

ECUADOR

Debate

CONSEJO EDITORIAL

José Sánchez-Parga, Alberto Acosta, José Laso Ribadeneira, Simón Espinosa, Diego Cornejo Menacho, Manuel Chiriboga, Fredy Rivera, Jaime Borja Torres, Marco Romero.

DIRECTOR

Francisco Rhon Dávila
Director Ejecutivo CAAP

EDITOR

Fredy Rivera Vélez

ECUADOR DEBATE

Es una publicación periódica del **Centro Andino de Acción Popular CAAP**, que aparece tres veces al año. La información que se publica es canalizada por los miembros del Consejo Editorial. Las opiniones y comentarios expresados en nuestras páginas son de exclusiva responsabilidad de quien los suscribe y no, necesariamente, de ECUADOR DEBATE.

SUSCRIPCIONES

Valor anual, tres números:

EXTERIOR: US\$. 18

ECUADOR: S/. 29.000

EJEMPLAR SUELTO: EXTERIOR US\$. 6

EJEMPLAR SUELTO: ECUADOR S/. 10.000

ECUADOR DEBATE

Apartado Aéreo 17-15-173 B, Quito - Ecuador

Fax: (593-2) 568452

e-mail: Caap1@Caap.org.ec

Redacción: Diego Martín de Utreras 733 y Selva Alegre, Quito.

Se autoriza la reproducción total y parcial de nuestra información, siempre y cuando se cite expresamente como fuente a ECUADOR DEBATE.

PORTADA

Magenta Diseño Gráfico

DIAGRAMACION

DDICA

IMPRESION

Albazul Offset

Quito-Ecuador, abril de 1998

EDITORIAL

COYUNTURA

Nacional: Choques externos y ciclo político agudizan desequilibrios / 5-13

Marco Romero

Política: Una transición al borde de la anomia / 15-26

Fernando Bustamante

Conflictividad: Conflictividad social. Noviembre/97 Febrero/98 / 27-37

Internacional: Crisis asiática: El espejismo de la "nueva edad de oro del Capitalismo" / 39-57

Wilma Salgado

Equipo Coyuntura "CAAP"

TEMA CENTRAL

Fútbol e identidad regional / 59-75

Jacques Paul Ramírez

El fútbol del milenio / 76-89

Andrés Dávila Ladrón de Guevara

El fútbol como ritual nacionalista / 90-107

Sergio Villena Fiengo

Tiempo de mundial / 108-113

Enrico Russo

El discurso del fútbol en TV / 114-135

Luis H. Antezana

ENTREVISTA

Comunidad y Modernidad / 137-142

Entrevista realizada a Carlos Iván Degregori por Fredy Rivera Vélez

PUBLICACIONES RECIBIDAS / 143-150

DEBATE AGRARIO

Políticas agrícolas y desarrollo rural en el Ecuador:
con referencia a Morris D. Whitaker / 151-168

Louis Lefebvre

Agricultura, Sustentabilidad y Neo-populismo / 169-184

María Fernanda Espinosa

ANALISIS

Universalismo Neoliberal y particularismos socialdemócratas / 185-198

José María Tortosa

Antonio Gramsci, Ernesto Guevara: dos momentos de la filosofía
de la Praxis / 199-214

Jaime Massardo

CRITICA BIBLIOGRAFICA

La democracia bloqueada / 215-218

Autor: Julio Echeverría

Comentarios de Carlos Arcos Cabrera

BIBLIOTECA



El discurso del fútbol (EN TV)

Luis H. Antezana J.

Every dimmed letter in it is a copy and not a few of the sibils and wholly words I can show you in my Kingdom of Heaven. The lowquacity of him! With its threestar monothong! Thaw! The last word in stolentelling!

James Joyce, Finnegans Wake

En esta nota, teniendo en cuenta los múltiples medios que de él se ocupan, intentaremos averiguar cómo y dónde se entiende el fútbol. Con ese fin, daremos un relativamente largo rodeo por el fútbol en la televisión, o sea, aprovecharemos la ocasión para caracterizar —un poco— el discurso del fútbol en TV y, por contraste o conjunción, diseñar ese “¿cómo y dónde?” que es, en rigor, el tema que nos ocupa. Como se leerá, reiteradamente, el criterio que nos guía es el acto de narrar un relato, o sea, el de contar un cuento.

De ahí el epígrafe que le robamos al **Finnegans Wake** (1971) de Joyce; obra que, incesantemente, se mira a sí misma y, a la manera de Las Meninas de Velázquez, explicita los rasgos de su factura. Este fragmento trata del (su) arte de contar cuentos y, a modo de introducción, vía paráfrasis, tratemos de seguirlo un poco. Joyce presenta al arte de contar cuentos como un reino celestial (*Kingdom of Heaven*), o sea, un mundo pleno, trascendente y definitivo; pero,

a cada instante, también destaca el carácter de (mera) copia o de objeto robado que marca a cada uno de sus elementos: ahí, cada casi imperceptible —y maldita: *dimmed*— letra, una buena parte de sus sílabas —también brujas: *sibils*— y hasta de sus más completas y sagradas —*wholly*— palabras son, reitero, mera copia o descarado robo. Es decir, el arte de contar cuentos, como Jano, tiene dos caras que siempre van juntas: una trascendente, digamos, y otra deleznable; aunque se trate de la “última palabra” en el género, como en la expresión final, *The last word in stolentelling* (oral: “La última palabra en [el arte de] contar historias”). Ahí, para destacar el carácter trascendente de este arte, Joyce funde connotativamente varios sentidos de *The last word* —es decir, “La última palabra” — como la más reciente, por un lado, la inapelable, divina o definitiva (hay un *Thaw!* ahí, onomatopeya, pero también “Tao”), por otro, y, quizá, esa que se pronuncia poco antes de morir; pero, por medio del

juego entre la escritura y la pronunciación, en *stolentelling*, alterando *story* ("historia," "cuento") con *stolen* ("robadas") en el habitual *storytelling* (i.e. "contar historias," "contar cuentos"), Joyce introduce nuevamente el pecado (de robar) en ese definitivo lenguaje. Por ese camino, el creador de los Bloom nos conduce hacia el reino de todo tipo de relato, donde hasta la más sorprendente novedad presupone un cúmulo de materiales que, necesariamente, hasta el más capaz y original de los narradores debe recuperar —copiar, robar— para poder seguir contando: "Erase una vez...". Siempre con sus múltiples sentidos, Joyce también destaca la (notable) elocuencia de ese arte, pero, para no perder su otra cara, esta elocuencia ("locuacidad": *low-quacity*) contiene la palabra *low*, o sea, lo bajo o lo deleznable; fundiendo los dos idiomas, podríamos escribir, "elocuencia," para agarrar esa duplicidad de sentidos. Además, en clara alusión a La Biblia y a la Santísima Trinidad, se trata de un monólogo —también monótono y largo: *monothlong*— que, siendo uno y único, posee, sin embargo, tres puntas, tres estrellas (*threestar*). O sea, se trata de un locuaz monólogo que, pese a su unidad o unicidad aparente, supone, en este caso, por lo menos tres voces alternas. La más novedosa y definitiva manera de contar cuentos es, pues, el arte de contar cuentos que otros ya contaron; consiste, se diría, en el arte de saber transformar en algo sagrado materiales ajenos, apropiándose de ellos por medio de copias, robos y aceptando, al mismo tiempo, la sucia marca que dejan esos pecados; o, si se quiere, a la inversa, pues esa transformación también suele ser, pese a su

multiplicidad, un locuaz, largo, y monótono monólogo: "Un cuento contado por un idiota," diría Shakespeare, "con mucho sonido y furia" que, a la larga, "nada significa" —bajo el contexto amplio del **Finnegans Wake**, Joyce también alude, por supuesto, a ese célebre verso de **Macbeth**. Hasta aquí, fragmentariamente, un fragmento del **Finnegans Wake** sobre el arte de contar (robar) cuentos. Esta imagen no sólo sugiere el cómo se cuenta el fútbol en la televisión —donde, desde ya, las imágenes copian (o roban) las jugadas que suceden en la cancha— sino, en general, el cómo se lo cuenta en todo tipo de medios (orales y escritos) de comunicación. Más aún, ésta es también una imagen del fútbol mismo como juego, el que, a su manera, es también un cuento que los jugadores nos cuentan, persiguiendo a una bola que corre (o no) en un terreno transformado en escenario, y donde el arte de robarle ("quitarle") la pelota adversario implica, a todo nivel, un íntimo conocimiento de las leyes posibles del juego. Con esta imagen, en los ojos o en la mente, vayamos, pues, a la tele.

PRIMERO

Hoy en día, los hinchas del fútbol ya no sólo pueden observar los partidos y campeonatos de su inmediato entorno sino también (per)seguir los avatares del juego en casi todo el planeta: los medios de comunicación se encargan de procurarles asientos no importa dónde. Esta posibilidad de seguir desde lejos y simultáneamente un cualquier encuentro de fútbol es, sin duda, hija de la radio; pero, última-

mente, la televisión se ha convertido en el medio privilegiado para ese tipo de entretenimientos. La transmisión de imágenes inclina crecientemente la balanza a su favor y, también, la internacionalización de las macrodistribuidoras de programas de TV, con todo el dinero y las ganancias que ahí, por supuesto, entran en juego. Poco a poco, renovando sus recursos técnicos, las transmisiones del fútbol en TV parecen haber logrado una especie de "lenguaje standard," el que —por reiteración— opera, casi con las mismas características, en todas las difusiones de los encuentros internacionales.¹ En esta nota, intentaremos caracterizar los rasgos de ese lenguaje; indicarlos, sobre todo, pues, no hemos realizado cuantificaciones que, sin duda, permitirían apreciar mejor su alcance referencial.

Por un lado, este intento presupone, de partida, la previa experiencia de haber asistido a un encuentro de fútbol profesional in situ. Esa experiencia es útil, creo, para contar con un "horizonte de visibilidad" (Zavaleta Mercado) relativo a los rasgos que luego se examinan. Desde ya, este presupuesto no privilegia —discursivamente hablando— la experiencia in vivo vs el seguimiento en TV sino, simplemente, utiliza ese tipo de experiencia para

destacar, por contraste, los rasgos del lenguaje del fútbol en TV. Por otro lado, aunque tampoco se lo privilegia, también se presupone un "horizonte de racionalidad" discursiva, es decir, una coherencia formal (relativa) entre los elementos que serían parte del lenguaje que se utiliza para contamos el juego; algo así como el criterio de concordancia sintáctica entre las palabras de una oración: "Los malas aviones tiene una gato verdes," suena mal y, en consecuencia, no se entiende muy bien que digamos; algo así. Ese entender bien un discurso es su "horizonte de racionalidad."

Hablamos de "lenguaje." En rigor, sólo se trata de una analogía, pues, si bien es muy probable que la TV, en general, ya ha constituido algo así como un idioma propio, no es tan probable que un determinado uso de ese medio haya logrado un tal nivel de particularidad.² Dado el tema que nos ocupa, como adelantamos, habría que recurrir, más apropiadamente, a la noción de un "relato" televisivo. Las transmisiones de fútbol en TV nos cuentan algo que sucede o que sucedió en un partido: las primeras se denominan "en vivo y en directo," las otras "en diferido." Es ese tipo de cuento, de relato, el que hemos de examinar. Pero, por

1. Dadas las actuales características de este medio, casi no se puede hablar, dicho sea de paso, de encuentros "locales" o "nacionales"; en TV, un partido del tipo Barcelona-Real Madrid es, como en el caso de los equipos de una misma ciudad, local sólo en términos de recaudación y, nacional, sólo en relación al campeonato en juego; pero, el partido en TV mismo, hoy en día, todo partido es, a priori, "internacional." Cosas de la manida "globalización."

2. En su libro **El discurso televisivo: espectáculo de la modernidad** (1995), Jesús González Requena, por ejemplo, propone una versión semiótico-sicoanalítica del discurso televisivo amplio, tan amplio —"dominante," en sus términos— que no sólo pretende explicar —englobar— los usos televisivos particulares sino que lo considera, hoy en día, "posmodernamente," uno cuyas normas dominan la enunciación de otro, cualquier, otro tipo de discursos (*passim*).

tradición, la noción de "relato" tiende a relacionarse con alguna única "voz" que, dicho sea tautológicamente, relata el relato o, más precisamente, que narra el relato; en la radio, por ejemplo, aunque no falta una "voz comentario", "voces de campo" y una "voz comercial" que acompañan el relato, éste reposa en la voz del locutor que nos va narrando el partido. En la TV, en lo visual, el relato no es monológico, conjuga una multitud de "voces," valga la imagen, relativas a las diferentes cámaras que entran en juego. Por ello, sin perder de vista que, en todo caso, la TV nos narra los partidos de fútbol, en lo que sigue, aunque hablemos de relato, hemos de tener siempre en mente la noción de "discurso," noción que permite tratar mejor un relato que conjuga una multitud de perspectivas, no necesariamente complementarias. Abstractamente, si se quisiera atribuirle una única voz a la narración de esos relatos, ésta habría que buscarla en el director o editor de la transmisión; pero como aquí no se trata de averiguar cuáles son los criterios que rigen la transmisión de los partidos de fútbol por TV sino, más concretamente, destacar algunos de los rasgos de su(s) relato(s), optamos por la noción de discurso que, en este caso, permite no descuidar la pluralidad de "voces" en juego; con Joyce (*cf. supra*), un discurso es un "monólogo con tres estrellas." Para indicar este contraste, podemos recurrir a la experiencia personal, *in situ*, de un partido de fútbol: nuestros ojos no poseen, por ejemplo, "ojos" de aproximación, salvo el fruncido de cejas, en cambio, la TV mira hasta con los ojos-de-pep y sus curiosos 180°. El discurso del fútbol en TV se-

ría, entonces, algo así como mirar — alternativa no simultáneamente— desde varios lugares, formas y distancias un mismo partido de fútbol.

Por otra parte, pese a las apariencias, el discurso del fútbol en TV no es sólo visual, es también oral. En efecto, las voces clásicas de la radio —narración y comentario, sobre todo, aunque no faltan las "voces de campo" y comercial— suceden más o menos paralelas al (los) relato(s) visuale(s). En principio, esa cara oral del discurso del fútbol en TV supone la presencia también *in situ* de sus emisores, pero no faltan lo que podríamos llamar "emisores orales diferidos," que no narran o comentan lo que ven, desde sus cabinas, junto a las cámaras (y camarógrafos) encargad(o)s de la transmisión, sino que, desde otro lugar —en los estudios de un lejano canal, frecuentemente—, añaden sus palabras al previo conjunto de relatos visuales. Si los primeros narran o comentan el partido que se juega, estos otros emisores — como en un palimpsesto— narran o comentan la cara visual de la transmisión por TV del partido que se juega. Obviamente, los primeros ven más del partido que se juega, pues los segundos —como cualquier telespectador— sólo ven lo que les ofrece su monitor o pantalla. En lo que sigue, cuando hablemos de la cara oral del fútbol en TV nos referiremos —sea arquetípicamente— a las voces de los que ven el partido desde la cancha y que se entreveran con las demás (visuales), todas encargadas de contarnos el partido que se está jugando. Cumplido este preliminar, sigamos al partido... en TV.

SEGUNDO

En primer lugar, tanto el visual como el oral son, sobre todo, discursos asertivos. Sus proposiciones reproducen, a su manera, los hechos que suceden en la cancha. El relato visual es prácticamente inmediato y se diría que (pseudo)cumple con el ideal cartesiano de una perfecta adecuación de la *res pensante* (las imágenes del relato) con la *res extensa* (las jugadas en el partido). En cambio, el relato oral tiene algo de "histórico," en la medida que, sea con fracciones de segundo, las palabras suceden "después" de los hechos. Cada uno de estos discursos tiene (otras) características propias, sobre todo el relato oral que es bilingüe (cf. *infra*) y ofrece hasta "problemas de estilo," como diría la retórica clásica. En la tele, el discurso visual es, sin duda, el rector, y, en estas notas, nos referiremos, sobre todo, a éste; pero, antes, señalemos un par de rasgos del discurso oral en TV.

En general, el discurso oral en TV es, como dijimos, hijo de la radio. Tanto que, ante una débil narración/comentario en TV, no hay mayores problemas en apagar el sonido del televisor y prender una radio que cuente con más hábiles narrador y comentarista. Sin embargo, hay un matiz al respecto. En general, el discurso oral en TV no sólo acompaña el juego sino también las imágenes que se transmiten y, por ello, tanto la narración como el comentario orales también de-

tallan, frecuentemente, rasgos de las imágenes en curso. O sea, este discurso es parcialmente "bilingüe": habla el idioma de la radio pero también traduce el idioma visual que sigue en un monitor. Muchas explicitaciones orales, por ejemplo, presuponen vaguedades o ambigüedades, si se puede decir, no en el juego o la cancha sino en las imágenes que se trasmite o, más frecuentemente, en torno a la percepción de esas imágenes. Este bilingüismo se nota claramente en los replays del microdiscurso (cf. *infra*), donde narradores o comentaristas ya no hablan del juego sino, explícitamente, de las imágenes que reiteran acciones previas. Pero, en general, no es posible, creo, distinguir apropiadamente una narración oral "televisiva," por la diversidad de estilos, por un lado, y, por otro, por el todavía dominante código radiofónico, sustantivamente orientado hacia el ataque. La TV y sus imágenes han motivado hasta cambios en el juego o, por lo menos, en las actitudes —y vestimentas— de los jugadores, pero la oralidad sigue siendo radiofónica; por ejemplo: aunque los jugadores, cada vez más conscientes de las imágenes que acompañan sus acciones, andan inventando toda clase de "figuras" en la celebración de sus goles, desde zambullidas al césped hasta complejas pantomimas, pasando por el clásico puño en alto y los abrazos, en la tele, como en la radio, se sigue simplemente gritando "¡Gooooo!"³ Algo pasa, sin embargo. Ultimamente, en la

3. En lo que a la conciencia que los actuales jugadores (profesionales) de fútbol tienen de la TV presente en los partidos se refiere, la explícita corrida de Maradona hacia una cámara, con el rostro no sólo orientado sino final y directamente colocado —en "primerísimo plano"— ante la misma, cuando festeja uno de sus goles en el Mundial USA 94, es, creo un claro ejemplo. Obviamente, el 10 argentino quería mostrarse mucho más allá del stadium y sabía que la TV era el más apto e inmediato medio.

oralidad televisiva se observa (escucha) una tendencia más nominativa que descriptiva. Es decir, como el telespectador, mal que bien, sigue las jugadas, éstas ya no se describen tanto como en la radio, y las narraciones en TV tienden más a simplemente nombrar a los jugadores que tienen la bola o cerca o en sus pies. Hoy en día, ya no se trata tanto de describir el juego, como en esta reconstrucción que hizo Ney Bianchi de los primeros minutos del partido Brasil-Rusia —“Os maiores três minutos da história do futebol” (Gabriel Hannot)— en el Mundial de Suecia,

Monsieur Guingue, gendarme nas horas vagas, ordena o começo da partida. Didi centra rápido para a direita: 15 segundos do jogo. Garrincha escora a bola com o peito: 20 segundos. Kutnetzov parte sobre ele. Garrincha faz que vai para a esquerda, não vai, vai pela direita. Kutnetzov cai e fica sendo o primeiro João ⁴ da Copa do Mondo: 25 segundos. Garrincha da outro drible em Kutznetzov: 27 segundos. Mais outro: 30 segundos. Outro. Todo o estádio levanta-se. Kutnetzov está sentado, espantado: 32 segundos. Garrincha parte para a linha do fundo. Kutnetzov arremete outra vez, agora ajudado por Voinov e Ktijveski: 34 segundos. Garrincha faz assim com a perna. Puxa a bola para cá, para lá e sai de novo pela direita. Os três russos estão esparramados na grama, Voinov com o assento empinado para o céu. O estádio estoura de riso: 38 segun-

dos. Garrincha chuta violentamente, cruzado, sem ângulo. a bola explode no poste esquerdo da baliza de lashin e sai pela linha do fundo: 40 segundos. A platéia delira. Garrincha volta para o meio do campo, sempre desengonçado. Agora é aplaudido.

A torcida fica de pé outra vez. Garrincha avança com a bola. João Kutnetzov cai novamente. Didi pede a bola: 45 segundos. Chuta de curva, com a parte de dentro do pé. A bola faz a volta ao lado de Igor Netto e cai nos pés de Pelé. Pelé dá a Vavá: 48 segundos. Vavá a Didi, a Garrincha, outra vez a Pelé, Pelé chuta, a bola bate no travessão e sobe: 55 segundos [Etcétera] (Castro 1995: 164 y ss.),

sino, más brevemente, sólo se escucharía: “Monsieur Guingue ordena y comienza el partido. Didi. Garrincha. Marca Kutnetzov. Sigue Garrincha. Voinov y Ktijveski. Caen. Sigue. Dispara. Poste y fuera.” Etcétera; algo así y con las cámaras mostrando los detalles. Este nuevo relato nominativo es más puntual y menos sucesivo que el tradicional radiofónico. En este tipo de relato, añade Sergio Villena, el papel del “sonido ambiental,” ése que reproduce el murmullo de la multitud, suele alternar con el relato oral y, bien utilizado, puede hasta reemplazarlo durante la transmisión (comunicación personal). Pero, ésta es sólo una tendencia porque todavía abundan los narradores en TV que intentan decirlo todo y no faltan los que también hacen de *torcida*, es decir, de multitud.

4. El “João” en la cita alude al nombre con el que, se dice, Mané hablaba de sus marcadores; aquéllos, sobre todo, que dejaba paralogizados o, simplemente, tirados en el suelo (cf. Castro 1995: 122).

Por otro lado, salvo algunas precisiones relativas a las imágenes en curso, los comentarios, creo, bien pueden oírse, sin problemas, en ambos géneros (radio y TV). Y, otra vez, con un matiz. Tendencialmente, los comentarios a medio tiempo y al final del partido, enmarcados en las "pausas" publicitarias, suelen recoger la imagen del comentarista frente a la cámara, en el clásico plano de los noticieros televisivos. Casi no se muestran, dicho sea de paso, a los narradores en ejercicio, aunque algunos programas los incluyen, junto al comentarista, en la pausa del medio tiempo y después del partido. En suma, salvo el bilingüismo (partido/imágenes del partido) y algunos matices tendenciales, el discurso oral en TV es —¿todavía?— hereditariamente radiofónico y, se diría, es —¿todavía?— televisivamente "afónico." Esperemos que, alguien, alguna vez, le invente un discurso oral al fútbol en TV (sobre el "lenguaje futbolístico" y sus posibilidades, cf. "Un mundo de neologismos," García Candau 1996: Cap. 4).

TERCERO

Ya en lo visual, el fútbol en TV opera, en primer lugar, con dos tipos de relato: uno macro y otro micro. El macrorelato es el que persigue y reproduce los hechos del juego. Aunque depende de la complejidad del aparato editor y las cámaras disponibles, su principio articulador es el movimiento de la pelota. Hay dos tipos de imágenes básicos en el seguimiento de esos desplazamientos: el de un plano amplio afín a las "pelotas largas" y otro más pequeño "cercano"— para

los tratos, se diría, más individualizados del balón; hay algunos planos de detalle que, de rato en rato, también acompañan el juego (cf. *infra*), pero, básicamente, el plano amplio y el cercano son los dominantes. Y, en todo caso, el macrorelato es aquél que sigue a la pelota en juego. Por su parte, como luego detallaremos, el microdiscurso es aquél que reproduce imágenes o secuencias, en cámara lenta (sobre todo) de este macrodiscurso. Aunque fragmentario, las capacidades del microdiscurso son mayores que las del macro. No sólo puede reproducir las imágenes del macro sino también multiplicar ángulos y perspectivas, siempre de acuerdo a la disponibilidad y localización de (más) cámaras, y, además, con las traducciones hasta de detalle que permite la cámara lenta. En TV, el macro y microdiscurso alternan permanentemente.

Como en todo relato, el macrodiscurso del fútbol en TV sucede y se acumula en el tiempo. En su caso, sucede en la medida que sigue las jugadas que se realizan en el partido, y, se acumula, en la medida que su trama —axiológicamente predeterminada por la trilogía "victoria, derrota, empate"— se decide conforme el partido avanza hacia su fin: los reglamentados, salvo descuentos, 90 minutos de juego. Hasta aquí, salvo el uso alterno de los planos (amplio, cercano, detalle) y los límites de las pantallas de TV, este discurso puede operatoriamente considerarse paralelo al de un espectador *in situ*: éste también sigue el juego que le cuentan los jugadores con sus jugadas a lo largo del partido, cuya trama se acumula camino a los

90 minutos finales. Pero, además, tanto en la cancha como en la pantalla, no todo el tiempo la pelota está en movimiento (lúdico): por fragmentos de tiempo, más o menos extensos según las circunstancias, las acciones y la pelota se detienen.

En esos casos, el macrodiscurso del fútbol en TV alterna con un fragmentado diseño y, a veces, con una que otra microsecuencia contextual. Siempre obedeciendo o siguiendo la sucesión de los hechos y el tiempo en el partido, pero aprovechando las pausas en la continuidad del juego, el relato televisivo inserta otras facetas del partido que podemos denominar "contextuales." En los goles, por ejemplo, la o las cámara(s) olvida(n) la bola y persigue(n) al autor del gol y las celebraciones que siguen, hasta con panorámicas de la barra adicta y algunos planos de detalle. Dicho sea de paso, si el seguimiento a la celebración del gol es norma, en cambio, no habría criterios establecidos para los planos de detalle convergentes: a veces salta el arquero colega del goleador, se abrazan en la banca de suplentes, sonrío el director técnico, se lamenta (gestualmente) uno de los ofendidos, la figura del goleador o su rostro camina hacia el centro de la cancha. Cosas así. Supongo que eso depende de la red que dispone el editor y de su "estilo." También son contextuales algunas imágenes afines a los tiros libres de falta o de esquina: las cámaras detallan las indicaciones del arquero a su barrera, los pasos o gestos del árbitro al marcar distancias, y los movimientos corporales en el área. En las faltas, los reclamamos y, si las hay, las tarjetas amarillas (o rojas)

y sus correspondientes secuencias suelen ocupar al macro hasta la reanudación del juego. Las lesiones también lo ocupan hasta, en algunos casos, la atención del dañado, "en camilla," fuera de la cancha, y, más tarde, su retorno. En relación a las faltas, como también en el cambio de jugadores, las expulsiones por tarjeta roja, sobre todo, tienen una microsecuencia propia. La secuencia "tarjeta roja," por ejemplo, comienza con la emisión del castigo y las tradicionales discusiones con el árbitro, sigue con la localización del culpable y continúa hasta que éste se retira del campo. A menudo, la reiteración de la falta se integra en esa secuencia. Por su parte, el cambio de jugadores es frecuentemente más una imagen de cámara fija que una secuencia propiamente dicha o, si se prefiere, es un "plano secuencia": al borde de la cancha espera el cambio, los encargados dan las señales del caso —bandera del juez de línea, revisión de los zapatos, números del trueque—, sale el reemplazado y entra, apresurado, el reemplazante, luego de un ritual saludo entre los dos; a veces, hay cambios de óptica y la secuencia se complementa con el caminar del reemplazado hacia el borde de la cancha y su arribo al banco de suplentes o su salida hacia los camarines mientras el reemplazante corre hacia su lugar en la cancha. Los cambios, a veces, tienen antecedentes cuando, en dispersos momentos previos, el relato le ha dedicado un par de aleatorias imágenes a los jugadores que realizan el llamado "pre-calentamiento" o a preparativos como el de quitarse el buzo; además, con creciente frecuencia, los cambios incluyen pequeños cuadros,

al pie de la pantalla que indican quién entra y quién sale (Sergio Villena, comunicación personal). También, y en vínculo con el discurso oral (cf. supra), cuando las transmisiones son exclusivas, los reemplazados —o expulsados— suelen ser objeto de breves aleatorias entrevistas.

Hablando de imágenes aleatorias contextuales, una constante son las fugaces miradas hacia las bancas de suplentes y, sobre todo, al director técnico y sus actitudes a lo largo del partido; también, de rato en rato, la figura o el rostro del árbitro y de algunos jugadores, y la figura del juez de línea después de una falta —los fuera-de-juego, sobre todo— son también parte de los detalles contextuales del relato. Después de los goles, las panorámicas de la barra beneficiada alternan, una que otra vez, con planos cercanos de grupos o con primeros planos de las reacciones en los palcos dirigenciales. En los stadiums con pantallas reproductoras, las escenas breves con grupos o individuos espectadores son relativamente frecuentes y, casi siempre, “esperan” la reacción de éstos ante la cámara. En todo caso, el macrorelato sigue, aunque cambiando de temas, lo que sucede en la cancha y sus inmediatos alrededores.

En suma, aunque su tema principal es el partido que se juega y su signo es la bola en movimiento, el macrodiscurso también intercala otros temas relativos al juego cuando la bola “muere.” En el macrodiscurso, la articulación del tema principal (juego) con los subtemas (contexto) se subordina, de todas maneras, al tiempo que im-

perturbable sucede en la cancha y sus alrededores, por culpa de otra bola: el sol, aunque el partido sea nocturno. En otras palabras, como en la experiencia vivencial de un partido, el macrodiscurso carece de “saltos temporales” —la característica fundamental del microdiscurso (cf. infra)—: (per) sigue los hechos que se suceden al frente de la(s) cámara(s) —lúdicos y contextuales.

CUARTO

Es obvio que, pese a algunas analogías —como el paralelismo temporal— con la experiencia vivencial de un partido, el fútbol en TV sucede de otra manera. Desde ya, opera en una cancha muy distinta: la mera pantalla, obviamente, y, más aún, las imágenes que en ella aparecen. Ahí, en las imágenes, por ejemplo, aparecen canchas de diversas magnitudes, de acuerdo a las cámaras, y además, por cosas de ángulos y perspectivas, las distancias relativas entre los diferentes elementos y actores de la escena tienen un no siempre discernible —“a ojo de buen cubero”— sistema (cambiante) de proporciones. Muchas bolas aparentemente milimétricas recorren, en realidad, hasta metros. Por supuesto, los telespectadores saben traducir esas imágenes en una verosímil comprensión de los hechos narrados (cf. *infra*); pero, canchas más, canchas menos, ángulos, perspectiva y proporciones menos o más, el fútbol en TV sólo posee, en rigor, una constante: la pelota. Es en torno a ella que, aun “muerta,” se ordenan todos los decires de este discurso. Por contraste, en la experiencia *in situ* de un partido de fútbol, la mira-

da del espectador, si bien también sigue la bola,⁵ al mismo tiempo, ese tipo de espectador puede seguir, sin mayores problemas, el juego relativo de los otros jugadores, es decir, de los que juegan, precisamente, sin la bola. Como se sabe, desde que acabaron los monólogos de la corrida larga y la decirse solitarias, el fútbol es, sobre todo, un juego de pases, es decir, uno de desplazamientos relativos. Por ahí anda, muy probablemente, el límite representativo del fútbol en TV: debe narrar un relato donde una de las características fundamentales del juego —el movimiento relativo de los jugadores sin la bola— no puede ser (simultáneamente) integrada.⁶ El fútbol en TV es, pues, una reducción del juego, en otras palabras, es sólo el relato de un fragmento del juego. Una polifonía inconclusa. Esto no quiere decir que el seguimiento de la bola sea una reducción impertinente o inmotivada, al contrario, dados los límites del medio, esa reducción es, sin duda, la más pertinente; pero que el contraste nos sirva para no confundir el juego con el discurso que lo narra, por un lado, y, por otro, para subrayar la importancia del seguimiento de la bola, en TV. Precisemos, a continuación, el criterio de "pelota en movimiento".

Los entrenadores cuadrícularon el terreno de juego como si fuera un tablero de ajedrez y domesticaron

a los jugadores para convertirlos en piezas. Lo único que les sigue molestando es el balón... y, sin embargo, se mueve.

Jorge Valdano

En TV, la "bola en movimiento" es un criterio básicamente connotativo. Denotativamente, la pelota en TV prácticamente no se mueve. La misión de las cámaras es mantenerla fija lo más cerca posible del centro de la pantalla y su entorno. Algunos desplazamientos de la bola se logran deteniendo para la pantalla la imagen de la bola que transita, un poco, dentro de esos límites. Si experimentalmente se filmara la bola —recubierta de una sustancia especial, digamos— sobre una plancha fija —como cuando se fotografía una gran ciudad de noche, con sus avenidas y carreteras— un partido de fútbol en TV resultaría un entretejido de líneas —¿garabatos?— en torno al centro de la plancha, goles incluidos. En TV, la pelota, en rigor, se mueve muy poco. Aristóteles habría afirmado que, por naturaleza, el lugar apropiado para la bola era el centro de la pantalla y que, pase lo que pase, ella volvía, tarde o temprano a su sitio. En esta perspectiva, el fútbol en TV no sería tanto el esfuerzo por lograr goles sino el de intentar sacar a la bola de su lugar natural. Los jugadores, por su lado, realizarían el intento y los

5. La subordinación de la mirada a la bola en un juego se nota mejor, por ejemplo, en el tenis, donde, en las tribunas laterales, no sólo se percibe un movimiento de ojos sino todo un vaivén en las cabezas de los espectadores que siguen el encuentro.

6. Algunos lúcidos narradores comienzan a ejercer una especie de "suplencia visual," articulando, en su relato, el movimiento de la bola con los desplazamientos de jugadores que no aparecen en la pantalla. Pero, en general, como en la radio, esa relación la establece, a *posteriori*, como comentario, una vez terminada la secuencia en juego.

camarógrafos, por el suyo, harían de "naturaleza." Nosotros los espectadores seríamos los testigos de un juego trágico: el de los vanos esfuerzos lúdicos por escapar al irremediable destino de una bola condenada a ser el centro de este universo.

Como en "La carta robada" de Edgar A. Poe (cf. 1987: 514-534), o como en el inconsciente según Lacan, el discurso del fútbol en TV se arma en torno a un significante carente de sentido: la imagen de la pelota que (supuestamente) va, viene y se detiene. Más adelante veremos dónde, en rigor, se mueve esa bola quieta; pero, ahora, aprovechemos esta condena del macrorelato —el paradójico destino de tener que perseguir una bola para que ésta permanezca quieta en el centro de la pantalla— para precisar la noción de "jugada" en fútbol. En el sentido común de la experiencia in situ, la noción de jugada se limita al intento de lograr un gol: para los hinchas las jugadas son como monólogos que logran o no su intento y, por lo tanto, están y suceden íntimamente ligadas a una percepción-comprensión ofensiva del juego. Un equipo ataca: "está jugando;" el otro, espera, aguarda, se defiende, connotativamente: "no está jugando." Esta perspectiva, típica de la experiencia in situ y, esencial, en el relato radiofónico, no vale para el fútbol en TV. En relación con el macrorelato, la jugada en TV no es sólo el ir y, luego, venir de la bola, sino las complejas unidades que conforma una bola que va y viene hasta que se detiene: en los goles, sí, pero, sobre todo, en las faltas y, más frecuentemente, cuando las bolas "salen" de la cancha (laterales, saques de meta). Cuando la

bola está en movimiento, en los pies de cualquiera de los equipos en lidia, el macro no interrumpe su relato: sigue la jugada ininterrumpidamente. Para este discurso, una "jugada" es un complejo dialógico (= dos voces, por lo menos) donde los actos defensivos tienen tanto valor como los ofensivos. En este sentido, por ejemplo, un contraataque no es un otro simple acto ofensivo que se inicia luego de un (fracasado) acto ofensivo. No: un gol de contrataque es el resultado de una jugada defensiva que, entre otros, supo despoblar y ganarle las espaldas del/al rival. Como se sabe, hasta hay tácticas al respecto —sobre todo, cuando se juega "de visitante." Bajo esta perspectiva, las jugadas en el fútbol no se reducen al transitar de la bola hacia el gol sino se complejizan con todos los movimientos, habilidades y hasta, digamos, mañuerías ofensivas y defensivas que acompañan ese tránsito, por parte de ambos equipos y simultáneamente. Aunque las hay muy breves, las jugadas, entonces, son como largas oraciones que empiezan con la mayúscula de una bola muerta, en las que la bola va de un lado a otro, y acaban en el punto final de una falta —cualquiera: propia o ajena—, un gol o su salida del terreno de juego. "Le concedo que la radio casi sólo sigue la bola en ataque, pero, in situ, ocurre lo mismo que en la televisión: vemos el ir y venir alterno de la bola." Ciertamente, pero, el macrorelato en TV, porque no puede hacer otra cosa que seguir el movimiento de la pelota, muestra, demuestra, subraya esa característica fundamental del juego, que, a diferencia de otros juegos como el ajedrez o el bowling, por ejemplo, no

opera por "turnos," ni obedece a límites cronométricos como el basquet. Cuando la bola no está quieta, el macrorelato está condenado a perseguirla vaya donde vaya, venga de donde venga y, luego, cuando se detiene, ese relato hasta puede desaparecer. En suma, en el fútbol, una jugada es el conjunto (alternativo) de actos relativos a la bola en movimiento. Un partido es, a su vez, el conjunto de esas diversas unidades. Dentro de un partido, cualquier tipo de pelota muerta signa, por su parte, el fin de una jugada y el inicio de otra, desde el pitazo inicial del árbitro hasta su pitazo final. En TV, cuando la pelota no se mueve, el macrorelato puede irse con sus cámaras a otra parte o, muy frecuentemente, le cede la palabra al microdiscurso. En TV, discursivamente hablando, la bola, **"sin embargo, se mueve,"** como siguiendo a Galileo destaca Valdano, cuando paradójicamente permanece (quieta) en el centro de la pantalla.⁷

QUINTO

Como el diseño contextual ya indicado, el microdiscurso es un discurso fragmentado, es aquél constituido, en

principio, por los *replays* que reiteran no sólo los goles sino también los casi-goles (o "vicegoles," como propuso Wenceslao Fernández, cf. García Candaú 1996: 110), los fuera-de-juego, las faltas y, a veces, el cómo salió la bola de la cancha. A diferencia del diseño contextual que, de una u otra manera, sigue el tiempo del juego y sus pausas, el microdiscurso tiene otro tipo de tiempo: es un retorno a lo sucedido. Es volver, volver, volver a los brazos del macrorelato otra vez. Como, a menudo, narra las escenas pasadas no sólo desde el punto de vista del macrodiscurso previo sino los mismos "hechos" pero desde varios otros ángulos suplementarios —los *replays* de goles, sobre todo, pero no únicamente— hasta puede considerársele una especie de metadiscurso, es decir, un discurso que, a su manera, comenta, analiza, ilustra el discurso previo. Aunque en la narración "en vivo" el micro sucede directamente subordinado al macrodiscurso y, por lo tanto, habría que considerarlo fundamentalmente pasivo y dependiente —copia de la copia, diría Platón; mera copia y robo, diría Joyce—, a la larga, resulta relativamente autónomo. Al respecto, una prueba de esa auto-

7. En el libro citado (cf. supra, nota 2), en sus conclusiones ("A modo de final"), luego de haber analizado y criticado a la televisión vaciándola de sentidos y, con ella, a todos los discursos que, hoy por hoy, circulan, González Requena anota: "Lo que se olvida es, después de todo, algo tan sencillo como esto: que para que la comunicación pueda conservar su digno nombre lo importante es tener algo (necesario) que decir y decirlo, sólo, cuando es necesario. O, en otros términos, que," subraya el autor, "sólo el silencio dota de sentido y de espesor a la palabra" (1995: 160). Independientemente del análisis y las conclusiones de González Requena, podemos aprovechar su conclusión —también premisa, dado el "olvido" que menciona— para subrayar el papel de la "bola muerta" como "el silencio que dota de sentido y espesor a las palabras," en nuestro caso, "a las jugadas." Curiosamente, dicho sea de paso, González Requena no incluye a Wittgenstein entre los múltiples autores que utiliza en su texto; curiosamente, digo, porque ese criterio del silencio como clave de sentidos fue instituida por el autor del *Tractatus*.

nomía son los resúmenes de los partidos que difunden los (posteriores) noticieros deportivos o, más inmediatamente, las síntesis al medio tiempo o al final de los juegos: detalles más, detalles menos, el relato rescatado es el del microdiscurso que resulta ser algo así como la síntesis —¿la esencia trascendente?— televisiva de un partido; basta pensar en los goles que, a menudo, son el único saldo de un partido en los noticieros deportivos de TV. Porque, finalmente, como ya sabemos, las copias y los robos son clave de toda trascendencia.

En esa vena, este microdiscurso es el que más fácilmente delata los prejuicios básicos del fútbol en TV. En la tele, el fútbol consiste básicamente de los momentos dignos de *replay*: los goles, los casi-goles, los fuera-de-juego y las faltas. Es como un sistema de subrayados que, a su manera, delata lo que el código quiere que se considere lo fundamental del juego. Como es fácil inferir, el microdiscurso es básicamente normativo pues, salvo en los casi-goles, sus apariciones implican, de una u otra manera, las decisiones del árbitro (y sus colaboradores). Por otra parte, esta normatividad se articula directamente con las condiciones de enunciación de este discurso. Para enunciarse, éste precisa de un corte temporal en el macrodiscurso (en el juego), de modo que el *replay* interfiera lo menos posible con éste, por eso, casi todas las intervenciones microdiscursivas mencionadas implican algún tipo de pelota "muerta." En el microdiscurso, los fragmentos que lo constituyen coinciden, en general, con pausas en el juego, o sea, cuando la pelota se detiene, es decir, cuando el

macrorelato del juego "calla." Ahí alterna con el diseño contextual o sus microsecuencias. Salvo algún tiro libre directo o una salida —a veces goles— inmediatamente ejecutados, el fútbol común y corriente es un juego discontinuo hecho de pelotas activas y muertas; en cambio, en TV, el fútbol es, se diría, un juego continuo donde el microdiscurso ocupa las pausas del juego en el macrodiscurso o su diseño contextual. Y, ahí, la pelota es la clave de los pasajes, digamos, interdiscursivos: cuando la bola se detiene en el macro, vuelve a moverse en el microdiscurso —más lentamente, en general, debido al frecuente uso de la "cámara lenta" en esas reiteraciones.

SEXTO

Lo hasta aquí descrito es sólo un modelo ideal. En los hechos, el macro y el microdiscurso no sólo alternan sino se entreveran o, mejor dicho, se interfieren. La interferencia más frecuente es, muy probablemente, la de las sucesivas reiteraciones de un gol, cuando el microdiscurso prolonga la emisión de sus distintas "versiones" o reitera, una y otra vez, el gol logrado. En muchos casos, cuando el macrodiscurso retoma la palabra, el juego ya "había" recommenzado. Algunas reiteraciones de casi-goles operan de la misma manera. O sea, en los hechos, el macro no siempre puede seguir el juego en el tiempo que le corresponde: el microdiscurso interfiere con él. Curiosamente, si algo "importante" sucede en ese lapso, el macro debe inmediatamente cederle la palabra al micro para que éste relate —si cuenta con imágenes relativas— lo que no le per-

mitió decir; ahí, el tradicional pasado reiterativo del microdiscurso se diluye: ya no reitera, presenta, cuenta, muestra por "primera vez," aunque a destiempo. También, muchas jugadas inmediatas después de faltas o de *off sides* o los contrataques después de los casi-goles suelen desaparecer del macro, debido, otra vez, a los excesos temporales de la reiteración microdiscursiva. Como, en esa vena, anota Angel Cappa en su "La mirada dirigida: Fútbol por T.V.":

Hay una falta intrascendente en la mitad de la cancha. El juego sigue casi inmediatamente, pero no lo podemos ver porque la TV se entretiene en la falta. Nos la muestra una y otra vez, desde una cámara y desde otra, desde un plano y desde otro. Nos extasiamos en detalles que no tienen ninguna importancia para el desarrollo del juego. Aparecen en los primeros planos gestos, músculos tensos, trozos de césped que se desprenden, gotas de sudor.

Cuando nos vuelven a mostrar el partido, la pelota ha ido a parar al corner. No tenemos idea de lo que pasó (1996: 185).

En general, la cara oral del fútbol en TV tiende a suplir esos vacíos, pero, debido a su bilingüismo, no siempre sabe qué decir y, a la larga, sólo resulta una especie de prólogo a la memoración-narración delegada al microdiscurso. La oralidad también interfiere constantemente tanto con el macro como con el microdiscurso. Notablemente, en TV, los relatores y comentaristas frecuentan un "código de perplejidad," se lo podría llamar, bilingüe ciertamente, que se desarrolla tratando de discernir los "hechos" tanto en las juga-

das (in situ) como en las imágenes. Por ejemplo, las faltas —sobre todo los pénales— y los *off sides* son objeto de frecuentes y relativamente largas especulaciones, cuya temporalidad no sigue a la del juego; además, de acuerdo al grado de perplejidad en la jugada (y sus imágenes), no es infrecuente que el microdiscurso vuelva, más adelante, desde otra perspectiva generalmente, sobre el mismo tema. Este "código de perplejidad" es parte de la cara normativa (cf. *supra*) del fútbol en TV y, como en el caso de los excesos microdiscursivos, su interferencia depende del grado de su (ab)uso.

En los hechos, pese a su carácter complementario —y en vínculo temporal— al macrodiscurso, los diseños contextuales, aunque muestran mucho, en general, interfieren: entran y salen a su antojo, como en las intrascendencias destacadas por Cappa (cf. *supra*). El rostro de un jugador + un pedazo de tribuna y sus hinchas + tres jugadores en precalentamiento + los gestos del árbitro al pasar + reacciones de la banca de suplentes + el rostro de una muchacha + una (enorme) pelota quieta + ... no siempre resultan en un acompañamiento al juego y su relato. Ciertamente, los telespectadores saben localizar y, se diría, hasta ordenar ese *collage* en un contexto relativo y progresivo al juego, pero, de todas maneras, también es cierto que esas imágenes "dicen" sin saber muy bien "qué quieren decir." ¿Por qué un aleatorio jugador y no otro?, ¿por qué una celebración de gol con arquero incluido y otra con banca de suplentes? ¿por qué esta panorámica de la tribuna en este momento y no en otro? Etcétera. Aunque no faltan constantes

—miradas a los dos DT, por ejemplo, o seguimiento del goleador y su celebración—, el diseño contextual es una interferencia por dispersión. Quizá en casos particulares, sería posible analizar, por medio de esas imágenes, los criterios que emplea —o que guían a— un determinado editor o director de la transmisión, pero, en general, las imágenes contextuales entran y salen, como dijimos, a su antojo, y, por ahí, “hablan” mucho pero sin mayor coherencia. En consecuencia, como se sabe: “quién mucho habla, poco aprieta” (lowquacity, diría Joyce).

En las transmisiones exclusivas, sobre todo, la TV inserta, a menudo, pequeñas imágenes comerciales en las esquinas superiores o al pie de la pantalla. Casi todas tienen su propia “voz” (comercial). Son relativamente fugaces pero no infrecuentes. Aunque seguramente “pagan” —o ayudan a pagar— la transmisión, no sólo interfieren con el relato sino, teniendo en cuenta la pantalla misma, se diría que hasta lo tapan, occultan, aunque parcialmente. Introducen, de todas maneras, un código ajeno al partido, que el espectador debe integrar o excluir. Se trata, pues, de un otro tipo de interferencia más. (Y, casi en la misma vena, ni qué decir de las retransmisiones locales que, por hábito o defecto, dejan los logos del canal, todo el rato, en una o más de las esquina(s) de la pantalla). Esa operación permite destacar, una vez más, la importancia de mantener la imagen de la pelota en el centro de la pantalla (cf. *supra*); en este caso, para que la publicidad propia o ajena se vea y el juego no “perjudique” a la publicidad.

En suma, el fútbol en TV parece tener un múltiple discurso, más o menos constante. Fundamentalmente, el macrodiscurso (lúdico y contextual) alterna con el microdiscurso. Las voces de relato y comentario orales acompañan, bilingüe y perplejamente, la transmisión. El seguimiento de la bola —cuya imagen, en rigor, casi no se mueve— es el hilo conductor de este entretreído discursivo y, además, permite apreciar mejor en qué consiste una “jugada” de fútbol. Pero no sólo es un discurso múltiple sino, en los hechos, es también un conjunto de múltiples interferencias. Desde la teoría de la comunicación, se diría que informa, sin duda, pero en medio de una neblina de ruidos.

SÉPTIMO

Ese conjunto de disonancias es sospechoso y hasta reprobable para dos tipos de puristas: los que no cambian el partido *in situ* por nada y aquéllos que abogan por la racionalidad en/de los discursos. Desde ya, en este segundo caso, habría que decir que su ideal no es de este mundo o, por lo menos, no pertenece al “orden del discurso” (Foucault); la noción misma de discurso (cf. *supra*) implica una multitud de “voces” y, por principio, no implica convergencias ni excluye interferencias. En el primer caso, sólo habría que subrayar que el relato de una secuencia de hechos es otro tipo de hecho y que, para no perderse en el camino, no habría que olvidar su diferencia pese a los vínculos que, ciertamente, se pueden establecer entre ambos casos, entre ambos “tipos

de hechos": la luna y la manzana, ciertamente, ambas caen, pero, el que ambas obedezcan, newtoniamente hablando, a la "Ley de la gravedad" no implica que a la luna debamos exigirle los rasgos de una manzana y viceversa. O, tal vez, Adán "estaba," en ese momento del que tanto se habla, "en la Luna."

Insistiendo en los purismos: quizá existe un arquetipo platónico del juego, con suficientes variables —tipo los granos de trigo que, según la leyenda, corresponden a la progresión geométrica afín a los 64 cuadrados en un tablero de ajedrez— como para explicar los innumerables partidos de fútbol que se jugaron y juegan, quizá; pero, en los hechos, no es inmediatamente verosímil que ese posible arquetipo también incluya, por ejemplo, las antagónicas interpretaciones que los hinchas rivales tienen de un mismo partido o todas las posibles imágenes fotográficas que recogen los periodistas para sus matutinos y revistas, o, más radicalmente, es harto inverosímil que ese arquetipo haya previsto —porque el fútbol no sólo se juega sino: ya se jugó, mucho y desde hace bastante tiempo— la posibilidad técnica de poner en órbita satélites de comunicación para difundir, internacionalmente, algunos de los partidos previstos en esa idea, dicho sea otra vez con Platón. En otras palabras, ese arquetipo, si existiera, no corresponde a lo que llamamos "fútbol." Porque, como diría Valdano (cf. *supra*), aunque los entrenadores transformen a los jugadores en piezas, a pesar de todo, la bola se mueve. Estoy en Cochabamba (Bolivia) y digo: "Mañana juegan las selecciones de Argentina y Ecuador en Bue-

nos Aires." Obviamente, estoy hablando de fútbol: aunque el juego todavía no sucedió; el fútbol, por lo tanto, no (sólo) es el juego que se juega, pese al parámetro —eliminatory para el Mundial del 98!— que motivaría referencialmente mi expresión; en este caso, es algo de lo que se puede hablar ilocutivamente (por lo de "mañana") y tundiendo clases (Russell o Groucho Marx) e incluirlo en un argumento (aparentemente) lógico. Eso es también (parte) del fútbol: poder hablar, mal o bien, del juego. Por lo que hemos anotado en torno al **Finnegans Wake** y al fútbol en TV, el lector ya sabe hacia dónde apuntan estas notas (¿al pie?): hacia la pluralidad de discursos (y hechos) en los que se juega al fútbol. Antes de examinar un poco el papel de la imaginación (cf., precisiones, *infra*) en ese entrevero, podemos señalar, de paso, lo que pragmáticamente serían los arquetipos del fútbol: más que algunos extraordinarios partidos —algo no inverosímil, por otra parte—, los arquetipos del fútbol son, simplemente, ciertos equipos, jugadas y, notablemente, ciertos jugadores. No hay por qué ir más lejos (cf., por ejemplo, Galeano 1996: *passim*; "Las cuatro coronas," Cappa 1996: 95-100). Veamos, a continuación, el recurso a la imaginación en relación a los múltiples discursos destacados, sus ruidos y sus encuentros.

El fútbol, como toda actividad humana, desde el reconocimiento de nuestro rostro en un espejo (plano) hasta la construcción de teorías y utopías, pasando por la curiosa facultad de mentir o escribir **La guerra y la paz**, no sólo sucede en una cancha (de tierra o césped) o en una pantalla de televi-

sión, también sucede en ese otro terreno que llamamos "imaginación" o, mejor dicho, transita por la imaginación por medio de diversos discursos — donde nada impide considerar a la experiencia *in vivo* como parámetro referencial: de ahí los arquetipos pragmáticos mencionados— para llegar a eso que se conoce como "fútbol" y que reconocemos en diversas y múltiples actividades.

Desde ya, el fútbol no es, pese a las apariencias, un monólogo. Por ejemplo: ningún "hinja de fútbol" digno de ese nombre, de esos que fielmente siguen a su club desde las tribunas en todos sus partidos, frecuente un único código; no desaparece con el final de un encuentro, porque, después, no sólo celebrará o lamentará el resultado sino también, sin duda alguna, articulará el que vio con otros partidos —en los campeonatos, por ejemplo— recurriendo a otros muchos medios informativos ajenos, temáticamente, al partido en el que, como miembro de una barra o (mero) espectador participó; es decir, el fútbol no sólo sucede en las canchas. De esos hinjas se dice que asisten al partido el domingo, lo reviven y analizan entre ellos por medio de charlas, diarios y revistas, radio y televisión, hasta el miércoles, y, a partir del jueves, especulan sobre el próximo partido hasta el

nuevo pitazo inicial. *In situ*, esos hinjas, dicho sea de paso, no sólo ven sino cantan, corean, un partido, bajo un sistema tribal de celebración⁸ que, entre otros, hasta motivaría principios de "identidad nacional," como analiza Sergio Villena a propósito del fútbol costarricense ("Fútbol, mass media y nación en Costa Rica," en Villena et al 1996: 9-20). Pero, además, el "fútbol" no se acaba en los partidos y su entorno. Basta pensar en la construcción y reconstrucción de sus épocas, mitos o estilos locales e internacionales, en base a relatos, informaciones, archivos visuales (fotografías, cine, videos), etcétera, totalmente ajenos —e imposibles, participativamente hablando— a una cualquier experiencia "individual." ¿Quién no sabe de Pelé? ¿Cuántos lo han podido "ver" en las canchas del 58 o 70? Cumplió 18 años en medio del Mundial del 58, allá en Suecia y, como vimos, acompañó a Garrincha en "Os três maiores minutos da historia do futebol." Y, aunque, como en el caso de Pelé, podemos pensar en una figura internacional, para subrayar una vez más la pluralidad implicada en el fútbol, no habría que olvidar, por ejemplo, todas las leyendas locales —equipos, partidos, jugadores, jugadas— incomprensibles, en rigor, de un lugar a otro, de una generación a otra, tanto que, salvo ar-

8. En este caso, la noción de "celebración" es independiente del resultado (creciente o final) del partido; se la podría asociar a la de "ritual" si, en el caso de una victoria, a este criterio —más sincrónico que diacrónico— se le podría forzar un principio de continuidad: para también explicar, bajo un marco común, las multitudinarias manifestaciones de júbilo que las victorias suelen provocar, sobre todo, luego de los partidos entre selecciones nacionales y en relación a los Mundiales. En estas manifestaciones "nacionales" de júbilo, dicho sea de paso, los espectadores *in situ* serían cuantitativamente insignificantes, la absoluta mayoría festeja el partido que vio en la tele o escuchó en la radio.

duos trabajos suplementarios, esas fuertes interferencias carecen de solución: en el mundo, por ejemplo, seguro que no faltan hinchas que ignoran a Sivori, Ugarte, Puskas o al San José de Armando Escobar y Cía. Etcétera.⁹

En otras palabras, aunque el juego se conoce en los pies, es decir, se aprende a conocerlo en los pies y en los baldíos del barrio, como diría Menotti, el fútbol como institución lúdica —no burocrática; para eso se tiene a la FIFA—, debido a la pluralidad discursiva que implica, se construye en el terreno de la imaginación y resulta del entrevero de experiencias *in situ*, lecturas, charlas, debates, chismes, transmisiones radiales, etcétera y, en lo que nos ocupa, transmisiones televisivas. Por eso, dicho sea de paso, discursivamente hablando, no se puede privilegiar sin reducciones la primacía de uno u otro de los discursos en juego. “Pero,” se dirá, “la experiencia *in situ* no es un discurso.” Tiene razón, en última instancia, no, no es un discurso, es un conjunto de hechos y, empíricamente hablando, no es improbable que, como conjunto de experiencias, conforme nuestro horizonte referencial; pero, en la otra punta, los discursos también son hechos o, más precisamente, como diría Searle, son “hechos de habla.” Al hablar, por dar el ejemplo más elemental, no sólo decimos algo también **hacemos** algo: hablar, precisamente. Por ahí, tanto los hechos de *facto*, valga la redundancia, como los hechos de habla, “en los hechos,” se informan mutuamente y se articulan en la imagi-

nación. Quizá se articulan en otros terrenos más, quizá la razón también ayuda con inferencias o, quizá, las pasiones y deseos —si podríamos aislarlas, con el perdón del psicoanálisis, de la imaginación— y, quién sabe, el conocimiento científico también tienen su parte en el armado relativo, quizá; pero, viendo una revista —*Life*, creo— y la reproducción fotográfica de las gambettas de Omar Orestes Corbatta en Chile, para las eliminatorias del 58, me es más fácil pensar que la imaginación es la que me ayudó a reconstruir esa magenta del fútbol que las inferencias de una razón, las fijaciones de una pasión o las leyes de la física, teniendo en mente, además, el previo relato por radio del partido, y, las descripciones y comentarios que, luego, circularon en los periódicos. En otras palabras, como enseña Occam, aunque jueguen otros factores, la imaginación bastaría para entender que el fútbol (hechos de *facto* y hechos de habla) se arma recogiendo y articulando una multitud de materiales. La radio no ve, pero cuenta y comenta un partido, y, sin mayores problemas, la entiendo; los diarios y revistas cuentan, comentan e ilustran un partido, y, sin mayores problemas, los entiendo. Asisto a un partido y, sin mayores problemas... Y así sucesiva y relativamente, como ya nos indicó Joyce, *The last word in stotentelling*.

Pero, antes de seguir, ¿qué es esto de la “imaginación”? Desde ya, podemos asumir, sin mayores problemas, el criterio del sentido común que reco-

9. Una excelente guía para explorar el mundos de todos los fútbol posibles es el ejemplar **Épica y lírica del fútbol** de García Candau. Es también, como sospecha el autor en su “Prólogo,” la más completa antología poética en torno al fútbol que, tomando sus palabras, “no me consta que exista en el mundo” (1996: 10).

noce en ella la capacidad de entender algo que no ha sido personalmente experimentado, algo que todavía no ha sucedido o que escapa a los cánones de la vida cotidiana: "¡Imagínate, el José tenía una fortuna oculta!". Aunque los filósofos han hurgado tanto, pero tanto, en otra de sus facetas que han acabado por destrozarla, con el sentido común, también podemos asociar la imaginación con la capacidad de "ver," subjetivamente, no una cosa o un hecho sino su "imagen" —de ahí, precisamente, el término.¹⁰ Personalmente, creo que la canción de John Lennon "Imagine all the People," desde su título, recoge muy bien estos sentidos del uso común de la palabra. No hay que olvidar su faceta más activa, aquélla asociada con la capacidad de inventar, frecuentemente asociada a las prácticas artísticas y, últimamente, científicas (en la propuesta de "nuevas" teorías, por ejemplo). Como se puede leer, todas éstas son operaciones ("mentales") cuyos productos se atribuyen a la imaginación. No es necesario, aquí, indagar hasta las posibles enzimas que, en el ADN de los humanos, posibilitarían esas operaciones. Todas estas operaciones tienen algo en

común: que no necesitan de una relación directa "objetiva," como se dice, con sus elementos, medios o productos. En otras palabras, utilizando la fórmula de Saussure en su **Curso de lingüística general** a propósito del "signo" en el lenguaje hablado, la imaginación implicaría un "principio de arbitrariedad" (i.e., independencia) respecto a las cosas que trata (cf. Saussure 1995: 90-92); por eso es posible proponer un mundo que no existió ni existe: "Imagine all the people." La imaginación, entonces, opera sin mayores determinantes externas.¹¹ Es, por lo tanto, un terreno apto para todo tipo de articulaciones.

Eso por un lado; por otro, más operativamente, nuestro recurso a la imaginación tiene que ver con el problema de articular de alguna manera diversos códigos, sin reducirlos ni a una mera función referencial (el fútbol *in situ*) ni recurrir a un posible arquetipo (cf. *supra*) que hubiera previsto la puesta en órbita de satélites para la TV. Se trata, en primer lugar, de contar con un criterio capaz de tratar cosas y hechos sin necesidad de ellos, hasta de "verlos" sin haberlos visto. En segundo lugar, se trata de la posibilidad de

10. Digo que los filósofos han acabado por destrozar el criterio común porque, no sin razones ni argumentos, por supuesto, han hecho, por ejemplo, de nuestras percepciones otras tantas imágenes ("representaciones") pues, claro, sólo vemos los rebotes de la luz en "algo" (que, por lo tanto, se nos escapa), entravando esas imágenes, en muchos casos, con los conceptos que tenemos del mundo, sus hechos y sus cosas, y así sucesivamente, hasta convertir al "verdadero" mundo en algo así como la historia de la suma de todo tipo de nuestras imágenes (=percepciones + conceptos + objetos imaginados + etc.) ordenadas bajo la omnipresente Razón.

11 Todo discurso obedece también al "principio de arbitrariedad," lo que no le impide realizar tareas referenciales, es decir, vinculadas a la realidad. Para no alejarnos mucho de la TV, el cine, por ejemplo, puede decir referencialmente en un documental, o sea, habla de lo externo sin problemas, pero también, gracias a su arbitrariedad discursiva, nos puede contar **La guerra de las galaxias** hasta **El retorno del Jedi**.

combinar cosas y hechos —relatos, en nuestro caso— que no, necesariamente, pertenecen a un mismo y determinado conjunto, para poder copiarlos y robarlos (Joyce), pero que, a la larga, no necesariamente se estorban mutuamente: Don Quijote caminando por La Mancha. En tercer lugar, se trata de entender porqué una misma cosa o hecho —ya podríamos añadir: o imagen— no resulta en un único y definitivo sentido: piénsese en las versiones partidarias en torno a un penal o en los comentarios y reacciones en torno a un juego. Y, finalmente, también se trata de contar con un criterio capaz de explicar construcciones míticas a partir de lo cotidiano, utopías, como la figura de Di Stefano —ya hemos mencionado otras— o, para las nuevas generaciones, la de Maradona (sólo jugando). El recurso a la imaginación permite explicar estos hechos, subrayando, en nuestro caso, la pluralidad de los discursos en juego sin necesidad de encerrarlos en un único patrón (referencial o arquetípico). El producto de esas operaciones es lo que se ha denominado “fútbol”: una construcción imaginaria o, muy probablemente, varias construcciones imaginarias que nos permite(n) manejar una multitud de fenómenos (dichos y hechos) afines pero no reductibles entre ellos. Estas

construcciones son, además, las que, por principio, permiten discernir el alcance de las interferencias tanto al interior, digamos, de un mismo código como las que resultan del entrecruce entre varios de ellos.¹²

No quiero aquí resolver el problema tácito de si esas construcciones son, finalmente, generales o si constituyen un conjunto de particularidades afines, pero, en todo caso, ambas posibilidades se construirían en la imaginación. Aun, y sin mayores problemas, teniendo en cuenta el posible uso o conocimiento de un único conjunto de hechos —es decir, alguien sólo ve jugar fútbol en las canchas o sólo lo sigue por radio o sólo lo ve en TV—, hasta las prácticas monológicas resultan, a la larga, en una articulación que también se llama “fútbol.” “Dime, tú que estabas ahí, el tiro al palo que rebota hacia la línea, ¿entra o no entra?, ¿era o no gol?” “No sé, no se podía ver bien y eso que estaba cerca. Todo era tan rápido” “En los replays tampoco se pudo ver, parecía que sí, parecía que no.” Dos códigos distintos podrían hablar de “lo mismo.”

En suma, el conjunto de hechos relativos al fútbol no obedece, pese a las apariencias, a un código común; ni siquiera en la experiencia *in situ*, en la que, desde ya, un espectador en la

12. Un criterio clave para entender el cómo de estas construcciones es el de “abducción,” propuesto por Ch. S. Peirce, el “padre de la semiótica,” en contraste con la “deducción” e “inducción.” En breve, la “abducción” propone explicaciones de lo desconocido en un terreno aplicando criterios de lo conocido en terrenos totalmente ajenos —gracias a la “libertad,” diríamos, que permite la imaginación. Una muy clara y entretenida explicación de este concepto es la que ofrece Umberto Eco al caracterizar los cuentos policiales (**Seis problemas para don Isidro Parodi**) de Borges y Bioy Casares (cf. Eco 1988: 173-184). Notemos, al pasar, que aunque ésta es nuestra última nota a pie de página no nos hemos alejado casi nada del epígrafe (inaugural) de Joyce: en su ensayo, Eco destaca que “en inglés abduction significa ‘raptó, robo’ [!]” (:180).

curva norte no necesariamente ve el mismo partido que un otro en la popular, aunque finalmente conozcan el mismo resultado del —¿mismo?— partido; y ni qué hablar de las barras y sus perspectivas, a priori, reductivamente ofensivas. Dada su diversidad, todos estos códigos, de facto o de habla, se interfieren mutuamente. Cada uno dice lo suyo y a su manera. Su conjunto es una otra —y mucho más densa— neblina de ruidos, articulable y discernible gracias a la imaginación. Teniendo en cuenta la axiomática del juego (triunfo, derrota, empate) y sus normas —no necesariamente todas—, el fútbol no es tanto el resultado de algo así como un arquetipo de los “factores comunes” que, en ese conjunto de interferencias armamos, deslindamos y conjugamos en el terreno de la imaginación, sino más bien, por su intermedio, un saber transitar por todos esos caminos, un saber, se diría, seguir y distinguir las distintas jugadas discursivas en juego, una tras otra, una entreverada con otras. Recogiendo un ejemplo que, en lo que nos ocupa, creo arquetípico, es por eso que entendemos a Galeano que nos cuenta como Soriano le cuenta como Sanfilippo le contó su gol contra Boca: el compilador cede la palabra a un narrador el que, a su vez y a su manera, recoge la experiencia del principal actor de, en este caso, una ya mítica jugada —para los hinchas de San Lorenzo, sobre todo; no tanto para los de Boca, naturalmente—, con muchas otras voces entreveradas con el relato principal y, además, en un escenario totalmente ajeno en el que, reductiva y supuestamente, se cree que se jugaría al fútbol; narra —y, además, en una carta, es decir, con un

otro código (más) en juego— Osvaldo Soriano:

Querido Eduardo:

Te cuento! que el otro día estuve en el supermercado “Carrefour,” donde antes estaba la cancha de San Lorenzo. Fui con Sanfilippo, el héroe de mi infancia, que fue goleador de San Lorenzo cuatro temporadas seguidas. Caminábamos entre las góndolas, rodeados de cacerolas, quesos y ristras de chorizos. De pronto, mientras nos acercábamos hacia las cajas, Sanfilippo abre los brazos y me dice: “Pensar que acá se la clavé de sobrepique a Roma, en aquel partido contra Boca.” Se cruza delante de una gorda que arrastra un carrito lleno de latas, bifés y verduras y dice: “Fue el gol más rápido de la historia.”

Concentrado, como esperando un corner, me cuenta!: “Le dije al cinco que debutaba: no bien empiece el partido me mandás un pelotazo al área. No te calentés que no te voy a hacer quedar mal [nótese esta (otra) voz: del “pasado”]. Yo era mayor y el chico, Capdevila se llamaba, se asustó, pensó: a ver si no cumplo [nótese: otra “voz”].” Y ahí nomás Sanfilippo me señala la pila de frascos de mayonesa y grita: “¡Acá la puso!”. La gente nos mira, azorada. “La pelota me cayó atrás de los centrales, atropellé pero se me fue un poco hasta ahí, donde está el arroz, ¿ve?” —me señala el estante de bajo, y de golpe corre como un conejo a pesar del traje azul y los zapatos lustrados—: “La dejé picar y ¡plum! [Thaw !, diría Joyce]”. Tira el

zurdazo. Todos nos damos vuelta para mirar hacia la caja, donde estaba el arco hace treinta y tantos años, y a todos nos parece que la pelota se mete arriba, justo donde están las pilas para radio y las hojitas de afeitarse. Sanfilippo levanta los brazos para festejar. Los clientes y las cajeras se rompen las manos de tanto aplaudir. Casi me pongo a llorar. El Nene Sanfilippo había hecho de nuevo aquel gol de 1962, nada más para que yo pudiera verlo.

Oswaldo Soriano
(Galeano 1996: 122).

Creo que este ejemplo basta para indicar el cómo, dónde, se juega y percibe el fútbol. Para terminar, retomemos un último segundo al fútbol en TV.

Análogamente, aunque sólo se trate de un caso discursivo, pese a sus ruidos y reducciones, por eso también entendemos el fútbol en TV, porque ya

hemos aprendido a caminar; teniendo en cuenta, además, que la TV, en otros objetos de su atención, desde noticieros locales e internacionales hasta entrevistas y telenovelas, pasando por todo tipo de publicidades, también nos ha ido informando acerca de sus códigos; muchos de ellos, dicho sea de paso, directamente derivados del cine. En suma, y más aún, porque para un ya "hincha del fútbol" esas transmisiones no sólo suceden "en vivo" (o "en diferido") sino suceden, sobre todo, en todos los posibles terrenos futboleros —como el supermercado "Carrefour" para Soriano y Sanfilippo— que ha ido armando a lo largo de su vida social en torno a los partidos de fútbol y sus innumerables afines. Es decir, es en ese múltiple terreno, construido en/por la imaginación y en base a muy diversos materiales, donde, finalmente, la bola, "sin embargo, se mueve." Fin, descuentos incluidos a pie de página.

BIBLIOGRAFIA

CAPPA, Angel. *La intimidad del fútbol. Grandeza y miserias, juego y entorno*. Donostia, Tercera Prensa-Hirugarren Prentsa, 1996.

CASTRO, Ruy. *Estrela Solitária. Um brasileiro chamado Garrincha*. Rio de Janeiro, Companhia das Letras, 1995.

ECO, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Tr. Cárdenas Moyano. Buenos Aires, Lumen, 1988.

GALEANO, Eduardo. *El fútbol a sol y sombra*. Santiago de Chile, Pehuén-Siglo XXI, 1996 2a.

GARCIA CANDAU, Julián. *Epica y lírica del fútbol*. Madrid, Alianza Editorial, 1996.

GONZALEZ REQUENA, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la modernidad*. Madrid, Cátedra, 1995 3a.

JOYCE, James. *Finnegans Wake*. London, Faber & Faber, 1971 3a.

POE, Edgar Allan. *Historias extraordinarias I*. Prólogo, traducción y notas de Julio Cortázar. Madrid, Alianza Editorial, 1997 13a.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Tr. Amado Alonso. Madrid, Alianza Editorial, 1995 6a.

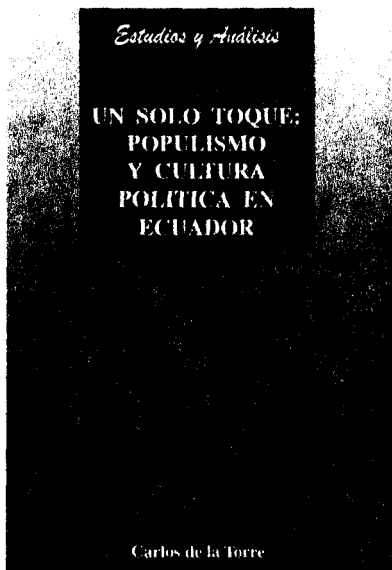
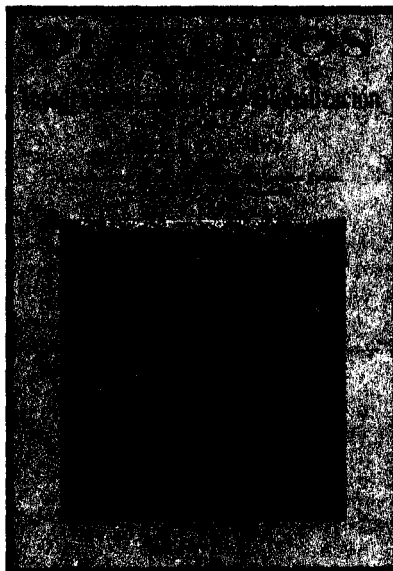
SORIANO, Oswaldo. "Gol de Sanfilippo." En: Galeano 1996: 129.

VALDANO, Jorge. "Y, sin embargo, se mueve," *El país*, 29.01.1996.

PUBLICACIONES - CAAP

**SECCION: DIALOGOS
INTEGRACION COMERCIAL
Y GLOBALIZACION
AUTOR: WILMA SALGADO**

El CAAP ha puesto en circulación el quinto texto de su serie DIALOGOS, esta vez dedicado a uno de los temas más actuales y de crucial importancia para el presente y futuro del país. En tiempos de apertura comercial como nuevo "paradigma", INTEGRACION COMERCIAL Y GLOBALIZACION, mediante un debate permenorizado y reflexivo de la autora, Wilma Salgado Tamayo, trata de problematizar sobre las consecuencias e implicaciones de este proceso. El texto presenta los comentarios y aportes de Alberto Acosta, Roberto Betancourt, Luis Luna Osorio y Patricio Martínez.



**SECCION: ESTUDIOS Y ANALISIS
UN SOLO TOQUE: POPULISMO Y
CULTURA POLITICA EN ECUADOR
AUTOR: CARLOS DE LA TORRE**

Este trabajo estudia los rituales electorales, analiza la oratoria de Abdalá para comprender la imagen que presentó de si mismo como el "líder de los pobres". A lo largo del texto se establecen las interacciones entre la política y la vida cotidiana, hacia explicar la manera como se configura la cultura política en Ecuador