

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras y Estudios Culturales

Maestría de Investigación en Estudios de la Cultura

Mención en Literatura Hispanoamericana

El sentido del juego

La transformación de los personajes en cuentos de fútbol

Gonzalo Andrés Carvajal Cajas

Tutor: Miguel Hernán Aillón Valverde

Quito, 2019



Cláusula de cesión de derecho de publicación

Yo, Gonzalo Andrés Carvajal Cajas, autor de la tesis intitulada “El sentido del juego: la transformación de los personajes en cuentos de fútbol”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

20 de septiembre de 2019

Firma: _____

Resumen

De orígenes remotos, míticos y en gran medida enigmáticos, el fútbol es un suceso expansivo que trasciende los linderos regionales en que se practica. Esta investigación trabaja sobre representaciones literarias de la derrota en textos cuyo eje temático vincule al fútbol como un espacio de juego singular y de confluencia que posibilita la transformación de sus personajes. Piensa Caillois en *Los juegos y los hombres*, que el juego evoca una actividad lúdica que se desarrolla en un ambiente solaz o de diversión, donde la habilidad y el riesgo son puestos en escena, pero no suponen consecuencias para la vida real (1994, 12), es decir, el juego contiene en sí mismo una acción liberadora para el sujeto que le permite ser otro o jerarquiza la voluntad de querer transformarse en otro, ahí radica su sentido.

La pregunta de investigación que plantea el presente trabajo es: ¿Cómo narraciones literarias cortas de temática futbolística permiten la transformación de personajes derrotados en contextos lúdicos?

El primer capítulo responde a esta interrogante al determinar los elementos lúdicos y narratológicos que caracterizan a los cuentos de fútbol seleccionados. Aquí, el análisis del espacio, tiempo y uso del lenguaje, permitirá comprender el sentido lúdico-simbólico del juego y la determinación del espacio en la transformación del personaje.

El segundo capítulo interpreta la construcción de personajes y su transformación en el juego desde el aspecto onírico, el gozo del instante, la libertad ritual, el respeto a la regla y la avocación a la muerte. Este capítulo se apoyará en fundamentación teórica que soporte la idea de la derrota en el individuo.

La relevancia de esta investigación es la novedad con la que aborda el cuento de fútbol desde el análisis literario, lo encaja en el cuerpo crítico de la lúdica, lo distingue con sus elementos narratológicos propios, nomina a la cancha como el cronotopo por antonomasia del texto deportivo, demuestra la unión entre el juego, la regla, el ritual y el gozo de libertad para transformar a personajes derrotados, y presenta a la crítica la categoría en la reproducción de voces del *discurso directo libre post mortem*, que destaca en el discurso de “Juan Polti Half-back”, el cuento futbolístico latinoamericano precursor en el género y que se analiza en este trabajo.

Palabras clave: Fútbol, transformación, cuentos, narratología, retórica, derrota, personaje, lúdico, Sacheri, Alegría, Quiroga, Hermann, Benedetti, Gumucio Dagron, Mesa Gisbert

A Gonzalo y Edith por soportar con amor inmerecido mis innumerables muertes.
A mis alumnos 2017-2018, con los que empecé la doble derrota de enseñar el curso de
Literatura y fútbol.
A Mildred y Ariadna, como todo.

Tabla de contenidos

Introducción.....	11
1. Delimitación del objeto de estudio y estado de la cuestión	11
2. Antecedentes históricos y conceptuales.....	14
Capítulo primero Fútbol y literatura: La doble derrota	19
1. Los elementos lúdicos del juego	21
2. Los elementos narratológicos en cuentos de fútbol.....	26
2.1 “Puntero izquierdo”	27
2.2 “A veces, peleaba con su sombra”	31
2.3 “El sueño de Nicoletti”	35
2.4 “Outsider”	39
2.5 “Tiro fallido”	42
2.6 “Juan Polti, Half-back”	45
3. El espacio de representación como determinación del personaje.....	50
Capítulo segundo El personaje derrotado	59
1. La transformación onírica en “El sueño de Nicoletti”	62
2. El instante de la transformación en “Puntero izquierdo”, “A veces peleaba con su sombra” y “Outsider”	65
3. El ritual, la regla y la muerte en “Tiro fallido” y “Juan Polti Half-back”	71
Conclusiones	77
Lista de referencias	81

Introducción

Hay quienes sostienen que el fútbol
no tiene nada que ver con la vida
del hombre, con sus cosas más esenciales.
Desconozco cuánto sabe esa gente
de la vida.
Pero de algo estoy seguro:
no saben nada de fútbol.

Eduardo Sacheri, *Esperándolo a Tito
y otros cuentos de fútbol*

1. Delimitación del objeto de estudio y estado de la cuestión

A pesar de sus orígenes remotos, míticos y en gran medida enigmáticos, el hecho de que en 1863 se funde la *Football Association* hace del fútbol un suceso expansivo que trasciende los linderos regionales en que se practicaba. Su internacionalización produce también un posicionamiento distinto sobre su condición deportiva, productividad, alcance, rol social, construcción identitaria y espectáculo masivo de consumo. En este aspecto, el fútbol, tal como hoy lo conocemos, es un suceso de la modernidad, que en este trabajo será analizado desde la enunciación literaria que se enfoca en la transformación del personaje derrotado.

Esta investigación trabajará sobre representaciones de la derrota en obras cuyo eje temático vincula al fútbol como un espacio de juego singular y de confluencia que posibilita la transformación de sus personajes. Este enfoque no es un asunto general en los cuentos de fútbol, al contrario, la principal preocupación sobre la que giran los textos narrativos de temática futbolística es la victoria y sus rostros. El esfuerzo de este trabajo y su interés se centra en haber conjuntado un corpus textual de representaciones donde el personaje derrotado es el protagonista de una transformación efímera.

Piensa Caillois en *Los juegos y los hombres*, que el juego evoca una actividad lúdica que se desarrolla en un ambiente solaz o de diversión, donde la habilidad y el riesgo son puestos en escena, pero no suponen consecuencias para la vida real (1994, 12). Esto quiere decir que el juego contiene en sí mismo una acción liberadora para el sujeto que le permite ser otro o querer convertirse en otro; esta situación lúdica de improductividad y sin efectos para la vida se problematiza con las ideas de producción y fuerza de trabajo

propias de la modernidad y la vida diaria, por eso, la pureza única que brinda lo lúdico es una dimensión necesaria para continuar con la vida después del juego, un acercamiento epifánico e íntimamente ligado a la experiencia deportiva, algo que, en la idea de Hans Gumbrecht en *Producción de presencia* (2005), permite la transformación del individuo.

La pregunta de investigación que plantea el presente trabajo es: ¿Cómo narraciones literarias cortas de temática futbolística permiten la transformación de personajes derrotados en contextos lúdicos?

En primera instancia, esta interrogante se responde al determinar los elementos lúdicos y narratológicos que caracterizan a los cuentos de fútbol seleccionados. Aquí, el análisis del espacio, tiempo y uso del lenguaje, permitirá comprender el sentido lúdico-simbólico del juego y la determinación del espacio en la transformación del personaje.

El segundo capítulo busca vincular la construcción de personajes y su transformación en el juego. “El sueño de Nicoletti” desde el aspecto onírico. “Puntero izquierdo”, “A veces peleaba con su sombra” y “Outsider” desde el gozo del instante. Y finalmente “Tiro fallido” y “Juan Polti Half-back” desde la libertad ritual, el respeto a la regla y la avocación a la muerte. Este capítulo se apoyará en fundamentación teórica que soporte la idea de la derrota en el individuo.

Las aproximaciones sobre el fenómeno futbolístico son variadas desde distintas disciplinas de las humanidades, se ha profundizado en la psicología social, en la comunicación y el marketing del espectáculo global e incluso en la postura de la crítica cultural al presenciar, con cierto desdén, la admiración que puede concitar un juego rudimentario y confrontativo, pero escasamente se han enfocado desde la literatura. Este trabajo presenta la novedad de una mirada que enmarca a los cuentos seleccionados, que exploran temáticas futbolísticas, en un contexto lúdico y jerarquiza sus elementos narratológicos. En la indagación previa, no se ha encontrado este acercamiento específico únicamente desde el análisis literario y el enfoque del personaje derrotado. Si bien, y especialmente en los últimos años, los estudios sobre fútbol son diversos, se han centrado en la mirada periodística, económica-estadística o, antropológica. También se nota que existe un esfuerzo en las últimas dos décadas, especialmente desde la sociología, de mirar al fútbol como mojón identitario de un grupo humano e incluso de una nación¹.

Estos asuntos no ocupan esta investigación, a pesar de que puedan ser tocados tangencialmente, como una pelota que pasa cerca del arco. Tampoco se tratará la literatura

¹ Este concepto puede profundizar en el texto de Manuel Vásquez Montalbán, *Fútbol, una religión en busca de un Dios*, y la obra *Fútbol y cultura*, de Rubén G. Oliven – Ariel S. Damo.

infantil relacionada al tema debido a que, por sus particularidades tiene un público objetivo que debe cumplir con necesidades pedagógicas ajenas a este trabajo. Así mismo, a pesar de la enorme historia futbolística de Brasil, no se ha decidido incluir producción de este país porque la literatura futbolística brasileña conlleva una diferencia idiomática que obstruye el análisis narratológico profundo, a nivel del lenguaje castellano, que se pretende realizar, donde se distingue la jerga y urdimbre textual que genera el cuento de fútbol.

Los estudios sobre el fútbol desde únicamente el análisis literario son muy escasos, en cambio, hay una gran cantidad de intelectuales que escriben sobre fútbol y lo problematizan en crónicas, pero, sobre todo, en la crítica cultural. Es el cono sur quien focaliza esta mirada. Uno de los primeros textos que explora las relaciones entre deportes, sociedad y cultura es *Cuestión de pelotas*, de Pablo Alabarces y María Graciela Rodríguez; Osvaldo Soriano y Roberto Fontanarrosa son ejemplos trascendentes de la transformación del lenguaje mediante un sincretismo cultural que une el lenguaje popular, la jerga futbolística y los recursos literarios. Ante la preponderancia del relator en el fútbol, los cuentistas y cronistas han entendido que las figuras literarias y los matices tonales son una respuesta retórica para capturar al lector, en este sentido son ejemplares: Mario Benedetti, Edmundo Paz Soldán, Alberto Salcedo Ramos, Ryszard Kapuscinski, Martín Caparros, Manuel Vásquez Montalbán, Eduardo Galeano (que escribe con agudeza lúdica en las dos bandas y juega a mezclarlas), Juan Villoro (que convirtió sus conferencias previas al Mundial de Alemania 2006 en un notable libro anecdótico de crónica histórica-emocional, *Dios es redondo*), Eduardo Sacheri (probablemente, el mejor escritor contemporáneo de cuentos de fútbol). Quedan muchos otros sobre el campo, pero ninguno ha afinado su centro desde el análisis literario.

En Ecuador existen esfuerzos evidentes, uno de los primeros fue la ponencia de Edwin Madrid (2011) en la décima edición del Encuentro sobre Literatura ecuatoriana “Alfonso Carrasco Vintimilla”, denominada “Poéticas desde el fútbol” donde, desde el símil, presenta la idea de que tanto el escritor como el futbolista trabajan con mentiras verdaderas, con la magia creativa, el hábito del cuerpo, para poner algo “donde antes no había nada, y porque nadie más que él lo podía hacer” (216). Doce años antes, Juan Carlos Morales publica la revista *Historias de pelotudos. Literatura de grama*, una antología de textos líricos, narrativos y crónicas a medio camino entre los dos géneros con autores reconocidos a nivel mundial. Otro esfuerzo reconocible es la *Biblioteca del Fútbol Ecuatoriano*, que, en 5 tomos, aprovecha la coyuntura de la clasificación de Ecuador al

mundial de fútbol y se vale de este deporte, para escribir sobre sociedad, historia, economía, prensa y sobre literatura. Este tomo presenta una serie de cuentos, reflexiones, e incluso un diccionario de términos, pero no hay nada cercano al análisis desde la literatura.

Finalmente, y para resumir el asunto, el trabajo académico más importante que se ha podido rastrear sobre este tema es la tesis doctoral de Luis Díaz Zuloaga (2014), llamada, *Literatura y fútbol: otros horizontes de la literatura en España e Hispanoamérica*. Este trabajo, al igual que en la coordinación general de Fernando Carrión con la *Biblioteca del Fútbol Ecuatoriano*, reviste como valor, la recopilación bibliográfica. La tesis de Díaz aborda las imágenes y convenciones de la cultura de masas, piensa a la cultura como un conjunto de discursos en conflicto, donde el fútbol es solo uno más para entrar en contradicción. Lo define al fútbol como un fenómeno social producto de la suma de imaginarios colectivos y sociales. Se evidencia el tratamiento, en ocasiones somero, de textos que comenta de un modo sinóptico. El mérito recopilatorio es evidente, no por nada, tiene 60 páginas de bibliografía, y a pesar de eso, llega a una conclusión: este campo de estudio es “virgen” todavía.

Esta investigación, mucho más sucinta, consistirá en un inicio, en la contextualización de lo lúdico y el análisis narratológico de seis cuentos representativos en el panorama de la literatura futbolística que distinguen solo a personajes derrotados, producto de un largo proceso temporal de selección para que engranen en los mecanismos de esta investigación, textos de reconocidos autores latinoamericanos que comprenden distintos periodos del siglo XX y XXI, así como lugares de procedencia diversos que pueden ampliar la visión sobre el género futbolístico: “Puntero Izquierdo” (1959), de Mario Benedetti; “A veces, peleaba con su sombra”, de Fernando Alegría (1971); “El sueño de Nicoletti” (2000), de Eduardo Sacheri; “Outsider” (2006), de Paul Hermann; “Tiro fallido” (2014) de Alfonso Gumucio Dagron y Carlos D. Mesa Gisbert y el emblemático, considerado el primer cuento futbolístico latinoamericano, “Juan Polti, Half-back” (1918), de Horacio Quiroga.

2. Antecedentes históricos y conceptuales

El fútbol tiene antecedentes que aluden a una actividad simbólico-cultural distinta a la concepción actual. En la lectura antropológica que concede Lévi-Strauss en su libro *Pensamiento salvaje*, se narra cuando al enseñarles este juego a la tribu Gahukugana de

Nueva Guinea, descubre que lo han sistematizado a su cosmovisión al disputar partidos de días enteros hasta equilibrar el resultado de contiendas ganadas y perdidas (Morales 1998, 7). Esto demuestra que la idea del juego no es un fin en el acto de ganar, lo lúdico se expresa al tener un fin en sí mismo que se jerarquiza según un pre concepto social.

El rasgo mítico-histórico deja sus huellas en la dinastía Han, en los siglos II y III a.C., donde, aparentemente, un balón diminuto de cuero y relleno de materia animal, debía traspasar una pequeña red; para ello, el jugador podía emplear diversas partes de su cuerpo, excepto las manos (Wernicke 2014, 17).

El historiador y geógrafo griego Herodoto refiere una historia situada en el reinado de Atis, donde, ante la hambruna salvaje, decide crear los juegos de los dados, las tabas y la pelota. Este mecanismo permitía a los pobladores evadir el hambre mientras jugaban, lo que dio como resultado una prolongación fantasmal de la vida mediada por los juegos (Morales 1998, 7).

Veinticuatro siglos después, son los ingleses quienes amplían el sentido del juego, transformándolo en deporte al normarlo bajo las “Leyes de Cambridge” y crear la Asociación de Fútbol, al separarse de la de rugby en el siglo XIX y disputar el primer partido entre selecciones nacionales en 1870 (Wernicke 2014, 18). En medio de la industrialización, el empresariado enfatizó la función competitiva de la contienda y lo jerarquizó como una actividad económica (que no ocupa esta investigación), altamente utilitaria, de carga mercantil donde ya todo estaba en juego y venta, excepto lo lúdico. Se genera, entonces, una diferencia basilar a la que apela este trabajo, cuando se habla de fútbol como deporte profesional, con un sentido productivo, empresarial, de connotaciones económicas, a diferencia del que ocupa y se enfocará este análisis: el fútbol como juego que recupera su esencia lúdica, cuya raíz intrínseca es desenvolverse en el goce de su propia práctica. Esta es una idea que plantea Pierre Bourdieu (1984) al diferenciar la profesionalización del deporte versus el juego pre capitalista. Huizinga enmarca y define al juego:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo a como se es en la vida corriente. (Huizinga 2012, 55)

En su libro *Homo Ludens* están contenidos varios de los principales ejes que argumentarán esta investigación sobre el juego en su acepción lúdica. La cita es pertinente

porque recalca conceptos como los límites temporales y espaciales que lo determinan (la cancha de juego, los noventa minutos o el tiempo contenido); la aceptación libre de las normas y reglas que discrimina las posiciones de los jugadores, la estrategia, el empleo de elementos, códigos que implican la derrota o victoria al final del juego; la simulación, el cambio de roles, la posibilidad de la transformación para ser alguien distinto a quien se es mientras el juego dura. Los personajes de los cuentos seleccionados se enmarcan en estas ideas, sobretodo en la posibilidad momentánea que involucra ser otro diferente a su vida corriente, anodina, al disponerse en el terreno de juego. En palabras de Caillois, la transformación sucede en un “universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro” (1994, 33). En el diálogo entre estos dos teóricos lúdicos, Cristobal Holzapfel, en la *Crítica de la razón lúdica*, pone en discusión la dimensión ontológica del juego en la existencia. Señala el autor: “el hombre juega porque antes y de ante mano es puesto en juego” (2003, 71).

Los personajes escogidos en los textos tienen una característica común, todos son perdedores, derrotados, cargan su dosis de derrota en las vidas que protagonizan. Este núcleo temático articula el presente trabajo. El libro *Juegos de seducción y traición: Literatura y cultura de masas*, de Ana María Amar Sánchez ayudará a profundizar sobre este asunto. La autora cataloga un breviario de representaciones literarias en que la derrota es el eje, distingue el concepto de perdedores o derrotados de los fracasados. “Esto significa comprender la irreconciliable distancia que media entre la resignación, la aceptación o, incluso, la traición de los segundos frente a la resistencia y la capacidad de memoria de los primeros” (Amar 2010, 11). Cree la autora que el derrotado es una figura atravesada por la historia, “es el resultado de una coyuntura trágica, deviene perdedor a partir de una elección consciente” (25). En los relatos seleccionados, los perdedores apelan a la transformación mediante el juego, entran a él en una elección consciente, libre, en este terreno del *agón* (confrontación-combate) desarrollan los aspectos lúdicos que les permiten la transformación efímera. No es importante que al final del juego cada uno vuelva a la miseria de la realidad, el poderío del juego está en el abandono placentero de ser otro mientras dura.

El análisis narratológico se fundamentará en los conceptos de narrador, tiempo, uso del lenguaje-estilo, con un sub capítulo específico para el espacio para destacar elementos comunes en estos textos literarios; en este sentido, el trabajo narratológico del profesor Guillermo Rodríguez, en el libro *Español A: Literatura* (2017), será de valiosa utilidad. Se emplearán varios manuales asimilados por el autor de este trabajo para el

reconocimiento de figuras retóricas, basados sobre todo en el clásico *Manual de Retórica*, de Bice Mortara Garavalli (1998) en el afán de distinguir imágenes redundantes en los textos. El espacio será trabajado en sus tipologías, funciones y discursos desde *El Texto Narrativo* (1996), de Antonio Garrido para comprender cómo un lugar determina al personaje en su transformación. Además, conceptos de Mieke Bal contenidos en la *Teoría de la narrativa* (1995), como la noción de agente en el personaje, acercará la idea de la relación intrínseca entre espacio-personaje, y en cuanto a la reproducción de voces, la base crítica del texto de Luis Beltrán Almería, *Palabras transparentes: la configuración del discurso del personaje en la novela* (1992), me permitirá distinguir al *discurso directo libre post mortem*. Todos estos análisis contribuirán en la construcción de una base teórica para mirar cómo los personajes alteran sus roles comunes, se hiperbolizan en el espacio del juego lúdico y se deconstruyen, alterando su existencia derrotada.

Al distinguir los elementos lúdicos y narratológicos que destacan en los cuentos seleccionados sobre fútbol, se podrá acceder al estado interpretativo donde los mecanismos de transformación de los personajes serán trabajados desde varios niveles: la enunciación onírica desde conceptos freudianos y características del sueño infantil de Rosalba Campra; el gozo del instante con el concepto de epifanía serán trabajados desde *El instante eterno* de Michel Maffesoli y el profesor Hans Gumbrecht; finalmente el de seducción y respeto a la regla en Baudrillard, junto con el paralelismo entre ritual y juego de Huizinga postularán la transformación que se aboca a la muerte; pero el eje transversal será el sentido del juego que responde al instante de placer proporcionado por su actividad. Caillois mira al fútbol como un espectáculo, “con trajes, inauguración solemne, liturgia apropiada y desarrollo reglamentado” (1994, 57). Lo postula como un drama que “hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalte a unos y decepciona a otros” (57). Pero si incluso el público es capaz de ser vulnerable a transformarse de acuerdo al ánimo de la contienda, se debe a que existe una serie de variaciones en el campo de juego, donde los protagonistas acceden a un espacio lúdico en el que *agón*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*² se alternan, superponen, complementan, otorgando la posibilidad de la transformación para quienes practican el juego, explotan el ritual, su disfrute en el fulgor y la libertad del gozo de ejecutarlo.

La relevancia de esta investigación es la novedad con la que aborda el cuento de fútbol desde el análisis literario, lo encaja en el cuerpo crítico de la lúdica, lo distingue

² Estos conceptos se explicarán posteriormente en el desarrollo de este trabajo.

con sus elementos narratológicos propios, nomina a la cancha como el cronotopo por antonomasia del texto deportivo, demuestra la unión entre el juego, la regla, el ritual y el gozo de libertad para transformar a personajes perdedores; y distingue en la reproducción de voces, al *discurso directo libre post mortem*.

Capítulo primero

Fútbol y literatura: La doble derrota

Una vez terminado el juego, el rey y el peón
vuelven a la misma caja.

Proverbio italiano

Las aproximaciones sobre el fenómeno futbolístico son variadas desde distintas disciplinas de las humanidades. Su estudio se ha profundizado, por ejemplo, en la psicología social, en la comunicación y el marketing del espectáculo global e incluso en la postura de la crítica cultural al presenciarse, con cierto desdén, la admiración que puede concitar un juego rudimentario y confrontativo, sin embargo, aquellos cuerpos críticos, muy poco se han enfocado exclusivamente desde la literatura. Este trabajo presenta la novedad de centrarse sobre elementos lúdicos y distinguir aspectos narratológicos de textos literarios que exploran temáticas futbolísticas. En la indagación previa no se ha encontrado este acercamiento específico, si bien, y especialmente en los últimos años, los estudios sobre fútbol son diversos, se han centrado en la perspectiva periodística, económica-estadística, antropológica, aunque de manera reciente existe un esfuerzo, sobre todo desde la sociología de mirar al fútbol como mojón identitario de un grupo humano e incluso de una nación.

En el constante desplazamiento y suma fragmentaria en que se construye la identidad en todo aspecto de la vida posmoderna, el fútbol se convierte en una bandera alusiva a la territorialidad, a la pertenencia anclada desde la emocionalidad para ser un signo dentro del sistema de un club, de la política, de la identidad de un territorio local. Así señala Manuel Vásquez Montalbán en *Fútbol Una religión en busca de un Dios*: “Ser partidarios de un club de fútbol reporta la intensidad emocional de una militancia político-religiosa, y hoy podría decirse que todos los clubes de fútbol son algo más que clubes de fútbol: representan la reserva patriótica en un mundo en el que cada vez tendrán menos sentido las patrias y las banderas” (2005, 23-4).

Montalbán señala en otro capítulo de su libro, que son los argentinos, los rioplatenses, quienes han entregado estas disciplinas al fútbol. Cita una recopilación de cuentos publicada en España en 1995, por Jorge Valdano, con un ramillete de autores que van desde Javier Marías, pasando por Brice Echenique hasta Osvaldo Soriano, para

entender que el fútbol ha desempeñado “una función importante en la educación sentimental de escritores latinoamericanos y españoles, pero eran los latinoamericanos quienes más lejos habían llevado la relación fútbol-literatura” (30).

Esta cita se devela crucial para entender una de las vertientes poderosas que cubre sentimentalmente una de las capas de la literatura latinoamericana, el acercamiento pasional a la escritura y en ese sentido la influencia de la experiencia deportiva para retratar una de las aristas de nuestra realidad continental. Varios son los poetas que se han interesado en los eventos deportivos, (Prévert al fútbol, Marinetti al boxeo), atraídos probablemente por el desparpajo de la confrontación, la imponente sublimidad de la habilidad o el éxtasis que puede provocar la experiencia estética de la contemplación deportiva (aspecto que se tratará en el apartado dedicado a la transformación del personaje en el instante). Muchos otros han dedicado versos al fútbol: Umberto Saba al acto del gol; Rafael Alberti a un arquero –palabra utilizada solo en Latinoamérica– del Barcelona de España; Vinicius de Moraes a Garrincha, el driblador fenomenal, también Eduardo Galeano se refiere a él y a los más importantes futbolistas de la era moderna en *El fútbol a sol y sombra*. Pero es Montalbán quien señala: “En Europa la mayoría de intelectuales teorizadores pensaron de espaldas al fútbol o a lo sumo lo demonizaron como un moderno opio del pueblo mientras el fenómeno iba creciendo hasta convertirse hoy en día en objeto de reflexión sobre el signo posmoderno de la participación de las masas y la neurotización de esa participación” (2005, 30).

Si en Europa, dice Montalbán: la mirada crítica hacia el fútbol se evidencia como un síntoma de “banalización de la rebelión de las masas”, en Latinoamérica una reunión de escritores que se ocupen del asunto futbolístico puede convertirse en un debate filosófico donde incluso se le busca “sexo e ideología” a la pelota. Valdano, al respecto, piensa que el fútbol creativo y hábil es de izquierda, mientras el de fuerza y agresividad es de derecha. Esto insiste en una toma de posición política e ideológica en un momento histórico en el que los psicólogos sociales están obligados a acercarse a los deportes masivos como “religiones civiles que proporcionan a los feligreses los más fervorosos estatutos de militancia política y de identificación étnica”. (31).

En esa misma línea van Pablo Alabarces y María Graciela Rodríguez con unos de los primeros trabajos que se conocen sobre fútbol y deporte en la Argentina, para realizar una crítica cultural dividida en 5 apartados sobre las prácticas identitarias de los sectores juveniles, la industria cultural y las políticas deportivas, en *Cuestión de pelotas*, en

definitiva, afirman: “En última instancia (y en primera), la nuestra es una apuesta política” (1996, 9).

Todos estos asuntos son en los que ha profundizado la academia en el último siglo, mas no en el análisis de la lúdica del juego y el análisis narratológico en representaciones del fenómeno futbolístico global producido en la ficción. Aquí, la mirada crítica desdeña aún más si este suceso es ficcional; de por sí el hecho puede suscitar un tipo de fascinación como fenómeno cultural atractivo para las masas banalizadas en busca de la fragmentada identidad posmoderna, pero en el trasvase a la literatura, el interés académico se disipa, se ausenta o naufraga en desatenciones. Con excepción de fenómenos editoriales sostenidos en la publicidad y posicionamiento mediático, la literatura no es un fenómeno de masas, el libro no se inserta en la cultura como un hecho estético ineludible. De aquí que incurrir en el análisis del juego futbolístico demarca una doble máscara, doble engaño, el del juego lúdico como representación ficticia y el de la literatura como paradigma ficcional; por eso intentar develarlas es confrontarse con un vacío, con una doble derrota. Esta investigación lo intenta desde el análisis de los elementos lúdicos y narratológicos.

1. Los elementos lúdicos del juego

Tú desapareciste diciéndonos: “No hay casa, ni padres,
ni amor; solo compañeros de juego”.

Jorge Teillier, *Crónicas del forastero*

En el prólogo a *Homo Ludens* (obra referencial sobre todo estudio que trabaje aspectos lúdicos desde la contemporaneidad) Johan Huizinga afirma: “El destino de un autor que se ocupa de problemas de la cultura supone que, en ocasiones, tiene que pisar terrenos que no conoce lo bastante” (2012, 11). Sentencia dos páginas más tarde, la frase sobre la que discurrirá más de 300 cuartillas: “el juego es más viejo que la cultura”. El holandés expone que la idea de nuestra designación como *homo sapiens* es discutible, por eso se le adjuntó la de *homo faber* (hombre que fabrica), pero con ella también se alinea una actividad que atañe de por sí al ser humano, el acto de jugar. Lo lúdico es parte del ser humano, pero no único, los animales también juegan, por eso es anterior incluso a la idea cultural.

El juego no es solo un acto físico, se traduce como un campo semántico compuesto de significados que se saturan en su propio ser material, pero se vacían fuera de él, adquieren sentido en su misma práctica. El juego, en su desarrollo, cumple con un profundo ciclo lleno de significado. Los comportamientos de los personajes protagonistas de las narraciones que se analizarán en el presente trabajo: “Puntero Izquierdo”, “A veces, peleaba con su sombra”, “El sueño de Nicoletti”, “Outsider”, “Tiro fallido” y “Juan Polti, Half-back” están circundados por el acto lúdico de exponerse en el juego. Cada uno carga su propia miseria, nostalgia de un pasado brillante o promesa de futuro y arremete ante las circunstancias para cumplir con su rol de jugador; revela su sentido sónico en el juego y solamente en él, pues descubre “el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social” (Huizinga 2012, 18).

El autor holandés enmarca su objeto de estudio y lo define como:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo a como se es en la vida corriente. (2012, 55)

Aquí están contenidos varios de los principales ejes que sostienen esta investigación sobre el juego futbolístico en su acepción lúdica, la cita recalca en conceptos como los límites temporales (los noventa minutos reglamentados en el profesionalismo, la tarde completa o el sueño de una vida como en “El sueño de Nicoletti”, todo depende del pacto que acuerden los jugadores); los límites espaciales que lo determinan (el campo de juego demarcado por la barra rival que busca el crimen antes que la derrota como en “Puntero izquierdo”; por el público que rodea la pelea como en “A veces peleaba por su sombra” o la marca reglamentaria en “Tiro fallido”). Otros ejes como la aceptación libre de las normas y reglas que discriminan las posiciones de los jugadores, la estrategia, el empleo de elementos que jerarquicen el desempeño del jugador, códigos sónicos que denotan la derrota existencial se distinguen en “Outsider”. Todos estos aspectos se evidencian en la trama de los cuentos de fútbol presentados como indicios o informes narrativos. Sus características son la simulación, el cambio de roles, la posibilidad de la transformación para ser alguien distinto a quien se es mientras el juego dura, pero esto, sobre todo, porque el jugador entra al espacio lúdico en la plena aceptación del acto que ejecutará, (incluso si es la muerte como en “Juan Polti Half-back”).

Los personajes de los cuentos seleccionados se enmarcan en estas ideas, en la posibilidad momentánea que involucra ser otro diferente a su vida corriente, anodina, cuando se disponen en el terreno de juego, en palabras de Caillois, la transformación sucede en un “universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro” (1994, 33). El juego es la única pureza porque en su ausencia, la vida es un acto de profanaciones.

Roger Caillois, en su libro *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, propone una sociología a partir de una clasificación de los juegos. Al ser opuesta a la seriedad de las actividades laborales y por su condición de no producir ningún bien, el juego es considerado una frivolidad, una actividad estéril en su pérdida de tiempo y la característica gratuita de poder entrar en él sin reservas, es la que obliga a mirarlo con extrañeza, pero, a pesar de esto, Caillois entiende que en el juego radica el desarrollo de una manifestación cultural elevada, un modo de educación moral y desempeño ético en el injerto social porque en su resolución hay un progreso intelectual y kinésico. Al comparar distintos juegos como los naipes, las fichas, los tableros, todos desarrollados en un espacio determinado de aplicación lúdica, donde también se inscribe el fútbol como acto de limitación temporal-espacial, afirma: “la palabra juego designa no sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo” (1994, 9).

Los símbolos más notables de los personajes en los textos seleccionados generan un campo semántico alineado a la derrota y son: en “Puntero Izquierdo”, el protagonista innominado simboliza el orgullo en la derrota existencial. Expresa: “Esos tipos no saben perderla” (1982, 47), en referencia a Amílcar, quién representa la inadecuación del juego y la trampa, circunstancia inentendible para el narrador protagonista, habituado a tener una vida de perdedor, trabajador de fábrica y goleador solaz de cuarta división.

En “A veces, peleaba con su sombra”, hay dos símbolos fundamentales, Morales, el padre del narrador representa la gloria pasada, el brillo incapaz de sostenerse porque toda transformación en el juego es fulgor. El texto inicia enmarcando este escenario: “En aquel tiempo a mi papá le pegaban hasta los curados. ¡A él, que fuera un día campeón de los pesos medios chilenos!” (1982, 25), mientras su hijo, el narrador infantil representa el hábito de la vergüenza, la herencia de la derrota.

En “El sueño de Nicoletti”, el personaje representa la consecución del deseo en el campo onírico, en el juego anhelante, incluso cuando este final conlleve a la muerte en la vida real del personaje. Señala el narrador: “‘su’ sueño: como si ese sueño recurrente

fuera su única y terrible pertenencia o su tesoro más encomiable, o ambas cosas a un tiempo” (2000, 127). El sueño se presenta como el único tesoro de un perdedor.

“Outsider” trabaja, principalmente, dos personajes, el padre, Pito Freire, un alcohólico, ex futbolista profesional que conlleva consigo la mancha de la dilapidación y el descrédito. Su única reivindicación, su escapatoria existencial son los partidos de fútbol que juega en su memoria; el protagonista, su hijo, es un calco, un juvenil que nunca llegó a debutar, representa la pobreza existencial, la frontera sin territorio luego del juego. En un monólogo auto citado, el personaje asume en proyección psicológica la vida del padre: “Así había sido mi viejo, un *outsider* en la cancha y en la vida” (68).

“Tiro fallido” es otro texto que trabaja en paralelo dos personajes que encaran un hecho terrible para ambos, jugador e hincha encaran las figuras de la derrota en último término, la muerte. El narrador dice: “Todos son del equipo que se juega la vida en ese penal. Ahora la vida está en esa pelota” (2014, 18). Ambos personajes asimilan el juego de fútbol como un asunto vital, la muerte y el descenso existencial van a ser la representación del texto.

“Juan Polti, Half-back” es la representación de la asunción de la derrota, similar a Morales, en “A veces peleaba con su sombra”, simboliza la fulminación de la gloria: “Era el cadáver de una criatura fulminada por la gloria, para resistir la cual es menester haber sufrido mucho tras su conquista” (1918, párr. 12). Este es el personaje que plasma la derrota como término de la existencia.

Todos estos significantes de los personajes protagonistas ejemplifican la existencia derrotada en un complejo sistema simbólico de representaciones literarias, donde el juego es el motor que desencadena los mecanismos de transformación vital.

La definición del juego de Huizinga, señalada antes, es problematizada por Roger Caillois al particularizarla enunciando seis características que definen la esencia del juego en su sentido lúdico: *Libre*: a la que el jugador no debe estar obligado, a excepción de perder su naturaleza de diversión. *Separada*: circunscrita en límites de espacio y tiempo determinados. *Incierta*: cuyo desarrollo y resultado no podría estar predeterminado y donde subyace cierta libertad en la necesidad de inventar. *Improductiva*: no crea bienes, ni riqueza, ni elementos nuevos, salvo el desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores. *Reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación. *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria en comparación con la vida corriente (1994, 37-8). Todas estas características se cumplen en los personajes agentes (Bal 1995)

en los textos escogidos, cada uno entra al juego absorbido por el mundo paralelo que delimita lo lúdico, se distingue en la libertad de su elección, se arroja a la indeterminación del resultado, se entrega a la tarea aparentemente improductiva de transformarse para volver a ser el mismo, se redime en la instancia doblemente ficticia de jugar en la representación literaria. Estas instancias son esenciales para el personaje derrotado porque lo lúdico se convierte en el único escenario donde la derrota se transforma en un evento epifánico.³

Caillois divide a los juegos en cuatro categorías fundamentales: *Agón* (competencia) en que los antagonistas se enfrentan en condiciones ideales, dentro de límites definidos y sin ayuda exterior; *Alea* (azar), el instante de suerte aniquila los resultados precedentes; *Mimicry* (simulación), donde el juego puede consistir no en desplegar una actividad o soportar un destino sino en ser otro, verbigracia: “El sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (1994, 52) y finalmente, *Ilinx* (vértigo), la búsqueda de un desconcierto específico, un pánico momentáneo, radicado en la libertad de aceptar o rechazar la prueba que además es una materia de espectáculo que refuerza la condición de juego.

El fútbol y sus representaciones literarias, en mayor o menor medida, contemplan todas las categorías diseminadas por Caillois. Todos los autores que trabajan sobre elementos lúdicos coinciden que en el fútbol se presenta el *agón* por excelencia, al ser esencialmente un combate en que se miden destrezas, sin embargo, no siempre la habilidad o superioridad de fuerzas deciden el resultado, hay una dosis de *alea* que determina el juego. La estrategia, la simulación traducida como teatralidad es un componente vital del juego futbolístico, pero, además, *mimicry* es un motivo crucial en este trabajo porque su sentido apela a la transformación. El vértigo agrega la noción de espectáculo que el balompié explota, es una categoría donde el espectador prevalece y es sujeto de transformación ante la indeterminación del hecho que presencia, pero también se produce en la experiencia del jugador, inmediatamente posterior al acto lúdico, hábil que protagoniza y lo desequilibra. Presenciar la habilidad desencadenada es un hecho estético (concepto que se ampliará en el segundo capítulo).

Se puede concluir que el juego es una actividad anterior a la cultura, ya los animales jugaban antes de los hombres y su ejercicio, a pesar de su descrédito por ser improductivo, gratuito, estéril, es una de las manifestaciones más libres y logradas de la

³ Véase el segundo capítulo dedicado al instante de transformación.

humanidad, es una práctica a la incorporación de la vida cotidiana donde el respeto a la regla otorga un comportamiento ético, pero, sobre todo, el juego es una actividad libre con un fin en sí mismo. La transformación de personajes derrotados en contextos lúdicos se sostiene en la entrega libre al juego, en la aceptación de sus límites espaciales y temporales que absorben al jugador en su práctica, lo imponen en un sistema complejo de símbolos en los que los cuentos de fútbol y los personajes derrotados se enmarcan y jerarquizan porque sus actos cumplen a cabalidad con las seis características con que Caillois problematiza sobre todo en la aceptación ficticia del ejercicio lúdico. Son los cuentos de fútbol una representación ejemplar de las aristas de *Agón*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, cada una otorga una dimensión transformadora al sujeto, lo colma de nuevo significado.

2. Los elementos narratológicos en cuentos de fútbol

El estilo es la vida y la sangre misma del pensamiento.

Gustave Flaubert

Este sub capítulo aborda el análisis narratológico, fundamental en la develación de la organización interna de todo texto literario, en este caso específico, el de los cuentos cortos, género que entiendo como la máxima posibilidad lograda en las representaciones futbolísticas en la literatura. Juan Villoro dice al respecto: “El fútbol no necesita tramas paralelas y deja poco espacio a la inventiva del autor. Esta es una de las razones por las que hay mejores cuentos que novelas de fútbol. Como el balompié llega ya narrado, sus misterios inéditos suelen ser breves” (2006, 21).

En esta investigación, el análisis narratológico se sostiene en los estudios del profesor Guillermo Rodríguez, en el libro *Español A: Literatura* (2018); el *Manual de Retórica*, de Bice Mortara Garavalli (1998); *El Texto Narrativo*, de Antonio Garrido (1996); la *Teoría de la narrativa*, de Mieke Bal (1995), y *Palabras transparentes: la configuración del discurso del personaje en la novela*, de Luis Beltrán Almería (1992).

Para fines prácticos, se presentará una breve sinopsis de cada texto antes de efectuar los análisis, aunque se sugiere que para alcanzar una mayor comprensión de los análisis a desarrollarse se deberían leer los relatos completos. Todos estos análisis narratológicos y retóricos conformarán mapas compositivos que permitirán entregar

características comunes sobre el relato futbolístico y el personaje derrotado. Esto será evidente en las conclusiones que efectivizarán el vínculo entre los capítulos.

2.1 “Puntero izquierdo”

El texto de Mario Benedetti fue publicado en 1959 en el libro de cuentos *Montevideanos*. A pesar de no ser iniciático en el género, es uno de los cuentos más mentados en antologías futbolísticas latinoamericanas, debido a la recuperación del orgullo del juego de parte del protagonista. Un obrero talentoso, encasillado en el lugar común del “hombre gol”, que accede a vender un partido con la promesa de ser transferido a un club de primera división. El personaje es presuntuoso, así que cuando su inteligencia es insultada en medio del juego definitivo que decidirá el equipo que asciende, olvida su pacto corrupto y convierte el gol de la victoria, festeja efímeramente su logro porque finalmente, ese hecho provoca le propinen una paliza que lo envía al hospital casi moribundo, presente narrativo desde donde se cuenta el relato.

En este texto, la focalización o “posición que adopta el narrador para narrar o describir” (Rodríguez, 2017, 21), es siempre la de un narrador homodiegético, protagonista que no concede ni siquiera la voz a otros personajes, pero en el desarrollo se develará como testigo presencial de su propia tragedia. El texto inicia: “Vos sabés las que se arma en cualquier cancha más allá de propios” (Benedetti 1959, 41). El tono desde la primera línea se revela confesional, habla con un interlocutor que lo escucha desde el hospital y aparenta un diálogo, pero, en realidad, se presenta como un soliloquio manejado como si las respuestas del interlocutor fueran elípticas, verbigracia: “Te aseguro que me habló como un padre” (43), “y otros apelativos que te omito por respeto a la enfermera que me cuida como una madre” (47). Este narrador se dirige a un oyente provocando en el lector un efecto de confianza, es similar al de Juan Pablo Castel en *El túnel* por el nivel de confesión emocional que genera, pero se diferencia en su oralidad, su dialecto lo destaca; por este motivo, es fácil distinguir el lugar⁴ donde se desarrollan las acciones, la jerga empleada es del cono sur, incluso regionalmente específica, utiliza palabras autóctonas del lenguaje popular uruguayo como “pamento” y hay indicios evidentes como los equipos uruguayos que juegan el torneo y nos sitúan geográficamente.

⁴ Se tomará al lugar como el espacio geográfico según conceptos de Guillermo Rodríguez y Antonio Garrido.

Respecto al *tiempo*, el relato ocurre desde el presente narrativo del protagonista contando su tragedia desde un hospital. Está basado en la analepsis mediado por consignaciones imprecisas: “consiste en establecer el transcurso del tiempo de modo que no se puede reconstruir de manera precisa el tiempo transcurrido entre un hecho y el siguiente” (Rodríguez, 2017, 20). En este cuento la palabra “acordáte” abarca lapsos temporales indeterminados, imprecisos y al mismo tiempo son evocados como elipsis: “Y si no acordáte del campito de Astral donde mataron a la vieja Ulpiana [...] Y sino acordáte de aquella canchita de mala muerte, creo que la del Toricelli” (Benedetti 1959, 41). El recuerdo apunta aquí a la relación entre la memoria y la cancha, presentado en forma de anáfora.

El uso del *lenguaje* es determinante para esclarecer el *estilo* de un autor, en esta investigación, el uso de figuras retóricas frecuentes en el nivel semántico y ciertas observaciones morfológicas y sintácticas ayudarán a realizar un mapa de usos comunes en los cuentos de fútbol de personajes derrotados. Lázaro Carreter en *El dardo en la palabra*, observa que en la narración oral proliferan recursos fónicos, en la crónica escrita las figuras retóricas ornamentan la escritura para sostener la atención del lector ante la carencia sonora. (Carreter, 1997, 595). Benedetti es el autor que más se ocupa de dar un dialecto específico a su texto, mezcla el lenguaje popular con la jerga coloquial para dotar a su texto de un lenguaje sincrético, rítmico y atractivo para el lector porque incluso puede convertirse en un tono humorístico bajo la figura de la ironía: “Aquí no es el Estadio, con protección policial y con esos mamitas que se revuelcan en el área sin que nadie los toque. Aquí si te hacen un penal no te despertás hasta el jueves a más tardar. Lo que está bien” (Benedetti 1959, 42).

La ironía está presente en todo el texto, pero es incisiva al final. Luego de que propinan una golpiza a la voz narrativa en una enumeración de insultos con triple adjetivación: “Podrido, mamarracho, tramposo”, el tono humorístico del texto, a pesar del cierre infausto para el personaje, se demuestra porque el narrador diezma la gravedad de la escena invirtiendo la agresión por el halago: “Me dijo en otro orden la misma sarta de piropos” (47).

En su tesis doctoral de *Literatura y fútbol: otros horizontes de la literatura en España e Hispanoamérica*, Luis Díaz Zuloaga rescata este cuento y en una nota al pie habla sobre cómo el cuento permite acercarse a los imaginarios e idiosincrasia rioplatenses. Dice Díaz que establece los imaginarios latentes de los grupos sociales a los que pertenecen desde el lenguaje y encuentra anglicismos y galicismos transformados en

el lenguaje de Benedetti, por ejemplo: “fiel” por *field* o “amater” por *amateur* (2014, 164). Pero existen no solamente esas palabras, verbigracia: “Escotes” por *scores*, y no provienen solo de estos idiomas, hay otro tipo de extranjerismos con base en el italiano que son notables: “En la duda, atenti”, “Te lo bogliodire” (Benedetti 1959, 45). Hay una intencionalidad estilística de escribir como se habla desde el uso del lenguaje regional. La migración italiana al cono sur ha producido un sincretismo también en su lenguaje, “bogliodire” es una expresión perifrástica que mezcla dos verbos y equivoca ortográficamente el uso de la v, es un esfuerzo por trasladar a la literatura la expresión del pueblo. Benedetti transforma al cuento en un experimento verbal dinámico, casi un testimonio de la evolución constante del habla en la lengua.

En el nivel semántico hay varias figuras retóricas predominantes, pero, sobre todo, destacan los tropos que Mortara Garabelli clasifica dentro de la *elocutio*, como las virtudes de la expresión (1991, 14). Existen varios ejemplos:

“Le movieron el esqueleto al pobre Cabeza, un negro de mano armada” (Benedetti 1959, 41). Metáfora de la agresividad evidente con que juega y también representa la metonimia del cuerpo como vehículo de violencia. En el mismo sentido: “Entró la hinchada de ellos y le llenaron la cara de dedos a más de cuatro” (46).

“Lo ves venir al jalba con su carita de rompehueso” (43). Otra metáfora que apela a la destrucción y juega con el efecto antitético de anteponerle un sustantivo diminutivo.

“La segunda piña me la obsequió el Canilla, pero a partir de la tercera perdí el orden cronológico” (47). “Piña” es una metáfora de golpe en el cono sur, el personaje reconstruye la golpiza en una consignación imprecisa: “Pensé con cierta amargura y flor de gusto a sangre” (47). Metáfora de lo sanguinario y sinestésico en la exaltación de los sentidos. Estos tropos cumplen a cabalidad con la característica del *agón* que trabaja Caillois porque resaltan la confrontación y rivalidad a la que se expone quien participa en el juego, pero sobre todo ya destaca la barbarie y animalidad que puede surgir en la cancha.

Se distingue también un símil de observación detallada. “Me miró que parecía una lupa” (44).

Entre las metáforas futbolísticas destacan: “Yo era el hombre gol” (44), “Escupir centro” (42). Metáfora de direccionalidad escasa y: “Salí todo sudado con la camiseta que era un mar de lágrimas” (46). Metáfora explícita de la transpiración, otra traspolación del lenguaje popular para denotar el esfuerzo en la actividad realizada.

“Una hinchada piojosa que te escupía hasta en los minutos adicionados” (42). Aquí destaca el mal uso del participio, la hipérbole y el epíteto “piojosa” traducido en la pobreza del aficionado.

“En la próxima me dejan con dos manos atrás y una adelante” (43). Metáfora traída del lenguaje popular, nuevo símbolo de pobreza.

Los tropos que preludian el desastre final del personaje son: “Me reservaron de postre” (46). Metáfora del final esperado con la connotación del deleite sobre el desastre que se provocará en el personaje que incumplió la promesa: “Me había enterrado hasta el ovario” (46). En un lenguaje desencarnado, aquí se expresa un indicio y una metáfora trágica sobre el destino del personaje.

Dentro de estos tropos hay una repetición evidente, un *leitmotiv* que se revelará como una característica esencial del relato futbolístico en el uso del lenguaje y que Benedetti quiere mostrar con una intencionalidad: la metáfora zoomórfica: “Era una barbaridad que una inteligencia como yo trabajase a lo bestia” (44). Aquí acontece la recurrencia de tres figuras, la hipérbole, el símil y la metáfora zoomórfica que expresa un lugar común de la modernidad al mirar al hombre como animal. Para evidenciar la alquimia de transformación, la lista sigue:

“Y el tipo quedó haciendo sapitos pero exclusivamente a cuatro patas” (45-6).

“El doctor Urrutia seguía moviendo los labios como un bague” (46).

“Me hice el gallito” (47).

“La primera torta me la dio el Piraña, aparecido de golpe y porrazo, como el ave fénix”.

El proceso por el que han pasado las metáforas y símiles zoomórficos en la descripción de los personajes convergen en la cita final, en la antonomasia del sobrenombre que designa directamente al personaje. Entonces no solo cambian los individuos destacados en el juego, existe una transformación también retórica en la designación del lenguaje. La metáfora zoomórfica cumple con una intencionalidad explícita fundamental en esta investigación: *los hombres son animales, son seres instintivos necesitados de ser traducidos, evidenciados en su condición y exaltados en el campo de juego.*

Finalmente, en la *trama* narrativa aparece un indicio determinante. Rodríguez se refiere a este concepto como: “Son secuencias en las que se brinda información acerca de los personajes, su situación, el espacio, el ámbito, etc., de manera encubierta o implícita y que se suele advertir como tal al comprender la lectura de la obra. Generalmente, dicha

información se refiere a la acción y destino final de los personajes” (2017, 23). La siguiente cita de “Puntero izquierdo” muestra el fin del personaje luego de haber anotado un gol y no cumplido la promesa de la trampa: “Miré a Don Amílcar y al delegado, a ver si se daban cuenta que contra el destino no se puede” (Benedetti 1959, 46). Este indicio no solo prelude el resultado que se convertirá en trágico para el personaje, sino además las connotaciones que este acto tendrá para su propia vida. Mientras dura el juego, el protagonista es un héroe ovacionado, pero al terminar, su vida se traduce en la pérdida laboral, económica, física, el personaje es un signo destinado a la derrota existencial. La posibilidad vulnerada de la gloria es un eje transversal de los cuentos.

2.2 “A veces, peleaba con su sombra”

Publicado en 1971, su autor es Fernando Alegría. Es un texto sobrio y compacto, de tono sobre todo nostálgico, cuyo narrador se distingue al ser un niño de 11 años, que resignado acompaña al ritual de cada domingo a su padre, un ex campeón de boxeo alcohólico que acude a emborracharse en la canchita del estadio mientras busca pelea con quien se ponga en frente. Cuando encuentra un adversario, muestra un despliegue inicial de destreza y brillo que reúne a un público admirador, pero el protagonista termina irremediamente por ser derrotado y humillado frente a la mirada de su hijo con el que regresa, siempre en silencio, a un hogar de enorme pobreza.

El *narrador* en este texto es homodiegético protagonista, pero el punto de vista narrativo no se centra en su propia historia, se focaliza en su progenitor: “Mi padre no era lo que se llamaba un fanático del fútbol” (Alegría 1971, 25). El presente El transcurso narrativo es dramático y singular porque el narrador de las miserias futuras es un niño: “Extraño para un niño de once años como era yo entonces” (28). Desde una mirada psicológica, el relato cumple con una necesidad de traducirse en la voz del personaje infantil, si en un inicio busca recordar para contar, al final solo precisa olvidar a la “sombra maciza” (inconsciente descripción del padre para Jung) que lleva a su lado. El proceso de recuerdo-olvido de una vida funesta, de una infancia infausta se exorciza a través del relato.

El tiempo es una analepsis completa, de hecho, el presente narrativo del infante es indeterminado. El texto se sostiene a través de las consignaciones imprecisas: “En aquel tiempo” (25), “Recuerdo en particular un domingo” (25). “Tardecita de diciembre” (26). “Ese domingo” (26).

Entre estas consignaciones, la voz narrativa juega con el recuerdo y las imágenes sinestésicas: “Una tardecita de diciembre, asoleada y suave, envuelta en brisas y en aromas de verdes cogollos, luminosa bajo el reflejo de los álamos y los sauces” (26). Se puede interpretar que el centro del relato ocurre en verano, la descripción corresponde a un tiempo anterior al combate en el campo de fútbol, pero el ambiente y la luz natural cambian luego de la pelea, el clima va de la mano con el humor del personaje, verbigracia: “Se encendieron los faroles de las calles y, en vez de alumbrar, crearon otra forma de oscuridad más inquietante, adherida a las raíces de los árboles” (32).

Alegría realizaba un espléndido trabajo con el transcurso temporal, agiliza el relato con verbos de acción cuando sucede la pelea como: “revolcándose, pegarse, apretándose y rompiéndose” (30), pero antes y después ralentiza el tiempo en las descripciones con una sutileza que anticipa la transformación: “Mi padre se levantó, entonces, y caminó hacia la venta de vino. Noté su paso inseguro, la espalda más curvada que de costumbre, la botella vacía en la mano, a la vista de todos –cuando antes la llevaba envuelta en un diario o debajo de la chaqueta–, el pelo ya revuelto...” (29). El tiempo parece detenerse en la descripción del padre luego de haber bebido y buscar el combate; genera en el lector un efecto atrapante, trabajado desde la estática de la escena y profundización en los detalles del personaje ya invadido por el espíritu alcohólico.

Posterior al combate en el campo, se evidencia una consignación subjetiva definida como el “transcurso temporal condicionado por la percepción de un personaje o del narrador” (Rodríguez, 2017, 20). En el cuento dice: “El mundo se detuvo empujándonos en silencio uno contra el otro” (Alegría 1971, 31). En esta escena estática el narrador está junto a su padre ensangrentado, sabe que no tiene nada más que a él y ese destino de contemplación en la derrota.

Otras evidencias aproximativas de este contexto del derrotado se encuentran en el manejo del lenguaje. Este se correlaciona de varios modos con el texto de Benedetti para iniciar a entregarnos indicios de elementos comunes en los relatos futbolísticos. Fernando Alegría emplea el habla regional chilena, usa onomatopeyas con términos de uso popular para adquirir un ritmo narrativo: “Se iban de hacha a la cantina para borrar el polvo del güergüero con una chicha que hacía gorgoritos con los vasos” (27). Del mismo modo, mediante una metáfora zoomórfica focaliza el habla chilena al utilizar los potrillos por copas: “Los que debían jugar se tomaban sus potrillos con rapidez” (27). Así también, el autor chileno juega con los anglicismos plurales para otorgar al relato una jerga propia

del lenguaje futbolístico: “Dirigió entonces sus observaciones contra uno de los linesmen” (28).

Hay varios tonos distinguibles en el relato, en un inicio es un evidente tono in crescendo sostenido en la hipérbole sobre la actitud inicial del ex campeón Morales: “Lo empujaba una especie de ansiedad heroica que yo veía crecer silenciosamente durante la semana” (25). Previo a la pelea y, a pesar de la preocupación creciente del narrador, la reproducción de voz de los personajes (tema trabajado en el texto de Luis Beltrán Almería 1992) presenta un diálogo humorístico luego de que el árbitro pide al ex boxeador comportarse:

“Acto seguido, tocó el pito.

- ¿Y por qué no toca este otro pito?” (29).

Sin olvidar que el narrador es un infante, Alegría presenta un personaje verosímil que, ante la derrota violenta del padre, se sensibiliza. El tono final del relato es triste y enternecedor, contrastado con la dureza del padre:

Se me vino encima la amargura, desde todas partes, sacudiéndome el pecho, oprimiéndome, doliéndome como una garra en el pescuezo Levanté la mirada. Mi padre se había hecho más alto, tocaba las estrellas con su cabeza descubierta. No le veía los ojos, pero se los adiviné tranquilos. Entonces, sollozando en silencio, le tomé la mano y se la besé. Acaso estaba ensangrentada aún. O se la mojé con mis lágrimas. El siguió andando como si no hubiera notado nada. (32)

Esta cita sucede cuando padre e hijo atraviesan un “Pasaje”, probablemente otro símbolo enmarcado en esta investigación como una transición del personaje que ha pasado del triunfo inicial en el combate a su silencio en la pérdida, del reconocimiento público a su regreso al anonimato. La noche ya ha caído y el narrador pasa de atestiguar a sentir la derrota que ahora es compartida, transmitida, quizá como un indicio de que acaso la derrota también se hereda.

En el nivel semántico se reconocen algunas figuras retóricas, destacan las hipérboles y tropos de transformación, coherentes con la pregunta de investigación:

“Ira asesina” (28). Hipérbole expresa de furia.

“Mi padre se había hecho más alto, tocaba las estrellas con su cabeza descubierta” (32). Hipérbole sensible sobre la admiración física de la figura paterna.

“Salían con aire indeciso” (28). Metáfora climática, apelación humoral sobre la desconfianza.

“Sorda voluntad de lucha” (26). Es una cita referente a Morales, un oxímoron que apela a una mezcla sinestésica.

“Uno de los caídos se levantó y le pegó una patada en las costillas al otro. Una patada sin entusiasmo, sin puntería, una especie de pase corto” (30) Esta fabulosa imagen juega con la metáfora futbolística en medio de la batalla, un enlace del *agón* en la rivalidad y el caos del combate.

“La fuerza hostil que le creciera como una mala planta en el pecho se hacía benévola sombra ahora, protectora y alegre como el cielo de verano” (26). Este símil y metáfora también resultan un indicio de la transformación emocional del personaje. Esta etopeya demuestra que el personaje es un ser que cambia en su contexto.

“Estar en la cancha así, en medio de la tarde, era ya flotar en medio del mar, a la deriva” (28-9). Es una metáfora de desplazamiento espacial, de naufragio, desolación, desesperanza, pero, sobre todo, de transformación emocional.

Los tropos zoomórficos vuelven a ser protagonistas en este relato; mientras las sombras secundarias que atestiguan la pelea se traducen metafóricamente como animales terrestres, el resto de símiles se focalizan en aves, probablemente como una figura que represente la posibilidad de vuelo y caída del ex campeón:

“Los espectadores iban y venían desde la cancha al mostrador. En un comienzo caminaban con cierta agilidad, pero, a medida que avanzaba la tarde, los que partían no volvían o bien regresaban a traspiés y, en casos extremos, arrastrándose en cuatro patas” (27). Metáfora zoomórfica que destaca dos aristas: la animalidad humana y la mediatización alcohólica.

“Sacudiéndome el pecho, oprimiéndome, doliéndome como una garra en la garganta” (32) Símil zoomórfico de crudeza, agudizada en el dolor.

“Ese peso hecho de soledad que llevaba auestas como un par de alas, alas de pájaro de presa que ya no vuela” (32). Símil zoomórfico.

“Así caminaba, como un águila abatida a lo largo de paredes interminables” (32). Este símil final es esclarecedor en un texto que se ciñe sobre el verbo recordar. Es el testimonio y la mirada del narrador a su padre. El alcohol se devela como una repetición clave porque los tragos solitarios le “revuelven la memoria”, hacen que el personaje evoque su gloria pasada y busque cíclicamente el campo de juego para sentir un fulgor transformador y su posterior destrucción cotidiana. Esta y las figuras retóricas anteriores son un cierre simbólico, nuevamente expresado desde lo zoomórfico, que esclarecen la transformación del personaje derrotado en contextos lúdicos, donde el personaje accede al combate y el juego en la búsqueda de ser otro.

2.3 “El sueño de Nicoletti”

Publicado en el 2000, es un texto en el que Eduardo Sacheri despliega su habilidad verbal mediante giros temporales trabajados en base a la analepsis, donde la historia onírica es más importante que la vida vacua del personaje. El presente narrativo del relato es el de un anciano que cuenta un sueño donde se mira joven haciendo dupla con un compañero de infancia que se convertirá en un jugador consagrado, “Gomita”. El texto trabaja el sueño recurrente de Nicoletti durante décadas, en el que el personaje muta mientras describe un juego que es incapaz de ganar. Termina cuando el protagonista logra encarar y anotar un gol, resuelve el problema que se plantea en el partido; ese fin se traslada a la muerte del personaje, inmediatamente después de despertar y contar su historia.

El narrador de este cuento también es homodiegético protagonista, cuyo punto de vista se dirige especialmente a la narración de la historia de otro personaje: “A Nicoletti lo conocí en el café, como a tantos otros miembros de esa tribu de solitarios de la cual yo mismo formaba parte” (Sacheri 2000, 173). El narrador anuncia la cuota de fracaso de todos los personajes que se reúnen en el café, son seres ausentes, agrupados desde su anonimato, habla de un conglomerado en el que se siente incluido, parte desde la primera persona del singular hacia la del plural, pero sin entusiasmo, casi como si pronunciara un informe: “Teníamos demasiado fracasos sobre nuestras espaldas como para solazarnos en tertulias festivas” (173). Este *yo* que es *nosotros* no intiman, no hay espacio para la confesión sentimental, al contrario, todo se maneja con enorme cautela: “Éramos demasiado prudentes y circunspectos” (174). El lenguaje de este personaje innominado se diferencia de la jerga futbolística y el habla popular, es reflexivo, preciso en su descripción, incluso culto, medido en sus silencios, respetuoso, nada indagador: “No le pregunté nada. Lo dejé contar y terminar y callarse cuando quiso” (174).

Pero el desplazamiento de Nicoletti al dejar su poltrona, tener la valentía de acercarse al narrador y relatar su sueño genera un parteaguas en el texto. Si en un inicio el lenguaje es formal, escueto y reflexivo, el narrador al concederse el recuerdo de Nicola se transforma en la narración del sueño en heterodiegético y se alterna entre sus cavilaciones en homodiegético protagonista, esto le permite también cambiar el registro del lenguaje, se torna más una jerga futbolística, verbigracia: “Pero justo entonces es cuando el sueño se empieza a poner raro, o mejor dicho cuando empiezan a pasar las cosas propias de los sueños. Porque en la canchita de Gorriti, apenas hecha la pared con

Gomita, Nicoletti tiene que correr cinco metros y está dentro del área. Pero en el sueño no” (176).

El cambio de narrador trabajado desde la sutileza es preciso y evidente en estas líneas:

Quando la angustia empieza a transformársele en llanto Nicoletti acaba por despertarse; está sentado en la cama empapado de sudor; jadeante en la oscura sobriedad de su cuarto de soltero eterno. Se incorporará, encenderá la luz para ahuyentar a sus fantasmas y tomará unos mates. Para el caso da igual. Al día siguiente o al otro, la próxima semana a más tardar soñará lo mismo.

Creo haber dicho más arriba que no interrumpí a Nicoletti. Lo dejé decir, a sabiendas de que no esperaba reacción alguna de mi parte. Tomamos el café, hicimos silencio, y al fin nos despedimos. El hombre tardó una década en volver sobre el asunto. [...] De nuevo está inmóvil con la pelota en los pies. De nuevo le pesan como plomos. De nuevo el marcador central sale a atorarlo a la carrera [...] Lo escucha (porque todos los demás sonidos se acallan súbitamente), cuando le dice: ‘Para vos, Nicola, jugála para vos’. Nicoletti duda. Es como si en el propio sueño estuviese ya acostumbrado a la rutina del sueño. (181-2)

Esta cita es esclarecedora porque no solamente demuestra un cambio de narrador diferenciado en la construcción de cada párrafo, sino también permite distinguir al lector escenas marcadas desde distintos registros de lenguaje. En la primera, en la habitación de Nicoletti, la angustia del personaje está acentuada en la descripción resignada de la voz narrativa sobre un hecho iterativo: la costumbre del sueño fallido. En la segunda, el relato vuelve al café, el narrador es otra vez protagonista y evidencia su indiferencia, su duda “creo haber dicho”, ante el hecho más trascendente que posee Nicoletti, seguramente el único importante. En la tercera, la escena se sitúa en el campo, la diferencia con la cantidad de figuras retóricas es notable: anáfora, metáfora, símil, incluso la introducción del discurso indirecto con la voz de “Gomita”, la cancha se revela como el espacio lúdico donde el lenguaje también puede jugar, exponerse (posteriormente, se delimitará a la cancha como el cronotopo del texto deportivo con implicaciones de transformación que genera en los personajes).

El cambio de narrador puede ser el aspecto de mayor interés crítico en el ejemplo. Guillermo Rodríguez divide al narrador heterodiegético en dos categorías: omnisciente y cuasi omnisciente. El primero lo sabe todo, la diferencia con el segundo es que, a pesar de ser un narrador en tercera persona, observa desde fuera y solo por las manifestaciones externas de los personajes puede deducir su vida interior (2017, 22). En la cita, el segundo párrafo es una clara transición al narrador protagonista, desinteresado ante los hechos que cuenta, pero el primer y tercero párrafo muestran a un narrador heterodiegético que puede

llamar a la confusión del lector en su distinción, es cuasi omnisciente, pero con una característica sutil, elucubra, verbigracia: “Al día siguiente o al otro, la próxima semana a más tardar soñará lo mismo”, “Es como si en el propio sueño estuviese ya acostumbrado a la rutina del sueño”. Estas dos citas definen la dubitación de este particular narrador, no afirma, arguye, supone, conjetura, por eso denomino a este narrador como *cuasi omnisciente conjetural*.

En un cuento sobre el juego de fútbol, Sacheri es coherente y trabaja con libertad, juega así mismo con los elementos del cuento. En el análisis del tiempo realiza saltos, se basa en la analepsis. Se narra desde un presente narrativo en la charla de dos ancianos, pero se distinguen claramente dos tiempos: el evocado en el sueño del juego de fútbol donde se inicia la historia de Gomita con Nicoletti a los ocho años (Sacheri 2000, 174) y el tiempo del narrador fuera del sueño cuando ya son ancianos, es decir, el tiempo del narrador *cuasi omnisciente conjetural* y el tiempo del narrador protagonista. Pero además, dentro del sueño hay un nuevo juego temporal, dentro de la cancha los personajes se transforman, crecen: “Pero Gomita está raro, parece más grande. Y Nicoletti piensa que por qué si tiene que tener once como hace diez segundos cuando armaron la pared en el mediocampo” (176). Entre las inusitadas posibilidades del lenguaje, el lector asiste a una alquimia temporal, en diez segundos los personajes se transforman, crecen, se evidencia una fina prolepsis verbal.

El texto maneja la tensión entre la analepsis y la prolepsis con saltos al pasado y vueltas al futuro del tiempo evocado. El personaje se confunde, pero el lector no: “(Nicoletti ya no sabe juzgar hacia dónde se ha disparado el tiempo)” (177). Luego se disemina por el relato la figura temporal sobre la que se erige, la elipsis. Primero la distancia de 10 años en contar nuevamente el relato evocado y luego la de haber tardado 55 años en resolverlo. Sacheri pasa décadas en contadas palabras. Pero: “¿Por qué después de cinco décadas de suplicio, Nicoletti encuentra puertas nuevas en su laberinto viejo?” (129). El único vínculo entre el narrador y el protagonista es el relato evocado, mentado siempre como una acción iterativa, porque la puerta del laberinto se encuentra al cierre del texto, pasa del hábito del sueño a la singularidad de la resolución final; el texto presenta la transformación definitiva, el cambio de un relato constante sobre la derrota a una conclusión feliz que al ser contada por el personaje solo desencadena la muerte. Este es un ejemplo de que estos textos no ofrecen la conversión definitiva del personaje, el derrotado puede experimentar su transformación en el juego (incluso en el campo onírico), pero esta es de carácter efímero, la derrota para estos seres es existencial.

Otro aspecto que establece los parámetros de transformación para los personajes se encuentra en el uso del lenguaje. Sacheri siempre muestra un estilo preciso, se presenta recursivo. En el aspecto morfológico evidencia destreza en el uso de los adjetivos, utiliza la doble o triple adjetivación para entregar un cuadro claro de la escena o los personajes, es detallista, descriptivo y así también ralentiza el tiempo fuera del relato evocado: “No tenía esa cosa disparatada, anárquica, calidoscópica que tienen los sueños” (174), en cambio, dentro de lo onírico es veloz, contundente, otorga verbos como driblar adversarios, usa y se explaya en la jerga futbolística para entregar una habla regional, específica del dialecto argentino: “Acaba de cruzar una nieta” (183). Una metáfora de la línea que demarca el campo de juego. Como otros autores del género usa anglicismos en la jerga, pero Sacheri sí los distingue en cursiva, probablemente porque divide el uso del lenguaje entre el sueño y la realidad del narrador: “Es Roberto ‘Gomita’ Menuguzzi, centroforward inolvidable del fútbol argentino y europeo, tricampeón en nuestro suelo y quintuple monarca del *scoring* italiano” (178); “El infalible *scorer* argentino” (179).

En la riqueza del estilo, en el aspecto semántico se presentan varias figuras retóricas. Entre las que aluden al aspecto futbolístico destacan:

“Y estuve a punto de maravillarme. Pero después me di cuenta que ya no me da el cuero para semejante despliegue de emociones” (185). Metáfora de desplazamiento en la que el cuero se traduce en cabeza.

“Pelotazo impresentable” (178). Con características de personificación es una hipérbole del mal juego.

“Las piernas le pesan como plomos” (178). Símil de estancamiento, en este caso de miedo a avanzar.

“Y de nuevo levanta los ojos hacia Gomita, que naufraga, brazos en alto, en medio de aquel mar de camisetas blancas” (182). Metáfora explícita del riesgo de un juego difícil.

“De nuevo está inmóvil con la pelota en los pies. De nuevo le pesan como plomos. De nuevo el marcador central sale a atorarlo a la carrera” (182). El relato futbolístico en la resolución del sueño adquiere ritmo y vértigo en las figuras de repetición, para eso se vale de la anáfora, combinada posteriormente con una epanadiplosis en la palabra “vez”: “Pero esta vez, esta única vez, esta primera vez en cincuenta y cinco años el sueño es más claro” (182).

Las figuras retóricas señaladas abundan en motivos de transformación, desde el punto de vista emocional, hasta la descripción de la pérdida de habilidad y físico del

personaje. Estas y la alusión al *agón* en la confrontación de hombres que combaten como animales, contruidos a través de las metáforas zoomórficas, redundan en la pregunta de investigación:

“¿Cómo se la va a tirar a Chiche, o a Palito, o a González si son una jauría de perros? (176).

“Segundo a segundo, esos dos mastodontes lo llevan más hacia la raya” (180).

Este relato futbolístico evidencia la destreza del autor, hay un juego permanente con los elementos estructurales, el narrador, el tiempo, pero también de los asuntos tratados, la dimensión de la realidad y la del sueño. Las transiciones son sutiles pero expuestas como indicios en la descripción del campo, su extensión, el vestuario de los personajes, los tonos del relato, la turbación inicial del protagonista en el mundo onírico donde juega y su transformación emocional luego de salir de él, pero en este texto hay un primer aviso, el personaje derrotado que consigue la conversión existencial, luego del juego se avecina a la muerte.

2.4 “Outsider”

Este texto (2006), de Paul Hermann, es una historia sobre un padre e hijo, ambos jugadores de fútbol. El uno ex gloria de un equipo ecuatoriano que pasa la vida entre el fío y el alcohol, mientras rememora sus hazañas pasadas. El hijo, un jugador barrial que se quedó a un paso de debutar en primera por su baja estatura, aunque su padre secretamente piensa que es por su escasa determinación. El texto narra la búsqueda del padre, encontrado por el hijo en una especie de cantina donde en el culmen de la borrachera, ambos convierten ese espacio en una cancha de fútbol donde olvidan su vida miserable.

El narrador en este cuento es homodiegético protagonista: “Tenía la esperanza de encontrarlo en el campito de indor, en el que de pelado me creía Maradona en el Azteca” (Hermann, 2006, 65). El tiempo verbal del relato en la voz del protagonista es el pretérito imperfecto lo cual denota un narrador que evoca un recuerdo impreciso en el tiempo.

Este texto presenta una novedad en cuanto a la reproducción de voz de los personajes. Al ser un narrador protagonista, destaca los espacios de reflexión propios y lo que no dice, abundan en el cuento las psiconarraciones que Rodríguez define didácticamente como: una reproducción de pensamiento indirecta “donde el narrador, con sus propias palabras, narra lo que el personaje pensó o sintió” (2017, 24), y de sobre

manera destacan los monólogos citados, parte de la reproducción de pensamientos directa donde el narrador cita textualmente los pensamientos de un personaje (Rodríguez, 2017, 24). En este caso, el lector asiste a un *monólogo auto citado* porque es el narrador-personaje quien reproduce sus propios pensamientos. Los ejemplos del texto son:

“Me pregunté si no sería conveniente ir a buscarlo en las cantinas de Chimbacalle” (Hermann, 2006, 66).

“Aunque después, pensándolo bien, consideré que la verdadera pobrecita era mi vieja” (66). Ambas psiconarraciones (sin comillas en el texto original), señalan la reflexión del personaje en su infausta vida común en su acostumbrada derrota existencial al no haberse convertido en profesional.

Los siguientes ejemplos son de monólogos auto citados, (las comillas internas son del texto original):

- “Siempre que estás borracho dices lo mismo, pero bien que en el fondo consideras que soy un maricón al que le faltaron huevos y no estatura para ascender a primera y sacarte de la pobreza’, estuve a punto de soltarle de una puta vez” (67).

“Mucha pena pero yo no salgo a buscarlo’, iba a decirle” (65).

“Pero en el fondo pensando: ‘se acaban las bielas y nos vamos, ojalá chupando se me pase el dolor del tobillo’” (68).

Todos estos ejemplos son los pensamientos del protagonista, su rabia, su desazón y su dolor, lo que siente y esconde. Entonces, se puede aventurar que un texto sostenido en los monólogos y las psiconarraciones, en la palabra atorada, que no traspasa la voz, probablemente cerca al personaje en lo que él mismo creía pensaba su padre: en realidad lo que le faltó para debutar profesionalmente fue la determinación, era un cobarde.

Estas categorías son trabajadas por D. Cohn, quien, citado por Beltrán, alude a la expresión del personaje en la novela moderna europea y propugna unidades, específicas del discurso narrativo, por ejemplo: *psiconarración* y *monólogos*. (Beltrán 1992, 18).

En cuanto al tiempo del relato es una narración cronológica enmarcada en la analepsis. Es un presente narrativo donde se evoca el recuerdo de un domingo cualquiera: “Me dio pena verla sin ánimo ni de quitarse el único vestido decente que guardaba para misa de domingo” (Hermann, 2006, 65). En cuanto a la frecuencia temporal, el narrador es incisivo con acciones iterativas (a pesar de ser narradas por una vez ocurren varias veces a lo largo de la historia), por ejemplo, el hábito de la madre de asistir a la iglesia los domingos, apuntando a que la religiosidad es un signo de decencia en medio de la pobreza del ambiente narrado. La acción repetitiva pasa a través del poder desencadenante

del alcohol en la historia, varias veces se narra como el padre está bebiendo, su insistencia en que el hijo permanezca en la mesa en este menester y es a través del licor cuando los personajes evocan consignaciones temporales precisas, fechas exactas como el partido en que “Liga ganó 7-0 a Emelec o Edison Méndez anotó el gol contra Croacia en Saporo” (68). El alcohol, al igual que en el texto de Fernando Alegría, se devela como un vehículo desencadenante de la memoria.

El uso del lenguaje en este cuento es exclusivamente regional, específicamente ecuatoriano, sobresalen palabras propias del lenguaje vulgar, expresiones y frases como: “verga, chupar, manes, cagas plata, simón, de una, que nos vamos a estar engañando” (68). “Volver a la caleta” (65). Refuerzan este determinismo geográfico quichuismos como “taita”. Mientras, en el campo sintáctico es reconocible el esfuerzo por una simulación de la oralidad en el cuento al utilizar la reiteración del pronombre relativo en el discurso indirecto: “Salí diciendo que no se preocupara, que por ahí ha de estar, que volvía en seguida” (66). También es evidente esta intención en la epanadiplosis este juego con el mal uso del infinitivo en el lenguaje coloquial: “ella planchar, ella zurcir, ella creyendo que la vida podría ser como en las novelas”. Esta cita es pertinente para describir el aspecto socio económico pobre de los personajes narrados al arrojar la escena del ama de casa frente a la telenovela. Hermann juega con este imaginario latinoamericano de la clase popular para reforzar la idea de una clase social determinada.

Características propias del género futbolístico también se presentan en este cuento, las posiciones de los jugadores y el argot futbolístico mediante extranjerismos crean una urdimbre textual evidente: “stoper”, “back centro” (65), “Me agrandé” (66), “Me acaramelé” (65), las dos últimas, al mismo tiempo, son metáforas de transformación. La primera enfatiza la condición de alterar al personaje mediante la hipérbole de la habilidad; la segunda exalta la individualidad del jugador sobre el grupo, distinción que lo nubla y no le permite compartir el balón.

El ritmo para adquirir vértigo y simular la velocidad del juego está basado en verbos en pasado simple para la descripción del recuerdo de las jugadas: “Cuando la pisé y la giré y me colé entre los dos volantes y salté con el balón” (65). Aquí es también determinante el uso del polisíndeton.

En el aspecto semántico, las figuras retóricas enlazan la transformación de los personajes, al igual que en los anteriores relatos, son los tropos los protagonistas: “Pero no bien le pregunté que cómo estaba, supe que hecha mierda” (65). El lenguaje directo de esta metáfora expresa el acabose del personaje.

“Al viejo le daba por chupar, regresaba a los tres días, como salido de una mina de carbón, tembloroso y endeudado” (65). El símil de transformación del personaje se completa con una doble adjetivación que otorga al lector un cuadro más claro de la disminución del personaje.

“Roscas pataeplayos” (65). Metáfora despectiva referida a los rivales, duros, brutales, se completa con la interjección de la preposición.

Se presentan dos figuras retóricas alusivas a la transformación zoomórfica: “Salen de sus cuartos pulgientos, apestosos a pecueca” (65). Esta alusión zoomórfica del texto, si bien no es un tropo explícito como el resto de los cuentos seleccionados, es una personificación, pero conceptualmente se resuelve como una metonimia que en su desplazamiento de sentido no se refiere a los cuartos infestados de pulgas, sino a los personajes animalizados por su suciedad y reclusión, cumpliendo con esta característica común de todos los cuentos de fútbol.

“Topo Carrión” (66). Esta metáfora zoomórfica designa directamente al personaje al reemplazar su nombre por su apelativo. Luis Díaz en su tesis doctoral realiza una taxonomía enumerativa de catorce páginas de objetos, animales, apodos atribuidos a futbolistas reales, pero no reconoce a la metáfora zoomórfica como una característica fundacional que, como demuestra esta investigación, atraviesa a los cuentos de fútbol.

Un ejemplo decisivo sobre el vínculo de la vida del personaje se desarrolla en esta cita: “El barrio del que salió cuando se casó con mi mamá, pero al que siempre regresa cuando la vida le gana una partida” (66). Esta metáfora futbolística es decisiva para representar la relación íntima fútbol–vida del personaje. Mediante esta se muestra un retrato de deuda, de pérdida constante, entonces el tropo es funcional para expresar el regreso a un espacio de derrota (de donde nunca realmente sale). Como conclusión se entiende que la única posibilidad de salida para los personajes está en la memoria, cuando el hijo recuerda sus tiempos de presunción como juvenil de un equipo profesional, cuando el padre rememora junto a sus “canallas” amigos su pasado y gloria efímera en el campo de juego porque fuera de la memoria, su vida es una derrota.

2.5 “Tiro fallido”

Relato de 2014, de Alfonso Gamucio Dagron y Carlos D. Mesa Gisbert, es la historia de un hinchista tibio que promete su suicidio si su equipo no logra salvarse del descenso, paralelamente, el relato se detiene en el jugador insignia de ese equipo parado

ante la instancia definitiva de la falta penal que podría salvarlos del abismo de perder la categoría. Falla el tiro, se oculta y huye del estadio. En medio de la decepción, los destinos de los dos protagonistas se encuentran en la salida de una cantina donde un disparo acontece como incógnita de final.

Este narrador es heterodiegético omnisciente, sabe todo sobre el personaje y su vida interior: “Si falla el penal me suicido. Lo había pensado tantas veces en ocasiones anteriores que ahora sentía asco por su cobardía y falta de voluntad” (Gamucio Dagrón y Mesa Gisbert 2014, 15). El narrador alterna la voz del personaje junto a su condición de omnisciencia, en ese sentido, en cuanto a la reproducción de voces, el texto se construye con base en el discurso directo libre: “consiste en el discurso del personaje incrustado en la narración sin verbo introductorio ni signos de puntuación” (Rodríguez, 2017, 24). En una sola ocasión el narrador concede la voz a un personaje en un discurso directo, el entrenador que señala a Mattera como el cobrador del acontecimiento más importante del cuento, el resto del texto, los pensamientos y reproducción de palabras de ambos protagonistas están mediados por la voz narrativa.

Desde la omnisciencia, el relato se cuenta en un tiempo progresivo condicionado en descripciones de sensaciones y elecciones tanto de Mattera como del hincha. Hay una prolepsis en el inicio del relato situada como indicio, proyección del futuro infausto: “Solo pensar en los de la vereda de enfrente, en los innombrables, en sus risas desaforadas, en el revoleo de sus camisetas listadas, en el grito ‘¡Es para vos, es para vos que nos miras desde la B.!', lo descomponía hasta triturarlo” (Gamucio Dagrón y Mesa Gisbert 2014, 15). Esta es la imagen del peor escenario posible para el hincha acérrimo, una idea con la que juegan los autores para agudizar el sentimiento de desamparo y abandono de este hincha que había sido denostado por sus propios compañeros de barra, es por eso que arriesga la promesa del suicidio si su equipo no vence.

Las analepsis en el relato se relacionan con los personajes principales, son divergentes, apuntan en dos direcciones a la no acción del hincha y a los sentimientos del jugador. El hincha es un personaje demolido por todo lo que no hizo en el pasado: acompañar a su equipo en la Libertadores, su hinchar sin entusiasmo (16); el jugador Mattera es un personaje arruinado luego de fallar el tiro vital y verse en peligro de muerte por la hinchada de su propio equipo, la misma que lo idolatraba en un pasado de gloria y por la que en un inicio no sentía nada y ahora, en la derrota máxima, le había tomado cariño (20).

En cuanto a la frecuencia temporal, el relato sienta sus bases en la acción repetitiva, el acto del penal se narra desde distintos puntos mostrando el dramatismo de la situación, el momento de clímax del texto, el tiro penal que está por desencadenar la tragedia: “Mattera acomodó el esférico en el punto señalado por el árbitro” (17). Para enfatizar esta instancia se evidencia un juego verbal con el lenguaje: “Hoy era cuando y hoy podía ser nunca” (18). Este juego retórico con el tiempo, basado en la epanadiplosis, indica lo determinante del instante, es el punto de inflexión del relato desde el que se decidirá la vida o muerte de los personajes.

En el uso del *lenguaje* se da una intención rítmica con las figuras de repetición, la epanadiplosis doble vuelve a ser jerárquica en el verbo “era” y la preposición “por”, verbigracia: “Era de esperar y era su culpa, por maricón por no acompañar, por no gastarse unos pesos” (16). “Nadie hablaba con nadie, nadie se miraba a los ojos” (20). En este caso, el pronombre indefinido también se usa como de figura de repetición, enfatiza la idea de abandono luego de la tragedia y preludia la derrota definitiva de los protagonistas, luego de la derrota solo puede acontecer la muerte.

En el texto, el lenguaje regional geográfico también se evidencia en expresiones con el dialecto boliviano: “nos vamos p'al carajo” (18), “mejor ves el partido por televisión, ‘k'encha’, pájaro de mal agüero” (17). Esta última también es una metáfora zoomórfica por toda la suerte que representa este personaje. En el mismo sentido se muestra un símil común en el argot futbolístico: “Estos tipos de pronto se estiran como el hombre araña” (18), símil donde el arquero es metaforizado de modo zoomórfico.

Entre otras figuras predominantes en el campo semántico sobresalen las metáforas que apuntan siempre a un desenlace trágico y vuelven a evidenciar de un modo implícito la transformación final de los personajes ante la derrota:

“Placer malicioso” (16). Epíteto de connotación negativa.

“Soplar la pelota si era necesario” (17). Imagen futbolística de desesperación.

“A Mattera le dolió el silencio” (19). Sinestesia que mezcla la sensibilidad del campo táctil, interno y el auditivo.

“¿Por qué escogió lo que escogió? No lo sabía. Nadie lo sabe” (18). Pregunta retórica con énfasis en *alea*, en la fuerza del azar, la elección del destino de ser un ganador o un derrotado.

“El principio de la ignominia” (19). Metáfora del desastre futuro.

“Un sabor a vinagre se instaló debajo de su lengua. Su equipo no merecía gente como él” (15). Metáfora de amargura. Anuncio del inmerecimiento, expiación de culpas y derrota final.

“Se le congeló la sangre” (16). Metáfora de hipotermia, anuncio de muerte.

“Todos son del equipo que se juega la vida en ese penal. Ahora la vida está en esa pelota” (18). Metáfora de desequilibrio existencial, el penal se presenta como el momento decisivo que marca dualismos vitales: vida-muerte.

“Me hizo pasar por el callejón oscuro de los insultos y los escupitajos” (19). Metáfora de ignominia, vergüenza y pérdida de gloria. Estas alusiones son recurrentes en todo el texto porque el tono trágico es constante.

“Estoy muerto pero sin enterrar. Y estoy enterrado sin estar muerto” (19). Calambur. Juego de yuxtaposiciones, coherente con las dualidades del cuento.

Todas las figuras anteriores enmarcan a “Tiro fallido” como un relato que trabaja en paralelo dos historias, el drama del espectador y del jugador. La última escena finalmente termina por conjuntarlos. Cada uno ha sufrido un camino experiencial a través del mayor desastre posible para sus existencias, un penal fallado. Si el espacio del juego puede elevar a los personajes y heroizar el momento, el error también puede condicionar su futuro, hundirlos en el desastre. En el final, el hincha se reprocha su mediocridad, ha tentado el suicidio y sobrevivido, pero deberá actuar para remediar este error del destino porque ante el final del juego, ante la vida ínfima luego de la caída absoluta, la muerte debe cumplirse, es la única salida posible para el personaje derrotado. Su transformación final, como se ejemplifica en las connotaciones del uso del lenguaje, está abocada hacia la muerte.

2.6 “Juan Polti, Half-back”

El texto de Horacio Quiroga, apareció por primera vez en la revista *Atlántida*, de Buenos Aires en 1918. Es un relato breve que explora la tragedia. Un individuo simple deja un club de cuarta división y se ve convertido en el gran defensa central del Nacional de Uruguay por su destreza y dirección para cabecear la pelota. Mientras su carrera avanza, su habilidad decrece hasta que recibe la notificación de que no será más renovado en la plantilla del equipo. La noticia no lo desencaja, esa noche pacta la fecha de matrimonio con su novia y conversa sereno con otros jugadores. Al día siguiente su

cadáver aparece en medio de la cancha de fútbol con una nota suicida apelativa sobre cuando se pierde el orgullo de pertenecer al equipo solo resta la muerte.

Luis Díaz dice sobre este texto que Quiroga pretendía proteger los orígenes del clan (2014, 171). Sin embargo, existe una anécdota que puede aportar perspectivas para el análisis del narrador y el tono del texto en el estudio del lenguaje y estilo:

Este cuento se basa en la historia de Abdón Porte. Fue jugador de Nacional desde 1911 e integró la Selección Uruguaya que ganó el primer campeonato Sudamericano en 1917. Al poco tiempo de ser protagonista de dicho acontecimiento, el Montevideo de entonces se sobresaltó con una noticia imprevista, cuyas ondas han llegado hasta hoy: en el centro del Parque Central, en la mañana del 5 de Marzo de 1918, se descerrajó un tiro. Los amigos asociaron su muerte a una ciega pasión por Nacional. Presintiendo su declinación habría decidido eliminarse, lo que es coherente con las líneas que dejara: solicitó que sus restos fueran sepultados donde descansaban los hermanos Bolívar y Carlos Céspedes (ex jugadores fallecidos por enfermedad), en el Cementerio de la Teja. (Gambeteando palabras 2010)

Se conoce que Quiroga acudió a Montevideo para documentarse sobre este hecho. Esta cita muestra la unión entre la ficción y la realidad presente en el texto del autor uruguayo, quien otorgó un relato fundacional del género futbolístico que está en la fractura entre el cuento y la crónica, evidente en la selección del narrador. En un inicio, este parece categóricamente omnisciente, pero luego devela su condición de heterodiegético cuasi omnisciente, es un testigo no presencial, por el tono del texto se muestra similar a un cronista, verbigracia:

“Como lo supo... son cosas que ignoramos” (1918, párr. 10)

Y luego prosigue:

“Esto es lo que se sabe de esa noche” (párr. 12). Es un narrador que desconoce, no conjetura, solo relata hechos y es subjetivo sobre las condiciones del jugador, pero no es un personaje del relato, de ahí su cuasi omnisciencia.

Respecto a la reproducción de voces, se concede la voz al protagonista a través de diálogos:

“-Yo, señor presidente, quiero honrar el baldón que me han confiado...” (párr. 4)

Y también mediante el discurso directo (las comillas simples son del original):

“El día que no me encuentre más en forma’, decía, “me pego un tiro” (párr. 7).

Estas citas sirven para esencialmente reproducir la condición trágica del personaje desde su propia voz, el anuncio de lo terrible y la conciencia de su palabra inquebrantable.

Luego aparecen las palabras escritas después de su muerte (las comillas simples son del original):

“Querido doctor y presidente: le recomiendo a mi vieja y a mi novia. Usted sabe, mi querido doctor, por qué hago esto. ¡Viva el club Nacional!” (párr. 14). La nota suicida solo demuestra la veracidad del personaje, habla del individuo que no tenía nada más que su brillantez en el juego porque después de ello solo le resta la muerte y que, a pesar de la ignorancia con que es retratado, honra cada palabra pronunciada.

Posteriormente se presenta un fenómeno indeterminado en la reproducción de voces, se continúa a reproducir las palabras del protagonista (tácitamente, sabemos escritas) pero sin comillas. No es un discurso directo, al fijarse en la escritura no es una psiconarración, no permanecen en el pensamiento; el personaje ha muerto, por eso lo clasifico como un *discurso directo libre post mortem*.

Con esta salvedad, escribo la cita directamente como aparece en el texto original.

Y más abajo estos versos:
 Que siempre esté adelante
 El club para nosotros anhelo
 Yo doy mi sangre por todos mis compañeros,
 Ahora y siempre el club gigante
 ¡Viva el club Nacional! (párr. 15)

En el tiempo, el relato es cronológico con reminiscencias al pasado, mínimas analepsis para explicar de mejor modo el retrato del personaje: “Polti tenía veinte años, y había pisado la cancha a los quince” (párr. 6).

Las prolepsis se manejan como una suerte de anticipación, pero desde el aspecto de la trama son un indicio claro del futuro fatal del personaje. Ya desde la tercera línea es un texto de anunciación:

“A veces pierde algo más, que después se encuentra en la lista de defunciones” (párr. 1). La voz del propio personaje anuncia la tragedia, indicio explícito: “‘El día que no me encuentre más en forma’, decía, ‘me pego un tiro’” (párr. 7). En cuanto a la consignación temporal es imprecisa, la cita anterior convalida lo expuesto, además hay expresiones que la jerarquizan como la base del relato: “Esa madrugada”, “el 3 del mes entrante”, “Pasó Polti hacia medianoche”. Al relatarse en un hilo cronológico los hechos, no se destacan repeticiones en la frecuencia temporal, sino acciones singulativas porque ocurren una sola vez en la historia, sin embargo, hay una recurrencia iterativa, los espacios de los afectos: la casa de la novia y la cancha de Nacional, donde acude el protagonista como hábito y refugio.

En el uso del lenguaje, el inicio del relato es singular:

“Cuando un muchacho llega, por a o b, y sin previo entrenamiento” (párr. 1). Es una enumeración caótica, propia del surrealismo. En la misma línea se presenta la siguiente frase:

“Es un paraíso demasiado artificial para su joven corazón” (párr. 1). Metáfora baudeleriana que rememora el pensamiento surrealista. Quiroga fue un autor que poseía influencias de la literatura francesa, conoció el simbolismo y decadentismo, y en los textos futbolísticos, donde se ha demostrado que el despliegue retórico demanda un trabajo exacerbado, su estilo e influencias no podían eludirse.

La transformación del personaje es trabajada desde un conjunto narratológico y retórico porque todos sus elementos están conformando una urdimbre que genera vértigo en el paso de la fama a la derrota. En el nivel morfológico, la repetición crea espacios rítmicos en el texto, en el primer ejemplo en el uso del verbo en pretérito imperfecto, en el segundo, la conjunción funciona en el mismo sentido junto al adverbio de cantidad: “El muchacho lo tenía a conciencia. Tenía, además, una cabeza muy dura” (párr. 2), posteriormente: “Pero la pelota partía demasiado hacia la derecha o demasiado hacia la izquierda; o demasiado alto, o tomaba demasiado efecto” (párr. 9). A pesar de ser oraciones yuxtapuestas, son cortas y generan velocidad en el relato, esta es una característica común del estilo de Quiroga en el campo sintáctico.

El autor uruguayo no desdeña de la jerga futbolística, la emplea y funda un género iniciático (que se ha evidenciado en los otros relatos destaca marcas dialectales regionales conformando un lenguaje articulado comprensible a nivel global), utiliza anglicismos para determinar las posiciones del campo, los elementos del juego y límites de la cancha:

“Llegar desde una portería de juzgado a un ministerio, es cosa que razonablemente, puede marear; pero dormirse forward de un Club desconocido y despertar de half-back de Nacional, toca en lo delirante” (párr. 4.) Otro ejemplo es este símil: “contralanzar una pelota de football que llega como una bala” (párr. 8). Y esta hipérbole “ha sido la gloria de field” (párr. 10).

En el cuento hay una explotación y parodia hacia los lugares comunes en el fútbol: “morir en el campo”, se convierte en asumir un destino real para un personaje de predominancia física, considerado tonto, pero al mismo tiempo honorable, el único capaz de cumplir con la palabra pronunciada, creída, asumida.

La cita paródica y determinante es:

“Yo, señor presidente, quiero honrar el baldón que me han confiado.

Él quería decir blasón, pero lo mismo daba, dado que el muchacho valía en la cancha lo que una o dos docenas de profesores en sus respectivas cátedras” (párr.4). El autor juega con un error semántico de expresión. Burla al personaje futbolístico en general, al lugar común de la palabra poco razonada, pero al mismo tiempo, la hipérbole es una crítica y parodia hacia lo académico. El hombre de acción demuestra más honor que el hombre pensante, es una reivindicación del ser en el campo.

El tono hiperbólico es constante en el texto:

“Nada, menos que la gloria, es gratuito. Y si se la obtiene así, se paga fatalmente con el ridículo, o con un revólver sobre el corazón” (párr. 15). Los juicios morales emitidos por el narrador son propios de la opinión subjetiva de la crónica. Al enterarse Quiroga del suicidio de Abdón Porte (nombre real en quien se basa este relato) fue varios días a seguir los pasos del protagonista⁵. Así, el cuento linda la experiencia personal con la imaginación del cuentista, utiliza características de la crónica como el manejo temporal para retratar al personaje y la introducción de la voz de los protagonistas.

En esa configuración del relato, hay una intención de jugar con los aspectos sonoros, crear imágenes auditivas que apelan a cuanto la fama trastorna al personaje. La primera oración introduce una característica fundamental y específica de los cuentos de fútbol, la metáfora zoomórfica. “Una cabeza que piensa poco [...] puede convertirse en un caracol sonante, donde el tronar de los aplausos repercute más de lo debido” (párr. 8).

Entre otras figuras recurrentes en el aspecto semántico destacan las que apelan a lo futbolístico y la gloria expuesta:

“Este brusco salto en la senda de la gloria lo hizo girar sobre sí mismo como un torbellino” (párr. 4). Símil con un fenómeno de la naturaleza.

“Fuerte alcohol de varones que es la gloria” (párr. 1). Metáfora explícita de gloria.

“Ponía el cuerpo rígido como un taco al saltar” (párr. 2). Símil futbolístico, sobre todo deportivo al compararse con el billar.

“Tenía tres pies: esta era su ventaja” (párr. 8). Metáfora futbolística de buena direccionalidad mientras Polti destaca en el juego.

⁵ A pesar de no ser el centro de este trabajo, se pueden plantear preguntas sobre la intención de Quiroga al escribir sobre fútbol. Bajo la idea de que los discursos del s. XIX, en todo aspecto intentan ingresar al cosmopolitismo, ¿podría el discurso futbolístico también converger en esa intención? ¿A través de la jerga local e incorporación de extranjerismos se está intentando incorporar un discurso regional en un discurso cosmopolita? ¿Los personajes trataron de llegar a ese cosmopolitismo? Se podría aventurar, como respuesta preliminar para futuros investigadores que quieran seguir esta línea, que los personajes de este trabajo resuelven su existencia en la derrota, no arriban al cosmopolitismo porque no se convierten, se transforman de un modo efímero y regresan a lo habitual, no al ser cosmopolita.

Este texto explora los motivos del héroe trágico en sus características y linderos, presenta al personaje derrotado que debido a su habilidad específica destaca y sale de su vida anónima, en ese sentido Polti pertenece a la tradición arquetípica de héroes físicos, posteriormente, el protagonista resuelve conflictos en el campo, conoce la gloria – ampliamente mentada en el texto– y siente la amenaza del decaimiento, su enemigo, su más grande rival es el propio personaje, su capacidad de conciencia y resolución ante la pérdida paulatina de sus habilidades. Su palabra es metonimia de su honor, así decide tomar la única resolución posible de un ser que conoció la gloria en un solo espacio en su vida, el campo de juego, espejo de su condición existencial y al mismo tiempo sarcófago para su gloria pasada, el campo es el testigo directo de todas las transformaciones del personaje.

Todos los cuentos expuestos articulan la pregunta de investigación a través del análisis narratológico y retórico porque configuran una madeja de elementos que caracterizan al relato futbolístico del personaje derrotado. Los elementos de contenido, estructura y estilo como el ámbito, tiempo, narrador, repeticiones, reproducción de voces, tono, uso del lenguaje y niveles de estilo convergen en la creación de contextos que avocan hacia la transformación del personaje, resaltan la derrota como eje en la vida de los protagonistas y sitúan su cambio en la cancha como espacio privilegiado de transformación (Esta articulación será ampliada con suficiencia en las conclusiones).

3. El espacio de representación como determinación del personaje

La cancha es la medida del hombre.

Curso de Fútbol y literatura 2017-2018

El espacio tiene dos perspectivas divergentes, apunta Gustavo Luis Carrera, el concreto que ocupa como número de palabras o número de páginas; segundo, el espacio en el sentido aristotélico, imaginario, en el que se desarrolla el argumento y donde suceden los acontecimientos (1992, 50). Pero Edgar Allan Poe y Horacio Quiroga sintetizan ideas en nociones guiadas por la brevedad, el efecto en el lector, la atención que suscita el texto y señalan: el espacio es una parte esencial de la composición, es decir, es su estructura.

El concepto de espacio en un relato se reduce, en primera instancia, a cumplir un cometido “puramente ancilar: es el soporte de la acción” (Garrido 1996, 207). Sin

embargo, estudios posteriores sobre el espacio como componente estructural de la narración demostraron su importancia como aspecto determinante en relación con otros elementos como el tiempo (cronotopo), la acción y especialmente, los personajes y su comportamiento. Bajtín en su *Teoría y estética de la novela*, cimentó estos estudios al clasificar la historia de la novela desde este aspecto.

La noción del espacio se devela como trascendental en la experiencia humana. Los infantes necesitan recorrer las distancias para adquirir habilidades sistémicas determinantes en su vida futura sobre direccionalidad, destreza corporal, posicionamiento respecto a objetos. En el caso del arte, la capacidad creativa proyecta sus ideas mediante la espacialidad y le agrega significados y símbolos, la psicología jungiana ha profundizado en este sentido como mecanismo revelador del inconsciente.

La *poética del espacio* que trabaja Bachelard tiene relación con los estudios retóricos y motivos literarios, por ejemplo, la épica, la novela bucólica, la novela de caballería, el amor cortés. La Edad Media destacó estas temáticas y posteriormente el teatro barroco jerarquizó el uso de la relación entre escenario y personajes, un ejemplo es Calderón de la Barca en sus autos sacramentales.

En el caso del texto futbolístico, el espacio no solo se nutre de esta tradición, la incorpora y la destaca como motivo central del relato, su función inicial es ancilar, pero sus relaciones se vuelven indeterminadas porque se ramifican, porque el espacio es centro y margen de las acciones narrativas, se vuelve el universo ineludible de la creación textual. En los textos seleccionados se demostrará la intimidad narrativa que guarda el espacio y el personaje. En el caso del personaje derrotado, la fuerza abarcadora del espacio, mediante la acción lúdica, lo transformará, redimirá su existencia en el campo de juego, cronotopo decisivo del personaje.

En el cuento “Puntero izquierdo”, los espacios significantes son los campos de fútbol *amateur* donde se narra sucedieron actos violentos:

“La cancha de Propios se presenta como una elipsis de violencia” (Benedetti 1959, 41).

El “Campito del Astral, donde mataron a la vieja Ulpiana” (41).

La “Canchita del Torricelli, donde le movieron el esqueleto al pobre Cabeza, un negro de mano armada” (41).

Una figura retórica alusiva es “El pastito”. Una metonimia de la cancha. El narrador protagonista afirma: “Hay que estar sobre el pastito, allí te olvidas de todo” (42).

Este es el espacio fundamental, de abstracción porque significa otro territorio, que incluso va más allá del pacto, el trato, la mafia (42).

En este texto, la palabra “acordáte” abarca lapsos temporales indeterminados, y al mismo tiempo son evocados como elipsis: “Y si no acordáte del campito de Astral donde mataron a la vieja Ulpiana [...] Y sino acordáte de aquella canchita de mala muerte, creo que la del Toricelli” (41). El recuerdo apunta aquí a la relación entre la memoria y la cancha, presentado en forma de anáfora. Ante su situación desvalida, incierta, desde el hospital, el personaje narra su tragedia con ironía, recuerda al “pastito” como la instancia donde puede demostrar su destreza, la única posibilidad, en medio incluso de la violencia, para jugar y ejecutar el olvido de su trabajo sin futuro, del sufrimiento de su madre, de su existencia vacía sin el campo.

En “A veces, peleaba con su sombra”, la demarcación de espacios sitúa la acción en los perímetros de la cancha, metáfora espacial de un cuento que retrata a personajes marginados. La primera referencia es la “cancha de fútbol de Tropezón” (Alegría 1971, 25). El texto continúa: “Esperaba el domingo y el viaje a la cancha con un temor escondido que, a veces, me dejaba sin aliento” (26). El narrador protagonista prelude, siente y sabe que la cancha es el espacio de la transformación del padre, pero comprende también va a ser el territorio de donde regrese expuesto ante su derrota.

Hay un espacio determinante en el cuento que produce una íntima relación como instancia de cambio para todos los personajes: “Los espectadores iban y venían desde la cancha al mostrador. En un comienzo caminaban con cierta agilidad pero, a medida que avanzaba la tarde, los que partían no volvían o bien regresaban a traspiés y, en casos extremos, arrastrándose en cuatro patas” (27). Esta cita es fundamental para entender la transición que presenta el cuento, algunos personajes son absorbidos por el bar, en sentido similar la absorción es una característica del juego al que se entrega el participante, como en el acto alcohólico (Huizinga). El mostrador como metonimia de la cantina cumple un ciclo existencial, pasa de testigo a agente (Bal) de cambio para los personajes, aquellos que también, en el ciclo zoomórfico, inician de pie y terminan en “cuatro patas”. Una evidencia clara de cómo el espacio influye en la transformación de los personajes.

El “Ambiente de fiesta” es descrito en el cuento como una ceremonia que decae cada fin de semana: “La cancha era, el domingo por la tarde, una especie de vasto anfiteatro donde ejecutaban las ansias de aventura subyugada durante la semana” (Alegría 1971, 27). Entonces, el cronotopo de la cancha (confluencia entre el espacio y el tiempo que determina a los personajes) se convierte en el espacio de jolgorio y libertad ante una

vida infame: “la canchita parecía una alegre fonda con sus banderas chilenas de papel” (28), pero también se debe considerar la acepción de “anfiteatro” como fin de vida, la fiesta producida es la antesala del cambio, luego de este queda la sensación de muerte.

La descripción de los “espíritus” de la cantina otorgan una sentencia: “En la cantina quedaban algunos de espíritu poco deportivo, o individuos de larga experiencia, sabiendo que allí volverían todos, tarde o temprano” (28). La belleza de esta cita es por su resolución, la cantina es el destino, es un origen y fin. Mientras el juego dura, mientras esa otra vida se reproduce en la cancha, los más experimentados esperan en el espacio donde todos los derrotados vuelven, no importa ganar o perder en el juego, su vida es un retorno a la derrota.

En la antesala del combate, el narrador protagonista cuenta su inquietud porque conoce el final: “Estar en la cancha así, en medio de la tarde, era ya flotar en medio del mar, a la deriva” (28-9). La cancha es el cronotopo del relato, se trastorna, es un espacio metafórico, casi alucinatorio, representación del avecinamiento de lo terrible, del naufragio esperado. Luego ocurre la metamorfosis: “Y pronto la cancha, en la zona del corner, se transformó en un campo de batalla” (30). Esta cita es importante porque evidencia el cambio, la alucinación inicial del narrador ha mutado en concreción, la esquina donde también se vendía alcohol ha cambiado en campo de batalla, ha absorbido la cancha porque dentro del *agón* todo puede ser transformado. La esquina del vendedor de licores y comistrajo se revela como un lugar desde el que el mundo ebrio entra y transforma el campo, es un vértice del caos (27).

Posteriormente, el tranvía donde suben siempre en silencio, vehículo y espacio que también aparece en el cuento de Quiroga, se delata como lugar de tránsito, regreso a su vida anodina, la prosopografía se completa con el cambio de luz por la caída de la tarde, la luz no alumbró, “crea otra forma de oscuridad”, la gente cambia de aspecto, “como si en el atardecer hubiesen recibido secretas llamadas y presentimientos de una vida nueva” (32). Así, el narrador asimila, comprende los indicios y somete a todos al regreso a una vida miserable, triste. El cambio ocurrido en el campo de batalla es inútil, efímero, solo una promesa alucinatoria, el infante lo sabe bien, su padre vuelve solo como una “sombra maciza” (32).

El espacio final es la vivienda de los protagonistas: “Al entrar a la casa, donde vivíamos solos, en el pasadizo oscuro, me acarició la cabeza, me empujó hacia el cuarto que nos servía de comedor, de sala, de todo” (33). La descripción final delata la última tristeza del personaje, el espacio permanente donde se ancla el derrotado en busca de un

nuevo vaso. La cancha, la cantina, el cuarto conforman un cono donde los espacios se reducen, marcan un mapa estructural del relato que va desde la transformación efímera del personaje en la batalla hasta la constancia alcohólica de una vida derrotada.

En “El sueño de Nicoletti” hay dos espacios marcadamente trascendentes: el espacio narrativo real desde el que parte el relato: la barra del café de la “tribu de solitarios”; y el espacio de representación, evocado en el sueño del protagonista, la cancha, primero dilucidada como el potrero de Gorriti (Sacheri 2000, 175).

Las canchas de Gorriti y luego “la canchita del Arroyo, donde juegan todos tipos de doce para arriba” (175) se presentan como instancias marginales, de tierra dura, pelada, sin pasto y con alambrado roto, son el lugar de la ensoñación infantil, el punto ancilar desde donde se transforma el espacio onírico.

En la descripción del sueño se teje el proceso de un espacio narrativo singular, cambiante: “Primero sospeché que sonaba ordenado porque seguramente se trataba de un relato manido de tanto contarlo” (174). Inicialmente, hay un orden en el caos onírico debido a la oralidad, el espacio del sueño de devela como el de la representación, lo onírico se presenta como una nueva dimensión de la realidad, proyección del deseo oculto del personaje, al igual que Gomita, de también haberse convertido en un profesional. La canchita marginal se vuelve estadio, el espacio onírico brinda capacidades transformadoras:

Pero justo entonces es cuando el sueño se empieza a poner raro, o mejor dicho cuando empiezan a pasar las cosas propias de los sueños. Porque en la canchita de Gorriti, apenas hecha la pared con Gomita, Nicoletti tiene que correr 5 metros y está dentro del área. Pero en el sueño no, Nicoletti corre como win izquierdo, pero la cancha alcanza una dimensión interminable. Y la línea del costado no es un simple invento: existe y está pintada rectamente de cal [...] Y en medio de la extrañeza Nicoletti levanta los ojos y como siempre Gomita se la tira bien abierta, pero Gomita está raro, parece más grande [...] Pero es así nomás: Gomita tiene puesta una camiseta de esas que usan los profesionales y que en las láminas aparecen pintadas a color. (176)

Esta cita muestra las negaciones del protagonista ante el terreno desconocido, se siente desplazado, incómodo ante la materia oscura del sueño. En primera instancia, Nicoletti se sentía en una *tumba de sueño*, “donde las sepulturas no tienen otro fin que brindar la seguridad de un sueño de piedra o de plomo” (Nancy 2007, 60). Esa tumba dura 50 años, a pesar de su irresolución, el sueño era constante, siempre el mismo, pero el sueño muta, lo desafía, transforma a Gomita y demanda lo mismo del protagonista, Nicoletti, incapaz de ser distinto en la vida tampoco lo puede ser en lo onírico, cuando

finalmente arriesga su rol en la cancha, transgrede su naturaleza, se convierte, muta el espacio de representación condicionado y despierta. La transgresión del espacio onírico, la salida de la tumba, paradójicamente se traduce en la muerte.

En “Outsider” se presentan, aunque de modo poco detallado, algunos espacios significantes. La primera alusión es el espacio abierto del Estadio de la Ferroviaria, instancia donde inicia el relato como testigo de las destrezas de la voz narrativa, campo paralelo, agrandado, a la canchita de la infancia donde soñaba ser otro:

“Tenía la esperanza de encontrarlo en el campito de indor, en el que de pelado me creía Maradona en el Azteca” (Hermann 2006, 65). La aspiración de transformación para el personaje ocurre en el imaginario de la cancha, es el único lugar de posible cambio para redimirse de su pobreza vital.

El espacio íntimo de la cocina es el punto de partida para el resto de acontecimientos en el relato, es donde la madre llora porque el esposo ha vuelto a escapar con pretexto de comprar una gaseosa (65), desde ahí inicia la búsqueda del alcohólico ex futbolista que vive de sus recuerdos. La cocina es descrita como el espacio de separación de género para un personaje que desprecia lo femenino y su relación con la abnegación y la pobreza, desde ahí los personajes masculinos del relato huyen para buscar su gloria perdida en la cancha, en la cantina y su memoria.

En relación a lo expuesto, en su libro sobre imaginarios latinoamericanos, Fernando Aínsa piensa en los escenarios y personajes de la realidad sociocultural como ejes dimensionales de representación:

Entre las manifestaciones gozosamente incorporadas a una temática que aspira a reflejar la compleja realidad sociocultural contemporánea a través de una visión más antropológica que política o meramente estética figuran las deportivas, cuyos escenarios y héroes encarnan auténticas alegorías existenciales. Tanto por su dimensión individual, el ascenso y la fama del ídolo, o la derrota final que marca su inevitable destino, como por la colectiva, el fútbol, el boxeo y el béisbol. (2002, 203)

Este cuento juega con la realidad sociocultural, explota la cultura popular al intentar reproducir su lenguaje y retratar sus figuras. Aparecen personajes traídos de la realidad como “Pito Freire” o “El Camión Correa”, ex glorias caídas en desgracia, configuradas a través de los espacios que habitan. En el recorrido de búsqueda del padre se alude al Quito popular, se nombra a La Marín, La 24, San Blas, La Plaza del Teatro, Chimbacalle (Hermann 2006, 66). Su rastreo se dirige hacia los prostíbulos y cantinas de esos sectores, traducidos como escenarios de desposesión, refugio efímero de los

derrotados, espacios liminares dentro de la propia ciudad donde acuden los *outsider* en la vida.

El escenario final determinante del relato es *Fuera de Juego*: “salón de focos amarillentos, mesas de vinil y sillas de cuero sintético que un vecino pastuso ha montado en el primer piso de una casa en eterna construcción, para que la gente del barrio tenga donde ir a chupar” (66). Es este el cronotopo de desfogue social donde el tiempo se relativiza con el alcohol, el refugio donde acuden en tropel los derrotados existenciales, es la más clara posibilidad de metamorfosis del espacio y personaje porque cuando entra un balón a la cantina “empezamos a retirar las mesas, hicimos arcos con sillas, y hecho verga de borrachos, nos pusimos a meterle goles a la vida por más arqueraza que ésta sea” (68). El nombre del bar es una metáfora literal de donde están los personajes cuando termina el juego, de su vida derrotada que solo puede cambiar en cualquier simulacro de cancha, cronotopo de la transformación.

“Tiro fallido” hace una explícita relación del lugar de destino de los perdedores, el infierno representado como el descenso en el argot futbolístico:

“La ‘B’, la de los perdedores y fracasados” (Gumucio Dagron y Mesa Gisbert 2014, 16). Esta instancia señala el mojón de partida, el lugar desencadenante para la tragedia del personaje. Solamente nombrarlo, aludir a él es una situación impresentable para el hincha que solo puede traducirse como un combate de resistencia:

“Y ahora estaba en el umbral del desastre total, del estigma imborrable [...]. En una guerra no hay segundo puesto, pensó, solamente la derrota, solamente ganadores y perdedores” (16). En esta cita se ha jugado la característica por antonomasia del texto futbolístico, la presencia del *agón* como espacio de confrontación. Existe una instancia en que el fútbol simboliza la guerra, su división de partes confrontadas, la delimitación del espacio para saber quién es uno a través del enfrentamiento con el otro. En este texto, todos son derrotados.

Las alusiones a la antítesis del paraíso son vastas, Gamucio y Mesa no dudan en ser explícitos:

“La hinchada se volcó al estadio y lo colmó... para salvarlos del infierno” (17). El escenario futbolístico (al que Mattera no volverá) es la tumba metafórica del personaje, de ahí sale vituperado, disminuido, amenazado ante la muerte que lo encontrará en su espejo, el hincha que promete el sacrificio por los “colores del club” tras haber fallado el acontecimiento crucial:

“Círculo que indica el lugar desde donde se cumple el rito” (18).

Este círculo es el lugar del penal, el punto de quiebre dentro de la cancha, la marca que determina la resolución de los protagonistas, ahí radica el manejo de tensión y clímax del texto presentado en una metáfora mortuoria, el fusilamiento que decide la existencia de los personajes.

El cuento muestra historias bifurcadas que terminan por unirse ante la potencia de la tragedia. El espacio final para el jugador Mattera: “El Refugio”, un bar de anulaciones y nulidades: “Nadie hablaba con nadie, nadie se miraba a los ojos. Pero también eso lo perdería” (20), testigo de la decadencia de la otrora gloria del equipo. El personaje acude para esconderse y beber en el sepulcro de la memoria que ahora lo delata.

Paralelamente, se relata el espacio final para el hincha, el hospital donde lo recuperan del tentado suicidio con una bala que le había rodeado el cráneo. El personaje sale ileso, incrédulo de sobrevivir. Fuera del bar, al borde de la noche ocurre el encuentro final de “una silueta con la cabeza vendada” con el otro derrotado que marcó el destino de ambos personajes. Ante la derrota mutua en las gradas y en el campo, solo puede acontecer la idea de la muerte.

En “Juan Polti Half back” los espacios son muy escasos en un texto con tono de crónica centrado en las motivaciones del personaje para comprender las razones de su suicidio.

En orden de apareamiento, los espacios pueden dividirse en abiertos y cerrados: la cancha del club de quinta – el club Nacional (sede) – la casa de la novia – el tranvía – las calles de Montevideo.

En los espacios cerrados, la casa de la novia es un lugar de tránsito, pero ciertamente importante porque su visita era habitual, se puede considerar el lugar de los afectos, sin embargo, nada comparativo al afecto esencial por el club que lo empuja a la muerte. El otro espacio cerrado es el tranvía que cuenta con una larga tradición como espacio de paso y cambio de realidad en la literatura, basta citar dos ejemplos: “Continuidad de los parques”, de Julio Cortázar, en el que desde una estación de tren parte el personaje principal hacia un espacio donde la realidad y la ficción terminan por mezclarse, o “El sur”, de Jorge Luis Borges, donde su viaje en tren se convierte también en un viaje hacia el pasado. En el texto de Quiroga, anterior a los dos citados, el tranvía (el último descrito antes del suicidio) puede ser un espacio de paso decidor, una oportunidad de resolución final, el umbral que separa al personaje de su vida. Las calles de Montevideo son el escenario de la gloria fulminada, el escenario donde el pueblo llora a sus verdaderos héroes.

Lo trascendental en este cuento, el significado mostrado como dualidad se focaliza en la cancha, la primera del “club ignorado de quinta categoría” desde donde parte hacia la gloria y luego la cancha de Nacional, destino escogido para la muerte. Como una condensación de la importancia del cronotopo en los cuentos de fútbol, este texto trasciende los linderos de la representatividad porque todo se expone hasta sus últimas posibilidades en el campo: el peso de la gloria, el decaimiento, el fracaso y el punto de la muerte. La cancha es el espejo del personaje derrotado, en sus límites reside el sentido de ocupar ese espacio, el significado existencial del jugador. Para Juan Polti es una metonimia del ser, de su talento, refleja su conciencia y su ánimo, sabedor de que no tiene nada más fuera de ese espacio entiende que su palabra, su avocación a la muerte cuando termine el campo es toda su verdad.

La tradición del espacio en la literatura es amplia, en el siglo XX la teoría literaria la vincula al tiempo, problemática que también ocupa a la física. Mijaíl Bajtín en la *Teoría y estética de la novela*, genera un concepto decidor en la representación artística, el cronotopo: “Aquí el tiempo se condensa [...], se vuelve compacto, visible para todo arte, mientras que el espacio se intensifica, se precipita en el movimiento del tiempo, de la trama, de la Historia”. (1979, 237-8).

Para comprender estos escenarios se puede efectuar una analogía de la novela *Nada* de Carmen Laforet, donde el ambiente oclusivo y los espacios cerrados funcionan como agentes desencadenantes de acciones y detención temporal; o el caso emblemático de *El corazón de las tinieblas*, de Joseph Conrad donde la selva africana, mediante una metáfora, toma las características del poderío y misterio de una mujer. En esa línea de lectura, se ha demostrado, mediante el análisis de los cuentos seleccionados, que el campo de juego se presenta como un agente detonante de acontecimientos. Es en la cancha (o en su simulación, “Outsider”), donde los personajes se obligan a actuar según motivaciones distintas e inusuales a su vida diaria, es en este espacio donde el tiempo se relativiza. La cancha es el motor prefigurado de la transformación del personaje derrotado, es el agente impulsor del cambio, por eso denomino a *la cancha como el cronotopo fundacional en la historia de la literatura futbolística y deportiva*.

Capítulo segundo

El personaje derrotado

Se dio cuenta que no tenía nada que perder,
sino más batallas.

Gerardo de la Torre, *Los muchachos locos de aquel verano*

Pensar en una tipología y conceptualización de los personajes es una tarea ardua. Así reflexiona Antonio Garrido luego de analizar la historia del personaje en la novela, para ello cita a Tzvetan Todorov: “La categoría del personaje –dice– es, paradójicamente, una de las más oscuras de la poética. Sin duda, una de las razones es el escaso interés que escritores y críticos conceden hoy a esta categoría como reacción contra la sumisión total al personaje que fue regla a fines del siglo XIX... otra razón es la presencia, en la noción de personaje, de varias categorías diferentes [sic]” (1996, 67).

Seguramente esta lectura es acertada, en las más de 500 páginas de ensayos de varios autores sobre conceptualización, teoría y definiciones sobre el cuento en *Del cuento y sus alrededores*, no se realiza una conceptualización específica sobre la categoría del personaje, las preocupaciones giran en torno a la economía del lenguaje, condensación, brevedad, efecto en el lector, teorías estetizantes que lo definan. Carlos Pacheco, ante la problemática, usa una paradoja para definir al cuento en general: “como el más definible y menos definible de los géneros” (1992, 13).

En la problemática expuesta, esta investigación encontró una dificultad en la indefinición de la categoría que es el objeto de estudio: el personaje derrotado. Desde la literatura las aproximaciones son escasas, Umberto Eco en *El cementerio de Praga* testimonia de este modo la relación con la derrota:

No tenía patria, viví en ciudades distintas [...] corregí galeradas para por lo menos tres editoriales (universitarias, nunca para grandes editores) [...]. Los perdedores, como los autodidactas, tienen siempre conocimientos más vastos que los ganadores. Si quieres ganar tienes que saber una sola cosa y no perder tiempo en saberlas todas, el placer de la erudición está reservado a los perdedores. Cuanto más sabe uno es que peor le han ido las cosas. (2010)

Los personajes de los textos seleccionados tienen una íntima relación con la derrota, conocen a profundidad las vastas carencias de su existencia, por eso juegan, para

ser otros. Ante la escasez de cuerpos críticos se ha decidido tomar características del texto *Juegos de seducción y traición*, de Ana María Amar Sánchez (2010) en su capítulo denominado “Instrucciones para la derrota” para retratar a los personajes de los cuentos de fútbol.

La autora cataloga un breviario de representaciones literarias en que la derrota es el eje, distingue el concepto de perdedores o derrotados de los fracasados. “Esto significa comprender la irreconciliable distancia que media entre la resignación, la aceptación o, incluso, la traición de los segundos frente a la resistencia y la capacidad de memoria de los primeros” (Amar Sánchez 2010, 11). Cree la autora que el derrotado es una figura atravesada por la historia, “es el resultado de una coyuntura trágica, deviene perdedor a partir de una elección consciente” (25). En los relatos seleccionados, los perdedores apelan a la transformación mediante el juego, entran a él en una elección consciente, libre, en este terreno del *agón* (Caillois) desarrollan los aspectos lúdicos que les permiten la transformación efímera. No es importante que al final del juego cada uno vuelva a su vida de miserias, el poderío del juego está en el abandono placentero de ser otro mientras dura.

Amar Sánchez utiliza una figura subalterna en la literatura latinoamericana para categorizar la derrota, los detectives, los define como: “ya no se trata de profesionales sino de un grupo de ‘sobrevivientes’”, son seres casi marginales que se enfrentan al sistema (2010, 65). Esta situación relativiza sus procedimientos y los expone a otras situaciones en el margen de la ley porque en la novela latinoamericana no saben cómo enfrentar las “reglas de juego” del investigador clásico, “su falta de saber, de dominio sobre la situación, les escamotea el espacio” (65).

La transformación de esta figura ocurre a ojos del lector porque su movimiento del centro al borde permite crear un nuevo nexo con el receptor: “Este cambio en la función y el lugar del protagonista es esencial: se ha desplazado del espacio central del que sabe, tiene el poder y la ley a su favor. Desde su nueva marginalidad, los detectives ya no desafían al lector con su ingenio, no juegan el juego de la inteligencia” (66). Los textos generan una nueva alianza con el lector porque el detective que fracasa, antitético al canon de la novela policial, tal vez sea quien mejor represente la pérdida del poder y su distancia con el héroe clásico (69). La complicidad con el lector se establece al mostrar las cuitas del héroe, su caída y su reconocimiento de tornarse disminuido como ellos. Esta singularidad otorga otro elemento al texto literario, “introduce una inquietante inseguridad” que lo vuelve verosímil. Ejemplos paradigmáticos son “Pito” Freire, el “Camión” Correa o “Morales”, el ex campeón de boxeo, irreconocibles en su derrota y

por eso anexados a los seres anónimos de la cultura popular. Amar Sánchez define esta posibilidad como crucial, la de ser “un perdedor vocacional” (70).

La imposibilidad de ganar el juego en un contexto adverso es una característica del derrotado: “La improbabilidad del éxito en un mundo en el que ninguna clase de justicia podrá alcanzarse” (70), convierte a los textos en un manual de perdedores porque narran la pérdida de poder del protagonista. En el caso de los textos seleccionados todos los personajes no pierden simbólicamente en la cancha, al contrario, ese es su escenario de libertad mutable; el otro, en el que pierden y al que vuelven consuetudinariamente es a sus propias vidas. La autora entonces otorga una idea: El personaje ya no juega a ganar sino a sobrevivir.

Amar Sánchez se vale del libro *Perder es cuestión de método* de Santiago Gamboa como perteneciente a la saga que retrata personajes derrotados. En la dedicatoria remite a las historias de otras novelas con este tema: “porque en ellas los individuos que sentía de mi bando perdían indefectiblemente, pero sabían muy bien por qué perdían, como si estuvieran empeñados en formular la estética de la más contemporánea de las artes: la de saber perder” (71). Esta frase guarda un sentido fundamental que adquiere el perder en estos relatos: “en un mundo corrupto donde los gobiernos son responsables de los crímenes y las leyes protegen a los asesinos el triunfo siempre es sospechoso” (72).

Entonces la derrota no es una situación únicamente individual, adquiere una dimensión ética política porque el derrotado cumple con un proceso de resistencia existencial, en la adquisición de conocimiento ante la sordidez sistémica. Amar Sánchez cita *Arcángeles* de Paco Ignacio Tabio II, donde se muestra su elogio: “En medio de tanto culto a la victoria, éstas son historias de tremendas y no por ello menos heroicas derrotas. Historias que tienen que ver con la tenacidad, el culto a los principios, la política entendida como moral trágica y terrible” (71). Lo terrible para los personajes de los cuentos seleccionados es siempre el combate contra su propia vida, contra la aniquilación cotidiana de ser un nadie entre los miles de *nadies* que la ciudad aplasta y entrega. En todos los relatos se cumple un rito; acudir al campo que es la medida del hombre y entregarse a ese espacio existencial que narra historias tremendas de transformación.

Una cita sobre los detectives es un molde para retratar las historias de los personajes encontrados en textos que se distancian en cien años de tradición literaria latinoamericana, desde “Juan Polti Half-back” hasta “Tiro fallido”: “Estos detectives perdedores no sólo son antihéroes fracasados que extreman las figuras del policial negro, sino que también son personajes que arrastran consigo la historia de su tiempo” (72). Los

personajes de los cuentos de fútbol no son antihéroes, no arriban a esa categoría, son seres signados por su destino, trabajadores de fábrica, ex campeones, pensionados solitarios, ex jugadores profesionales, jugadores que no fueron, ex hinchas, suicidas, derrotados, todos derrotados arrastrando sus miserias, su dolor y su rabia cotidiana, su esperanza desnuda en el juego, sus cicatrices marcadas en el cuerpo y la memoria. Los cuentos de fútbol, como todas las artes, no pueden escapar de su tiempo.

1. La transformación onírica en “El sueño de Nicoletti”

Toda existencia parece en sí redonda.

Karl Jaspers, *Von der Wahrheit*

a Quien prefija omnipotentes normas
y una secreta y rígida medida
a las sombras, los sueños, y las formas
que destejen y tejen esta vida.

Jorge Luis Borges, *Límites*

En este texto hay dos tipos de personajes, los que pertenecen a la “barra del café”, seres “anónimos, fantasmas, prudentes, circunspectos” (Sacheri 2000, 173). Tipos anónimos, incluso desconocidos entre el resto de sombras con quienes habitan y comparten ese espacio durante décadas. Son los personajes reales, ahí está el anciano Nicoletti; y están los otros, los que empiezan en el campo de Gorriti y terminan jugando en una cancha “infinita” que se extiende ante sus ojos en segundos, lo protagonizan Nicoletti y Gomita adultos, ataviados de profesionales. Son ellos los personajes del sueño.

Entre los personajes del sueño hay una comprensión indecible, los dos jugadores, como en un sueño en que no necesitan hablarse, van más allá de las palabras, seguramente también está ahí simbolizada la vida en as y envés de los personajes; el uno ganador, el otro perdedor, pero conectados por su infancia, por fibras sentimentales y oníricas íntimas. El siguiente discurso directo así lo demuestra: “Vos me entendés Nicola, vos me entendés. Yo con los demás no sé. Pero con vos te la tiro sin mirarte y sé que estás” (175).

Al narrador, el sueño le parece siempre “redondito”, manido de tanto ser contado, por eso lo sorprende en un inicio, pero luego se caotiza, “se empieza a poner raro, o mejor dicho, cuando empiezan a pasar las cosas propias de los sueños” (176). A este tipo de sueños Freud los ha identificado dentro de una propia lógica donde aparecen elementos comunes como el desplazamiento, la condensación, la abolición de nexos lógicos.

Rosalba Campra 2012, en *Relatos de sueños y relatos fantásticos*, bromea y los considera como los *sueños oníricos*, mientras otros parecen demasiado *sueños reales*. La primera parte del sueño de Nicoletti correspondería al *sueño real*, mientras la segunda sería el *sueño onírico*, aquel que demandará una vida para ser resuelto, probablemente por sus características que descuadran toda lógica, todo campo de realidad para el personaje. Ni siquiera en el sueño es capaz de asumir otra postura a pesar de la repetición, le tomará una vida salir de rol de ausente, permanente asistidor de Gomita, transformar en el juego su eterna derrota onírica y vital.

Mientras el texto avanza trabaja una idea fundamental, la vida dual de los personajes: “¿Cómo él, Nicoletti, que nunca va a ser nadie, se la va a tirar a Gomita?” (Sacheri 2000, 178). Nicoletti es un excluido existencial y lo será siempre, mientras Gomita es un “ídolo, una celebridad” (178). La antítesis con las figuras de perdedor y ganador trascienden al sueño.

El relato continúa resaltando las características no físicas de Gomita en una litote conceptual porque mientras agranda la figura de Gomita, opaca, disminuye la de Nicoletti: ¿Para qué van a salir los diarios mañana sino para relatar la gloria del ídolo [...]? (179). La relación entre los personajes es explícita, como en su infancia, como en el sueño, Nicola está ahí solo para servir y presenciar el éxito de su compañero. La irresolución durante décadas del sueño no es la principal angustia: “Nicoletti sufre sobre todo por Gomita” (180), condensa en él su miedo a errar, a fallar porque su insignificancia es capaz de arruinar el brillo de su compañero. No lo angustia su irresolución que empuja hasta la vida diaria, su infelicidad, su falta de fe y su soledad pasa por fallar al amigo de su infancia, por arrojarlo en su anonimato, por ser arrastrado desde el sueño hasta la vida como un perdedor.

El instante de transición se prelude en el relato lineal, piensa por un momento puede ser héroe en el campo, algo que nunca será en vida: “Por un instante piensa en hacer la personal, la heroica: tirar otro caño” (179). Pero la crudeza de la vida lo persigue en el mundo onírico, su existencia no se permite ser redonda, cerrar el ciclo, él se siente indigno de que un monumento como Gomita lo haya escogido y él sea incapaz de siquiera devolverle la pelota como se debe, con el brillo que merece. “No tiene derecho a tirar una pared con Roberto ‘Gomita’ Meneguzzi” (181).

Nicoletti, el “soltero eterno”, el personaje de una “vida vacía” (181), ha pasado por los procesos freudianos de lo onírico, su sueño ha desplazado la realidad, ha condensado sus perspectivas como el único relato, pero ante la consciente abolición de

nexos lógicos con lo real ha preferido guardar silencio. Luego de una década reaparecerá para terminar su relato vital-onírico-existencial porque el terreno del sueño es su única posesión: “En realidad creo que dijo ‘su’ sueño: como si ese sueño recurrente fuera su única y terrible pertenencia o su tesoro más encomiable, o ambas cosas a un tiempo” (181).

Al iniciar el relato del nuevo sueño ha operado la conversión del personaje, estaba: “extático, distinto, inmensamente asombrado” (182). La frase definitiva de la transformación se narra en clave futbolística: “cambia el libreto para siempre y encara” (182). En el protagonista han operado todos los mecanismos de transformación a través de una decisión, la voluntad de jugar, de resolver su historia en la lúdica del juego, donde existe la libertad de ser otro. Luego el miedo muta, ya no es la angustia ética del perdedor al fallarle a otro, es el miedo al fin: “Nicoletti tiene miedo. Pero ya no teme fracasar ante el destino, sólo teme despertarse. Salirse de su sueño antes de poder ponerle fin después de cinco décadas de impotencia” (183).

El temor y fracaso habitual han sufrido una metamorfosis al revertir el destino. El sueño onírico es la vida y ante este nuevo final, el protagonista “está contento, se corrige y me dice que está feliz” (129). Espera que este sueño reemplace al anterior, no suda, ni toma mate como en 55 años, pero para el personaje derrotado la conversión definitiva no es posible, sería una transgresión a su propia historia, a su destino marcado como derrotado existencial, no es factible porque la transformación en el terreno lúdico del juego es temporal, la victoria es siempre efímera para el personaje derrotado y si la transgrede el destino vuelve en máscara de muerte.

Rosalba Campra dice que “entre los indicios textuales del relato de los sueños, el más vistoso es el uso reiterado del imperfecto, que canónicamente puede connotar acciones imaginarias y por eso es también el de los sueños infantiles” (2012, 17). Este texto es un sueño infantil prolongado durante toda la vida del personaje, el tiempo de la narración no es el imperfecto por la particularidad de los narradores, pero luego Campra aclara que más allá del tiempo verbal, “la indeterminación espacial” (se conoce que el personaje está en la cancha pero no sabe cuál, de hecho esa idea lo sugestióna ante la extensión de los límites), y “la carencia de una causalidad explícita o intuible” (durante 55 años Nicoletti no entiende porque tiene ese sueño repetitivo que opaca su existencia), “pueden otorgar a la vigilia –su escenografía, personajes, acontecimientos– una calidad onírica” (18). Esto es exactamente lo que sucede al personaje, las características de este

sueño infantil cargado como lastre existencial terminan por invadir su vigilia, se vuelven su realidad y su vida, la única manera de salir y transformarse es encarando el juego.

2. El instante de la transformación en “Puntero izquierdo”, “A veces peleaba con su sombra” y “Outsider”

Nada necesita el hombre más que una finalidad
para actuar “sin finalidad”.
A partir del juego se llegó a la seriedad.

Eugen Fink, *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*

Hay momentos para recitar poesías
y hay momentos para boxear.

Roberto Bolaño, *Los detectives salvajes*

Es bien conocido que la idea de progreso atraviesa a toda la modernidad, con valores fundamentales sobre los que se funda la sociedad como la producción y el trabajo, pero también existen, de modo latente, otras dimensiones que el ser social explora, la dimensión del placer, el evento epifánico en la experiencia estética de la que habla Hans Ulrich Gumbrecht y que está íntimamente ligado a la experiencia deportiva y la transformación del personaje. Walter Benjamin sostiene una idea paralela en su texto sobre Baudelaire: “El hombre no es una bestia de carga, es también una bestia de reflexión, de placer, de voluptuosidad, de meditación, de atonía, de olvido, de despertar” (1982, 123).

Esta cita retorna a la noción inicial de que el juego desplaza su carácter lúdico-esencial, hacia la idea del deporte competitivo como una instancia de fuerza de trabajo donde el sujeto está demandado a cumplir roles productivos, sin embargo, incorpora una temática transversal para este trabajo: destaca al ser humano en su necesidad de placer y distensión.

En la mirada de Caillois, el fútbol cumple con características de placer y distensión, es un espectáculo “con trajes, inauguración solemne, liturgia apropiada y desarrollo reglamentado” (Caillois 1994, 57). Lo postula como un drama que “hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalte a unos y decepciona a otros” (57). Pero si incluso el público es capaz de ser vulnerable a transformarse de acuerdo al ánimo de la contienda, se debe a que existe una serie de variaciones en el campo de juego, donde los protagonistas acceden a un espacio lúdico en el que *agón*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*

(trabajados en el primer capítulo) se alternan, superponen, complementan, otorgando la posibilidad de la transformación para quienes practican el juego, explotan el ritual, su disfrute en el fulgor y la libertad del gozo de practicarlo.

El libro *El instante eterno*, de Michel Maffesoli, resalta la importancia del gozo, el “placer anodino”, el elemento lúdico en la constitución del sujeto, aun cuando el momento orgiástico sea efímero y luego se regrese a la condición precaria de individuo. Señala: “la vida está siempre en otra parte y no ahí donde creemos localizarla. Es hábil, huidiza, lúdica y también un poco traviesa” (Maffesoli 2001, 80). Esta búsqueda se parangona con la concepción ficticia con la que Caillois define al juego como esa otra vida donde la conversión es posible, donde el goce de ejercerlo es el sentido. Posteriormente, en una relectura del demon socrático, Maffesoli dice: “Este placer demoníaco que es la orgía puede vivirse, en sus excesos diversos, en el seno de nuestras sociedades. La efervescencia está de vuelta. No es más que la expresión del reemplazo de una civilización lánguida por una cultura fundadora y, desde luego, un poco bárbara” (96).

La efervescencia, el reemplazo por otro, el placer excesivo en vislumbrar la vulneración de la vida derrotada, son propios del deseo de jugar. Caillois repara en que “es preciso jugar al juego o no jugar en absoluto” (1994, 11), porque en la entrega total al espacio lúdico radica todo el sentido del placer, sentir ese gozo, aunque instantáneo, convierte a los derrotados en sujetos distintos, colmados en la paradoja de vencerse a ellos mismos, cambiar su existencia anodina en el campo de juego, por eso mutan. Caillois lo expresa con claridad: “El juego descansa sin duda en el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él” (21).

En “Puntero izquierdo”, “A veces, peleaba con su sombra” y “Outsider”, los personajes están signados por una vida derrotada, su característica común es la gloria perdida o la búsqueda de la gloria. Esta solo se consigue en el involucramiento en el juego, en su entrega y aceptación de la regla, donde pueden encontrar su libertad el gozo instantáneo, el placer de ser otro.

El texto de Benedetti define al narrador protagonista desde su tono confesional, desde su sinceridad. No es un profesional, asume el juego como una actividad de entrega y deleite: “O somos amater o somos profesional” (Benedetti 1959, 42). Intuye la resolución negativa desde el inicio, pero su ambición lo hace ceder, su sueño de gloria de jugar con un equipo de primera, el Everton “Si te digo que yo sabía que esto no iba a

resultar, pero don Amílcar que empieza a inflar y todos los días a buscarme a la fábrica” (43). El quiebre moral lo protagoniza el personaje que propone el soborno descrito como: “Amílcar, que después de todo no es más que un cafisho de putas pobres” (43). Esta ruptura de la ética para afrontar el juego es confrontada con la honestidad:

“Yo veía de lejos tirándose de palo a palo al meyado Valverde que es de esos idiotas que rechazan muy pitucos cualquier oferta como la gente” (44). Valverde sale del canon social porque es incorruptible, se entrega sin reparos al juego en defensa de la regla, su rectitud también lo sitúa como víctima de infidelidad, es “un cornudo”. En la lectura de Amar Sánchez es entonces el vencedor aquel individuo capaz de contagiarse por el sistema sórdido, por la maquinaria protectora del criminal, el corrupto, el infame. Valverde es la pared ética, es un perdedor ancla que sostiene la destrucción moral en el texto y termina por contagiar al protagonista:

“Y pasa que te contagiás y sentías algo dentro”. El narrador prelude una diferencia, entra en la entrega del juego, siente que el ambiente de la cancha muta, le sucede un contagio, anticipa: “y seguís haciendo dribles en la línea del corner como cualquier mandrake...” (45). La metáfora del mago es una línea decisiva para entender que el personaje se transforma en la cancha. Sin medir riegos, como respuesta a su orgullo herido “me saqué de encima a cuatro o cinco y cuando estuve solo frente al golero le mandé una zapatillazo” (45). El gol se produce, los abrazos y el éxtasis, el olvido momentáneo del ser, la epifanía, el instante lúdico que condensa la existencia, pero luego, inmediatamente mira a Amílcar y su futura derrota cuando salga del campo.

“A veces, peleaba con su sombra” retrata a Morales, un ex campeón de pesos medios chilenos. La etopeya del personaje lo define como “no fanático del fútbol”, impulsivo, con “ansiedad heroica” creciente, energético, impaciente, progresivamente “arisco y enojadizo”, bebedor solitario, con un falso sentimiento de fuerza que lo empuja al combate y la derrota. (Alegría 1971, 25).

Este personaje derribado por su propia vida tiene la característica de la heroicidad, su ansia es la búsqueda de la gloria perdida. Christian Vera, en un artículo sobre líneas comunes entre el fútbol y la literatura dice que narran desde su particularidad la tragedia lúdica de la vida. Afirma: el vínculo que mejor los articula es la épica (Vera 2004, 111).

Los personajes secundarios que acuden a la cancha son gente de chacras, que bajan en tropel de camiones, campesinos que van a reivindicar la vida mientras dura el juego (Alegría 1971, 27). Varios de ellos juegan ebrios, vehículo fundamental en este texto para la transformación.

El protagonista acude a la cancha para cumplir un rito dominical. El fútbol es un pretexto, espera al borde de la cancha y se impacienta con su hijo. (28). El narrador, en cambio, se muestra ansioso por lo que va a venir. En un cuento de transformación, todos cambian, el narrador infantil invierte su rol, se convierte en la figura paterna, siente la necesidad de cuidar, de no abandonar al padre ante la violencia del mundo. En el gran escenario ebrio del campo y sus límites todos beben, el gran mar alcohólico de la cancha produce que la transformación de roles sea alucinatoria: “Estar en la cancha así, en medio de la tarde, era ya flotar en medio del mar, a la deriva” (29).

Finalmente, al borde del campo, el ex campeón emerge, busca la reivindicación de su vida miserable en la repetición de un combate destinado a la derrota, pero que por un instante está colmado de brillo: “En los primeros minutos de la pelea mi papá fue todavía el Camión Morales, campeón de los pesos medios. Mientras su adversario se lanzaba atropellando como un toro... mi papá saltaba con agilidad y gracia, en la punta de los pies, finteaba con ambas manos...” (30). Este es el momento en que opera la transformación del personaje. Vuelve a ser campeón en el campo y entusiasmo a los fanáticos: “Los espectadores advirtieron que allí había un boxeador de clase, y desinteresándose en las demás contiendas, lo rodearon a él celebrando sus maniobras y vitoreándolo con entusiasmo” (30-1). Cuando aparece el público entonces se cumplen todos los elementos para transformar la cancha en un escenario, aunque efímero, de gloria perdida. Pero Morales no tiene un golpe decisivo en la contienda, se desintegra, tiembla y cae.

El narrador mira a través de su lástima y dolor: “Bajo la polvazón, vi su rostro ensangrentado, la angustia en sus ojos, la derrota en su boca torcida, sin voz, sin aliento” (31). Esta es la cita más explícita de todos los textos seleccionados, luego de la luz, la experiencia estética de ver a un campeón es una situación epifánica para el ejecutor y receptor, pero inmediatamente emerge la limpieza de la derrota con toda su potencia visceral para dejar desnudo al personaje.

Luego la sentencia: “El combate había concluido” (31). Dictamen decisivo en que se regresa a la miseria del personaje, explícita en las heridas y la sangre, la gloria es la herida eterna y el fulgor de la batalla duró tanto como el torbellino de polvo en que aparece vencido. Esta no es solo una derrota moral, es también física, violenta en el espacio limitado del campo, Hans Ulrich Gumbrecht lo define de este modo:

“No puede haber experiencia estética sin un momento de violencia, pues no hay experiencia estética sin epifanía, esto es, sin el evento de una sustancia ocupando espacio” (2005, 119).

Otro relato que trabaja el instante como medida de transformación es “Outsider”. Los personajes secundarios son retratados por el narrador como marginales, perdedores consuetudinarios que buscan redención en la cancha, son “roscas pataeplayos” (Hermann 2006, 65), salidos de mono locales “piojosos”, son individuos grupales que apuestan el juego de fútbol por una jaba, don nadie que, desfogándose en alcohol y pelota, ebrios que luego regresan a su vida anodina de todos los días de la que escapan solo el domingo (66). Otro personaje secundario que aparece como fantasma verosímil es el “Camión Correa”, un jugador real de la década de los ochenta que conoce al protagonista y atestigua su talento.

La madre es un personaje desencadenante, su descripción se basa en la etopeya: preocupada por sus hijos, insomne por la falta de dinero, mil oficios en casa, desventurada, sufriente, ficcionaliza “creyendo que la vida podría ser como en las novelas que mira” (66). Es otro personaje que busca la fuga de su cotidianidad, pero mediante lo audiovisual.

El padre es uno de los protagonistas del relato, su caracterización pasa también a través de la etopeya: vendedor de desinfectantes de excusados, alcohólico, despreocupado por su mujer e hijos (67). Llamado “Pito” Freire, fue un defensa, ex jugador profesional, burlón, imitaba el pito del árbitro, de ahí su sobrenombre, salido del “potrero”, “re bueno”, bebe y se aniquila, “se chupó la plata, lo que a la larga también lo dejó afuera de las canchas. Así había sido mi viejo, un outsider en la cancha y en la vida” (68). Esta sentencia resume el cuento y es su clímax porque todo el texto se encadena y dirige a mostrar estos personajes sin territorio, fuera de juego en su propia vida, cuya única salida es la memoria.

Finalmente, el protagonista y narrador piensa constantemente en su dolor de tobillo desde el inicio del relato, bebe con el padre, se deja convencer por él mientras habla de anécdotas futbolísticas, recuerda su tiempo de juvenil, la gloria de Liga, compadece a su madre, desprecia a las mujeres pobres como a la pobreza de su propia vida. Siente pena por el padre y al mismo tiempo lo compadece porque “los únicos momentos en que mi viejo se sentía feliz, eran cuando hablaba de fútbol” (68). Entonces tanto el padre como el narrador viven en el recuerdo y beben con el fin de evocarlo. En un relato en que todos los personajes buscan un tipo de cambio efímero, se podría pensar

que cada uno escapa de su vida mediante sus aficiones, sus fijezas o vicios: el alcohol, la televisión, la evocación del juego en la memoria.

En esa lectura, la instancia de transformación de los personajes se produce en una cantina de barrio que se tornará cancha: “Fue entonces que empezamos a retirar las mesas, hicimos arcos con sillas y, hecho verga de borrachos, nos pusimos a meterle goles a la vida por más arquera que esta sea” (68). Esta metáfora final define a los personajes, el espacio cumple su metamorfosis, los condiciona y ellos se transforman, enfrentan el momento lúdico del juego: jugar en cualquier espacio delimitado, transformador y atreverse a pensar que, por un momento, la vida puede ser distinta. El punto de partida del cambio se establece en la memoria expuesta, alterada a través del alcohol.

Todas las transformaciones de los textos expuestos se generan en un instante de placer y jerarquía experiencial, Hans Gumbrecht lo define como epifanía para el ejecutor y espectador. En un sentido y lúcido trabajo denominado *Producción de presencia*, el profesor Gumbrecht intenta explicar cómo a lo largo de su carrera intentó transmitir la sensación de la experiencia estética a sus alumnos, concepto muy similar y, en varios modos, paralelo conceptualmente a la intensa definición de otro profesor erudito, Jorge Luis Borges sobre el hecho estético en su prólogo a *Otras inquisiciones*:

“La música, los estados de felicidad, la mitología, las caras trabajadas por el tiempo, ciertos crepúsculos y ciertos lugares, quieren decirnos algo, o algo dijeron que no hubiéramos debido perder, o están por decir algo; esta inminencia de una revelación, que no se produce, es, quizá, el hecho estético”.

Hans Gumbrecht terminará por acercar la experiencia estética al hecho deportivo, pero para hacerlo delimita un concepto basilar para este trabajo que condensa los aspectos de la transformación del personaje derrotado en el juego: lo epifánico.

La epifanía cercana al hecho estético, dice Gumbrecht, tiene 3 estadios: viene de la nada, con una articulación espacial, y su temporalidad se puede describir como un evento. (2005, 116). Parece que viene de la nada por la intensidad de la experiencia porque este hecho no es estable. Por ejemplo, la jugada de habilidad. Este evento requiere de una dimensión espacial. El parangón es válido con las instrucciones escenográficas en Calderón de la Barca en sus auto sacramentales que hacen que los cuerpos se acerquen a los espectadores y luego se alejen, emerjan y se desvanezcan provocando una experiencia de presencia idolátrica que se ausenta y produce el instante de gozo epifánico.

Tres aspectos dan el carácter de epifanía dentro de la experiencia estética: no se sabe dónde o si la epifanía va a ocurrir, dos, no se sabe qué forma o intensidad tendrá y

tres, la epifanía dentro de la experiencia estética es un evento porque cuando emerge está pronta a desaparecer. Por ejemplo: el relámpago, la música, el gol.

Dice Gumbrecht, y aquí es donde encajan los textos que ocupan esta investigación: “No hay acaso ningún fenómeno que ilustre este evento de la epifanía estética mejor que una hermosa jugada de un deporte de equipo [...] Como epifanía una hermosa jugada es siempre un evento [...] Ninguna fotografía puede captar una hermosa jugada” (118). Entonces, existe una suerte de borramiento inmediato que siente el espectador luego de presenciar este evento, pero al mismo tiempo, en ese fulgor, el protagonista de este hecho, aquel ser anodino que en los cuentos de fútbol es un derrotado permanente, a través del juego experimenta el éxtasis momentáneo, desencadena la epifanía, produce una experiencia estética que es olvido mohoso, huella en detrimento por la que vive y vuelve al ritual, para que la pérdida no sea lo único con lo que se confronte existencialmente. El personaje derrotado juega para transformarse.

No importa que la transformación sea efímera, hay conciencia de la vuelta de tuerca en el personaje cuando regresa a la cotidianidad de su vida malograda y pobre, pero al mismo tiempo, la intensidad de la experimentación que le otorga solamente la instancia de protagonizar el juego lo convierte en un sujeto ansioso por transformarse, por evadirse de un modo efímero de la miseria de la realidad, precisamente porque es ahí donde habita y siente su derrota existencial. No existe vida que no haya presenciado la insatisfacción y la derrota, tal vez, por eso, y sin saberlo, todos los amantes del fútbol juegan, para también experimentar un sentido epifánico de transformación.

3. El ritual, la regla y la muerte en “Tiro fallido” y “Juan Polti Half-back”

No te conoce nadie. No. Pero yo te canto.
Yo canto para luego tu perfil y tu gracia.
La madurez insigne de tu conocimiento.
Tu apetencia de muerte y el gusto de tu boca.
La tristeza que tuvo tu valiente alegría.

Federico García Lorca, “Llanto por Ignacio Sánchez Mejías”

La relación esencial entre muerte y lenguaje
aparece como en un relámpago, pero es
todavía impensada.

Martin Heidegger

Umberto Eco al hablar sobre la importancia del juego distingue una liberación de la energía reprimida mediante el recurso del “derroche lúdico”. La manifestación física y psíquica de jugar es una prueba de la incapacidad humana para soportar las formas cotidianas de repetición y los sistemas cerrados que no ofrecen ninguna posibilidad de cambio inmediato (Trifonas, 2004, 66). Cuando los individuos comprenden que su única redención para evadir las formas cotidianas de repetición y derrota ha sido vulnerada y están impedidos para volver al territorio de transformación y derroche lúdico entonces acontece un cisma existencial. El sujeto que no puede sentir la libertad de *Da sein* tiene el derecho a proclamar la muerte. Este es el caso de los personajes de estos cuentos.

Johan Huizinga al referirse al juego y la competición como función creadora de cultura apunta sus argumentos hacia el *agón* (Caillois), diferencia –el holandés– uno de los rasgos comunes más esenciales que tiene el juego: su carácter antitético. “La mayoría de ellos se juega entre dos bandos” (Huizinga 2012, 82). En “Tiro fallido” las alusiones al deshonor de la derrota, la tragedia y lo insoportable están constantemente referidas al placer que siente el otro cuando ve derrotado a su rival por antonomasia. El sentido oscuro del placer se consigue no en la victoria propia, sino en el infierno del otro: “Sabía que el placer más grande, el más oscuro e inexplicable de un hincha no es como podrían creer quienes no viven el fútbol, el triunfo propio sino el desastre del rival de toda la vida” (Gamucio Dagron y Mesa Gisbert 2014, 16). Si en el texto de los autores bolivianos la confrontación pasa por el rival, en “Juan Polti Half-back”, el *agón* toma un sentido más existencial, el combate es contra sí mismo, contra la pérdida del talento propio, ante la sensación de vacío que arrastra un sabor a muerte.

El juego en un sentido esencial hiperboliza valores físicos, intelectuales, morales o espirituales, convierte al *agón* en un espectáculo capaz de producir la experiencia estética de la que habla Gumbrecht: “El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego” (Huizinga 2012, 83). El terreno de lo sagrado entonces invade la experiencia del juego y con él la práctica del ritual que también puede desencadenar la muerte. Ideas también trabajadas por Bourdieu en la tensión entre el juego y deporte en *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Cristóbal Holzapfel en *Crítica de la razón lúdica* piensa en las potencialidades que otorga el juego: “el *alea* despierta en nosotros lo intelectual y espiritual; sin duda que el *agon* despierta y acicatea nuestra voluntad; la *mimicry* la imaginación; y el *ilinx* el cuerpo y la pulsión de muerte” (2003, 79).

El choque entre lo sagrado, la muerte y el ritual se establece en la cita de Huizinga: “Se hace la guerra para obtener mediante la prueba de ganarla o perderla, una decisión de valor sagrado” (Huizinga 2012, 143). En “Tiro fallido” la muerte simbólica –luego se ejecutará en la dimensión real– del hincha y jugador se produce al fallar el “rito” del penal en la confrontación, el relato prefigura la dimensión dual del ganador y el perdedor en la batalla: “El arquero no se movió, [...] como si supiese que estaba perdido [...] Se dio cuenta de que el personaje que estaba debajo de los tres palos, el héroe o la víctima potencial [...] era el único de entre los miles y miles suspendidos de un hilo después del remate que sí había previsto el desenlace” (Gamucio Dagron y Mesa Gisbert 2014, 18).

Desde un inicio, el personaje del hincha revela su culpa y su miedo por el momento que afronta: “Por su culpa, era una convicción que lo atormentaba, el otrora poderoso e invencible equipo [...] ahora estaba al borde del descenso” (15). Posteriormente, se afirma la idea inimaginable que otorgará la derrota, el camino al descenso: “Simplemente no podría soportarlo, esa posibilidad era más fuerte que él, era lo peor, peor que cualquier cosa terrible que pudiera ocurrirle nunca” (15). Esta declaración es un indicio en la trama de lo que ocurrirá más adelante, de la tragedia prometida, del destino signado que solo puede anunciar el fin.

El jugador Mattera es descrito justo en el nervio preliminar, justo antes de tomar la decisión definitiva: argentino, “gaucho”, “un tipo derecho”, creía en la limpieza del juego. Va nervioso hacia el penal, al fallarlo experimenta petrificación, no piensa, siente un “frío imposible de describir”. Experimenta el desprecio de sus compañeros, le duele su silencio y mirada en el “momento más amargo de su vida [...] Tal vez, pensó mientras escuchaba el pito, este había sido el último partido de su vida” (19). Ante el error en el ritual del penal, Mattera siente el fin, fallar el momento decisivo hace la pérdida definitiva. Unas líneas más tarde, la psiconarración dimensionará la vastedad de la tragedia: “Mejor sería estar muerto, pensó Mattera” (19).

La caracterización del personaje del hincha se basa en una etopeya, es mediocre, culpable, “hinchabolas sin entusiasmo”, no arriesgado, se creía un mal agüero y sus amigos se lo decían (16). Es un predestinado al desastre: “Aún en los días de gloria [...] le latía un presentimiento, un miedo, casi una certeza de que invariablemente llegaría la desgracia” (17). En un texto colmado de indicios en su trama, el hincha representa el rostro oscuro de la vida. La alusión a la venida de lo terrible está bien retratada, contrapuesta, sentida incluso en el momento de la victoria–gloria. Todo el relato es un torbellino que se avoca al infierno–descenso y en medio de su proximidad, la relación

esencial entre la muerte y el lenguaje, la palabra pronunciada como relámpago de promesa: “Si me fallas me mato” (18). La idea de la muerte y el acto del penal se cumplen como un rito de la desgracia y la derrota.

Dice Huizinga: “el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado” (2012, 26). Es en este instante epifánico en que aquel que entra en él irrumpe en una dimensión transformadora porque los límites temporales y espaciales otorgan un sentido en su práctica misma, exponen arrojan al personaje a un “terreno consagrado, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas” (28).

Holzappel habla de la “dimensión lúdica de la existencia” y apunta al hombre como “esencialmente lúdico”. Esta característica, este fundamento de cumplir con una finalidad en sí misma genera una “suspensión de la razón pura” (2003, 74). Para que todo este abandono y jerarquía existencial se produzca es necesaria una clave ineludible, el cumplimiento de la regla.

Sobre el juego señala Jean Baudrillard en *De la seducción*:

Su ámbito es el hechizo de la regla, y la esfera que ésta describe, que no es en absoluto una esfera de ilusión o de diversión, sino de una lógica distinta, artificial e iniciática, donde son abolidas las determinaciones naturales de la vida y de la muerte. Ése es el carácter específico del juego, eso es lo que se ventila, y sería inútil abolirlo con una lógica económica, que remitiría a una inversión consciente, con una lógica del deseo, que remitiría a un poner en juego inconsciente. Consciente o inconsciente: esta doble determinación es válida para la esfera del sentido y de la ley, no lo es para la de la regla y el juego. (1991, 217)

“La pasión por la regla” es el capítulo del que se extrae la cita que sigue una lectura de Heidegger, si jugamos es porque somos “puestos en juego” (Holzapfel), evadiendo el mundo productivo del que habla Maffesoli para dar paso al simbólico, al de la efervescencia constituido por su propia lógica. Este mundo es el del juego, de la seducción, del ritual, en todos estos se destaca la importancia de ser seducido.

La capacidad de seducción no es únicamente humana, la naturaleza seduce mediante el color, las formas; los animales lo hacen porque aceptan esa inminencia, acatan la regla. El jugador seduce y en su condición el juego por el componente de arbitrio, artificio, seriedad en sí y símbolos propios que condensa, todos estos componentes del ritual.

Juan Polti tiene una sola regla: no fallar en el juego. Su ritual es acudir a la cancha, el cronotopo desde el que se erige su existencia. En el juego, en su capacidad de

absorberlo y seducirlo radica la posibilidad de ser útil, heroico, distinto a la esterilidad de su vida fuera del campo.

El retrato inicial de Polti se determina de este modo: cabeza dura, 20 años, “feliz” al ser contratado. Su dote es el cabezazo. Disciplinado en su entrenamiento y acatamiento de la regla, inútil fuera de él y que alcanza la gloria cuando da el salto de quinta a primera división:

“Este brusco salto en la senda de la gloria lo hizo girar sobre sí mismo como un torbellino [...] dormirse forward de un club desconocido y despertar half-back del Nacional, toca en lo delirante. Polti deliraba, pateaba, y aprendía frases de efecto” (Quiroga, 1918, párr.4). Las figuras retóricas junto con el lenguaje común producen un tono que destaca la ignorancia del personaje, una generalidad de los futbolistas. Sus cualidades fuera del campo no son comparables a su habilidad dentro de él: sabía “escribir apenas”, mantenía un empleo de archivo, rebuscaba palabras, tenía “novia con familia”. En contraste su habilidad era desmedida: - “Sus cabezazos eran tan eficaces como las patadas del team entero. Tenía tres pies: esta era su ventaja” (párr. 8).

Su condición natural mientras brillaba en el juego era “alegre y decididor como siempre”, pero la transmutación física aparece de improviso, un día inicia su decadencia, acaba su precisión. Luego de 4 años de gloria lo reemplazan y él entiende su final ya antes anunciado: “La gloria lo circundaba como un halo. ‘El día que no me encuentre más en forma’, decía, ‘me pego un tiro’” (párr. 7). Esta frase es imperial porque en su potencia impone un decreto, asume la temporalidad definida en el juego y en su vida. Es consciente de que cuando termine el juego solo puede destacar la muerte. El poder de este discurso directo está en la verdad de la palabra, en su cumplimiento absoluto, tal como la regla que siguió con disciplina honor mientras duró el juego. Juan Polti se deja seducir por la apetencia de muerte y el gusto de morir en la gloria.

En “Tiro fallido” y “Juan Polti Half-back” el hincha suicida y Polti son la representación máxima del honor a la palabra, de la verdad avocada a la muerte en su regla. Los personajes cumplen un ritual al asistir a la cancha, al dirigirse al punto del penal, al aceptar las reglas del juego y subordinarse a la derrota. Cada uno ha presenciado las glorias del equipo como actante o espectador, se ha transformado en la epifanía momentánea y asisten desde su lenguaje al acontecimiento de su propia muerte. El juego final se devela en toda su potencia transformadora ante la muerte, en su capacidad sacra y seria; sentencia Huizinga: “la santidad y la seriedad de una acción en modo alguno excluyen su cualidad lúdica” (2012, 123).

Conclusiones

El juego es una representación artificiosa con su fin en sí mismo y una lógica propia, la literatura es el paradigma ficcional sobre el que se asientan las artes occidentales, de ahí que el terreno de la literatura futbolística es enfrentarse a un doble engaño, un velo en capas que cubre el vacío doble de la representación, es confrontarse con una doble derrota, la de analizar un juego de raíces barbáricas expresado en el terreno sombrío de la ficción.

El juego es una actividad anterior a la cultura. Los animales jugaban antes de los hombres y su ejercicio, a pesar de su descrédito por ser improductivo, gratuito, estéril, es una de las manifestaciones más libres y logradas de la humanidad, sin embargo, todo juego parte del acatamiento de la regla. La aceptación de los límites espaciales y temporales en el juego absorbe al jugador en su práctica, lo impone en un sistema complejo de símbolos en los que los cuentos de fútbol y los personajes derrotados se enmarcan y jerarquizan porque sus actos cumplen a cabalidad con las seis características con que Caillois problematiza al juego, especialmente en la aceptación ficticia del ejercicio lúdico. Son los cuentos de fútbol una representación ejemplar de las aristas de *Agón*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, cada una otorga una dimensión transformadora al sujeto, lo colma de nuevo significado.

El análisis narratológico y retórico de los cuentos de fútbol ha distinguido características comunes que podrían configurar un mapa para investigaciones posteriores que profundicen este asunto.

La configuración del narrador se distingue la voz del protagonista y el cuasi omnisciente. El primero y más utilizado jerarquiza su mirada personal, induce al engaño porque relata únicamente desde esta perspectiva su desempeño en el campo o se presenta como testigo del protagonista de las acciones. De cualquier modo, el lector solo conoce sobre el juego desde un velo incapaz de confrontar la mirada global. El segundo construye la narración desde la conjetura o desde la particularidad, por el tipo de texto, de la mixtura con la crónica. Entre los tonos del relato futbolístico los más recurrentes son el: humorístico, hiperbólico y confesional o la mezcla de estos.

En la caracterización del personaje, la mayoría de descripciones abundan en etopeyas. Es notable esta circunstancia porque otorga una reflexión sobre el texto futbolístico: poco importa la descripción física del personaje, si está en la cancha es apto

para el juego, lo que se debe medir es el grado de habilidad, talento, dimensión moral y espiritual. En textos que abordan la derrota, los personajes son descritos desde su dimensión ética y su comportamiento.

El uso del lenguaje es el aspecto de mayor interés y distinción con respecto a otro tipo de relatos. La delimitación regional específica con que se escribe cada cuento, –no importa si el lugar de producción o el de ámbito del texto es indistinto: Ecuador, Argentina, Uruguay, Chile o, Bolivia– otorga la posibilidad de crear una urdimbre textual de raíces complejas donde se entremezclan la jerga futbolística, los lugares comunes y los extranjerismos. Barrera Linares dice al respecto: “Un cuento debe de alguna manera rebasar los límites de la localización, aunque su tema parezca reducido a un cierto espacio geográfico muy específico” (1992, 39).

El dialecto enriquecido por la retórica que se genera universaliza al texto porque la temática futbolística atañe a una situación global. Sigue la cita de Cooper Lawrence que encaja perfectamente con esta investigación: “Si hablamos de su operatividad semántica, el cuento debe traspasar las perspectivas del tiempo y el espacio particulares. Su planteamiento apunta casi siempre hacia lo universal, mucho más que la novela” (Barrera Linares 1992, 39). Se ha demostrado de un modo ejemplar cómo la utilización de verbos activos en el desarrollo de las acciones de juego, las figuras de repetición como la anáfora y epanadiplosis otorgan un ritmo vertiginoso y enfático al relato o a su vez, la doble o triple adjetivación ralentiza el texto para detenerse en un retrato del personaje. Este manejo rítmico por la necesidad de la composición textual termina por desplazar al cuento de los linderos regionales y temporales, un ejemplo claro es “Juan Polti Half-back” que se lee con tanta vigencia hoy como hace cien años, fecha de su publicación original.

Merece un análisis aparte desde el nivel semántico la utilización de la metáfora y el símil zoomórfico que se revelan como característica eje del cuento de fútbol. En todos los relatos, la descripción de los personajes apunta a este rasgo, el texto futbolístico animaliza la constitución del personaje, lo expone de un modo visceral a su región instintiva. La retórica en el cuento de fútbol alquimiza el lenguaje y convierte al personaje en su aspecto animal, devela su barbarie, actúa como Circe con los acompañantes de Odiseo al transformarlos y revelar su esencia. Ante este escenario jerarquiza una de las características del juego para Caillois, el *agón*. El fútbol, sobre todo se ciñe a esta caracterización, la metamorfosis animal la ejemplifica porque en la confrontación instintiva los personajes transforman su existencia.

La singularidad del lenguaje en estos textos está atravesada por la condición del relato deportivo. La fuerza semántica debe hiperbolizarse, abundar en recursos porque se lidia con la memoria de la imagen y rivaliza con el nivel fonético de los relatores periodísticos. El registro que se crea en el texto futbolístico es entonces una construcción verbal obligada al juego del lenguaje, de riqueza retórica capaz de traspasar toda limitación geográfica o temporal, y más bien, como señala Lázaro Carreter, cercana a la poesía.

El gozo de ser otro es el sentido del juego, es la posibilidad en la que el sujeto recupera su libertad individual en el disfrute lúdico de la actividad. Jugar se traduce en placer de la utilidad en sí misma. En el amplio análisis filológico que realiza Huizinga en *Homo Ludens* sobre la palabra juego, concluye que esta contiene un “espíritu inventivo” y libre, es “una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica” (2012, 26). Cree el autor holandés que por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea tiene una función cultural porque brinda satisfacción a ideales de “expresión y convivencia” (27). Teniendo en cuenta esta posibilidad de libertad del sujeto, el juego constituye un espacio mimético, de simulación, aceptación y sobretodo de transformación.

Los personajes de estos cuentos de fútbol no son antihéroes, no arriban a esa categoría, son seres signados por su destino, trabajadores de fábrica, ex campeones, pensionados solitarios, ex jugadores profesionales, jugadores que no fueron, ex hinchas, suicidas, derrotados, todos derrotados arrastrando sus miserias, su dolor y su rabia cotidiana, su esperanza desnuda en el juego, sus cicatrices marcadas en el cuerpo y la memoria. Estos cuentos de fútbol pactan la transformación del personaje y como todas las artes, no pueden escapar de su tiempo.

La condición de la transformación está limitada por el tiempo y el espacio, sucede en la cancha que es el cronotopo del texto deportivo. A pesar de que el individuo sabe de la temporalidad del cambio, la intensidad de la experimentación que le otorga el instante epifánico lo desplaza de la miseria de la realidad, ahí donde habita todo perdedor. No existe vida que no haya presenciado la insatisfacción y la derrota, tal vez, por eso, y sin saberlo, todos los amantes del fútbol juegan, para también experimentar un sentido epifánico de transformación.

Todos los personajes protagonizan un ritual al asistir a la cancha, aceptar las reglas del juego y subordinarse a su libertad. Cada uno ha presenciado las glorias del equipo como actante o espectador, se ha transformado en la epifanía momentánea y ha caído al

vacío de su espacio existencial; pero entre ellos hay quienes destacan por su determinación ética, asisten desde su voz al acontecimiento de su propia muerte, honran la seriedad de lo lúdico, de la palabra pronunciada ante el vacío de su representación fuera del campo. Son los límites de la derrota, los que elevan el juego hasta su desintegración, los que franquean el lenguaje y son capaces de mirar al espejo de la muerte, son el sentido último del juego, quienes nos hacen comprender que sin él seríamos nada. Ya lo anunció Borges: “la derrota tiene una dignidad que la ruidosa victoria no merece”.

El carácter y enfoque de esta investigación permite sugerir recomendaciones académicas a futuros investigadores que quieran seguir esta línea de trabajo y crear cuerpos críticos que inquieren sobre el fenómeno futbolístico. Si bien la pregunta de esta investigación atañe a la transformación del personaje derrotado en representaciones exclusivamente literarias, se podría demandar sobre qué sucede con otro tipo de personajes en textos como la crónica o el periodismo, ¿la transformación opera o se genera una conversión? En esta misma línea, hay varias disciplinas con las que esta investigación enfocada desde la literatura puede abrir puentes de diálogo para ampliar el discurso sobre el fenómeno futbolístico en otros campos de las Ciencias humanas.

Una línea planteada brevemente es la del discurso cosmopolita, se podría indagar sobre: ¿Si las capas narratológicas permiten catapultar al personaje en su incorporación al cosmopolitismo?, ¿si esta es una intención en el discurso futbolístico o si esto se resuelve en su condición de derrotado? ¿Hay un intento de construcción de nación a través del discurso del relato futbolístico que se incorpora al cosmopolitismo?

Finalmente, los hallazgos encontrados en el análisis sobre el uso del lenguaje podrían convertirse en un punto de inicio para investigaciones posteriores que rastreen la urdimbre textual que se consigue en el relato futbolístico para lograr que el discurso regional se incorpore al discurso global. La característica más importante desde el punto de vista del lenguaje es el tropo zoomórfico como eje de transformación en los personajes. Indagar sobre la tensión entre la regla y la libertad, la civilización y la barbarie que desatan estos tropos pueden ser líneas, ahora tizadas para la investigación crítica.

Lista de referencias

- Aínsa, Fernando. 2002. *Espacios del imaginario latinoamericano: propuestas de geopolítica*. La Habana: Editorial Arte y Literatura.
- Alabarces, Pablo, y María Graciela Rodríguez. 1996. *Cuestión de pelotas fútbol/deporte/sociedad/cultura*. Buenos Aires: Ariel.
- Alegría, Fernando. 1971. "A veces peleaba con su sombra". En *Área Chica*, compilado por Miguel Donoso Pareja. 1982. 25-33. Quito: El Conejo.
- Amar, Ana María. 2010. "Instrucciones para la derrota. Narrativas éticas y políticas de perdedores". En *Juegos de seducción y traición: Literatura y cultura de masas*, 60-84. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Bajtín, Mijaíl. 1979. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Bal, Mieke. 1995. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Barrera Luís. 1992. "Apuntes para una teoría del cuento". En *Del cuento y sus alrededores*, compilado por Pacheco, Carlos y Luís Barrera Linares, 29-41. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Baudrillard, Jean. 1991. *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Beltrán Almería, Luis. 1992. *Palabras transparentes: la configuración del discurso del personaje en la novela*. Madrid: Cátedra.
- Benedetti, Mario. (1959). "Puntero izquierdo". En *Área Chica*, compilado por Miguel Donoso Pareja. 1982. 42-8. Quito: El Conejo.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Caillios, Roger. 1994. *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campra, Rosalba. 2012. "Relatos de sueños y relatos fantásticos". *Les Ateliers du SAL*. Número 1-2: 13-50. Roma: Università degli Studi di Roma "La Sapienza".
- Carrera, Gustavo. 1992. "Aproximación a supuestos teóricos para un concepto del cuento". En *Del cuento y sus alrededores*, compilado por Pacheco, Carlos y Luís Barrera Linares, 43-54. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Díaz Zuluaga, Luís. 2014. "Literatura y fútbol: otros horizontes de la literatura en España y Latinoamérica". Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Eco, Umberto. 2010. *El cementerio de Praga*. Traducido por Helena Rosado Miralles. España: Lumen.

- Gambeteando palabras. 2010. "Juan Polti Half back". *Gambeteando palabras*. 28 de septiembre. <http://gambeteandopalabras.cruzagramas.com.ar/2010/09/>
- Garrido, Antonio. 1996. *El Texto Narrativo*. Madrid: Síntesis.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. 2005. *Producción de presencia*. México: Universidad Iberoamericana.
- Gumucio Dagron, Alfonso y Carlos D. Mesa Gisbert. 2014. "Tiro fallido". En *Domingos por la tarde. Cuentos bolivianos de fútbol*, compilado por Ricardo Bajo, 15-20. La Paz: Editorial El Cuervo.
- Hermann, Paul. 2006. "Outsider". En *Área de candela. Fútbol y Literatura*, editado por Fernando Carrión, 65-8. Quito: FLACSO.
- Holzappel, Cristóbal. 2003. *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.
- Huizinga, Johan. 2012. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lázaro Carreter, Fernando. 1997. *El dardo en la palabra*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Madrid, Edwin. 2011. "Poéticas desde el fútbol". En *Encuentro sobre Literatura Ecuatoriana "Alfonso Carrasco Vintimilla"*, Tomo I. 213-17. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Maffesoli, Michel. 2001. *El instante eterno*. Traducido por Virginia Gallo. Barcelona: Paidós.
- Monsivais, Carlos. 2001. *Los rituales del caos*. México: Editorial Era.
- Morales, Juan Carlos. 1998. *Historias de Pelotudos*. Quito: Astrolabio.
- Mortara, Bice. 1991. *Manual de retórica*. Madrid: Cátedra.
- Nancy, Jean-Luc. 2007. *Tumba de sueño*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Rodríguez, Guillermo. 2017. "Leer para entender". En *Español A Literatura*, 10-43. España: Vicens Vives.
- Pacheco, Carlos. 1992. "Criterios para una conceptualización del cuento". En *Del cuento y sus alrededores*, compilado por Pacheco, Carlos y Luís Barrera Linares, 13-28. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Quiroga, Horacio. 1918. "Juan Polti Half back". *Sudestada*. Julio de 2016. <http://www.revistasudestada.com.ar/articulo/319/juan-polti-half-back-de-horacio-quiroga/>
- Sacheri, Eduardo. 2000. "El sueño de Nicoletti". En *Esperando a Tito y otros cuentos de fútbol*, 173-85. Epublibre.
- Trifonas, Peter Pericles. 2004. *Umberto Eco y el fútbol*. Barcelona: Gedisa.

- Vásquez Montalban, Manuel. 2005. *Fútbol Una religión en busca de un Dios*. Barcelona: Debate.
- Vera, Christian. Diciembre 2004. “La literatura y el fútbol, líneas comunes, un par de digresiones y dos corolarios”. *La lagartija emplumada* (2): 111-117.
- Villoro, Juan. 2006. *Dios es redondo*. Buenos Aires: Planeta.
- Wernicke, Luciano. 2014. *Historias insólitas de los Mundiales de Fútbol*. Bogotá: Planeta.