

bastante común también a otros tipos de productos artísticos, creaciones artísticas o actividades artísticas, que es la simbolización generalizada de la producción cultural, donde el diseño, el paquete, la forma, la visualización, tienen ya una importancia fundamental para el estatus, para la significación que va a adquirir. Por ejemplo, se acabó en el fútbol la numeración como sistema de identidad, es mucho mejor sustituirlo por el nombre en la camiseta para que, entre otras cosas, puedas ir a la tienda y comprarte la del jugador que te gusta.

M. V. MONTALBÁN: Hay una teoría de los diferentes niveles de lectura de un espectáculo. Desde el punto de vista cultural general, estoy muy de acuerdo con la fórmula Cappa, con la fórmula Valdano, la fórmula Cruyff, antes de que se acongojara, esa de que, jugando bien, llega un momento en que el resultado llega. Cruyff, con ese extraño español que habla, decía «hay calidad, y si hay calidad, hay resultados». ¿Qué quería decir, que si los jugadores jugaban bien, si tenían calidad, llegaba un momento en que el resultado era aritmético? El problema es que el espectador eso luego, ¿cómo lo asume? El espectador tiene una ansiedad diferente, él va al partido de fútbol y quiere ganar, porque luego quiere que el lunes no sea lunes, quiere que el lunes sea el octavo día de la semana, y el octavo día de la semana no existe. Pero el espectador de fútbol quiere que el lunes pueda salir a la calle y comprar *Marca*, *As*, *El Mundo Deportivo* y sentirse triunfador: el día de ayer ha triunfado. Ese espectador tendrá una lectura diferente del partido. Luego, habrá otro espectador que se habrá fijado en la jugada de Fulano de Tal, y habrá dicho «espléndido». Pues esta es la teoría del espectáculo mismo. Es lo mismo que decía Pavese cuando se preguntaba por qué el teatro de Shakespeare gustaba a todo el mundo, desde un filósofo hasta el pueblo llano. El pueblo llano iba a ver el teatro de Shakespeare con la información cultural que tenía entonces, y veía, el juego escénico, los trajes, el movimiento, el malo vence al malo, el bueno vence al malo, etc. El filósofo de Oxford iba y decía: «Aquí hay una idea platónica desarrollada». Pero los dos públicos, o los tres, cuatro o seis, practicaban diferentes niveles de lectura y se sentían satisfechos por lo que se estaba planteando. Para mí, el público de fútbol tiene las mismas sensaciones, o muy parecidas; hay un público que se quedará en la retina con una jugada magistral de ese fútbol de autor; otro se queda con un esquema, con una técnica de juego; otro se queda simplemente con la victoria. Pero, evidentemente, la finalidad, incluso el morbo, para que el público, desde el más refinado receptor, hasta el más primitivo receptor vaya, es la victoria. Es decir, un resultado que signifique sentirse gratificado. Porque de hecho

un espectador asiste a la escenificación de la dialéctica entre victoria y derrota. Y el lunes será diferente para él, según haya ganado o perdido. Eso, en el público, es lo mayoritario.

## Fútbol y televisión

J. EINES: La cámara sorprende al jugador. Lo atrapa en ese instante en el que, sin someterse a ninguna obligación estética, expresa en el juego lo mejor que como individuo tiene, ese atreverse a arriesgar, a crear. Un jugador debería ser atrapado en su inocencia, o lo que es lo mismo, en su seriedad. La cámara debería espiar la libertad, rescatar el residuo de una herencia infantil, el regate o el gol, casi como un saber melancólico, no como el obligatorio aporte de una imagen inscrita en los deberes de un hombre que cumple con su trabajo. Cierta vampirismo se ha ido apoderando de todas las cámaras televisivas de nuestra sociedad, lo devoran todo. La máxima notoriedad se obtiene cuando se está a punto de ser devorado por completo, y cada gol fallado pasa a inscribirse en la moviola del inconsciente colectivo. Por eso nunca podremos perdonarle a Carrascosa el gol no conseguido ante Brasil, en el Mundial de Argentina. A Stoikoff ha sido más fácil perdonarle ese extraño impulso convertido en pisotón al árbitro; es el discreto encanto de la tontería. Los datos son triviales, pero en estos casos es la cámara la que se pone ante las cosas, y no las cosas las que se ponen delante de la cámara. Quizás por eso el fútbol en el cine ha sido un fracaso estético absoluto. ¿Ustedes vieron a Pelé o a Di Stéfano tratando de reproducir en un rodaje de NODO esa jugada genial que alguna vez habían realizado en un partido? Ni montaje ni nada. No hay manera de quedarse con un fotograma. Uno salía del cine con el alma hecha pedazos, porque en el fondo uno sabía que hay algo que no se puede atrapar, que ese relámpago de certezas, que caben en el pie derecho de Romario, sólo se atrapan porque se están yendo todo el tiempo. Y el cine pretendía encerrarlas en una lata, mostrarnos la genialidad del genio, pero prescindiendo de esa fugacidad sujeta a lo irrepitable, donde se juega la definitiva trascendencia de lo intrascendente. Parece ser que *Ecce Homo* fue la autobiografía de Nietzsche, y justo ahí se le ocurrió decir: «No conozco otro modo de tratar con tareas grandes que el juego». Un buen guiño a la eternidad, que se inaugura en el juego, allí donde se suspenden los tiempos del reloj. Y eso no ocurre en esa gran jugada, con taconazo incluido y regate magistral, preparada para el rodaje. Eso pueden hacerlo los actores, pero los jugadores de fútbol no. No es lo mismo actuar para jugar, que jugar para actuar. No es lo

mismo la interacción espontánea de dos buenos actores, que la fingida interacción espontánea de dos buenos jugadores. La primera inaugura una vía de acceso al inconsciente creador, al talento; la segunda la cierra, aunque se haga el esfuerzo de intentar jugar como si de un partido se tratara. Entre la cámara televisiva y la del cine debería encontrarse la de fotos. La más antigua y, quizás por eso, la más sabia, a la hora de haber descubierto esa otra forma de valentía que tiene que ver con la humildad. Allí donde congela el momento, parece renunciar a contar más de lo que se debe contar. Y no me parece demasiado malo pensar que en su carencia está su principal virtud. Monet, el pintor, se desesperaba porque era incapaz de fijar el color de un paisaje, que cambia de un instante a otro. La cámara de fotos parece asumir la carencia, sin pedirle al que se pone delante de ella nada que vaya más allá de ese instante.

ÁNGEL CAPPA: Estamos viviendo en una época en donde es más importante la imagen que el contenido. El jugador lo sabe también, o por lo menos lo intuye. Si el jugador no aparece en los medios de comunicación es como si no existiera. Entonces, claro, necesita aparecer. Es decir, se da un hecho paradójico en esto: anteriormente el periodista de fútbol era mucho más respetado que ahora, porque ahora realmente no hay críticas de fútbol, no se habla de fútbol. Pero ahora es más perseguido el periodista de fútbol por los propios jugadores, sobre todo el de televisión, porque el jugador necesita aparecer. Si no aparece, por bien que juegue, a casi nadie le interesa el contenido. Salvo los grandes jugadores, los diez o doce grandes jugadores, el resto está más o menos en el mismo plano, y necesitan algún medio de comunicación para existir, y esto también les pasa a los actores, por ejemplo.

FERMÍN CABAL: Yo creo que la televisión ha hecho estragos en nuestra cultura futbolística. Cuando yo era pequeño, veía jugar a mi equipo favorito, que era el Juvenil de Armunia, en mi pueblo, y la mayoría de los partidos eran extraordinarios, a mí me conmovían porque eran espectáculos auténticamente épicos, como la *Iliada* y la *Odisea*. Los equipos de dos pueblos, Trobajo del Camino enfrentado a Armunia, en las fiestas del pueblo. ¡La leña que se daban! Los porrazos que se metían! Las novias estaban en la banda, todo el mundo sabía quién era la novia de Juanín, quién era la novia de Goyo. Cuando tiraban un penalty, Goyo, que era el carnicero de mi pueblo, tenía que parar el balón, y la novia lloraba, su padre le daba ánimos como si fuera un velatorio. Todo era una cosa muy bonita. Pero, además, la gente veía a los jugadores todo el tiempo, a todos todo el tiempo, que es la