

HACIA LA CARACTERIZACIÓN DE LA FUNCIÓN DE LA METÁFORA EN EL LENGUAJE DEL FÚTBOL

ÓSCAR LOUREDA LAMAS

Universidad de La Coruña

Pero lo más importante con mucho es dominar la metáfora. Esto es, en efecto, lo único que no se puede tomar de otro, y es indicio de talento; pues hacer buenas metáforas es percibir la semejanza.

Aristóteles, Poética, 1459a6

0. INTRODUCCIÓN.

Hace más de un siglo que nació la semántica al socaire de la lingüística histórico-comparativa; pero hace bastante más tiempo que contamos con teorías sobre la naturaleza y el empleo de la metáfora. Aristóteles, Cicerón y Quintiliano, entre otros, nos legaron sesudas páginas que se interpretaron de modos varios y con fortuna diversa desde la retórica académica hasta nuestros días. Sin embargo, desde que la metáfora es un problema de la lingüística, en general, y de la lingüística del hablar, en particular, los diversos enfoques se reducen considerablemente.

Apenas si existen investigaciones sobre los campos de la realidad que proporcionan las imágenes a partir de las cuales se construyen las metáforas del léxico futbolístico. Básicamente se pueden adoptar dos perspectivas: o bien reunimos las metáforas relativas a un campo de imágenes dado que se registran en el lenguaje del fútbol, o bien tomamos las metáforas que designan lo futbolístico -el juego, sus elementos, los factores que en él intervinieren, etc.- presentes en los diversos campos de imágenes. En el primer caso se actúa desde una perspectiva semasiológica, mientras que en el segundo se opera desde el punto de vista onomasiológico⁽¹⁾.

He optado por esta última opción, de modo que, en adelante, trataré de mostrar la función de la diversidad de los campos de la experiencia presente en las metáforas del léxico futbolístico y comprobar si ésta es producto de una voluntad de estilo o, por contra, fruto de las intuiciones de los hablantes. Por supuesto, muchas cosas se quedarán en el tintero, pero sirvan estas breves y modestas líneas para hacer justicia con aquéllos que, hace ya años,

⁽¹⁾Cfr. H. Weinrich, *Lenguaje en textos*, Gredos, Madrid, 1981, pp. 359-360.

supieron ver en la metáfora y en la capacidad creativa del lenguaje lo que nos define como hablantes y como hombres.

1. LENGUAJE, PENSAMIENTO Y METÁFORA.

Las definiciones tradicionales de la metáfora apuntan dos aspectos fundamentales: por una parte, no se considera un proceder del pensamiento sino un hecho de lengua, una suerte de juego de palabras cuyo fin consiste en provocar el asombro o la perplejidad a través de su belleza; por otra parte, se afirma que concierne en exclusiva al lenguaje poético y no a usos ordinarios, esto es, se concibe como un procedimiento de la imaginación poética y del conocimiento retórico.

1.1. La metáfora como forma de conocimiento.

En primer lugar, es necesario advertir que la metáfora ni es lengua ni es pensamiento⁽²⁾. En realidad, *“nos encontramos frente a intentos de clasificar la realidad, ya no mediante categorías de la razón, sino mediante imágenes, y frente a analogías establecidas, no desde un punto de vista estrictamente formal, entre vocablos, sino poéticamente, entre visiones que deben haber surgido de la fantasía creadora de alguien”*⁽³⁾. Se trata, pues, de conocimiento -no pensamiento- intuitivo -no reflexivo- a través del lenguaje -no a través de otro medio-, es decir, la metáfora se revela como un peculiar modo de conocer, como una forma de dar contorno al lábil momento de la conciencia para que se afirme a nuestra consideración y a la de los otros.

En efecto, la metáfora no es una modificación consciente del uso normal y corriente de las palabras que implica configuraciones artísticamente novedosas -un hecho de la lengua española, francesa, italiana, etc.- sino un modo de conocer ligado inextricablemente a la creatividad, a la actividad poética en su sentido primigenio. En absoluto es casual que Aristóteles remita a la *Poética* cuando analiza la metáfora en la *Retórica*⁽⁴⁾. El probo pensador griego utiliza los términos *ergon* y *enérgεια* con lo que se demuestra que por *creatividad* entiende una cualidad del lenguaje y no una actividad que se realiza a partir de lo dado por él⁽⁵⁾.

No parece adecuado, por tanto, que se caracterice la metáfora como *“una unión de términos de diferente e inasociable contenido semántico, que al tener un «sema» en común, descubre sus sorprendentes posibilidades de significación especial”*⁽⁶⁾. En metáforas como

⁽²⁾ Es necesario hacer la distinción entre conocer o concebir algo en sí mismo como diferente de las demás cosas, y razonar, esto es, avanzar paso a paso para demostrar una verdad que en absoluto es evidente. De este modo, el conocer es previo al juicio de verdad o falsedad, mientras que el razonar atiende a esa limitación lógica. Podemos encontrar una división con otros términos (intellectus/ratio) en C. S. Lewis, *La imagen del mundo*, Antoni Bosch editor, Barcelona, 1980, p. 120-121.

⁽³⁾ E. Coseriu, *El hombre...*, p. 81.

⁽⁴⁾ Aristóteles, *Retórica*, Gredos, Madrid, 1974, 1405a5.

⁽⁵⁾ Para una visión -y revisión- de la aportación aristotélica a la cuestión, véase E. Coseriu, *El hombre...*, p. 20 y ss.

“El R. Madrid ha pinchado de nuevo en el Bernabéu” (Ser, 9-8-95) o en “[El R. Madrid] *Aprobado* antes de Riazor” (LVG, 26-8-96, p. 42) no existen «semas» -unidades mínimas de significado⁽⁷⁾- comunes; de hecho, la palabra “pinchar” no facilita de ningún modo la comprensión del significado de la palabra “perder [un partido]”. Lo que sí existe es una concepción del fútbol -en este caso, de un equipo- en términos de un coche y de un alumno. No es tanto una relación entre dos palabras como una relación entre dos *nociones* -del latín *notio* aplicado a la acción de conocer o concebir algo como distinto en la magmática realidad-.

1.2. ¿Una facultad de poetas

Respecto de la pretendida ausencia de la metáfora en la lengua corriente⁽⁸⁾, es necesario insistir en que la metáfora está continuamente presente en el hablar cotidiano, en el obrar de cada día. En tanto que manifestación primera de la creatividad, “*se nota en todos los individuos hablantes (no sólo en los ‘héroes’ y ‘dioses’) y en todo acto lingüístico, en la lengua literaria como en la lengua de uso corriente, en el lenguaje enunciativo como en el lenguaje emotivo*”⁽⁹⁾. Por consiguiente, sólo podemos, admitir que la metáfora es una posibilidad operativa en todo tipo de acto lingüístico si la concebimos como una manifestación de nuestro sistema conceptual, cuya naturaleza es universal, y no como *ars*.

En la tradición retórica, frente a lo que pudiera creerse, no se ignoraba la necesidad de nombrar metafóricamente en la lengua cotidiana, necesidad que es asumida por la catacrexis y la silepsis, que “*en su esencia, no son tropos distintos de los que acabamos de mencionar [metáfora, sinécdoque, etc.]*”⁽¹⁰⁾. Sin embargo, la catacrexis y la silepsis, por un lado, y la metáfora, por otro, poseen una finalidad radicalmente distinta: mientras que ésta se emplea voluntariamente, “*sin más objeto que comunicar a la expresión dignidad, belleza, gracia, honestidad, concisión, energía, claridad, etc.*”⁽¹¹⁾, aquéllas deben su origen a la necesidad, puesto que “*no era posible que ningún idioma poseyese el inmenso caudal de voces que se necesitaría para dar nombres especiales a todas las ideas; ni sería fácil tampoco denotar las ideas metafísicas y muy abstrusas sin valernos de palabras que representasen objetos materiales, cualidades o relaciones de estos objetos*”⁽¹²⁾.

Así, las diferencias conceptuales son ostensibles. En tanto que ornato -desde la perspectiva retórica-, la metáfora se puede calificar de “literaria”, “oscura” -en el caso de que no se llegase a reconocer la relación establecida entre las imágenes-, “cotidiana” -una vez que

⁽⁶⁾ A. García Berrio y T. Hernández Fernández, *La Poética: Tradición y modernidad*, Síntesis, Madrid, 1990, p. 26. En el mismo sentido, J. A. Mayoral afirma en *Figuras retóricas*, Síntesis, Madrid, 1994, p. 228, que “*en la realización de este tropo se lleva a cabo una transferencia de significado entre dos palabras [...] por las relaciones de similitud que cabe establecer entre ciertas propiedades de las entidades denotadas por tales términos*”.

⁽⁷⁾ Utilizamos el concepto de *significado* y la rigurosa delimitación de *significado*, *sentido* y *designación* siguiendo las tesis de la semántica estructural europea.

⁽⁸⁾ Este error ha sido paliado en gran medida tras la publicación de la obra de G. Lakoff y M. Johnson, *Metáforas de la vida cotidiana*, Cátedra, Madrid, 1986.

⁽⁹⁾ E. Coseriu, *El hombre...*, p. 80.

⁽¹⁰⁾ J. Coll, *Compendio de Retórica y Poética o nociones elementales de literatura*, 5ª ed., Imprenta del Diario de Barcelona, Barcelona, 1873, § 32.

⁽¹¹⁾ *Idem.*, § 33.

pierde *tensión y carga poética*-, etc. La catacrexis constituiría un paso más allá dentro de la cotidianeidad -en realidad, una necesidad del nombrar- por lo que no sería realmente relevante. Sin embargo, si concebimos la metáfora como un modo de conocimiento, no podemos aplicarle adjetivos como “literaria” o “cotidiana”, dado que esos juicios pertenecen al tipo de texto en el que se insertan; los calificativos pertinentes son aquéllos que se refieren al mayor o menor grado de evocación de lo representado, a la mucha o poca luz que arroja la metáfora sobre el mensaje, esto es, debemos emitir una valoración sobre su capacidad para hacer visible lo invisible puesto que “*su misión no se limita a dar un ropaje emotivo al mensaje, o simplemente a darle un carácter ‘gráfico’, sino que ella misma es el mensaje*”⁽¹³⁾.

2. PLANOS DEL LENGUAJE Y METÁFORA.

Ya se ha caracterizado la metáfora como una actividad poética, en su sentido original, que nombra las intuiciones del hablante. Considerando que el lenguaje es una actividad compleja que se desarrolla simultáneamente en tres niveles -universal, histórico e individual-, debemos examinar la creatividad, en general, y la metáfora, en particular, en función de estos tres niveles⁽¹⁴⁾.

2.1. El nivel universal: la metáfora como logos semántico.

Respecto del lenguaje como actividad universal, inherente a todos los hombres en tanto que hablantes, la creatividad metafórica representa la capacidad de crear significados a partir de las intuiciones: es, pues, *logos semántico*⁽¹⁵⁾. No se trata, por tanto, de un uso apofántico o lógico ya que “*para transmitir el contenido de ese mensaje, para que el mensaje sea inteligible para el receptor, no necesita «demostrarlo» mediante un raciocinio, sino que lo «muestra» de manera inmediata: la metáfora lleva en su apariencia la clave de su interpretación*”⁽¹⁶⁾.

De lo anterior se deduce que las relaciones establecidas por las metáforas no atienden al criterio de verdad o falsedad. El conocimiento a través del lenguaje, la fijación y objetivación de los conceptos por medio de un significante, es previo a ese juicio: la formación de significados -y la creación metafórica lo es, pues a través de la relación de imágenes se crea un significado nuevo vivificado por un significante que lo reviste- supone la imposición de un límite intuitivo en la realidad, no la comprobación de la verdad de las cosas¹⁷. “*Dirigen nuestro pensamiento, muestran nuevos caminos, hacen extraño lo conocido. Pero por sí mismas no se preguntan mucho por lo verdadero y lo falso. Ellas tienen su propia lógica*”¹⁸.

⁽¹²⁾ *Idem*, § 33

⁽¹³⁾ E. Terrasa, “Imagen y misterio: Sobre el conocimiento metafórico en C. S. Lewis”, en *Scripta Theologica*, vol. XXV, fasc. 1, Publicaciones de la Universidad de Navarra, Pamplona, 1993.

⁽¹⁴⁾ E. Coseriu, *Lecciones de Lingüística General*, Gredos, Madrid, 1981, p. 269.

⁽¹⁵⁾ E. Coseriu, *El hombre...*, pp. 24-25 y E. Coseriu, *Sincronía, diacronía e historia: El problema del cambio lingüístico*, 3ª ed., Gredos, Madrid, 1978, pp. 25 y ss. En estas obras, el lingüista rumano explica, empleando la expresión de Aristóteles, que el lenguaje es logos semántico o significado con expresión.

⁽¹⁶⁾ E. Terrasa, “Imagen y misterio”..., p. 105.

Consecuencia inmediata es la inconveniencia de considerar la *contradictio in adiecto*⁽¹⁹⁾ como una limitación a la metáfora; se trata, simplemente, de un tipo de metáfora más -véase un ejemplo como “Clemente apuesta de nuevo por futbolistas que dan patadas a un esférico cuadrado al dejar en el banquillo a los artistas” (Ser, 21-6-96).

Hasta el momento, se ha hablado, no sin cierta ligereza, de que la metáfora representaba *un* -frente a el- conocimiento metafórico como si tuviéramos otros modos de conocimiento. Sin embargo, ¿existe un conocimiento sin metáforas? C. S. Lewis expone que todas las posibles definiciones a las que se puede llegar en el intento de superar una metáfora contienen algún elemento metafórico⁽²⁰⁾. Y como el que pretende morar en el concepto literal está absolutizando ese concepto, lo único que consigue es absolutizar la metáfora oculta. No es que no utilicemos metáforas sino que se han hecho tan convencionales que han perdido su valor inicial de imágenes. Así, podemos pensar que la palabra cancerbero -en principio, “perro de tres cabezas que guardaba la puerta de los infiernos”- es demasiado metafórica para designar el portero de un equipo de fútbol. Podemos, incluso, tomar otras voces que posean una capacidad designativa similar, como portero y meta. Sin embargo, si creyésemos habernos liberado de lo metafórico, estaríamos cayendo en un error, pues en portero y meta también se esconden sendas metáforas⁽²¹⁾, aunque desgastadas por el uso y apenas perceptibles. Luego, llega a concluir Lewis, “el hombre que no utiliza metáforas con conciencia de hacerlo, necesariamente hablará sin sentido”⁽²²⁾.

2.2. El nivel idiomático: la metáfora, la lengua y la cultura.

De lo anterior se deduce que la metáfora es un proceder universal, inherente al hombre en tanto que ser que percibe y objetiva esas percepciones por medio del lenguaje. Sin embargo, el hablar no es una actividad de un sujeto absoluto sino de un sujeto histórico, esto es, la capacidad universal de crear a través del lenguaje se realiza siempre de acuerdo con una tradición histórica determinada -una lengua concreta-, de tal manera que la creatividad está condicionada por la historicidad y por la alteridad -al crear una metáfora se configura un contenido lingüístico ante nuestros ojos y ante los de los demás-.

Esto no quiere decir que la lengua se erija como un corsé que constriñe las posibilidades de la creación metafórica: al contrario, de la realidad brotan las intuiciones que toman después las diversas formas lingüísticas, las cuales, finalmente, serán vertidas -si logran cau-

⁽¹⁷⁾ Cfr. E. Coseriu, *El hombre...*, pp. 39-46.

⁽¹⁸⁾ H. Weinrich, *Lenguaje...*, p. 385.

⁽¹⁹⁾ Se trata de un fenómeno lógico que hace referencia a la contradicción entre el sujeto y el predicado.

⁽²⁰⁾ Cfr. C. S. Lewis, “Bluspels and Flalansferes: a semantic nightmare”, en *Selected literary essays*, Cambridge, 1979, pp. 261-262.

⁽²¹⁾ En principio, portero era la persona que en las casas de vecinos tenía a su cargo el guardar, cerrar y abrir el portal, vigilar la entrada y salida de personas, etc.. Por su parte, meta no era otra cosa que una columna cónica que terminaba la espina del circo y en torno a la cual se giraba en las carreras del circo; de ahí pasó a designar el término de una carrera o el lugar en donde ha de entrar el balón en un partido de fútbol y, finalmente, por acortamiento, el *guardameta*.

⁽²²⁾ C. S. Lewis, “Bluspels” ..., p. 261.

tivar a los hablantes- en la tradición, en el patrimonio de modelos lingüísticos de la comunidad que se presenta posteriormente a los hablantes como una imagen del mundo. Así, las metáforas son siempre metáforas en una lengua y en una cultura, de tal suerte que en la cultura en la que el teatro sea desconocido no se encontrarán metáforas como “romper el guión previsto” (LVG, 26-8-96, p. 26) o “escenificar una obra” (LVG, 26-8-96, p. 26), puesto que resultaría imposible establecer la relación transpositiva entre las visiones intuitivas. Más aún: tomemos un ejemplo de metáfora del ámbito futbolístico como “La oleada de estrellas *ha subido la cotización* de la liga española” (Cope, 26-8-96). Intentemos imaginar una cultura en la que los jugadores de fútbol no fuesen percibidos como mercancías, un saber en el que los futbolistas no fuesen *fabricados, forjados, lanzados al mercado, comprados, vendidos, revalorizados, etc.* Pensemos, por contra, en una cultura en la que los futbolistas fuesen aprehendidos, por ejemplo, como animales. En esta última, los hablantes expresarán sus ideas con otros términos, con otras metáforas, pues se trata de una experiencia distinta; ni siquiera un hablante de otra comunidad considerará que hablan de futbolistas.

2.3. El nivel individual: el yo creador.

En lo que se refiere al nivel individual del lenguaje, la creatividad se manifiesta siempre como el producto de un individuo concreto. En efecto, la metáfora -en tanto que manifestación suprema de aquélla- es una actividad humana universal que se realiza siempre individualmente, pero según técnicas históricamente determinadas. “*Todas las innovaciones lingüísticas son necesariamente individuales [...]. Es verdad que las creaciones lingüísticas son lo más a menudo ‘anónimas’, pero no son ni ‘impersonales’ ni ‘colectivas’. En cuanto a la lengua, se puede decir que es creación colectiva, pero sólo en el sentido de que muchos individuos han volcado en ella sus creaciones individuales*”⁽²³⁾.

No será necesario, por otra parte, abundar más en que todos los individuos, en tanto que hablantes, están capacitados para la creación lingüística (cfr. supra 1.2).

4. DESIGNACIÓN, SIGNIFICADO Y METÁFORA.

La semántica estructural europea distingue con los términos «designación» y «significado» el contenido lingüístico del contenido extralingüístico. Por «significado» se entiende el contenido de una palabra dado en una lengua. A su vez se presenta como la posibilidad de la designación, pues se designa desde el significado de una lengua. La «designación», por su parte, es la referencia a la realidad extralingüística, o bien esa realidad misma -los *designata*- independientemente de su estructuración por medio de tal o cual lengua⁽²⁴⁾. Por tanto la significación es conceptual -subjética en un primer momento, dado que la creación de significados corresponde siempre al hablante individual (histórico y concreto) pero intersubjética, en un instante posterior, ya que el significado se constituye como significado para una comunidad de hablantes- mientras que la designación habita en el mundo de lo objetivo,

⁽²³⁾ E. Coseriu, *Sincronía, diacronía e historia...*, p. 151. Esta postura también es compartida por M. Casado en *Lenguaje y Cultura, Síntesis*, Madrid, 1989, p. 30. Afirma allí que “*el lenguaje no es una actividad coral [...]. La idea de las creaciones anónimas, colectivas e impersonales representa una metáfora romántica que se ha interpretado, con frecuencia, en el sentido propio y literal*”.

pues se refiere a las cosas.

La diferencia entre «significado» y «designación», vale la pena insistir en ello, puede ser ilustrada de un modo claro con la designación metafórica. Si designamos a un jugador de fútbol con la palabra “diamante”, ésta continúa significando lo mismo en el sistema de la lengua -”piedra preciosa de gran brillo, diáfana y suma dureza, formada de carbono cristalizado”-; sin embargo, aplicado a un jugador, hace que lo designado se conciba en términos de un diamante, y que, por consiguiente, tome los valores que nuestro conocimiento sobre las cosas aplica al diamante -cualidades relacionadas con lo valioso, lo estimable y lo positivo en general-. Este especial contenido de valoración positiva no surge de la significación de “diamante” -de los semas de esta palabra- sino que procede de la designación⁽²⁵⁾.

La creación metafórica es creación de significados en un primer momento: se crea un significado subjetivo que se vierte, si obtiene el éxito necesario, en la tradición que representa la lengua, de tal forma que se objetiva ese contenido. Pero la lengua no es sólo creación de un significado inicial, sino que es re-creación⁽²⁶⁾ continuada, por lo que los significados entran en designaciones para las que en principio no están capacitadas: se trata de la designación metafórica. De este modo, el significado se amplía, si esas designaciones resultan atractivas para la comunidad de hablantes, de tal manera que poco a poco deja de percibirse la metáfora: ésta es un deslumbrante destello que se oscurece lentamente.

Así, alguien creyó oportuno que la parte hueca y larga de las armas podría ser denominada con la palabra “cañón” por su semejanza con una “caña”. A través del sufijo aumentativo masculino se fijó y se objetivó esa metáfora inicial, esto es, se convirtió en significado. Posteriormente, otro anónimo hablante designó metafóricamente el “disparo potente a portería que se realiza en el fútbol” con esa voz, de modo que la metáfora, en principio designativa, creó un significado que se consolidó, y que amplió, por tanto, el significado inicial de “cañón” en la lengua española.

En definitiva, la metáfora es una creación de nuevos significados -o ampliación de los ya existentes- a través de la designación: se establece una relación de interdependencia y cooperación entre la significación y la designación.

5. METÁFORA, COMPARACIÓN E IMAGEN.

Dentro de estas consideraciones previas, señalaremos, finalmente, la diferencia entre la metáfora, la comparación y la imagen.

Lo que aleja la comparación de la metáfora es un rasgo formal que conlleva una diver-

⁽²⁴⁾ Cfr. H. Geckeler, *Semántica estructural y teoría del campo léxico*, Gredos, Madrid, 1976, pp. 92-96 y E. Coseriu, “Significado y designación a la luz de la semántica estructural”, *Principios de semántica estructural*, Gredos, Madrid, 2ª ed., 1981, pp. 185-209.

⁽²⁵⁾ De hecho, se puede conocer perfectamente el significado de “diamante” en una lengua dada, pero ello no nos posibilitará saber nada acerca del significado en esa misma lengua de “futbolista”: un futbolista no es un tipo de diamante.

⁽²⁶⁾ La lengua es una actividad energética, pues “una palabra no es nunca exactamente la misma [...]; considerada en los momentos sucesivos de su continuidad de empleo en una comunidad, no es *ni tout à fait une autre ni tout à fait la même*. En cada momento hay algo que ya existía y algo que nunca existió antes” afirma E. Coseriu, *Principios de semántica estructural*, Gredos, Madrid, 1977, p. 101.

gencia en el contenido: la presencia de la partícula o nexos *como* implica que los dos conceptos relacionados no se han fusionado. Este tipo de metáfora -metáforas por comparaciones fundamentales desde el punto de vista de la expresividad: dos goles no son lo mismo que “*dos goles como dos soles*” (Ser, 1-9-96) y un penalti no es tan alevoso como “*un penalti como un piano*” (Cope, 15-9-96). Podemos decir que la comparación permite conocer un hecho de la experiencia en función de otro bajo la atenta mirada de la expresividad. Ésta es la coincidencia de la metáfora y la comparación; las divergencias residen en el mayor o menor grado de identificación entre los elementos componentes y en el mayor influjo de la emotividad en la comparación: la metáfora más que “expresiva” ha de considerarse “iluminadora”. Con palabras de Aristóteles, “*la comparación es [...] una metáfora que sólo se diferencia por un añadido puesto delante. Más, por ello mismo, causa menor placer debido a su mayor extensión y porque, además, no nombra una cosa como siendo otra*”⁽²⁷⁾. Volviendo a nuestros anteriores ejemplos, no entendemos los goles y los penaltis en función de “soles” o “pianos” sino que únicamente los valoramos de un modo suficientemente expresivo. De esta manera, la metáfora no se considera una abreviación de la comparación -*metaphora brevior est similitudo*-, sino que, al contrario, “*la comparación es la célula primaria de la metáfora*”⁽²⁸⁾. La metáfora representa, pues, una actividad creativa, de la cual la comparación es sólo un modo de manifestación.

La imagen, por su parte, es el término trasladado que se asocia al elemento real, mientras que la metáfora es la asociación en sí misma⁽²⁹⁾. En la oración “*Laudrup ha rifado la pelota*” (Ser, 5-9-95) existe un término desplazado -“rifar”- emparentado con “realizar pases defectuosos” -concepto receptor-. El término “rifar” es la imagen, evocada con el empleo de la metáfora, esto es con el vínculo establecido entre los términos indicados. Considerada la palabra “rifar” fuera de esta situación, no existe la imagen, ni, en consecuencia, la metáfora.

6. CAMPOS DE IMÁGENES.

Los campos de imágenes que se relacionan con el fútbol a través de las metáforas son numerosos, pero de ningún modo caóticos. Las posibilidades de estos no se presentan con la misma productividad ante las intuiciones de los hablantes, intuiciones que actúan en función de la experiencia física y cultural para proporcionar los fundamentos de las metáforas.

Trataré, a continuación, de configurar una sistematización de los campos de imágenes de las metáforas futbolísticas más representativos y extraer algunas conclusiones.

6.1. El mundo bélico.

El fútbol está concebido fundamentalmente en términos de una guerra. El número de voces que pretenden transmitir la competitividad ínsita en el fútbol es tal, que en nume-

⁽²⁷⁾ Aristóteles, *Retórica*, 1410b15.

⁽²⁸⁾ R. Senabre, *Lengua y estilo de Ortega y Gasset*, Publicaciones de la Universidad de Salamanca, Salamanca, 1964, p. 130.

⁽²⁹⁾ *Idem*, p. 131.

rosas ocasiones apenas si logramos recordar la existencia de una metáfora inicial: semejan ya términos “literales”: palabras como *atacar*, *defender*, *zaga*, *contragolpe* o *contendientes* han visto como la en otrora radiante llama de la metáfora ha sido extinguida por el uso.

Una guerra conforma un mundo sistemático de visiones. Así, una temporada es una *campana*:

(1) El día 1 dará comienzo la campaña más emocionante de la historia (SER, 28-8-96).

Antes de iniciarse el campeonato, los equipos realizan fichajes, de modo que las nuevas adquisiciones se enrolan en las filas de tal o cual equipo:

(2) Tanto el ex-deportivista Beбето, enrolado en las filas del Flamengo, como...(LVG, 16-8-96, p. 40).

El estadio es un *fortín* en el que se celebran los partidos, también denominados *contienda*, *choques*, *guerras*, *asaltos* o *batallas*:

(3) Y el fortín sigue sin ser conquistado (Marca, 9-9-96, p. 5).

(4) Y todavía disfrutaron los celestes de alguna ocasión más para desnivelar la contienda (LVG, 9-9-96, p. 25).

(5) ...igualaron en errores y aciertos en un choque en que predominó el aspecto táctico (LVG, 9-9-96, p. 25).

(6) El partido de San Lázaro será un guerra debido a los sucesos recientes (Voz, 1-9-96).

(7) Hoy tendrá lugar el asalto a la Supercopa italiana (Cope, 1-9-96).

(8) Valencia y Bayern librarán la primera batalla de la competición europea de la presente temporada (Cope, 8-9-96).

En estos enfrentamientos, los equipos se organizan según *tácticas*, *dispositivos tácticos* o *estrategias*:

(9) El Orense planteará una *táctica* defensiva (Voz, 7-9-96).

(10) ...echó por tierra todo el *dispositivo táctico* del francés (Marca, 20-8-96, p. 2).

(11) Con Robson, la *estrategia* de Cruyff ha sido desterrada (Ser, 29-8-96).

El equipo es un *bando*, una *tropa*, un *contendiente*, una *escuadra* o un *ejército*:

(12) Primera sustitución en el *bando* extremeño (A3, 9-9-96).

- (13) La *tropa* deportivista sólo obtuvo un modesto empate (Ser, 8-9-96).
- (14) A pesar de que el partido no fue brillante y careció de ocasiones, ambos *contendientes* demostraron que son candidatos al título (LVG, 17-9-96, p. 54).
- (15) Roy Hodgson se desplazó con toda su *escuadra* (LVG, 17-8-96, p. 44).
- (16) El *ejército* teutón espera seguir siendo el verdugo de los equipos españoles (TVE1, 10-9-96).

Además, en tanto que equipo que juega contra otro, es un *adversario* (Cope, 9-9-96), un *rival* (Cope, 9-9-96) o un *enemigo* (Cope, 9-9-96).

El juego puede ser *defensivo u ofensivo*. Para designar el primer caso -llevado a cabo principalmente por la *línea de vanguardia* (DPT, 16-8-96, p. 5)- disponemos de metáforas como tocar *zafarrancho de combate*, *tomar al asalto*, *contragolpear*, *ir a la carga* o *asediar*.

- (17) Roba el balón Seedorf, avanzan Raúl, Suker y Mijatovic. Tocan *zafarrancho de combate* (Ser, 1-9-96).
- (18) El R. Madrid *ha tomado al asalto* el partido en la segunda mitad (Ser, 1-9-96).
- (19) ...y ganó jugando al *contragolpe* (Marca, 16-8-96, p. 10).
- (20) *Vuelve a la carga* el Deportivo. Toca Fran para Rivaldo...(Ser, 1-9-96).
- (21) El partido fue un *asedio* constante del Atlético (TVE1, 29-8-96).

El juego ofensivo se realiza generalmente por las bandas o, metafóricamente denominadas, *flancos*:

- (22) Desbordó por el *flanco* izquierdo casi siempre que lo intentó (LVG, 9-9-96, p. 27).

Por su parte, el juego defensivo se concibe como *defender el terreno*, *hacer un repliegue*, *etc*; la encargada de dirigirlo es la línea de defensas, también conocida como *zaga*, *muralla* o *retaguardia*:

- (23) Cada vez que pierden el cuero en mediocampo inician rápidamente el *repliegue* para que no los pillen al contraataque (Ser, 8-9-96).
- (24) ...y no fue capaz de *defender el terreno* que había ganado (LVG, 1-9-96, p. 29).
- (25) La zaga blanquiazul semejaba un *muro* infranqueable (LVG, 17-8-96, p. 26).
- (26) ...aunque le faltaron ideas para romper esa *muralla* impuesta (LVG, 1-9-96, p. 54).
- (27) El Madrid mantiene los viejos problemas de la *retaguardia* (Cope, 19-8-96).

En lo que se refiere a las designaciones de los jugadores, las metáforas son diversas. Un defensa es una *torre*:

(28) La pareja de *torres* del Deportivo es de las más consistentes de la liga (Voz, 10-9-96).

Ahora bien, las metáforas son significativamente abundantes en las designaciones metafóricas de los delanteros. Éstos son *puñales*, *pistoleros*, *arietes*, *estiletes*, *dinamiteros*, *tanques*, *cañoneros* o *bombarderos*:

(29) ...y Kiko y Esnáider serán los dos *puñales* del Atlético (Ser, 2-9-96).

(30) Sin duda, Beбето fue el *pistolero* más certero de la historia del Deportivo (Voz, 25-6-96).

(31) El *ariete* del equipo azulgrana marcó en su debut (Sport, 22-8-96, p. 5).

(32) Pizzi se erige como el *estilete* favorito de Clemente (Ser, 24-6-96).

(33) Madar, *dinamitero* del Mónaco en la pasada campaña, es el *tanque* que desea Toshack (Voz, 15-6-96).

(34) A la selección le falta un *cañonero* de calidad (Ser, 17-6-96).

(35) Romario, no lo olvidemos, no es el *bombardero* que pidió Aragonés (Cope, 10-9-96).

Los lanzamientos a portería son llamados disparos, *cañonazos*, *obuses*, *gatillazos* o *misiles*:

(36) Penetración de Morientes, cuyo *disparo* es atajado por Monchi (Marca, 9-9-96).

(37) El *cañonazo* de Roberto Carlos salió desviado (DPT, 2-9-96, p. 3).

(38) ...y el balón se coló como un *obús* por la escuadra de Leal (A3, 9-9-96).

(39) El tercer gol fue un *gatillazo* espectacular de Simone (C+, 9-9-96).

(40) El galo lanzó un disparo extraordinario que se coló como un *misil* pegado al poste derecho de Molina (DPT, 16-9-96, p. 4).

Finalmente, al resultado nos referimos como *victoria* (Ser, 2-9-96), si es positivo, como *derrota* (Marca, 2-9-96, p. 10), *caída en combate* (Ser, 9-9-96) o *ser fulminado* (Ser, 2-9-96), si es negativo, y como *dejar las espadas en lo alto* (LVG, 17-8-96, p. 41), en caso de empate.

6.2. El mundo del motor y de los medios de transporte.

Las metáforas de este ámbito nos acercan al aspecto físico del fútbol. Son metáforas que designan el buen o mal estado físico de un jugador o equipo:

- (41) Fran, *a tope* para el derbi (LVG, 8-9-96, p. 16).
- (42) Creo que para el trofeo S. Bernabéu vamos a *estar como motos* (Marca, 16-8-96, p. 4).
- (43) Creo que para el trofeo S. Bernabéu estaremos *a punto* (Marca, 16-8-96, p. 5).
- (44) ...nadie quiere quedarse al final *sin gasolina* (Marca, 16-8-96, p. 5).
- (45) El técnico prefirió no *forzar la máquina* (Marca, 16-8-96, p. 2).
- (46) ¿Cómo no puede darse cuenta Capello de que Sanchís no *pasa la ITV* ni por error? (DPT, 27-8-96, p. 32).
- (47) Rivaldo *está ya en la reserva* (Voz, 1-9-96).
- (48) En las segundas partes, el Dépor juega *con el piloto de la reserva encendido* (Ser, 8-9-96).

A su vez, el buen estado físico se adquiere en la pretemporada o *fase de rodaje*:

- (49) El equipo se encuentra en plena *fase de rodaje* (Marca, 16-8-96, p. 3).

El acoplamiento táctico también es importante en el fútbol:

- (50) El Atlético *engrasa mecanismos* para encarar el tramo final de la pretemporada (Marca, 16-8-96, p. 8).

Por otro lado, los jugadores también pueden ser nombrados metafóricamente según este tipo de visiones. Así, un defensa rudo es un *barco*; un centrocampista es un *motor*, si es hábil, un *todo-terreno*, si es más bregador que diestro, o un *volante*, en caso de jugar más cerca de la defensa:

- (51) Abelardo es, definitivamente, un *barco* (Ser, 16-6-96).
- (52) Corentin Martins fue el auténtico *motor* del equipo (LVG, 1-9-96, p. 46).
- (53) El *volante* brasileño Zé Elías, de 19 años, viajará a Italia...(LVG, 16-8-96, p. 41).
- (54) Luis Enrique será el *todo-terreno* del Barcelona la próxima temporada (Cope, 25-4-96).

Del equipo cuyo juego es excelente se dice que es una *máquina*:

(55) Ésta sí que es la *máquina* que desea Capello (Ser, 2-9-96).

Respecto del juego mismo, las metáforas del mundo del motor emiten valoraciones positivas y negativas. De un equipo que ha jugado a alto ritmo pero que ha cedido en su empuje se dice que ha levantado el *pie del acelerador*:

(56) Mediada la segunda mitad, el Madrid *levantó el pie del acelerador* (Ser, 2-9-96).

El caso contrario se designa como *pisar el acelerador*:

(57) En los últimos minutos, el Celta *pisó el acelerador* para tratar de ganar el partido (Voz, 8-9-96).

Para un equipo que es superior a otro puede ser suficiente *jugar al ralentí*:

(58) Poco se pudo ver de un Madrid que *jugó al ralentí* frente a un equipo de aficionados (DPT, 24-8-96).

En otro sentido, el juego del equipo puede dejar bastante que desear:

(59) El juego del Barça no acaba de *despegar* (Sport, 25-8-96, p. 2).

(60) El Valencia *no arranca*: nueva derrota, esta vez ante la Real sociedad en Mestalla (Ser, 8-9-96).

Fruto de este mal juego, el equipo suele caer derrotado:

(61) *Pinchazo* del Sevilla: 1-2 ganó el Zaragoza en el Sánchez Pizjuán (Cope, 8-9-96).

6.3. Metáforas de energía y luz.

Las intuiciones que relacionan el fútbol con el ámbito de la luz y la energía se refieren, principalmente, a cuatro aspectos: la capacidad física, el juego, el resultado y los jugadores. En general, la presencia de luz implica una noción positiva, en tanto que la ausencia de la misma conlleva una percepción negativa.

En lo que se refiere a la capacidad física de los equipos y futbolistas, se valora el estado de forma:

(62) Los jugadores llegan al inicio de la pretemporada *con las pilas descargadas* (Ser, 25-8-96).

(63) El Extremadura *tiene poco gas* y es probable que esto acabe en goleada para el Betis (A3, 9-9-96).

(64) Sergi es un jugador *eléctrico* (Cope, 2-9-96).

A su vez, el tono físico adecuado se adquiere en los entrenamientos, de tal modo que se *cargan las pilas* o se *almacena energía*:

(65) Rivaldo debe aún *cargar las pilas* para demostrar la calidad que atesora en sus botas (Voz, 29-8-96).

(66) La pretemporada es una fase importante para *almacenar energía* (Marca, 16-8-96. p. 49).

En cuanto al juego, podemos afirmar que la cantidad de luz es directamente proporcional a la calidad del juego. Así:

(67) La *chispa* que anunciaron ante la Real se convirtió en *luz* que *cegó* a un resacoso y despistado Athletic (Marca, 20-8-96, p. 2).

(68) Aún nos falta la *chispa* necesaria para jugar a pleno rendimiento los 90 minutos (Marca, 20-8-96, p. 2).

(69) Romario está hoy muy *apagado* (Cope, 8-9-96).

(70) Las *estrellas* del Madrid todavía no *brillan* (Ser, 2-9-96).

(71) Las *deslumbrantes* individualidades del Barcelona, y en especial de Ronaldo y Giovanni, *brillaron* en la montaña de Montjuic (LVG, 26-8-96, p. 27).

Los jugadores pueden ser *faros* o *focos* del buen fútbol de un equipo dado:

(72) La clarividencia de Zidane y Djorkaeff en el manejo del cuero en la medular sirvió de *faro* al bloque (País, 11-5-96, p. 45).

(73) El croata *iluminó* un torneo que vive a oscuras (País, 17-6-96, p. 47).

Finalmente, la derrota del equipo se concibe como un *apagón*:

(74) El Lazio sufrió el primer *apagón*: 0-3 (C+, 2-9-96).

6.4. El mundo de los animales y la caza.

El campo de imágenes de los animales permite designar a los jugadores de modos diversos:

- (75) Ronaldo posee el instinto que sólo tienen los *depredadores del área* (Ser, 29-8-96).
- (76) Vitor Baía se mueve como un *felino* debajo de los tres palos (Ser, 29-9-96).
- (77) Finalmente, el Betis se hizo con los servicios de la *gacela* negra (Cope, 15-8-96).
- (78) ...y Alcorta como auténtico *perro de presa* de Djorkaeff (Cope, 14-6-96).
- (79) Alfonso es un *pájaro raro* en esta jungla (Marca, 26-8-96, p. 8).
- (80) Al Deportivo le falta un *tiburón del área*; un *cazagoles* (Voz, 31-8-96).

Incluso se utiliza este campo para designar seres concretos; se trata de una designación metafórica propia. Así, E. Butragueño es conocido como “el Buitre”, Claudio López es “el Piojo” López, etc.. En otro ámbito, existen equipos que pueden ser concebidos como *leones*, *cachorros*, *avispas*, *periquitos* o *gallos*:

- (81) Los *leones* [Athlétic de Bilbao] sacaron toda su casta para ganar (Marca, 9-9-96, p. 19).
- (82) Se consumó: los *cachorros* [Athlétic de Bilbao B] a 2ª B (Ser, 30-5-96).
- (83) El Zaragoza, vestido de negro y amarillo *como las avispas*, picó donde más dolió a los blancos (Marca, 9-9-96, p. 18).
- (84) Los *periquitos* [R. C. D. Español] se pusieron el frac (Marca, 20-8-96, p. 13).

Los árbitros, por su parte, se dividen en halcones -si tienden a favorecer al equipo que juega como visitante- y *palomas* -si, por contra, se muestran proclives al equipo que juega en su estadio-, si bien todos son conocidos como *cuervos*:

- (85) Los árbitros se dividen en *halcones* y *palomas*, y García Aranda pertenece a éstos últimos, por lo que el Atlético tendrá problemas para ganar en el Nou Camp (Ser, 18-8-96).
- (86) Los *cuervos* desean picar del pastel de los derechos de televisión (Voz, 14-8-96).

Las jugadas se muestran a los ojos de los hablantes como *venenosas*, si suponen un serio peligro para el equipo adversario, o como *zarpazos*:

(87) ... y el pase *venenoso* de Mijatovic no pudo ser transformado por Suker en el primer gol de la tarde (Cope, 1-9-96).

(88) Cada acción era un *zarpazo* que ponía a la cobertura sevillista en aprietos (Marca, 9-9-96, p. 18).

El partido se concibe como un *caballo* del que hay que tomar las riendas:

(89) Ante tal panorama, Giovanni se decidió a *tomar las riendas* (A3, 25-9-96).

El buen estado físico también se designa con metáforas de acciones de animales:

(90) El Atlético no *corre* ni *galopa*; *vuela* (A3, 25-9-96).

Por otro lado, defenderse se denomina como defenderse *como gato panza arriba* (Cope, 1-9-96); en tanto, atacar se interpreta de modos varios:

(91) El Atlético *rugió* con 10 (Marca, 9-9-96, p. 19).

(92) El Betanzos *se desmelenó* en busca del empate (LVG, 26-8-96, p. 29).

(93) El Rácing *enjauló* en su área al Valencia en la segunda mitad (LVG, 2-9-96, p. 31).

(94) El Atlético *está devorando* al Barça en esta segunda parte (Ser, 25-8-96).

Finalmente, si se produce un empate en un campo contrario, decimos que *se ha arañado un punto*:

(95) El R. Madrid *arañó un punto* injusto en Riazor gracias a un autogol de Naybet (Voz, 1-9-96).

6.5. Metáforas del campo de la música, de la magia y del espectáculo en general.

Desde esta perspectiva, el inicio de una temporada, torneo, etc., se designa bien con una metáfora musical, *entrar en danza*, bien con una metáfora teatral, *levantarse el telón*:

(96) Hoy *entran en danza* los equipos españoles de la Copa de la UEFA (C+, 10-9-96).

(97) Celta y Dépor *alzarán hoy el telón* del Trofeo Ciudad de Vigo (LVG, 16-8-96, p. 40).

El estadio se denomina *coliseo* o *escenario*:

(98) La afición no llenó el *coliseo* madridista en la puesta de largo del equipo de Capello (Ser, 8-9-96).

(99) ...pero con el aliciente de una sana rivalidad y de ser un ensayo para la segunda jornada de liga en el mismo *escenario* (LVG, 16-8-96, p. 40).

La táctica son *partituras* o *papeles* que deben desempeñar los jugadores en el terreno de juego para que el equipo, también conocido como *orquesta*, *acordeón* -si se produce un movimiento conjuntado y armónico de las líneas de juego- o *elenco*, realice un buen fútbol:

(100) Las *partituras de su sinfonía* iban a ser interpretadas en el Bernabéu (Marca, 26-8-96, p. 8).

(101) Los *papeles* de Fran y Rivaldo se intercambiaron ayer en Balaídos (LVG, 9-9-96, p. 27).

(102) La *orquesta* blaugrana dio su primer recital (Sport, 26-8-96, p. 4).

(103) El Milán presiona en todo el campo como un *acordeón* (Ser, 15-2-95).

(104) Los aficionados disfrutaron con el buen fútbol de ambos *elencos* (DPT, 2-9-96, p. 22).

Sin embargo, la mayor parte de las designaciones metafóricas corresponden a los jugadores y a la caracterización del juego. Respecto del primer punto anotamos algunos ejemplos:

(105) Redondo es el *solista* del equipo (Ser, 8-4-96).

(106) Raúl se configura día a día como el *director de la orquesta* merengue (Ser, 26-3-96).

(107) Hasta este momento, es Alfonso la *batuta* del Betis (A3, 9-9-96).

(108) Romario se quitó la chistera en uno de los primeros balones que tocó y enseñó a la afición alguno de los trucos que guarda en su *amplio repertorio* (Marca, 22-8-96, p. 12).

(109) Ronaldo es el *mago* del balón (Cope, 26-8-96).

Por su parte, el juego se conoce de los modos siguientes:

(110) La *cambiaó* por completo tras el descanso, con un Celta volcado sobre el portal deportivista (LVG, 17-8-96, p. 43).

(111) ¡Menudo *baile* del Barça! (Cope, 25-8-96).

(112) *Festival* de juego y goles en Montjuic (Voz, 26-8-96).

(113) Al juego del equipo carioca, *samba* imparable, le bastaron diez minutos para doblegar al conjunto sueco (As, 13-6-94).

- (114) En el Carlos Tartiere *se escenificó otra obra*: el Oviedo estuvo a punto de dar un disgusto al Barça (A3, 1-9-96, p. 12)
- (115) Un poco de *magia* y un buen castillo de intenciones se viene abajo (Marca, 26-8-96, p. 2).
- (116) ...y enseñó a la afición alguno de los *trucos* que guarda en su *repertorio* (Marca, 22-8-96, p. 12).

De un jugador que simula haber sido objeto de una falta se dice que *hace teatro*:

- (117) Onésimo *hizo teatro*: en absoluto existe penalti (TVE1, 8-9-96).

En lo que se refiere a las metáforas que aluden a diversos aspectos de un partido, señalamos las siguientes:

- (118) Dominio alterno en los *primeros compases* del encuentro (Ser, 8-9-96).
- (119) Ambos *protagonizarán* el primer derbi gallego de la temporada, que servirá de ensayo para la segunda jornada de la liga (LVG, 17-8-96, p. 45).
- (120) Mazinho y Rivaldo, grandes *atracciones* con sabor a liga (Marca, 16-8-96, p. 1).
- (121) Partido *de gala* en Riazor (Ser, 31-8-96).

El resultado, finalmente, se concibe según los siguientes términos:

- (122) El Betis *bailó* al Extremadura en el estreno del Francisco de la Hera (A3, 10-9-96).
- (123) El Rácing *amargó la fiesta* a los valencianistas: 3-2 (Voz, 1-9-96)
- (124) El Lalín *rompe el guión* en el partido contra el Compostela: 2-2 (LVG, 26-9-96, p. 26).
- (125) Todo *según el guión*: el Madrid logra ante el Hércules una victoria clara con el esfuerzo mínimo (Cope, 1-9-96).

6.6. Metáforas de la cocina y de la comida.

Las visiones de los hablantes indican que un estadio de fútbol se concibe como una *olla a presión* y como una *bombonera*:

- (126) El Vicente Calderón será una *olla a presión* (Marca, 9-9-96, p. 7).
- (127) Partido interesante en la *bombonera* del Nervión (Ser, 7-9-96).

A su vez, el estadio se divide en diferentes partes. En particular, el área se conoce como *olla* o *cocina*:

(128) Se metió hasta la *cocina* pero Molina pudo rechazar su disparo (Sport, 26-8-96, p. 2).

(129) El segundo gol vino tras un envío a la *olla* de Pantic que remató Esnáider (TVE1, 11-9-96).

Un equipo potente es, desde esta perspectiva, un *hueso* y el partido en el que se enfrentan dos grandes equipos, un *plato fuerte*:

(130) Al Valencia le ha tocado el *hueso* más duro en el sorteo de la UEFA (Ser, 10-9-96).

(131) El Betis-R.Madrid es el *plato fuerte* de la próxima jornada (C+, 10-9-96).

Como sucede en otros campos de imágenes, el mayor número de metáforas sirve para referirse a los jugadores y al juego. Por una parte, los delanteros y los jugadores, en general, se perciben como *abrelatas* e *ingredientes* respectivamente:

(132) El Atlético necesita un *abrelatas* tras la probable marcha de Penev (Ser, 25-4-96).

(133) Un duelo jugado por tales *ingredientes* no podía menos que resultar sumamente atractivo (As, 26-8-96, p. 3).

Por otro lado, la concepción del juego se refleja en las siguientes metáforas:

(134) El Atlético es un equipo que *se le atraganta* al Dépor; sólo ha conseguido ganarle en cuatro ocasiones (Voz, 14-4-96).

(135) Esnáider *se come* el balón en los primeros minutos (Ser, 1-9-96).

(136) El partido *ha dejado mal sabor de boca* en una afición blanquiazul que esperaba más en el debut de su equipo (Voz, 2-9-96).

(137) Bastó que el Atlético ejerciera la presión adecuada para que el Barça *se diluyera* como un *azucarillo* (Mundo, 20-8-96, p. 39).

(138) Los jugadores se dedicaron a un peloteo *insulso* (DPT, 2-9-96, p. 21).

(139) La primera mitad fue bastante *sosa* (LVG, 9-9-96, p. 35).

(140) El prestigio de Santiago Bernabéu no merece un equipo con un juego tan *descafeinado* (LVG, 28-8-96, p. 45).

(141) Fue una auténtica *borrachera* de buen fútbol y goles (Mundo, 20-8-96, p. 40).

(142) Pantic *sirvió en bandeja* el tercer gol a Simeone (TVE1, 11-9-96).

Del gol conseguido con fortuna se dice que es un *churro*:

(143) El Barça ha ganado con un *churro* en tiempo de descuento (Ser, 8-9-96).

6.7. Metáforas de la enseñanza.

De nuevo, las metáforas de este ámbito responden a cuatro ejes fundamentales del fútbol: el partido, el resultado, el juego y los jugadores.

El partido se percibe como un *examen* o una *reválida*:

(144) El Barcelona de Bobby Robson pasará hoy su primera *reválida* ante la afición azulgrana (Mundo, 20-8-96, p. 39).

(145) El Joan Gamper *examinará* a partir de esta noche a un equipo en plena fase de gestación (Mundo, 20-8-96, p. 39).

El resultado puede ser, a grandes rasgos, aprobado o suspenso:

(146) El R. Madrid, *aprobado* antes de Riazor (LVG, 26-8-96, p. 42).

(147) El Sevilla *suspende* en la presentación ante su afición (Cope, 8-9-96).

(148) El Sevilla *no recupera las asinaturas pendientes* (Ser, 10-8-96).

Del juego se dice que sienta *cátedra*, que es *académico*, que necesita mejorar con *horas de repaso* o que *la lección aún no está suficientemente aprendida*:

(149) Weah *sentó cátedra* en San Siro (Marca, 9-9-96, p. 21).

(150) El equipo continúa, aunque con *horas de repaso* (Sport, 22-8-96, p. 7).

(151) Los jugadores del Carabanchel se trajeron *la lección bien aprendida* (DPT, 2-9-96, p. 18).

En último lugar, los jugadores son *pupilos*, *catedráticos* o *maestros*:

(152) Los *pupilos* de Toshack se adelantaron en el marcador (LVG, 17-8-96, p. 43).

(153) Baresi es todo un *catedrático* de la defensa. (Ser, 17-3-95).

(154) Pantic es un *consumado maestro* de los lanzamientos a balón parado y en las jugadas de estrategia (Cope, 11-9-96).

6.8. Metáforas navales.

El ámbito de lo marítimo establece relaciones con elementos del mundo del fútbol tales como los jugadores, el resultado o el juego practicado. Así, del juego desplegado por un conjunto decimos, si es deficiente, que hace agua o que *naufraga*; en caso de iniciar un decidido juego de ataque, decimos que un equipo va al *abordaje* del contrario:

(155) A Toshack no le gustó nada lo que estaba viendo. Su equipo *hacía agua* (Marca, 9-9-96, p 2).

(156) El R. Madrid *naufraga* en el medio del campo (Ser, 1-9-96).

(157) El Dépor es un *barco a la deriva*; Fran y Rivaldo han desaparecido del terreno y Toshack no reacciona (Voz, 8-9-96).

(158) Los goles no dejaron a los oubenses otra opción que ir al *abordaje* de una nave muy superior (Marca, 16-8-96, p. 12).

La mayoría de estos términos pueden indicar un mal resultado o una pésima trayectoria. A ellos añadimos otras imágenes:

(159) El Compostela *naufragó* en Tenerife: 6-0 (DPT, 2-9-96, p. 12).

(160) El Sevilla sigue *sin salir a flote*: nueva derrota, esta vez frente al Zaragoza (A3, 9-9-96).

(161) La selección *salvó* con facilidad el *escollo* de las Islas Feroes (Cope, 4-9-96).

(162) El Betis, incluido su *periplo* por la Segunda, no vence al Madrid como local desde la temporada 87-88 (DPT, 16-9-96, p. 19).

Por su lado, un buen futbolista puede ser el *timón* del equipo o el *capitán de la nave*:

(163) Capello sigue con la duda de Hierro o Sanchís para ser *el timón del equipo* (Ser, 30-8-96).

(164) ...y Zubizarreta demostró la razón de su capitania de la *nave* valencianista (Cope, 10-9-96).

6.9. Metáforas del cuerpo humano.

Según este tipo de intuiciones, el centro del área de gol es el *corazón* del área:

(165) El centro de Bonnissel al *corazón* del área no pudo ser rematado por Madar (Ser, 8-9-96).

En otro sentido, de un equipo que practica un mal juego se dice que *cojea* o que *no tiene envergadura*:

(166) El equipo españolista *cojea* de su defensa (A3, 11-9-96).

(167) Al equipo madridista *le falta envergadura* (Marca, 16-8-96, p. 1).

De nuevo, sucede en este ámbito que la mayor parte de las designaciones metafóricas corresponden a los jugadores. Decimos de un jugador luchador que es el *pulmón* del equipo; a un futbolista técnico le llamamos *cerebro*; de un delantero goleador afirmamos que *tiene olfato de gol*; o denominamos *columna vertebral* a los jugadores esenciales de un conjunto:

(168) Seedorf fue el *pulmón* del equipo (Marca, 9-9-96, p. 16).

(169) La pregunta es si Madar tiene el *olfato* goleador que necesita el Deportivo (Voz, 27-8-96).

(170) El crack, hasta hoy, del PSG Youri Djorkaeff será el nuevo *cerebro* interista para las próximas campañas (A3, 25-6-96).

(171) El dúo Giovanni-Ronaldo se configura de partida como la *columna vertebral* del nuevo Barcelona (Ser, 24-8-96).

(172) ...una internada de Nando por la izquierda, el *talón de Aquiles* del Atlético, ... (DPT, 16- 9-96, p. 2).

6.10. Metáforas del mundo de la arquitectura y la construcción.

El campo de imágenes del mundo de la construcción y la arquitectura acerca a los hablantes a nuevos elementos del fútbol. En este sentido, la compra masiva de jugadores de otro equipo se conoce como *desmantelar*:

(173) El fútbol español *ha desmantelado* al francés desde la “ley Bosman” (Cope, 5-8-96).

Una serie de metáforas nos acerca a los diferentes defectos del juego defensivo *-boquete, grieta o agujero-*:

(174) Joseba Etxeberria encontró otro *boquete* en la banda izquierda defensiva del Rayo (LVG, 9-9-96, p. 34).

(175) En la defensa del Madrid, sobre todo por la zona de Sanchís, sigue habiendo serias *grietas* (Cope, 10-9-96).

(176) ...y Pizzi aprovechó el *agujero* de la defensa periquita para dar la victoria al Barça (C+, 9-9-96).

Producto de estos errores, el equipo puede *desmoronarse*, tanto en el aspecto físico como en el táctico:

(177) En el segundo tiempo el Steaua se *desmoronó* por completo (Cope, 11-9-96).

Los futbolistas son concebidos como actantes de la construcción del juego; la mayor o menor calidad del jugador implicará una u otra designación: la escala oscila desde el *albañil* hasta el *arquitecto*. Así:

(178) El subcampeonato de la selección checa supone una rebelión de los *albañiles* del fútbol (Ser, 15-7-96).

(179) Karpin debe ser el nuevo *arquitecto* de la delantera valencianista (Ser, 25-8-96).

Los mejores jugadores son los encargados de canalizar las acciones ofensivas del equipo:

(180) Pralija es el fichaje españolista llamado a canalizar el juego ofensivo del equipo (Sport, 29-8-96).

El equipo que desarrolla un juego brillante es conocido como una *apisonadora*:

(181) El Tenerife pasó por el Heliodoro Rodríguez como una auténtica *apisonadora* (TVE1, 1-9-96).

Finalmente, jugadas como el *túnel*, superar a un jugador contrario haciendo pasar el balón entre sus piernas, son *diseñadas* por *delineantes*, futbolistas bien dotados técnicamente:

(182) Y después se marcó una jugada galáctica que empezó con un *túnel*... (Sport, 26-8-96, p. 2).

(183) Mediada la segunda mitad, Baggio *diseñó* la mejor jugada que un *delineante* como él podría realizar (C+, 8-9-96).

6.11. Metáforas de la religión.

Los hablantes conciben, también, el mundo del fútbol en términos de la religión for-

mando un sistema interno de relaciones coherente. Así, los futbolistas son *discípulos* del entrenador, el cual los amonesta, en ocasiones, por medio de un *sermón*:

(184) En el descanso, Floro *echó un sermón* a sus *discípulos* para que corrigieran los fallos defensivos (Ser, 27-2-95).

El equipo de jugadores de una calidad técnica exquisita, pero de nula capacidad de sacrificio se conoce en términos de un *belén*:

(185) El equipo de Lorenzo Sanz respondió al tópico del *belén*: muchas figuras pero ninguna se mueve (LVG, 1-9-96, p. 48).

El inicio de la participación de un conjunto en una competición se conoce como *bautismo*:

(186) Ayer tuvo su *bautismo de fuego* contra el Real Madrid (Marca, 20-8-96, p. 2).

El partido es percibido como una *ceremonia*:

(187) ...se asomó a la *ceremonia* (País, 1-6-96, p. 42).

El estadio de fútbol es conocido como un *templo* o una *catedral*, si bien esta última metáfora se utiliza preferentemente para designaciones propias; en realidad el término “catedral” en tanto que designación metafórica propia se refiere al estadio del Atlético de Bilbao o al estadio de Wembley (Londres):

(188) Honrosa derrota del equipo español en el *templo* del fútbol continental (Ser, 30-6-96).

(189) Los de Fabio Capello obtuvieron en la *Catedral* la victoria que necesitaban (Marca, 20-8-96, p. 2).

A su vez, los espectadores son *almas*, y la hinchada en conjunto es una *parroquia* fiel:

(190) El Lugo, un equipo necesitado de estímulos para recuperar el interés de una *parroquia* un tanto desengañada en los últimos tiempos, ... (LVG, 9-9-96, p. 38).

(191) 85.000 *almas* para el primer partido de liga en el Bernabéu de la era Capello (Ser, 8-9-96).

Del juego de un equipo o de un jugador determinado se dice que es como *música celestial*, si brilla por su espectacularidad, o que es *sacrificado*, si se caracteriza por su esfuerzo. De un futbolista que ha sido catapultado hacia el estrellato debido a una actuación sobresaliente decimos que *se ha consagrado*:

(192) El partido del Tenerife sonó a *música celestial* (Cope, 1-9-96).

(193) El fútbol del Rácing es *sacrificado*, aunque no está exento de calidad (Ser, 5-9-95).

(194) La temporada pasada *consagró* a Raúl como una figura del fútbol europeo (Ser, 20-5-96).

Un *milagro* es, en términos futbolísticos, un resultado -en cualquiera de sus manifestaciones- sumamente extraño:

(195) El Atlético rozó el *milagro* (LVG, 29-8-96, p. 47).

En otro sentido, existe una serie de metáforas del léxico futbolístico que se relacionan con lo mítico. De esta manera, un estadio atestado de espectadores enfervorizados es un *infierno*:

(196) El Oporto vence en el *infierno* de San Siro por 2-3 en la que es la primera sorpresa de la Champions League (Cope, 11-9-96).

Los jugadores son concebidos como duendes, si se caracterizan por un trato exquisito del balón, *colosos*, si todo lo que hace lo hace bien, o *dioses*:

(197) La montaña de Montjuic tiene dos *duendes*: Giovanni y Ronaldo (Marca, 26-8-96, p. 2).

(198) La selección trasalpina no nota la ausencia de Baresi porque Maldini está hecho un *coloso* en la defensa (Ser, 20-6-96).

(199) Ronaldo fue *dios en el Olimpo* (Sport, 26-8-96, pp. 2-3).

El portero se conoce en términos del can Cerbero, el perro de tres cabezas que guardaba la puerta de los infiernos según la mitología clásica:

(200) Los gallegos llegaron por primera vez al marco de Ojeda en un lanzamiento que no le dio mayores problemas al *cancerbero* argentino (DPT, 2-9-96, p. 6).

Finalmente, el equipo -en ocasiones también los futbolistas- es un *titán*:

(201) El duelo de *titanes* a priori parecía tener otro duelo individual; el de los dos delanteros: Madar y Esnáider (DPT, 16-9-96, p. 9).

6.12. Otros campos de metáforas.

Junto a los anteriores campos de imágenes, podemos destacar otros que resaltan ciertos aspectos concretos del mundo del fútbol; a pesar de que son metáforas tan frecuentes como las anteriores, no son ámbitos tan productivos.

Del mundo natural y de los fenómenos meteorológicos se toman metáforas como *pata-tal* (Ser, 19-8-96) para designar un terreno de juego en mal estado. Del conjunto que despliega un buen juego -una *avalancha de buen juego* (Voz, 8-9-96)- se dice que es un *torrente* (Ser, 25-8-96), un *ciclón* (LVG, 16-9-96, p. 31), un *vendaval* (Cope, 2-9-96) o un *huracán* (Ser, 25-8-96). Los resultados, sean positivos o negativos, se conciben en términos de una *cosecha* (Marca, 16-8-96, p. 3).

Existe un tipo de metáforas que se fundamentan en imágenes de otros deportes; un partido puede ser el *primer asalto* de una eliminatoria (Voz, 26-6-96) -imagen que nos remite al boxeo- o puede resultar demasiado largo y aburrido, esto es, *maratoniano* (Marca, 16-8-96, p. 12). Por otra parte, la eliminación de un torneo se concibe como *haber sido noqueado* (Marca, 9-9-96 p. 2), imagen tomada, de nuevo, del ámbito boxístico.

El mundo de la política añade imágenes que posibilitan conocer los triunfos en un campeonato como *destronar* a otro equipo (Cope, 5-8-96) o *robar la corona* (Ser, 29-8-96). A su vez, la palabra *rey* posee una capacidad designativa muy amplia; se aplica a aquello que tiene que ver con lo destacado (jugador, equipo, etc.).

Del mundo del arte y la artesanía se toman imágenes que ilustran las acciones ofensivas de mérito: las jugadas *se dibujan* (Marca, 26-8-96, p. 8), *se trenzan* (LVG, 1-9-96, p. 45) o *se esculpen* (Ser, 14-5-96). Consecuencia de este buen juego, el conjunto borda el fútbol (LVG, 1-9-96, p. 45) o *hace encaje de bolillos* (Ser, 15-9-96). Por contra, los equipos venidos a menos no son otra cosa que *caricaturas de equipo* (LVG, 29-8-96, p. 47).

El ámbito taurino conforma metáforas en varios sentidos. Designamos el terreno de juego con el término *ruedo* (Ser, 1-9-96) y concebimos una demostración de buen juego como una *faena* (Ser, 1-9-96). Además, percibimos un partido como un *envite* (Cope, 25-8-96); ganarlo como dar una *estocada* (Voz, 26-8-96); y perderlo como recibir una cornada (A3, 2-9-96). Más común es la visión del debut de un jugador novel como *tomar o dar la alternativa* (Sport, 22-8-96, p. 6).

Las metáforas del mundo del dinero permiten entender los puntos que se disputan en un partido como un *tesoro* (Ser, 9-9-96); una prórroga como una *propina* (Ser, 1-9-96); el excesivo esfuerzo físico como un *derroche* (LVG, 16-8-96 p. 39); o la acción de errar en el remate a portería como *malgastar una ocasión* (Ser, 8-9-96).

Para finalizar, según las metáforas del ámbito del juego, entendemos los goles como

dianas (Sport, 22-8-96, p. 5); la tanda de penalties como una *ruleta* (Ser, 26-6-96); el terreno de juego como *tapete* (Ser, 9-9-96); o una sorpresa en la alineación de un equipo como una *baza escondida* (Voz, 1-9-96).

7. FINAL.

Tras lo anteriormente expuesto, podemos concluir que el léxico futbolístico es un ámbito especialmente receptivo a la creación metafórica del lenguaje. Sin embargo, las metáforas apenas si presentan complejidad conceptual: los términos utilizados para establecer la metáfora proceden de la experiencia física, inmediata, y de la realidad cultural que envuelve al hablante y al acto de habla.

Desde el punto de vista del contenido, el discurso cronístico escoge términos de la milicia, de la construcción, de la navegación, del arte, del espectáculo y de la música, del ámbito académico, del mundo taurino, etc.. En todos estos campos se percibe una sistematicidad global y una coherencia interna, coherencia que no la concibo como dependiente de la realidad de las cosas, sino como congruencia con la realidad lingüística: una metáfora dada es previa al criterio de congruencia respecto de las cosas, simplemente *es o no es*; sin embargo, ha de ser congruente respecto del sistema de contenido lingüístico en el que se inserta.

Por otra parte, la metáfora es un recurso que evita la reiteración en el uso de un mismo vocablo: un fenómeno que repercute, por tanto, en la *variatio rhetorica*. En efecto, en una actividad que es básicamente repetitiva y extraordinariamente frecuente, el hecho de crear elementos concurrentes en la designación resulta fundamental⁽³⁰⁾.

En otro sentido, la creatividad metafórica es el instrumento por antonomasia para nombrar nuevas realidades que emergen de la práctica del fútbol. No es, ciertamente, un parche que cubre los rotos del léxico, pues éste no tiene carencias. No se trata tanto de paliar deficiencias como de crear alternativas que den dinamismo a la enunciación: al tiempo que se crean nuevos modelos designativos, en función de conocimientos intuitivos, se logran efectos expresivos relevantes, y es esta expresividad lo que contribuye, si no a embellecer, sí a dotar al discurso de tonos emotivos y apasionados que dan cauce al entusiasmo, emoción, exaltación y angustia que genera el fútbol. No es en absoluto casualidad que el número de metáforas presente en las crónicas futbolísticas sea directamente proporcional al grado de emotividad que provoque la actividad futbolística concreta. Se trata, en definitiva, de que la metáfora aporte matices significativos que sirvan, a su vez, para enriquecer el contenido del discurso haciéndolo más comprometido: lo bello está supeditado a lo informativo y únicamente se muestra en forma de expresividad. Al mismo tiempo, la creatividad metafórica presente en los discursos deportivos está devaluada por el uso, de manera que ya no produce perplejidad en el lector u oyente, pues no consigue alcanzar el fundamento de la función poética del lenguaje: que el mensaje

⁽³⁰⁾ No utilizo el concepto de sinonimia porque sólo pertenece a las estructuras léxico-semánticas del sistema lingüístico, no al fenómeno de la designación. Secuencias como *balón-cuero-esférico-bola-pelota* no tienen equivalencia significativa en la lengua española, sino que únicamente son intercambiables en la designación.

llame la atención sobre sí mismo. El discurso informativo deportivo tiene una finalidad externa -comunicar un hecho-, en tanto que la finalidad del texto literario es interna⁽³¹⁾. El peligro de la literaturalización del discurso futbolístico está, de este modo, sempiternamente alejado.

NÓMINA DE FUENTES

AS: Diario As, Diario de información deportiva de ámbito nacional.

A3: Antena 3. Cadena privada de televisión de ámbito nacional.

COPE: Cadena COPE. Cadena de radio de ámbito nacional.

C+: Canal Plus. Cadena privada de televisión.

DPT: Deporte. Diario deportivo de ámbito gallego.

LVG: La Voz de Galicia. Diario de información general de ámbito gallego.

MARCA: Diario Marca. Diario deportivo de ámbito nacional.

MUNDO: El Mundo. Diario de información general de ámbito nacional.

PAÍS: El País. Diario e información general de ámbito nacional.

VOZ: Radiovoz. Cadena de radio de ámbito nacional.

SER: Cadena SER. Cadena de radio de ámbito nacional.

SPORT: Diario Sport. Diario deportivo de ámbito nacional.

TVE1: Televisión Española (Primera cadena). Cadena estatal de televisión.

⁽³¹⁾ El lector que esté interesado en profundizar más en la diferencia entre el texto literario y el informativo hará bien en consultar el esmerado artículo de E. Coseriu, "Información y literatura", en *Comunicación y sociedad*, III/1, Pamplona, 1990, pp. 185-200.