elRivalinterior.com

Estamos preparando la mente de los campeones

Cuadernos de Psicología del Deporte **Nº 4**

El Rival Interior

La Batalla Simbólica

Continuación de El Deporte y la Guerra

Preparado para imprimir en hojas Tamaño Oficio - Para una mejor lectura abre este archivo con Acrobat Reader

El deporte es heredero de ejercicios militares de entrenamiento
Representa una batalla simbólica con un único proyectil en juego, la pelota

Algunas guerras se fueron sujetando a normas; en Grecia la guerra entre las ciudades de Eubea, Calcis y Eretreia, que tuvo lugar en el siglo VII, transcurrió en forma de competición. Un convenio solemne, en que se fijaban las reglas del combate se depositó en el templo de Artemisa. Se estipulaban tiempo y lugar del encuentro, como los implementos a utilizar. Se prohibían todas las armas arrojadizas como la jabalina, el arco y la honda y solo se permitía la espada y la lanza.[1] El historiador Heródoto nos relata que era costumbre repartir premios por votación luego de una victoria, como por ejemplo la de Salamina.[2] Hoy esos premios son medallas de honor otorgadas a los militares

La costumbre de realizar un duelo en sustitución de la batalla era una forma de introducir una especie de competencia individual con el consiguiente ahorro de vidas. Este fue uno de los pasos más significativos en la constitución de los deportes, ya que surge de la necesidad de dirimir un conflicto hostil con el mínimo derramamiento de sangre, representa así la esencia del simbolismo y de las motivaciones que subyacen en todo juego.

La convención de Ginebra intenta mantener la tradición de estas antiguas normas. La convención de Ginebra prohíbe entre otras cosas, el asesinato de prisioneros, el gas mostaza o que se dispare a los paracaidistas mientras están en el aire. Por otra parte muchas hostilidades entre naciones se canalizan a través del deporte, recordamos el enfrentamiento entre Fischer y Spassky en plena guerra fría entre EEUU y Rusia o el histórico gol de Maradona a los ingleses en el Mundial del 86.

El deporte también heredó los valores de los antiguos guerreros, honor caballeresco, lealtad, valentía, coraje, dominio de sí y conciencia del deber, y fundamentalmente introdujo la simbolización de la batalla evitando los derramamientos de sangre. El deporte es un juego, pero a que se juega ? respondemos...a la guerra.

En la Edad Media hubo muchos caballeros obsesionados por los juegos con pelota, entre ellos Ricardo Corazón de León, quien llegó a proponer al caudillo musulmán Saladino, que dirimieran sus cuestiones sobre la propiedad de Jerusalén con un partido de pelota. Durante la Edad Media el fútbol fue prohibido por su carácter violento. Y Fue perdiendo violencia a medida que se fue reglamentando. En la Edad Media la única limitación era no matar al rival.

El más notable ejemplo de este proceso de simbolización es el ajedrez, todas sus piezas representan una antigua batalla, el tablero suplantó al campo de batalla, la pérdida de piezas a la pérdida de vidas. El origen de este juego es tan antiguo como discutido, la creencia mas extendida lo hace originario de la India, mas concretamente en el Valle del Indo. Su primer nombre era Chaturanga o juego del ejército, con su clásico gorro, el alfil, obispo (bishop en inglés) parece ser la excepción, pero en los antiguos juegos el primitivo alfil se representaba con un elefante que movía de a dos casilleros y como nos relata Shakespeare en "El rey Juan" los obispos intervenían indirectamente en las guerras. Chaturanga es una palabra sánscrita que se refiere a cuatro "armas" (o divisiones) de un típico ejército Indio: infantería (peón), elefantes (hoy alfil), caballería (caballos) y carretas (hoy torres) de los cuales se derivan los cuatro tipos de piezas del juego. Bobby Fischer decía el ajedrez es como una guerra, pero sobre un tablero.

Tal como sucedía en las antiguas batallas la muerte del rey da fin a la contienda.

El término jaque mate deriva de las palabras persas "shah mat", que significaban el Rey esta muerto.

La costumbre de tumbar sobre el tablero al rey que ha perdido es una forma de confirmar su muerte simbólica, asumiendo así la derrota.

Se podría objetar que el ajedrez no es un deporte, pero lo que le falta de porte, (etimológicamente porte significa traslación o movimiento físico), lo tiene de movimiento simbólico y estratégico. Este movimiento táctico, figurativo, alegórico y metafórico, que se suma al movimiento muscular, es el complemento esencial y necesario para poder configurar un deporte. En nuestro modo de ver el ajedrez es un deporte tan sublimado que ha llegado a prescindir del movimiento físico.

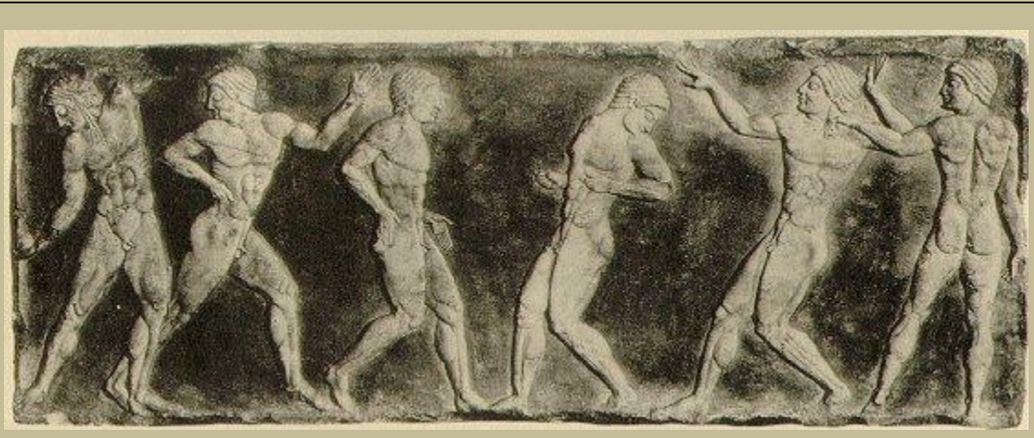
Grecia Antigua [3]

Los griegos también practicaban un juego de pelota con los pies solamente, el "Episkyros", del cual poco se sabe. Aparentemente hombre y mujeres desnudos cubiertos con aceites aromáticos practicaban un deporte semejante al ballet. En los gimnasios los atletas conducían la esfera *(esfaira)* con movimientos sensuales, armoniosos y altamente eróticos. Había otro juego que se jugaba con las manos, y que se llamaba Harpastron.

Este friso del año 600 antes de Cristo está ubicado en la base de una columna de mármol en Atenas y muestra a un jugador griego de Episkyros

En los gymnós -que significa desnudo- había un espacio especial dedicado al juego de pelota.

Juego de pelota maya



Phaininda griego. Relieve en mármol perteneciente al Museo Nacional de Atenas.

Este relieve griego muestra a atletas jugando un juego de pelota que parece ser Phaininda lo que los romanos llamaron Harpastum y del que no se conocen bien las reglas. El atleta de la izquierda está por lanzar el balón con la mano, y la imagen completa sugeriría que los jugadores están alineados y preparados para atrapar o golpear la pelota.

Roma El Harpastum [4]

Los romanos, en la conquista de Grecia, año 146 a.C, habrían fusionado ambos juegos en uno solo el llamado "Harpastum". Era también conocido como el Juego de la Pelota Pequeña ya que no era tan grande como la follis, la pagánica, o la pelota para fútbol. Esta era una pelota dura probablemente del tamaño y la solidez de una pelota de béisbol. Galeno, en "Un Ejercicio con la Pelota Pequeña", describe al harpastum como un juego mejor que la lucha o que el correr porque ejercita todas las partes del cuerpo, toma poco tiempo, y no cuesta nada. También consideraba provechoso entrenar con estrategias, y decía que podía jugarse con distintos grados de tenacidad.

Izq. un dibujo recrea una escena del juego

Una de las escasas evidencias del juego
se encuentra en este mosaico descubierto en la ciudad de Ostia

Se desarrollaba sobre un campo rectangular dividido en dos con equipos de jugadores que podían eludirse, hacer pases y marcar pasando la pelota por la última línea del campo contrario de un modo similar al rugby, lo que es un equivalente de atravesar las líneas enemigas.

Aparentemente en algunos juegos podían participar cientos de jugadores. Era un juego increíblemente rápido y físico donde estaba permitido derribar al rival.

Este juego involucraba considerable velocidad, agilidad, y esfuerzo corporal. Su objetivo era entretener, entrenar y mantener la forma física de los soldados junto con su espíritu aguerrido, sin embargo, la violencia era tal, que tras el juego algunos hombres podían morir y otros tantos quedaban heridos. Debe haberse jugado en barro o césped, ya que los jugadores frecuentemente terminaban en el piso. Sabemos poco de las reglas exactas del juego, pero parece guardar un parecido notable con el Fútbol Americano y el Rugby. La estampilla ubicada en la parte superior, editada para el campeonato mundial de 1966, muestra un jugador romano de harpastum tomando la pelota con la mano.

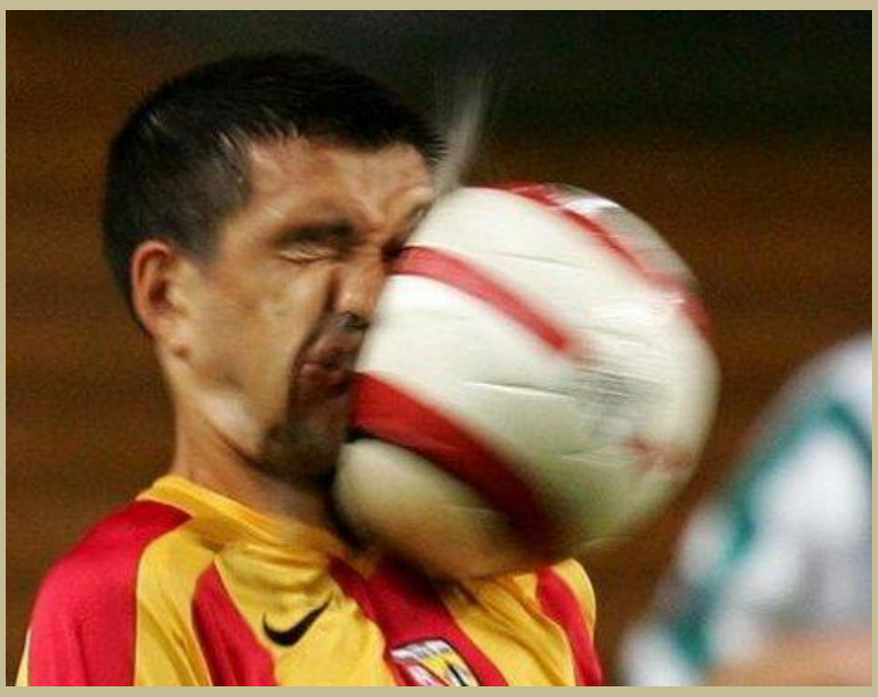
Julio César fue un gran animador e impulsor del juego, incentivaba su práctica a las tropas entre una batalla y otra. Un escrito afirma que el emperador observando poca vehemencia en el juego, presionó al general a cargo para que aumentara la violencia en el juego ya que le parecía insuficiente diciéndole que si no lo prohibiría y limitaría su práctica a las mujeres. Esta sería la primer constancia histórica de presión sobre un técnico.

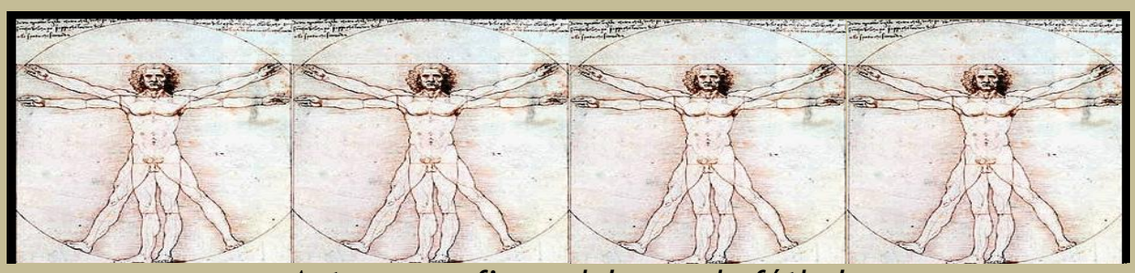
Los emperadores siguientes lo incluyeron como parte del entrenamiento militar. Hay que tener en cuenta que las campañas podían durar largos años y no era fácil entretener y motivar a la tropa, los soldados sabían que muchos de ellos no volverían nunca a sus hogares. Debido a la fuerza del ejército romano y de su extensión a lo largo y ancho del planeta los soldados diseminaron el Harpastum por todos los lugares donde estuvieron. El Harpastum se hizo muy popular en las poblaciones locales. Se cree que este juego fue llevado a Bretaña por los romanos en los siglos VI y VII. Aunque algunos historiadores como Wilfred Gerhardt, consideran dudoso que pueda ser considerado como precursor del fútbol, al igual que el "Hurling", muy popular entre los celtas y que aún se juega en Irlanda.

El Fútbol como Batalla Simbólica

En el fútbol la pelota representa al proyectil y la pierna al arma.[5]
La patada solo puede darse al proyectil, nunca al hombre, eso es foul !

Solo puede entenderse la dimensión simbólica del juego si se comprende que ahora existe un solo proyectil en juego, la pelota.
El proyectil se disputa, el que lo obtiene dispara.
El gol es una herida, el que hace más heridas gana la batalla.
Pero no gana la guerra, el partido solo es una batalla, la guerra es el campeonato.





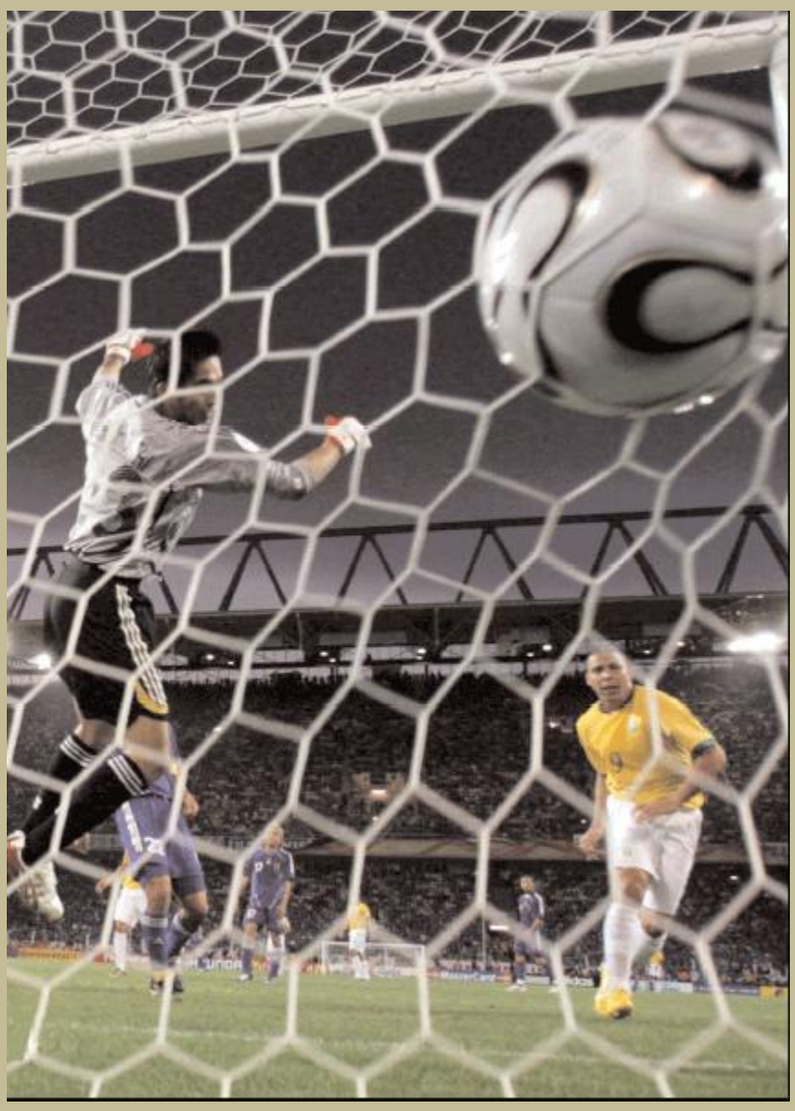
Antropomorfismo del arco de fútbol
El arco profesional reglamentario mide 7,20 x 2,33
Son 4 brazas de 1,8 m haciendo un ancho total de 7,20 m
Alto: 2,33 surge de la mano en alto de un hombre de 1,80 m,
exactamente a la altura del círculo del dibujo de Leonardo.

El arco es el blanco del proyectil (la pelota), traspasarlo es cumplir el objetivo del juego, es decir el hombre enemigo al que hay que atravesar para matarlo simbólicamente, el gol es la herida, el equipo hace más heridas gana.

El director técnico reemplazó al general,
el pizarrón a la maqueta, la camiseta al uniforme
y la estrategia de juego a la estrategia de la batalla

© Gustavo Maure

® Todos los derechos reservados © Copyright El rival interior



Puedes mantener al día tu colección. Los Cuadernos de Psicología del Deporte evolucionan, crecen y se renuevan periódicamente. Para mantenerte actualizado búscalos en

http://www.elrivalinterior.com/Cuadernos/

Cuaderno N° 1 Introducción:

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Introduccion/A01.INTRODUCCION.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 2 Canalización de la Agresividad

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Introduccion/A02.CANALIZACION.AGRESIVIDAD..ElRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 3 El Deporte y la guerra

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Deporte.y.Guerra/A03.El.Deporte.y.la.Guerra.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 4 La Batalla Simbólica

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Deporte.y.Guerra/A04.LaBATALLA.SIMBOLICA.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 5 El Cazador y la presa

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Caceria/A05.ELCAZADORYLAPRESA.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 6 Actitud Mental en el Tenis

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Tenis/A06.ACTITUD.MENTAL.TENIS.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 7 Las dificultades en la definición o cierre del Partido.

http://www.elrivalinterior.com/actitud/La-Presion/A07.DEFINICION.EL.RIVAL.INTERIOR.pdf

Cuaderno N° 8 Pigmalión, o el efecto Frankestein

http://www.elrivalinterior.com/actitud/La-Presion/A08.EFECTO.PIGMALION.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 9 Los Siete Pecados Capitales del Deportista

Cuaderno N° 10 El Superhombre

http://www.elrivalinterior.com/actitud/El-Superhombre/A10.SUPERHOMBRE.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 11 El Factor Humano

Cuaderno N° 12 Historia de los Deportes – Instrumentos de Impacto y Pelota en América del Norte

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Impacto/A12.HISTORIA.IMPACTO.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 13 Zen La Taza llena o la Soberbia del Saber

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A13.LaTazaLlena.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 15 La Ataraxia – Los estoicos – Budismo Zen

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Ataraxia/A15.ATARAXIA.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N°23 Psicofármacos - No entrar en Pánico ante el ataque de Pánico

http://www.elrivalinterior.com/CuerpoCanibal/Psicofarmacos/A23.Psicofarmacos.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 29 Liderazgo

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Liderazgo/A29.Liderazgo.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 30 Actitud Mental en el Golf

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Golf/A30.ActitudMentalGolf.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 31 De cómo el maestro de Té derrotó mentalmente al Ronin

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A31.MaestrodeTe.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 48 Zen – El Bambú Japonés

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A48.BambuJapones.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 52 ACTITUD MENTAL EN LAS ARTES MARCIALES (y en todos los deportes)

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Bushido/A52.ActitudArtesMarciales.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 62 El Provocador y el anciano Samurai – Historia Zen

http://www.elrivalinterior.com/actitud/Zen/A62.ElProvocador.elRivalinterior.pdf

Cuaderno N° 90 La Presión

http://www.elrivalinterior.com/

gustavomaure@gmail.com

[1] Huizinga Johan, Homo ludens, El juego y la guerra, Emecé editores Bs. As. 1963, pág 144

[2] Herodoto, Historia, tomo VIII, Madrid, Editorial Gredos, 1977 pág. 123-12

[3] http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Juegos-con-pelota/Grecia-y-Egipto.htm

[4] http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Juegos-con-pelota/Harpastum.htm

[5] El mono desnudo; por Desmond Morris Interesante, polémico y excelente libro sobre la condición [5]del ser humano