

MÀRIUS SERRA

Verbàlia

Jocs de paraules i esforços de l'enginy literari



Empúries

Màrius Serra

Verbàlia

Jocs de paraules i esforços
de l'enginy literari

Editorial Empúries

Barcelona

La primera edició de *Verbàlia* es va publicar el novembre del 2000, amb el número 150 d'aquesta col·lecció. L'any 2010 se'n va publicar una edició ampliada, amb el títol *Verbàlia 2.0* i el número 240, que és la que ara reproduïm amb el títol original *Verbàlia* i canvis mínims, en el vint-i-cinquè aniversari de la primera publicació.

Primera edició: maig del 2025

© 2025, de Màrius Serra Roig,
per mediació de MB Agencia Literaria, S.L.

© d'aquesta edició: Edicions 62, s.a.
Editorial Empúries
Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona
info@grup62.com
www.editorialempuries.cat

Fotocomposició: Víctor Igual, s.l.
DIPÒSIT LEGAL: B. 7066-2025
ISBN: 978-84-19729-95-8



*La lectura obre horitzons, iguala oportunitats i construeix una societat millor.
La propietat intel·lectual és clau en la creació de continguts culturals perquè sosté l'ecosistema de qui escriu
i de les nostres llibreries.*

*En comprar aquest llibre contribuïu a mantenir aquest ecosistema viu i en creixement.
A Grup62 agraïm que ens ajudeu a donar suport així a l'autonomia creativa d'autores i autors perquè
puguin continuar desenvolupant la seva funció.*

*Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necessiteu fotocopiar o escanejar
algun fragment d'aquesta obra. Podeu contactar amb CEDRO a través del web www.conlicencia.com
o per telèfon al 91 702 19 70 / 93 272 04 47.*

*Queden expressament prohibits l'ús o la reproducció d'aquest llibre o de qualsevol de les seves parts amb el propòsit
d'entrenar o alimentar sistemes o tecnologies d'intel·ligència artificial.*

Índex

PRÒLEG	9
VERBÀLIA	
1. INTRODUCCIÓ	17
2. LA TRADICIÓ ENIGMÍSTICA	39
3. LLENGÜES DE XOC A VERBÀLIA	55
4. LUDOLINGÜÍSTICA	97
CRESTOMATIA	
5. ARTIFICIS DE COMBINACIÓ	107
5.1. <i>De lectura longitudinal</i>	108
5.1.1. Anagrama	108
5.1.2. Bifront	125
5.1.3. Palíndrom	130
5.1.4. Contrapet	154
5.1.5. Poemes múltiples	165
5.2. <i>De lectura transversal</i>	178
5.2.1. Acròstic	178
5.2.2. Laberints i multiacròstics	199
5.2.3. Quadrat màgic	210
5.2.4. Mots encreuats	224
6. ARTIFICIS D'ADDICIÓ	255
6.1. <i>Per allargament</i>	255
6.1.1. Ludoacronímia	255
6.1.2. Textos creixents	261
6.1.3. Sesquipedalisme	264
6.1.4. Argots additius	269
6.1.5. Homeotelèutons	271
6.2. <i>Per fusió</i>	275
6.2.1. Encast	275

6.2.2. Mots maleta	278
6.2.3. Falsos derivats	283
6.2.4. Centons	289
6.2.5. Encadenats	298
6.3. <i>Per compleció</i>	304
6.3.1. Heterograma	304
6.3.2. Pentavocalisme	309
6.3.3. Pangrama	315
7. ARTIFICIS DE SUBTRACCIÓ	323
7.1. <i>De tipus enigmístic</i>	323
7.1.1. Logogrif	323
7.1.2. Descarts	327
7.1.3. Textos esporgats	334
7.2. <i>De tipus expositiu</i>	342
7.2.1. Lipograma	342
7.2.2. Monovocalisme	355
7.2.3. Alfabetes reduïts	364
8. ARTIFICIS DE MULTIPLICACIÓ	375
8.1. <i>Repetició d'elements</i>	375
8.1.1. Ciclograma	375
8.1.2. Mots trigèmins	377
8.1.3. Tautograma	381
8.1.4. Composicions amb eco	389
8.1.5. Embarbussament	393
8.2. <i>Repetició de paradigmes</i>	399
8.2.1. Isomorfisme	399
8.2.2. Mots banana	402
8.2.3. Poligrama	405
8.2.4. Mots promiscus	408
8.2.5. Composicions monosil·làbiques	411
8.3. <i>Duplicació de sentit</i>	420
8.3.1. Doble sentit	420
8.3.2. Homofonia	434
8.3.3. Calembour	445
8.3.4. Lapsus	455
8.3.5. Composicions bilingües	464
8.3.6. Contraris	474
9. ARTIFICIS DE SUBSTITUCIÓ	481
9.1. <i>Visibles</i>	482
9.1.1. Paronomàsia	482

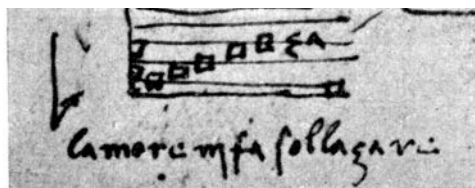
9.1.2. Mots seriats	491
9.1.3. Mot al 7	495
9.2. <i>Criptogràfics</i>	502
9.2.1. Criptograma	502
9.2.2. Rebus (Jeroglífic)	516
9.2.3. Xarada	532
9.2.4. Aritmogrames	544
 BIBLIOGRAFIA LUDOLINGÜÍSTICA	 551
BIBLIOGRAFIA LITERÀRIA	583
ÍNDEX ONOMÀSTIC	605

1. Introducció

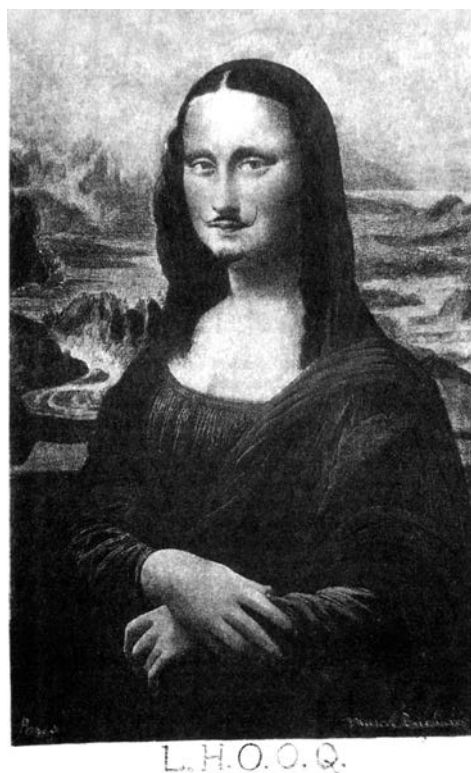
Imaginem-nos un ascensor —un vehicle que Jean Cocteau considerava angelical— en moviment perpetu. Observem com traça una espiral infinita a l'interior d'una gran torre que té forma de llengua i conté les escales interminables d'Escher. Bategem aquesta construcció lingual com la «Torre de Verbàlia» i tot seguit convinguem que en l'espai reduït del cubicle mòbil s'hi amunteguen set personatges en animada conversa. Set veus distintes que amalgamen un nombre indeterminat d'heterònims. Set arquetips assedegats amb les llengües en contacte. Ara limitem-nos, com en aquells acudits que protagonitzen ciutadans de nacionalitats diverses, a esbossar la identitat de cadascun dels set ocupants: l'artista, l'enigmista, l'escriptor, el jugador, el místic, el pedagog i el publicista. Ells seran els protagonistes principals d'aquest volum que ara teniu a les mans. Preocupem-nos, finalment, de distingir algunes de les mil cares que podria tenir cadascun. Tots set mostren rostre de dona i cara d'home, cossos de mascle i de femella, pell i pèls i nas i orelles, però dins d'aquest vehicle metàl·lic en moviment perpetu només ens importa que tots tenen llengua i l'únic aparell que en destaquem és el fonador.

L'ARTISTA potser no fa versos, però és poeta. Segurament no se sent capaç d'enfilar una argumentació ben estructurada, però és filòsof. La seva relació amb els llenguatges és central. Sense capacitat expressiva es nega. El joc no li és aliè, perquè constantment fa i desfà regles del tot personals que aplica i desaplica al seu art. Les troballes de l'artista no són necessàriament *admirables*. A diferència de les que fa el científic, contenen més incògnites que no pas certes, i això provoca que poques vegades s'adhereixin a la perversa noció de progrés. De les mil cares que pot lluir l'artista de l'ascensor ara mateix se'n distingeixen dues: Leonardo da Vinci i Marcel Duchamp.

Del renaixentista en trio un dels molts rebus —jeroglífics— que ens ha llegat, tal com el recull Augusto Marinoni: el que mostra un ham i un pentagrama amb una seqüència musical —re mi fa sol la re— interrompuda entre la penúltima i l'última nota pels traços gruixuts d'una Z i una A. La transcripció italiana d'aquesta notació —*l'amo* (l'ham); re; mi; fa; sol; la; ZA (les lletres); re— ens condueix a una declaració eròtica: «L'amore mi fa sollazare» (l'amor em causa solaç).



Jeroglífic de Leonardo da Vinci



La Monna Lisa amb bigoti de Duchamp

Un salt verbal de quatre segles ens permet apreciar els ulls penetrants de Marcel Duchamp mentre se solença pintant un bigoti memorable i un oblidat barbó al rostre ambigu de *La Gioconda*. En plena efervescència del dadà (1919), mentre Freud es dedica a psicoanalitzar el geni renaixentista, Duchamp capillaritza l'emblematika Monna Lisa de Leonardo i subtitula el seu *ready-made* amb un presumpte acrònim —L.H.O.O.Q.— que Lawrence Steefel s'afanya a associar amb la forma verbal *look* («mira!», en anglès). Però, tal com assenyala Ramírez, només cal lletrejar-lo de pressa en francès per descobrir-hi una altra declaració eròtica: [ɛl-aʃ-o-o-ky] «Elle a chaud au cul» (ella té el cul calent).

Leonardo i Duchamp, tots dos reticents a la retina i entestats a definir l'art com «una cosa mentale», representen al país de Verbàlia la funció subversiva dels jocs de paraules.

@ A internet

Accés als jeroglífics de Leonardo da Vinci teclejant «Leonardo's Rebuses» al web Archimedes-lab.org

L'ENIGMISTA és un professional. Com el seu nom indica, es dedica a fabricar enigmes que després seran atacats, amb més o menys fortuna però gairebé sempre amb esperit esportiu, per alguns dels seus conciutadans. Una troballa verbal l'emociona i el posa en marxa. Partint de la certesa que dóna saber-se posseïdor de l'única resposta i valent-se de fórmules transmeses per la tradició, l'enigmista comença a caminar enrere fins a arribar al punt de partida on erigirà l'interrogant. És aquest trajecte, de longitud variable, el mateix que després haurà de recórrer qui vulgui desxifrar l'enigma. El rostre polimorf que reflecteix l'ascensor de Verbàlia pren en aquesta ocasió les fesomies de Demetrio Tolosani i Edward Powys Mathers.

El primer, àlies Bajardo, és un dels grans noms de l'enigmística clàssica italiana, autor d'innombrables enigmes poètics de tots els gèneres i responsable d'un monumental manual d'enigmística editat per primera vegada el 1901 que certifica l'existència d'una tradició italiana sense parangó. Després, en col·laboració amb Alberto Rastrelli, àlies *L'Alfiere di Re*, el corregirà i l'augmentarà durant gairebé quatre dècades fins que l'any 1938 n'establiran l'edició definitiva.

L'anglès Powys Mathers, àlies *Torquemada*, representa una altra tradició enigmística clarament enfrontada a la italiana. Poeta, traductor de poemes orientals, crític de novel·la de misteri i, sobretot, autor d'uns mots encreuats endimoniats. Primer des de les pàgines de *The Saturday Westminster* (1925) i després des de *The Observer* (1926-1939), Torquemada serà una peça clau per a la consolidació dels *cryptic crosswords* que caracteritzen la tradició britànica. D'ell, per exemple, és una definició molt famosa que avui ja ha esdevingut anacrònica: «Una ciutat important a Txecoslovàquia» (4 lletres). La resposta, del tot aliena a la geografia, no era pas Brno sinó Oslo (entre «Txec» i «vàquia»).

Bajardo i Torquemada representen la funció deductiva dels jocs de paraules. El procés deductiu que comporta la resolució d'una xarada o d'uns mots encreuats críptics és anàleg a la tasca dels investigadors que s'han valgut del mètode científic per anar descabdellant els enigmes que enclou la nostra existència.

@ A internet

Les traduccions d'Edward Powys Mathers a Gutenberg.org

L'ESCRITOR és un combinador de mots. Borges deia que una de les seves màximes aspiracions era ajuntar paraules que mai abans no havien estat l'una al costat de l'altra. El tercer passatger del nostre ascensor pot ser també un erudit o no ser-ho.

Pot haver-se sentit fascinat pels corrents subterranis del llenguatge o no ser-ne gaire conscient. Fins i tot, en ocasions, pot habitar dins dels límits imprecisos d'Intel·lectualia, l'afrancesat centre d'emissions de missatges destinats a redreçar el destí de la humanitat. Però qualsevol bon escriptor —sigui poeta, novel·lista, assagista, dramaturg, crític, periodista, historiador o mer escriptor—, sap que la seva matèria primera és el llenguatge i sovint intueix que la millor manera que té per conèixer-lo bé és jugar-hi. A l'ascensor de trajecte infinit, d'entre la munió de jos que poden apoderar-se del rostre anònim de l'escriptor, trio els de François Rabelais i Guillermo Cabrera Infante.

El primer, veritable artífex de la llengua francesa, va emboscar-se rere un anagrama —Alcofribas Nasier— per signar els superbs *Gargantua* i *Pantagruel*. El to carnavalesc de la seva prosa és una prova fefaent de la transgressió constant de límits que permet l'escriptura. En filosofar sobre les relacions humanes i les pràctiques religioses, Rabelais inaugura un gènere satíric de joc verbal basat en la permutació d'elements que els retòrics anomenaven metàtesi; ell, antístrofa, i els ludolingüistes en diran contrapet. La seva troballa verbal més reconeguda emergeix al capítol XVI de *Pantagruel*, «Des moeurs et conditions de Panurge»: «...car il disoit qu'il n'y avoit qu'une antistrophe entre femme folle à la messe, & femme molle à la fesse» (...car ell deia que només una antístrofa separa una «dona boja per la missa» d'una «dona de natja fofa»). Aquesta transgressió de Rabelais s'emmarca en la sàtira pantagruèlica d'un nou orde religiós que prescindeix dels vots de pobresa, castedat i obediència per centrar-se en la llibertat. El seu lema festiu —«Fes el que vulguis»— constituirà un dels ponts entre el Renaixement i el segle xx.

Poc després que Samuel Beckett parafrasegi l'inici de la Bíblia —a la seva novella *Murphy* l'irlandès escriu «At the beginning it was the pun» (al principi fou el joc de paraules)— emergeix la figura de Guillermo Cabrera Infante. L'autor cubà, pres d'una sensibilitat pel joc lingüístic propera a l'obsessió, escriurà una obra de títol embarbussador —*Tres tristes tigres*— que ha esdevingut una de les novel·les més interessants del segle xx.

Rabelais i Cabrera Infante representen la funció expressiva dels jocs de paraules.

@ A internet

Al Google Vídeos, entrevista de 55 minuts a Guillermo Cabrera Infante per part de Joaquín Soler Serrano al programa *A Fondo* de TVE

EL JUGADOR és un infant etern. A l'hora de triar un intermediari òptic entre el seu ull i la realitat circumdant prefereix el microscopi al telescopi, perquè així pot penetrar en un microcosmos sense perdre de vista cap dels elements que el componen. Li agraden els terrenys acotats i és un fanàtic de les regles perquè permeten fonamentar les relacions humanes en una competitivitat transparent, sense apriorismes. Dels tres grans clams de la Revolució Francesa es queda amb la igualtat, un concepte que en la vida sovint troba fallaç però que en el joc esdevé

immutable. El jugador sempre parteix de zero a l'hora de competir contra altres jugadors, contra un repte o directament contra ell mateix. Tot recomença cada cop. A més, el jugador és capaç de treure de context qualsevol situació, prescindir de la cadena causal que l'ha provocada i transformar-la en un terreny de joc, sense preocupar-se de les conseqüències que se'n derivin. Però aquest exercici radical de relativisme queda suspès a l'interior de l'illa artificial que acaba de construir, perquè tot bon jugador en exercici es lliura plenament a l'activitat lúdica que emprèn, sense les reserves que sol tenir a la vida. Mentre juga, l'única realitat possible és el joc. D'entre les moltes modalitats de jocs lingüístics trio l'anagrama per buscar els dos rostres de jugador que reflectirà el mirall del nostre ascensor: el monjo medieval Pompeu Salvi i el campió del món d'Scrabble.

Salvi es va obsedir per la devoció mariana i va concentrar la seva obsessió en les trenta-una lletres de la frase litúrgica llatina «Ave Maria gratia plena dominus tecum». Recombinant-les una vegada i una altra va arribar a confegir cinc-centes noves frases al·lusives a la verge que són anagrames perfectes de la primera —com ara «Pura unica ego sum Mater alma Dei nata». Els anagrames marians de Salvi es van publicar a Gènova l'any 1665 i van encetar un subgènere anagramàtic que després seguirien altres religiosos com el monjo cec Giovanni Battista Agnesi —autor de centenars d'anagrames de la mateixa salutació angèlica— o l'abat de Dunes dom Luc de Vriese —que va publicar un altre recull a Bruges l'any 1711 anomenat *Metamorphosis Angelica Mariana in ter mille figuras transformata* on ampliava les variacions marianes fins a tres mil cent—, tal com consta al subcapítol corresponent [5.1.1] de *Verbàlia*.

Per la seva banda, el campió del món d'Scrabble en qualsevol de les llengües que organitzen campionats oficials —si més no en les cinc llengües cooficials de Verbàlia: anglès, català, espanyol, francès i italià— concentra la mirada en les set lletres que ha d'intentar combinar a cada ronda i en el tauler de dues-centes vint-i-cinc caselles on ha de situar les seves troballes verbals. Per arribar a ser un campió el nostre jugador ha après moltíssimes combinacions de lletres de les quals només sap que són al diccionari i tant li fa què volen dir. La qüestió és que siguin mots vàlids i que li donin punts. Molts punts.

En el vast país de Verbàlia els monjos anagramistes i els campsions esrablistes representen la funció evasiva dels jocs de paraules.

@ A internet

Múltiples vídeos dinàmics sobre Scrabble al YouTube; per exemple, els accessibles teclejant «Scrabble by PES»

EL MÍSTIC busca la veritat més enllà de la realitat quotidiana. En ocasions és poeta, fins i tot artista, però el seu regne mai no és d'aquest món i la veritat última que cerca sempre transcendeix la seva existència biològica. Per arribar a la comunió amb el misteri diví el místic pot negar radicalment el llenguatge —per exemple, els koans budistes o el silenci cartoixà— o pouar en els textos que considera sa-

grats a la recerca de missatges transcendents, com en la incessant recerca del codi bíblic que desemboca en les pràctiques cabalístes. No debades Jesucrist va fonamentar l'establiment de l'Església en un joc de paraules que la *Vulgata* va popularitzar en llatí —«Tu est Petrus, et super hanc petram aedificabo Ecclesiam meam»—, però que Jesús ja havia semblat en rebatejar el futur sant Pere amb el terme arameu que designa les pedres, *Kefàs*.

Verbàlia acull molts místics anònims que han buscat en els intersticis de la llengua l'anhelada llum, des de les sibilles gregues que inserien missatges acròstics en els seus oracles fins als pentecostals carismàtics coneguts com a *holy rollers*, capaços d'entrar en èxtasi i posar-se a parlar en llengües que desconeixen, en un fenomen paral·lel a les llengües de foc sobre els caps apostòlics que s'anomena xenoglòssia. En el nostre ascensor el místic pren les identitats paral·leles del teòleg gnòstic Basílides i del cabalista Abraham Abu-l-'Afiya.

El primer va viure a Alexandria durant el segle II de la nostra era, on desenvolupà una doctrina molt combatuda pels apologistes cristians. Segons Basílides el Déu suprem de la gnosi congregava els 365 déus secundaris que presidien els dies de l'any, de manera que els gnòstics sovint el designaven amb una perífrasi que feia: «aquell qui té per número 365». D'aquest déu innominat procedia el poder màgic de les set vocals, de les set notes, dels set planetes i dels set metalls (or, argent, estany, coure, ferro, plom i mercuri). Per designar l'innominable els gnòstics feien servir conjurs diversos i per representar-lo Basílides va crear el conjur «Abrasax» —que té set lletres i un valor numèric de tres-cents seixanta-cinc—. El valor numèric d'Abrasax (o Abrasax) s'aconsegueix sumant els valors de cadascuna de les set lletres gregues que el componen: alfa (1), beta (2), ro (100), alfa (1), sigma (200), alfa (1), ksi (60) = 365.

El cabalista, nascut a Saragossa l'any 1240, va impulsar el procediment de la Gue-matria [9.2.4], que també atorga un valor aritmètic a les paraules a partir d'una correspondència entre les lletres de l'alefat hebreu i els nombres naturals. Abu-l-'Afiya, de qui Umberto Eco pren el nom per batejar l'ordinador a *El pèndol de Foucault*, fins i tot va intentar de convertir el papa Nicolau III a la càbala, sense èxit. Tot i això, dos segles després un pensador cristià com ara Giovanni Pico della Mirandola faria ús dels procediments cabalístics per als seus estudis teològics.

Basílides i Abu-l-'Afiya representen la funció cognitiva dels jocs de paraules al reialme de Verbàlia.

@ A internet

Cal evitar teclejar la paraula «càbala» al Google, llevat que l'acompanyem de noms com Gershom Scholem o Idel Moshe, com a garantia de rigor.

EL PEDAGOG viu per transmetre. Dedicat totes les seves energies a facilitar l'aprenentatge dels que l'envolten i aquest interès sovint l'empeny a dissenyar sistemes de joc que encloguin la informació que considera més valuosa. Partint d'aquella antiga premissa que associa instruir i delectar, el pedagog utilitza els jocs existents per

aconseguir els seus objectius o n'inventa de nous que s'acoblin als seus interessos. El rostre bonhomíus del pedagog addicte als jocs de paraules pren, a l'ascensor de Verbàlia, la fesomia del suís Ferdinand de Saussure i de la italiana Ersilia Zamponi.

En paral·lel als cursos que el 1916 van generar el discurs inaugural de la lingüística moderna, Ferdinand de Saussure va investigar d'una manera febril la possibilitat que els antics haguessin escrit seguint un mètode lingüístic basat en els anagrames. La hipòtesi era que cada vers contenia les lletres d'un mot clau, anomenat per Saussure indistintament anagrama, hipograma o paragrama. L'hipograma, doncs, seria una figura oculta que consistiria en la disseminació d'elements fònics en una frase, un poema o tota una obra. Saussure va buscar amb afany mots o sons clau escampats a la manera hipogramàtica pels poemes d'Homer, Virgili, Horaci o Góngora, entre d'altres, que permetessin accedir a unes claus de lectura objectivables. Un exemple d'hipograma seria la malenconia (*spleen*) de Baudelaire, oculta en el següent vers: «Sur mon crâne incliné **PL**ant**E** drap**E**au **N**oir». Per més conclusions crítiques que es vulgui extreure dels hipogrames, costa de veure-hi res més que un joc criptogràfic empeltat de pràctiques cabalistes. El mateix Saussure va buscar durant tres anys (1906-1909) un mètode que li permetés demostrar que els hipogrames no són fruit de l'atzar. Debades. Els seus dubtes sobre l'existència real d'aquestes combinacions van impellir-lo a no publicar els seus treballs, que van romandre inèdits fins que als anys 1970 un famós estudi de Jean Starobinski els va rescatar.

Pel que fa a la italiana, l'any 1986 va publicar un dels primers compendis de jocs de paraules aplicats a l'ensenyament de la llengua. Es tracta del volumet *I Draghi locopei* —anagrama perfecte de *giochi di parole*—, prologat per Umberto Eco i que duu per subtítol «Imparare l'italiano con i giochi di parole». Els precedents són clars. L'any 1982 Ersilia Zamponi decideix dissenyar el que ara en diríem un crèdit variable d'aprenentatge de l'italià a partir dels jocs de paraules. Durant tres cursos complets experimenta amb els seus alumnes les aplicacions didàctiques dels anagrames, logogrifs, acròstics, bifronts, endevinalles, tautogrames, xarades, súmmums, jeroglífics, etcètera, inspirada essencialment per la *Grammatica della fantasia* del pedagog italià Gianni Rodari i pel volum *Bâtons, chiffres et lettres* de Raymond Queneau. Els resultats d'aquesta experiència sostinguda conformen *I Draghi locopei*, un llibre reeditadíssim a Itàlia. El llibre de Zamponi, i l'aval d'Umberto Eco, ha fet que un bon nombre de professors de llengua es plantegin usar els jocs de paraules en les seves classes i alguns llibres de text ja incorporen propostes de caire ludolingüístic.

Ferdinand de Saussure i Ersilia Zamponi representen la funció didàctica dels jocs de paraules en el país de Verbàlia.

@ A internet

Interessant treball acadèmic de Raúl Rodríguez Ferrándiz sobre les derivacions de la recerca de Saussure publicat per la Universitat d'Alacant —*Semiòtica del anagrama, la hipòtesis anagramàtica de Ferdinand de Saussure*—, accessible, descarregable i compartible a les xarxes socials des de l'editora Scribd.com.

EL PUBLICISTA és un seductor. Viu per publicar informació i fa pública informació per viure. Opinions, conceptes, imatges, idees... Quan la seva finalitat és donar a conèixer el que passa al món s'anomena periodista. Quan l'objectiu principal de la seva activitat és donar a conèixer un producte determinat s'anomena publicitari. A finals del segle xx, després que la semiòtica ha permès establir una àmplia teoria de la comunicació, sovint publicista i publicitari superposen les seves activitats, perquè la seducció ha acabat sent un objectiu comú i els mètodes retòrics que utilitzen per atènyer-la coincideixen. Periodisme i publicitat coexisteixen en perfecta simbiosi. En les societats democràtiques de primers del segle xxi un lector de premsa, un oient de ràdio, un teleespectador o un internauta són fonamentalment compradors. Clients. Votants. Membres actius de l'anomenada opinió pública.

Malgrat les acerades crítiques contra els jocs de paraules que el pioner del periodisme anglosaxó Joseph Addison va publicar a *The Spectator*, la confecció de titulars, títols i capçaleres de premsa ha estat sempre un camp abonat a l'especulació ludolingüística. Anagrames, paronomàsies, dobles sentits, acrònims i neologismes de tot tipus han estat i són pràctiques habituals entre publicistes i publicitaris. Els dos rostres destacats a l'ascensor en perpetu moviment que recorre el cor de Verbàlia van protagonitzar dos episodis que han passat als annals de la història dels jocs de paraules creats per comunicadors eficients. Són dos líders històrics que es van ocultar rere artificis lingüístics: Gai Juli Cèsar i Theodore Roosevelt.

El romà, segurament aconsellat per algun savi coetani en funcions de semiòleg *avant la lettre*, va utilitzar una argúcia iconogràfica per tal de no suscitar la còlera dels seus súbdits. Decidit a millorar la seva imatge pública, l'ètim dels tsars va reemplaçar l'habitual efígie per la d'un elefant a les monedes encunyades sota el seu mandat. La seva sorprenent decisió pren la categoria de jeroglífic quan descobrim que a la veïna Mauritània el mateix mot que en llengua cartaginesa designava un elefant volia dir també «cèsar».

Pel que fa a Theodore Roosevelt, el palíndrom més famós en llengua anglesa podria haver presidit la seva campanya presidencial del 1904. Les seves vint-i-una lletres, ajuntades posteriorment per Leigh Mercier, aconsegueixen comunicar la principal prioritat política del triomfant candidat a la reelecció: «A Man, a Plan, a Canal: Panama». Roosevelt va guanyar aquelles eleccions, les obres van començar aquell mateix any i des del 1914 Panamà agermana l'Atlàntic amb el Pacífic.

A la poblada Torre de Verbàlia, Cèsar i Roosevelt representen la funció persuasiva dels jocs de paraules.

@ A internet

Teclegeu «ABC3D» al YouTube i accedireu a diverses filmacions de la lectura d'un llibre molt especial. És el millor anunci publicitari possible per a l'alfabet en 3D dissenyat per Marion Bataille, en el qual cada lletra és un pop-up.

Els nostres set passatgers ens acompanyaran per les pàgines d'aquest estudi sobre els esforços de l'enginy verbal a través de la història. L'artista, l'enigmista,

l'escriptor, el jugador, el místic, el pedagog i el publicista ens permetran veure les diverses aplicacions d'un mateix fet: l'associació xocant que genera el que hem convingut a anomenar un joc de paraules.

Bibliografia ludolingüística

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

Bibliografia literària

Beckett (1938), Cabrera Infante (1967), Eco (1988), Rabelais (1523, 1534)

Què és un joc de paraules?

El lingüista francès Pierre Guiraud afirma:

Un joc és una activitat gratuïta, és a dir, sense funció, i molt sovint desfuncionalitzada. La funció dels mots és la de significar (amb precisió, força, claredat, elegància, etc.). Doncs un *joc de paraules* és un mot que deixa de significar o refusa de fer-ho. Heus ací una paradoxa confirmada pels mateixos exemples que la podrien destruir.

Només l'enigmista, el jugador i, segons com, el pedagog, subscriurien el raonament de Guiraud. Els jocs de paraules dels altres quatre passatgers de l'ascensor ni deixen de significar ni refusen de fer-ho. En el seu profund estudi sobre el joc, l'historiador holandès Johan Huizinga estableix que «en qualsevol expressió d'un fet abstracte hi ha una metàfora i, rere d'ella, un joc de paraules». El mateix Guiraud admet, més endavant, que la «veritable funció dels jocs de paraules és la de lluitar contra els tabús més pregons, més insidiosos i més obscens», tal com a Verbàlia fan l'artista i l'escriptor. Quan aquesta subversió no és voluntària l'escriptor pot emboscar-se rere la difamada figura del psicoanalista i dedicar-se a omplir de sentit els *lapsus linguae* orals —*lapsus calami* en l'escriptura— que cometen els seus hipotètics pacients/personatges.

Un joc de paraules és un xoc fortuït de mots amb pèrdua momentània de sentits. Una topada verbal que genera impulsos tan irracionals com els que entre els humans provoca l'enamorament. Perquè el xoc esdevingui joc cal que els mots implicats no en surtin il·lesos. Només així podem parlar de joc de paraules entès com a descoberta, producte d'una recerca o no, d'una associació imprevista entre dos paradigmes distints (o fins i tot entre dos sintagmes) que no es fonamenta en cap de les lleis «serioses» que regeixen les llengües humanes. Aquest xoc fortuït és molt proper a l'*estranyament* de què parlen els deconstructivistes, o el pedagog Gianni Rodari amb ells, a l'hora de definir la gènesi creativa. Com tots els jocs, el joc de paraules prové de la irracionalitat, provoca un cert plaer, genera una realitat al marge i desenvolupa les seves regles. Sovint el xoc de mots es pot reduir a l'oposició de dos elements mínims, però el marge de variació és alt.

Ens presenten algú molt xerraire que es diu, posem per cas, Marc Mata Bala i de seguida s'imposa una segona lectura del seu nom: «Marc m'atabala». A partir d'aquesta troballa que ens ha captivat podem prendre diverses decisions: des d'oblidar-la perquè no ens sembla prou interessant fins a aprofitar-la per construir un jeroglífic o una endevinalla que s'hi fonamentin, passant per encetar una col·lecció de noms i cognoms amb doble sentit que ens portarà a llegir àvidament guies telefòniques a la recerca de cognoms xocants com ara Colet Petit o Galí Maties. Però la gènesi del joc de paraules s'ha produït en el mateix moment que hem llegit «Mata Bala» i ho hem associat a «m'atabala». Tota la resta és construcció, elaboració cultural de la descoberta sorprenent que es pot presentar en tres formats bàsics: l'expressiu —que es limita a reproduir la troballa xocant més o menys elaborada—, l'expositiu —que de seguida en busca de paral·leles tot participant del concepte artístic de l'exhibició de peces notables— o l'enigmàtic —que oculta l'associació generadora del joc de paraules per activar la curiositat del receptor tot convidant-lo a treure'n l'entrellat. El publicista, l'escriptor i el místic participen del format expressiu; l'expositiu fa coincidir l'artista, el jugador i el pedagog, mentre que l'enigmista monopolitza el format d'ocultar la informació d'una manera prou determinada perquè després algú pugui accedir-hi.

En ocasions el xoc de mots germinal pot requerir un tercer element associatiu perquè es produeixi la «carambola». Per exemple, si ja coneixem l'existència d'una constricció ludolingüística anomenada lipograma, que consisteix a produir textos mancats d'una lletra, és ben probable que sentim una esgarripança quan rememorem, amb la sensibilitat lingüística a flor de pell, l'episodi bíblic del diluvi universal. Perquè la famosa Arca de Noè —o el seu mateix almirall— ens piquen l'ullet per incitar-nos a produir un text lipogramàtic sense la vocal que nega Noè: una frase, un paràgraf o tota una novella sense cap lletra E com va fer Georges Perec l'any 1969 a *La disparition*. I aquí la «troballa» inicial —Noè = no E— mor en si mateixa si no ateny un segon nivell —Noè = no E = lipograma sense E—, capaç de generar un text sobre diluvis o sobre zoologia o sobre els almiralls més famosos de la història sense la participació de la lletra E. Més endavant tornarem al concepte clau de «constricció», una de les aportacions fonamentals de l'Oulipo (Obrador de Literatura Potencial), que ens ajudarà a enderrocar el mur que massa sovint separa el binomi paradigma-sintagma del text o, el que és el mateix, els estudis de llengua dels de literatura.

A Verbàlia es parteix de la base que els anomenats jocs de paraules són, en primera instància, meres associacions verbals de caire lúdic. Xocs. Els mecanismes que els regeixen són universals, però les tradicions textuales que se'n deriven poden crear gèneres ben diferenciats als marges de les diverses tradicions literàries que els acullen. La sorprenent manca de sistematització de l'univers ludolingüístic amb què topa qualsevol lector interessat en la matèria es deu a dos problemes bàsics: d'una banda, el component metalingüístic dels jocs de paraules, que els fa hermètics i sovint intraduibles, tot transformant les diverses tradicions en compartiments estancs; i en segon lloc, les periòdiques crisis de prestigi que ha sofert l'enginy verbal en el decurs de la història, paral·leles al descrèdit del joc o de la

comicitat i sovint provocades per la competència ferotge del que és sagrat a l'hora d'ocupar el territori del que és irracional.

Això fa que, més enllà de les aplicacions concretes d'alguns mecanismes ludolingüístics en certs estudis d'Humanitats —la retòrica, la càbala, el barroc, la psicoanàlisi, les avantguardes, la poesia concreta o, més recentment, la teoria de la traducció—, l'ampli cabal de jocs de paraules que flueix per aquest volum es trobi diluït en anecdotaris, crestomaties, antologies poètiques, reculls funcionals d'entreteniments verbals, manuals de curiositats literàries o altres llibres destinats a poblar el prestatge etiquetat amb un ambigu «Diversos».

Aquesta dispersió contrasta amb la complicitat que el joc —verbal, lògic o físic— ha despertat sempre. Un exemple notable d'això ens l'ofereix Mikhaïl Bakhtin en el seus estudis sobre Rabelais, quan analitza les reaccions dels traductors davant la llista dels jocs als quals es lliura Gargantua després de sopar del capítol 20 de l'obra homònima. A l'edició del 1542 la llista consta de 217 jocs —de saló, de taula i molts a l'aire lliure—. Bakhtin constata que el primer traductor alemany de l'obra, anomenat Fischart, va completar la llarga llista amb 372 jocs de cartes i danses alemanys. Per la seva banda, el traductor anglès del segle XVII, anomenat Thomas Urquhart, també incrementa la llista de recreacions afegint-hi jocs d'origen anglès. Finalment, a la versió neerlandesa de *Gargantua* (1682) la llista de jocs es veu augmentada amb 63 jocs típics holandesos. La conclusió de Bakhtin és òbvia: els jocs rabelaisians van estimular l'interès d'altres cultures pels seus propis jocs infantils. I els estrictament lingüístics també van tenir aquest efecte de ressonància. Ho veurem d'una manera clara al subcapítol [5.1.4] dedicat a un artífici d'origen rabelaisià: la *contrepèterie* —en català, contrapet.

El rètol que pot presidir l'ascensor en moviment perpetu que ens ha de passejar per tots els confins de Verbàlia és «ludolingüística», una denominació molt més modesta del que pot semblar a primer cop d'ull. Parteix d'una projecció de l'anomenada matemàtica recreativa en el si de la lingüística i, per tant, pateix els mateixos conflictes que arrossega aquesta disciplina relativament jove des que Ferdinand de Saussure la va posar en marxa.

Bibliografia ludolingüística

Bakhtin (1975), Guiraud (1976), Huizinga (1938), Rodari (1973)

Bibliografia literària

Perec (1969), Rabelais (1534)

El descrèdit de l'enginy verbal

L'enginy és interclassista. No depèn del context social ni dels coneixements atesorats ni tampoc de la formació acadèmica. És obvi que cal partir d'uns mínims culturals, però l'enginyer no és necessàriament enginyós. Ni l'erudit ni el setcièn-

cies. La mena de mecanismes mentals que permeten trobar associacions verbals xocants no requereixen grans esforços de memòria ni milloren gaire amb l'estudi. Podríem dir que l'enginy és un do. I probablement aquest és el motiu últim de les campanyes periòdiques de descrèdit que pateix, sovint patrocinades per les classes cultes. Hi ha un assaig fonamental per entendre aquestes curioses anades i vingudes en la valoració de l'enginy: *Elogio y refutación del ingenio* del filòsof espanyol José Antonio Marina. En el seu llibre Marina ens ofereix una visió global del procés de joguetització de la realitat en l'àmbit de la creació. L'històric enfrontament entre la seriositat i el joc li permet bastir un discurs dual que, com ja avança el descriptiu títol del seu assaig, comença en l'elogi i acabarà en la refutació.

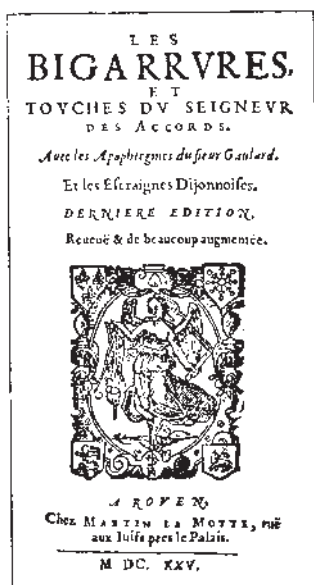
En la fase eufòrica de la seva particular psicoanàlisi de l'enginy, Marina ens proposa el joc de paraules com una subversió de l'ús seriós del llenguatge segons les lleis que va establir H. P. Grice: dir només el que és necessari; dir només la veritat; dir-la amb claredat; dir el que és pertinent. L'enginy verbal, segons Marina, contradiu totes les regles del bon dir: l'atreu el que és superflu, el que és fals, el que és equívoc i el que és impertinent. Fins i tot contradiu les teories generativistes, perquè un joc de paraules és una mera estructura superficial sense correlat en el teòric univers profund que propugna Chomsky. L'enginyós és rebel, fecund i adàmic alhora: l'antiespectador per antonomàsia, el ludòpata que no es conforma a patir o destruir la realitat, sinó que desitja sotmetre-la a les normes canviants dels seus jocs. Si el coneixement fa estalviar, capitalitzar i conservar, llavors l'enginy és patrimoni del seductor que estira més el braç que la màniga, tot malgastant a tort i a dret sense preocupar-se pel futur.

La trivialitat, en paraules de Ramón Gómez de la Serna, ens és transmesa com un antídoto eficaç a la solemnitat dels dogmatismes. Marina afirma que l'enginyós desconfia de la sobrevaloració de l'art perquè sap que la història va plena de poetes suïcides que van donar la vida per un bell poema. I llavors rebla, en una càrrega de profunditat duríssima contra qualsevol mena de transcendència, que qui sacrifica la vida per alguna cosa acabarà sacrificant també la vida d'algú altre. L'enginyós és immune al fanatisme perquè aplica un valor de veritat zero a totes les coses. És un ésser original i creatiu que no cau en la repetició inútil d'algorismes d'eficàcia reconeguda sinó que es basqueja per trobar una solució inèdita davant de cada nou escull. Juga.

Però, tot d'una, el filòsof decideix mostrar-nos l'anvers de la mateixa moneda. L'enginyós, com que no es pren mai res seriosament, resulta un rebel del tot innocu per a les estructures socials que transgredeix. La seva capacitat de subversió és mínima, circumscrita a l'àmbit purament formal. En la seva refutació Marina invoca el Jean-Paul Sartre d'*Els mots*. La guerra mundial va fer-lo baixar del sisè pis simbòlic, on només tractava amb eteris simulacres verbals, per comprometre's amb la realitat. La conclusió del filòsof s'acosta a l'oxímoron:

Si tomo mi vida en serio, acabo angustiado por las consecuencias de mis actos. Si no tomo nada en serio, me licuo en una banalidad derramada [...] No se puede vivir sin venerar, pero tampoco puede vivirse venerando. Así están las cosas.

La juxtaposició d'elogi i refutació que alena el documentat discurs de Marina ha estat una constant en la recepció de l'enginy. Ja Marcial va escriure un dur epigrama contra les velleïtats que aquí anomeno ludolingüístiques: «Turpe est difficile habere nugas / Et stultus labor est ineptiarum» (és ridícul dedicar-se a intrincades bagatel·les i estúpid prendre afany en foteses). El terme llatí *nugæ*, força despectiu, designava les peces literàries tingudes per lleugeres. Les mateixes que, segles a venir, van recollir certs antòlegs de peces literàries extravagants sota epígrafs propers al terme *recreacions* literàries —les *curiosités* franceses de Lalanne, els *amusemens philologiques* de Peignot o els sis volums en anglès, tres de *curiosities* i tres de *amenities*, que va publicar Isaac Disraeli. Fins i tot els estrictes recopiladors d'agudeeses verbals, verbívors entusiastes, es veuen obligats a justificar el fet de posar-se a escriure una obra d'aquesta índole. El francès Estienne Tabourot, el primer autor que dona a conèixer els rebus —jeroglífics— picards a finals del segle XVI, els veia com un signe de la ignorància del seu temps, gairebé com una moda de gust dubtós. Tot i això, la impressió del lector és que Tabourot es diverteix reproduint-los i de fet n'esdevé el propagandista principal.



Coberta de l'edició de 1625 del tractat de Tabourot

Hi ha molt pocs llibres monogràfics sobre jocs de paraules. La presència més sistemàtica de mecanismes ludolingüístics es produeix als manuals de retòrica, però gairebé sempre hi consten a títol excepcional, com si l'autor no hagués pogut resistir la temptació d'incloure un grapat de perles ornamentals entre les pàgines del seu seriós estudi. De fet, la gratuïtat semàntica de la majoria de jocs de paraules sovint els situa a l'exterior del recinte retòric, poblat de figures menys inestables que una simple associació xocant entre les quatre lletres que van a *Roma*

i que tornen carregades d'*amor*. El redescobriment de la retòrica per part de la lingüística estructural va obrir una mica la porta a la recepció dels mecanismes ludolingüístics, però el mateix Roman Jakobson rebria crítiques ferotges per haver posat d'exemple la frase ecoica «I like Ike» després de reproduir els sonets de Keats. Infraliteratura o paraliteratura al costat de la gran literatura, quin horror!, talment un estol de simiescos primats fotografiats per un japonès disfressat de Charles Darwin en companyia d'un grup d'arquebisbes (altrament «primats», també).

Són els lingüistes del prestigiós Groupe μ des de les pàgines de la seva *Rhétorique general* els que ens recorden els retrets que va rebre Jakobson per la seva traïció a Keats. No sé pas què li haurien dit si hagués consignat la sorprenent relació especular del gran T. Eliot amb un *Toilet*. Dubois, Edeline, Klinkenberg, Minguet, Pire i Trinon —els μ —, basteixen a primers dels 1970 un nou edifici per a la disciplina retòrica, en revolucionen la terminologia, van més enllà de la taxonomia estàtica que caracteritzava els estudis retòrics i es concentren en les operacions implicades en cadascuna de les figures o *metàboles*. Això no els impedeix proposar una exhaustiva classificació de les figures retòriques segons diversos criteris que divideix les metàboles en metaplasmes, metataxes, metasemes i metalogismes. Pel que fa als mecanismes ludolingüístics, aquests seguidors de Tzvetan Todorov decideixen introduir el contrapet [5.1.4], l'anagrama [5.1.1] i el palíndrom [5.1.3] com a exemples de permutació d'elements entre les figures gramaticals d'expressió relacional —o no substancial— dels metaplasmes.

Però la seva brevíssima incursió ludolingüística —d'una sola pàgina en un manual de més de dues-centes— propicia unes interessants «qüestions particulars» posteriors en les quals aquest grup d'investigadors de la Universitat de Lieja que signen amb la inicial grega del mot *metàfora* justifiquen la seva decisió de penetrar en el món, escriuen, «de la teratologia verbal». Hi entren, sí, però en un vehicle més retòricament blindat que el papamòbil. La teratologia aquesta que esgrimeixen com qui no vol la cosa és en realitat una disciplina biològica que estudia les malformacions embrionàries i les monstruositats diverses en plantes i animals! Després d'una μ -tàfora tan notable, els nous generals de la retòrica proven de defensar els jocs de paraules tot dissipant, diuen, dos malentesos que hi planen a sobre: la incertesa que genera el seu possible estatut literari i la naturalesa patològica que els alena. Val a dir que la doble defensa que efectuen és tan tímida com poc convincent.

Pel que fa a les acusacions d'infraliteratura, responen que el plantejament general de la seva proposta els obliga a donar compte de les manifestacions de la funció retòrica —que engloba la poètica i la lúdica— en tota la seva extensió i que, per tant, «ens prohibim, momentàniament, tota consideració d'ordre estètic i, *a fortiori*, tot judici de valor». Quant a la naturalesa patològica dels jocs de paraules —admesa obertament mitjançant la metàfora teratològica—, els μ desmenteixen que vulguin reduir la seva retòrica general a un mer recull d'anormalitats flagrants o casos clínics. Després apellen tímidament a la visió de l'estil com a *faute voulue* que preconitzava Paul Valéry i asseguren que en els fenòmens literaris aquestes manipulacions metaplàstiques són relativament rares. Tan rares que, segons s'ocupen de recollir en una nota a peu de pàgina, els antics consideraven que els *meta-*

plasmus eren barbarismes i els toleraven només com a *ornatus* o per raons mètriques. En definitiva, que els μ es justifiquen tan acomplexadament per no haver eliminat anagrames, palíndroms i contrapets de la seva proposta de retòrica general que un lector neutral es pot arribar a preguntar com és que els han inclòs.

Els partidaris de l'univers ludolingüístic segurament preferirien subscriure les paraules de Georg Christoph Lichtenberg: «Allà on la gent del poble estima els jocs de paraules i en crea, la nació existeix a un nivell molt alt de cultura». En canvi, la tesi principal dels contraris als jocs de paraules és que les enginyoses dificultats que s'autoimposen els autors verbívors —que d'entrada, i això s'ensuma d'una hora lluny, ja troben carregoses— serveixen estrictament per suplir la manca d'elegància i de correcció en les seves obres. És a dir, que la dificultat substitueix la bellesa. Aquesta és exactament la mena de crítica implícita que va rebre a finals del segle xx la literatura potencial practicada pels Queneau, Perec, Calvino i seguidors. I és que els membres de l'Oulipo es basen justament en el demonitzat concepte de “dificultat” a l'hora de bastir el seu discurs sobre el procés d'escriptura. En la literatura potencial l'autor construeix primer un laberint —la constricció— del qual després prova de sortir, i és aquest intricat trajecte el que genera el text.

Una de les paradoxes més flagrants del quefer potencial és la comparació entre constriccions i regles: un lipograma —constricció que obliga a escriure sense usar una lletra determinada— és titllat de joc banal pels mateixos que fan apologia del sonet —regla que obliga a escriure catorze versos amb les rimes disposades segons un ordre determinat. La frontera que separa les constriccions de les regles és del tot arbitrària. Què separa un pangrama d'un haiku? Per què escriure una frase que contingui totes les lletres de l'alfabet és només un exercici per aprendre mecanografia i en canvi concentrar un pensament profund en disset síl·labes un senyal de sensibilitat? Com és que el cànon inventaria hexàmetres i alexandrins als seus llibres d'honor mentre clava palíndroms i anagrames als seus àlbums de monstres? El joc provoca rebuig entre els incapaços de defugir la seriositat eixorca per submergir-s'hi. Negant-s'hi es neguen.

Més enllà dels postulats de la literatura potencial, de gran utilitat a l'hora de cohesionar els nombrosíssims habitants *bizarre* de Verbàlia, també es pot prestigiar el bestiar verbal amb arguments científics. Els historiadors de la llengua han establert dos principis fonamentals en la fascinant història de l'escriptura que parteixen dels jocs de paraules: els anomenats principis de rebus i d'acrofonia. Pel que fa al de rebus [9.2.2] —o jeroglífic o encara endevinalla— és considerat un procés clau per explicar el pas de les escriptures pictogràfiques a les fonològiques. Es tracta del mateix mecanisme que avui en dia utilitzen els jeroglífics que es publiquen a les pàgines de passatemps de la premsa. Algú dibuixa un parell de panxes tatuades amb el signe de la pau i el procediment de transferència permet associar el pictograma dels ventres amb una triple acció venedora —«pau en ventres»: «Pau en ven 3»—. Aquest principi homogràfic entre mots diferents que sonen igual va ser transcendental en la història de l'escriptura perquè va permetre que les síl·labes fossin representables. El naixement dels sil·labaris va allunyar definitivament l'escriptura de la simple reproducció pictogràfica dels referents i la va acostar a l'abstracció de l'alfabet.

Un exemple molt esmentat és la correspondència entre els mots sumeris que designaven una *fletxa* i la *vida*. Com que en tots dos casos sonaven igual —«ti»— la *vida* va començar a ser representada mitjançant una fletxa.

Per la seva banda, el principi d'acrofonia fonamenta una explicació molt plausible de l'origen de l'alfabet. El procés és molt senzill: el signe —pictograma o logograma— que representa una paraula comença a ser usat per representar només el so inicial d'aquest mot. Els dos exemples clàssics que serveixen per il·lustrar aquesta teoria provenen del semític oriental i expliquen el naixement de les dues primeres lletres de l'abecedari hebreu: àlef i bet. Jesús Tuson els recull de Healey: «Abans de la invenció de l'alfabet, el significat de *bou* es representava amb un signe que es pronunciava ['alpu] (' és el signe d'oclusió laríngia: una mena de *k* articulada en la glotis o un cop semblant a la tos, però molt i molt suau) i el significat de *casa* amb el signe que es pronunciava [betu]. La resta de signes del nostre alfabet actual provenen de referents tan variats com els camells (C, de gimel), portes, piquetes, tanques, mans, arades, boques, ulls, caps, dents, l'aigua, serps, espases... Cap a la primera meitat del segon mil·lenni abans de la nostra era, els signes passen a representar, respectivament, la primera articulació de cada paraula, originant les futures lletres àlef i bet i, de retop, l'alfabet.»



*Signe del bou
i precursors de la A*



*Signe de la casa
i precursors de la B*



*Signe del camell
i precursors de la C*

A banda dels principis de rebus i d'acrofonia, els lingüistes fonamenten el valor distintiu dels fonemes en un joc d'oposicions anomenat parells mínims. Els fonemes són considerats entitats abstractes de la descripció lingüística, tan diferen-

ciades dels sons (entitats físiques) com de les lletres (grafies) i per això cal definir-los per oposició. Els parells mínims de mots com ara tren/tron o copa/cova permeten verificar si el canvi d'un fonema produeix un canvi de significació. Aquest joc d'oposicions també té una tradició entre els jocs de paraules. Es tracta, com veurem a [9.1.1], de la paronomàsia.

Malgrat aquestes plausibles teories sobre la presumpta utilitat científica dels jocs de paraules, el seu descrèdit és probablement tan antic com el llenguatge verbal. Igual com resulta inqüestionable la fascinació que sempre han exercit els jocs de paraules sobre els parlants, el rebuig que susciten també ha estat sòlid i prou divulgat. De fet, la seva mala premsa ja prové del primer mitjà escrit periòdic, perquè una de les primeres sèries d'articles que el pare del periodisme anglosaxó Joseph Addison va publicar al germinal *The Spectator* denigraven els jocs de paraules. Les seves fòbies de moralista verbal es poden seguir fil per randa en els números 58-63 del diari, corresponents a la setmana del 7 al 12 de maig del 1711. Cada dia contra un gènere diferent, en un interessant catàleg en negatiu.

També el francès Victor Hugo va escriure paraules duríssimes sobre l'estultícia de les xarades, tot i que ell mateix n'havia escrit, i l'espanyol Tomás de Iriarte presenta un dels seus llarguissims logogrifs poètics [7.1.1] advertint el lector de la pèrdua de temps que suposa dedicar-se a aquesta mena de jocs. Sempre la mateixa tensió. La implícita lloança de l'esforç i una explícita reprovació del joc. La mala consciència. L'elogi i la refutació alhora, inextricables. Esclar que alguns autors aprofiten aquesta contradicció per crear peces literàries més interessants que la teorització acomplexada o la burda queixa. Com per exemple Jonathan Swift o Francisco de Quevedo.

L'irlandès va publicar a primers del segle XVIII un estrambòtic manual sobre l'art de jugar amb les paraules en «setanta-nou regles» anomenat *Ars Pun-ica*. Swift es llança a un elogi ditiràmbic dels equívocs verbals —*puns*—, els defineix fins i tot des del punt de vista moral, estableix una falsa etimologia del terme —provindrien del déu Pan!— i n'atribueix la invenció als caldeus. Les setanta-nou regles que completen el volumet van plagades de tot tipus de plagasitats. Per la seva banda, Quevedo va escriure una càustica quarteta per mofar-se de certes endevinalles que havien esdevingut una de les principals distraccions cortesanes de la seva època. La recullen Concha Fernández i José Luis Gárfer:

Es el mejor ornamento
De la cabeza del hombre
Y es el sombrero su nombre
Adivínalo, jumento.

Salta a la vista que l'humor és l'eina fonamental que permet superar els carregosos debats sobre la utilitat de l'enginy verbal. Amadeu Viana, traductor de Lewis Carroll al català, ressegueix les reflexions de diversos autors sobre l'humor en un assaig molt recomanable: *Acròbates de l'emoció*. Unes acrobàcies, les seves, que comença a practicar al costat d'Arthur Koestler, rellegint *The Act of Creation*.

En aquest context l'acrobàcia de l'emoció és un curtcircuit. El que els verbívors en podríem dir un xoc de mots. Koestler va arribar a inventar tota una terminologia que no ha prosperat gaire, però que Viana tanmateix recull. Son tres neologismes parònims amb què l'autor hongarès es refereix a la unitat del sentit còmic (*bate-ma*), la unitat d'emoció (*patema*) i la unitat d'aprenentatge (*matema*), amb el benentès que Koestler considera l'humor com la regió central que separa el descobriment científic de la creació artística. És a dir, que el pallasso seria la frontissa entre l'artista i el científic. El suggerent assaig de Viana sintonitza amb aquesta visió de Koestler. L'autor valencià ja ens el presenta amb un subtítol prou il·lustratiu: «Exploracions sobre conversa, humor i sentit». És obvi que la vida és conversa. Què, si no? Per això aquest catedràtic heterodox d'interessos amplis i mirada irònica decideix conversar amb els pensadors més importants que s'han ocupat de reflexionar sobre una qüestió tan summament estantissa com l'humor. Assistim, doncs, als ressons de les converses que Viana manté amb Freud sobre els acudits, amb Bergson sobre el riure i especialment amb el mateix Koestler, sense oblidar les reflexions d'Attardo, Bateson o Douglas, entre molts d'altres. L'assaig de Viana és com un bosc ple de pinassa. Les traces dels camins van quedant esborrades però tanmateix és perfectament transitable. Vibrem amb *bisociacions* —el que en àmbits ludolingüístics coneixem amb els noms de dissociació o fins i tot dilogia— com la que conté el rètol «S'admeten talons» situat en una sabateria («I ara, una sabateria on no admetessin talons!»). I compartim el seu diagnòstic sobre el fenomen: «bisociar, si ho entenc bé, és associar discursivament i dissociar implícitament». Jugar.

Bibliografia ludolingüística

Addison (1711), Bergson (1900), Disraeli (1791, 1841), Fernández i Gárfer (1990), Freud (1905), Gómez de la Serna (1962), Groupe µ (1970), Koestler (1964), Lalanne (1857), Marina (1992), Peignot (1842), Swift (1719), Tabourot (1582), Tuson (1996), Viana (2005)

Bibliografia literària

Lichtenberg (1990), Marcial (s. I dC), Sartre (1963)

Babel no va bé

La maledicció babèlica —la benaurada diversitat lingüística— sembla haver imposat la seva llei d'una manera devastadora sobre els productes de l'enginy verbal. El component metalingüístic dels jocs de paraules és un gran obstacle per a la seva lliure circulació per les diverses tradicions literàries. En moltes ocasions l'associació verbal xocant que actua de germen és literalment intraduble. El senyor Mata Bala no causarà cap efecte sobre un parlant d'anglès. Cap ni un. Un hipotètic traductor de la facècia es veuria forçat a buscar una solució que reproduís el mecanisme associatiu. En el millor dels casos, un traductor amb sensibilitat

ludolingüística s'empescarà una nova combinació de nom i cognom —perquè en el món anglosaxó el segon cognom senzillament no existeix— que sigui homòfona d'una frase més o menys xocant en anglès. Sovint aquest és un obstacle insalvable que acaba en la tòpica nota a peu de pàgina encapçalada per un frustrant «joc de paraules intraduïble que...».

Com veurem a bastament, les diverses llengües han tendit a crear tradicions recloses en compartiments estancs. Des de la desaparició del llatí només de tard en tard una troballa que ha fet fortuna en un d'aquests compartiments salta els dics que els separen i aconsegueix «contaminar» alguna tradició veïna. És el cas de les xarades franceses del xix [9.2.3] o, sobretot, dels mots encreuats anglosaxons durant la tercera dècada del segle xx [5.2.4]. Però tot i això, cada llengua s'afanya a apropiat-se del nouvingut i el fa evolucionar d'una manera ben determinada. En el cas excepcional dels mots encreuats —exportats des de fa més de mig segle a gairebé totes les llengües del món—, els britànics desenvolupen l'estil de definicions dites *críptiques*, els francesos els culturalitzen, els alemanys inventen els denominats *autodefinits* per agilitzar-ne la resolució, els japonesos —forçats per la seva escriptura— els fan sillàbics i els quebequesos desenvolupen la modalitat bilingüe encreuant paraules angleses escrites en horitzontal amb mots francesos en vertical.

Un dels objectius d'aquest volum és inventariar la majoria dels jocs de paraules coneguts reduint-los al mecanisme germinal que els provoca. Aquest exercici de síntesi permet relacionar tradicions aïllades que parteixen del mateix punt en direccions distintes o que menen trajectòries paral·leles destinades a ignorar-se eternament. És el cas, per exemple, de dos epònims que designen un *lapsus linguae* hilarant: *spoonerism* en anglès i *piquiponada* en català. Totes dues denominacions provenen de personatges públics coetanis que en el seu dia es van fer populars per les seves constants rellescades verbals. L'anglès era el reverend William Archibald Spooner (1844-1930), un professor d'Oxford capaç de confondre «a half-formed wish» (un desig creixent) amb «a half-warmed fish» (un peix a mig fer) en un discurs inaugural en presència de la reina Victòria. El català es deia Joan Pich i Pon (1878-1937) i va arribar a ser alcalde de Barcelona. Pich era capaç de parlar de la batalla de «Waterpolo», esmentar el «conflicte nipojaponès» o aconsellar de prendre les coses en «petites diòcesis». També un dels personatges que Sheridan va crear a l'obra teatral *The Rivals* —Mrs. Malaprop— ha generat els anomenats *malapropisms*, equivalent literari dels *spoonerisms*. Curiosament, no totes les llengües aconsegueixen encimbellar un heroi dels lapsus, i l'equivalent francès de l'*spoonerism* seria el *pataquès*, provinent d'una «patinadora verbal» anònima. En aquest cas el terme, segons els etimòlegs del xix, prové d'una nou-rica de cultura dubtosa que va pronunciar en públic la construcció impossible *pas-t-à-qu'est-ce*, de la qual va derivar *pataquès*.

L'enginy verbal forma part de l'orgull lingüístic que el romanticisme va batejar amb l'inequívoc apellatiu de *geni de la llengua*. L'espècie d'autarquia cofoia que es despren dels pocs estudis monogràfics que s'han escrit sobre jocs de paraules hi afegeix un nou element de dispersió. Cada llengua juga despreocupadament amb les seves paraules. I jugant jugant genera una terminologia particular que té

la curiosa virtut de fascinar els seus usuaris i el defecte enorme de transformar en un calvari qualsevol intent d'establir una mínima terminologia universal, més enllà dels mecanismes fixats per l'antiguitat grecolatina.

Així, el lingüista holandès Hugo Brandt Corstius, àlies *Battus*, ha desenvolupat una riquíssima tradició ludolingüística en la seva llengua a partir de la posada en circulació a finals dels 1970 de l'opperlandès —l'idioma dels Països Alts en contraposició al neerlandès. La gràcia de l'opperlandès rau en el seu altíssim grau de subjectivisme. Battus n'exclou tots els jocs de paraules que no es puguin desenvolupar amb una màquina d'escriure. Ni els jocs orals ni els jeroglífics ni els mots encreuats ni res que requereixi el concurs de la calligrafia no en forma part. A més, gairebé tota la terminologia opperlandesa és inventada per aquest entremaliat especialista en lingüística computacional. Així, una xarada és aquí un *homograma* i hi ha un munt de variants acabades en *-grama* que arriben a incloure un tal *n-grama*. Battus coneix i admet l'existència d'una tradició europea dels jocs de paraules, però es nega a inscriure-s'hi i reivindica un ús particular dels mecanismes universals que permeti generar una tradició autòctona.

A l'altre extrem de la proposta holandesa trobem la riquíssima enigmística italiana. Com es veurà més endavant, la tradició enigmística transalpina es consolida durant la segona meitat del segle XIX gràcies a un grup de publicacions periòdiques i després emprèn un camí de perfecció que no admet comparació amb cap altra tradició europea. Si Battus és joiosament subjectiu, els italians circumscriuen els seus jocs al binomi ocultació/descoberta que caracteritza els enigmes i busquen dotar el seu quefer amb la màxima objectivitat. De fet, el gran debat que sacsejava els esperits dels enigmistes pioners pivotava a l'entorn de la naturalesa artística o científica de la nova disciplina. L'art o la ciència, vet aquí l'enigma. I aquesta disjuntiva comportava dramàtiques discussions terminològiques entre les diverses faccions.

La voluntat de sistematització va cristallitzar a tombants de segle amb l'aparició dels primers manuals d'enigmística —notablement el que Demetrio Tolosani va publicar el 1901— que inventariaven les millors troballes i assajaven els primers models de classificació dividint els materials en tres grans blocs: l'enigmografia poètica, la geomètrica i la figurada. Prenent sempre l'enigma edípic de l'Esfinx com a referent fundacional, Tolosani i els seus coetanis van llançar-se els anys següents a una cursa taxonòmica desenfrenada. Neixen així desenes de modalitats diferenciades de xarada —alterna, sil·làbica, encadenada...— i s'inventen rètols que designen pràcticament qualsevol possible combinació entre les lletres de dos mots: *incastro* (encast), *intarsio* (incrustació), *zeppa* (falca), *scarto* (descart)...

El batibull creatiu és tan notable que l'última actualització del manual que Tolosani publica el 1938 amb la col·laboració d'Alberto Rastrelli gairebé triplica el gruix del primer i segueix sense resoldre els principals problemes terminològics. Especialment interessant és la consolidació de la categoria *bizarre*, que podríem traduir com a extravagant, barroc. Tots els enigmes que s'aparten dels gèneres més o menys establerts acaben inventariats en aquesta mena de calaix de sastre de les *bizarrie* i reben el tractament de curiositats.

El litigi nominal s'agreuja per les pressions que els enigmògrafs capdavanter de les diverses publicacions periòdiques solen exercir sobre el col·lectiu enigmístic en favor de les solucions que ells mateixos proposen. No només es discuteix sobre els noms dels enigmes poètics, sinó que també es qüestiona el sistema de presentar-los, les regles de composició o la manera d'indicar quina mena de solució tenen. Aquestes insidioses polèmiques reglamentístiques s'allargaran trenta anys més mentre fora del clos de l'enigmística clàssica els *cruciverba* (mots encreuats) van guanyant terreny i ben aviat esdevenen el joc més popular, davant la indignació d'enigmògrafs i enigmòfils. L'any 1969 comença a prosperar l'intent, certament hiperbòlic, de crear una «*Classificazione razionale dei giuochi*» consensuada per tots els sectors, que estableix 42 tipus bàsics d'enigmes perfectament delimitats en funció de la presentació, la solució i el raonament que cal seguir per resoldre'ls.

És obvi que la sensibilitat lúdica inherent a l'enginy verbal impulsa l'ús del neologisme entre els verbívors habitants de Verbàlia. Sobretot a l'hora de batejar les noves troballes o d'afegir matisos a les ja existents. De fet, aquesta activitat nominal forma part del joc. Huizinga, que situa el joc en el vast territori del no-seriós, afirma que l'esperit lúdic també és capaç de contenir la seriositat i que tot joc és creació d'ordre. D'un ordre nou capaç de negar l'anterior, en el cas dels jocs de paraules. D'un ordre que fragmenta més que no pas concentra. Que sovint superposa variacions ínfimes en una cerimònia de la confusió tan plaent com poc racional. En aquest sentit, la combinació del joc i del llenguatge verbal resulta explosiva, atès que tots dos àmbits —una manera de fer i un sistema de signes— permeten variacions il·limitades.

Els únics que pateixen les conseqüències d'aquesta verbositat imparable són els estudiosos que pretenen cartografiar el territori i els moralistes que pretenen legislar-lo, ni que sigui en nom de la claredat. El jugador participa amb entusiasme del caos ordenat que ell contribueix a crear. L'historiador amb sensibilitat literària queda fascinat per la intensitat dels relats que hi ha al darrere dels millors jocs de paraules. En darrer terme, per reflexionar amb eficàcia sobre els processos generadors de l'exuberant selva ludolingüística cal participar del plaer infantil del jugador sense bandejar mai, com tot sovint fa aquest, la posició central del llenguatge i de la literatura en les construccions culturals de la humanitat.

Un conegut viceversa contraposa la facilitat de militaritzar un civil a la dificultat extrema de civilitzar un militar. L'ambició que alena aquesta obra que ara teniu a les mans passa per aconseguir fer una anàlisi seriosa (militar) del lliscós territori del no-seriós (civil), tenint en compte que quan els seriosos juguen sempre deixen de ser-ho i que només des de la complicitat absoluta amb els no-seriosos és possible atènyer algun grau de seriositat. Lamentablement, les limitacions de qui signa redueixen les tradicions vives explorades a les desenvolupades en anglès, català, espanyol, francès i italià, amb algunes incursions esporàdiques en altres llengües. Verbàlia està plantejada originalment en català —una llengua minoritària amb una tradició ludolingüística poc espectacular— i preveu quatre versions diferents que incloguin un paquet diferenciats d'exemples en cadascuna de les altres

quatre llengües, totes majoritàries i posseïdores de sòlides tradicions. Aquest punt de vista perifèric probablement és una de les virtuts més innovadores d'aquest llibre. I una de les menys meritòries, també.

@ A internet

Malapropismes i spoonerismes: un munt d'exemples buscant «malapropism» i «spoonerism» al web Spokenandwrittenwords.com

Bibliografia ludolingüística

Battus (1981), Huizinga (1938), Rastrelli (1938), Tolosani (1901, 1938)

Bibliografia literària

Sheridan (1775)