

Apuntes para una formalización semio-narrativa del discurso(del) fútbol

Oscar QUEZADA

Deliberadamente he querido hacer en el artículo que a continuación presento una escritura que convoque a una lectura fluida, sin desvíos explicativos, sin cortes para las consabidas notas a pie de página. Creo que el lector, medianamente enterado en semiótica generativa, percibirá con claridad en los cimientos lógicos y en la arquitectura discursiva de esta disquisición –cual garante de su fluidez– el modelo del recorrido generativo sustentado y condensado por A.J. Greimas y J. Courtés en *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. (Madrid: Gredos. Tomo I, 1982; tomo II, 1991). En torno a esta obra se constela toda una serie de trabajos cuyo referente, de un modo u otro, es el simulacro teórico siempre incompleto y sugestivo de la llamada Escuela de París. Este conjunto de textos opera, pues, como sobredeterminación conceptual de mi escritura.

Por otro lado, he querido escribir meditando y conversando con la propuesta crítica y analítica de Vicente Verdú presentada en *El fútbol. Mitos, ritos y símbolos* (Madrid: Alianza Editorial, 1980). Este ensayo, particularmente inspirado y, por lo mismo, motivador, lúdico y esclarecedor, ha dejado su impronta en muchos pasajes de este artículo.

LA PUESTA EN DISCURSO DEL DISCUR(SOMÁTICO)

Un partido de fútbol, al igual que otros partidos de otros deportes, es un discurso somático signifiante que, como tal, tiene sus propias reglas de juego. El acto mismo de jugar, co-

mo “enunciación” de este discurso somático, queda manifiesto cuando un jugador, desafiado por algún rival, señala que él “habla en la cancha”. En efecto, a un jugador profesional se le paga por lo “elocuente” de su arte; esto es, por lo que “dice” de sí mismo, de su competencia, con sus jugadas, con su performance. Así, el juego define en el campo zonas de tensión permanente, de pugna, que coinciden con la posesión actual y, por definición, efímera de la pelota. La posición de esta posesión marca el punto móvil, punto-trayecto cuyo ir y venir constituye la línea imaginaria (seguramente quebrada) de seguimiento del discurso. En pocas palabras: por donde va la pelota va el discurso y, sobre todo, el discurso del discurso, esto es la “narración” construida en el marco de sistemas de representación auditivos (radio) o audiovisuales (TV).

Así, pues, el partido en tanto “realidad” aparece como semiótica “natural” que consta de un plano signifiante (correspondiente a la gestualidad somática misma) y de un plano significado (correspondiente a la realización de relaciones y operaciones, es decir, de reglas de juego que ponen en juego valores de sentido) independientemente de si es o no asumido por una instancia de “narración”. Evidentemente, en tanto esta semiótica “natural” es tomada a su cargo por una instancia de “narración” se convierte en referente espectacularizado.

Las “reglas de juego” dan a todo partido el marco contractual necesario y constituyente. Sabemos que los juegos, tal como los lenguajes, existen gracias a reglas que los constituyen en conjunto y que constituyen a sus elementos término a término. Gracias a este marco contractual es posible programar el partido como simulacro de conflicto. El contrato programa el conflicto, lo metaforiza. El contrato, en tanto detentado por un arbitraje, deviene don/contra-don. El conflicto, detentado por el juego, deviene prueba. El arbitraje “rige” el juego.

En este contexto, un partido de fútbol “de barrio”, al no resonar socialmente, es algo así como un partido “mudo” en el sentido de que no es recogido por un sistema de representación-difusión auditivo o audiovisual. Nadie lo narra en un medio de comunicación para nadie. Nadie lo mediatiza ni lo espectaculariza. No obstante, existen rituales entre los jugadores, pues comentan lo que están jugando o lo que han jugado. Esto último genera reuniones pospartido matizadas, en nuestro medio ambiente cultural, por la cerveza u otras bebidas por lo general espirituosas. Por otro lado, la posible ausencia del árbitro es reemplazada por una negociación per-

manente entre los jugadores que, en la medida en que fluye, aparece como un “suprasegmento” cognitivo del orden de la sanción, que acompaña al discurso somático del orden pragmático de la acción; pero que, en la medida en que se atasca en posiciones irreconciliables, deviene “bronca”: brota el conflicto como realidad, deja de ser sublimado como simulacro, se vuelve contra el contrato y lo difumina. Muchas veces cuando alguien funge de árbitro es desautorizado y expulsado. Los jugadores no sólo juegan fútbol sino que juegan *con* el fútbol.

No me ocuparé por ahora de estos rituales cotidianos. No es ésta la finalidad de esta disquisición. Lo que quiero es situarme en ese otro ritual de la transmisión de un partido “oficial” mediante algún soporte tecnológico como la radio o la televisión que vehicula sistemas de representación. Allí, a la “realidad” del partido como discurso somático significativo que engendra sus propios significados se superpone la “narración” como discurso verbal y/o visual en el que se despliegan las estrategias de la información espectacular como manipulaciones del saber y del creer que generan otro orden semántico que “opaca” al anterior. El discurso-fútbol es asumido por el discurso del fútbol. Lo que los actores pragmáticos (jugadores) puedan hablar entre ellos ya no es pertinente. La institución mediática “los calla” para hacerlos decir a otro nivel. Paradójicamente, el partido ya no es mudo: los locutores y comentaristas se arrojan como lobos hambrientos sobre la imagen. La exprimen. Le sacan todo el jugo semántico. La repiten desde varios puntos de vista. La comentan una y otra vez.

De este modo, en el partido mismo como discurso somático, se despliega una semiótica denotativa que, en un segundo nivel, será, toda ella, significativa de los significados de connotación que genere la transmisión espectacularizadora. Dichos significados ofrecerán básicamente tres dimensiones semánticas: la informativa, en la que los locutores y/o la cámara “describen” lo que está sucediendo convirtiéndolo en evento. En este sentido, el partido, como referente pragmático de una dimensión cognitiva desembragada en el enunciado de la transmisión, ofrece a ésta sus figuras cual “insumos” para la tematización y la patematización que harán los narradores. Gracias a estos dos últimos componentes se abren dos dimensiones complementarias: una conceptual, en las que se abordan las cuestiones tácticas, técnicas, artísticas, éticas, estéticas, morales, étnicas, geográficas, históricas, sociológicas, económicas, antropológicas... como elementos de la competencia de los comentaristas y locutores;

otra tímica, en la que el discurso se convierte en objeto de una axiologización permanente que connota eufórica y/o disfóricamente a los elementos figurativos y conceptuales en tanto y en cuanto valores.

A SUS MARCAS

La transmisión se instala. Las cámaras se emplazan en la tribuna, al borde de la cancha, tras los arcos. Quieren construir a un espectador que focalice la acción desde distintos puntos de vista. Incluso habrá posiciones que jueguen a simular en este espectador a un asistente al campo de juego.

El imaginario de la transmisión es capturado por dispositivos simbólicos. Dificilmente las cámaras se ubicarán en la tribuna popular. Tribuna tribu por antonomasia. Nunca he visto un partido transmitido íntegramente desde la tribuna norte o desde la tribuna sur. Esto es sencillamente inconcebible por la ideología de la puesta en discurso. No sólo por las normas estéticas de la simetría que simbolizan espacialmente la imparcialidad presupuesta “éticamente” en los narradores. También por el hecho de que la transmisión desde las tribunas occidente u oriente representa la mirada del poder, del control social, de la dirigencia. El espectador es, así, instalado en la tribuna del *status*, de la comodidad, de la seguridad.

Por cierto, cada nivel de la tribuna genera, a su vez, una mirada imaginaria. La mirada de tribuna baja es caliente, la geometría del campo coincide con la línea horizontal del suelo; al estar más cerca de los actores pragmáticos dicha mirada se contagia de la somaticidad del juego, deviene corporal, más involucrada con la peripecia muscular; en el imaginario epistémico resulta “empirista”. La mirada de tribuna alta, al tomar distancia, enfría el evento; la geometría del campo se aproxima gradualmente al rectángulo y los jugadores se empequeñecen, pierden su especificidad corporal y se esquematizan, por ende, se vuelven abstractos, lejanos puntos de una estrategia. Se trata, pues, de una mirada “racionalista” en el imaginario epistémico. El paso de un nivel a otro es gradual y está representado por la tribuna intermedia que hace de la cancha un paralelogramo que nos podría remitir imaginariamente a la “filosofía crítica”.

Retomemos ahora la transmisión. Eventualmente, cuando las jugadas lo ameriten, las tomas post-arco ocuparán la posición norte o sur pero por lo general “a ras” del suelo, esto es, como saliéndose de la tribuna y ocupando el área entre ésta y la cancha. Como contrapartida, dichas tomas

post-arco aluden a la zona más sensibilizada del campo pues siempre hacen alusión a una virtualidad de gol o, simple y llanamente, a un gol realizado. El correlato radial de estas tomas está en los “reporteros de cancha” que, instalados tras el arco, vuelven a relatar el evento pero desde “otro ángulo”.

El caso es que la “cancha”, referente pragmático por excelencia, es marcada en sus bordes por miradas de observadores y voces de locutores, ambas delegadas cognitivas de la narración enunciativa para la posición del espectador u oyente enunciatario. El periodismo deportivo deviene así institución que *marca* cognitivamente la cancha. El partido, en tanto proceso, es una duración localizada entre una puntualidad incoativa (comienzo del primer tiempo) y una puntualidad terminativa (final del segundo tiempo). Dicha duración, suspendida en la imperfectividad al concluir el primer tiempo, queda abolida definitivamente en la perfectividad que caracteriza el final del segundo período. Allí ya se sabe un resultado, sea cual fuere; incluso, de persistir la imperfectividad (en caso de ir, por ejemplo, a penales) ya se sabe que se va a penales. Obviamente al final, sea del partido o de la tanda de penales, el enunciatario espectador queda marcado por una distensividad que es todo lo contrario a la tensividad que caracteriza el final del primer tiempo y la duración misma del proceso.

Por ello, la imaginaria consigna *¡a sus marcas!*, situada en la incoatividad del proceso, reiterada al iniciarse el segundo tiempo o eventual tanda de penales, vale no sólo para los actores pragmáticos del partido (jugadores y árbitros) sino también para los actores cognitivos del mismo (“equipos” periodísticos). La densidad semántica del término /*marcas*/ es, a este respecto, reveladora: para los jugadores se trata de posiciones de juego en el engranaje táctico y estratégico ordenado por el entrenador y también de la dinámica de presión y sumisión del rival (*pressing*); para los periodistas se trata de posiciones de observación/locución en el engranaje narrativo ordenado por dirección de sus respectivos programas.

Se notará que estamos asumiendo una perspectiva microcoincidente con el evento llamado partido. En este sentido, hay duraciones y duraciones. Así, en cualquier esquema de campeonato asistimos a una perspectiva macro: el final del partido señala, a un nivel, una perfectividad y, por ende, una distensión; pero, a otro nivel, subsisten la imperfectividad y la tensión. Del espacio “concreto” de la cancha nos remitimos a los espacios “abstractos” de los *fixtures* y de las tablas de posiciones.

En el tránsito de una perspectiva a la otra el espacio sagrado de la cancha es sustituido metafóricamente por la tabla, como símbolo de una razón pagana, mercantil. En efecto, el *fixture* es una tabla de cotización y es el periodismo deportivo el que despliega en las transmisiones, periódicos y revistas todo un discurso que reduce a números las incidencias del partido o del campeonato. La cualidad es reducida y, a la larga, anulada por la cantidad. Sólo lo medible es funcional, operativo. Ejercicios de paroxismo aritmético abundan en prensa, radio y televisión generando el efecto de los balances empresariales.

Independientemente de la calidad del producto interesa el “estado de la situación” que representa a los resultados del negocio.

LISTOS

El gesto de la confrontación es el de los equipos dispuestos frente a frente en la cancha, esperando el silbato del árbitro para iniciar el partido. He aquí el escenario pragmático del enfrentamiento con sus emplazamientos ya investidos por los respectivos actores. En torno a él, los emplazamientos cognitivos ya han sido también cubiertos en esa otra confrontación típica de los diferentes mediatizadores del periodismo que se jugarán ese “otro partido” de la información espectacularizadora. Detengámonos en lo estrictamente *discursomático* que, en términos de transmisión, es lo enunciado enunciado.

Cada sujeto, entendido como actante colectivo, está a su vez constituido por once actores. Un solo objeto, tematizado como /dominio/ y figurativizado como “pelota” devendrá valor a partir de la relación que cada sujeto valorante establecerá con él como objeto valorado modalmente. Un cuarto actante, ni sujeto ni antisujeto de la confrontación, constituido por cuatro actores, constituye el arbitraje como institución garante del cumplimiento del marco contractual. Su objeto valor se tematiza como /control/ y se figurativiza con diversos “gestos de autoridad”.

La confrontación nos pone, pues, ante sujetos virtuales cuya disjunción con el objeto /triumfo/ o /victoria/ los modaliza sucesivamente con el [querer/deber-jugar] y con el [querer/deber-ganar]. La modalidad [querer], endotáctica, nos remite a la interoceptividad de los sujetos; “buceando” generativamente en ella llegamos a un nivel lógicamente anterior de sujetos potencializados ante un posible “objeto” pre-

sentido en el horizonte óptico de su existencia, esto es, pre-instaurados en la no-conjunción o modalizados fiduciariamente por el creer en que en algún momento van a ser convocados, se van a encontrar. Estos sujetos tensivos gestados en el espacio de foria, susceptibles de ser convertidos en sujetos virtualizados/actualizados, están, pues, preinstaurados en el momento en que presienten las “sombras de valor”.

La modalidad [deber], exotáctica, surge cuando la institución de la competición (que a otro nivel no es otra cosa que un negocio para los sujetos) es instaurada como objeto y, por la mediación del árbitro, se convierte en sujeto manipulador frente a los equipos, sujetos manipulados: esta institución (llámese asociación, federación, confederación) induce en los equipos el [deber-jugar] y, luego, el [deber-ganar]. De “sujetos potencializados” los equipos pasan a ser “sujetos virtualizados” cuando, como vimos, quedan modalizados por el [querer/deber-jugar/ganar]. Allí advierten la carencia, sienten la disjunción con el objeto de deseo.

¡YA!

Y comienzan la búsqueda, se activan los programas narrativos. De la confrontación que instaura sujetos virtualizados pasamos a la prueba, lucha o tensión de dominación que genera sujetos actualizados en tanto ponen en juego sus respectivas competencias, entendidas restrictivamente como [saber-poder jugar]. Para cada uno de los sujetos, de lo que se trata es de llevar adelante su programa narrativo y de llegar a la performance. Se sobreentiende que el programa modal llamado /entrenamiento/ ha convertido a los sujetos virtualizados en sujetos actualizados según el [saber/poder-jugar] y que el partido mismo es la prueba por excelencia en la que se verá cuál de ellos tiene efectivamente el [saber/poder-ganar].

Aquí cabe acotar que el [saber-hacer], endotáctico, depende de las capacidades intrínsecas de cada equipo, de la habilidad de los jugadores con los que cuenta, de lo afiados que están entre sí. El [poder-hacer], exotáctico, hace intervenir ayudantes y oponentes extrínsecos. El hecho de que el equipo “x” juegue de local o de visitante, de que esté o no esté acostumbrado a jugar en tal o cual tipo de cancha o de clima o de que, como sucede muchas veces, descargue en el árbitro su impotencia, nos lleva a pensar en la circunstancia misma del partido como ámbito en el que se configuran los apoyos y/o los obstáculos como factores que entran también en juego.

La lucha se procesa a través de estados inestables y de transformaciones entre dichos estados; si detenemos el juego, congelándolo por un instante, nos percatamos de que la posesión de la pelota por un jugador representa la conjunción del sujeto con el objeto de valor modal y la paradigmática disjunción del anti-sujeto con el mencionado objeto. La marcación, a la que eventualmente pueda estar sometido el que detenta la bola, representa la negación del estado-instante, ya que se identifica tanto con la negación de conjunción del sujeto como con la negación de la disjunción del anti-sujeto. En todo caso, el objetivo modal de cada sujeto consiste en “mantener la pelota en su poder” o en “jugar sin pelota” trabando el accionar del adversario. De todas formas hay una prevalencia simbólica en el “apoderarse del balón”, ya que es así como se articula con seguridad el estado modal que condiciona la ulterior performance de “sacar ventaja” en el marcador. Exploremos algunas posibilidades al continuar la acción.

El “buen pase” que el detentante efectúa a un compañero es un hacer transformador orientado al mantenimiento de dicho estado-instante pero ya en otra coordenada espacio temporal: después del pase otro actor detentante pasa a representar al mismo sujeto conjunto con el objeto de valor modal.

En caso contrario, el “mal pase” también hace. En efecto, asumiendo la negación parcial del hacer –propia del nivel narrativo– dicho pase abortado implica la aparición del estado de disjunción del sujeto y la paradigmática conjunción del anti-sujeto. Se configura estrictamente en términos del juego como prueba, un sistema de cuatro posibilidades correlativas al mismo acto desde la perspectiva del sujeto y del anti-sujeto:

- Creación de la conjunción: “el sujeto se apropia de la pelota”.
- Creación de la disjunción: “el anti-sujeto es desposeído de la pelota”.
- Aparición de la conjunción: “el sujeto, ante pase defectuoso del anti-sujeto, recupera la pelota”.
- Aparición de la disjunción: “el anti-sujeto, al pasar mal la pelota, la pierde”.
- Mantenimiento de la conjunción: “el sujeto pasa bien la pelota con intención ofensiva o no defensiva”.
- Mantenimiento de la disjunción: “el anti-sujeto deja jugar al sujeto”.
- Conservación de la conjunción: “el sujeto retiene la pelota con intención defensiva o no ofensiva”.

- Conservación de la disjunción: “el anti-sujeto no logra quitar la pelota al sujeto”

Tenemos así sistematizadas las transformaciones dinámicas (creación/aparición) y las transformaciones estacionarias (mantenimiento/conservación), entre las que se articulan las conjunciones y disjunciones como estados más o menos inestables del partido, como prueba o lucha.

Nuestro sistema, por economía, es construido en el supuesto de que el sujeto “juegue mejor” que el anti-sujeto. Es obvio que las posibilidades se multiplican por dos si suponemos exactamente lo contrario.

No olvidemos que la conjunción con la pelota se presenta como condición de posibilidad para anotar gol. En ese sentido, el valor de la posesión de la pelota como objeto es modal, esto es, orientado a la conjunción con el gol que, en relación con dicho valor modal, se perfila como valor de base. No obstante, a otra escala, dicho valor de base se redefine como valor modal con relación al triunfo. Apelando al parafraseo recursivo: “para ganar debes de meter más goles que tu rival, para meter más goles debes de tener la pelota, para tener la pelota debes impedir que el otro te la quite”.

Esta última cuestión (“que el otro te la quite”) nos permite retomar la prueba o lucha como tensión de dominación, ya que mientras el sujeto se califica para realizar el programa narrativo de mantenimiento de la conjunción con el balón, el anti-sujeto se califica para realizar el programa narrativo de desposesión. En otros términos, el “perder la bola” en tanto transformación no sólo tiene que ver, como hemos apreciado, con la incompetencia del sujeto al hacer un mal pase; también se puede relacionar con la competencia del anti-sujeto (“eficaz marcación”) para realizar la desposesión, es decir, para “quitar la pelota”.

El juego como tensión implica la actualización simultánea del programa del sujeto y del programa del anti-sujeto. Esta comprobación nos lleva a “cruzar” creación, aparición, mantenimiento y conservación como estrategias. Una falla en el mantenimiento o la conservación del sujeto puede “cruzarse” tanto con la aparición como con la creación del anti-sujeto (y, obvio, viceversa). En términos de temporalización se trata de la concomitancia de dos procesos orientados hacia el mismo estado de posesión como condición para el gol y para el triunfo. Queda así delineada la jerarquía de objetos. De ahí que el acto de “quitar la pelota” deviene apropiación desde el anti-sujeto y desposesión desde el sujeto pero, de inmediato, se genera la tensión inversa del sujeto hacia la re(apropiación); por eso, la prueba, en tanto ten-

si3n, se articula como proceso (“la continuidad del juego”) a trav3s de estados relativamente inestables. El gol, como distensi3n, representa la abolic3n de la conjunci3n con la pelota en pro de la calificaci3n para la conjunci3n (en tensi3n a3n) con el triunfo.

Sin embargo, hay una estrategia ofensiva del triunfo (“el sujeto quiere meter m3s y m3s goles”) junto a una estrategia m3s bien defensiva (“el sujeto, ya en ventaja, quiere evitar que el anti-sujeto anote gol”). Ambas perspectivas coexisten como posibilidad en la medida en que interesa al sujeto, en tanto y en cuanto va ganando, “mantener y/o acrecentar un resultado actual”; as3, el paso del tiempo se configura actancialmente como ayudante del sujeto y anti-ayudante (progresivamente oponente) del anti-sujeto. En la medida en que se llega al l3mite final de la duraci3n se va reduciendo la diferencia entre ambas perspectivas estrat3gicas (hasta llegar a cero al culminar el partido).

Cabe notar que cuando las competencias de los sujetos puestos en competencia son sim3tricas, semejantes, equiparables, la tensi3n de dominaci3n es cada vez m3s (in)tensa. Tanto as3 que el empate no es otra cosa que el mantenimiento de dicha tensi3n, su indefinici3n o no-resoluci3n. Mientras tanto, cuando las competencias son asim3tricas, diferentes, la tensi3n desaparece r3pidamente. El sujeto, por ejemplo, va goleando cuando el partido reci3n comienza. El partido se distensa. (Precisamente uno de los “anzuelos” del f3tbol est3 en el hecho de que muchas veces los que van perdiendo remontan el marcador y, hasta el pitazo final, no est3 dicha la 3ltima palabra).

Es pertinente anotar que el efecto “de superficie” de estas formas semionarrativas es el de una constante traslaci3n del objeto: 3ste es ofrecido y se ofrece en un acto de circulaci3n continua. La “pelota” fascina al observador cuando est3 detenida s3lo porque su inmovilidad es inminencia de movimiento. No vale por lo que es sino por lo que debe hacer(se) con o sin ella. As3, *jugar-con la pelota* otorga a 3sta una concreci3n figurativa, una densidad “llena de jugada”, un peso corporal propio del valor de uso. Como contraparte, *jugar-sin la pelota* es abstraerla de su corporeidad y reducirla a posici3n vac3a ligada al valor de cambio.

¡ALTO LA ACCI3N!

Encuadramos hasta aqu3 el juego como prueba. Pasemos a la detenci3n del juego como (provisional) terminatividad de la prueba en pro de la incoatividad del don. El “pito”

es el arma del árbitro. Hay otras, pero atendamos ahora al acto del “pitazo” como configuración del [poder] atribuido institucionalmente al destinador-juez sujeto de interpretación/sanción, posición actancial en la que actor-árbitro coincide en su pretendida panóptica con fantasmales actores penalizadores policíacos. Es este intérprete, juez, destinador, puesto en discurso como actor-árbitro en quien recae la competencia operadora para cambiar del régimen de la prueba al del don y viceversa (como cuando inicia o reinicia el partido). De ahí su rol de demiurgo que se nutre de las fuerzas en pugna, que las metaboliza para negarlas y afirmarlas hasta el derroche. El árbitro representa las limitaciones espaciales y temporales en la racionalidad de un mundo donde el espacio y el tiempo para la producción son bienes escasos. Con él en la cancha no se puede jugar *con* el fútbol. A partir de este sujeto (“el de negro” aunque cambie de color) la muerte queda simbolizada. Más aún en el instante en que detiene el juego. En el que lo paraliza. En el que lo mata.

En efecto, detener el juego. Cortar la /vida/ que fluye en él. Negar su /dinamismo/, /calor/ para pasar el /estatismo/, /frío/ en el que se posa el gesto de la “autoridad”, equivale a metaforizar la oposición universal, profunda /vida/---/muerte/ discursivizándola como recorrido /vida/---/no-vida/---/muerte/. Detener. Cortar. Congelar. Al segmentar el partido a su criterio el árbitro sintagmatiza actos (manifestados por diversas figuras-gesto) que entran su acción de demiurgo (puesto que el correlato de detener es reiniciar). En consecuencia, modalizados, dichos gestos-actos representan la competencia del árbitro [querer/deber/saber/poder]-detener, retener y reiniciar el juego.

Cada vez que realiza dicho acto, el árbitro neutraliza la junción y desde el eje de la no-junción, de acuerdo con su hacer epistémico, da su veredicto y sanciona, re(ordena): por ejemplo, desposee del balón al anti-sujeto y atribuye el balón al sujeto para que éste ejecute la falta. Retorna al eje complejo de la junción.

Normada contractualmente, la falta como operadora introduce un desequilibrio en el juego y la función del juez al sancionar consiste en restituir ese equilibrio perdido. Se configura, ahora, estrictamente en términos de lo que es la actuación del árbitro como destinador-juez, otro sistema de cuatro posibilidades correlativas al mismo acto desde la perspectiva del sujeto y del anti-sujeto:

- Creación de la conjunción: “árbitro da pelota a sujeto”.

- Creación de la disjunción: “árbitro quita la pelota al anti-sujeto”.
- Aparición de la conjunción: “árbitro no cobra supuesta falta del sujeto y permite que éste recupere pelota”.
- Aparición de la disjunción: “árbitro no cobra supuesta falta del sujeto y permite que el anti-sujeto pierda la pelota”.
- Mantenimiento de la conjunción: “ante supuesta falta del anti-sujeto, el árbitro concede la ‘ley de la ventaja’ y hace permanecer al sujeto con pelota”.
- Mantenimiento de la disjunción: “ante supuesta falta del anti-sujeto, el árbitro concede la ‘ley de la ventaja’ y hace permanecer al anti-sujeto sin pelota”.
- Conservación de la conjunción: “árbitro no cobra supuesta falta del sujeto y permite que continúe con pelota”.
- Conservación de la disjunción: “árbitro no cobra supuesta falta del sujeto y permite que el anti-sujeto continúe sin pelota”.

Nuestro sistema, por economía, es construido en el supuesto de que el árbitro siempre cobre “a favor” del sujeto. Es obvio que las posibilidades se multiplican por dos si suponemos exactamente lo contrario.

GOLES PRUEBA/GOLES DON

Dos géneros de goles son así posibles: los que son producto de la continuidad del juego (prueba) y los de “balón parado” originados en una falta (don). Éstos son consecuencia de la intervención del juez, proceden de su sentencia y aparecen como ejecución de una condena a cargo de un re-mataador. Aquellos otros, de jugada, a pelota viva, están íntimamente asociados al fragor de la lucha y el re-mataador incorpora otros miembros al acto de matar. Cuantitativamente ambos tienen el mismo valor aunque en lo relativo a la intensidad (eu)fórica sean distintos.

En ambos casos, el valor /muerte/ está ahí y, pasionalmente, el efecto de una “pena, culpa, pecado o mácula” (pero en los provenientes del don arbitral ese valor y esos efectos están saturados: cómo no asociar la ejecución de un penal a un fusilamiento). El silbato del árbitro vacía de juego a la pelota. La paraliza y enfría. La clava en un punto. La expone a un golpe del pie castigador. Mientras tanto, en los goles producto del juego, una pelota llena de toques, caliente, carga-

da de jugada, “muere en la red”. En suma, goles a pelota muerta se oponen a goles a pelota viva. Unos son construidos a expensas del juez y con la mediación de una culpa, otros brotan de la vida de la pelota y de la continuidad misma del juego. Cualquier hinchita prefiere ganar con esos goles vivos productos de la peripecia de la lucha porque en ellos la presencia de su equipo deja en segundo plano al árbitro.

POST-GOL

Pocos deportes dan tanta solemnidad a una conquista (pensemos en los puntos en básquetbol, tenis e incluso béisbol). El partido queda detenido para dar paso al ritual de la celebración/incriminación. Jugar es actuar pero al modo del actor “clásico” que hace el simulacro de ignorar al público; en la celebración como distensión, la actuación se comunica directamente con la tribuna, dando rienda suelta a un repertorio de gesticulaciones en las que el jugador alborozado y alborotado se transfigura, se despoja de la ropa, hace trencitos, da saltos... en fin. No es exagerado decir que el jugador jugando se aproxima al teatro, a la danza o al cine “clásicos”, mientras que el jugador celebrando se refiere al mitin y lo específicamente televisivo: en la tribuna recupera el contacto mutuo con la mirada pública, corre hacia el entrenador y hay casos en los que hasta mira a las cámaras de TV que bordean el campo de juego.

Y la pelota se restituye al centro cual rito de retorno al principio. Resuenan ecos arcaicos de la destrucción periódica del mundo para volver a hacerlo, para renovarlo liberándolo de las faltas cometidas.

Desde la profundidad de su *tempo*, el campo de juego, cual microcosmos, consta de un centro o lugar sagrado por excelencia que son los arcos. La figura de la cancha como espacio de juego nos informa, en este sentido, de un “centro” superficial (en los dos sentidos de la palabra) desde el que se inicia y reinicia el juego, desde el que se da el “*play* de honor”, se intercambian banderines, se toman fotos de los capitanes con el árbitro; esto es, un centro institucional, histórico, escenario propicio para las poses del espectáculo mercancia. Los arcos son aquel otro centro ceremonial por excelencia, no-histórico del juego, escenario pico, espacios de la consumación misma del sacrificio como acontecimiento vital y renovador.

EL DISCURSO DEL FÚTBOL Y SU “MELODÍA”

Estas demarcaciones cognitivas son el punto de partida para convertir el campo en grama o topología tímica mediante un conjunto de códigos entre los que queremos destacar los códigos prosódicos (en especial la entonación).

En efecto, la entonación como hacer somático y articulatorio propio de los actantes de la interlocución (interlocutor e interlocutario) deviene carga modal suplementaria, espacio tensivo que se enseñorea de la transmisión radial e invade con fuerza la televisiva. Si admitimos como hipótesis fuerte que las “melodías” del lenguaje dependen de la tensión, será posible analizar la entonación como un lenguaje semisimbólico en el que, de modo particular, se da una conformidad entre la categoría fonológica: /ascendente/ vs. /descendente/ y la categoría discursiva: /tensividad/ vs. /laxidad/. Completando los cuadrados respectivos y homologando por conformidad podemos intentar una segunda homologación con la cancha imaginada (radio) o manifestada visualmente (TV). Tenemos así un semisimbolismo más complejo puesto que la cancha aparece sensibilizada por marcas /ascendentes/ y /tensivas/ cuando la pelota se aproxima a los arcos. En la medida en que la bola se aleja de las porterías, los locutores niegan ambas marcas y si el juego se “concentra” en el mediocampo o en ataques inseguros y torpes, los rasgos /descendentes/ y /laxos/ serán notorios.

Retomando el recorrido inverso en el cuadrado, estos últimos rasgos pueden a su vez ser negados cuando se empieza a generar peligro en una jugada. De las marcas /nolascendente/ y /dislaxidad/ se va modulando la melodía de la voz hacia la /ascendente/ y /tensiva/ que, en caso de gol, llega al paroxismo del grito que prolonga la “o” al éxtasis hiperbólico y delirante, que reitera la palabra “gol” endosándole la marca de un producto patrocinador, incorporada al estilo entonatorio.

Obviamente, la consumación del gol excita las marcas ascendentes pero luego sobreviene la distensión, agitada primero y poco a poco moderada en la que se puede repetir “n” veces la descripción de la jugada variando los enfoques de locutores y/o cámaras.

Si bien podríamos explorar otros códigos generadores de semisimbolismos, tales como los relativos al registro visual (manejo más o menos intenso del *travelling* o del *zoom*), nos interesa, por ahora, anotar que el código de la entonación está llamado a ser el canto tímico y modal del fútbol en el que las pasiones enunciativas quedan iconizadas. Control

de la densidad tensiva del suceso no sólo en función del gol, como acabamos de ver. También de jugadas admirables o detestables, de gestos conductuales, de expulsiones o de desórdenes de tribuna. Los perfiles tónicos del discurso son la manifestación del acto epistémico evaluador del sujeto de la enunciación, en los que la entonación modula los pasajes categóricos entre estados de sabor, saber y creencia. En suma, dichos perfiles dibujan un espacio sobremodalizado por un exceso de sentido en relación a un efecto de sonido que integra en gritos, en murmullos, en susurros, en chillidos, en gritos sofocados, en barboteos, hasta en gemidos, lamentos, quiebres de voz... una profusión de significaciones plurales.

Esta constatación permite postular la modulación enunciativa del contrato enunciativo. Esto quiere decir que el enunciador modula su canto del partido de acuerdo al simulacro pasional que va haciendo de su enunciatario. El estilo meramente descriptivo, de ritmo lento, pausado, corresponde al enunciatario simulado como espectador (que estima al fútbol como “espectáculo”), esto es, como aquel cliente que “nace y muere” con la transmisión del partido-mercancía y que, en términos somáticos, es imaginado inmerso en una “inquietud quieta”, distante.

Los códigos que operan la conversión tímica cargan la descripción con interpretaciones, juicios y sanciones, esto es, con segmentos de emoción, sensibilización y moralización; en suma, saturan un esquema pasional: en la superficie textual el ritmo se agita y acelera simulando, esta vez, al enunciatario hincha (que vive el fútbol como “ceremonia”), es decir, al acólito que soporta y sufre el partido-acontecimiento como prueba tras la cual se ve sumido en la alegría o en el dolor y que es imaginado atrapado, atraído, marcado por una hipersomatización.

Por cierto, la idea de una modulación tensiva permite pensar en otros tipos de sujetos intermedios en un espectro enunciatario cuyos polos están, de alguna manera, “ocupados” por los dos tipos mencionados. Es entonces dable entender que el discurso transcurre transfigurándose de acuerdo con la expectativa que tiene el enunciador sobre el simulacro de enunciatario. La fragmentación de públicos es tal que da lugar a un periodismo deportivo hincha que se identifica con un determinado club, bien sea a través de columnas, de noticias, de diarios, revistas y hasta de programas de radio o televisión. En los mismos términos se configura también un periodismo deportivo de elite, “imparcial”, que impuesta análisis “objetivos”.

Así pues, el enunciatario que “se pone en el lugar” del espectador (se) tranquiliza (con) la transmisión, hace de ésta un flujo sin filos ni aristas de tal modo que el discurso ni lo afecta ni lo infecta. Y, evidentemente, a la hora de optar, va en busca del aparato enunciador menos gritón y bullicioso.

Cuando el enunciatario “se pone en el lugar” del hincha (se) excita (con) la transmisión, la afila, eleva su tensión afectiva de tal modo que se contamina de pasiones que lo inducen a simpatizar o a repudiar al discurso. A final de cuentas, el hecho de que un equipo sea sujeto y otro anti-sujeto es sólo cuestión de focalización: la misma narración se puede vivir como “angustia ante la inminencia de la derrota” o como “jorgorio ante la inminencia del triunfo”. Una fatal focalización caracteriza a quien vive el fútbol “monoteístamente”: la vicisitud del juego siempre ocupará un segundo plano ante el impulso destructor de toda resistencia a su fe. El “politeísta” y el “ateo” ocupan, respectivamente, el centro y el otro extremo del espectro enunciatario: lejos de las fanaticadas o de las parroquias, dan vida e ese público inmune que sólo “pasa su tiempo”.

A todo esto, el concepto de transmisión es particularmente revelador: las tensiones se transmiten de la cancha a las “casetas periodísticas” y de éstas a las posiciones enunciatarias. Esta transmisión, con sus vaivenes, especifica el hacer radial y televisivo que informa sobre los resultados “en vivo”. La prensa ya no transmite, más bien esculpe, forma.

CODA

Hasta aquí esta desordenada exploración especulativa hecha de apuntes, de “conversaciones” entrecortadas, de reflexiones surgidas “sobre la marcha” de partidos y campeonatos, de diarios, revistas y transmisiones, en suma, de vida teñida de afición. Sólo he querido insinuar pistas posibles de una labor aún incipiente. Por lo mismo muchos temas quedan pendientes. Ante la necesidad de moverme en un nivel abstracto de formalización he evitado la referencia a anclajes históricos. Esto puede haber restado al trabajo pasión, polémica. Como revancha, esta elucubración teórica pretende ir armando un tinglado formal a ser probado en análisis textuales que son, en realidad, la cancha del semiótico.