

El humor en la crónica deportiva:
Recursos humorísticos de Andrés Montes en las narraciones de la NBA
M^a Mar Galindo Merino / Ángel López Fernández
Universidad de Alicante / Skyhook Magazine & El Remate RSV
Mar.Galindo@ua.es / alopezzyco@gmail.com

Resumen

El humor es un fenómeno interdisciplinar a la vez que polifuncional. Como género, ha dado lugar a distintos formatos (chiste, monólogo, parodia, sketch...), pero es, además, un poderoso recurso del que se sirven otros géneros no propiamente humorísticos (Ruiz Gurillo 2012, 2019). En el ámbito deportivo, el humor ha sido una seña de identidad en la retransmisión del baloncesto por parte del célebre locutor Andrés Montes, ya fallecido, conocido especialmente por sus narraciones de los partidos de la liga americana NBA junto al periodista Antoni Daimiel. A fin de analizar los recursos humorísticos empleados en estas retransmisiones que se han convertido en clásicos de una época del baloncesto, nos servimos de un corpus formado por tres partidos disputados entre 1998 y 2002 y un concurso de mates, por ser los más representativos del estilo narrativo de esta pareja de profesionales. En ellos hallamos ejemplos como *Aerolíneas Jordan*, *¡jugón!*, *¡Viiiiilmaaaa, ábreme la puerta!*, además de un sinfín de apodos creativos frecuentes en sus locuciones que le imprimen un sello propio absolutamente reconocible. El análisis de estas más de ocho horas de narraciones desde las distintas teorías del humor (Raskin 1985; Attardo 1994, 2001; Ruiz Gurillo 2012, 2016) y la Lingüística cognitiva como marco conceptual (Brône, Feyaerts y Veale 2015) nos acerca a los recursos humorísticos empleados para dotar de una expresividad icónica a este género deportivo: metaforizaciones, metonimias, paronimias, polisemia, intertextos y onomatopeyas, además de una acentuada y particular prosodia que presentamos a partir de veinte ejemplos. El manejo de estos recursos hizo de Andrés Montes un referente de la narración baloncestística en español y es un excelente ejemplo de la presencia del humor en géneros no humorísticos, así como una rica fuente de estudio para la Lingüística Cognitiva.

Palabras clave: Humor, baloncesto, lenguaje deportivo, metáforas, Andrés Montes.

Abstract

Humor is an interdisciplinary and multifunctional phenomenon. As a genre, humor appears under different formats (jokes, monologues, parodies, sketches...), and, at the same time, is a powerful resource for non humorous genres (Ruiz Gurillo 2012, 2019). In the field of Sports, humor has been a distinguishing mark in basketball broadcasting by well-known commentator Andrés Montes, a Sport celebrity because of his NBA narrations together with journalist Antoni Daimiel. In order to analyze the humorous resources displayed in these basketball broadcastings, which represent a historical period in this sport, we work with a corpus made up of three games played between 1998 and 2002 and a slam dunk, all of them outstanding examples of the narrative style of both professionals. There we can find examples like *Aerolíneas Jordan* (*Jordan airlines*), *¡jugón!* (*goat!*), *¡Viiiiilmaaaa, ábreme la puerta!* (*Wilmaaaa, open the door!*), together with endless creative nicknames turning his discourse into a personal brand. The analysis of

more than eight hours of narratives from different theories of humor (Raskin 1985; Attardo 1994, 2001; Ruiz Gurillo 2012, 2016) and Cognitive Linguistics as a conceptual framework (Brône, Feyaerts & Veale 2015) allows us to understand the humorous resources displayed to make the NBA broadcasting more expressive: metaphors, metonymies, paronomies, polysemy, intertexts and onomatopoeias, together with a particular prosody illustrated along 20 examples. The mastery of these resources turned Andrés Montes into an icon of basketball journalism in Spanish. Ultimately, his legacy is an excellent example of the presence of humor in non humorous genres and, furthermore, a rich source of study for Cognitive Linguistics.

Keywords: Humor, basketball, language of sport, metaphors, Andrés Montes.

1. Introducción: Humor y periodismo deportivo.

El humor es un fenómeno universal, complejo, interdisciplinar y multiforme, tal como reconoce la mayoría de investigadores de este campo (Ruiz Gurillo 2012: 15; Attardo 2014). Su estudio se remonta a la época de los griegos, y ha sido abordado por ciencias tan dispares como la Antropología, la Psicología, la Sociología o la Filosofía. En el campo de la Lingüística, los últimos años han sido testigos de un enorme volumen de estudios sobre el humor, las teorías que lo explican (Attardo 1994; Brône, Feyaerts y Veale 2006, 2015; Ruiz Gurillo y Alvarado Ortega 2013; Yus Ramos 2016), los mecanismos lingüísticos en los que se basa (Attardo 2001; Raskin 1985; Ruiz Gurillo 2016), su dimensión intercultural (Bell 2007), su adquisición (Timofeeva Timofeev 2017; Galindo Merino 2017, 2021) y sus manifestaciones contextuales (Norrick 1993; Alvarado Ortega y Ruiz Gurillo 2013)ⁱ. Específicamente, contamos con trabajos sobre los géneros propiamente humorísticos como el chiste, la parodia, la comedia de situación, el monólogo de humor o el sketch (Ruiz Gurillo 2012; 2015; 2019; 2020; Aliaga Aguza 2018; Linares Bernabéu 2019) y sobre el humor en géneros no humorísticos como la conversación cotidiana (Norrick 1993; Alvarado Ortega 2012; 2014; Ruiz Gurillo 2019). Nuestro trabajo se centra en este último caso, pues tratamos el humor como recurso narrativo en las crónicas deportivas de baloncesto, un género no específicamente cómico pero en donde el humor es un rasgo opcional (Ruiz Gurillo 2019: 22)ⁱⁱ.

Si bien son muchos los estudios que existen hoy en día sobre el lenguaje deportivo (vid. una excelente recopilación en Castaño 2012), lo cierto es que son escasos los dedicados a las narraciones de baloncesto. Y eso que, por su presencia y relevancia en los medios de comunicación, además de su enorme capacidad de renovación del lenguaje, el análisis del lenguaje deportivo resulta muy atractivo para la Lingüística, tal como reconoce el profesor de Periodismo y experto en lenguaje Jose Luis Rojas Torrijos (2017: 255-256):

El lenguaje de los periodistas deportivos trasciende, tiene interés social, por varios motivos. Primero, por ser los contenidos de Deportes los más consumidos y seguidos por la ciudadanía en un considerable número de países y, por tanto, tienen un gran impacto en la ciudadanía, especialmente entre los más jóvenes, que, entusiastas, tienden a emular comportamientos y expresiones de sus ídolos. En segundo término, por su globalidad y accesibilidad, muy especialmente a través de las nuevas plataformas digitales, que cobran cada vez mayor relevancia para el ejercicio del periodismo. En tercer lugar, por el enorme valor del uso del lenguaje deportivo y por las grandes posibilidades que ofrece, por su singularidad emotiva y su riqueza retórica, como herramienta para la enseñanza del idioma

aprovechando el poder de atracción del deporte y el alcance del periodismo digital para las futuras generaciones.

El lenguaje del deporte, gracias a la proyección social de los medios de comunicación, se ha constituido en la actualidad como un auténtico laboratorio de pruebas para crear y fijar usos lingüísticos. La creatividad y el afán innovador de que puede hacer gala este periodismo lo sitúan en el día a día informativo a la vanguardia de la forja de nuevas palabras y significados que en muchos casos han acabado dando el salto a la lengua común y contribuyendo de forma decisiva al ensanchamiento del idioma [...] las manifestaciones del lenguaje del deporte en los medios han hecho de este ámbito periodístico un campo de interés preferente para el estudio por parte de filólogos e instituciones académicas de la lengua.

El periodismo deportivo se desarrolla como lengua de especialidad a través de distintos géneros, muy familiares por su presencia en los medios: noticias, reportajes, previas de partidos, entrevistas, ruedas de prensa, crónicas de encuentros, artículos o monólogos de opinión, debates, análisis y, sobre todo, narraciones de eventos deportivos (Caldwell, Walsh, Vine y Jureidini 2016), pues, especialmente en radio y televisión, las retransmisiones son el género dominante, sobre todo de fútbol, seguidas de baloncesto y tenis (Pedrero Esteban 2017: 150 y ss.). En estas narraciones, a pesar de que el humor no forma parte de los rasgos que definen el lenguaje deportivo, expertos como Jesús Castaño reconocen que el sentido del humor está cada vez más presente, así como en crónicas y titulares deportivos, que apelan al componente emocional (1993; 2012: 346) y contribuyen a hacer del deporte un producto de entretenimiento y espectáculo (Pedrero Esteban 2017: 152). Recordemos que el humor aparece en muchos géneros como una estrategia discursiva más que los hablantes emplean como habilidad metapragmática (Ruiz Gurillo 2016).

La explicación de qué es humorístico y cómo se produce el humor ha dado lugar, como hemos comentado, a diversidad de teorías y publicaciones al respecto, desde la Teoría semántica del humor basado en guiones de Victor Raskin (*Semantic Script Theory of Humor*, 1985) hasta la Teoría general del humor verbal que desarrolló su discípulo Salvatore Attardo (*General Theory of Verbal Humor*, Attardo 1994, 2001; revisada en español por Ruiz Gurillo 2012), en las que el humor se explica, entre otros mecanismos, a través de teorías de la incongruencia que consideran que el humor se basa en el descubrimiento de una realidad o un pensamiento que resulta incongruente con lo que se esperaba (Ruiz Gurillo 2012: 16) y que desemboca en una resolución que produce el humor:

...en el germe del humor se encuentra la *incongruencia* que se resuelve produciendo un placer y una fruición intelectuales que asociamos al humor. En otras palabras, el humor se presenta como un hecho pragmático que se origina cuando dos o más interpretaciones incompatibles de la situación se activan y derivan, como consecuencia, en una generación de inferencias alternativas, necesarias para conseguir un sentido adecuado (...). Obviamente, esto no significa que cualquier incongruencia produzca efecto humorístico, pero sí que la especificidad de una experiencia humorística se pierde sin la incongruencia (Timofeeva Timofeev y Ruiz Gurillo 2018: 153).

Esta incongruencia, en el caso que nos ocupa, aparece desde el momento en el que se emplean recursos humorísticos en un género que no es cómico (el periodismo deportivo), y se manifiesta en las numerosas referencias extradeporativas de que se sirve el narrador Andrés Montes, objeto de nuestro estudio, para construir su relato de los partidos. En ellos el espectador ha de resolver estas incongruencias descubriendo la relación entre ambos esquemas mentales; por ejemplo, cuando Montes se refiere al jugador Greg Ostertag como *Robocop*, comparando los movimientos lentos y mecánicos del personaje de ficción con los del pívot de los Utah Jazz.

Desde la Lingüística cognitiva (LC o CogLing), el lenguaje humorístico se estudia en relación a los patrones generales de la estructura lingüística y cognitiva que explican cómo se construye el significado (Brône, Feyaerts y Veale 2006, 2015), y se aborda como un caso de lenguaje figurativo que incluye metáforas, metonimias e integración conceptual, cuyo análisis tiene una larga tradición en la LC. Estos recursos del lenguaje figurativo constituyen en sí mismos mecanismos de consecución del humor. Esta perspectiva, presente en muchos de los trabajos y teorías sobre el lenguaje humorístico que hemos citado, nos permite descubrir los procesos cognitivos que subyacen al humor, y van más allá del alcance de las teorías lingüísticas del humor (Brône, Feyaerts y Veale 2006: 205). La premisa de la LC de que el significado se construye a través de la conceptualización, asumida desde los trabajos de Langacker, y de que esta es dinámica y dependiente del contexto y de la interacción entre elementos lingüísticos y cognitivos, será determinante en nuestro análisis de las crónicas deportivas de Andrés Montes. Su humor descansa precisamente en la conceptualización que realiza del juego y sus protagonistas, representados a través de metáforas y metonimias desplegadas con un fuerte componente prosódico basado en música y onomatopeyas. Uno de los ejemplos más icónicos de este estilo es *Aerolíneas Jordan* para referirse a Michael Jordan, o *vuelo sin motor Carter* en alusión a Vince Carter y su juego por encima del aro, dado que ambos jugadores tenían una gran capacidad para mantenerse en el aire durante el juego.

Desde una perspectiva pragmática, el grupo GRIALE ([Grupo de investigación sobre ironía y humor en español](#) del Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura de la Universidad de Alicante, coordinado por la Dra. Leonor Ruiz Gurillo) ha desarrollado un modelo de estudio del humor centrado en las características de los géneros humorísticos y no humorísticos que atiende a sus elementos pragmáticos:

el género elegido; el texto (o secuencia) preponderante; el contexto en el que se emplea dicho género humorístico; a quién se dirige la burla; qué guiones se oponen en la incongruencia y cómo se resuelve dicha incongruencia; qué mecanismos lógicos contribuyen a resolverla; y qué relaciones guardan entre sí dichos mecanismos lógicos con la elecciones lingüísticas y paralingüísticas llevadas a cabo por los hablantes / escritores (Ruiz Gurillo 2012: 35).

De dicho modelo citaremos las *marcas e indicadores* lingüísticos de que se sirven los hablantes (en este caso, el periodista Andrés Montes) para conseguir el efecto humorístico, ampliamente estudiados en el marco de GRIALE (Ruiz Gurillo 2012; Ruiz Gurillo y Alvarado Ortega 2013).

A partir de estas premisas (la descripción del lenguaje deportivo y las teorías y modelos de análisis del humor), nuestro trabajo se centra, como hemos adelantado, en un caso muy concreto de narración deportiva: las retransmisiones de los partidos de la NBA (*National*

Basketball Association) locutadas por el ya desaparecido Andrés Montes, cuyo estilo particular de contar el deporte se caracterizaba por la enorme presencia de elementos expresivos y humorísticos. El estudio de esos recursos es el grueso de este artículo, a partir de una selección de veinte ejemplos representativos.

2. El estilo narrativo de Andrés Montes

Como recogen distintas fuentes, desde [Wikipedia](#) hasta diversos artículos de prensa (Peinado 2009; Fernando López 2009), Andrés Montes González (Madrid, 27 de noviembre de 1955 - Madrid, 16 de octubre de 2009) fue un periodista y locutor deportivo cuya extensa carrera lo llevó a retransmitir las principales competiciones de baloncesto y fútbol (ligas, mundiales, europeos...) desde distintos medios (COPE, Radio Cadena Española, Radio Marca, Antena 3, La Sexta...).

En diciembre de 1995 se incorpora al elenco de profesionales de Canal+ para convertirse, junto a su compañero el periodista Antoni Daimiel, en la cara y la voz de las retransmisiones de la NBA en España durante más de una década (Pedrero Esteban 2017: 149), cogiendo el relevo de Ramón Trecet, periodista que hasta ese momento había sido imagen y casi única voz autorizada del baloncesto americano en nuestro país.

Su vida profesional concluye en La Sexta, en la que, durante tres años y medio, cubrió tanto fútbol como baloncesto, con narraciones históricas como la del [Mundial de Japón de 2006](#) en el que España se proclamó, por primera vez en su historia, campeona del mundo de baloncesto.

Tras su muerte, el Consejo Superior de Deportes le concedió a título póstumo la Medalla de Oro de la Real Orden del Mérito Deportivo, en reconocimiento a la difusión y promoción del deporte que hizo a través de un estilo narrativo inconfundible. Este se caracterizaba por su frescura, su vivacidad y su creatividad, lleno de apodos de creación propia, muletillas, onomatopeyas y apelaciones metafóricas que no dejaban indiferente a la audiencia, y que analizaremos más adelante con la selección de veinte ejemplos. En ese sentido, es perfectamente aplicable a la manera de narrar las hazañas deportivas de Andrés Montes la descripción que Rojas Torrijos (2017: 257) realiza del lenguaje periodístico deportivo:

...directo y atrevido y, sobre todo, se caracteriza por su emotividad y su creatividad —el periodismo deportivo es de hecho la única especialización que se mueve entre pasiones—, por la búsqueda reiterada del hallazgo léxico y la originalidad a la hora de contar historias y de presentarlas aprovechando todo tipo de recursos gráficos y narrativos. El lenguaje deportivo no solo ensancha el idioma, también lo convierte en un medio para hacer al periodismo mucho más atractivo y entretenido.

Esta emotividad y creatividad (analizada por Susana Guerrero Salazar en su libro de 2007, en el que equipara la influencia del lenguaje periodístico con la que ejerció la literatura en otras épocas), la originalidad para contar historias, el empleo de diversos recursos narrativos y una gran capacidad de hacer al periodismo más atractivo y entretenido son sin duda las señas de identidad de Montes. Su impronta en el periodismo posterior es notable en las narraciones de los periodistas Francisco Fermoso y Guillermo Giménez, los más claros exponentes actuales de tan particular estilo narrativo.

Como ya hemos apuntado, Andrés Montes se nutría de un amplio catálogo de motes, muletillas y onomatopeyas (por ejemplo, *¡Correcaminos, mec-mec!* en el momento en que un jugador cometía la infracción de “pasos” por ir demasiado rápido), que creaban un efecto humorístico, en una suerte de incongruencia-resolución que involucraba al espectador y apelaba a su conocimiento del mundo (en este caso, entender la causa de la infracción deportiva y su vínculo con la serie de animación *El Coyote y el Correcaminos*). Algunos de estos rasgos del lenguaje coloquial (frases hechas, modismos, clichés, muletillas, reiteraciones...) aparecen en el lenguaje deportivo en general (Guerrero Salazar 2002: 365 y ss.), pero otros son propios de Montes. En esta línea, las alusiones a otros campos y los procedimientos metonímicos eran muy habituales. Algunos ejemplos son *Cortefiel Flip Saunders*, llamado así por su manera de vestir, o *hilo de seda Allan Houston*, jugador muy elegante a la hora de lanzar a canasta; *club del cristal de Bohemia*, denominación para los jugadores que se lesionaban constantemente; *la fábrica de churros*, para referirse a la Universidad de North Carolina por la cantidad de deportistas que había aportado a la liga, o su mítico *pincho de merluza* cada vez que alguien ponía un tapón. Estos ejemplos ilustran el frecuente recurso de Montes a las *metáforas conceptuales* (Brône, Feyaerts y Veale 2006: 208-209), en las que el dominio meta (el baloncesto, en este caso) se describe a partir de otro dominio conceptual (la fuente).

Del mismo modo, su ingente cultura se plasmaba en multitud de metáforas conceptuales a partir de referencias televisivas, literarias y cinematográficas, que abarcan desde su inolvidable grito de *¡Vilma, ábreme la puerta!* de la serie *Los Picapiedra*, cada vez que algún jugador realizaba un mal tiro (que se asemejaba a una piedra), hasta los motes *Carros de Fuego Matt Harpring* o *La chaqueta metálica Chris Mullin*, por los parecidos físicos o estéticos de dichos jugadores con los actores de aquellas películas; *Robin Hood Nowitzki*, comparando al internacional alemán Dirk Nowitzki con el legendario arquero inglés por su puntería y acierto en lanzamientos lejanos; o *Sospechosos habituales* (película de Bryan Singer sobre un grupo de delincuentes), que Montes utiliza para referirse a deportistas propensos a tener problemas extradeportivos.

En el ámbito musical, son famosos sus *In the Navy David Robinson*, tema de los *Village People* que hace referencia a la condición de Almirante de la Armada de dicho jugador; su *Se dejaba llevar*, canción de Antonio Vega con la que describía a jugadores como Christian Laettner, que firmaban un cuantioso contrato y después en la cancha hacían lo justo; *Only you*, de *The Platters*, que tarareaba cada vez que cogía la pelota Bryan Williams, hijo de uno de los componentes de dicha banda musical; o *Reloj no marques las horas*, que cantaba cada vez que se acercaba el final de partido y uno de los equipos necesitaba un poco más de tiempo para remontar.

Más allá de la NBA, en sus retransmisiones de la selección española de baloncesto acuñó diversos apodos para los jugadores que aún hoy en día se emplean, igualmente basados en procedimientos metafóricos o metonímicos: *E.T. Pau Gasol* como un extraterrestre por su excepcionalidad como jugador; *mojo picón Sergio Rodríguez* por su origen canario; *Mambrú se fue a la guerra* referido a Álex Mumbrú como parónimo *Mambrú/Mumbrú*; *multiusos Garbajosa* por la versatilidad de Jorge Garbajosa en el juego (*multiusos Garbajosa, lo mismo te cose un huevo que te fríe un alfiler*); *Ricky business* en referencia a la película *Risky business*, otro ejemplo de paronimia (*Ricky Rubio / Risky*); *Mr. Catering Jose Manuel Calderón* por las bandejas características de su juego al entrar a canasta; *Espartaco Felipe Reyes* por su espíritu de lucha cual gladiador; *Suma y sigue Carlos Jiménez* por su ayuda al equipo en diversas facetas; o *Boquerón Berni*

Rodríguez dadas sus raíces malagueñas. Algunos de estos apodos pueden entenderse como un proceso de *ludificación* que Rojas Torrijos describe como sigue (2017: 259):

Los juegos de palabras son también una constante en este tipo de periodismo, que no solo informa de la actualidad, sino que además trata de hacerlo de una manera amena, entretenida, amable para la audiencia. Una gran parte de estos malabares lingüísticos consisten en alterar una palabra esperada y conocida dentro de una frase hecha o dicho popular por otra diferente.

Andrés Montes era ciertamente un maestro en el dominio de este resorte, similar a la desautomatización fraseológica (Timofeeva 2009), con efecto humorístico. Su creatividad fue tan productiva e icónica que ha logrado trascender la inmediatez de las narraciones nocturnas de la NBA y del baloncesto español y ha dado lugar a distintas recopilaciones de sus motes y muletillas más famosas, como [este diccionario](#) que publicó el diario *Marca*.

Todos estos recursos, unidos a su gran capacidad prosódica, dotaban de gran expresividad y frescura a sus narraciones, algo que agradecían especialmente los espectadores de la NBA, que en España se retransmitía en horario nocturno y que posteriormente, con la llegada de Twitter, dio lugar al hashtag #DormirEsDeCobardes. Además de tratarse de una narración que a la Península llegaba de madrugada y en la que los comentaristas habían de mantener despierta a la audiencia, se producía el fenómeno que Guerrero Salazar (2002: 367) describe así:

Con frecuencia, sobre todo en las retransmisiones radiofónicas o televisivas, el comentarista ha de cubrir con palabras espacios muertos, situaciones monótonas en las que no ocurre nada. Será entonces cuando habrá de poner en práctica su capacidad para hacer atractiva la situación y mantener alerta el interés del espectador u oyente.

Ambos factores, sin duda, contribuyen a perfilar el estilo narrativo de Andrés Montes, que encaja con la descripción del lenguaje deportivo en el siglo XXI de Jesús Castañón cuando indica que:

Sus tradicionales formas expresivas para unir el espectáculo deportivo, las emociones del público y las recreaciones artísticas de los acontecimientos han alcanzado una notable variedad y riqueza (Castañón 2012: 353).

Igualmente, puede aplicársele la caracterización del lenguaje deportivo que establece Rojas Torrijos en su reciente manual:

Uno de los grandes rasgos diferenciadores del lenguaje deportivo es su creatividad motivada por una voluntad de estilo y un afán por designar nuevas realidades que se plasma a la hora de escribir una crónica o retransmitir una competición. A este respecto, cabe resaltar cuatro rasgos propios de este lenguaje periodístico: la voluntad y potencialidad para forjar neologismos, el intercambio léxico entre deportes y la formación de una terminología común, el uso de un lenguaje figurado a través del uso constante de figuras retóricas y la ludificación (Rojas Torrijos 2017: 257).

La capacidad para forjar neologismos de Andrés Montes se refleja perfectamente en uno de sus términos más emblemáticos: *jugón*, recogido en Fundéu (2015: 15), un neologismo por sufijación (Guerrero Salazar 2007: 58-59), además de la conversión del *tiquitaca* en un estilo de juego más allá del uso peyorativo inicial, tal como le reconoce la misma Fundéu (2015: 34), dándole al término un cambio de significado (*neologismo de sentido*; Rojas Torrijos 2017: 257-258; 262-263).

Los dos últimos rasgos que menciona Rojas Torrijos (el empleo abundante de figuras retóricas y la ludificación) serán analizados a continuación como mecanismos de humor en el estilo narrativo de las crónicas de la NBA de Andrés Montes, a través de veinte ejemplos extraídos del corpus que manejamos.

3. Metodología de nuestro estudio

Con el objetivo de analizar los procedimientos humorísticos presentes en el estilo narrativo de Andrés Montes en sus retransmisiones de la NBA con Antoni Daimiel, hemos seleccionado un pequeño corpus de tres partidos muy significativos y una final del concurso de mates, representativos de la NBA y narrados todos ellos por la dupla periodística Montes / Daimiel. Cronológicamente, son los siguientes:

1. El [sextº partido de la final de la NBA de 1998](#), que enfrentó a los Chicago Bulls y a los Utah Jazz. Se disputó el 14 de junio de 1998 en el *Delta Center* de Salt Lake City, con el resultado de Bulls 87 - 86 Jazz. Se trata de uno de los partidos más icónicos de los noventa, pues supuso el sexto y último anillo de los Chicago Bulls de Michael Jordan, quien daría el título a su equipo con la famosa canasta ganadora *the last shot*.
2. El [concurso de mates de 2000](#) (*NBA Slam Dunk Contest 2000*), celebrado en el *Oakland Arena* de Oakland, California, el 11 de febrero de 2000. Fue uno de los mejores concursos de mates (o volcadas) de la NBA, y sirvió de consagración al por entonces jugador de segundo año Vince Carter quien, a sus 43 años de edad, acaba de disputar su vigésimo primera y última temporada en la liga americana. Carter es el primer jugador de la historia que ha participado en la liga americana en cuatro décadas diferentes, compitiendo en ocho equipos de la NBA.
3. El [tercer partido de la final de la NBA en 2001](#), entre Los Angeles Lakers y los Philadelphia 76ers, jugado en el *First Union Center* de Filadelfia (Pensilvania) el 10 de junio de 2001 y que terminó con triunfo de los angelinos (Lakers 96 - 91 Sixers). El equipo local, comandado por su gran estrella Allen Iverson, MVP de la temporada, volvía a una final de la NBA dieciocho años después de su última presencia (en la temporada 1982/83, en la que, además, se había proclamado campeón) y, de nuevo, contra el mismo equipo, Los Angeles Lakers, que intentaba revalidar el título conseguido el año anterior contra Indiana Pacers, y que venció en las series por 4 - 1.
4. El [séptimo partido de la final de la conferencia oeste de 2002](#), disputado entre Sacramento Kings y Los Angeles Lakers en el *Arco Arena* de Sacramento, California, el 2 de junio de 2002, con victoria visitante ([Kings 106 - 112 Lakers](#)).

Los Kings, el mejor equipo de la temporada regular, se enfrentaba al campeón de las dos últimas temporadas en una pelea denominada *The Greatest Show On Court* por la revista *Sports Illustrated* en una portada de febrero de 2001. El todopoderoso equipo angelino se proclamaría finalmente campeón de la NBA por tercer año consecutivo.

En estas cuatro fuentes, que suman ocho horas, cuarenta y un minutos y cuarenta y siete segundos de visionado, investigamos entonces de qué procedimientos humorísticos se sirve el locutor Andrés Montes para dar frescura y expresividad a sus narraciones y de qué forma se manifiesta el humor en el género de la narración deportiva de baloncesto en televisión. Presentamos entonces los veinte ejemplos que hemos seleccionado para ilustrarlo.

4. Recursos humorísticos de Andrés Montes en el corpus seleccionado

En general, la mayoría de expertos en lenguaje deportivo coinciden en que se trata de una especialidad muy rica y diversa, poblada de figuras retóricas y recurrencias a diversos campos semánticos que evitan la monotonía en este tipo de discurso (Guerrero Salazar 2002: 368). Son varios los trabajos que, específicamente, analizan la presencia de elementos metafóricos en el lenguaje del deporte (García Molina 2002; Vierkant 2008; Caldwell et al. 2016). En nuestro caso, nos fijamos en estas expresiones desde el punto de vista del fin humorístico que consiguen en las narraciones que integran nuestro corpus, como un mecanismo básico estudiado por la Lingüística cognitiva en la comunicación diaria que puede ser explotado con fines cómicos o estilísticos, y sobre el que se sustenta parte del humor de Andrés Montes. Como ya hemos apuntado, las metáforas conceptuales (que vinculan dos dominios aparentemente no concomitantes) son habituales en el estilo periodístico de Montes quien, de esa manera, conceptualiza al jugador o a la jugada en un dominio específico, resaltando un aspecto singular a través de una referencia externa al campo del baloncesto. Esta conceptualización humorística en Montes suele expresarse no solo mediante metáforas, sino también a través de metonimias, que son descritas así en el ámbito de la LC (Brône, Feyaerts y Veale 2006: 209):

Metonymy, in a cognitive linguistic approach, is generally viewed as a cognitive mechanism enabling the selection of a salient reference point in a frame to refer to a different concept in the same frame or to the frame as a whole (Langacker 1993; Panther and Radden 1999). [...] Given the general agreement that humor interpretation involves complex inferential activity, metonymy can be argued to play a substantial role in this process. (Negrita original).

Veamos entonces estas características a través de los veinte ejemplos que hemos seleccionado de nuestro corpus. Son las denominaciones que emplea Montes durante las retransmisiones para referirse a los jugadores. Las conceptualizaciones más básicas aluden a aspectos físicos:

- (1) *Cruella de Vil* (Dennis Rodman, Chicago Bulls), denominado así puesto que su pelo tenía un aspecto similar al de la antagonista del filme de Disney *101 Dálmatas*.

- (2) *Morcelli Christie* (Doug Christie, Sacramento Kings), por sus rasgos faciales similares a los del famoso corredor Noureddine Morcelli.
- (3) *Tsé-tsé Morris* (Chris Morris, Utah Jazz), por la habitual cara de sueño de dicho escolta, que parecía haber sido picado por la mosca tsé-tsé.
- (4) *Cumbres borrascosas* (Scott Pollard, Sacramento Kings) por sus abundantes patillas y su peinado, que recordaba al estilo del siglo XIX, en el cual se ambienta dicha novela de Emily Brönte.

Además de al aspecto físico, también se alude a la capacidad física, como los conocidos

- (5) *Aerolíneas Jordan* (Michael Jordan, Chicago Bulls) y todo el despliegue asociado a esta metáfora (*bienvenidos al vuelo número 23, aerolíneas Jordan*), en alusión a su potencia de salto y su habilidad para permanecer en el aire, como si volara.
- (6) *Vuelo sin motor Carter* (Vince Carter, Toronto Raptors), por las habilidades en el aire mostradas en el concurso de mates.

Por supuesto, hallamos metonimias literarias y cinematográficas para denominar a los jugadores a partir de su origen, como los siguientes ejemplos:

- (7) *Memorias de África Mutombo* para hablar de Dikembe Mutombo, pívot de los Philadelphia 76ers nacido en República Democrática del Congo.
- (8) *La pasión turca Türkoğlu* en alusión al alero de Sacramento Kings Hidayet Türkoğlu nacido en Estambul (Turquía).

Como hemos indicado, estos procedimientos son habituales en el repertorio de Montes, como denominar a un equipo o jugador por su estilo de juego:

- (9) *Equipo yeyé* (Sacramento Kings), por su juego alegre.
- (10) *Wyatt Earp Steve Kerr* (Steve Kerr, Chicago Bulls), comparando al escolta con el famoso pistolero del Oeste debido a su gran acierto en el tiro exterior. La comparación, además, descansa en un efecto paronímico (*Earp / Kerr*) que lo hace más expresivo.
- (11) *Fiebre amarilla* (Los Angeles Lakers), por el color de su indumentaria de juego y por el peligro que suponían en la cancha: *Las autoridades sanitarias recomiendan vacunarse contra la fiebre amarilla*. Recordemos aquí la incongruencia que supone emplear un discurso del ámbito médico (*autoridades sanitarias, vacunarse, fiebre amarilla*) en una retransmisión deportiva, y la conceptualización de un equipo de baloncesto como una enfermedad.

Además de los recursos metafóricos y metonímicos, otro indicador del humor que hallamos en las narraciones de Montes es la polisemia, como en el ejemplo:

- (12) *Geppetto Brothers*, utilizado para calificar a aquellos jugadores que mostraban enorme dificultad para encestar tiros libres. El apodo deriva de su aparente *muñeca de madera*. *Muñeca* puede entenderse polisémicamente como parte del cuerpo o como muñeco, ambos en alusión al cuento de *Pinocchio* y su personaje el carpintero Geppetto. En nuestro corpus, el mote se refiere a Shaquille O'Neal,

pívot de Los Angeles Lakers, elevado a la categoría de *presidente del consejo de administración de Geppetto Brothers* por su nulo acierto en tiros de un punto.

Como comentamos en el segundo apartado, las conceptualizaciones a partir de películas, actores o grupos musicales son frecuentes, resaltando algún aspecto por metonimia:

- (13) *Funky Man* o *Jackson Five*, que suele aplicarse a aquellos jugadores cuyo estilismo es similar al de dicho género musical o grupo; en nuestro corpus se refiere a Kobe Bryant, escolta de Los Angeles Lakers, por su pelo y su estilo desgarbado.
- (14) *Vittorio Gassman* o *el comediante* (Vlade Divac, Sacramento Kings), comparando al pívot con el actor italiano por su juego alegre y en ocasiones forzado, histriónico.
- (15) *El señor de los anillos* (Horace Grant, ala-pívot de Los Lakers), que había conseguido tres anillos de campeón de la NBA con los Chicago Bulls a principios de los noventa.

Estas referencias televisivas aparecen acompañadas de características marcas prosódicas y onomatopeyas (otra marca del humor, según GRIALE), como por ejemplo:

- (16) *Brrrrrrrrrr* cada vez que un jugador hace un mate, tal como se muestra en nuestro corpus cuando machacan el aro Scottie Pippen o Toni Kukoč, de los Chicago Bulls.
- (17) *¡Triiiiiple!* Con su característico excesivo alargamiento vocálico, típico del lenguaje deportivo; en nuestro corpus, tras un lanzamiento de tres puntos convertido por Kobe Bryant. Curiosamente, Montes empleaba en ocasiones este grito desde el momento en que un jugador lanzaba a canasta, sin saber si el balón entraría desde el perímetro.
- (18) *¡Ratatatatata!* Imitando el disparo de una metralleta cada vez que un jugador anota una canasta de tres puntos, lo cual es también una polisemia de la palabra *tiro* (*tiro* de metralleta y *tiro* a canasta). En nuestro corpus, se oye cuando Mike Bibby, base de Sacramento Kings, encesta.
- (19) *¡Beep, beep, beep, la informática a su servicio!* Aplicado a John Stockton, base de Utah Jazz, imitando el sonido de una computadora antigua, por tratarse de un jugador muy cerebral y calculador como dichas máquinas.
- (20) *Suenan tambores de guerra, ¡lalalalalalalala!*, con tono de danza tribal india, cuando un equipo anota varias canastas seguidas e inicia una remontada. En nuestro caso, Montes lo canta tras una canasta de Kobe Bryant en el partido contra los Philadelphia Sixers.

Todos estos elementos (y muchísimos más, que exceden este artículo) dotan a las retransmisiones de la NBA de un color inigualable y una expresividad notable, en línea con lo que apunta la profesora Susana Guerrero:

Con frecuencia, la necesidad de dar fuerza expresiva al mensaje lleva al periodista a acudir a la función poética, lúdica o estética, por la que el mensaje queda embellecido, revestido con un ropaje que elimina la monotonía, apostando a favor de la connotación, del colorido y de la musicalidad, elementos que, en múltiples

ocasiones, transforman la frialdad de la expresión deportiva en un sabroso discurso en el que podemos encontrar humor, ironía, sarcasmo, sátira, construcciones alegóricas, etc. En este sentido, el discurso deportivo se acerca al literario, pues, más que transmitir ideas o situaciones diferentes, se trata de transmitir sensaciones (Guerrero Salazar 2002: 374-375).

Esta dimensión lúdica del lenguaje deportivo, que algunos expertos apuntan como rasgo de expresividad o función estética (Guerrero Salazar 2002, 2007; Rojas Torrijos 2017), adquiere cotas máximas en las narraciones baloncestísticas de Andrés Montes, como acabamos de ver, hasta hacerlas su sello de identidad profesional.

5. Conclusiones

A lo largo de estas páginas hemos analizado los recursos humorísticos empleados por el famoso locutor deportivo Andrés Montes en sus narraciones más emblemáticas de la NBA. A pesar de que el deporte, tradicionalmente, no ha recibido ninguna atención especial por parte de los estudios sobre Periodismo y sobre Lingüística (e incluso ha sido denostado por su grado de informalidad, tal como apunta Guerrero Salazar (2002: 365-366)), lo cierto es que en los últimos años asistimos a una gran proliferación de trabajos que estudian las características del lenguaje deportivo y las manifestaciones de cada uno de los géneros a que da lugar, reivindicando su importancia como producto social y cultural en el marco de los estudios sobre *el discurso del deporte* (Caldwell et al. 2016: 2; VVAA 2016). En este ámbito, el fútbol ha acaparado la mayoría de la atención (Lavric, Pisek, Skinner y Stadler 2008), mientras que las menos abundantes publicaciones sobre el baloncesto se centran en aspectos históricos y no tanto narrativos. En este contexto, uno de los mayores exponentes de la narración en castellano es el fallecido Andrés Montes, cuyo estilo discursivo se caracteriza por el empleo de múltiples recursos humorísticos que dotan de expresividad a sus crónicas de la NBA, y merece por derecho propio una pequeña contribución como esta que analice su legado, por modesta que sea. Partiendo de las herramientas de la Lingüística Cognitiva aplicada al estudio del humor, nuestro análisis de veinte ejemplos ha revelado que son múltiples los procedimientos humorísticos presentes en sus retransmisiones de baloncesto (un género a priori no humorístico), ocupando un lugar preeminente las conceptualizaciones metafóricas expresadas mediante procedimientos metonímicos. En ellas, los equipos son caracterizados mediante asociaciones que van desde el color de la equipación hasta el estilo de juego, y los jugadores son mencionados a través de ingeniosos juegos de palabras y referencias cinematográficas o musicales que insinúan distintos aspectos de su personalidad deportiva. A todo ello se suma una gran capacidad onomatopéyica y expresiva que hace del estilo de Montes una forma de locutar absolutamente inconfundible. Este despliegue de recursos humorísticos es una manifestación más de la plasticidad y expresividad del lenguaje periodístico deportivo, tal como reconoce la especialista Susana Guerrero Salazar (2002: 365):

Frecuentemente los medios de comunicación usan el lenguaje con una finalidad estética y no meramente informativa, sobre todo determinados ámbitos, como el periodismo de opinión, la publicidad, las crónicas deportivas, etc. En el fondo, lo que subyace es un deseo de seducir, de cautivar.

Seducir y cautivar son algunos de los efectos conseguidos por las narraciones deportivas de Andrés Montes, cuyo uso estético del lenguaje denota una gran capacidad lingüística y creativa además de una vasta cultura audiovisual. En última instancia, esa enorme creatividad de la que hizo gala a lo largo de toda su carrera es de sumo interés para la Lingüística Cognitiva, que considera la creatividad como una habilidad cognitiva fundamental (Brône, Feyaerts y Veale 2006: 214), capaz de moldear el lenguaje y llevarlo a nuevas fronteras para conseguir el efecto cómico. La pequeña muestra de paronimias, onomatopeyas, polisemias, metáforas y metonimias recogidas en nuestro corpus demuestra, además, las posibilidades creativas y estéticas del lenguaje deportivo, más allá de las manidas metáforas bélicas a las que frecuentemente recurre (Rojas Torrijos 2017). Andrés Montes lleva el lenguaje periodístico al límite de lo literario y explora conceptualizaciones y marcos de significado nunca antes aparecidos en las retransmisiones de baloncesto ni del deporte en general. Su productividad metafórica y metonímica constituye una enorme fuente de ejemplos para la LC y nos recuerda, como su frase fetén, que *la vida puede ser maravillosa*.

Bibliografía

- Aliaga Aguza, Laura María. 2018. Estudio lingüístico de los indicadores del humor. El caso de la comedia de situación. *Normas: revista de estudios lingüísticos hispánicos*, 8. 1: 129-150.
- Alvarado Ortega, María Belén. 2012. Una propuesta de estudio para el humor en la conversación coloquial. *ELUA: Estudios de Lingüística. Universidad de Alicante*, 26: 7-28.
- Alvarado Ortega, María Belén y Ruiz Gurillo, Leonor, coords. 2013. *Humor, ironía y géneros textuales*. Alicante: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Alvarado Ortega, María Belén. 2014. Humor y género: análisis de conversaciones entre mujeres. En G. Ángela Mura y Leonor Ruiz Gurillo. *Género y humor en discursos de mujeres y hombres*, revista *Feminismo/s*, 24: 17-39.
- Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore. 2001. *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore, ed. 2014. *Encyclopedia of Humor Studies*. Londres/Nueva York: SAGE Publications.
- Bell, Nancy D. 2007. Humor comprehension: Lessons learned from crosscultural communication, *Humor*, 20.4: 367-387.
- Brône, Geert; Feyaerts, Kurt; Veale, Tony. 2006. Introduction. Cognitive linguistic approaches to humor. *Humor*, 19.3: 203-228.
- Brône, Geert; Feyaerts, Kurt; Veale, Tony, eds. 2015. *Cognitive Linguistics and Humor Research*. Berlín/Boston: De Gruyter Mouton.

- Caldwell, David; Walsh, John; Vine, Elaine W. y Jureidini, Jon. eds. 2016. *The Discourse of Sport: analyses from Social Linguistics*. New York: Routledge.
- Castañón Rodríguez, Jesús. 1993. *El humorismo español y el fútbol*. Valladolid.
- Castañón Rodríguez, Jesús. 2012. El lenguaje periodístico del deporte en el idioma español del siglo XXI. *Historia y Comunicación Social*, 17: 343-358.
- Fernando López, Luis. 2009. [Adiós al 'jugón' del micrófono](#). Obituario en *El Mundo*, 16/10/2009.
- Fundéu. 2015. [La LigaBBVA del Español Urgente](#). BBVA, Fundéu y EFE.
- Galindo Merino, M^a Mar. 2017. La identidad de género a través del humor en niños y niñas de 9 – 10 años. En L. Timofeeva Timofeev (coord.). *Metapragmática del humor infantil*. Monográfico (special issue) de *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación* (CLAC), 70: 132-158.
- Galindo Merino, M^a Mar. 2021. Children performing humor: gender identity and social alignment. En E. Linares (ed.). *Gender and identity in humorous discourse*. Peter Lang (en prensa).
- García Molina, Emilio Tomás. 2002. *El deporte y sus metáforas. Influencia del lenguaje deportivo en la vida cotidiana*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Guerrero Salazar, Susana. 2002. El lenguaje deportivo, entre coloquial y literario. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, 19: 365-384.
- Guerrero Salazar, Susana. 2007. *La creatividad del lenguaje periodístico*. Madrid: Cátedra.
- Lavric, Eva; Pisek, Gerhard; Skinner, Andrew y Stadler, Wolfgang, eds. 2008. *The Linguistics of Football* (Language in Performance 38). Tübingen: Gunter Narr.
- Linares Bernabéu, Esther. 2019. The role of humor discourse in the construction of gender identity. *Pragmalingüística*, 27: 112-132.
- Marca (s.f.). [Diccionario de Andrés Montes](#).
- Norrick, Neil. 1993. *Conversational joking: humour in everyday talk*. Bloomington, Indiana University Press.
- Pedrero Esteban, Luis Miguel. 2017. La programación deportiva en televisión. En J. L. Rojas Torrijos, coord. *Periodismo deportivo de manual*. Valencia: Tirant Humanidades. 135-156.
- Peinado, Quique. 2009. [Andrés Montes, según su amigo Daimiel](#). *Marca*, 19/10/2009.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: D. Reidel.

- Rojas Torrijos, Jose Luis. 2017. El lenguaje de los periodistas deportivos: de la jerga a la especialización. En J. L. Rojas Torrijos, coord. *Periodismo deportivo de manual*. Valencia: Tirant Humanidades, pp. 255-276.
- Ruiz Gurillo, Leonor. 2012. *La Lingüística del humor en español*. Madrid: Arco Libros.
- Ruiz Gurillo, Leonor y Alvarado Ortega, Mª Belén, eds. 2013. *Irony and Humor: From Pragmatics to Discourse*. Amsterdam: John Benjamins.
- Ruiz Gurillo, Leonor. 2015. Sobre humor, identidad y estilos discursivos: Los monólogos de Eva Hache. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 28.
- Ruiz Gurillo, Leonor, coord. 2016. *Metapragmatics of humor: current research trends*. Amsterdam: John Benjamins.
- Ruiz Gurillo, Leonor. 2019. *Humor de género: del texto a la identidad en español*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert.
- Ruiz Gurillo, Leonor. 2020. Evidentiality and humor in Spanish: About *Buenafuente*'s monologues. *Revista Española de Lingüística Aplicada/Spanish Journal of Applied Linguistics*, 33.1: 302-325.
- Timofeeva, Larissa. 2009. La desautomatización fraseológica: un recurso para crear y divertir. En J. L. Jiménez Ruiz y L. Timofeeva, eds. *Estudios de Lingüística: investigaciones lingüísticas en el siglo XXI*. Alicante: Universidad de Alicante, pp. 249-271.
- Timofeeva Timofeev, Larissa; Alvarado Ortega, María Belén; Galindo Merino, M. Mar; Mura, G. Ángela; Ruiz Gurillo, Leonor. 2016. La Lingüística a través del humor: aplicaciones didácticas. En J. D. Álvarez Teruel, S. Grau Company y M. T. Tortosa Ybáñez, coords. *Innovaciones metodológicas en docencia universitaria: resultados de investigación*. Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación, pp. 747-758.
- Timofeeva Timofeev, Larissa, coord. 2017. *Metapragmática del humor infantil*. Monográfico de *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, nº 70.
- Timofeeva Timofeev, Larissa y Ruiz Gurillo, Leonor. 2018. Fraseología y humor: de semántica y pragmática. En Pamies, Antonio; Balsas, Isabel Mª y Magdalena, Alexandra, eds. *Lenguaje figurado y competencia interlingüística (I). Aspectos teóricos*. Granada: Comares.
- Vierkant, Stephan. 2008. Metaphor and live radio football commentary. En Lavric, Eva; Pisek, Gerhard; Skinner, Andrew y Stadler, Wolfgang, eds. *The Linguistics of Football (Language in Performance 38)*. Tübingen: Gunter Narr.
- VVAA. 2016. [Deporte, lengua y traducción](#). Número especial de *puntoycoma*, 146. Boletín de los traductores españoles de las instituciones de la Unión Europea. Bruselas y Luxemburgo.

Wikipedia. 2020. [Andrés Montes](#).

Yus Ramos, Francisco. 2016. *Humour and relevance*. John Benjamins.

Notas

í Este trabajo se enmarca en dicha línea de estudios lingüísticos sobre el humor, en la que hemos trabajado en el marco del proyecto “La formación de la conciencia figurativa en la etapa de educación primaria: el humor y la fraseología” (FFI2016-76047-P), coordinado por la Dra. Larissa Timofeeva en la Universidad de Alicante (2017 - 2020). Igualmente, forma parte de nuestra contribución a la AILA Research Network *Applied Linguistics in Sport* (2017 - 2020) de la Asociación Internacional de Lingüística Aplicada.

íi Los autores desean agradecer las revisiones, sugerencias y aportaciones de Rafael y J. Gabriel Sánchez Palacios, expertos en baloncesto, y de los revisores de la primera versión de este artículo, por su valioso feedback.