

El telefútbol: Un género audiovisual*

Germán Muñoz**

En la era de los nuevos cíclopes y de las ventanas electrónicas, nada se puede resguardar de los efectos inquietantes de esa loca de la casa que transforma lo que toca, y se ha dedicado a transformar aquello que antes era sólido, consistente, macizo... o al menos irreductible a intangibles visuales. Es el caso de los sentimientos, de la música y del no menos fantástico ejercicio balompédico.

Al principio nadie se dio cuenta. La pantalla iluminada, titilante, parecía consagrada a ilustrar noticias y a divertir inocentemente, respetando los terrenos vecinos: el teatro, el sonido, el juego, el suspenso cinematográfico, el arte. Pero poco a poco ha ido perdiendo el respeto, ha invadido, ha pirateado, ha usado su varita mágica para convertir en plenamente audiovisual el melodrama, el mini-cuento publicitario, el musidrama y el video-clip, la puesta en escena de un partido de fútbol.

* Adaptación del artículo de Charles Tesson, aparecido en Cahiers du Cinema, N° 386, para ser usado en un curso de televisión.

** Master en Lingüística y candidato al doctorado en Ciencias de la Información y Comunicación de la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales, París. Docente de la Universidad Javeriana y Externado de Colombia. Coordinador del proyecto de post-grado de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Javeriana.

He escogido este último para plantear una hipótesis: en los noventa minutos, en el rectángulo verde, sagrado, los veintidós jugadores y el árbitro crean un espectáculo y un arte, que llevado a la pantalla pequeña en el momento mismo en que ocurre es igual a una película de Hitchcock, en el manejo de espacio, tiempo y movimiento.

Las coincidencias son impresionantes: pantalla y campo de juego son rectangulares y planos, encuadres y reencuadres se hacen en función de momentos de clímax, de movimientos y acciones fugaces, de audacias y violaciones a la ley, de "tiros", "fusiladas", "penas máximas", desde ángulos insólitos en el límite del campo visual. Y aunque el partido tiene su propia lógica y la retransmisión televisada opera en otra dimensión, en la imagen se confunden en una misma puesta es escena. Podría decirse que así como se habla de la fotogenia, "ese aspecto poético extremo de los seres y de las cosas, que hace despertar lo piantoescó, que sublima y transfigura, que revela la belleza secreta, la belleza ideal de los movimientos y de los ritos de cada día", también existe la telegenia, que modifica nuestra manera de mirar los juegos colectivos y que retroactúa sobre la manera de jugarlo en el campo deportivo.

Es verdad que los directores técnicos de los equipos se han acostumbrado a mirar y a juzgar en detalle cada jugada y cada jugador, en una especie de disección puntual, repetida, que permitirá luego neutralizar al enemigo. Y de hecho, los equipos juegan cada vez más a impedir que los adversarios hagan su juego, a destruir su iniciativa.

Arriesgan el mínimo en el estadio, como consecuencia de haber analizado hasta la saciedad los fantasmas. En la selección colombiana de fútbol del profesor Maturana, parece predominar una concepción diferente que valoriza su propio juego (pases cortos, toque rápido, técnica individual y colectiva, defensas laterales ofensivas, aperturas y demarcaciones, paredes) y que debe imponerse a cualquier adversario sin que importe cómo juegue. Sin embargo, en su ambición de clasificar para el próximo mundial se impone mirar y a la vez esconder su juego, para impedir que antes de salir al campo de juego se haya mostrado la carta ganadora en el campo visual (en la pantalla).

Hoy no deja de ser ventajoso para un equipo poseer toda la memoria visual de sus contendores, en la medida en que sus jugadores son a la vez actores, que deben conocer sus papeles a la perfección y que, en consecuencia, saben cuándo entran al escenario, cómo manejar la situación y de qué manera hacer la réplica que conviene. Cuando sólo existen imágenes mentales un poco vagas, proyecciones abstractas y hermosas, el relato y los argumentos se enredarán, en detrimento del suspenso y de la solución en el área de castigo. Hay un riesgo cuando se juega fútbol con libreto en lugar de fútbol intuitivo: la obsesión de controlar todo, como si se tratara de un video-juego en un monitor. No tardan en aparecer tele-entrenadores que dirijan su equipo con tele-comandos, a partir de la imagen que verán en su tele-receptor.

La ingenuidad tiende a desaparecer. Cada equipo llega a jugar con su escaleta bien definida, sus desgloses planificados: marcación a presión al comienzo, repliegue defensivo para que el otro se desgaste, contra-ataques fulminantes, desbordes de una punta de lanza, etc. Y en la medida en que cada equipo siga el guión al pie de la letra o no tenga la capacidad de improvisación, sobrevendrá el aburrimiento. El espectáculo exige rupturas y chispas de genialidad en contra de lo programado.

Cuando se acierta en el talón de Aquiles, la máquina perfecta se puede derrumbar. Basta con un penalty, incluso injusto para caer fulminado. O un pase desafortunado al guardián para que se inicie una cuenta abultada en contra. Una falla en el sistema exige replantear sobre la marcha. En el fútbol todo es sorpresa, novedad, una increíble dramaturgia montada sobre el instante que se vive. Las más bellas construcciones narrativas ya no se escriben para el cine, se viven en el fútbol, en el tele-fútbol.

El espectador en un estadio ve todo el terreno con una mirada. Asiste al partido en tiempo real y desde un único punto de vista. El televidente no ve todo pero ve mejor, puede ver la repetición de una jugada desde ángulos diferentes, un gol en cámara lenta, un fuera de lugar dudoso. La multiplicidad de puntos de vista en televisión es ganancia sobre el tiempo real, sobre tiempos muertos, sobre imágenes superfluas.

Cada deporte televisado tiene su propia estructura: en tenis el plano básico es un picado del campo a lo largo, con primer plano de uno de los jugadores de espalda y el otro de frente. Aquí la idea es filmar al menos con una cámara todo el partido. Todos los demás elementos son suplementarios: árbitro, entrenador, público, marcador.

En el ciclismo, es el travelling lateral, el perpetuo acordeón entre la moto que filma y la bicicleta filmada. Ese plan básico funciona sobre un desplazamiento lateral, la profundidad de campo y el punto de fuga. Es Kelly en una trepada, sobrado por Herrera y luego atrapándolo en el descenso: un punto que se queda en el fondo y luego crece progresivamente. El plano básico del ciclismo posee su propia dramaturgia: la tragedia del abandono, de la soledad.

El plano básico del fútbol, a la inversa del tenis, no es fijo ni abarca todo el terreno. Si se filmara el fútbol como el tenis tendríamos un acuario, o un juego de video lejano y abstracto. El fútbol se mira en ligero picado a la altura del centro del terreno, percibiendo la gramilla, los avisos publicitarios en la parte superior del cuadro, puestos en función netamente audiovisual, una panorámica perpetua, reencuadres y largas focales. A partir de ese plano se puede ver la acrobacia del Pibe en la línea de las dieciocho, o el partido entero. Lo realmente interesante es que ese plano básico ha cambiado nuestra manera de percibir, pensar y jugar el fútbol.

El ojo físico, es la distancia real de la cámara al sujeto filmado. El fútbol tiene un regla visual heredada de una escenografía ancestral (teatral, toreril, de coliseo). El espectador debe estar fuera de los límites del terreno aunque debe sentir que *participa en el partido*. El ojo electrónico (de larga focal y en ligero picado) está a la distancia correcta de esa doble verdad contradictoria entre el deseo subjetivo de estar adentro (con los jugadores, enfundado en su camiseta) y la necesidad objetiva de estar fuera (*asistir a un espectáculo y tener prohibido pisar el terreno*) Por eso cuando el cine intenta asumir el ojo físico para filmar el fútbol, disuena porque trasgrede la prohibición. Un travelling lateral en plano medio siguiendo a un jugador por la mitad del terreno no es creíble porque implica un contracampo que no puede ser: los rieles del travelling tendidos en la gramilla impedirían el normal desarrollo del juego. Es un fútbol reconstruido, puesto en escena, hecho para ser filmado en campo contra-campo y plano subjetivo, en tiempo fílmico y no real. En televisión, el ojo electrónico respeta la ley en lo esencial: el tiempo es irreversible y el espacio es sagrado. Aún así podríamos imaginar un árbitro o un jugador equipados con una cámara ultraligera que llevara a las pantallas la emoción que se vive cuando se instala una cámara en un fórmula uno o en una motocicleta de carreras para tener todas las sensaciones en plano subjetivo. El ojo físico tiene de vez en cuando su espacio en televisión (focal normal, mirada horizontal) pero desde la línea lateral o cerca de una portería, sin entrar en el terreno. Sin embargo es excepcional.

El ojo electrónico es el que mira habitualmente aunque a veces deforme o engañe; en muchos tiros al arco uno cree que el balón pasa rasante, cuando en realidad pasa a varios metros del arco. Problema difícil de resolver en una época en que *de los pies del jugador al fondo de la red, la menor distancia es la curva con efecto*.

La mirada en picado es natural para el ojo electrónico que al privilegiar el anclaje de los jugadores en la superficie del terreno concentra nuestra atención en la colocación de los mismos y en la evolución global del juego. La mirada en picado tiende a un fútbol-ajedrez que insiste en la dimensión técnica coreográfica y arquitectónica del juego (estrategia y táctica).

El ideal secreto es el picado de noventa grados, la encarnación viva del tablero negro en el que el espectador mueve sus fichas. La ley normativa de la mirada en picado valoriza el fútbol táctico, el fútbol de esquemas que condena la inspiración libre. Por el contrario, la mirada horizontal, sobre el toque, favorece la dimensión física, gestual, y la técnica individual (el quiebre de cintura). Es el eje normal para la fotografía deportiva que olvida la superficie del terreno, individualiza el gesto y deifica al actor: el plano de fondo no es la gramilla sino el cielo, una masa en las tribunas y el vuelo majestuoso de los guardametas. Es una disposición operática donde el artista es saludado y ovacionado por la multitud.

En el fútbol, el entrenador se encuentra al nivel de los jugadores. Su mirada horizontal está a la altura justa para controlar la forma física y psicológica (fatiga,

nerviosismo) que asoma a los rostros, que la cámara no puede precisar. Le haría falta un monitor de video para tener a la vez un ojo en el terreno y otro en la pantalla como hacen los comentaristas en directo. Esa mirada horizontal fanatiza (exalta la violencia del golpe, del choque o del impacto) y fetichiza (es la fotografía que eleva a calidad de ídolo y guarda el magnífico gesto). El ojo físico es el de la intimidad en el equipo, a diferencia del ojo electrónico, que es el de anatomista, el del analista distante.

Dentro del marco del terreno, la cámara debe escoger. Está obligada a perseguir el movimiento del balón, el cual ordena el curso del juego. Es su único guía, no lo puede perder. Vive en la angustia de extraviarlo en un pase o en un cambio de plano. Para los jugadores el balón es objeto de deseo, centro del desafío, punto de conflicto. Todas las energías confluyen en él hasta el momento en que se produce la expresión del gol. Para la cámara, el balón es el montaje, es quien legitima los cambios de plano y ajusta todo el dispositivo de filmación. El balón justifica los empates de movimiento o los cambios de eje, sutura la cadena de imágenes, así como los microcircuitos de miradas y los diálogos lo hacen en el campo cinematográfico. En una visión parcial, la cámara se focaliza en el balón, siempre en el centro de la imagen y reparte generalmente su mirada en dos niveles: el plano general que permite encerrar varios jugadores alrededor del balón, y el plano medio, enlazado en el eje que contiene un máximo de jugadores. La visión parcial favorece o desfavorece cierto tipo de juego.

Un equipo como el de Uruguay, en su juego físico y recio no gana nada al ser visto por el filtro televisivo y merecería más bien una mirada horizontal que acentuara su real dimensión. Hay otras concepciones del juego que en cambio, ganan en la pantalla: el juego a ras de piso, de pases cortos, de toque de primera (como el brasileño), cuya técnica encuadra perfectamente con la visión parcial impuesta por el plano básico ya que la acción del juego, al desplazarse de un lado al otro del terreno también se desplaza en el marco de la imagen. La visión parcial se transforma entonces naturalmente en visión global de tal modo que la doble articulación del marco de la imagen y el de la evolución del juego son sincrónicas. Lo mismo sucedería en el fútbol jugado a la rusa, en línea recta, directo a la portería, en el cual el juego se desplaza con el balón amarrado al pie de jugadores que devoran el terreno como gacelas. Según la teoría del fútbol total (todo el mundo ataca y defiende, con agrupamientos sistemáticos alrededor del transportador del balón), su concepción de juego satisface plenamente los límites de la visión parcial, al requerir constantemente la panorámica. A la inversa del fútbol técnico cuyo juego se mueve en el marco fijo de la visión parcial, este fútbol total hace mover el marco. Es un fútbol de grandes espacios, un fútbol-paisaje, épico, de olas. Estamos en el extremo opuesto del impresionismo geométrico de los latinos.

El fútbol moderno nació el día en que una nueva manera de jugar puso en crisis el concepto de plano básico. No hubiera sido posible sin la televisión, ya que el fútbol moderno es una respuesta técnica y estética a los límites impues-

tos por la visión parcial. Cuando lo esencial del juego está en el campo de la imagen, en el balón, no hay problema para un ágil director. En cambio, cuando una jugada no se relaciona con el balón directamente o desborda el marco de la visión parcial, más allá del plano, en su campo, todo se complica. En ese preciso instante una emoción puramente televisiva ocurre, cuando el plano básico se desestabiliza, se muestra impotente para mostrar lo que pasa en el terreno. ¿Por qué? Porque tiene que escoger de golpe entre el balón, que está en campo visual, y una acción decisiva sin balón, fuera de campo. Brasil es el inventor del fútbol moderno, el maestro es Pelé. Si tuviéramos que describir el primer plano moderno de la historia del fútbol, el más indicado sería ese gol de Jairzinho contra Italia en la final de la copa del mundo en 1970. Pelé se encuentra delante de la portería enemiga, dentro de las dieciocho yardas y de pronto tira el balón a su derecha. Por una fracción de segundo, uno cree que es un mal pase, una bola perdida, para nadie, ya que se desliza por un campo desierto donde no hay italianos ni brasileños. Y en ese momento, Jairzinho, fuera de campo, aparece raudo y de un tiro cruzado, en plena carrera, marca el gol. El gesto sublime de Pelé desequilibra el juego. El efecto de puesta en escena consiste en vaciar el espacio de juego de su sustancia haciendo un llamado a su fuera de campo. Pelé crea e instala a su alrededor un espacio de juego que es una trampa, al amarrar a su pie el balón y el adversario, para crear al mismo tiempo un verdadero fuera de campo.

Platiní, Maradona y Valderrama son herederos de esta lección que es puro problema de "mirada", para así convertirse en jugadores para la cámara. Esos magníficos pases de 30 metros, calculados al milímetro, plantean una articulación inmediata del campo y fuera de campo excediendo permanentemente los límites del plano básico, que se queda corto ante un director de escena y de cámaras de tanto talento. Es el arte de la anticipación, de pre-ver y de actuar velozmente, lo que los permite tener siempre varios planos de ventaja sobre el sistema televisivo. Su retórica del juego se podría plasmar ante el adversario que le persigue, diciendo: "Tu no estás en el mismo partido que yo veo". En otros términos, el área donde se mueven con el balón, encerrada en el plano básico, no es más que la trampa a donde atraen su presa, la máscara del fuera de campo verdadero.

Si el tenis se emparenta con la estructura campo-contracampo del cine clásico, el fútbol en su evolución desemboca en preocupaciones estrictamente modernas: el fuera de campo es tan importante como el campo visual. Paralelamente, el fútbol moderno requiere de tres elementos que funcionan automáticamente: la mirada, el disparo y el movimiento del cuerpo. Un inventario completo de esta cinética particular la encontramos en Busten Keaton: arranques a contratiempo, frenadas y aceleraciones sobre la carrera, arranques a derecha con salida a la izquierda. Un fútbol que debilita el reinado del plano básico, haciéndolo menos operante, beneficia sin embargo al jugador. El paso de un juego estructurado en el sistema 4-2-4 (cuatro defensas, dos medios y cuatro

delanteros) al 4-4-2, implica la mirada televisiva contemporánea. El plano básico valoriza el distribuidor de balones, a los jugadores dueños del campo y fuera de campo, así como a la cámara, en detrimento de los jugadores que hacen todo un trabajo sin el balón (caso de los atacantes de las puntas), que arrastran adversarios, crean espacios, abren corredores... y cuyo trabajo se percibe ínfimamente en un rinconcito del plano. Por su lado, puede suceder que el papel del distribuidor de balones se haga ingrato en el plano básico, en la medida en que el tele-espectador no puede juzgar certeramente si amarrar el balón es la mejor solución. Ese debería ser justamente uno de los papeles de los comentaristas en la televisión: describir el posible fuera de campo televisivo, (el estado de las marcas individuales sin el balón) llenar y completar las carencias del plano básico.

Si la retransmisión televisada nos frustra en una dimensión esencial del fútbol, en recompensa nos gratifica en otra. El gesto de Pelé es hermoso, visto desde una tribuna del estadio, pero aún más en la televisión, a causa del suspenso, de la duda que introduce en la imagen con la visión parcial que enmascara provisionalmente al destinatario del pase. Ese suspenso se verifica en los tiros de esquina y en los centros atrasados, cuando el balón sobrepasa el segundo palo desierto. En el estadio, de un sólo vistazo, uno sabe si el pase es peligroso o no, mientras que en la televisión debido a la estrechez del marco y al misterio de un posible jugador emboscado fuera del campo, no se tiene la respuesta inmediata.

El fútbol de hoy, el telefútbol, se juega con tres supuestos: el balón en el campo, el jugador fuera de campo, y la movilidad del marco de la imagen bajo presión de múltiples trayectorias (los jugadores y el balón). Podemos pensar que la telegenia del plano básico, la necesidad de estar en completa armonía con él, es el superego del fútbol, su verdadera alma.

CERAMICA



HECHO a MANO

calle 122 N° 25-97

bogotá



Ma. Carolina Londoño