



Gregorio Antón  
1999  
T. Mixta/Tela  
146 x 114 cms.

## Sobre fútbol y televisión ¿Encaja un campo rectangular en una pantalla cuadrada?

VICENTE GARCÍA ESCRIVÁ

### I.- Los juegos sagrados.

Cuenta *La Ilíada* que durante el espléndido funeral del héroe Patroclo se celebraron varias competiciones ecuestres y atléticas en las que tomaron parte muchos de los que habían sido compañeros de armas del fallecido. No obstante, ciertos testimonios aportados por la antropología cultural indican que las primeras manifestaciones de la actividad deportiva deben buscarse en tiempos muy anteriores a los referidos por el poema Homérico, concretamente, en esa época que de manera un tanto imprecisa llamamos prehistoria<sup>1</sup>. Ahora bien, una vez asumida la extraordinaria precocidad del fenómeno deportivo resulta inevitable hacerse la siguiente pregunta: ¿Cuál pudo ser el germen que impulsó a los hombres primitivos a establecer y ejercitar sus deportes?

Desde posiciones estrictamente funcionalistas se ha pretendido solventar esta cuestión invocando las saludables funciones sociales de recreo, higiene física y compañerismo<sup>2</sup> que los deportes arcaicos vendrían a desempeñar y que, al parecer, se bastarían por sí mismas para explicar la aparición de tales prácticas. Estamos convencidos, sin embargo, de que afirmar que el deporte entretiene, fortalece el cuerpo y potencia los lazos sociales no deja de ser un ejercicio de obviedad destinado en buena medida a evitar un análisis más profundo de este singular fenómeno cultural.

Por nuestra parte, intentaremos ofrecer una respuesta al problema planteado tomando como punto de partida algunos rasgos de carácter estructural que están presentes en la totalidad de deportes primitivos descritos por la literatura especializada.

<sup>1</sup> Diversos trabajos antropológicos confirman la presencia de actividades sociales fácilmente asimilables a lo que hoy denominamos deporte en el seno de un estadio cultural equivalente a la prehistoria -al menos en parte- que ha conseguido sobrevivir casi hasta nuestros días, esto es, las culturas primitivas -o culturas de tecnología simple, para ser políticamente correctos.

<sup>2</sup> Unas funciones que curiosamente se corresponden al pie de la letra con las que se suelen asignar a los deportes contemporáneos.



Por un lado, observamos que la práctica de estos deportes implica siempre un considerable despliegue de ejercicio físico y mental –de gasto energético, en definitiva– que pese a estar perfectamente previsto y organizado por la comunidad humana que lo desarrolla no pretende alcanzar ningún resultado productivo concreto. Todo lo contrario que esa otra actividad cimentada en la previsión y la organización que estos mismos hombres están obligados a realizar habitualmente con el fin de asegurar su subsistencia, es decir, el trabajo. Los deportes arcaicos se oponen, así, a las tendencias sociales encaminadas hacia el acopio y la contención para situarse en el terreno del derroche y el exceso, en el terreno de todo aquello que configura lo fastuoso. En este sentido, el deporte primigenio debe considerarse una verdadera fiesta.

Se detecta en estos deportes, asimismo, la presencia de unas reglas y unos procedimientos –de una puesta en escena íntimamente ligada a una legislación, podríamos decir– que se respetan y reproducen de manera escrupulosa cada vez que son llevados a la práctica. Por medio de estas pautas de tipo ceremonial la actividad deportiva escapa tanto de lo puramente fortuito como de lo cotidiano y se convierte en un acontecimiento social dotado de sentido y solemnidad. Desde esta perspectiva, la afinidad del deporte arcaico con el mundo de los ritos resulta evidente y, junto con la característica antes señalada, nos lleva a ubicarlo dentro de los parámetros del sistema rito-fiesta<sup>3</sup>.

Por otro lado, vemos que estas modalidades deportivas consisten sustancialmente en un enfrentamiento protagonizado por dos o más bandos rivales<sup>4</sup>. Los participantes compiten en fuerza, resistencia y habilidad con vistas a obtener el triunfo<sup>5</sup> sobre sus oponentes, convirtiendo su actividad en una especie de simulacro de conflicto bélico o cinagético a escala reducida. En efecto, tal y como ocurre en la caza y en la guerra que los hombres primitivos suelen practicar, la violencia se presenta como un componente fundamental de sus prácticas deportivas.

Llegados a este punto, y una vez esbozados los que a nuestro juicio son los rasgos esenciales del deporte arcaico –su componente competitivo-violento, por una parte, y su carácter festivo-ritual, por otra– vamos a formular una hipótesis que tal vez sirva para esclarecer la cuestión suscitada en torno a los orígenes del fenómeno deportivo: El deporte primigenio constituye una auténtica transgresión en la línea propuesta por Georges Bataille<sup>6</sup>.

<sup>3</sup> Para una exposición detallada de este concepto véase el artículo de Luis MARTÍN ARIAS: *La teoría del texto y el porqué de la guerra*, publicado en *Trama y Fondo* nº 6. El presente trabajo es en buena medida deudor del citado escrito.

<sup>4</sup> Los bandos rivales están representados, según los casos, por un número variable de individuos: desde uno sólo a varias decenas de ellos.

<sup>5</sup> Conviene matizar que el único triunfo perseguido por la lucha deportiva es siempre la victoria misma. En las ocasiones en que aparece algún premio concreto lo hace en calidad de significante de este triunfo.

<sup>6</sup> Véase a este respecto la obra fundamental de Georges BATAILLE, *El erotismo*.

La violencia es una amenaza radical y constante para el mantenimiento de un orden sin el que las sociedades humanas resultan inviables. De ahí que sobre aquellos aspectos de la vida en los que esta violencia se manifiesta con mayor fuerza y poder destructivo –en los enfrentamientos entre miembros de una misma comunidad, por ejemplo– se planteen poderosos interdictos que tratan de evitarla. Sin embargo, la completa negación los impulsos generadores de todas estas situaciones conflictivas<sup>7</sup> resulta tan imposible que se hace necesaria la transgresión de las mismas prohibiciones que se habían establecido. Aparecen, de este modo, toda una serie de acontecimientos de carácter sagrado –las fiestas rituales, por ejemplo– que poseen la insólita capacidad de habilitar una vía de acceso a la transgresión –a una experiencia de lo violento, por tanto– sin incurrir en la supresión definitiva de unos interdictos imprescindibles para la supervivencia de la sociedad. Y es en este campo, precisamente, donde los deportes primitivos entran en juego.

A través de los deportes se pone en juego una violencia temible pero tan inevitable como gozosa. Una violencia que sólo gracias a ciertas reglas del juego se mantiene milagrosamente dentro de unos límites soportables para el precario orden humano. En este sentido, el deporte primigenio –al igual que todo lo que como éste se sitúa en el ámbito de lo sagrado– trasciende el papel de simple función social para convertirse en parte del mecanismo fundador de lo social mismo<sup>8</sup>.

No ha de resultar extraño, entonces, que durante tanto tiempo los hombres consagrasen sus deportes a los héroes y a los dioses.

## II.- Deporte y Modernidad.

El ascenso de la Modernidad significó, entre otras muchas cosas, el inicio de un acentuado proceso de transformación en el legado deportivo proveniente de la Antigüedad y la Edad Media.

Paulatinamente, las viejas prácticas deportivas fueron dando paso a fórmulas más coherentes con la firme apuesta moderna por la Racionalidad y el Progreso. En líneas generales, se trataba de eliminar del deporte todo aquello que resultase excesivamente rudo y cruento –piénsese, por ejemplo, en la supresión de las justas caballerescas o en el

<sup>7</sup> Nos referimos, claro está, a la energía pulsional.

<sup>8</sup> Un doble movimiento formado por interdictos y transgresiones que se suceden y complementan en una especie de constante interacción entre lo profano y lo sagrado es lo que, según BATAILLE, constituye la base de la cultura y, en el límite, de lo humano.



<sup>9</sup> Las Federaciones Deportivas son unas entidades con capacidad normativadora y sancionadora, creadas a imagen y semejanza de otras instituciones típicamente modernas dedicadas a racionalizar las más diversas facetas de la vida: las Academias, los Organismos Estatales o las Organizaciones Internacionales.

amplio rechazo que siguen sufriendo en la actualidad deportes como el boxeo— al tiempo que se armonizaba su escenografía con las tendencias estéticas y las numerosas novedades técnicas del momento. El papel que en este sentido ejercieron unas instituciones expresamente dedicadas a la organización y la tutela de las emergentes prácticas deportivas —las Federaciones y sus agregados<sup>9</sup>— resultó decisivo.

Con la llegada del siglo XX los cambios producidos en el mundo del deporte fueron todavía más profundos. Es cierto que los juegos deportivos siempre habían tenido un acentuado cariz espectacular —de hecho, eran actividades públicas en las que mientras unos individuos ejercían de practicantes otros se dedicaban a contemplarlos— pero la acelerada desaparición de los espectáculos populares y religiosos premodernos que se experimenta en esta nueva etapa de la historia de Occidente acaba por provocar un imparable trasvase de la demanda social de espectacularidad —dispersada en varios frentes hasta entonces— hacia el campo del deporte, uno de los escasos ámbitos que estaban en disposición de recogerla. De esta forma, los deportes modernos se convertirán en poco tiempo en auténticos espectáculos de masas cuyos únicos precedentes deben situarse en los anfiteatros de la Roma imperial o en las ejecuciones públicas y Autos de Fe medievales.

Pero si la Modernidad cumple ya algunos siglos, sólo unas pocas décadas han transcurrido desde que se produjese la transformación más radical que el fenómeno deportivo haya sufrido. Con la irrupción de los medios audiovisuales electrónicos se configura una novedosa forma de espectáculo caracterizada por una marcada tendencia parasitaria: la televisión —tal y como ha señalado González Requena<sup>10</sup>— elabora muy pocas fórmulas genéricas propias y, más bien, se dedica a apropiarse de las ya existentes. Los deportes no van a escapar al influjo de este medio y de espectáculos concebidos originariamente para una contemplación presencial y directa pasan a convertirse en eventos organizados con el objetivo prioritario de ser transmitidos hasta los plácidos hogares de millones y millones de espectadores. Efectivamente, los deportes ocupan hoy un lugar destacadísimo en las programaciones de las radios y las televisiones de todo el mundo, constituyendo un nuevo tipo de espectáculo —ya no estrictamente deportivo, en cierto modo— cuyas dimensiones rebasan escandalosamente la capacidad de los enormes estadios donde se celebran.

Cabe señalar, por último, que no todos los deportes modernos disfrutaban de la misma difusión e influencia social. Existe en nuestro país, al

<sup>10</sup> Las referencias que a partir de ahora vamos a hacer a la televisión, especialmente en la última parte del presente artículo, están directamente fundamentadas en la teoría televisiva propuesta por Jesús GONZÁLEZ REQUENA, de la que podrá hallarse una exposición sistemática en su libro *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra. 1992.

igual que en otros muchos repartidos por los cinco continentes habitados, un deporte que descuella de tal modo sobre los demás que se ha ganado el apelativo de el deporte rey.

Suele decirse que la extraordinaria notoriedad alcanzada por el fútbol se debe principalmente al papel central que desempeña en la inmensa plataforma publicitaria en que se ha convertido la televisión contemporánea. Pero creemos que más bien es a la inversa: porque el fútbol es un deporte de éxito ha pasado a ser el centro de una televisión que no pretende otra cosa que aumentar su audiencia. Por ello, al margen de los aspectos de rentabilidad empresarial que sin duda se esconden tras la elevación de este deporte a la categoría de producto audiovisual omnipresente, sería interesante averiguar qué facultades alberga por sí mismo, es decir, qué características posee como espectáculo deportivo autónomo, para que haya conseguido polarizar la atención de tanta gente.

### III.- Las tres claves del fútbol.

El fútbol presenta tres aspectos que nos llaman especialmente la atención.

En primer lugar, este deporte tiene un pronunciado temperamento guerrero. Para comprobarlo, basta revisar el abundante léxico de origen militar que suele emplearse para hacer referencia al desarrollo del juego: táctica, contienda, ataque, defensa, líneas, asedio, presión, trallazo, disparo, cañonazo, derrota o victoria, son algunos de estos términos. En realidad, ocurre que la pugna constituye el motivo central de la actividad futbolística, de forma que todo en este juego rezuma violencia, desde su esquema básico —dos equipos rivales se disputan una pelota con el objetivo de colocarla en un lugar defendido por el bando contrario<sup>11</sup>— hasta las incidencias que se producen en cualquier encuentro: los jugadores chocan y se golpean constantemente en la disputa por el balón, el público asistente profiere innumerables insultos, los deportistas que pierden los papeles protagonizan agresiones y peleas, y —como caso límite— se desatan batallas campales entre los hinchas de equipos contrarios.

<sup>11</sup> Un esquema de juego del que, por cierto, se nutren otras muchas modalidades deportivas de enorme difusión y éxito, como el rugby, el balonmano, el hockey, el baloncesto y el fútbol americano.



En segundo lugar, comprobamos que el fútbol tiene una clara orientación festivo-ritual. Por una parte, es un espectáculo acogido al modelo escénico circense en el que el público participa con gran intensidad y alborozo, configurando lo que popularmente se ha dado en llamar la fiesta del fútbol. Y por otra, se trata de un acontecimiento social altamente ritualizado en virtud de toda una serie de reglas y maneras que deben ser respetadas por los contendientes y asumidas por los espectadores. En su conjunto, tales reglas forman un sistema normativo específico llamado reglamento del que destacaremos los siguientes detalles:

<sup>12</sup> Tenemos aquí un aspecto más del fútbol que nos remite a su componente guerrero.

<sup>13</sup> La situación de fuera de juego se produce cuando un jugador se adelanta a la defensa contraria para esperar con ventaja la llegada de un balón que todavía está en juego en otra parte.

<sup>14</sup> Es importante señalar que en aquellos deportes en los que sí se permite el control de la pelota con las manos aparecen siempre limitaciones expresas en cuanto al tiempo de posesión de la misma -es lo que ocurre en el baloncesto, por ejemplo. De no ser así, sería casi imposible que hubiesen alternativas en el juego. Si en el fútbol no hay límites a la posesión del balón es porque resulta muy difícil mantener su gobierno con los pies.

El juego debe contar con un número fijo de participantes -veintidós, concretamente- agrupados en dos equipos con sus respectivos uniformes distintivos<sup>12</sup>; la duración del encuentro se establece en un total de noventa minutos divididos en dos partes iguales; el juego ha de desarrollarse en un campo de medidas definidas y perfectamente señalado por varias líneas blancas. Asimismo, a estos ordenamientos de carácter general se suman algunas reglas expresamente referidas a la actuación de los jugadores: no se debe golpear directa e intencionadamente al contrario; no se permite jugar el balón fuera de los límites del terreno marcado; no cabe situarse en fuera de juego<sup>13</sup>; y, como norma distintiva de un deporte que se juega con los pies, no se puede tocar el balón con las manos<sup>14</sup>. Tal y como se puede comprobar, las reglas del fútbol constituyen un repertorio de limitaciones que se oponen a todo aquello que de manera instintiva se tendería a hacer para adueñarse con facilidad de la pelota y convertirla en la portería contraria, lo cual convertiría el encuentro en un juego sin alternativas en el mejor de los casos y en una pelea desaforada en el peor de ellos.

Precisamente para garantizar el cumplimiento de estas normas por parte de unos jugadores inmersos en una lucha siempre cegadora, aparece sobre el terreno de juego un personaje mediador con la capacidad de sancionar las infracciones que se cometen. Nos referimos, claro está, al árbitro, una figura de tipo sacerdotal que desde su posición tercera -tanto respecto de los dos equipos en litigio como de la estructura dual formada por público y jugadores, por observadores y observados- representa el lugar de una ley imprescindible en todo acto ritual.

En tercer lugar, observamos que el fútbol propicia la construcción de un relato cada vez que se practica. En cada encuentro se representa, se pone en escena, la historia de un combate que avanza entre oleadas de ataques, movimientos defensivos y contraataques. El punto de inflexión de este relato, el acontecimiento que decide su resolución, es el gol, y en

torno a éste gira toda la actividad de unos jugadores que pretenden decantar el resultado a favor de su equipo. Unos jugadores que son los actores del drama que se desarrolla en el terreno de juego. Resulta lógico, por tanto, que al igual que sucede en los buenos relatos bélicos, en el fútbol cobre especial importancia la figura del héroe, representada unas veces por el delantero que hace los goles -el matador de adversarios- y otras por el guardameta capaz de detener todos los balones que llegan a su portería -el defensor imbatible-.

Hasta aquí la reseña de los tres aspectos del fútbol que nos han parecido más destacables. Ha llegado el momento de recapitular y de ver cómo estos rasgos conforman las tres claves del éxito del fútbol, la causa última de su impresionante poder de convocatoria.

Como se habrá advertido ya, las dos primeras características del fútbol que hemos referido -el temperamento competitivo-violento y la orientación festivo-ritual- coinciden plenamente con las que en su momento señalábamos como elementos constitutivos esenciales de los deportes arcaicos. Este hecho nos lleva a pensar que pese a los cambios propiciados por la Modernidad en el universo deportivo el carácter de fondo del fútbol -el deporte moderno de mayor implantación mundial- ha de ser bastante similar al de los antiguos deportes sagrados.

Al igual que las culturas primitivas, las sociedades contemporáneas necesitan sustentarse en determinados ritos que permitan una transgresión controlada de las prohibiciones que pesan sobre las facetas más conflictivas de la vida, unos ritos que hagan posible la articulación de la violencia surgida de lo real mismo. En este sentido, el fútbol es uno de los escasos engranajes de tipo ritual que se mantienen plenamente activos en nuestra sociedad.

Este juego abre la posibilidad, por ejemplo, de plantear una guerra ritual entre barrios, ciudades o países vecinos -y por ello mismo siempre enfrentados<sup>15</sup>- que viene a satisfacer en buena medida las ansias de lucha acumuladas en la convivencia cotidiana sin tener que recurrir a conflictos bélicos abiertos y destructivos. Pero más allá de estas escenificaciones catárticas de rivalidades colectivas, existe en el fútbol un mecanismo de mayor calado que se sitúa en la base misma de su eficiencia ritual. Cuando se desarrolla correctamente, el rito-fútbol es capaz de movilizar grandes dosis de violencia para hacerlas circular por un camino allanado previamente por las reglas del juego: el camino del gol, un momento cumbre que consiste en la introducción de una pelota -objeto mágico- en el interior de cierto espacio limitado, vedado, por un marco llamado por-

<sup>15</sup> En España, por ejemplo, un partido de máxima rivalidad es el clásico Barcelona-Real Madrid, o viceversa. Un partido que enfrenta vicariamente a dos ciudades que precisamente por ser tan parecidas son siempre antagonistas.



tería. De esta forma, la violación ritual de una puerta prohibida –de claras resonancias sexuales– constituye el nódulo fundamental de la experiencia gozosa que a través del fútbol viven todos aquellos que de una manera u otra se hacen partícipes de él.

Añadiremos, para concluir, que el carácter narrativo que hemos señalado en la actividad futbolística, especialmente su faceta de relato guerrero, habilita al fútbol para generar un sentimiento épico en el espectador que lo sigue con atención. Los grandes partidos, los que despiertan pasiones, desembocan unas veces en gloriosas gestas y otras en humillantes derrotas, pero abren siempre un horizonte de emoción y grandeza en la vida de muchas personas.

#### IV.- Un fútbol fuera de juego.

Conocemos ya las claves del fútbol en tanto fenómeno deportivo autónomo. Pero debemos recordar que en la actualidad –tal y como señalábamos respecto del deporte contemporáneo en general– el acceso a este juego se realiza preferentemente a través de la televisión<sup>16</sup>.

La retransmisión de un partido de fútbol no es un proceso de carácter neutro, precisamente. No consiste, como algunos se empeñan en decir, en una especie de transcripción automática de un evento deportivo a través de un medio capaz de mantener intactas sus condiciones originales. Muy al contrario, este hecho implica la introducción de profundos cambios en el dispositivo espectacular específico del fútbol. Y puesto que de todo ello se van a derivar consecuencias importantes para el papel jugado por este deporte en el seno de la sociedad, nos interesaría averiguar, aunque fuera a grandes rasgos, cuáles son estos cambios.

–El espectador de fútbol televisado, pese a sufrir un notable empobrecimiento de su capacidad perceptiva<sup>17</sup>, experimenta un acusado efecto amplificador a la hora de captar lo que acontece sobre el terreno de juego. Ciertos dispositivos propios de la realización televisiva como son la selección de planos, la estratégica ubicación de las cámaras, el uso de teleobjetivos capaces de recoger los detalles más ínfimos, la repetición de tomas, la cámara superlenta o la parada perfecta de imagen, aseguran la presencia constante sobre la pantalla de un punto de vista idóneo para

<sup>16</sup> Buena prueba de ello es el hecho de que mientras las cifras de asistencia a los encuentros correspondientes a las categorías inferiores no dejan de disminuir –hasta el punto de que pelagra la supervivencia de algunos equipos– los niveles de audiencia que acaparan los partidos televisados aumentan constantemente.

<sup>17</sup> Tanto la definición como la riqueza cromática del campo visual se ven muy limitadas por las condiciones técnicas del medio. También la sensación de tridimensionalidad espacial se reduce, lo cual afecta a la aprehensión de la evolución global del juego; y lo mismo ocurre con la captación del ambiente general del estadio, sobre todo en lo que se refiere al sonido.

contemplar el desarrollo del juego. De este modo, el fútbol televisado se transforma en una escena fantasma en la que no hay nada que escape a la mirada del espectador. Cualquier atisbo de duda que pueda surgir acerca de la evolución del encuentro queda disipado inmediatamente por medio de la disección minuciosa que lleva a cabo la maquinaria televisiva.

Una primera consecuencia de este proceso es la desaparición de la incertidumbre y el misterio que deben imperar en todo universo genuinamente deportivo. Pero este mismo proceso provoca, además, otro efecto de mayor alcance si cabe: el árbitro, situado dentro del terreno de juego, ha dejado de ocupar un posición perceptiva privilegiada y queda en franca inferioridad respecto al espectador televisivo. Por supuesto que los errores arbitrales han existido siempre y que el cuestionamiento del papel del árbitro por parte de los perjudicados en sus decisiones ha sido una constante en el fútbol como en otros frentes. Sin embargo, el público que se sienta tranquilamente frente a la pantalla puede constatar una y otra vez la falta de acierto del árbitro. El resultado no es otro que la permanente revocación de la ley que este personaje representa y que es vital dentro del mecanismo ritual del juego<sup>18</sup>.

–El fútbol visto en televisión ofrece un espectáculo descorporizado. Para el espectador de campo, los jugadores son unos cuerpos reales que corren, se esfuerzan, luchan y, bastante a menudo, chocan; unos cuerpos sufrientes que aportan densidad dramática a la actividad futbolística. Para el espectador televisivo, en cambio, los jugadores son una sucesión de imágenes volátiles, de cuerpos descorporizados, en las que los aspectos más violentos de su presencia real se desvanecen<sup>19</sup>.

–El dispositivo televisivo introduce elementos extraños en el relato futbolístico. Es cierto que el fútbol en televisión mantiene en gran medida su carácter narrativo original –es uno de los pocos productos televisivos en el que nadie mira a cámara para captar la atención del público– y que se resiste con éxito a una fragmentación directa<sup>20</sup>. Pero ante esta “dificultad” los encargados de su explotación publicitaria han encontrado soluciones alternativas: carteles situados al borde del terreno de juego, spots especiales que ocupan solamente una fracción del encuadre y pueden simultanearse con el partido, sobreimpresión de textos y logotipos promocionales, o inserción de comentarios que no tienen nada que ver con el desarrollo del juego –el anuncio del programa que sigue al encuentro, por ejemplo–. El fútbol televisado se convierte, así, en un relato invadido por la publicidad, en el que su potencial carácter épico acaba por diluirse.

<sup>18</sup> Es muy significativo que la solución que se viene proponiendo ante esta circunstancia pase por la institución de un arbitraje audiovisual en el que las decisiones de tomen a partir del material captado por las cámaras. De llevarse a cabo, se estaría provocando una mayor dependencia del fútbol respecto de la televisión y se insistiría todavía más la creciente confusión entre verosimilitud y verdad que tal medio está propiciando.

<sup>19</sup> Tal vez por esto, para tratar de compensar este déficit experiencial, la televisión recurre tan a menudo a esos primeros planos que muestran las gotas de sudor, los gestos de pesar o la heridas inscritas sobre las figuras de los jugadores.

<sup>20</sup> Los partidos de fútbol televisados no sufren cortes publicitarios –como ocurre con las películas, por ejemplo– porque son unos relatos que se construyen en directo –de hecho, la incertidumbre del resultado desaparece con el diferido– y algo fundamental e imprevisible de su juego podría perderse con una desconexión.



<sup>21</sup> Es curioso el modo con el que muchos aficionados tratan de atenuar este efecto reuniéndose con otros para ver los partidos televisados -en los bares, por ejemplo. Ningún otro producto televisivo es capaz de suscitar este tipo de concentraciones simultáneas ante un mismo receptor.

<sup>22</sup> Una lógica que responde a un esfuerzo constante por ampliar el mercado: el aumento del tiempo de fútbol produce un aumento en el consumo de tiempo televisivo y, de esta manera, se elevan los beneficios publicitarios. Indirectamente también se incrementa el consumo de ropa deportiva, de videojuegos sobre el tema, etc.

<sup>23</sup> Véase, por ejemplo, *La posmodernidad explicada a los niños*, 1986.

-A pesar de celebrarse en un estadio, en un espacio público en el que se pueden reunir miles de personas, el fútbol televisado se contempla ante un receptor situado dentro de casa, en un espacio de tipo privado. El carácter social del fútbol desaparece, de esta forma, y su dimensión ritual -anclada siempre en lo social- tiende a desaparecer <sup>21</sup>.

-No hace muchos años, el fútbol constituía un evento que se desarrollaba un día de la semana muy concreto, el domingo, el día sagrado de la cultura cristiana. Pero la irrupción del fenómeno televisivo ha hecho que el tiempo del fútbol se salga de su marco dominical para extenderse al resto de la semana, hasta el punto de que en ocasiones no es raro encontrarse con fútbol televisado casi todos los días. El mismo camino ha seguido su distribución a lo largo del año. De ser una actividad que se suspendía en verano -lógicamente, pues en esta época del año se suelen acumular un buen número de rituales de otra índole, como los festejos populares- y en periodos festivos tan señalados como la Navidad y la Semana Santa, ha pasado a celebrarse a lo largo de todo el año: en verano se montan torneos patrocinados por las cadenas de televisión y las temporadas vacacionales de los jugadores se acortan cada vez más a causa de los apretados calendarios que establecen las múltiples competiciones. La relativa excepcionalidad del fútbol en la etapa pretelevisiva, el hecho de no ser algo cotidiano sino limitado a un día especial, formaba parte de su carácter ritual. La cotidianeidad impuesta por la lógica televisiva <sup>22</sup> traerá consigo, por tanto, una creciente saturación que inevitablemente va a rebajar este carácter.

Nos gustaría, por último, introducir un elemento más para la reflexión en torno al fenómeno futbolístico:

El fútbol es un ritual que no participa de un texto mítico, religioso o político de referencia. En este sentido, es un rito un tanto limitado y, en principio, destinado a ocupar un papel secundario dentro del entramado cultural en el que ha aparecido. Pero hasta tal punto el Occidente contemporáneo se ha quedado huérfano de dispositivos mítico-rituales -en lo que Lyotard llama la crisis de los grandes metarelatos<sup>23</sup>- que el fútbol amenaza con convertirse en una especie de pseudometaretrato -a todas luces delirante- propio de la Posmodernidad.

## Vértigo en los títulos de crédito y cartel cinematográficos

SARA BLANCAS ÁLVAREZ

### 1. Análisis de la cabecera de *Vértigo*

Hitchcock llamó a Saul Bass cuando iba a rodar *Vértigo* porque quería hacer algo "diferente" en la presentación de la película<sup>1</sup>.

Y así lo hizo. En el periodo que siguió a la Segunda Guerra Mundial, los títulos de crédito aparecían normalmente sobre un fondo estático, y en caso de que se usaran imágenes en movimiento, éstas eran realistas. Bass aportó un estilo más abstracto y minimalista, plenamente relacionado con su concepto de "idea simple"<sup>2</sup>. El primer trabajo de Bass como diseñador de títulos de crédito había sido para la película *Carmen Jones* de Otto Preminger en 1954, haciendo al año siguiente los de *El hombre del brazo de oro* para el mismo director. Estos últimos causaron gran sensación por sus formas geométricas y simples.

La secuencia de títulos de crédito de *Vértigo*, acompañada desde el principio por la música de Bernard Herrmann, comienza con la aparición del logotipo de la UNIVERSAL. La primera imagen nos muestra un espacio oscuro, negro, plagado de pequeñas luces brillantes, por el que la cámara viaja hacia delante: el espacio, el universo (F1). Por fundido aparece en el centro de la pantalla una imagen de la Tierra que gira sobre sí misma, rodeada de dos halos o nebulosas celestes (F2). Mientras estos elementos van surgiendo, la cámara continúa acercándose lentamente, aumentando el tamaño de la Tierra en la pantalla.

Lo que interesa resaltar de esta parte es que, si bien el logotipo de la UNIVERSAL existía previamente a la realización de esta película -aparece igual, por ejemplo, en *La ventana indiscreta* (1954), también de

<sup>1</sup> Alberto L. ECHEVARRIETA: "Saul Bass maestro del diseño", en *Dirigido por...* n.º 156. Barcelona, Marzo 1988.

<sup>2</sup> Pat KIRKHAM: "Looking for the Simple Idea", en *Sight and Sound* n.º 2, vol.4, Febrero 1994.



F1



F2