
LOS NARRADORES DEPORTIVOS

y sus epopeyas cotidianas

Federico Medina Cano

"Y ahora decidme, musas, habitantes del Olimpo -puesto que sois diosas, que estáis presentes en todas partes, vosotras que todo lo sabéis, mientras que nosotros sólo oímos un ruido y nada sabemos... decidme cuál fue el primero de los aqueos que alzó del suelo cruentos despojos, en el momento en que el ilustre dios que estremece la tierra inclinó el combate a su favor"

Homero

El fútbol posee dos facetas: es un deporte sometido a sus propias reglas y retos, y es un fenómeno festivo. Como deporte no es difícil de descifrar: está regido por reglas sencillas y claras que todo el mundo es capaz de comprender, por normas universales que superan las barreras culturales, políticas e idiomáticas, que tanto jugadores como espectadores, saben que deben respetar. Todo se puede explicar, nada está oculto, no existe un resorte secreto que el público no conoce, un *deus ex machina* que arbitrariamente todo lo maneja. Las reglas son inmutables, no se ponen a discusión en cada partido.

Pero a pesar de estar sometido a reglas, no es un acontecimiento frío y ausente de emotividad. Da lugar a lo imprevisible, al suspenso, a lo sorpresivo y a lo sensacional. Los partidos son emocionantes porque el resultado no se puede predecir con seguridad. La acción en la cancha es viva, no se juega con un libreto preciso (nada está escrito), ni de acuerdo a un plan exacto varias veces ensayado: el jugador tiene toda una gama de posibilidades que le permiten libertad en su desempeño y lucimiento en el juego. Además de la habilidad del jugador intervienen muchos factores que hacen del fútbol un acontecimiento incierto. Cada partido es único: sobre la cancha se crean situaciones imposibles de repetir que parecen impuestas por el destino, esto lo hace apasionante, le confiere su sentido estético y su plasticidad. Sin este factor, sin nada se

“pusiera en juego”, el fútbol perdería su sentido. En el partido de fútbol el balón es la expresión del azar. Cuando el balón rueda nada está previsto: es como la ruleta que “en su rodar cualquier cosa depara”.

El fútbol es también un fenómeno festivo multitudinario que congrega a poblaciones enteras. Lo es desde el momento en que el acontecimiento deportivo implica una ruptura con la cotidianidad, con las normas habituales. Sus contenidos y resultados excepcionales, difícilmente repetibles (de goles memorables y de récords) son expresión de los valores típicos de la emergencia festiva: el deporte rompe con la norma común y con lo habitual, al producir sucesos insólitos y de actuaciones ejemplares.

Como acontecimiento festivo contiene un anhelo vehemente y profundo, una fuerza de participación y creación. No es un estado pasivo, es una reivindicación de la existencia, es expresión de contenidos comunitarios. Toda fiesta necesita de un público que se vea incitado a participar o que se vea representado a sí mismo en el ritual. En ella se establece una participación apasionada, una intensa comunión entre los participantes, una percepción común de la vida y la voluntad de vivir. No hay fútbol sin público, lo que lo hace fascinante es el contacto entre los actores y los fanáticos, la interacción entre las partes. Del juego participan tanto los jugadores como los espectadores. Entre el jugador y el público se establece un diálogo. Los jugadores actúan para ser contemplados, apreciados o juzgados. El jugador ofrece su acciones memorables y el público le paga con su afecto.

Los narradores deportivos forman parte de la fiesta. Traducen en forma de narración gloriosa lo que ocurre en la cancha. Los jugadores son semihéroes que en sus acciones excepcionales en la cancha ponen a prueba su ingenio y virtuosismo. Su función es fundamental: en su narración el acontecimiento deportivo se convierte en un acontecimiento excepcional, el ambiente festivo del acontecimiento deportivo se magnifica con su descripción lírica y emotiva, y la relación que se establece entre los jugadores y el grupo de fanáticos se hace mucho más fuerte e intensa.

En este ensayo vamos a analizar la condición mítica de los jugadores, el papel de los narradores deportivos en este culto al héroe que realizan los medios de masas, los subcódigos que determinan la poética de su narración y las características de su estilo barroco.

Los "trabajos heroicos"

El entusiasmo multitudinario por los eventos deportivos no es nada nuevo, se encuentra en las sociedades arcaicas donde tiene un carácter ritual y una dignificación mítica. Lo propio de los tiempos actuales es la forma como el deporte se ofrece como una hermenéutica del mundo: la acción muscular del hombre es un principio de explicación trascendental de los orígenes, del tiempo, de la vida y del mundo. En el fútbol los mejores jugadores tienen la consistencia del mito. El deporte encarna el principio por el cual los grandes acontecimientos son generalmente referidos a héroes o semidioses que actúan por otros o contra otros héroes (son como Hércules, Prometeo y Narciso). Los héroes deportivos instauran un nuevo tipo de valores: una mística de la aventura, el exotismo de la resistencia física, una moral de la vanidad, un culto a la individualidad y una idealización de la competencia.

El jugador como en las narraciones épicas está dotado de gran valor y de capacidades físicas inusuales. Se define por su acción y ésta reviste la forma de una búsqueda arriesgada de algo; para lograr su objetivo debe superar los peligros y los riesgos que se interponen entre él y su objetivo. El gol, la proeza excepcional, es para el jugador el equivalente a su obra maestra. Es un triunfador porque conserva el sentimiento de libertad y de audacia ilimitada que le permite encender "la chispa milagrosa" (como la inspiración en el artista) para lograr la acción única. Sus acciones buscan superar la naturaleza humana, son seres sobrehumanos. Lo propio de su actividad es la fruición de la aventura y, además, como los héroes, la lucha esforzada, arriesgada y valerosa por un ideal moral. Engalanado con sus acciones es un ejemplo moral para todas las generaciones.

Los partidos son hazañas épicas, son el espacio propicio para que el jugador demuestre su valentía y versatilidad, su espíritu de entrega y de sacrificio. Lo que el público espera de los jugadores es el prodigio, el gol imposible, la jugada sin antecedentes, sin ningún referente anterior. "El fútbol es el dominio de lo ilógico... es la dinámica de lo impensado".¹ No es un deporte en el que pueda operar fácilmente la racionalidad, la especialización técnica, ni la precisión táctica. En sus resultados se conserva siempre la posibilidad del riesgo, de la intervención del azar y de la creación individual, esto lo hace diferente.²

Al fútbol lo sustenta una "mágica emotividad". Aunque el futbolista está preso de sus propias características y obedece a una táctica acordada de antemano, muchos elementos casuales le pueden cambiar los planes establecidos al director técnico. La inspiración que acompaña a un

buen jugador le permite imaginar soluciones nuevas cada vez que el balón le llega a sus pies, inventar el juego en cada momento. En el fútbol no hay nada escrito de antemano, el futbolista sale a la cancha a "correr un riesgo, a dar un concierto sin partitura".³ El fútbol es un juego de destreza, necesita de una disposición corporal especial, de una gracia ajena al entendimiento y al proceso reflexivo. No da tregua a la acción, requiere de un espíritu y de un cuerpo rápido, de reacciones inmediatas, de la capacidad de improvisar sobre la marcha de una jugada y de salirle adelante al cerco que le tienden los otros jugadores. Lo que fascina del fútbol no es solamente su carácter de guerra en pequeña escala sino lo genial, lo que puede inventar o improvisar el jugador, lo que en su acción es imprevisible. En un partido lo que prima son los fulgores, el estuendo, las jugadas excepcionales.

La epopeya es el estilo de la narración deportiva. Son relatos de hazañas, historias de "gigantes", de héroes, de seres superiores (son "los dioses del estadio"). Los narradores, con un lenguaje cargado de recursos líricos, expresan la lucha del hombre consigo mismo, su enfrentamiento contra el destino que le es adverso ("Colombia no puede romper la Historia"), contra el miedo y la hostilidad de la naturaleza, y resumen el combate por la posesión de un territorio. Como todo relato épico se ocupan de los hombres que por sus propios méritos sobresalen en la masa de sus semejantes. Pero no son héroes aristocráticos, ni provienen de un mundo de aventuras, son personajes que sobresalen en la existencia de todos los días, reglamentada y carente de riesgos. Es la epopeya del hombre común, la heroificación del individuo anónimo que ha conseguido liberarse de la servidumbre.⁴ El eje de la narración es la moral de lucha, de trabajo y de justicia que el jugador encarna.

Para que el jugador se haya convertido en el estereotipo del héroe popular es necesario que su imagen se consolide en una historia, en un relato ejemplar. Es la historia ejemplar del hombre ordinario y anónimo que careciendo de todo privilegio de nacimiento se aleja de la indiferenciación y es capaz de construir un historia por sí mismo. El sólo sobresale por sus acciones excepcionales, y no por lo que la sociedad ha hecho de él, en esto radica su poder de fascinación. En estas historias que elaboran los medios de masas (como reportajes o como folletines) la imagen del jugador sigue una lógica: una fase inicial de desvelamiento en la que hacen resaltar su condición humana, de "hombre común" (su origen humilde, su vida de familia, sus diversiones y gustos, su credo y devociones, sus afectos y su intimidad. En esta fase de la historia los narradores destacan su "pureza" y valor de sus cualidades, y por contraste su personalidad inacabada, sus imperfecciones: son como "un diamante

en bruto para pulir”), y una fase donde reviven el misterio de su triunfo, de su éxito y de sus capacidades únicas. En el retrato de su vida, a pesar de poseer toda la información sobre su vida, el periodista debe conservar una parte de secreto sin el cual no sería un espectáculo, ni tendría la consistencia del campeón. El misterio hace más grande al hombre público.

El fútbol es un deporte en el cual también es importante lo que ocurre por fuera del estadio, lo que no tiene que ver directamente con el encuentro deportivo, sobre todo la vida social y la historia privada de los campeones. Es un deporte protagonizado por grandes jugadores salidos del pueblo y de la pobreza más dura. Sus triunfos están siempre relacionados con el peso de la calle, del suburbio, y sus secuelas, con la pobreza y las dificultades para no caer de nuevo en la miseria y en la vida sórdida del arroyo. No poseen una niñez o una juventud cualquiera, su vida está atravesada de enormes dificultades y son un testimonio del valor del esfuerzo personal.⁵ Son seres duales: tienen un origen humilde y un destino extraordinario. En el fútbol la epopeya social se integra con la epopeya deportiva.⁶ Expresa la hazaña del triunfo social. Esta característica le confiere su popularidad: “la pasión por el fútbol no es otra cosa que una de las formas que reviste la pasión que por la igualdad sienten las masas que no tiene ningún acceso a ella”.⁷

El futbolista es un mediador sociológico: es una imagen edificante que representa el valor del esfuerzo personal para escapar de la miseria (del cerco de su condición social), la victoria conquistada por “la fuerza de las piernas”. Se ha ganado su sitio de honor por sus propios recursos en un contexto social en el que son muy pocos los espacios igualitarios y las posibilidades de movilidad social son nulas para la gran mayoría de la población. El buen jugador cuenta con las cualidades de los héroes populares en los que se asocia la fuerza física a la astucia. Poseen carácter, genialidad y liderazgo, la inteligencia y la recursividad del héroe popular que tiene que vérselas con el sistema de reglas vigentes y depende de sus capacidades para sobrevivir.

“Tienen ese raro encanto de atraer, de hacer voltear las miradas, de hacer disfrutar al público con su presencia, como si fueran los redentores de causas perdidas o los llamados a llenar los vacíos del alma... Los enemigos sufren al tratarle de pisar los talones. Los buscan y no los encuentran porque poseen el don de Dios de emerger solitarios en el lugar y en el momento justo en una cancha”.⁸

Los medios de masas y el fútbol

El deporte es un soporte privilegiado de la información masiva: es una fuente inagotable de noticias. En el mundo del deporte cada día hay algo que reseñar. Produce sin detenerse acontecimientos novedosos, hechos memorables, anécdotas sensacionales. No necesita ser descifrado para llegar al público, pertenece al mundo de las evidencias inmediatas y como tal puede ser fácilmente codificado y transmitido. La información deportiva es una transcripción inmediata del acontecimiento.

El aporte de los medios de masas en la difusión del espectáculo futbolístico fue doble: de un lado, contribuyeron a crear el imaginario futbolístico, los conjuntos de percepciones, recuerdos y estados de ánimo asociados al fútbol, a darle forma a la pasión por el juego (a la simpatía o a la indignación); y, por otro, crearon un discurso, una poética, una retórica y una forma de argumentar y reflexionar sobre el fútbol que se incorporó al uso común de la lengua ("los medios masivos de comunicación lograron el milagro: al darle al fútbol los beneficios de la atención de millones, lo volvieron el tema comunal, el lazo de unión, la posibilidad de cercanía con los desconocidos... El fútbol es la tierra original, el asiento de pasiones y discusiones, de odios y obsesiones")⁹. Los medios de masas han actuado como mediadores,¹⁰ esta es su función principal: le han dado forma al habla cotidiana sobre el fútbol, y han confeccionado un marco de referencia, un saber común sobre el juego que comparten el público, los jugadores y los dirigentes. En los países como organizadores del consumo cultural han creado referentes de comparación, han construido imágenes de los equipos y de los principales jugadores, y sobre todo han nutrido los sentimientos nacionalistas. Y a nivel internacional han contribuido a crear un tejido integrador: sus imágenes del espectáculo le han dado la vuelta al mundo, han creado la tribuna para que los diferentes intereses nacionales y locales tengan expresión.

El fútbol posee una enorme comunicabilidad: como hecho social genera una gran cantidad de información y está poblado de incertidumbre y diversidad, y por ello es siempre noticia. Pero la información que presentan los medios no es igual, el manejo que hacen de lo ocurrido en el partido es diferente. El partido lo pueden acompañar "en directo" la televisión y la radio, y con posterioridad la prensa. Los dos medios iniciales narran lo ocurrido, cuentan las acciones y avalan lo visto en el momento en que se realiza ("en vivo y en directo"), la prensa lo hace después de haber pasado el "temporal", cuando se sedimentan los ánimos.

Con la televisión se opera una transformación cultural que modifica la definición misma de los eventos públicos.¹¹ La sola presencia de la televisión reorganiza el evento deportivo. El solo saber, por ejemplo, que el partido será televisado influye en su preparación y en el curso del acontecimiento. Todo cambia: el color de las camisetas de los competidores, el tipo de iluminación, la decoración de los escenarios deportivos, el diseño de los implementos deportivos, las actitudes de los jugadores y aún la expresión de los espectadores. Se piensa y se fabrica como un espectáculo, con actores principales y secundarios, con momentos de tensión que se pueden repetir y comentar hasta el infinito, con pausas tranquilizadoras, con finales apoteósicos y con todos los recursos del lenguaje audiovisual.

Con la transmisión televisiva se modifica la experiencia que del juego tenía el aficionado. El fenómeno es doble: de un lado, aumenta la afición televisante, crece el interés por el fútbol y el número de personas que ven los partidos es cada vez mayor. De otro, el espectáculo se privatiza, es una experiencia que pertenece al ámbito de lo privado y lo doméstico. Aunque el televidente no forma parte de la unidad emocional que encuentra en el estadio, no se pierde detalle del partido y lo puede observar en un lugar privilegiado. A la experiencia inmediata y apasionada de las tribunas la reemplaza la visión de la cámara que limpia la acción del fondo físico del juego, del tono festivo del espectáculo: generalmente no se oye el golpe de los cuerpos, el impacto del balón, los gritos de los jugadores, las órdenes de los directores técnicos de los equipos, ni los gritos de las tribunas (muy pocas veces la cámara muestra al público). El espectador en un estadio puede ver toda la cancha con su mirada, asiste al partido en un tiempo real, y sólo tiene un punto de vista. La televisión no se sitúa en el campo visual del espectador, le ofrece al televidente una visión lejos de las gradas, desde múltiples puntos de vista, y alejada de imágenes superfluas. Las innovaciones tecnológicas, el empleo de varias cámaras flexibles y dinámicas, de acercamientos y ángulos diferentes para registrar las jugadas, el uso de efectos especiales, y la opción de repetir los mejores momentos del partido en cámara lenta, hacen del espectáculo un acontecimiento único.

La televisión funciona sobre dos mitos fundadores: la ubicuidad y la instantaneidad.¹² De un lado, es la realización del poder de estar aquí y en otro lugar al mismo tiempo: el televidente sin la necesidad de desplazarse físicamente y sin abandonar su casa puede presenciar lo que ocurre en cualquier lugar del mundo. De otro, la televisión muestra el acontecimiento en su proceso y le permite al televidente asistir en directo (en el mismo instante en que se produce) y ser partícipe de lo esencial. La

televisión contribuye a la total transparencia del espectáculo futbolístico. Nada está en las sombras, las acciones deben ser translúcidas. La televisión contribuye a consolidar este principio, ante la cámara todo surge bajo el signo de la evidencia. No se presentan segundos planos o secuelas por interpretar, acciones dudosas que se fraguan en las sombras, como en el teatro. Además hace visibles los detalles para dejar todo muy claro y confirmar o rebatir lo juzgado. La televisión permite congelar el tiempo y el espacio para la fruición y el análisis: se puede volver sobre una jugada dudosa, repetir un gol en cámara lenta, detenerse en un pase magistral previo a la jugada de gol.

Cada deporte tiene en la televisión su propia estructura. En los partidos de fútbol se utilizan con más frecuencia el plano básico y el picado. El plano básico del fútbol no es fijo ni abarca todo el terreno. "Se mira en un ligero picado a la altura del centro del terreno, percibiendo la gramilla, los avisos publicitarios en la parte superior del cuadro", en una panorámica perpetua, con reencuadres y largas focales.¹³ El plano puede cerrarse o abrirse: se pueden ver las acrobacias de los jugadores o el partido entero. Permite percibir las acciones particulares, los detalles, los rostros de los jugadores, su gestualidad (sus reacciones, respuestas o emociones) y los momentos más dramáticos, o el ambiente, la acción general y su desarrollo. La cámara de televisión ancla los jugadores al terreno, y concentra la atención del televidente en la disposición de los mismos en la cancha y en la evolución global del partido. Con el uso del picado (como el jugador de ajedrez que mueve sus fichas) beneficia notablemente la estrategia y la táctica empleada, la coreografía y la arquitectura del juego, valoriza sobre el juego de inspiración libre el juego de esquemas, el fútbol táctico. La cámara que está a nivel de la gramilla con su mirada horizontal, al contrario, favorece la dimensión física y gestual, el esfuerzo y la tensión de la jugada, la fatiga y el nerviosismo, los logros individuales sobre el trabajo de grupo, individualiza el gesto y engrandece al jugador. Es una mirada que exalta el detalle de la acción, el juego físico y recio, la violencia del golpe y del impacto, el encuentro de los cuerpos, la heroicidad de la jugada.

La transmisión televisiva no se limita sólo a presentarle al televidente un relato de los acontecimientos, en la reconstrucción que realiza de la acción las acompaña con críticas, juicios u observaciones. Hay dos campos de acción del comentario: la parte técnica, el lenguaje de las cámaras, y la parte verbal. En la instancia técnica las angulaciones de los distintos encuadres, los movimientos de cámara, el montaje, la dosificación de los planos, el empleo de la cámara lenta son, entre otros, "indicios comentativos".¹⁴ El manejo de las cámaras, la instrumentalización

de la parte técnica señala, juzga, confronta lo visto o lo interpreta, sin expresar su intencionalidad crítica. En esta instancia la dimensión comentadora está a menudo enmascarada y no es percibida por el destinatario como componente del discurso, y requiere de parte del televidente para ser precisada de un conocimiento amplio sobre el medio (sobre el lenguaje de la televisión y sus posibilidades expresivas) y de una cultura audiovisual extensa. Por contraste la banda sonora genera otro tipo de comentario. No es un discurso enmascarado, ante el público aparece como un complemento de la narración que realizan las cámaras. Su procedencia no es confusa, está en boca de los personajes implicados en la acción o en la voz en *off* del experto. La voz del experto califica la transmisión, legitima la narración, y con sus juicios le confiere un tono de seriedad y de responsabilidad a la transmisión.

Existen tres tipos de expertos y cada uno de ellos con un estilo y uso de la expresión diferente. El primero de ellos es el experto cognoscitivo: él es experto porque sabe, porque posee un saber que los demás no poseen (en este papel encontramos a los investigadores o a los eruditos). El segundo es el experto por experiencia: él sabe porque hace las cosas bien. La costumbre y la práctica garantizan la legitimidad de sus juicios. No ofrece teorías o normas, sino un conjunto de ejemplos memorables para imitar. Y el último es el experto por pasión: sus afectos e intereses hacen creíble y legítimo su decir. Sus apreciaciones nacen de una especie de verdad interior que la pasión hace brotar. Su discurso es cómplice y próximo.

Durante el partido la televisión, por la fuerza de la imagen, por la verosimilitud que la legitima como medio,¹⁵ privilegia el discurso del experto cognoscitivo, del analista que evalúa "friamente" las jugadas y que no le "miente" al público: es un juez que dispone de los recursos del medio (de la cámara lenta, la posibilidad del repetir la jugada, de la visión desde diferentes ángulos de lo ocurrido) para dictar sentencia (pero este esquema no es tan rígido, a veces se presentan algunas variantes. Por ejemplo, en los partidos internacionales acompañan la transmisión de las mejores jugadas con la opinión de jugadores famosos que las analizan y califican). En la transmisión televisiva hay un interés mayor por la técnica, por las estrategias, por las tácticas, una obsesiva pasión por el detalle. Esto incide en la manera de ver el partido. En el espacio visual se neutralizan los forcejeos, la pasión del juego, y la cámara se recrea mostrando la jugada importante varias veces para captar la riqueza de la jugada; el experto, para complementar su sentido y su valor, la comenta hasta el cansancio y con sus notas autorizadas resalta la trascendencia de la acción.¹⁶

La radio, por contraste, privilegia sobre los otros el discurso del experto por pasión, del fanático: estimula la expectativa del público y la pasión de los hinchas en el estadio. No es solo el relato de lo visto, es un discurso apasionado que además de servir de testigo presencial de lo ocurrido busca mantener el fervor del grupo de hinchas. Además de ser un discurso descriptivo (rápido como la acción) es un diálogo con el público en el que prima la función fática, lleno de frases ya conocidas por la afición y expresiones de devoción ciega hacia el equipo que mantienen la unidad en las tribunas (es común ver como los fanáticos en su casa ven el partido por la televisión y lo siguen por la radio, le quitan el volumen al televisor y escuchan por radio a su narrador preferido para crear en su entorno doméstico parte del calor y la tensión que se vive en el estadio). La transmisión radial como el texto oral es una interlocución en presencia. El público del estadio se encuentra en un relativo contacto (el medio técnico lo hace posible) con el periodista que genera la transmisión. Las reacciones de los hinchas que están en las graderías de estadio orientan en parte el desarrollo comunicativo; sus gritos y coros forman un telón de fondo en la narración deportiva.

La narración radial no es un texto depurado, el locutor no lo puede corregir, modificar o manipular con posterioridad; ni puede realizar una relectura reflexiva. La transmisión radial como el discurso oral es un discurso espontáneo que da la apariencia de ser un enunciado desprovisto de una premeditada manipulación formal. Pero en realidad es una expresión refinada que el locutor recrea con cultismos (en su relato el narrador integra la tradición oral con lo erudito libresco que en su exposición es enmendado, comentado, alargado, reducido o idealizado), similares elaborados y su tono grandilocuente. El narrador radial aspira a renovar la expresión: su relato es una explosión de bengalas, de sonoridades inéditas y expresiones insólitas (con sus figuras y semantismos, su léxico insospechado busca crear un discurso nuevo, cada palabra utilizada en su relato aspira a la novedad, a conmover con más intensidad). Además es una expresión económica llena de sobreentendidos, de sustitutos gestuales, de matizaciones entonativas que complementan su sentido. No es un texto que tiene como ambición trascender las culturas y las barreras locales, ni ser universal. En su proceso de producción interviene la condición sociocultural de cada locutor, su mentalidad, su localización generacional, las tendencias ambientales de la época, el imaginario de la comunidad a la que pertenece, su posición social, su formación académica (muchos de ellos se forman por fuera de la universidad imitando a otros narradores a los que tienen por maestros). No es sólo un discurso informativo que facilita el intercambio directo de sentimien-

tos, ideas y conocimientos, cumple además una finalidad imaginativa. El locutor logra una comunicación poética aprovechando las posibilidades pictóricas y el poder de sugerencia de algunas imágenes simbólicas, y complementa su propuesta estética con las posibilidades sonoras y de ritmo de la lengua.

La televisión prima la evidencia de las imágenes, los comentaristas ignoran las demandas lingüísticas del fútbol y describen el partido con un lenguaje sin ningún fervor, con una expresión indefinida y distante. La radio, por contraste, conserva la épica de la narración, traduce con cierta fantasía lo que ocurre en la cancha. El locutor con su voz recompone las incidencias del juego: con una forma de construcción gramatical propia, con un léxico particular y una técnica para darle dramatismo a la acción (mediante las inflexiones del tono, el control de la velocidad de la locución) narra el partido. La voz de la radio es parte del estadio, del calor de la acción; la televisión es la voz del estudio en la que se ha eliminado el ruido y el clamor del público. La televisión es apolínea, es pulcra y racional; la radio es dionisiaca, desmesurada, vive del frenesí y su expresión siempre está en el vórtice de la acción.¹⁷

La prensa asume el papel del analista y del historiador. Es un documento para guardar para la posteridad: con el registro escrito el encuentro se inscribe en los anales y se transforma en historia. Los periodistas informan sobre lo acaecido, proclaman y valoran los momentos más sobresalientes del encuentro. Al día siguiente, "con su danza de fotos y titulares clamantes", con una mezcla de estilos, sobreinterpreta los detalles menudos de los momentos principales; reconstruye lo ocurrido con un lenguaje redundante y emotivo, y acompaña el relato con algunas imágenes fotográficas que actúan como "tropo-visual" (de la derrota o el triunfo), o como un apoyo visual de los titulares (las fotografías no solo ilustran lo ocurrido, son reacciones de los protagonistas en caliente). Generalmente con el alejamiento temporal viene el juicio sobre jugadores y el desarrollo del partido. La prensa invita al lector a abandonar su papel de fanático para ocupar el lugar del conocedor (del experto) y así hacer razonable el resultado. Presentando varias versiones del partido y en un lenguaje intermedio (que realiza un balance entre la objetividad del análisis y la excitación de las pasiones) logran exorcizar la emoción.

Narración y comentario

En la transmisión deportiva se articulan dos tipos de discursos: la narración y el comentario. El discurso de la narración con sus fórmulas narrativas y sus técnicas de descripción, y el de la argumentación con sus tópicos, su lógica (su cadena de argumentos y contra-argumentos) y sus técnicas de reflexión. La narración se compone de descripciones de personas, objetos, circunstancias o situaciones, y de un relato de los acontecimientos; el comentario es un debate, una polémica sobre lo ocurrido (el partido o algunas de sus jugadas son "problemas" que requieren de una interpretación), una reflexión encadenada. No se presentan independientemente, los dos discursos se integran en la transmisión deportiva aunque cada uno de ellos cumple una función diferente. Algunas veces están en manos de un sólo periodista que salpica su narración con opiniones o interpretaciones, y en otras ocasiones son distintas personas las que realizan cada labor. Usualmente están separados para beneficio del destinatario, para que el oyente pueda organizar su opinión con mayor libertad con relación a los hechos. Para hacer esto se hacen cortes comerciales, se emplean ráfagas musicales para diferenciar los segmentos críticos de la narración.

En el periodismo deportivo se integran varios tipos de géneros. La narración, al ofrecer una versión distanciada de los hechos pertenece a los géneros referenciales o expositivos. La narración es objetiva, se sitúa en el mundo de los hechos, depende directamente de ellos: el narrador testifica lo que ocurre en la cancha, da fe de lo que observa y ofrece una versión distanciada de los acontecimientos (de la que hace lo posible por eliminar la subjetividad, aunque esto es imposible porque siempre el factor humano se refleja en la narración). En el comentario dominan los géneros apelativos y dialógicos: es el intercambio y la confrontación de interpretaciones o de opiniones entre varios portadores de las mismas a partir de preguntas o de propuestas polémicas. La información se desarrolla dialécticamente, el público construye su interpretación en el enfrentamiento (en el pugilato verbal) entre los diversos puntos de vista (de los protagonistas, testigos o expertos). En el comentario no se excluye la subjetividad: el comentarista es un yo que exterioriza sus pensamientos, opiniones y testimonios.¹⁸ En su labor es más subjetivo y libre: argumenta, ataca, ironiza, desarrolla su impresión sobre lo visto, critica positiva o negativamente los hechos que presenció, expone sus sentimientos, sus juicios de valor, y al hacerlo rompe con el desarrollo del acontecimiento, crea un paréntesis en la acción y hace un corte en el

tiempo. La narración es un monólogo, el comentario un diálogo en el que están presentes varias personas.

En la narración el sujeto de la enunciación en la transmisión deportiva asume frente a los sucesos a los que debe referirse una actitud narrativa. El narrador deportivo transforma el universo referencial en un mundo narrativo.¹⁹ Lo que ocurre en la cancha lo acomoda a las reglas, a los códigos narrativos, y a los modelos de narración conocidos. La acción se estructura según un orden temporal. El narrador sigue la acción paso a paso, y construye en su discurso la secuencia lineal de los sucesos, con sus actos grandes o pequeños. Su actividad está determinada por la unidireccionalidad del tiempo, su función es presentar fielmente el encadenamiento temporal de los acontecimientos, relatar la historia (la secuencia) del partido. No es sólo una enumeración dispersa de los hechos más importantes. Los hechos, como en toda estructura narrativa, están lógicamente alineados y entre ellos existe una conexión estrecha, una relación de causalidad que confirma el saber común, las creencias, los hábitos y los valores.

El propósito del narrador no es expresar todo lo que ocurre en la cancha, ni ser escrupulosamente fiel a lo sucedido. Todo relato es un mundo artificial y convencional. El narrador es un fabulador que en su trabajo selecciona, omite arbitrariamente parte de los acontecimientos y recompone lo ocurrido; en su relato simplifica la acción y expresa un "punto de vista", una intencionalidad que el público reconoce con facilidad.

El narrador en la transmisión en directo reconstruye verbalmente los hechos desde el lugar en el que se presentan y en el mismo instante en que estos se producen. En su relato se produce una coincidencia total de los cuatro tiempos propios de todo relato y en especial del audiovisual: el tiempo del suceso, el de la elaboración narrativa, el de la difusión y el de la recepción. Coinciden el momento en que los hechos se producen (su comienzo, cualquiera de los instantes en que se desarrolla, el final o las secuelas del mismo), el instante de la codificación informativa (el momento de la construcción del relato), el proceso de la difusión (se hace simultáneamente) y el instante en que la audiencia sigue la información.²⁰ Es un relato atravesado por la tensión y el suspenso: ni el narrador ni la audiencia conoce el desenlace. Esto hace que el interés del público se concentre en los hechos mismos. Cuando el partido se pasa en diferido esta tensión se pierde y la atención se traslada a otros elementos, al deseo de conocer el cómo y el porqué del resultado final, por ejemplo.

El comentario es un tipo de discurso diferente a la narración y obedece a lógicas distintas. Es mucho más libre e imprevisible. Como un juicio sobre la acción es más abierto en su formato. Es un discurso valorativo e interpretativo que acompaña la narración. No está determinado por el tiempo, ni busca la secuencia temporal, es atemporal. El comentarista interviene sólo cuando la acción lo requiere, analiza, recapitula, evalúa, pronostica, hace conexiones con otros partidos, busca los antecedentes y las consecuencias de lo que ocurre en la cancha. Para él el partido se puede reducir a sólo algunos momentos dramáticos, a algunas acciones definitivas que ocurrieron en fracciones muy cortas de tiempo, en algunos pasajes del partido. El comentarista abandona los momentos rutinarios y repetidos y se concentra en los asuntos conflictivos, en los momentos de más incertidumbre o de más expectativa en el partido que le confieren tensión y dramatismo.

El narrador acompaña la acción casi inmediatamente se origina; el comentarista hace un corte en la acción y con la información que posee desentraña el sentido último de una jugada y su trascendencia para el equipo. El desempeño del narrador depende de su velocidad para describir lo ocurrido sin perder los detalles importantes; el comentarista (aunque tampoco dispone de tiempo y muchas veces improvisa la aclaración o la interpretación de los hechos sobre la marcha) depende en su actividad de la capacidad de articular su saber (el conocimiento de las reglas y la técnica del fútbol) con los acontecimientos: es un juez. El narrador logra en el estadio una unidad emocional, alimenta los afectos y aviva los sentimientos (esto explica la necesidad que tienen los hinchas de escuchar la transmisión radial aun en el estadio cuando son testigos de la acción) su función principal es darle cohesión a la hinchada. En algunos casos es un hinchas más, detiene la narración y se dirige a las tribunas para motivar su participación con coros y consignas. Su relato tiene fin, se agota cuando termina el partido; no se discute, ni se cuestiona, es un documento histórico (la grabación se repite para recordar con posterioridad los momentos principales).

El comentario no está en manos del "historiador", exige competencia, autoridad y talento académico ("Hernán Peláez es doctor, no sólo por su profesión universitaria, sino porque es doctor honoris causa en fútbol"). No es una labor de principiantes, el comentario es "palabra mayor"; entre los comentaristas existe jerarquía, las autoridades tienen la palabra y son poseedores de la verdad (los nombres de los programas radiales dan testimonio de esa condición: "La hora de la verdad", "la hora de los grandes"). El comentario no se extingue en el momento del partido (como si ocurre con la narración), continua después del encuen-

tro. El comentarista es un evaluador que se encarga de realizar la síntesis final, de iniciar el debate con el público o con expertos y polemizar sobre el marcador, de prever sus repercusiones y racionalizar el rumbo de los partidos futuros (qué resultado será el más conveniente, por ejemplo, cuál deberá ser la actitud de los jugadores en el próximo partido: atacar, defenderse, desesperar al contrario y desarticular su estrategia, buscar afanosamente el gol y mantener el resultado, etc.).

Los locutores deportivos: los *aedas*

Los medios de masas desbordan la información estricta sobre el partido. Los locutores (narrador y comentarista) con su tono ponderativo y ennobecedor, la llenan de dramatismo y la cubren de emociones, la embellecen y la presentan del modo más sugestivo y minucioso. Con su lenguaje pintoresco, su fluidez verbal, su embriaguez lírica, magnifican lo ocurrido, dan testimonio de lo grandioso de las acciones, del camino arduo hacia el gol, del cerco del tiempo y la lucha del hombre contra él, del enfrentamiento contra la adversidad de un marcador en contra. Reconstituyen poéticamente el triunfo o subliman la derrota, con los epítetos o calificativos ensalzan a los jugadores y sus logros, su fuerza y heroísmo, el éxtasis del encuentro. Son los *aedas*: substraen el encuentro del ámbito de lo real y lo dotan de la gravidez del sentido del mito. Sus relatos son historias ejemplares que muestran la lucha del hombre con el destino por la consecución de un alto fin. Sus sagas dan forma al protagonismo social de los deportistas: relatan los orígenes, las hazañas, los eventos deportivos, el poder físico, y los momentos glorificadores que los llenaron de fama y gloria. Recuperan y reactualizan el prestigio del deportista: aseguran entre sus contemporáneos y en las generaciones que vendrán el reconocimiento que se merecen, consolidan su imagen social, y determinan el puesto y la importancia que le confiere su jerarquía.

La poesía épica formaba parte de una sociedad aristocrática y dedicada totalmente a los trabajos de la guerra (como la antigua Esparta). En una sociedad agonística, que valoraba la excelencia del guerrero, y que se había planteado como principio la igualdad entre todos los ciudadanos, no existía otra forma de distinción que la que se deducía del elogio y la crítica, de la alabanza y la desaprobación.²¹ Cada ciudadano tenía el derecho de fiscalizar al otro y lo podía ejercer en determinados lugares y en algunas festividades (como la Parteneas). La palabra cantada era la palabra de la alabanza. Los *aedas* eran los maestros de la alabanza, los portadores de la fama, los concededores de la gloria.

La poesía en la sociedad aristocrática griega era una actividad festiva y poseía una doble función: mantenía vivos en la memoria de los hombres los hechos de los dioses y de los hombres. Estaba hecha para exaltar y celebrar a los inmortales, y para contar las hazañas de los hombres intrépidos, las más gloriosas y memorables (para otorgarle a cada guerrero la estimación debida). Cumplía una función religiosa (relataba las historias divinas, los mitos de la aparición y ordenamiento del cosmos) y fabricaba la historia de los hombres con las hazañas ilustres dignas de ser celebradas. El poeta debía hacerlo con una palabra diversa y rica, y con una voz potente (era una actividad musical acompañada de la danza tanto atlética como festiva).

Los griegos consideraron la destreza y la fuerza sobresaliente como el supuesto evidente de toda posición dominante. La *areté* expresaba esta cualidad propia de la nobleza. Era una expresión superlativa que se utilizaba para designar la excelencia humana, la superioridad de los seres no humanos, la fuerza de los dioses y el valor de los hombres de alta estirpe. Aunque el noble no era un ser arbitrario o caprichoso (sus acciones estaban guiadas por el sentido del deber), el concepto *areté* no tenía inicialmente un sentido moral, designaba la fuerza, el coraje, la destreza de los guerreros y el valor heroico de sus acciones, al guerrero esforzado, hábil o valiente. A la nobleza la movía el placer por la lucha (que se expresaba también en sus juegos y pruebas): la lucha y la victoria eran la prueba de fuego de la virtud humana. El guerrero poseía la *areté* cuando era el vencedor. Era el grado máximo de perfección, reunía la fuerza física y la nobleza de espíritu.²²

En esta sociedad sólo existían dos valores esenciales, dos aspectos de la gloria: *kléos* y *kudos*. *Kudos* era la gloria que iluminaba al vencedor, era una especie de gracia divina, instantánea (los dioses la concedían a voluntad a los hombres); el *kléos* por el contrario era la gloria como tal, y se iba formando en la boca de los hombres, de generación en generación. El guerrero no era dueño de sus actos, era agente de la voluntad divina y su actividad sólo cobraba su verdadera dimensión en las palabras de los poetas. Íntimamente vinculado con la *areté* estaba el honor (la habilidad era inseparable del mérito): los guerreros aspiraban a ser honrados por la gentes de juicio que los conocían. La fama imperecedera, *aiónaon kléos*, era el mayor de los bienes externos para los nobles magnánimos, era algo superior a la vida misma. Sus acciones sólo lograban trascender cuando eran reconocidas por la sociedad a la que él pertenecía, cuando las generaciones futuras las recordaran. El elogio (la ponderación de la fuerza de los brazos, de la riqueza de los reyes, del corazón de los nobles, de su personalidad y coraje, por ejemplo) hacía posible

que el mérito de la acción se recordara. Los poetas tenían dos posibilidades: una positiva: enaltecer, y una negativa: desaprobar, olvidar o silenciar. La alabanza y la reprobación eran la fuente del honor o del deshonra. Al poeta le correspondía decidir si las acciones de un hombre fracasaban en el silencio (podía ocultar las acciones guerreras "bajo el velo negro de la oscuridad", silenciarlas con el olvido —léthe—) o si se recordaban como modelo y brillaban en la memoria de los hombres con "luz resplandeciente". La vida del guerrero se jugaba entre estos dos polos: la evocación memorable o el olvido sombrío.²³

En la sociedad democrática actual el deporte tiene un sentido similar: es una forma del mérito personal. El deportista pertenece a un grupo de hombres de extraordinaria condición, a una clase de hombres de primera categoría. No es un hombre del pasado, como lo era para los griegos (los héroes eran figuras de antaño, eran seres superiores a los contemporáneos, eran una raza extinguida que poseía una enorme superioridad de cuerpo y de alma), ni conoce el resplandor de las armas; es un contemporáneo, es un ser cercano que goza de la fama y el reconocimiento en vida. El jugador destacado es un "semidios" ("un dios de carne y hueso") que sobresale por su arrojo, su voluntad de aventura, su desprecio al peligro y la superioridad de su acción.

Los locutores deportivos son los creadores del culto a la personalidad del jugador, son los dadores del *kléos*, del aura de gloria que acompaña a los jugadores y hace su nombre memorable. En el relato del narrador los jugadores se transforman en héroes, sufren un proceso de inmortalización, se elevan desde su individualidad y banalidad psicológica hasta la altura del emblema social. El narrador al registrar sus acciones las resguarda del olvido, estas entran a formar parte de la memoria colectiva, y, al abandonar el mundo de las acciones rutinarias y anodinas, las consagra en el mundo de la fama y la gloria. Para acceder a esta condición el narrador no se limita a relatar sus cualidades humanas, su fuerza y destreza física, en su relato las acciones más importantes asumen la condición del mito. Pero esta no es su única función. Para el narrador, como en el relato épico, existen dos opciones: pueden alabar al deportista, convertirlo en centro de interés o de controversia o desconocerlo. Pueden recordar en su lenguaje sus hazañas gloriosas, calificarlas y situarlas en los anales de la historia, o silenciarlas para siempre.

Los poemas épicos estaban compuestos con una lengua que poseía un tono poético conscientemente buscado. El estilo era ampuloso, noble y sublime; la exposición era pesada, redundante y acumulativa (los *aedae* estimulaban el exceso y la verbosidad). Era una forma de narrar que evitaba caer en trivializaciones que pudieran romper los momentos de

clímax y tensión. El relato estaba acompañado de comparaciones y símiles de gran extensión y variedad que decoraban las acciones principales. Estos cumplían una doble labor: le permitían al *aeda* darle más énfasis a los momentos de la historia o a los personajes, y controlar la reacción emocional del auditorio presentándoles objetos y escenas en forma más excitante y peligrosa relacionándolos con aspectos del mundo que ellos conocían.

Los *aedas* requerían para su llevar a cabo su actividad de la capacidad de improvisar y recitar, y del poder para seducir al otro, para encantarlos con su canto. Además necesitaban de la memoria, su actividad requería de la atención, la concentración y el ejercicio mental, de una verdadera nemotecnia.²⁴ La tradición oral basaba su arte de la memoria en dos operaciones: la primera consistía en concebir la realidad en forma de imágenes de tipo emblemático capaces de impresionar la imaginación y grabarse en la memoria. Los objetos y las personas para ser recordados no se identificaban en su particularidad (lo cual daría lugar a un pluralidad o a una dispersión imposible de controlar por el poeta), los *aedas* para traerlos de la memoria los asociaban a imágenes ilusionistas que poseían una carga afectiva y una gran capacidad seductora (recordar no es sólo una operación racional, no era el resultado de un cálculo frío y desapasionado. Recordar era “traer al corazón”). La segunda consistía en albergar esas imágenes en un sistema de lugares que permitía su clasificación. Era un proceso doble: mientras las imágenes permitían recordar las cosas o los sujetos con ellas asociadas, los lugares, como un esquema mental, hacían factible evocarlas de una manera ordenada y jerarquizada.

En la cultura oral las pautas mnemotécnicas permitían retener y recordar el pensamiento. El pensamiento era rítmico y esto ayudaba a su memorización; se originaba sobre pautas equilibradas que contenían repeticiones o antítesis, alteraciones y asonancias, expresiones calificativas y de tipo formulario (fórmulas adjetivales), marcos temáticos comunes, proverbios de uso común, expresiones fijas que facilitaban la repetición posterior.²⁵ Los *aedas* disponían de fórmulas, de grupos de palabras contruidos de antemano y preparados para acoplarse en el cuerpo del poema (cada fórmula tenía un valor métrico distinto y era justa para encajar en el espacio métrico preciso). Recreaban la historia que elaboraban mentalmente antes de su recitación y la combinaban en su desarrollo estos recursos formularios. Recurrían a estas fórmulas para hilar el relato con sus personajes, acciones, objetos y fenómenos propios. A diferencia de la poesía escrita que la evita, “la repetición es el distintivo de la poesía oral”²⁶⁻²⁷ En lugares fijos dentro del poema acudían al

mismo grupo de adjetivos, de epítetos convencionales (invariables) para acompañar el nombre del héroe o sus objetos; repetían frases o líneas enteras para describir las acciones más frecuentes, los diálogos de algunos personajes reproducían las mismas fórmulas de cortesía, y muchas de las escenas no cambiaban y se reiteraban en momentos diferentes de la historia sin sufrir alteración. Existían catálogos de figuras, de personajes (de héroes), de caballos, de armas, de batallas, de dioses y de mitos, descritos con detalle y precisión que podrían ser incorporados en el poema cuando la acción lo requiriera.

Los locutores deportivos a diferencia de los *aedas* son contemporáneos de la acción que relatan o comentan, no narran una acción decantada que pueden rearmar a su tamaño. Su problema no es la memoria, no narran algo que ya estaba confeccionado con anterioridad que deben recordar fielmente, son testigos presenciales que dan testimonio de lo ocurrido. La acción es tan rápida que no es posible hacer una selección del material que observan, el relato lo construyen en el proceso mismo en que la acción se presenta. Disponen para su labor de una tradición formularia, de un grupo de fórmulas y de catálogos con los que arman su narración o comentan lo ocurrido en el partido. Con el uso repetido de estas fórmulas y catálogos amplían el sentido de las palabras y enriquecen su capacidad de significación, trasladan su campo de acción de lo denotativo a lo connotativo, de lo explícito a lo evocativo. Esto facilita su labor y le permite jugar con asociaciones ya conocidas por el público. Este recurso cumple una doble función: de un lado, se logra una expresión embellecida con la creación de asociaciones que exaltan las jugadas (su lenguaje posee un lirismo propio que seduce al público que lo escucha), y, de otro, cada narrador exhibe su destreza, pone a prueba su ingenio y su recursividad. Además es un discurso que cumple un papel ritual: mantiene la cohesión, integra el grupo alrededor del mismo interés y la misma pasión.²⁸ Está lleno de sobreentendidos, de alusiones ocultas que el hincha apasionado reconoce. No es un discurso hecho para un público amplio, está confeccionado para una comunidad reducida, que puede descifrar lo que está implícito. No es un grupo humano que sólo comparte una pasión, es una comunidad integrada por un lenguaje y un saber (una información sobre el juego, sus reglas, los jugadores, el equipo y su historia) que sólo ellos advierten en el relato de los locutores deportivos.

Los catálogos de figuras

En el discurso de los locutores deportivos “las alusiones, comparaciones y metáforas con todas las manifestaciones de la vida cotidiana son constantes... (es) un verdadero discurso fálico en el que la verborrea y toda la retórica literaria está utilizada para mantener la comunicación”.²⁹ En su descripción de lo que ocurre en la cancha emplean un código connotativo plagado de figuras retóricas. Este código general está formado por varios de subcódigos: el subcódigo militar-patriótico, el político, el económico, el erótico, el cultural-artístico, el festivo-cotidiano, el religioso-mágico.³⁰ Cada subcódigo es un universo de referentes poéticos, un catálogo de figuras con los cuales se compara la acción de los jugadores y la actividad que se genera en el partido de fútbol.

En el primer subcódigo, el fútbol es una actividad análoga a un rito guerrero, es un “duelo” entre iguales. El discurso periodístico deportivo revive en cada partido esta vieja analogía con términos lingüísticos que connotan violencia, interpretando el juego arriesgado y creativo del fútbol como un acontecimiento militar. Es una guerra en la que se utiliza todo tipo de armamento ofensivo: fusiles, cañones, morteros, misiles, lanzas, etc. (golpear duro el balón desde los doce pasos es “fusilar” al arquero, un “tiro” duro al arco es “un cañonazo”, cuando un jugador falla en su intento “se le encasquillo el guayo”). En la cancha hay dos ejércitos (dos escuadras, dos legiones), que respetando las reglas como en los combates antiguos, tratan de llegar hasta el fondo del territorio contrario, aspiran a derribar las últimas posiciones enemigas. El vencedor impone el orden y somete al otro. Se juega para derrotar al contrincante, para experimentar la victoria y disfrutar con obscenidad de la humillación del vencido. El resultado final es la victoria y el delirio, la orgía violenta y frenética de los hinchas, o la vergüenza, la derrota dolorosa. Es una lucha por el territorio: hay territorios que se defienden del adversario como un baluarte (los equipos armaron alrededor de la portería “sólidos bloques defensivos, verdaderos cerrojos”), hay espacios que se pierden o se ganan. Se sale del territorio propio (en el que se sienten seguros) y se incursiona en el extraño para tomarlo por sorpresa. La zona cercana a la portería y en la que existe peligro de gol, es “el área de candela”. En la distribución de los jugadores, como en los ejércitos, hay retaguardia, atacantes o defensas; participan diferentes grupos militares: infantería, artillería, marina. Los jugadores estrellas, “por su temple y excelente predisposición ofensiva”, “provocan pánico”, “descuartizan al sector posterior”, son “verdugos” de sus adversarios (no tienen piedad: “no les tembló la mano”, “no perdonan”), “gladiadores” que

“arrollan” al equipo contrario con sus jugadas brillantes, con sus ataques “punzantes” y su “presión agresiva”: son los que “dominando y sin especular, ponen desde el principio las condiciones”. Los defensores juegan con otro papel: protegen el terreno, su función es “impedir la penetración”. Le ofrecen al adversario una “férrea resistencia”; cuando actúan como grupo “son una zaga inexpugnable”, “un bloque sin fisuras” (un buen defensa es “un portón atrás”). Cuando son frágiles se menosprecia su poder comparándolos con asuntos triviales y domésticos: “la defensa es un flan de caramelo”. El que ganó “hizo respetar su feudo, picó en punta”; el que salió derrotado “cayó en franca lid”, “naufragó” (“parece un barco hundido y sin capacidad de reacción”), “cedió los dos puntos”. En el subcódigo militar y machista un buen jugador es “un varón”.

Para ganar es necesario armar previamente una estrategia ofensiva o defensiva con avances tácticos o retrocesos de los jugadores (son como los soldados, obedecen las órdenes sin replicar). Antes de un partido, casi hasta el final, se guarda silencio sobre los jugadores, no se comentan los planes ni los posibles jugadores que van a intervenir en el partido, para “no darle pistas al enemigo”. Los jóvenes que lo practican son fieles, actúan siempre como soldados “aguerridos” que “llevan la cabeza en alto”, y como un grupo de ataque son comandados por un “capitán” que arma el equipo —es “el armador”. Cuando no tienen argumentos para jugar, “están desarmados”, “gastaron sus cartuchos”, “se replegaron temerosamente sobre su arco”; cuando ganan, “doblegan” al adversario, cuando lo hacen por una goleada, le propinaron “una paliza” (“los dejaron sin aliento”).

Los equipos son hordas comandadas por un líder que actúa como centro y corazón de su grupo (es el número diez, el “guía”). Los jugadores pueden ser patriotas que defienden con coraje su patria o los colores de su equipo o mercenarios que se venden al mejor postor (cuando sólo juegan para ganar y no para dar espectáculo se les llaman en forma despectiva “mercenarios del punto”). Son profesionales que desempeñan su oficio sin consideración por el otro o sin sentir la presión de la piedad. No existen débiles: en la cancha los que no dan la medida son cobardes. Tienen el sentido común de los luchadores: “el que pega primero... pega dos veces”. El juego puede ser una guerra limpia en la que se respetan las reglas o una guerra que puede degradarse y convertirse en una pelea sucia, en una lucha cuerpo a cuerpo, en una lluvia de golpes certeros o fatídicos que sólo buscan dejar por fuera de combate al enemigo.

En las confrontaciones internacionales entre equipos nacionales el prestigio del país está en juego. Son un campo abonado para la expresión de un nacionalismo cerrado y agresivo. El espectáculo deportivo es un ritual de confrontación entre dos naciones que se oponen en un terreno convencional (en un terreno neutral: una cancha de fútbol y un estadio). El equipo se compara con un ejército que conquista glorias y honores para el país o la región, que salvaguarda ejemplarmente el honor y la valentía nacional, que ataca (“no da el brazo a torcer”), que defiende su territorio “con heroica resistencia” o derrota “justicieramente” al contrario (“al invasor”). Como el triunfo se premia con condecoraciones, la derrota es una vergüenza: es “una página oscura de la historia”, “un desastre histórico”. Los jugadores son héroes gloriosos (“los once leones que se batieron”), símbolos patrios que exaltados hasta el límite del valor o la audacia lo entregan todo.

En el subcódigo político son constantes las referencias a esta actividad. Al jugador principal se le identifica como “el patriota por excelencia”, es el “caudillo que con sus acciones iluminadas guía los destinos de su pueblo”, el que “porta y lleva en alto los colores de la bandera nacional”. El equipo es como la maquinaria de un partido político, su acción sobre las canchas en el proceso de un campeonato es similar a una campaña electoral, y su objetivo es “perpetuarse en el poder” (el mejor equipo “actualmente ostenta el cetro”).

En el subcódigo económico el equipo cuando triunfa es “una máquina que crea riqueza”, es una “fábrica de goles”. El futbolista a lo largo del partido “ahorra”, “gasta” o “administra sus energías” (“administra el resultado”), “trabaja” (organiza su juego por un sector de la cancha), “se empobrece o guarda sus fuerzas para el momento oportuno”, “explota sus recursos” (sus atributos naturales), “abona el terreno” (para cosechar), “produce resultados” (o “es productivo en el ataque”). Cuando un astro hace una jugada brillante “saldó la deuda con el público”; cuando mejora en su desempeño “va de menos a más”. Como en todo negocio se requiere de un respaldo: un buen portero “es un garante”, es una prenda de garantía. No sólo los jugadores valen mucho dinero y su pase se pueden vender;³¹ el desempeño del equipo de una manera figurada se traduce en términos económicos: en el juego “se contabiliza”, se hace un “balance de lo positivo o negativo después de la jornada” (se está “en saldo rojo”); cuando se gana se “logra la eficiencia”, “se logra un buen coeficiente”, “se sacan importantes guarismos” (un resultado abultado es para el equipo “un botín”), “se va más allá de lo presupuestado”; cuando se está en desventaja numérica con un gol “se descuenta”. El equipo que mantiene un resultado a su favor durante

todo el partido "hace su negocio", "maneja el resultado" (como un capital); el equipo que tiene un buen rendimiento posee "su cuota goleadora". El equipo por permanecer en los primeros lugares recibe un puntaje adicional, "bonifica"; en los últimos partidos (en los encuentros definitivos del campeonato) cuando el equipo gana, se adjudica "dos puntos de oro" (al final "lo más importante es sumar"). Las decisiones son acciones empresariales o económicas: el jugador "capitalizó los errores" o el equipo "administró la victoria sin ningún sobresalto", "pagó tributo a su rígido esquema defensivo", o en el espectáculo final "colocó su cuota de fútbol".

La relación del hinchista con su equipo es vista como una relación amorosa: como un idilio. El *eros* y el *thanatos*, el amor y la muerte se expresan en la cancha. En el subcódigo erótico el gol es como un coito, es un proceso de ascenso repentino que desemboca en un clímax explosivo. El balón "besa la red", "acaricia las manos del arquero"; el gol es como "una ruptura del himen", la portería que no ha sido vencida "permanece virgen" y "el primer gol es como el primer amor". Quien conserva la posibilidad de ganar "acaricia el triunfo". El jugador "coquetamente" mantiene el control de la pelota o le roba el balón a su contrincente ("la pelota es como una mujer... vamos a ver quien la trata mejor"); el que busca durante todo el partido la pelota y mete el gol "se saca la espinita". También existe la infidelidad, cuando un jugador pasa de un equipo a otro y se convierte en el dolor de cabeza para el equipo anterior: "no hay cuña que más apriete que la del mismo palo".

También el espectáculo futbolístico se magnifica con frecuentes referencias al hecho artístico (en sus diversas manifestaciones) o académico. Posee una belleza incalculable que es necesario apreciar en su más completa elaboración. Una buena jugada es una pieza de museo, un documento para la posteridad; una mala jugada impacta por su fealdad e impureza. Las comparaciones no se agotan en una sola referencia: es una especie de ballet moderno, una danza por "el dinamismo de su coreografía" y la plasticidad de sus jugadas excepcionales; es una pintura por "la fuerza arrolladora de sus gestos" y su colorido; es una escritura por "la caligrafía implícita y exacta de sus movimientos". Al comenzar el segundo tiempo de un partido "se abre la segunda parte del libro"; cuando un clásico se repite "se reedita". Un partido es un "recital de jugadas", "un concierto de goles", "un festival de sorpresas". Los jugadores como en una obra teatral o una pieza musical siguen un "libreto" o "la partitura trazada por el técnico". Hay equipos que tienen un estilo poético y otros juegan en prosa (realista o-estetizante). Para los primeros, un gol es siempre una invención, una subversión al código, es ful-

gurante, asombroso como la palabra poética, como una metáfora insólita. Para un jugador avanzar solo desde el medio campo, burlar a todos los defensas y anotar es la acción más sublime (el *dribbling* o la acción individual es acto supremo). El fútbol de equipo, el juego de sistema con sus pases geométricos, con su triangulación, es un estilo en prosa: no hay invención, todo está definido desde la organización del equipo, desde su sintáxis. Un partido es una arquitectura con su tejido irreplicable de pases y contrapases. También hay un juego de vanguardia (el de los pases rápidos) y un estilo conservador (el equipo que maneja la pelota con lentitud y que fundamenta su acción en la defensa y la marca). El buen jugador sorprende con sus jugadas como lo hace el artista: cuando un jugador ejecuta una acción de manera magistral es un artista o un maestro (como los grandes creadores de un oficio); cuando desborda su capacidad creadora de una manera inusual y logra conmover al público permanentemente, es un genio. Es el "poeta" ("el poeta de la zurda"), es el que exhibe "la estética de su depurada lentitud", es un "creador que improvisa" ("inventamos y ganamos"); en las mejores jugadas se "inspira", se "recrea con el balón", es el creador de un "estilo", el que nunca repite jugada y siempre es "original" (tiene "talento para crear, talento para destruir"; "es poesía y magia, toque y encanto"; "sus patadas fueron sublimes", "es el ejemplar de una especie en vías de extinción: el lirismo"). El jugador número diez es "el director de la orquesta" (cuando el equipo es una maquinaria tan precisa que funciona como un grupo musical armónico y coordinado). El buen fútbol se juega "con argumentos sólidos", con la "filosofía de buen trato al balón". El buen jugador es un "maestro" ("el maestro de maestros"), "da cátedra", en la cancha "luce su repertorio futbolístico", le permite al público disfrutar de "minutos de fantasía". Como en una actividad académica un equipo puede perder sus "exámenes" y "debe recuperarse para no reprobare".

En el plano de lo cotidiano el fútbol es un fiesta deslumbrante en la que "hay anfitriones e invitados", en la que se juega de "visitante o de local"; es un carnaval que lo alimenta "la alegría del marcador". No se va de cualquier manera, la ocasión se respeta: se llevan las mejores galas. Los jugadores son personajes de circo que ejecutan su número ante la admiración del público: son "saltimbanquis", "funambuleros que conservan el equilibrio en la línea del tiempo"; sus acciones son excepcionales, son "piruetas" que reclaman el aplauso y la admiración del público.

La transmisión del partido es una fiesta totémica. Los equipos y los jugadores son parte de una sociedad totémica, evocan una forma primi-

tiva de organización social y "religiosa" muy compleja (de sociedades agrícolas o cazadoras). Existen tótems impersonales o colectivos y tótems individuales. Cada equipo o clan tiene el suyo. Cada jugador, en el tótem que lo acompaña, expresa su personalidad y sus cualidades individuales. El tótem es un signo por medio del cual cada comunidad se distingue de otros: es una marca visible de la condición del grupo, de su carácter, y del sentimiento que el grupo tiene sobre sí mismo. Son representaciones figurativas, emblemas heráldicos que se llevan como pruebas de identidad. No forman parte de un decorado, ni son parte del espectáculo, inspiran altos sentimientos y están rodeadas de un respeto superior. Lo que ocurre en la cancha es el resultado de una serie de fuerzas que la imaginación representa en estas figuras emblemáticas.

Los objetos que sirven como tótems pertenecen al reino animal o vegetal, o son simplemente objetos inanimados. Cada jugador, como en las comunidades primitivas, mantiene con su tótem una relación estrecha, da la impresión que entre él y su tótem existen lazos estrechos. No es sólo una analogía, se alimenta la creencia de que el jugador es el doble del tótem, que participa de la naturaleza del animal o se asimila a él. Su identidad animal es su "naturaleza secreta". En esta fábula del fútbol los jugadores según el lugar que ocupan en la cancha tienen una identidad animal o son seres híbridos, mezcla de seres animales y máquinas animadas. En este bestiario (en este código zoológico) el equipo es una manada de animales seleccionados, musculosos y veloces, que saben adaptarse a las condiciones del clima y del terreno, que saben mimetizarse o transformarse en fieras o en fuerzas arrolladoras. El portero es un felino, una araña, los defensas son mulas, murallas, los mediocampistas son caballos; los delanteros son perros de caza, gamos, tigres, zorros, son escurridizos como las ratas, inesperados como los cazadores nocturnos.

La agilidad de los jugadores, su condición excepcional se hace resaltar por la comparación: es "como un caimán", "como una pared impenetrable". Las comparaciones pueden ser simples o complejas; la fórmula es muy simple: cuando en la narración se menciona el nombre del tótem, casi siempre lo acompaña, a continuación, el apellido del jugador. Su función es exaltar alguna cualidad esencial del jugador que lo distingue de los otros jugadores. Por su astucia y picardía es "el zorro", por su fortaleza "el león", por su altura "el camello". La velocidad es esencial, el jugador que la posee sobresale entre todos, es como un animal, un fenómeno natural o una máquina: el jugador es "el jabalí", "el expreso", "el tren", "el gamo", "la mosca", "la flecha", "la gacela negra", "la jirafa", "el ciclón", "es como el hombre 'invisible', como un

flash... sus desplazamientos muchas veces los rivales no los ven", es "como el correccaminos", "se ha puesto las botas de las siete leguas". Por ser un oportunista es "la hiena", por su valentía y coraje "un animal que lame sus heridas", por su sigilo es "el tigre", por ser escurridizo es "el gato"; por su corpulencia es "el toro", "el búfalo", "la muralla", "el ariete", "el campero" (como una máquina "acelera" y "frena"), por su fortaleza es "el panzer", "el tanque"; por ser inamovible es "una tapia", por ser enigmático y peligroso es "la medusa dorada" (este calificativo proviene de su cabellera y su inteligencia y sentido de la oportunidad), por ser mortífero en sus ataques es "el ángel San Gabriel" ("el ángel exterminador"), porque marca sin ceder un espacio al contrario como un animal que acosa a su presa, "lo aprieta respirándole en la nuca". Por su importancia el jugador "es el alma y cerebro de la selección".

Los periodistas comparan el partido con los momentos definitivos de cualquier juego de azar o algún juego tradicional o popular: "mueven las piezas como en un partido de ajedrez"³² "tiene acorralado al contrincante como el gato al ratón", el jugador tiene "el sartén por el mango", "tiene guardadas para el final sus últimas cartas", el equipo "no quiere tirar la toalla", "no quiere dar el brazo a torcer", por la calidad de su juego "dejó a su oponente al borde del knock out", para anotar le faltó "el *sprint* final". El juego es como un "baile" con ritmo y cadencia ("Brasil juega con ritmo de samba"; derrotar a un equipo es "bailarlo en su propia cancha"), un danzar frenético. Se juega lento "como una tortuga" o "de para atrás como el cangrejo"; se es pesado o ligero, llamativo y vistoso o poco destacado y monótono. Es usual el empleo de refranes o expresiones de uso corriente para exponer la situación del equipo en la cancha: "les fue como a perros en misa", el delantero "les dio sopa y seco"; el equipo que está en la lucha sigue "vivo y coleando", el que todo lo tiene planeado y diseña muy bien su estrategia "no da puntada sin dedal". El equipo por su espíritu atacante "fue el constante dolor de cabeza", con la sorpresa del resultado, "les tapó la boca"; el triunfo de poca duración (el otro equipo empató rápidamente) "es flor de un día". Cuando el equipo gana con facilidad "es un festín", "es pan comido". La suerte no siempre acompaña al equipo, por eso un equipo tiene "su ocaso", "su otoño", o, si soplan vientos nuevos, "su primavera".

Es frecuente hacer referencia al discurso religioso, a los ritos litúrgicos y al corpus doctrinal del catolicismo. Con estas comparaciones la fiesta profana, el espectáculo, se sacraliza. El partido tiene ecos mágicos: el director técnico "tiene la varita mágica para cambiar el accionar

del equipo", en el campo "se realizó un conjuro", el jugador estrella "está dotado de una chispa divina", con su ingenio y buena suerte "puede hacer un milagro", el equipo "tuvo que traer una camándula para contar los goles" (cuando pierde por una goleada "lo crucifican"), un gol difícil es "esperar un milagro". El equipo o el jugador puede encontrar la gloria o la heroicidad con "el martirio": las lesiones sufridas se transforman "en un calvario". El estadio es "la cancha sagrada", "la catedral", "el santuario", "el templo" (sobre todo las canchas más importantes mundialmente: las de algunos estadios ingleses o argentinos —como el estadio monumental de Nuñez, donde jugaron Colombia y Argentina), es el lugar del culto; jugar de visitante y ganar es "profanarlo". En la cancha hay lugares sagrados: la portería es "el Vaticano del fútbol" (el gol es la acción suprema), "el área sagrada". El gol es el objeto principal del culto (es frecuentemente besado con reverencia y devoción por los jugadores), los goleadores celebran cada anotación de rodillas y con las manos levantadas dando "gracias al altísimo". Cuando se inicia el partido y la suerte está echada (son dos equipos iguales que se enfrentan: este es el principio del fútbol): "que sea lo que Dios quiera". Las derrotas en un campeonato o en un evento internacional también tienen una analogía religiosa: cuando un equipo de favorito pasa a decepcionar a su público "fue al cielo y se devolvió", pasó "de las puertas del Cielo a las del Infierno". El árbitro tiene un perfil sacerdotal, los jueces de línea son sus coadjutores; la tarjeta amarilla es "un pecado venial", la tarjeta roja es "un pecado mortal"; las multas y suspensiones son, como en el proceso de la confesión, "penitencias".

La explosión del artificio

Los medios de masas reutilizan las matrices "estéticas" y dramáticas en las que se constituyó el gusto popular. Los códigos valorativos y el concepto de la "cultura" en los sectores populares se formaron "no con la lectura y la meditación íntima e individual de la poesía y del arte, sino a través de manifestaciones colectivas, oratorias y teatrales".³³ La grandilocuencia, la solemnidad inflada de retórica barroca y su adjetivación sublime son asumidas por los sectores populares como "unos modos de sentir y actuar extraordinariamente fascinantes, unas formas de evasión de todo lo que consideran inferior, mezquino y despreciable en su vida y su educación",³⁴ como un medio necesario para entrar en la "esfera selecta" de la cultura y del arte. La fiesta deportiva no es una excepción: en su reconstrucción los locutores alimentan el gusto melodramático, la

visión grandilocuente, la solemnidad exagerada y oratoria, el disfrute por la expresión barroca.

El barroco en la tradición artística es un estilo destinado a la ambigüedad, a la difusión semántica, a la densidad. Es un estilo pródigo que desborda las palabras, “una pasión alucinante que atormenta las formas”;³⁵ que alarga, estira y desgarrá la figura; es un estilo que rompe con la imitación y la representación “normal” (las relaciones establecidas) y se lanza hacia el mundo, hacia la naturaleza, hacia el cosmos en busca de formas. Se caracteriza por la exaltación de la imagen visual y el triunfo de la metáfora como tropo artífice de la exaltación imaginística, como expresión de la audacia creativa. Es un estallido de figuras, un laberinto de imágenes, una proliferación incontrolada de significantes que aleja la expresión del universo de lo demostrativo y evidente, del nivel de lo denotativo, del enunciado lineal y explícito. Es la disolución del principio de la semejanza: en el barroco la metáfora no descubre una analogía ya existente, reconstruye un parecido ya aprobado por la costumbre o encuentra relaciones entre realidades ya relacionadas, violenta la imaginación comparando términos no correspondientes. En el barroco la comparación es creada o inventada. La metáfora busca las relaciones más insólitas, más personales o subjetivas; no tiene que ser objetiva, puede ser irreal, tiene validez porque es la expresión de las fantasías del creador. La imagen barroca es una imagen novedosa, el propósito es sorprender y maravillar con su analogías inusitadas, con las relaciones más extrañas, ilusorias, dispares, oscuras o escondidas.³⁶

En contraste con la expresión clásica plástica que delimita la figura, se apoya en los contornos, y privilegia las formas puras y palpables, la expresión barroca encadena los objetos, hace que las formas se entrelacen y se confundan. Es el espacio de la abundancia y el desperdicio (“del derroche, del consumo delirante”): opuesto al lenguaje comunicativo, a la expresión que busca la claridad y la exactitud, la verosimilitud y la moderación, al uso mesurado de imágenes, el estilo barroco se complace en el exceso, en la acumulación caótica. El deseo —impreciso, vago, infinito— desborda las palabras y las imágenes; las formas se llenan de emoción, de afectividad. En oposición al clasicismo, es el lenguaje como juego, como esfuerzo sin utilidad. La expresión poética no tiene un propósito pedagógico, su objetivo fundamental es lúdico, deleitar despertando el estupor y buscando afanosamente la novedad y producción del asombro. El barroco en el ámbito popular conserva estas características: es una lúdica verbal, una expresión gozosa y suntuaria llena de arabescos, de volutas, de máscaras, de repeticiones encadenadas

que genera placer en la producción incontrolada de significantes, en la fastuosidad.

El discurso del locutor deportivo se caracteriza por su derroche. Es "una máquina de decir". En el momento del partido el mundo es un espectáculo vocálico, una proliferación silábica. Su expresión es un discurso expansivo, exuberante y expresionista que rebasa la racionalidad económica del modo justo de hablar y del buen decir. Frente al contrato comunicativo que demanda en el intercambio de información precisión y concisión, el locutor excede la norma social del habla económica. Es un discurso vehemente y apasionado, expansivo y extra-vagante. Para él hablar no es sólo representar lo ocurrido en el partido o enunciar directamente lo visto: en su discurso narrar es connotar, proyectar lo sucedido en el plano móvil de la metáfora. No se agota en la referencia directa. Su representación es cambiante y flotante: enuncia figurativamente, exalta y amplifica metafóricamente lo ocurrido, hiperboliza las acciones más importantes.

La esencia del barroco es la artificialización,³⁷ la acción de eludir el objeto nombrado enmascarándolo, envolviéndolo progresivamente. En su expresión es común encontrar desvíos, duplicaciones o repeticiones. Se caracteriza por una abundancia de lo enumerable, de lo nombrable con relación a lo nombrado. Es una forma expresiva que no nombra directamente cosas o acciones, designa otros significantes que envuelven otros significantes o remiten por asociación y rodeo semántico a la situación primera.

En este proceso hay varios recursos estilísticos. El primer recurso es la sustitución: por este proceso el significante originario (directo) es sustituido por otro totalmente ajeno a él o que sólo en el contexto erótico del relato (en la pasión de la jugada, en el calor de la acción y su dramatismo) funciona y puede corresponder al primero. El segundo es la proliferación: el significante se elude pero no se reemplaza por otro sino por una cadena de significantes (que poseen cierto grado de similitud) que circunscribe el objeto nombrado, rodeándolo y tranzando una órbita alrededor de él. El empleo de este segundo recurso es el que da la apariencia de exuberancia en la expresión, de abigarramiento (de enumeración disparatada, de acumulación de signos disparejos y heterogéneos). La lectura que demanda este recurso es de tipo radial: en la cadena abierta de significantes el lector (o el escucha) reconstruye por asociaciones la idea de lo expuesto, completa el sentido esbozado. El tercero es la condensación: como en el sueño las palabras se funden, intercambian sus elementos fonéticos y se superponen formando una sola. Muchas expresiones son el resultado de la fusión de dos morfemas que permite la cap-

tación simultánea de las dos ideas contenidas. Un ejemplo clásico de condensación es la manera como los locutores llaman los equipos (albi-celeste: es la reunión de morfemas, albo —blanco—, o albino —falto de pigmentación en la piel—, y celeste —el color azul del cielo—). El lector (o el escucha) realiza el proceso inverso, separa los fonemas, los fragmentos que forman la palabra y busca por separado su sentido para formarse una idea de lo nombrado.³⁸

El ejemplo más claro de sustitución es el empleo de sinónimos; el virtuosismo y el ingenio del locutor se exhibe en la utilización de estos. El equipo es: “el elenco”, “la formación”, “la institución”, “el plantel”, “la delegación”, “el conjunto”, “la hueste”, “la nómina”, “el club”, “la escuadra”, “el onceno”, “el cuadro”, “el seleccionado”, “la zaga”, “la plantill”, “la alineación”. La cancha es: “el predio”, “el terreno de juego”, “el gramado”, “la gramilla”, “el rectángulo”; cada equipo se mueve en su “patio”. El partido es “el cotejo”, “el encuentro”, “el pleito”, “el desafío”, “la actuación”, “el enfrentamiento”. La portería es llamada “el pórtico”, “la cabaña”, “la red”, “la puerta”, “el arco”, “el portal”, “el marco”, “los tres palos”, “la valla”, “la meta”. El balón es “el esférico”, “la reglamentaria”, “la de cuero”, “el útil de juego”, “la gordita”, “la lunareja”, “la número cinco”. El gol es la acción definitiva, la que todo el público espera; meter un gol es: “anotar”, “abrir el marcador”, “marcar un tanto”, “hacer una diana”, “sumar”, “depositar”, “anidar la pelota en la red” (“inflarla” —el balón es un vendaval—), “incrustarlo en la malla”, “mandarlo al fondo de la red”, “explorarlo en las telarañas”, “fusilar al arquero”, “batir al golero”, “sorprenderlo”, “romper el celofán” (la portería es como el himen. El primer gol rompe la inocencia, la pureza del arco), “quebrar la estantería”. Hacer un gol es llevar a cabo un proceso, “ponerle la última puntada a la jugada” (al jugador que no lo hace “le faltó la última esclusa”). Un gol en los últimos minutos es definitivo para ganar el cotejo, el equipo que lo anota “dictó sentencia de muerte”; cuando el gol se produce en los primeros segundos del encuentro es “un gol de camerino”; cuando el partido se define por tiros desde los doce pasos “se pone en movimiento la lotería del gol”; el gol del descuento es “el gol de la honra”. El gol es una bendición: cuando se gana un partido después de una serie de derrotas por un marcador abultado “se alejó el hechizo” (de la falta de gol). Una buena jugada “tiene aroma del gol”; un gol seguido después a los pocos minutos de otro es “un gol de dos yemas”; un gol excepcional es “un gol pirotécnico... de esos que brillan en el firmamento”; un resultado inesperado es “un marcador tumbapollas”. El arquero que tapa un tiro desde los doce pasos “le coge el ángulo al balón”, el ju-

gador que no pudo hacerlo "se atragantó de gol", el arquero que suelta la pelota en el área "se le enmantequilló el balón", el defensa que evita el gol al sacar el balón de la línea de la portería "levantó cal". La portería no es igual, hay zonas de más riesgo que otras. Los ángulos superiores de la portería son de difícil acceso para el portero, son esos lugares "donde moran las telarañas", "donde las águilas se atreven".

A los equipos se les nombra de muy diferentes maneras. Por su sonoridad y rebuscamiento al equipo se le llama por los colores del uniforme (son como los colores de la piel o el color del cabello). El América es "el cuadro escarlata", Millonarios "el cuadro albiazul", el nacional "los verdolagas", el Medellín "los escarlatas", el seleccionado de Brasil "los auriverdes", del Uruguay "los celestes", de Argentina "los albicelestes", de Colombia "los tricolores", de Paraguay "los albirrojos". Se les denomina con epítetos típicos (se emplean lugares comunes que el público conoce: un símbolo de su escudo, un emblema regional, el producto agrícola principal, la topografía del lugar o la cualidad más sobresaliente de la región, como la personalidad de sus gentes o algunas formas del uso de la lengua, por ejemplo): el equipo de México son "los manitos", "los aztecas", el de Paraguay "los guaraníes", el seleccionado del Uruguay "los charrúas", "los orientales", los argentinos "los gauchos", los peruanos "los incas", el equipo del Brasil "los cariocas", los venezolanos "los patriotas", los chilenos "los australes".

A los personajes que participan en la contienda o a los jugadores en general se les identifica de muchas maneras. El juez central es "el señor de la cancha", "el de negro", "el silbato", "el imparcial", "la autoridad máxima", "el del cronómetro", "el nazareno de turno" (cuando es objeto de las críticas y agresiones de los jugadores y el público), "el lunar negro" (cuando en el partido hay un mal arbitraje). El portero es el arquero, "el guardameta", "el cancerbero", "el felino", "el cuidapalos", "el golero", "el ángel de la guarda". A los jugadores se les designa con el número que llevan en la camiseta, con su apellido, su nombre o apodo, su lugar de origen, o por el papel que cumplen en la cancha (si son defensas también se les llama zagueros, marcapuntas, laterales, o según la función, stoper, back central o defensa líbero; si son volantes o mediocampistas se les llama volantes de contención o volantes ofensivos u armadores; si son delanteros punteros, centro delanteros o atacantes). Un buen jugador es "el pilar de su equipo", es una individualidad que "insinúa su clase" (tiene prestancia), tiene iniciativa, condición atlética y temple. Si son buenos poseen talento, personalidad, movilidad (un jugador sobresaliente es "movedizo", "tiene dinámica"), son "calidosos", creativos ("están inspirados" y son de un fútbol "exquisito"), ru-

dos, no se dejan atemorizar; “arrastran marcas”, les “ahogan posibilidades” a los contrarios, “abren espacios”, “tienen coraje”, “tienen agallas” (tienen temperamento, “garra”, “maña”), “tienen toque”, poseen un gran poder de decisión, saben estar en el momento preciso y en “el calor de la jugada”, poseen “claridad para guiar el equipo” (para organizarlo), “saben empujar la pelota en la red”, “tienen serenidad para definir”, “aciertan en el remate”, son “cazagoles”, son jugadores “todot terreno” (se mueven por toda la cancha y pueden ocupar varias posiciones durante un partido), “tienen nitroglicerina en sus piernas”, “son un dolor de cabeza para el otro equipo” (“una pesadilla”, “un verdugo”), “caen como un rayo letal cuando menos se les espera”, “sus pases poseen magnética exactitud”, “tienen olfato para poner el balón donde debe ser”. Un mal jugador “no tiene armas”, practica “un juego temeroso y sin ideas”, “es un carroloco”, juega “sin argumentos”.

Los jugadores pueden realizar múltiples jugadas. A la acción simple de llevar el balón o de tenerlo, el locutor interpreta el sentido de la acción y trata de adelantarse a ella nombrándola de una manera particular. No sólo poseen el balón, “repcionan la bola” (“receptar el balón”), “se proyectan en profundidad”, “salen del fondo con pelota dominada”; “amagan”, “driblan”, “sacan a otro jugador”, “aprietan la marca”, “hacen un sombrero”, lanzan en “comba”, en “chanfle”, le imponen efecto, “peinan la bola”, la “besan”, la “acarician”, se “adornan”, “bailan” (cuando hacen filigranas con el balón), hacen “una palomita”, arman “la chilena”, hacen un “taco”, “meten el zapatazo”, “dan leña”, “ablandan al contrincante”, “meten pierna fuerte”. El arquero puñetea el balón, lo atrapa, lo “amarra”, se “cuelga de él”, se “estira”, despeja el balón, en sus salidas “barre”, cierra la jugada, obstruye, le quita velocidad al partido, cuando tiene por segundos el balón “hace tiempo”, “congela el balón”, lo “adormila”.

Las infracciones contra el reglamento raras veces se llaman con la palabra técnica (faul) lo más usual es que se nombren de una manera vistosa (“está en posición viciada”, “lo frenaron en el área”, “hace caballito”, “se zambulle en el área de candela” o “se tira a la piscina” — en el área de los 16,50 para simular una infracción-, “barre al jugador”). Lo mismo ocurre con las sanciones o las decisiones del árbitro: cuando el árbitro saca las tarjetas “le pone color a la jugada”. Cada una de ellas los locutores las nombran de diferente manera: “la cartulina”, “la amarilla”, “la pálida”, “el cartón”, “la amonestación”, “el acrílico hepático”, “la roja”, “la sangrienta”, “la expulsión”, o lo hacen con una metonimia, “lo enviaron a la ducha”. Si en el encuentro no hay un número elevado de infracciones “fue un partido higiénico”.

Es un lenguaje que en algunos momentos renuncia a la claridad, a la facilidad. Para ennoblecer y darle dignidad, para dotar la palabra de grandeza y de venerabilidad le huye al "estilo humilde", busca la ambigüedad, la expresión hermética y siente la necesidad de encubrir el sentido, de oscurecer formalmente la narración con cierta envoltura y dar la impresión que detrás de las palabras se oculta algo mucho más profundo y arcano reservado sólo para algunos. Pero su propósito no es asumir una posición elitista y aristocratizante, negarle al público el sentido de lo escondido y alejar con ello al público común y descalificarlo. La oscuridad tiene razones estéticas: desde el punto de vista del objeto o de la acción la enaltece y la embellece. Pero este no es sólo su objetivo, el hermetismo en la narración encierra un aspecto deleitable. El público reconoce en el narrador un enorme poder y de allí deriva su placer: en las dificultades de la búsqueda formal, en el derroche de habilidades para el manejo del lenguaje, en el reconocimiento de ingenio y el virtuosismo, del esfuerzo formal que realiza el narrador experimenta un placer estético.³⁹

Algunos de sus pasajes son el resultado de la reelaboración de otros textos, de la desfiguración de otros discursos que cita y parodia. No es un lenguaje que seriamente imita o copia el modelo, el otro discurso es su punto de partida, sobre este inventa y lúdicamente lo recrea y lo somete a una pluralidad de tonos. No busca la correspondencia, en su inversión "profana" el sentido inicial y siembra la ambivalencia. Es un estilo que tiene como característica la intertextualidad, la interacción de diferentes texturas lingüísticas, la mezcla de géneros. Es común encontrar préstamos textuales, citas de textos en otro idioma que son traídos por el locutor sin que ello modifique los elementos del discurso, ni transforme su estructura gramatical. No sólo emplea textos cultos, muchos de ellos provienen de refranes populares, de expresiones del habla común, de letras de canciones, de títulos de películas, de oraciones, de slogans publicitarios, de fragmentos de poemas que el público ha memorizado en su contacto con la tradición literaria. El locutor al titular o narrar de esta manera lo que busca con ello es alejarse de la norma y presentar de una forma más lírica y más expresiva la novedad del hecho acontecido, la trascendencia de la hazaña deportiva. En su labor desactiva el significado de la expresión original, desautomatiza su significación y ofrece un sentido que en la frase original por el uso reiterado y la costumbre no se concebía como posible o se había descartado.⁴⁰

La expresión barroca, en su sincretismo, a fuerza de recibir elementos incompatibles, de multiplicar hasta la pérdida del centro el artificio muestra su imperfección. Es común encontrar falsas citas, injertos de

palabras de otros idiomas, conjugaciones que no son las correctas, construcciones gramaticalmente ilícitas, la formación de palabras compuestas, de neologismos con el uso de prefijos y sufijos. Esta característica ha excitado la sensibilidad de los académicos y los casticistas, ha suscitado fuertes críticas y reprobaciones entre los puristas que consideran estas formas como vulgarismos (o barbarismos), impurezas, deslices, “prevaricaciones idiomáticos”, impropiedades, indecencias del lenguaje (su juicio tiene un fondo moral), “un atentado contra la sensatez idiomática”.⁴¹ Pero es una expresión estridente y pinturera que no le tiene miedo a la incorrección, a la pérdida de la concordancia, al juicio asombrado de la cultura culta, a la presión de la norma. Se debate entre la filigrana más elaborada y el delirio apasionado y desmesurado. No emplea códigos restringidos, ni se caracteriza por su simplicidad; es una lengua que trata de redefinir el universo lingüístico establecido desfigurando sus códigos.⁴² Sus transferencias lingüísticas enriquecen la expresión común e introducen un factor de novedad en el uso de la lengua. No es un estilo conservador, en su propuesta estilística impugna el orden expresado en el lenguaje (su medida y economía), las imposiciones y prohibiciones, transgrede la norma lingüística, y multiplica e introduce la variación en el idioma (“amillona el idioma”). Sus locuciones particulares y su vocabulario deliberadamente poético son expresión del carácter inventivo del lenguaje, son parte del incesante proceso de transformación de la lengua, de su irracionalidad e ilogicidad.⁴³ Esta es su fuerza subversiva, la pasión que atrapa la expresión.

Notas y referencias bibliográficas

1. Cohen, Marcelo, "Mientras rueda la pelota, la razón duerme la siesta", en *El Viejo Topo* (sin datos).
2. Da Matta, Roberto, "Brasil: un buen juego de cintura", en *El correo de la Unesco* #12/1992, p. 20.
3. Valdano, Jorge, "El miedo escénico", en *Revista de occidente* #62-63, p. 104.
4. Ehrenberg, Alain, "Estadios sin dioses", en *Revista de occidente* #134/135, julio-agosto 1992, p. 94.
5. Lever, Janet, *La locura por el fútbol*. México, Fondo de Cultura Editorial, 1985, pp. 285, 286.
6. Ehrenberg, Alain, *Op. cit.*, p. 101.
7. *Ibid.*, p. 102.
8. Rosas, Victor, "¡Se busca! Un sucesor de 'el Pibe'", en *El tiempo*, septiembre 12/1993, p. 2D.
9. Monsiváis, Carlos, "Imágenes del tiempo libre", en *Días de guardar*. México, Era, 1988, p. 154.
10. Protzel, Javier, "Las multitudes del fútbol", en *Diálogos de la comunicación* #38, enero 1994, p. 57.
11. Sarlo, Beatriz, "Notas sobre política y cultura", en *Cuadernos hispanoamericanos*, p. 51.
12. Ramonet, Ignacio, "La televisión, una máquina de reproducir acontecimientos", en *Telos* #26, p. 13.
— "Informarse fatiga", en *Magazín Dominical, El espectador*, enero 30/1994, p. 5-6.
13. Muñoz, Germán, "El telefútbol: un género audiovisual", en *Signo y pensamiento* #13, 1988, p. 89.
14. Bettetini, Gianfranco, *La conversación audiovisual*. Madrid, Ed. Cátedra, 1986, p. 73.
15. El lenguaje de la televisión tiene un grado alto de verosimilitud. La TV "no sólo tiene la capacidad técnica de representar el acontecer social sino también de hacerlo verosímil, creíble para los televidentes... A la TV le basta poner a su audiencia frente a la pantalla para ponerla (aparentemente) frente a la 'realidad'". Guillermo Orozco, *Diálogos de la comunicación*.
16. Yonnet, Paul, *Juegos, modas y masas*. Barcelona, Ed. Gedisa, 1988, p. 288.
17. Verdú, Vicente. *El fútbol. Mitos, ritos y símbolos*. Madrid, Alianza Editorial, 1980, p. 163.
18. Cebrian Herreros, Mariano. *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid, Mariano Cebrian Herreros. 1992, p. 25.
19. Bettetini, Gianfranco. *La conversación audiovisual*. Madrid, Ed. Cátedra, 1986, p. 68.

20. Cebrían Herreros, Mariano. *Op. cit.*
21. Detienne, Marcel, *Los maestros de verdad en la Grecia arcaica*. Madrid, Ed. Taurus, 1983, p. 30.
22. Werner, Jaeger, *Paideia: los ideales de la cultura griega*. México, Fondo de cultura económica, 1974. Pág. 22, 23.
23. Detienne, Marcel. *Op. cit.* Pág. 31-33.
24. Mnemósine (la representación mítica de la memoria) es la madre de las musas, de las diosas cantarinas inspiradoras del entusiasmo poético. Las musas son un coro lúdico y festivo que expresa la potencia, el poder iluminador de la memoria. Son las guardianas y veladoras del recuerdo vivo del pasado, del saber inmemorable, mítico y auténtico, de la memoria colectiva y la tradición. Son diosas intermedias entre los dioses y los humanos que revelan lo que escapa al olvido, “fundan lo verdadero, lo no-olvidado, lo a-lethés... Revelan el gozo del saber memorizado, propagan la euforia de los bellos relatos, descubren el placer poético del canto y la palabra imperecedera” (García Gual, Carlos “Mnemósine y sus hijas” *Revista de occidente* # 100, sept. 1989, p. 109). “Clío hace que el canto, especialmente el canto heroico, proclame la fama, el kléos; Euterpe hace que el canto alegre los corazones de los hombres... Talía relaciona la poesía con los festines. Melpómene y Terpsícore la relacionan, respectivamente, con la música y la danza. Erato excita en los hombres el deseo de la poesía. Polyhimnia es principio de la rica variedad. Urania levanta el canto por encima de lo humano. Calíope, la última, cuida de la bella voz en la recitación del poema” (Snell, B. *Las fuentes del pensamiento europeo*, citado por García Gual, Carlos. *Op. cit.*, p. 111). El aedo reclama su ayuda, su auxilio e inspiración; al invocarlas reclama los poderes de la memoria. Le solicita información auténtica, saber veraz, un mensaje memorable y placentero.
25. Ong, Walter J., *Oralidad y escritura*. Bogotá, Fondo de cultura económica, 1994, p. 41.
26. Finley, Moses I. (editor), *El legado de Grecia*. Barcelona, Ed. Grijalbo, 1983, p. 82.
27. “La redundancia repetitiva del texto y el ritmo recitativo son elementos que sirven de base cómoda y adecuada para la memorización”, para conservar y garantizar la permanencia y la transmisión de los mensajes —cantos, fábulas, cuentos, leyendas de contenido ético— en las sociedades de tradición oral. Lamíquiz, Vidal, “Cuestiones lingüísticas sobre el texto oral”, en *Epos*, Vol. IX, 1993. p. 107.
28. “Sólo a través de un ceremonial estereotipado y constantemente reiterado de determinados gestos, acciones miméticas y sonidos emitidos, palabras pronunciadas, puede realizarse y activarse el ‘acto mágico’; y ese acto mágico es indispensable a su vez para el urdimbre de la trama mítica. Así cada uno de los mitos particulares (artísticos, deportivos o científicos) es acompañado de un lenguaje específico”. Gillo Dorfles, citado por Vicente Verdú, *El fútbol. Mitos, ritos y símbolos*. Madrid, Alianza Ed. 1980, p. 166.

29. Picón García, María Luisa, "Dos aspectos de la semiología del discurso periodístico". II simposio internacional de semiótica. Oviedo, Universidad de Oviedo (sin otros datos), p. 345.
30. Este asunto lo desarrolla con detalles y ejemplos de la prensa Española (el periódico "ABC" y "El País") María Luisa Picón García en el artículo antes citado. Los ejemplos que se citan en el trabajo fueron tomados de "El Colombiano", "El mundo" y "El tiempo" (noviembre y diciembre de 1992 en la fase final del campeonato; y agosto y septiembre de 1993 en las eliminatorias para la copa mundo 1994).
31. "El fútbol, con el correr del tiempo, ha visto acentuado su carácter y sus implicaciones mercantiles. En ese contexto mundial donde la FIFA cumple el papel de fondo monetario e innumerables clubes se debaten con sus problemas de deuda externa, el jugador es un artículo de consumo y como tal depende de la ley de oferta y demanda; los entrenadores son contratados para ganar, no importa cómo". Benedetti, Mario, "Fútbol: ¿pasión y anestesia?".
32. "El portero es el rey: se mueve en un espacio restringido y todos los rivales le quieren dar mate, es decir, meter un gol. Los defensores laterales o marcapuntas equivalen a las torres, por su función de defensa y ataque y porque actúan en líneas rectas. Los *backs* centrales se asemejan a los alfiles, pues forman al pie del rey y su juego se desarrolla en diagonal. Los mediocampistas son los caballos del balompié: se desplazan en cuadros hacia atrás y hacia adelante. El volante armado, el talento en la cancha, aquel jugador alrededor del cual se plantea técnica y tácticamente el conjunto —'el Pibe' Valderrama, por ejemplo—, es la reina: juega en todas direcciones, defiende, ataca, y constituye por sí solo mitad de partido. Finalmente, los delanteros son peones, no solamente por su posición, sino porque coronan", Silva, Darío, "Héroes modernos. La religión del fútbol", en *Lecturas Dominicales. El Tiempo*. Junio 10 de 1994, pp. 2-3.
33. Gramsci, Antonio, *Cultura y literatura*. Barcelona, Ed. Península, 1972, p. 216.
34. *Ibid.*, p. 216.
35. Duvignaud, Jean, *El sacrificio inútil*. México, Fondo de cultura económica, 1979, p. 162.
36. Manero Sorolla, María del Pilar, "Los tratados retóricos barrocos y la exaltación de la imagen", en *Revista de literatura* #106, julio-diciembre 1991, pp. 445-454.
37. Sarduy, Severo. "El barroco y el neobarroco", en Fernández Moreno, César, *América latina en su literatura*. México, Siglo XXI, 1974, p. 168.
38. *Ibid.* pp. 169-174.
39. Domínguez Caparrós, José, "Razones para la oscuridad poética", en *Revista de literatura* #108, julio-diciembre 1992.
40. Rey, Juan, "Titulares y eslóganes fronteras y límites", en *Comunicación y estudios universitarios* #3 1993, p. 99.
41. Como ejemplo de esta tendencia están los artículos de Fernando Lázaro Carreter: "Helicópteros medicalizados", en *Dominical. El Colombiano* 8 de

mayo de 1994, "Macedonia de Yeros", en *Dominical. El Colombiano*, 19 de abril de 1992, "En un minuto", en *Dominical. El Colombiano*, 21 de abril de 1991, "Incidentes", "Leyes de la defensa idiomática" y "Aladino", en *Dominical. El Colombiano* 1 de mayo de 1994.

42. Desde una metodología descriptiva, no normativa, el trabajo de Manuel Casado Velarde "El lenguaje de los medios de comunicación", en *Boletín informativo* #235, diciembre 1993, Fundación Juan March, es un aporte en este campo de reflexión. No se refiere sólo a los locutores deportivos, su análisis se dirige a la caracterización de la lengua española en los medios de comunicación en general, a la construcción de los textos que transmiten, a sus estructuras de configuración, a los tipos de esquemas que presentan en relación con el sentido.
43. "El camino de las lenguas es tortuoso e irracional como la vida... No hay idiomas puros, porque todo lo humano está contaminado de impurezas... Los idiomas terminan siempre rechazando las imposiciones, aun las imperiales. Y así el castellano siguió cambiando. La vida, las infinitas novedades, la descomunal aventura, fueron alterándolo, alternativamente empobreciéndolo y enriqueciéndolo, pero probando su invencible resistencia, manteniéndose siempre igual y diferente en sus mutaciones, en esa típica dialéctica del espíritu viviente... Si hay algo que nada tiene que ver con la lógica es una lengua... Todos los idiomas son indecorosamente ilógicos... Una lengua no es un producto hecho, sino una actividad permanente, una energía viva en perpetua transformación". Sabato, Ernesto, "El camino de la lengua", en *La nación*, 1 de noviembre de 1992. Sección 7, p. 1. "Esa intromisión de jergonzas en el lenguaje, ni siquiera es dañina. El decurso de una lengua mundial como la española no es comparable nunca al claro proceder de un arroyo, sino a los largos ríos, cuyo caudal es turbio y revuelto. Nuestro idioma, fortalecido en el dominio geográfico, en la universalidad de su empleo y en la fijación literaria, puede recibir afluentes y afluentes, sin que éstos lo desaparezcan; antes, muy al revés". Borges, Jorge Luis, *El tamaño de mi esperanza*. Colombia, Seix Barral, 1994, p. 123.