

del año 2000 y habitado por “verbívoros”, unos seres que se nutren fundamentalmente de verbos y términos afines. De repente, detuvo su discurso y, con gestos de agotamiento, se quejó del calor. Se quitó la americana y continuó desabotonándose la camisa. Empezaron a oírse murmullos, alguna risita. Màrius levantó la cabeza y, con una amplia sonrisa, lució una camiseta interior con un letrero de velcro donde se leía VERB. Como un prestidigitador, extrajo una gran E del bolsillo y, separando y pegando las otras letras, formó sobre su pecho la palabra BREVE. Estallaron los aplausos. Aquel acto era un homenaje múltiple: a Gracián, autor del dicho “Lo bueno, si breve, dos veces bueno” y a Perec, escritor de *La disparition*. Era también un guiño a los espectadores: *croupiers* de palabras, campeones del idioma, magos del entretenimiento verbal... Todos, al fin y al cabo, ludolingüistas. Jugadores. Apóstoles de aquella sentencia de Beckett en su novela *Murphy: At the Beginning it was the Pun*. Al principio no fue el Verbo, sino el Juego de Palabras.

Un mes más tarde de su triunfo en Milán, Màrius Serra publicaba *Verbalia.com*, un tentador libro con múltiples propuestas de juegos verbales, estrategias y soluciones. Eligió una fecha capicúa, el 20.02.2002, para presentar esta guía práctica del tratado que escribió hace dos años sobre un territorio lingüístico fascinante: *Verbalia (Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario)*. Si entonces el autor planteaba en la portada de la obra un enigma y prometía premio al que encontrara la solución, con *Verbalia.com* ideó un torneo en el que se enfrentaron especialistas y al que, más tarde, se sumó con entusiasmo el público. Muchos salieron con el libro bajo el brazo, deseosos de seguir jugando: palabras encadenadas, logogrifos, subastas, adivinanzas, trabalenguas, lipogramas...

Escribir a favor del ingenio verbal (y además tener éxito) es tomar partido en un cruento debate que consume a lingüistas y escritores desde hace siglos. Jugar con las palabras no es una actividad inocua. Suscita admiración y risas, pero

también ira y rechazo. Entre los jugadores más elogiados está Quevedo. Le retaron a mentar a la reina su cojera y aceptó la apuesta. Acudió a la corte con una flor en cada mano y cuando estaba en su presencia le dijo: “Entre el clavel y la rosa, su majestad escoja”. O el propio Rabelais, que creó la antistrofa o contrapié: “...car il disoit qu’il n’y avoit qu’un antistrophe entre femme folle à la messe et femme molle à la fesse” (“...ya que él decía que sólo una antistrofa separa a una ‘mujer loca por la misa’ de una ‘mujer de nalgas fofas’”).

Pero la misma brillantez de dichos pasatiempos provoca que sus detractores los descarten como triviales y equívocos. Escuchen a Marcial: “Es ridículo dedicarse a intrincadas bagatelas y estúpido tomar afán en nimiedades”. Con idéntico desdén son descalificadas como infraliteratura las obras basadas en el juego, como este cuento monovocálico de Rubén Darío, “Amar hasta fracasar (Trazada para la A)”: “La Habana aclamaba a Ana, la dama más agarbada, más afamada...”. O la literatura potencial practicada por Queneau, Perec o Calvino.

El abanderado Serra ironiza sobre los ataques con una teoría revolucionaria: el ingenio molesta porque es interclasista. “No depende del contexto social ni de los conocimientos atesorados ni tampoco de la formación académica [...] Podríamos decir que el ingenio es un don y probablemente éste es el motivo último de las periódicas campañas de descrédito que sufre, a menudo patrocinadas por las clases cultas”. Y señala la paradoja que supone la distinta consideración hacia constricciones y reglas: “Un lipograma –constricción que obliga a escribir sin usar una letra determinada– puede ser considerado un juego banal por los mismos que hacen apología del soneto –regla que obliga a escribir catorce versos con las rimas dispuestas según un orden determinado”.

Una frase de Cortázar fue la mecha que condujo a Serra a alistarse en uno de los ejércitos de la batalla. Estudiaba filología cuando leyó: “¡Átala, demoníaco Caín, o me delata!” Una frase que di-

LINGÜÍSTICA

EL PAÍS DE LOS VERBÍVOROS

Màrius Serra, *Verbalia.com (Jugar, leer, tal vez escribir)*, Península, Barcelona, 2002, 160 pp.

Màrius Serra subió al escenario del Piccolo Teatro de Milán a dar su conferencia. Antes de él había hablado Douglas Hofstadter, premio Pulitzer de ensayo, y después intervendría Umberto Eco. El conferenciante, un hombre moreno y bajito, miró la platea con expresión risueña. En la penumbra aguardaba el público expectante. No había un asiento libre: se habían vendido todas las localidades. Con un brillo juguetón tras las gafas, Màrius se presentó. Podría haber dicho que nació en Barcelona en 1963, pero en su lugar afirmó que era originario de “Verbalia”, un país fundado a finales

ce lo mismo tanto si la lees de izquierda a derecha como de derecha a izquierda. Desde entonces no ha cesado de jugar. Ha escrito tres novelas y tres libros de relatos y es un afamado enigmista. En “logroñés” ve “señor gol”; en “saeta”, “ateas”; en “Roma”, “amor”. Elabora desde hace más de diez años los crucigramas de *La Vanguardia* y escribe artículos de ludolingüística en *Avui*. Entre las más de 370 mil definiciones de palabras que ha ideado están las dos siguientes: “Antes de ponerse a trabajar toma toda clase de medidas”. Solución: sastre. “Instrumento ideal para erradicar el paro”. Solución: contrabajo. Y desde 1998 pertenece al Oplepo, un grupo que surgió en Italia a imagen y semejanza del francés Oulipo (Taller de Literatura Potencial). Los miembros de estos grupos dominan el arma más subversiva y poderosa que existe: el lenguaje. Ingresar es muy difícil, pero darse de baja es aún más complicado: deben escribir una nota y luego suicidarse.

Igual que todo buen jugador esconde una carta en la manga, Serra siempre lleva letras consigo: puede ocultarlas en el pantalón, como ocurrió en Milán, o en la chaqueta, como las fichas de Scrabble con las que viaja, o sencillamente en la cabeza. Las utiliza para entretenerse. Le presentan, por ejemplo, al antiguo embajador de Guatemala en Colombia, Aquiles Pinto Flores, y él inmediatamente encuentra: Aquí les pinto flores. Como un malabarista, pasa de una realidad a otra sin sobresaltos. Pero sabe que tiene entre manos algo más que un pasatiempo. Jugando se aprende a hablar y a leer. Pero también a escribir. “Una literatura sin creadores es una literatura muerta en manos de calígrafos”, advierte.

La monumental *Verbalia* describe las múltiples funciones de los juegos de palabras y a sus usuarios: subversiva (artista), deductiva (enigmista), evasiva (jugador), cognitiva (cabalista), didáctica (pedagogo), persuasiva (publicista, político, periodista) y expresiva (escritor). *Verbalia.com*, siendo una obra más modesta, tiene un carácter más ambicioso: los

juegos están enfocados a la práctica literaria. Con un guiño a Shakespeare, Serra subtitula así este manual práctico: *Jugar, leer, tal vez escribir*. Si *Verbalia* es un país, *Verbalia.com* es su gran sala de recreativos didácticos.

Las propuestas lúdicas se agrupan en tres bloques en función de su objetivo: conocer el instrumento de trabajo (la lengua), entrar en contacto con la tradición (el corpus literario) y, finalmente, pasar a la acción creativa que implica la escritura (la literatura). Cada juego incluye su objetivo, el funcionamiento, la puntuación, los niveles de dificultad y ejemplos. La primera parte combina diversión y aprendizaje. Muestra, por ejemplo, una forma de viajar sin gastar un duro ni moverse del asiento: el “paso a paso”, inspirado en los *doublets* de Lewis Carroll. Por ejemplo, si salimos de VIGO podemos llegar hasta LUGO haciendo sólo dos escalas verbales: VIGO-VAGO-LAGO-LUGO. Puro turismo verbívoro.

La segunda parte podría estar en el estante de “juegos peligrosos”, pues aquí los participantes están más próximos al plagio que a la creación. Serra expone dos estrategias para manipular textos preexistentes: en verso y en prosa. Son el centón, una especie de simulador de vuelo poético, y la sustitución (S+7). Se requiere el conocimiento de la tradición literaria... para mejor manipularla.

La tercera parte es la más compleja: se intenta ir desde el juego al fuego literario. Aquí el concepto clave es el de “constricción” y los juegos han sido probados en los cursos de ludolingüística que Serra imparte: monovocalismo, bellos presentes, lipograma, palabras banana, tautogramas... El instrumento del escritor es la lengua y la mejor manera de conocerla es divertirse con ella.

Bienvenido al país de los verbívoros. Por cierto, Serra rechaza ser el descubridor de *Verbalia*. El único título que admite es el de Padre Fundador Definitivamente Provisional. Aunque reconoce que también podría ser considerado el Padre Fundador Provisionalmente Definitivo. —

NURIA BARRIOS