



Màrius Serra

# VERBALIA

Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario



Casi todo el mundo recuerda la apuesta que permitió a Quevedo llamarle coja a la reina sin efectos secundarios o el pétreo motivo por el que el primer Papa se llamó Pedro. Y, sin embargo, ¿quién sabe qué es un calambur? ¿Y un logogrifo, un palíndromo, un bifronte, una paronomasia, un lipograma, un cronograma, un contrapié...? A menudo los juegos de palabras van más allá del simple chascarrillo. Una línea sutil y poco divulgada enlaza el enigma de la Esfinge con los métodos cabalísticos, los artificios barrocos, los juegos vanguardistas e incluso los pasa-tiempos de la prensa.

Màrius Serra cartografía en este volumen una *terra incognita* formidable: el país de *Verbalia*. Una tierra de tropos que contiene, documentados, textos ludolingüísticos en cinco lenguas de poetas y artistas, pedagogos y publicistas, místicos, enigmistas, novelistas. Un paseo por esta tierra poblada por seres verbívoros bastará para descubrir que los juegos de palabras pueden ser intraducibles, pero los mecanismos que los generan son universales.

## I

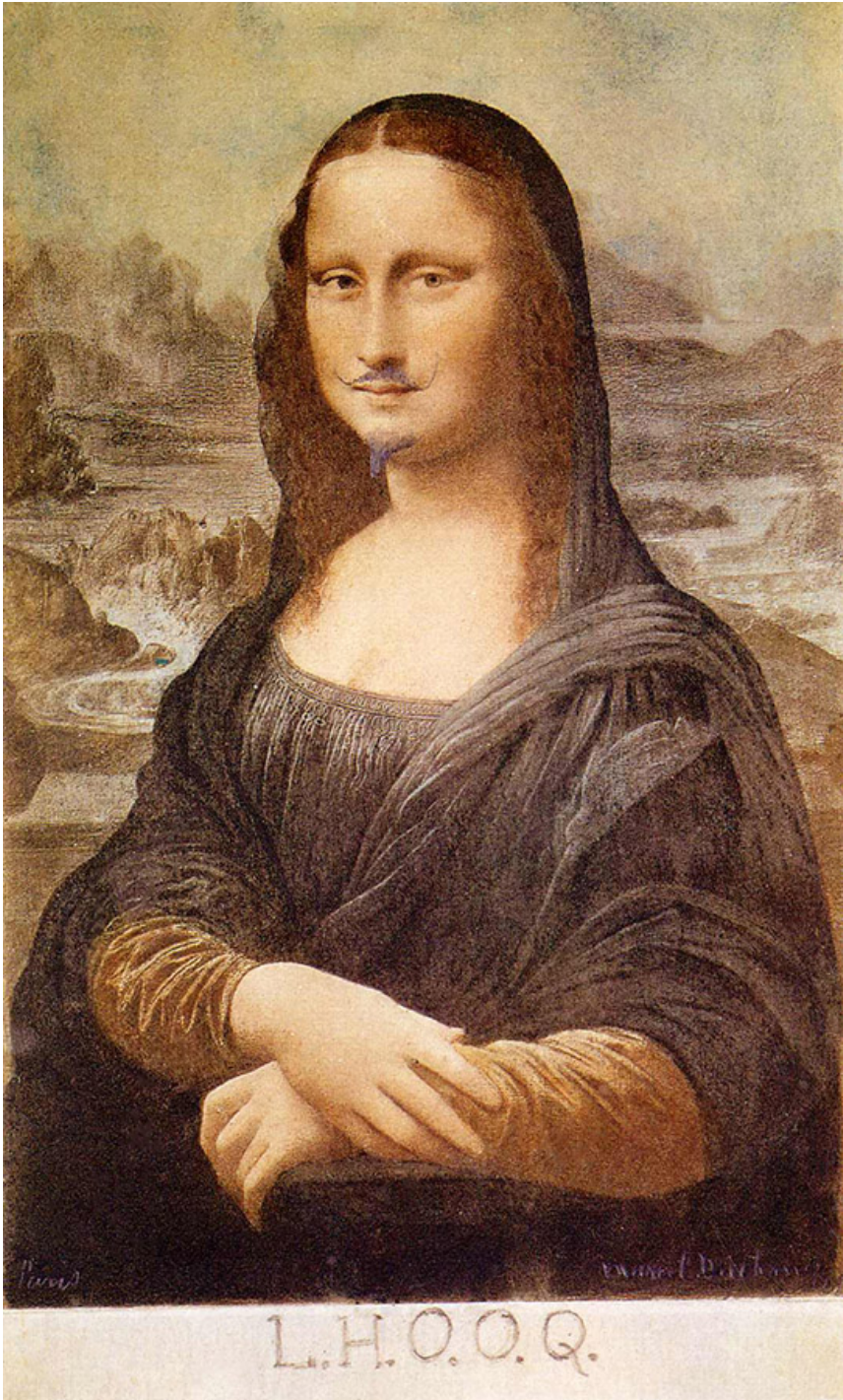
## INTRODUCCIÓN

Imaginémonos un ascensor —un vehículo que Jean Cocteau consideraba angelical— en movimiento perpetuo. Observemos cómo traza una espiral infinita por el interior de una gran torre que tiene forma de lengua y contiene las escaleras interminables de Escher. Bauticemos esta construcción lingual como «Torre de Verbalia» y convengamos en que en el reducido espacio del cubículo móvil se amontonan siete personajes en animada cháchara. Siete voces distintas que amalgaman un número indeterminado de heterónimos. Siete arquetipos sedientos con las lenguas en contacto. Ahora limitémonos, como en aquellos chistes que protagonizan ciudadanos de nacionalidades diversas, a esbozar la identidad de cada uno de los siete ocupantes: artista, enigmista, escritor, jugador, místico, pedagogo y publicista. Ellos serán los principales protagonistas de este volumen que ahora el lector tiene en las manos. Esforcémonos, finalmente, en distinguir algunas de las mil caras que podría lucir cada cual. Los siete muestran rostro de mujer y cara de hombre, cuerpos de macho y de hembra, piel y pelos y nariz y orejas, pero dentro de este vehículo metálico en movimiento perpetuo sólo nos importa que todos tengan lengua y el único de sus aparatos que destacamos es el fonador.

EL ARTISTA tal vez no compone versos, pero es poeta. Seguramente no se siente capaz de hilvanar una argumentación bien estructurada, pero es filósofo. Su relación con los lenguajes es central. Sin capacidad expresiva se hunde. El juego no le es ajeno, porque se pasa el tiempo haciendo y deshaciendo reglas muy personales que aplica y desaplica a su arte. Los hallazgos del artista no son necesariamente «admi-

rables». A diferencia de los del científico, contienen más incógnitas que certezas, y esto provoca que muy pocas veces se adhieran a la perversa noción de progreso. De las mil caras que puede lucir el artista del ascensor ahora mismo se distinguen dos: Leonardo da Vinci y Marcel Duchamp.

*Rebus de Leonardo da Vinci (transcrito por Marioni).*



## La Mona Lisa con bigote de Duchamp.

Del renacentista escojo uno de sus muchos *rebus* —jergoglíficos—, tal como lo reproduce Augusto Marinoni: el que muestra un anzuelo y un pentagrama con una secuencia musical —re mi fa sol la re— interrumpida entre la penúltima y la última nota por los gruesos trazos de una Z y una A. La transcripción italiana de esta notación —l'amo (el anzuelo); re; mi; fa; sol; la; ZA (las letras); re— nos conduce a una declaración erótica: «L'amore mi fa sollazare» (el amor me causa solaz).

Un salto verbal de cuatro siglos nos permite apreciar la mirada penetrante de Marcel Duchamp mientras se solaza pintándole un bigote memorable y una olvidada perilla al rostro ambiguo de *La Gioconda*. En plena efervescencia del Dadá (1919), mientras Freud se dedica a psicoanalizar al genio renacentista, Duchamp capilariza la emblemática Mona Lisa de Leonardo y subtitula su *ready-made* con un presunto acrónimo —L.H.O.O.Q.— que Lawrence Steefel asocia a la forma verbal «look» («¡mira!», en inglés). Pero, tal como señala Ramírez, si se deletrea rápidamente en francés descubrimos en él otra declaración erótica oculta: [ɛl-aʒ-o-o-ky] «Elle a chaud le cul» (ella tiene el culo caliente).

Leonardo y Duchamp, ambos reticentes a la retina y empeñados en definir el arte como «una cosa mentale», representan en el país de Verbalia la función subversiva de los juegos de palabras.

EL ENIGMISTA es un profesional. Como su nombre indica, se dedica a fabricar enigmas para que luego sean atacados, con mayor o menor fortuna pero casi siempre con espíritu deportivo, por algunos de sus congéneres. Estos imitadores de la divinidad crean microcosmos oscuros a partir de un hallazgo verbal que a menudo los emociona. Partiendo de la certeza que da saberse poseedor de la única respuesta y valiéndose de fórmulas transmitidas por la tradición, el enigmista comienza a caminar hacia atrás hasta llegar al punto

de partida donde erigir el interrogante. Es este trayecto, de longitud variable, el mismo que después deberá recorrer quien quiera descifrar el enigma. Esta vez el rostro polimorfo que refleja el espejo del ascensor de Verbalia contiene los rasgos de Demetrio Tolosani y Edward Powys Mathers.

El primero, alias «Bajardo», es uno de los grandes nombres de la enigmística clásica italiana, autor de innumerables enigmas poéticos de todos los géneros y responsable de un monumental manual de enigmística, editado por vez primera en 1901, que certifica la existencia de una tradición italiana sin parangón. Luego, en colaboración con Alberto Rastrelli, alias «L'Alfieri di Re», lo corregirá y lo aumentará durante casi cuatro décadas hasta que en el año 1938 ambos establezcan la edición definitiva.

El inglés Powys Mathers, alias «Torquemada», representa a otra tradición enigmística claramente enfrentada a la italiana. En primera instancia desde las páginas de *The Saturday Westminster* (1925) y después desde *The Observer* (1926-1939), Torquemada será una pieza clave para la consolidación de los *cryptic crosswords* que caracterizan la tradición británica. Suya, por ejemplo, es una definición muy famosa que hoy ya resulta anacrónica: «Una ciudad importante en Checoslovaquia» (cuatro letras). La respuesta, absolutamente ajena a la geografía, no era «Brno» sino «Oslo» (entre Chec y vaquia).

Bajardo y Torquemada representan la función deductiva de los juegos de palabras. El proceso deductivo que comporta la resolución de una charada o de un crucigrama críptico es análogo al trabajo de los investigadores que se han valido del método científico para ir resolviendo los enigmas que comporta nuestra existencia.

EL ESCRITOR es un combinador de palabras. Borges decía que una de sus máximas aspiraciones era juntar palabras que nunca antes hubieran estado la una al lado de la otra. El tercer pasajero de nuestro ascensor puede ser también un eru-

dito o no serlo. Puede haberse sentido fascinado por las corrientes subterráneas del lenguaje o no ser demasiado consciente de ello. Incluso, en ocasiones, puede habitar dentro de los límites imprecisos de *Intelectualia*, el afrancesado centro de emisiones de mensajes destinados a enderezar el destino de la humanidad. Pero cualquier buen escritor, ya sea poeta, novelista, ensayista, dramaturgo, crítico, periodista, historiador o mero escribano, sabe que su materia prima es la lengua y a menudo intuye que la mejor manera de conocerla bien es jugar con ella. En el ascensor de trayecto infinito, de entre la multitud de yoes que pueden apoderarse del rostro anónimo del escritor, elijo los de François Rabelais y Guillermo Cabrera Infante.

El primero, verdadero artífice de la lengua francesa, se emboscó tras un anagrama —Alcofribas Nasier— para firmar skis soberbios *Gargantúa* y *Pantagruel*. El tono carnavalesco de su prosa es una prueba fehaciente de la constante transgresión de límites que permite la escritura. Al filosofar sobre las relaciones humanas y las prácticas religiosas, Rabelais inaugura un género satírico de juego verbal basado en la permutación de elementos que los retóricos llamaban «metátesis», él llama «antistrofa» y los ludolingüistas llamarán contrapié. Su hallazgo verbal más reconocido emerge en el capítulo XII de *Pantagruel*, «Des meurs et conditions de Panurge»: «... car il disoit qu'il n'y avoit qu'un antistrophe entre femme folle á la messe, & femme molle a la fesse» (...ya que él decía que sólo una antistrofa separa a una «mujer loca por la misa» de una «mujer de nalgas fofas»). Esta transgresión de Rabelais se enmarca en la sátira pantagruélica de un nuevo orden religioso que prescinde de los votos de pobreza, castidad y obediencia para centrarse en la libertad. Su lema festivo —«Haz lo que quieras»— constituirá uno de los puentes entre el Renacimiento y el siglo xx.

Poco después de que Samuel Beckett parafraseara el inicio de la Biblia —en su novela *Murphy* el irlandés escribe: «At the beginning it was the pun» (al principio era el juego



de palabras)— emerge la figura de Guillermo Cabrera Infante. El autor cubano, sensible al juego verbal casi hasta la obsesión, escribirá una obra con nombre de trabalenguas — *Tres tristes tigres*— que se ha convertido en una de las más interesantes del siglo xx.

Rabelais y Cabrera Infante representan la función expresiva de los juegos de palabras.

EL JUGADOR es un eterno infante. A la hora de escoger un intermediario óptico entre su ojo y la realidad circundante prefiere el microscopio al telescopio. Así puede penetrar en un microcosmos sin perder de vista ninguno de los elementos que lo componen. Le gustan los terrenos acotados y es un fanático de las reglas porque permiten basar las relaciones humanas en una competitividad transparente, sin apriorismos de ningún tipo. De las tres grandes reivindicaciones de la Revolución Francesa se queda con la igualdad, un concepto que en la vida a menudo encuentra falaz, pero que en el juego resulta inmutable. El jugador siempre parte de cero a la hora de competir contra otros jugadores, contra un reto o directamente contra sí mismo... Todo recomienza cada vez. Además, el jugador es capaz de sacar de contexto cualquier situación, prescindir de la cadena causal que la ha provocado y transformarla en un terreno de juego, sin preocuparse de las consecuencias que se deriven de ello. Pero este ejercicio radical de relativismo se suspende en el interior de la tela artificial que acaba de construir, porque todo buen jugador en ejercicio se entrega plenamente a la actividad lúdica que emprende, sin las reservas que suele tener en la vida. Mientras juega, la única realidad posible es el juego. De entre las muchas modalidades de juegos lingüísticos elijo el anagrama para buscar los dos rostros de jugador que reflejará el espejo de nuestro ascensor: el nombre medieval Pompeyo Salvi y el campeón del mundo de Scrabble.

Salvi se obsesionó con la devoción mariana y concentró su obsesión en las treinta y una letras de la frase litúrgica la-

tina «AVE MARIA GRATIA PLENA DOMINUS TECUM». Recombinándolas una y otra vez llegó a confeccionar quinientas nuevas frases alusivas a la virgen que son anagramas perfectos de la primera, como por ejemplo «Pura unica ego sum Mater alma Dei nata». Los anagramas marianos de Salvi se publicaron en Génova en el año 1605, iniciando así un subgénero anagramático por el que más tarde transitarían otros religiosos como el monje ciego Giovanni Battista Agnesi —autor de centenares de anagramas de la misma salutación angélica— o el abad de Dunes, dom Luc de Vriesse —que publicó otra colección en Brujas en el año 1711 llamada *Metamorphosis Angelica Marianna inter mille figuras transformata*, donde ampliaba las variaciones marianas hasta 3100—, tal como consta en el subcapítulo correspondiente [5.1.1] de *Verbalia*.

Por otro lado, el campeón del mundo de Scrabble en cualquiera de las lenguas que organizan campeonatos oficiales —como mínimo se dan en las cinco lenguas cooficiales de Verbalia: castellano, catalán, francés, inglés e italiano— concentra su mirada en las siete letras que debe intentar combinar a cada ronda y en el tablero de doscientas veinticinco casillas donde debe situar sus hallazgos verbales. Para llegar a ser campeón nuestro jugador ha aprendido muchísimas combinaciones de letras de las que sólo sabe a ciencia cierta que están en el diccionario, pero de las que ni sabe ni quiere saber qué significan. La cuestión es que sean palabras válidas y que den puntos. Muchos puntos.

En el vasto país de Verbalia los monjes anagramistas y los campeones escrablistas representan la función evasiva de los juegos de palabras.

EL MÍSTICO busca la verdad más allá de la realidad cotidiana. En ocasiones es poeta, incluso artista, pero su reino nunca es de este mundo y la verdad última que persigue siempre trasciende su existencia biológica. Para llegar a la comunión con el misterio divino el místico puede negar radicalmente el lenguaje —por ejemplo, en los *koans* budistas o el silen-

cio cartujano— o excavar en los textos que considera sagrados en busca de mensajes trascendentes, como en la incesante búsqueda del código bíblico en la tradición hebraica que desemboca en las prácticas cabalistas. No en vano Jesucristo fundamentó el establecimiento de su Iglesia en un juego de palabras que la *Vulgata* popularizó en latín —«Tu es Petrus, et super hanc petram aedificabo Ecclesiam meam»—, pero que Jesús ya había sembrado al rebautizar al futuro San Pedro con el vocablo arameo que designa a las piedras, «Kefás».

Verbalia acoge a muchos místicos anónimos que han buscado en los intersticios de la lengua la anhelada luz, desde las sibilas griegas que insertaban mensajes acrósticos en sus oráculos hasta los pentecostalistas carismáticos conocidos como *holy rollers*, capaces de entrar en éxtasis y ponerse a hablar en lenguas que desconocen, en un fenómeno paralelo a las lenguas de fuego sobre las cabezas apostólicas llamado xenoglosia. En nuestro ascensor el místico adopta las identidades paralelas del teólogo gnóstico Basíledes y del cabalista Abraham Abulafia.

El primero vivió en Alejandría durante el siglo II de nuestra era y desarrolló una doctrina muy combatida por los apologistas cristianos. Según Basíledes el Dios supremo de la gnosis congregaba a los 365 dioses secundarios que presidían los días del año, de modo que los gnósticos a menudo lo designaban con esta perífrasis: «Aquel que tiene por número 365». De este Dios innominado procedía el poder mágico de las siete vocales, de las siete notas, de los siete planetas y de los siete metales (oro, plata, estaño, cobre, hierro, plomo y mercurio). Para designar al innominable los gnósticos usaban diversos conjuros y para representarlo Basíledes creó el conjuro «Abrasar» —que tiene siete letras y un valor numérico de 365—. El valor numérico de Abrasax (o Abraxas) se calcula sumando los valores de cada una de las siete letras griegas que lo componen: alfa (1), beta (2), rho (100), alfa (1), sigma (200), alfa (1), xi (60) = 365.

El cabalista, nacido en Zaragoza en el año 1240, impulsó el procedimiento de la Guematría [9.2.4], que también otorga un valor aritmético a las palabras a partir de una correspondencia entre las letras del alfabeto hebreo y los números naturales. Abulafia, de quien Umberto Eco toma el nombre para bautizar a un ordenador en *El péndulo de Foucault*, incluso intentó convertir al papa Nicolás III a la cábala, aunque sin éxito. A pesar de ello, dos siglos después un pensador cristiano como Giovanni Pico della Mirandola usaría los procedimientos cabalísticos para sus estudios teológicos.

Basilides y Abulafia representan la función cognitiva de los juegos de palabras en el reino de Verbalia.

EL PEDAGOGO vive para transmitir. Dedicar todas sus energías a facilitar el aprendizaje de los que lo rodean y este interés a menudo lo empuja a diseñar sistemas de juego que incluyan la información que considera más valiosa. Partiendo de aquella antigua premisa que asocia la instrucción y el deleite, el pedagogo utiliza los juegos existentes para conseguir sus objetivos o inventa juegos nuevos que se adapten a sus intereses. En el rostro bondadoso del pedagogo adicto a los juegos de palabras del ascensor de Verbalia aparecen las miradas del suizo Ferdinand de Saussure y de la italiana Ersilia Zamponi.

En paralelo a los cursos que generaron el discurso inaugural de la lingüística moderna (1916), Ferdinand de Saussure investigó de un modo febril la posibilidad de que los antiguos hubiesen escrito siguiendo un método lingüístico basado en los anagramas. La hipótesis era que cada verso contenía las letras de una palabra clave, denominada por Saussure indistintamente anagrama, hipograma o paragrama. Así, el hipograma sería una figura oculta que consistiría en la disseminación de elementos fónicos en una frase, un poema o toda una obra. Saussure buscó con ahínco palabras o sonidos clave esparcidos de modo hipogramático por los poemas de Homero, Virgilio, Horacio o Góngora, entre otros,

que permitieran acceder a unas claves de lectura objetivables. Un ejemplo de hipograma sería la melancolía («spleen») de Baudelaire, oculta en el siguiente verso: «**S**ur mon crane incliné **PL**ant**E** drap**E**au **N**oir». Por más conclusiones críticas que se quieran extraer de los hipogramas, resulta difícil ver en ellos nada más que un juego criptográfico próximo a las prácticas cabalísticas. El propio Saussure buscó durante tres años (1906-1909) un método que le permitiese demostrar que los hipogramas no son fruto del azar. En vano. Sus dudas sobre la existencia real de estas combinaciones lo empujaron a no publicar sus trabajos, que permanecieron inéditos hasta, que en los años setenta un estudio de Jean Starobinski' los rescató.

Por lo que respecta a la italiana, en el año 1986 publicó uno de los primeros compendios de juegos de palabras aplicados a la enseñanza de la lengua. Se trata de un pequeño libro llamado *I Draghi locopei* —anagrama perfecto de «giochi di parole»—, con prólogo de Umberto Eco y un subtítulo esclarecedor: «Imparare l'italiano con i giochi di parole». Corría 1982 cuando Ersilia Zamponi decidió diseñar lo que hoy sería un «crédito variable» de aprendizaje del italiano a partir de los juegos de palabras. Durante tres cursos completos experimentó con sus alumnos las aplicaciones didácticas de los anagramas, logogrifos, acrósticos, bifrontes, adivinanzas, tautogramas, charadas, colmos, jeroglíficos, etcétera... inspirada esencialmente por la *Grammatica della fantasia* del pedagogo italiano Gianni Rodari y por la obra *Batons, chiffres et lettres* de Raymond Queneau. Los resultados de esta experiencia sostenida conforman *I Draghi locopei*.

Ferdinand de Saussure y Ersilia Zamponi representan la función didáctica de los juegos de palabras en el país de Verbalia.

EL PUBLICISTA es un seductor. Vive para publicar información y hace pública información para vivir. Opiniones, conceptos, imágenes, ideas... Cuando su finalidad es dar a conocer lo

que pasa en el mundo se denomina periodista. Cuando el objetivo principal de su quehacer es comunicar las características de un producto determinado se denomina publicitario. En los albores del siglo XXI, después de que la Semiótica haya permitido establecer una sólida teoría de la comunicación, a menudo el publicista y el publicitario superponen sus actividades. La seducción ha acabado siendo un objetivo común y los métodos retóricos que utilizan para conseguirla coinciden. Periodismo y publicidad coexisten en perfecta simbiosis. En las sociedades democráticas de hoy un lector de prensa, un oyente de radio, un telespectador o un internauta son fundamentalmente compradores. Clientes. Votantes. Miembros activos de la llamada opinión pública.

A pesar de las aceradas críticas contra los juegos de palabras que el pionero del periodismo anglosajón Joseph Addison publicó en *The Spectator*, la confección de titulares, títulos y cabeceras de prensa siempre ha sido un campo abonado a la especulación ludolingüística. Anagramas, paronomasias, dobles sentidos, acrónimos y neologismos de todo tipo fueron y son prácticas habituales entre publicistas y publicitarios. Los dos rostros destacados en el ascensor en perpetuo movimiento que recorre el corazón de Verbalia protagonizaron dos episodios que han pasado a la historia de los juegos de palabras creados por comunicadores eficientes. Son dos líderes históricos que se ocultaron tras artificios lingüísticos: Julio César y Theodore Roosevelt.

El romano, seguramente asesorado por algún sabio coetáneo en funciones de semiólogo *avant la lettre*, utilizó una argucia iconográfica para no suscitar la cólera de sus súbditos. Decidido a mejorar su imagen pública, el étimo de los zares reemplazó la habitual efigie por un elefante en las monedas acuñadas bajo su mandato. Su sorprendente decisión alcanza la categoría de jeroglífico cuando descubrimos que en la vecina Mauritania la misma palabra que en lengua cartaginesa designaba a un elefante quería decir también «césar».

En cuanto a Theodore Roosevelt, el palíndromo más famoso en lengua inglesa podría haber presidido su campaña presidencial de 1904. Sus veintiuna letras, reunidas posteriormente por Leigh Mercer, consiguen comunicar la principal prioridad política del triunfante candidato a la reelección: «A Man, a Plan, a Canal: Panama». Roosevelt ganó aquellas elecciones, las obras comenzaron aquel mismo año y desde 1914 Panamá es el puente perfecto entre el Atlántico y el Pacífico.

En la poblada Torre de Verbalia Julio César y el presidente Roosevelt representan la función persuasiva de los juegos de palabras.

Nuestros siete pasajeros nos acompañarán por las páginas de este estudio sobre los esfuerzos del ingenio verbal a través de la historia. Artistas, enigmistas, escritores, jugadores, místicos, pedagogos y publicistas nos permitirán ver las diversas aplicaciones de un mismo hecho: la asociación chocante que engendra lo que hemos convenido en llamar un «juego de palabras».

#### *Bibliografía ludolingüística:*

Addison (1711), Queneau (1950), Marinoni (1983), Ramírez (1993), Rastrelli (1938), Rodari (1973), Salvi (1665), Starobinski (1971), Tolosani (1901, 1938), Vriese (1711), Zamponi (1986).

#### *Bibliografía literaria:*

Beckett (1938), Cabrera Infante (1967), Eco (1888), Rabelais (1523, 1534).

### 1.1. ¿QUÉ ES UN «JUEGO DE PALABRAS»?

El lingüista francés Pierre Guiraud afirma:

Un juego es una actividad gratuita, es decir, sin función, y a menudo desfuncionalizada. La función de las palabras es la de significar (con precisión, fuerza, claridad, elegancia, etc.). Pues un «juego de palabras» es una palabra que deja de sig-