du Venezuela». *Études Rurales* 95-96 : 89-111.
- 2003 «Función simbólica y organización social. Discursos rituales y política entre los yanomami», en *Caminos cruzados. Ensayos en antropología social, etnoecología y etnoeducación*, C. Alès y J. Chiappino, eds., pp. 197-240. Mérida: IRD Éditions/Universidad de Los Andes, GRIAL.

ANTEZANA, Luis H.

- 2003 «Fútbol: espectáculo e identidad», en *Futbologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 85-98. Buenos Aires: CLACSO.

BARANDIARÁN, David de

- 1965 «Mundo espiritual y shamanismo Sanemá». *Antropológica* 15: 1-28.

BARANDIARÁN, David de, y AUSHI WALALAM

- 1974 *Los hijos de la luna. Monografía antropológica sobre los indios sanemá-yanomami*. Caracas: Editorial Arte.

BAYCE, Rafael

- 2003 «Cultura, identidades, subjetividades y estereotipos: Preguntas generales y apuntes específicos en el caso del fútbol uruguayo», en *Futbologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 163-178. Buenos Aires: CLACSO.

CABALLERO, Hortensia R.

- 2003 *Engaging in politics: Yanomami strategies in the face of Venezuela's national frontier expansion*. Tesis doctoral. Tucson: University of Arizona.

- CAJUEIRO SANTOS, Tarcyanie
 2003 «O lado 'hard' da cultura 'cool': as torcidas e a violéncia no futebol», en *Futbolologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 75-84. Buenos Aires: CLACSO.
- CHAGNON, Napoleon
 1968 *The Fierce People*. Nueva York: Holt, Rinehart & Winston.
 1990 «On Yanomamö violence: Reply to Albert». *Current Anthropology* 31: 49-53.
- CHIAPPINO, Jean
 2003 «La cura chamánica yanomami y su eficacia», en *Caminos cruzados. Ensayos en antropología social, etnoecología y etnoeducación.*, C. Alès y J. Chiappino, eds., pp. 39-67. Mérida: IRD Éditions/Universidad de Los Andes, GRIAL.
- COCCO, Luis
 1972 *IYËWEI-TERI, Quince años entre los Yanomamos*. Caracas: Escuela Técnica Popular Don Bosco.
- COLCHESTER, Marcus
 1982 «The cosmovisión of Venezuelan Sanema». *Antropológica* 58: 87-122.
 1991 «Economías y patrones de uso de la tierra en los Yanomam». *La Iglesia en Amazonas* 53: 10-17.
- DÁVILA, Andrés y Catalina LONDOÑO
 2003 «La nación bajo un uniforme. Fútbol e identidad nacional en Colombia, 1985-2000», en *Futbolologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 123-144. Buenos Aires: CLACSO.
- EGUILLOR GARCÍA, María Isabel
 1984 *Yopo, Shamanes y Hékurus: Aspectos fenomenológicos del mundo sagrado yanomami*. Caracas: Editorial Salesiana.
- FERREIRO, Juan Pablo
 2003 ««Ni la muerte nos va a separar, desde el cielo te voy a alentar». Apuntes sobre identidad y fútbol en Jujuy», en *Futbolologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 57-74. Buenos Aires: CLACSO.
- FOSSI, Luis Eduardo
 1995 *Ceremonial y adornos sagrados. Acercamiento a la dinámica de la teatralidad en los principales rituales yanomami del Alto Orinoco*. Tesis de Licenciatura en Artes. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- FUENTES, Emilio
 1980 «Los yanomami y las plantas silvestres». *Antropológica* 54: 3-128.
- HELAL, Ronaldo
 2003 «Idolatria e malandragem: a cultura brasileira na bibliografia de Romário», en *Futbolologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 225-240. Buenos Aires: CLACSO.
- LIZOT, Jacques
 1975 *El hombre de la pantorrilla preñada y otros mitos yanomami*. Caracas: Fundación La Salle de Ciencias Naturales.
 1978 *El círculo de los fuegos* [1976]. Caracas: Monte Ávila Editores.
 1980 «La agricultura yanomami». *Antropológica* 53: 3-93.

- 1988 «Los yanomami», en *Los Aborígenes de Venezuela. Etnología Contemporánea*, vol. 3, pp. 479-697. Caracas: Fundación La Salle de Ciencias Naturales - Instituto Caribe de Antropología y Sociología.
- 1989 «À propos de la guerre». *Journal de la Société des Américanistes*, 75: 91-113.
- LOVISOLO, Hugo
- 2003 «Tédio e espectáculo esportivo», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 241-256. Buenos Aires: CLACSO.
- MANDELL, Richard
- 1986 *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- MATTEI MULLER, Marie Claude
- 2006 «Lenguas indígenas de Venezuela en peligro de extinción», en *Lenguas y tradiciones orales de la Amazonía. ¿Diversidad en peligro?*, pp. 281-312. La Habana: Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe (UNESCO) - Casa de las Américas.
- 2007 *Lengua y cultura yanomami. Diccionario Ilustrado Yanomami – Español / Español – Yanomami*. Caracas: edición propia.
- MAUSS, Marcel
- 1979 *Sociología y Antropología* [1971]. Madrid: Tecnos.
- MÁXIMO PIMIENTA, Carlos Alberto
- 2003 «Torcidas organizadas de futebol. Identidade e identificações, dimensões cotidianas», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 39-56. Buenos Aires: CLACSO.
- NEEL, James V.
- 1978 «The population structure of an Amerindian Tribe, the Yanomama», *Annual Review of Genetics* 12: 365-413.
- RAMÍREZ GALLEGOS, Jacques Paul
- 2003 «Fútbol e identidad regional en Ecuador», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 101-122. Buenos Aires: CLACSO.
- RODRÍGUEZ, María Graciela
- 2003 «Los días en que Maradona usó kilt: intersección de identidades profundas con representaciones massmediáticas», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 181-198. CLACSO, Buenos Aires.
- SANTA CRUZ, Eduardo
- 2003 «Fútbol y nacionalismo de mercado en el Chile actual», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 199-224. Buenos Aires: CLACSO.
- SOARES, Antonio Jorge
- 2003 «Futebol brasileiro e sociedade: a interpretação culturalista de Gilberto Freyre», en *Futbológicas. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., pp. 145-162. Buenos Aires: CLACSO.
- VALERO, Helena
- 1984 *Yo soy napëyoma. Relato de una mujer raptada por los indígenas yanomami*, edición de Emilio Fuentes. Caracas: Fundación La Salle de Ciencias Naturales.

VERDÚ, Vicente

1981 *El fútbol: mitos, ritos y símbolos*. Madrid: Alianza Editorial.

VILLENA FIENGO, Sergio

2003 «Gol-balización, identidades nacionales y fútbol», en *Futbologías. Fútbol, identidad y violencia en América Latina*, P. Alabarces, comp., p. 257-271. Buenos Aires: CLACSO.