





El fútbol como espectáculo: el carácter panóptico de su transmisión televisiva

Gabriel Guzzo

RESUMEN

La transmisión televisiva del fútbol se ha convertido en la vía por la cual la mayoría de los aficionados viven este deporte. Sin embargo, la televisación de los partidos convirtió el fútbol en un espectáculo mediatizado, donde la percepción del juego del televidente varía respecto a la del espectador presente en el estadio. Este artículo toma como punto de partida la noción del panóptico de Bentham, y muestra comparativamente la similitud entre algunos aspectos de este concepto y la transmisión de un partido de fútbol. Para ello, deja a un lado la dimensión sonora y se concentra en el análisis de las variaciones causadas por el sistema de cobertura de cámaras seleccionado. En conclusión, busca establecer semejanzas entre el panóptico y las técnicas de cobertura televisiva de un partido de fútbol así como reflexionar sobre las implicaciones que tiene la televisión en la experiencia de este deporte.

Palabras clave: televisión, espectáculo, fútbol, panóptico, ángulos de cámara.

ABSTRACT

Most football fans experience the sport as a TV broadcast. TV, however, has turned football into a media show, and what the viewer perceives is different from the experience of a stadium spectator. This article takes Bentham's panopticon as a starting point and compares it to a football broadcast, finding some similarities between both concepts. To this effect, it sets aside the sound dimension and concentrates on the analysis of variations depending on the chosen system of camera coverage. To conclude, it tries to find resemblances between the panopticon and camera coverage techniques as applied to a TV broadcast of a football match, and also reflects on the implications of this medium in the experience of this sport.

Key words: Television, show, football, panopticon, camera angles.

Gabriel Guzzo::
Departamento de
Comunicación, Facultad
de Ciencias Humanas,
Universidad Católica
del Uruguay, Uruguay.
gguzzo@ucu.edu.uy

Recepción: abril 2014.
Aceptación: mayo 2014.

Foto: Pablo Porciúncula.

Estar presente en una tribuna mientras en el campo de juego se desarrolla un partido de fútbol permite ser alcanzado por un sinnúmero de informaciones que captan nuestros sentidos. Según lo decida, el espectador puede prestar atención a los movimientos del deportista, a los gritos de la tribuna, al sabor del refresco que esté tomando, al aroma de las hamburguesas sobre la parrilla del puesto de ventas y hasta al frío áspero de la grada. Ahora bien, cuando el mismo partido se observa a través de la televisión es sencillo admitir que muchos de estos acontecimientos y sensaciones ya no están. Pero es más difícil darse cuenta de que la percepción del mismo juego se ve alterada por la mediación de la transmisión televisiva.

Un espectáculo implica una relación entre una determinada actividad y un determinado sujeto que la observa. En palabras de Anaya Santos (2008, pp. 70-71), el espectáculo “incluye un sujeto que contempla impresionándose, un objeto contemplado, y un nexo que los comunica entre sí: el espectáculo”. Esta relación entre el espectador y el evento se lleva adelante mediados por una distancia que “opera a modo de frontera o de barrera que separa e impide al sujeto que mira introducir su cuerpo en el lugar del espectáculo” (González Requena, 1999, p. 66). Detrás de esta configuración espacial está la concepción utilizada por el “teatro a la italiana”, en el cual el público tiene una posición de privilegio. En ella, los actores y el decorado están situados en relación directa con la ubicación del espectador por fuera del escenario; una ubicación ya trabajada por la pintura renacentista a través de la perspectiva. Las obras organizaban el espacio pictórico en función del lugar desde donde serían observadas (Paoletti y Radke, 2002).

En este contexto, el espectáculo televisivo resulta de la herencia de lo establecido por su antecesor directo, el

espectáculo cinematográfico. Las salas de cine y las habitaciones de los hogares donde se encuentran los televisores adoptan el modelo de “teatro a la italiana” para la organización entre el evento y el espectador, reforzando la configuración concéntrica del espacio espectacular. Las características tecnológicas de estos medios son las que terminan por generar la concentración espacial en el espectador. El procedimiento por el cual se producen las imágenes como “la posición de la cámara en el momento de la filmación o de la grabación de la imagen prefigura el lugar virtual, en esencia concéntrico, que luego habrá de adoptar el espectador” (González Requena, 1999, p. 72).

La televisión implica la transmisión y la recepción de imágenes en movimiento y sonidos a distancia a partir de cierta codificación y transporte de la señal a través del espacio físico. El fútbol se ha valido de ella para poder llegar más allá de los límites de un estadio. Pero, por su carácter de representación audiovisual, el acto de televisar implica acotar el espacio a los límites de un encuadre. En otras palabras, “lo que se ve” en la pantalla es apenas una selección de todo lo que ocurre en el estadio. Este marco rectangular tiene un largo devenir histórico que según recuerda Gubern fue instituido por la pintura renacentista de caballete, heredado por la fotografía y “generador del espacio transversal y rectangular de la boca del escenario a la italiana” (1987, p. 266). El cine lo adoptó como propio y la televisión después lo hizo suyo.

La limitación del espacio del campo de juego no implica que lo que permanece fuera de la pantalla no tenga importancia. El marco de representación específico de la televisión es el plano, y este es la unidad física que otorga sentido a los encuadres, ángulos, profundidad de campo, movimientos de cámara y duraciones de cada plano en el tiempo en que perma-



Foto: Pablo Porciúncula.

nece en pantalla. Por esto es que “todo lo que está dentro del plano toma valor de escena ejemplar que se propone al espectador como el mundo que ha de ser descifrado en sus microestructuras de objetos, cosas y personas” (Vilches, 1990, p. 112). Cada plano requiere ubicar la cámara en la mejor posición dentro del espacio, definir el tamaño con el cual se percibirán las cosas y la altura que tendrá la cámara con relación a la acción. La definición en conjunto de estos tres aspectos (tamaño, posición y altura) se llama *ángulo de cámara* (Mascelli, 1975), y cada ángulo genera un punto de vista particular de la acción.

Este punto de vista determinado por un *encuadre* delimita el espacio representado y establece una

diferencia entre un campo como espacio visible y otro fuera de él como invisible. Lo que se encuentra visible (o *dentro de campo*) contiene toda la información que recibe de manera directa el espectador. El *fuera de campo* se manifiesta como un espacio ausente-presente (Vilches, 1990, p. 114), pues lo que no se ve tiene directa relación con lo que sí se está viendo en pantalla. En cualquier momento puede darse un enroque visual donde lo que estaba fuera de campo pasa a estar dentro de él y viceversa.

Con estas decisiones de selección, unas acciones quedan fuera de la pantalla y otras toman protagonismo. Benjamin (1989, p. 42) establece que el rodaje cinematográfico representa todo un proceso en el cual

es imposible obtener una única perspectiva sin que todo el mecanismo que la produce no interfiera de alguna manera en el campo visual del espectador. Lo mismo sucede con la televisión. La atención del espectador se dirige hacia lo que el director de cámaras desea. A partir de estas imágenes el sujeto construye el sentido del juego. Si no se muestra la tribuna vacía de público, cada espectador de manera automática llenará esa carencia de información que puede conducirlo a creer la situación contraria a la realidad. Si se omite mostrar una pelea de dos jugadores durante un tiro de esquina, para el espectador televisivo esa situación no habrá ocurrido. Lo transmitido está supeditado a las decisiones de un productor o director de cámaras respecto a qué es “mejor” o “más enriquecedor” para transmitir televisivamente. La connotación que la imagen produce en el espectador en gran parte es consecuencia de cómo la cámara realiza el encuadre. Por lo tanto, el director “no puede renunciar a una muy específica producción de sentido, producto de una investidura emocional o crítica” (Gubern, 1987, p. 270).

Desde sus hogares, el público accede al juego mediante fragmentos de acción que recibe en su televisor. “El observador no es un receptor pasivo, sino un movilizador activo de estructuras y procesos ('aficionado' o erudito) que le permiten buscar la información pertinente a una tarea y unos datos concretos” (Bordwell, 1995, p. 19). El espectador construye los vínculos entre los planos y les atribuye significados. En cambio, quien está en la tribuna decide por él mismo en qué concentra su atención, ya que es partícipe de la totalidad del hecho deportivo.

La selección de ángulos

A lo largo de las décadas el ángulo de cámara ha tenido una evolución constante en relación con las transmisiones deportivas de fútbol, evolución que se ha enriquecido con la incorporación de nuevos puntos de vista. Corría el año 1937 cuando la primera televisación de

un partido de fútbol se llevó a cabo. Fue realizada por la BBC apenas un año después de haber comenzado sus servicios como televisora. A partir de allí el devenir histórico del lenguaje televisivo ha recorrido un camino de compleja evolución. Las primeras transmisiones se realizaban a través del ángulo clásico por excelencia: una sola cámara ubicada en la cima de la tribuna principal del estadio seguía las acciones del juego. El plano era lo más abierto posible y de vez en cuando se realizaba algún acercamiento mediante el empleo del *zoom*.

La primera decisión de ángulos fue instalar la cámara lo más al centro posible de una de las tribunas laterales del campo de juego, para así comunicar equidad e imparcialidad sobre cada equipo en la cancha. Desde entonces han surgido nuevos ángulos sin perder los ya conquistados. Tiempo después apareció una nueva ubicación de cámara al lado de la primera, que tenía como propósito realizar planos más cerrados a los futbolistas, lo cual terminó por fragmentar el espacio de juego. La transmisión televisiva podía mostrar al arquero despejando la pelota desde su arco y a continuación, por corte, pasar a otro encuadre donde dos jugadores en el mediocampo esperaban la caída de esa misma pelota. El espacio físico que hay entre el arco y el círculo central de la cancha desaparece. Se omite dejándolo fuera de campo. Se transita de una acción a la siguiente de forma consecutiva, sin puntos muertos. Los intervalos comienzan a llenarse con más acción. La decisión implícita en esa omisión determina lo no transmitido como algo carente de importancia, ya que si fuera significativo sería televisado. En televisión tiene más riqueza observar a dos futbolistas preparándose para hacerse de la pelota que la trayectoria de esta hacia ellos.

Con posterioridad apareció la cámara a nivel del campo de juego sobre la mitad de la cancha, lo que generó un nuevo cambio en la percepción del fútbol televisado. El

espectador pudo entonces observar el mismo partido, transmitido en directo, desde dos lugares espacialmente distantes entre sí. Las perspectivas son notoriamente diferentes, puesto que es posible mirar una jugada desde la tribuna y enseguida un plano desde la cancha en el que se ven los gestos y las emociones de los jugadores.

Desde ese momento el camino ya quedó marcado por un objetivo concreto: brindar al televidente la experiencia del evento deportivo de una manera única, distinta a la del espectador en el estadio. Nuevos ángulos aparecieron para enriquecer el punto de vista del espectador: se colocaron cámaras en la cima de las tribunas detrás de los arcos, al costado de ellos a nivel del campo y en la tribuna principal a la altura del comienzo de las áreas. Incluso es posible descubrir cámaras en la tribuna contraria a la principal (esto es presentado en las transmisiones como *ángulo invertido*).

Una nueva transformación de la experiencia del juego como espectáculo televisivo fue la incorporación de ángulos que nutrían de nuevas informaciones al espectador. El carácter novedoso de esta incorporación consiste en ubicar la cámara en lugares inaccesibles para quien está en el estadio. Por ejemplo, las cámaras son colocadas dentro de las redes de los arcos o sobre rieles que siguen las corridas de los jugadores a lo largo de la cancha. Estas nuevas posibilidades permiten vivir el partido con una mayor espectacularidad y redescubrir el juego desde lugares nunca antes ocupados. Los avances en la tecnología de captura, emisión y recepción de imágenes permiten obtener puntos de vista que el cuerpo humano no podría alcanzar por sí mismo. Las cámaras nos ponen a ras del suelo y terminan por elevarnos encima del arco; vemos la ubicación de todos los jugadores en la cancha desde el cielo y seguimos una jugada sobrevolando bien cerca el campo. Muchos de estos nuevos ángulos provienen de la industria de los videojuegos. El avance tecnológico hizo posible convertirlos en realidad.

Tanto ha cambiado la percepción del fútbol que, en transmisiones de bajo presupuesto, donde hay pocas cámaras, el espectador percibe una pobreza en el evento cuando en realidad lo fundamental del espectáculo (el evento en sí mismo) está presente. La televisión se vale de los acontecimientos deportivos para mostrar su abanico de avances tecnológicos. Los Juegos Olímpicos o los Mundiales de Fútbol son el momento en el que se utilizan por primera vez todo tipo de cámaras robóticas, lentes de alta definición y hasta satélites de comunicación. Además se establecen nuevos ángulos con coberturas que dependen de un número cada vez mayor de cámaras.

Ahora bien, cada cámara tiene un objetivo, un “deber hacer” durante el transcurso del partido. Nada queda librado al azar. Algunas siguen jugadores, otras solo registran lo que pasa dentro del área y otras tienen por único cometido mantener dentro del encuadre los gestos, los movimientos y las reacciones del director técnico de un equipo. Las diferentes posiciones de cámara

[...] se fundirán después en un único lugar material, el ocupado por el espectador, donde habrán de converger, por obra de la razón perspectivista, las múltiples imágenes rodadas. Esto es, por lo demás, lo que hace posible el montaje filmico o la edición televisiva: las diversas posiciones de cámara concretas, al mantener constante su forma —perspectiva— de ordenación del espacio, definen un único lugar virtual —el de la cámara, cualquiera que sea su lugar concreto— que la mirada del espectador habrá de materializar (González Requena, 1999, p. 72).

Detrás de la selección de ángulos se encuentra implícita la voluntad del director de cámaras y del productor de la transmisión televisiva. Qué mostrar, de qué manera y cuándo hacerlo son resoluciones que ambos toman antes de y durante la salida al aire. Estas



Foto: Pablo Porciúncula.

decisiones permiten que el espectador cambie de ubicación en la tribuna principal a través de la variación del ángulo de cámara, o que incluso se traslade de una a otra tribuna, una y otra vez. El espectador sobrevuela el campo, entra y sale del estadio. Se aleja para ver la totalidad de la jugada o se concentra en el rostro del jugador. Al igual que el cine, la televisión también “heredó de la novela el cambio de escala de observación (el detalle descrito que equivale al primer plano, o la descripción de un paisaje al plano general), el cambio de emplazamiento o punto de vista de un observador” (Gubern, 1987, p. 294).

La noción panóptica del espectáculo televisivo

Cubrir cada zona del campo de juego con un ángulo de cámara tiene como premisa principal dar al espectador la posibilidad de ver el partido desde varios puntos de vista. Esta búsqueda por desarrollar la mejor estrategia de ángulos para cada acción del juego implica una

infraestructura edilicia que lo permita. Los estadios hoy se construyen pensando en brindar no solo más comodidades al público presente, sino mayores facilidades técnicas y estilísticas a la televisión.

Esta propuesta televisiva genera la creencia de que *cuantas más cámaras hay, menos situaciones importantes se pierden*. Esto en realidad es relativo, porque para materializar esa idea es necesario que la cámara encuadre la acción precisa en el momento preciso y con la calidad técnica precisa. Por lo general las variables no controlables van en contra de este objetivo.

La próxima Copa del Mundo de Fútbol de Brasil ya tiene formulado un plan preliminar de cobertura televisiva.¹ Para la transmisión de cada partido se ha establecido la ubicación de treinta y cuatro cámaras de alta definición a lo largo y ancho del estadio. La televisación se convierte en una verdadera visión

¹:
<http://www.hbs.tv/staff-orientation.html>

panóptica del juego. Las nociones generales del panóptico propuestas inicialmente en 1791 por Jeremy Bentham (Burns, 1984) pretendían encontrar un recurso que se aplicara en las cárceles y que estableciera el control sobre un cierto número de hombres, observando sus movimientos y reacciones sin que nada escapara a la vista del órgano de vigilancia.

En el espectáculo televisivo, el espectador se convierte en un observador casi omnipresente en cada rincón del campo de juego. La televisación tiene por objetivo capturar todo de los jugadores: las acciones, el juego en equipo, los resultados, las emociones, el virtuosismo o la torpeza de un movimiento. Capturar a los jugadores y hacerlos presentes dentro del campo del encuadre. Y, cuando esto sucede, lo pone a consideración del público. Los espectadores mediáticos observan a través de un plano de cámara muy abierto un remate al arco que sale desviado y tienen el impulso de catalogar al futbolista como un jugador que no está comprometido con el equipo. Pero a continuación reciben otra imagen, esta vez en un primer plano, desde otro ángulo, con la reacción de profundo lamento del futbolista que remató el disparo. Entonces para el público el sentido de la jugada varía. Enseguida surge otro plano donde otra cámara muestra el tobillo inflamado de ese jugador. Y de nuevo cambia el sentido. ¿El lamento fue por la oportunidad perdida de convertir un gol o por el dolor de su tobillo? Pero, si está lastimado, ¿será retirado del campo de juego? ¿Quién entrará en su lugar? Ante estas preguntas el espectador se dispone a observar en pantalla algún plano que le permita ver el banco de suplentes con las reacciones frente a la lesión del compañero de equipo.

Según González Requena (1999), esta multiplicidad de puntos de vista para el espectador explica la potencia espectacular de estos nuevos medios:

[...] el espectador se halla siempre en el mejor lugar de visión, pero no ya –como sucedía en la escena italiana– porque se encuentre en el mejor ángulo de visión, sino porque tiene acceso, al menos potencial, a todos los ángulos de visión. Realiza así el espectador cinematográfico –y luego el televisivo– el proyecto de la visión absoluta (p. 72).

Esta visión panóptica del juego tiene influencia en la percepción del espectador que se atribuye una ficticia sensación omnividente. Sin embargo, esta es una visión múltiple que depende de lo que recibe a través de la selección de contenidos proveniente de la toma de decisiones de terceros. El productor y el director de cámaras administran, seleccionan y emiten las imágenes que creen convenientes que la audiencia reciba en sus casas. En el orden y por el tiempo que así lo decidan.

De aquí que se pueda establecer otra analogía entre la televisación y la noción del panóptico, pues,

[...] desde el punto de vista del guardián, [la multitud a vigilar] está remplazada por una multiplicidad enumerable y controlada; desde el punto de vista de los detenidos, por una soledad secuestrada y observada. De ahí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción (Foucault, 2002, p. 205).

En el fútbol, el juez del partido se vuelve el *guardián*, autorizado para impartir justicia y para mantener el orden de las normas y reglas de juego a ambos lados del campo. Para Bentham, la presencia del poder en la

estructura panóptica tiene que ser visible, pero inverificable. Visible porque el cautivo tiene ante sí la presencia constante de la torre central desde donde se lo observa. Inverificable porque el cautivo nunca debe saber cuándo se lo está mirando, pero tiene que tener total seguridad de que siempre puede ser visto (Foucault, 2002, p. 206). Los jugadores de fútbol tienen una relación similar con las cámaras. Son conscientes de que están, pero no saben en qué momento preciso los están encuadrando ni, menos aún, cuándo salen al aire. Cualquier golpe, insulto o pelea puede ser registrado por un camarógrafo y, aunque quizá haya pasado inadvertido en el estadio, el público que lo ve desde sus casas se convierte en testigo privilegiado. Testigo y juez.

En este sentido, la transmisión televisiva del juego ha llevado a que el futbolista busque ser registrado por la cámara. El jugador ha cambiado su actitud en el campo de juego. Hace décadas, el festejo de un gol consistía en una serie de abrazos entre los compañeros de equipo. Hoy puede ir acompañado de una coreografía, un baile o una dedicatoria gestual hacia alguien que observa la imagen televisada. Incluso el cuidado estético de los jugadores se ha visto influenciado por la presencia de las cámaras:

[...] el culto a las “estrellas”, fomentado por el capital cinematográfico, conserva aquella magia de la personalidad, pero reducida, desde hace ya tiempo, a la magia averiada de su carácter de mercancía. Mientras sea el capital quien dé en él el tono, no podrá adjudicársele al cine actual otro mérito revolucionario que el de apoyar una crítica revolucionaria de las concepciones que hemos heredado sobre el arte (Benjamin, 1989, p. 39).

Ralentizar el pasado, redescubrir los eventos

Las fotografías pueden ser más memorables que las imágenes móviles, pues son fracciones de

tiempo nítidas, que no fluyen. La televisión es un caudal de imágenes indiscriminadas, y cada cual anula a la precedente. Cada fotografía fija es un momento privilegiado convertido en un objeto delgado que se puede guardar y volver a mirar (Sontag, 2006, p. 35).

La mirada de Sontag respecto a lo efímero de la imagen televisiva encierra una cualidad tangible frente a las cualidades de la fotografía. Sin embargo, las transmisiones deportivas a través de la televisión incorporaron con total naturalidad un recurso inventado en primera instancia para archivar imágenes: la repetición instantánea o *replay* (*re-play*). Hasta ese momento la imagen en movimiento había luchado contra sus propios límites. Benjamin (1989) compara la pantalla que muestra la película

[...] con el lienzo en el que se encuentra una pintura. Este último invita a la contemplación; ante él podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo (p. 51).

No fue hasta la invención del video cuando se pudo reproducir una acción que había transcurrido segundos antes. El desarrollo de esta técnica a lo largo de la década de los sesenta instauró una nueva forma de ver los deportes en directo y, sobre todo, rompió con los límites temporales de esas transmisiones.

Aquellas primeras transmisiones de fútbol que se realizaban a una cámara no tenían la posibilidad de la repetición tan solo porque no existía tal recurso. Hoy es inconcebible pensar en un partido televisado a una cámara y menos aún que no se tenga la posibilidad de volver a observar una jugada. La televisación del deporte evidencia la necesidad panóptica sobre el

juego y la de repetir los acontecimientos destacados del evento. Pura necesidad de romper con lo efímero de la imagen en movimiento. Es el gusto y el placer de volver a observar algo que ya pasó y no volverá.

Sontag expresa que una fotografía que permite “demorarnos cuanto nos apetezca en un solo momento contradice la forma misma de la película, un conjunto de fotografías que congela momentos en la vida o en la sociedad contradice su forma, la cual es un proceso, un caudal en el tiempo” (2006, p. 120). La televisión encontró en la posibilidad de repetir lo ya transmitido una opción atrayente para disminuir lo fugaz de sus contenidos. En la narración audiovisual este recurso se denomina *analepsia* o *flash-back*. Deleuze establece que para usar el *flash-back* “es preciso que la historia no se pueda contar en presente” (1987, p. 72). La transmisión televisiva selecciona un fragmento del pasado para que vuelva a formar parte de lo emitido. Por su parte, Stam habla de pausa descriptiva para nombrar “cuando el tiempo se detiene en la historia mientras que la descripción continúa de forma detallada” (1999, p. 143). Con esto se creó una ruptura temporal en el relato del partido. El desarrollo de la transmisión incluye fragmentos provenientes de situaciones pasadas del mismo partido. El tiempo está inmerso en las convenciones de una narración (en este caso un encuentro de fútbol) y el espectador lo identifica “como posterior, anterior, simultáneo, etcétera, según sea su contexto” (Gubern, 1987, p. 315).

Las primeras repeticiones de los partidos televisados se emitían a velocidad normal. La falta de un aparato reproductor que pudiera ralentizar las imágenes grabadas hacía que la velocidad de las jugadas repetidas fuera la misma que en el directo. Con el avance de la tecnología la televisación logró que la imagen en movimiento se *demorara*, al decir de Sontag, o se pudiera *fijar*, según Benjamin, para observar con mayor detenimiento las jugadas. Surgió

el uso de la repetición en cámara lenta, y la experiencia del juego fue otra. Se amplió una vez más la brecha de lo observado entre el espectador sentado en su casa y aquel que está en la tribuna. Para este, el juego pasa por una realidad lineal, donde lo que sucede se convierte en un abrir y cerrar de ojos en un pasado inalcanzable. Mientras tanto, la televisión es el vehículo que permite volver a vivir lo que ahora está en el pasado. Se apropia de él y lo vuelve a mostrar, esta vez aletargando las acciones. Tan pausada puede resultar la repetición que, rozando lo fotográfico, de aquella acción ya observada comienzan a surgir nuevas informaciones. Según Benjamin (1989), la técnica de la imagen en movimiento nutrió el mundo perceptivo tal como lo hizo la psicopatología de la vida cotidiana:

Un lapsus en la conversación pasaba hace cincuenta años más o menos desapercibido. [...] Pero todo ha cambiado desde la *Psicopatología de la vida cotidiana*. Esta ha aislado cosas (y las ha hecho analizables) que antes nadaban inadvertidas en la ancha corriente de lo percibido. Tanto en el mundo óptico como en el acústico, el cine ha traído consigo una profundización similar de nuestra percepción (p. 46).

El límite de la tecnología hoy está en las cámaras llamadas *Super Slow Motion*, que permiten capturar las acciones con gran definición de imagen. Con ellas se descubre la plasticidad del movimiento y quedan reveladas otras acciones. En esas variaciones de tiempo de la cinta,

[...] resulta perceptible que la naturaleza que habla a la cámara no es la misma que la que habla al ojo. Es sobre todo distinta porque en lugar de un espacio que trama el hombre con su consciencia presenta otro tramado inconscientemente. Es corriente que pueda alguien darse

cuenta, aunque no sea más que a grandes rasgos, de la manera de andar de las gentes, pero desde luego que nada sabe de su actitud en esa fracción de segundo en que comienzan a alargar el paso. [...] Y aquí es donde interviene la cámara con sus medios auxiliares, sus subidas y sus bajadas, sus cortes y su capacidad aislativa, sus dilataciones y arrezagamientos de un decurso, sus ampliaciones y disminuciones (Benjamin, 1989, p. 48).

Con esas dilataciones obtenidas mediante la cámara lenta, la repetición es connotada de un valor probatorio de los sucesos que ocurren en el campo de juego, aunque a lo largo del tiempo se ha cuestionado su cualidad de prueba irrefutable. De igual forma que se puede considerar el acto de fotografiar como una apropiación de lo que es fotografiado (Sontag, 2006, p. 16), esta lentitud casi fotográfica de la repetición conlleva la observación y el análisis de todos los elementos que son descubiertos cuadro a cuadro. Situaciones que a velocidad normal pudieron pasar desapercibidas ahora saltan a la vista de todos los televidentes. Gracias a la cámara lenta, lo que a simple vista pareció una clara infracción de un jugador se revela como una simulación, o se descubre que el remate al arco que parecía haber pasado tan cerca fue en cambio muy desviado.

La repetición en cámara lenta y la visión panóptica del juego se retroalimentan sin cesar. Es más, la segunda encuentra su verdadero propósito en función de la existencia de la primera. La mayoría de los ángulos de cámara están pensados para revelar al espectador la misma acción, desde otras posiciones, una vez que ha ocurrido. Al hacerlo, la acción repetida adquiere detalles novedosos. Casi parece una nueva situación representada. A diferencia del público en el estadio,

quien mira el partido por televisión observa una misma jugada desde diversos puntos de vista una y otra vez. El espectáculo televisivo reformula la percepción de los acontecimientos del juego. Los hechos se analizan bajo la lupa de las cámaras lentas segundos después de haber sucedido. Se utilizan como argumento fundamental por espectadores y por periodistas deportivos para opinar sobre la acción del juego.

La televisión pasa a ser juez y parte de las decisiones arbitrales adoptadas durante el partido. La ubicación de las cámaras en el estadio remite a una concepción panóptica de la transmisión televisiva. Los árbitros del juego son, entonces, quienes deben controlar el cumplimiento de las reglas, acorde con la idea original de Bentham respecto al panóptico, que

[...] sutilmente dispuesto para que un vigilante pueda observar, de una ojeada, a tantos individuos diferentes, permite también a todo el mundo venir a vigilar al vigilante de menor importancia. La máquina de ver era una especie de cámara oscura donde espiar a los individuos; ahora se convierte en un edificio transparente donde el ejercicio del poder es controlable por la sociedad entera (Foucault, 2002, p. 212).

Quienes miran el fútbol a través de la televisión adoptan ese ejercicio al que se refiere Foucault. No solo evalúan el rendimiento de los equipos, sino que también ponen en tela de juicio y cuestionan las decisiones de los árbitros. La imagen en cámara lenta es presentada como un argumento incuestionable. Un mecanismo tecnológico que aporta nuevas formas de percibir las acciones del juego ha terminado por convertirse en una herramienta utilizada para legitimar los comentarios periodísticos sobre el partido y las opiniones de los espectadores.



La comprensión de los acontecimientos del juego depende en gran medida de lo observado en la pantalla del televisor. Muchas veces, cuando al término del encuentro se pregunta a los futbolistas sobre una determinada decisión arbitral, ellos mismos piden esperar a ver la jugada en televisión, antes de dar una respuesta.

La repetición multiangular ha hecho que otros deportes, como el fútbol americano, cambien sus reglas para aceptar que en el transcurso del partido un director técnico pueda solicitar al juez que revea una decisión a partir de la observación de una repetición. Si bien en el fútbol esta posibilidad aún no existe, algunas ligas permiten que un equipo, si se siente perjudicado por decisiones arbitrales o por actitudes

antideportivas del rival, pueda presentar ante un tribunal el video del encuentro como prueba, para decidir sanciones en una etapa posterior al partido. Por su parte, la FIFA sí ha aceptado el uso de la tecnología *hawk-eye* para permitir saber con exactitud si una pelota cruzó o no la línea del gol. Utilizada desde hace años en otros deportes, como el tenis, la “vista de halcón” permite observar una imagen tridimensional de la trayectoria de la pelota a través de al menos seis cámaras de alta definición ubicadas en diferentes ángulos del arco.

En este punto cabe regresar al concepto de *dentro/fuera* de campo. Lo que no aparece en el encuadre de una cámara termina por “no existir” para el espectador. Si

Foto: Gogo Lobato, AFP.

ninguno de los ángulos de cámara seleccionados pudo registrar una acción del partido, entonces hay menos información para emitir una opinión sobre ese hecho. Lo mismo sucede si el encuadre es desprolijo, la imagen poco nítida o el ángulo hace que espectador vea algo donde no hay nada. En el cine se utilizan ángulos que permiten falsear las peleas físicas entre dos actores. Estos se mueven como si hubieran sido alcanzados por un violento golpe de puño, cuando en realidad la mano pasó a una segura distancia de la cara del protagonista. El ángulo de cámara, por su ubicación estratégica, nos hace percibir como si hubiera existido contacto físico entre ambos. Entonces, ¿con cuánta certeza es posible afirmar a partir de una repetición que hubo una falta física, cuando es posible que sea el ángulo de cámara lo que da esa impresión al espectador? La variedad de ángulos no implica que en sus encuadres se perciba lo que en realidad sucede en cada situación de juego. Tampoco el ralentí de la acción.

Los nuevos estadios tienen pantallas gigantes donde se transmiten los mismos partidos que se desarrollan en sus canchas. El espectáculo televisivo se hace presente en la propia tribuna. La persona que se encuentra en el estadio ahora también puede ver el partido a través de la pantalla. Puede mirar la enorme imagen en busca de algún detalle que su punto de vista no le permite obtener por sí mismo. No obstante, la FIFA prohíbe que en esas pantallas se transmitan las repeticiones de las jugadas, lo que evidencia el peso que tiene este recurso en el marco de las transmisiones televisivas.

Las diversas experiencias del espectáculo televisado

Al contrario de lo que se había pensado, la televisión no terminó con el placer de la observación grupal de un partido, sino que compuso nuevos ámbitos de participación para los espectadores. Se abrieron las puertas de los hogares y de los bares para ver los partidos. En vez de pagar la entrada, se paga una consumición. En encuentros de gran importancia se ubican pantallas

gigantes en lugares públicos para que las personas puedan acercarse a compartir con otras la transmisión televisiva. La tribuna ha mutado. Ya no solo es la grada del estadio. Son los sillones de la casa, la vereda frente a la vidriera de electrodomésticos o el mostrador del bar. Pero, en todos los casos, la experiencia del fútbol se logra a través de la pantalla de televisión.

En este contexto el estadio todavía mantiene su atracción. A tal punto que las pantallas gigantes se llegan a colocar en la parte posterior de las tribunas para que los espectadores que no ingresaron al estadio participen del partido con la máxima proximidad al campo de juego. La presencia física en el estadio mantiene su carácter único, pues vivir en cuerpo y alma el evento es algo que no puede dar la televisión, ni siquiera en una transmisión en directo.

Gracias a la televisación, como se dijo, los *puntos muertos* del juego han desaparecido. Cada momento en que el partido detiene sus acciones la televisión se encarga de llenarlo con una batería visual que comprende, entre otras posibilidades, difundir nuevas repeticiones de jugadas pasadas, planos de la tribuna o reacciones del banco de suplentes. Luego de convertido un gol surgen las repeticiones de variados ángulos, pero minutos más tarde se vuelve a pasar el mismo gol desde nuevas posiciones de cámara.

El producto televisivo aporta una nueva dimensión de contenidos al juego. La pantalla suele verse invadida por diversos datos que van desde la continua presencia de la hora de juego hasta sobreimpresos con los nombres de los jugadores. Las estadísticas marcan su presencia con gráficas que comunican el tiempo transcurrido del partido o la cantidad de faltas cometidas por un equipo. Las animaciones 3D acaparan la cancha con sus efectos y la transforman en un lienzo lleno de datos e información. Un lienzo que se reformula en un verdadero espacio virtual.

Se está contando un partido por los caminos más atractivos posible para el público. Los partidos televisados contienen acción, drama, tragedia, humor y, en algunos casos, hasta momentos épicos. Hay muy poca diferencia entre un duelo de vaqueros en el Lejano Oeste y un remate desde el punto de penal. Basta con observar cómo se presenta visualmente el enfrentamiento entre el golero y el rival. Las cámaras muestran la distancia entre ellos, la mirada fija entre ambos, la tensión por su inmovilidad y, como las campanadas de la iglesia del pueblo marcando la hora, se oye el silbato del juez dando la orden de ejecución. Jugadores, entrenadores y jueces son presentados uno a uno como verdaderos actores dramáticos.

En el estadio el espectador está frente a la totalidad, mientras que ante la pantalla se obtiene una unidad. Una unidad que no es total, aunque aparente serlo. El partido se fragmenta y se filtra por decisiones subjetivas y funcionales a una espectacularidad ajustada al medio televisivo y no al juego. El partido se adorna, se magnifica y se reconstruye. Existe una mediación que, aunque se pueda presentar como aséptica, no lo es. Todo se encuentra influenciado por la mirada de la cámara. Así lo define Gubern cuando sostiene que la selección de espacios ópticos por los encuadres y la elección intencional de los momentos que se deben registrar determina que no hay una neutralidad en la manipulación de la realidad (1987, p. 275).

Más aún, el presente inmediato depara nuevas experiencias en las transmisiones en directo del fútbol. En algunos sistemas de televisión por abonados, el espectador puede seleccionar con su control remoto el ángulo de cámara con el cual desea ver el partido o la repetición. También los dispositivos móviles han pasado a recibir el espectáculo televisivo en sus pantallas. La audiencia televisiva ya no tiene que estar quieta en un lugar para observar la transmisión en directo. *Laptops*, tabletas y celulares permiten ver el juego no

solo a la distancia, sino también en movimiento. La tecnología avanza y con ella el espectáculo de la televisión del fútbol se construye una y otra vez. ■■

Referencias bibliográficas

- Anaya Santos, Gonzalo (2008). *La esencia del cine, teoría de las estructuras*. Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela.
- Benjamin, Walter (1989). *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires, Taurus.
- Burns, J. R. et al. (1984). *The Collected Works of Jeremy Bentham*. Oxford, The Clarendon Press.
- Bordwell, David (1995). *El significado del filme*. Barcelona, Paidós.
- Deleuze, Gilles (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, Paidós.
- Foucault, Michel (2002). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- González Requena, Jesús (1999). *El discurso televisivo: Espectáculo de la postmodernidad*. Madrid, Cátedra.
- Gubern, Román (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Mascelli, Joseph V. (1973). *The Five C's of Cinematography*. Hollywood, Cine/Grafic Publications.
- Paoletti, John T. y Gari M. Radke (2002). *El arte en la Italia del Renacimiento*. Madrid, Akal.
- Sontag, Susan (2006). *Sobre la fotografía*. México, Alfaguara.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman-Lewis (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del Cine*. Barcelona, Paidós.
- Vilches, Lorenzo (1990). *La lectura de la imagen. Prensa, Cine, Televisión*. Barcelona, Paidós.

Referencias electrónicas

- Host Broadcast Services, www.hbs.tv
- <http://www.hbs.tv/staff-orientation.html>
- http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/funny_old_game/2260280.stm
- <http://www.live-production.tv/case-studies/production-facilities/preview-fifa-world-cup-brasil-2014.html>