

---

---

# El Lenguaje del fútbol en la radio colombiana \*

MANUEL BRICEÑO JAUREGUI. s.j.\*\*

---

---

Al pensar en *la lengua española hoy: el lenguaje en los medios de comunicación*, tema del presente Congreso, se me ocurrió acudir al fútbol, futbol o balompié (término este último que se ha ido extendiendo notablemente entre nosotros) con el fin de someterlo a un simple análisis de curiosidad verbal.

Las razones para mi estudio son las siguientes: a) es un deporte mundialmente conocido, y no necesita mayor explicación; b) en su origen la terminología es inglesa y con ella pasó en los comienzos a nuestros países, dejando huellas lingüísticas interesantes en la mayoría de los pueblos hispanohablantes; c) casi todos esos términos —al menos en Colombia— han sido sustituidos por palabras castellanas, con notable olvido de las extranjeras, sin negar que algunas sobreviven o que han sido incorporadas al caudal del idioma en el Diccionario Mayor; y d) nuestros locutores deportivos de radio y televisión en Colombia han desplegado un lenguaje pintoresco, imaginativo, cargado de metáforas ricas, variadas, graciosas que solaza al oír las con la característica fluidez verbal de estas transmisiones. No todo, pues, es objeto de pesimismo en este campo.

Quiero advertir, antes de continuar, que no soy un perito en el mundo deportivo sino un sencillo observador. Además he sido, lo confieso, poco aficionado al fútbol como tal, y no como tantos

---

\* Ponencia del delegado colombiano P. Manuel Briceño Jáuregui, S.J., en el Congreso de Academias de la Lengua celebrado en Madrid (España), octubre de 1985.

\*\* Licenciado en filología y letras, Universidad Javeriana, licenciado en teología, Universidad Javeriana, master en clásicos en la Universidad de Oxford.

otros a quienes denominan hinchas, fanáticos, seguidores, o la barra, la torcida, pero lo he escogido por el interés que en mí ha despertado el vocabulario que emplean nuestras transmisiones radiales. Para esta ponencia hube de hacer numerosas grabaciones magnetofónicas y consulté a muchos apasionados, para tratar de acertar, sin agotar evidentemente el tema.

El *partido* es llamado compromiso, torneo, contienda, encuentro, competencia, competición, película, desafío, "picado", y es jugado no por un *team* (como se dice en inglés) sino por un equipo. Este, a su vez, recibe apelativos populares. Por ejemplo, en los partidos internacionales de América se sacan a lucir epítetos típicos de los pueblos que los componen. Así, los de Chile son llamados los *australes*, de Paraguay los *guaraníes*, de Uruguay los *charrúas*, *celestes* u *orientales*, de Argentina los *gauchos*, de Perú los *incas*, de Brasil los *cariocas*, *auriverdes* o el *scratch* (que en inglés significa, marca, raya, rasguño), de Bolivia los *del Altiplano*, de Venezuela los *patriotas*, de Colombia los *criollos*, de la Línea Ecuatorial *ecuatorianos*, de México los *aztecas* o *manitos*; y así por el estilo, sin olvidar a Europa, como los *ibéricos*, *magyares*, *galos*, *lusitanos* y muchos más.

El *campo* es una cancha, rectángulo, gramado, gramilla, área, terreno de juego, césped, yerba, y aun alfombra o tapete cuando parece una mesita de billar. Está demarcado por líneas señaladas en el piso: las más cortas son de meta; las de mayor longitud son las de banda, de borde, costado, sector o laterales; la medianera a través de la anchura del terreno se llama también de centro o intermedia o medular, cuyo espacio se denomina terreno medio; existe además el área chica delimitada por la raya de los 5.50, o la intocable; y el área grande o zona de los 16.50 (o de las 18 yardas), o línea de candela, zona de peligro, raya de sentencia, punto pénal, área de *penalty*; están a su vez los ángulos extremos en la parte interior del terreno de las cuatro esquinas (que ya poco se llaman *corner*) o áreas de esquina. Y la media luna.

La *portería* recibe numerosos nombres, tan pintorescos unos como el pórtico, la cabaña, la choza, la cueva, la red; o tan familiares otros como la puerta, el arco, el marco, los tres palos, el larguero y los dos postes, el paral, la vertical, la horizontal, el travesaño (que a veces es lamido por el balón), o cuando a él pega y salta la bola se dice que ésta le saca chispas; o finalmente, se le denomina valla, meta.

Respecto al *balón* despliega nuestra gente de radio muchos términos, originales algunos, porque además de ser la bola, el esférico, la esférica, es también, la pecosa, la de cuero, el cuero, el rejo, la número cinco, la reglamentaria, la bailadora, la esquivia; a la cual los jugadores patean, chutan, chutean, juegan, tiran, cañonean, golpean, rechazan, amortiguan con el pecho; o la baja, es decir, con el muslo, impulsan, rematan, imponen efecto, lanzan con *chanfle*, en comba, o en sombrero, taponan, sorprenden, lanzan a las nubes, centran, amagan con ella, empalman, taconeán, cortan con la pensadora (la cabeza) o la testa, peinan de un cabezazo, vale decir, la rozan superficialmente, o hacen palomas.

Hay un *tablero* para el marcaje, y existe el gol promedio (aunque también se oye el *gol average*).

El *juez* central es el árbitro (rara vez el *referee*), es el de negro, el silbato, el del pífano, el encargado del control, el del cronómetro, el imparcial, la autoridad máxima en el campo y, por las reacciones a que da lugar alguna decisión suya, lo nombran el nazareno de turno. El es quien señala el inicio o comienzo del juego o de la etapa inicial, el saque de salida, las interrupciones, el tiempo establecido, y cuando este termina se dice que el partido se concluye, finaliza, finiquita, agoniza; él marca la reanudación, el tiempo adicional o complementario, la prórroga, el alargue o la prolongación cuando el partido queda por cuenta del árbitro. Los jugadores en ocasiones quemán tiempo, toman su tiempo, o congelan el balón. Los jueces de línea son también los hombres del banderín, de la bandera o los banderolos. El juez a veces come cuento en las zambullidas; o es pistolero, cuando saca muchas tarjetas.

Al *portero* le dicen arquero, guardameta, guardavallas, golero, cuidapalos, cuidacáñamos, el meta, felino, cancerbero. El hace saque de puerta o de portería, estiradas, puñetea el balón, lo atenaza, lo agarra, lo atrapa, lo amarra, se cuelga de él cuando no le hacen sombrero y le meten gol, pero hace despejes, cortes, barridas, cierres, enajona, ataja, obstruye, quita velocidad a la bola.

A los *jugadores* se les identifica con un número en la camiseta, franela, camisa, blusa y por el color. Los hay de varias clases: defensas o zagueros, zagueros centrales y laterales, y los de la retaguardia o zaga; el cuatro posterior o cuarteto defensivo y *stoppers*, que son uno de los dos de la retaguardia central y el otro *libero*; hay marcapuntas o laterales; existe una zona de

armado dentro de la cual trabajan el volante creador o Diez, otro denominado mixto y el de tapón (u obstrucción o de contención o cabeza de área); estos tres últimos son los mediocampistas, centrocampistas y volantes; hay a veces un volantero que no tiene posición definida. Agréganse los delanteros que se denominan puntas de lanza o ágiles; un piloto central y dos punteros que tienen por misión obstruir a los aleros o extremos (rarísima vez se les apellida *wings*).

Tornando a los jugadores los hay talentosos con brotes de genialidad, con iniciativa o talento creador, de condición atlética, de enjundia, guapeza, entrega, de temple, de sangre, de agallas, de altísimas dotes de fuerza, robles, huracanes, de gran capacidad para el remate; gentes que han sido figuras polifuncionales; o, al contrario, no faltan en los partidos ordinarios, los de bajo rendimiento, que llaman vulgarmente troncos, maletas, mamotretos, chascos, fraudes, petardos, lástima. Antes de un cambio el remplazo entra en calor, para lo cual hace ejercicio de calentamiento, calistenia.

El *Director técnico* o estrategia observa, dirige, coordina, autoriza, reseña, grita, planifica, analiza, ve las debilidades del campo contrario o del suyo, y según eso hace los cambios, mueve las fichas. Entretanto los remplazos, reservas, suplentes o disponible calientan banca; con ellos están el preparador físico, los aguateros, camilleros, quinesiólogos dispuestos a intervenir en el momento oportuno, igual que los naranjeros, utileros (que son los encargados de llevar los guayos, pantalonetas, medias, camisetas y demás útiles). Y, naturalmente, el médico con su agua milagrosa.

¿Y la *goleada*?. El oficio de todos es hacer goles, anotaciones, tantos, marcar o meter gol, reventar el balón, anidar la bola en la red, inflarla con el balón, incrustarlo en ella, vulnerar la portería, introducir el esférico por el rincón de las telarañas, mandarlo al fondo de la red, fusilar literalmente al portero y, si hay gol, se le grita que ya no hay tiempo de llorar. Se logra la paridad con el gol de empate. Al primero del partido se dice que es romper el celofán. Se hacen goles tempraneros, sin que falte el de la honrilla.

Mas volvamos la vista a las *faltas* o infracciones contra el reglamento, o al incumplimiento del mismo. Muy pocas veces ya se oye *foul* (faul), pero sí ha entrado esporádicamente el verbo *faulear*. Faltas o incorrecciones: Más de veinte son las señaladas por el Reglamen-

to Internacional de Fútbol. Me fijaré sólo en las que reciben nombres vistosos, así sean comunes en otras partes, como posición viciada o fuera de lugar o de juego (ya no es *offside*), al menos entre los locutores profesionales; obstrucción, choque con la caja del pan (el estómago); zambullida en el área de candela a ver qué pasa; fuera de eso se da carga ilícita, un viajado, una barrida (cuando uno se bota en plancha a los pies de otro jugador), o hacer caballito; finalmente puede haber gresca, trifulca, camorra, bonche, bronca, incidente, pelea. Las demás faltas son del lenguaje común.

Las *sanciones*, por su parte, van desde pena máxima, pénal, *penalty*, cobro de los doce pasos, a tiro o saque de esquina, de costado, libre (en que al cobrarlo se hace a veces laboratorio mientras los adversarios hacen barrera, pared o muralla); se da tiro o golpe franco directo o indirecto; y se dan cobros laterales, servicios o saques de bandas, tiros en diagonal, saques libres directos o indirectos y otros. El juez o árbitro puede validar, invalidar o anular un gol o una jugada.

No faltan *reconvenciones* del juez que, o se contenta con una amonestación o llamado de atención, o muestra tarjeta amarilla, dicha también la pálida o la acrílica hepática, o saca tarjeta roja o la sangrienta, que significa expulsión del terreno de juego o abandono del mismo, en cuyo caso es enviar a la ducha.

El juego mismo es demasiado conocido para entrar en detalles técnicos, que no son del caso y para mí se escapan necesariamente, y el interés es lingüístico en esta oportunidad. Pero ayudado de grabaciones y de buenos conocedores de este deporte, he podido fijarme en las florituras de ese lenguaje de fantasía, al cual nuestros locutores de radio y los fanáticos asistentes a los estadios añaden pasión, entusiasmo, delirio. El fútbol mundial tiene sus ases del torneo, como los llaman, es espectáculo de multitudes y, en este caso, es visto desde fuera por un estudioso de la lengua.

Las voces que emplean son expresivas y variadas, tanto que sólo enumerarlas entusiasma o enloquece. Los primeros minutos son las primeras de cambio. Se habla de pelota dominada o de dominio sobre el esférico, de bola larga o abierta; se dice recobrar, recepcionar, receptar la bola; se hace finta (que son filigranas); hay amague, se dribla (*dribbling* en inglés), se saca a alguien, se trasega, se hace quiebra, la dominguera, el ocho o la mariquiteña, toque largo

o corto, se mete el zapatazo o botinazo; también se remata al arco, se levanta el juego, se abre, se dan zarpasos, o riflazos (que es juego de sorpresa), se emplama un disparo, se proyecta de profundidad o se profundiza, es decir, se sale desde el fondo con pelota profunda; los golpes se amortiguan, se puede dormir la bola o, si sale del campo, el balón queda muerto, o quieto, o se acaba el campo a un jugador si por cualquier sector se pierde la reglamentaria. Pero también, arrancan, bailan, pican, crean inconformismo, no dan respiro, preparan situación de gol.

Una jugada puede definirse, se hace taponazo, o taquito con el balón hacia atrás o a un lado; se esquivo, se engaña o, si hay mal pase, la pelota queda para nadie. Cuando un jugador cierra el ángulo por donde va la pecosa se afirma que está en la cobertura; pero se puede así mismo telegrafiar si se adivina la posición del compañero. Otra manera es frenar al contrario, pisar firme, tener potencial ofensivo, potencia, definición, claridad. Al ataque puede pasarse, o sortear una situación, robar la espalda de un contrario, hacer malabares, tener buen juego de cintura, foguear con la artillería el arco enemigo. Se dan rechazos, tiros en tijereta que nuestros locutores llaman chilenas; hay contundencia a veces, labor de cometido; se ven ataques fuertes, se mete pierna fuerte, se da leña, se ablanda a unos, se dan guayos o zapatos, capacidad de gol, y, antes de nivelar un partido, cuando se metió el primer gol se había anunciado que tocaron la primera diana.

Hay equipos que practican un juego de defensa cerrada, otros más abiertos. Unos con marca individual, otros con marcación de zona o con marca mixta. Unos con avances coordinados, pases cortos, dominio de pelota, efectividad en el remate, que son llamados equipos de toque o tocadores; otros con pases largos o contragolpes mortíferos. Los equipos, por lo común, tienen tardes en que pasan muy bien en la cancha, con buena dosis de suerte, como creen, y otras en que son la hecatombe, la catástrofe, la *debacle* (galicismo que se ha ido propagando en el *argot* deportivo), haciendo agua por todas partes.

Al finalizar el compromiso los equipos se retiran a sus respectivos camerinos (o vestières) o vestuarios; pues se acabó el tiempo de sudar la camiseta, según dicen.

\*\*\*

He aquí cómo, en más de trescientas setenta expresiones o términos populares con que nuestros locutores colombianos transmiten los partidos de fútbol, sólo aparecen pocas voces inglesas (cino o seis), que tienden a desaparecer en medio del alud de los vocablos castizos o de los idiotismos populares con mentalidad nativa y no extranjera. Todo ello prueba cómo en los deportes pueden los profesionales de los medios de comunicación educar al público, hacerse entender y, en general, hablar en castellano.

## transformación social y de vocación histórica

VICTOR GUEDIZ\*

### INTRODUCCIÓN

La cultura y la educación constituyen problemáticas abstradas. Han sido objeto de muchos estudios y aún no están agotadas como tampoco está exhausta la inteligencia humana para abordar sus múltiples matices y sus numerosas implicaciones. Siempre existe un espacio práctico y un ámbito fértil para abordar sus susmaticas. En esta ocasión queremos analizar sus relaciones con el cambio social y con la conquista del futuro. Este propósito nos hace a la necesidad de obtener un marco de fundamentación que sirva para establecer, por una parte, los valores normativos y por otra, los principios estratégicos que deben orientar al debate para el desarrollo de la cultura y de la educación.

La adopción de esta intención permite a que entendamos que no es posible llegar al análisis de la cultura y la educación en un sentido cerrado y aislado, sino que se requiere de un espacio de relación que permita ir conociendo un punto decisivo de secuencias de interacciones que permitan comprender que la transformación in-

\* Intelectual en retiro, profesor de la Facultad de Ciencias del Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES).