Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Revista Rúbricas Número 12. Literatura y Filosofía y su relación con otras disciplinas

Sobre el uso pedagógico de los juegos lingüísticos en la creación literaria

Petrak Romero, José Günter

2017

http://hdl.handle.net/20.500.11777/4047

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

SOBRE EL USO PEDAGÓGICO DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS EN LA CREACIÓN LITERARIA

José Günter Petrak Romero[1]

Estudiar los juegos lingüísticos es acercarse a la lingüística, pero también a la semiótica, la historia, la sociología, la psicología, la filosofía. Definir, pues, este ejercicio de la voluntad humana pasaría por contemplar los juegos lingüísticos como una manipulación lúdica del lenguaje, una anomalía comunicativa, una interferencia o desviación semántica, una ambigüedad semiológica, una curiosidad antropológica, un uso retórico o un mecanismo defensivo del inconsciente. La manera más provechosa para acercarnos al tema sería aquella que contemplara todas estas vertientes y buscara una forma de englobarlas. No obstante, esta tarea habría de ser para un grupo interdisciplinario, más que para un individuo. Por eso, este acercamiento dista mucho de intentar tal alcance. Me conformo, entonces, con describir, movido más por un sentimiento de curiosidad que de demostración científica, algunas características de los juegos lingüísticos como ejercicios creativos e intentar descubrir su uso didáctico, centrado en la labor de producción de textos literarios. Desde esta perspectiva lo que más me interesa son los mecanismos de alteración a los que es sometida la lengua para generar un producto *sui generis*, de carácter textual, pero también psicológico y social.

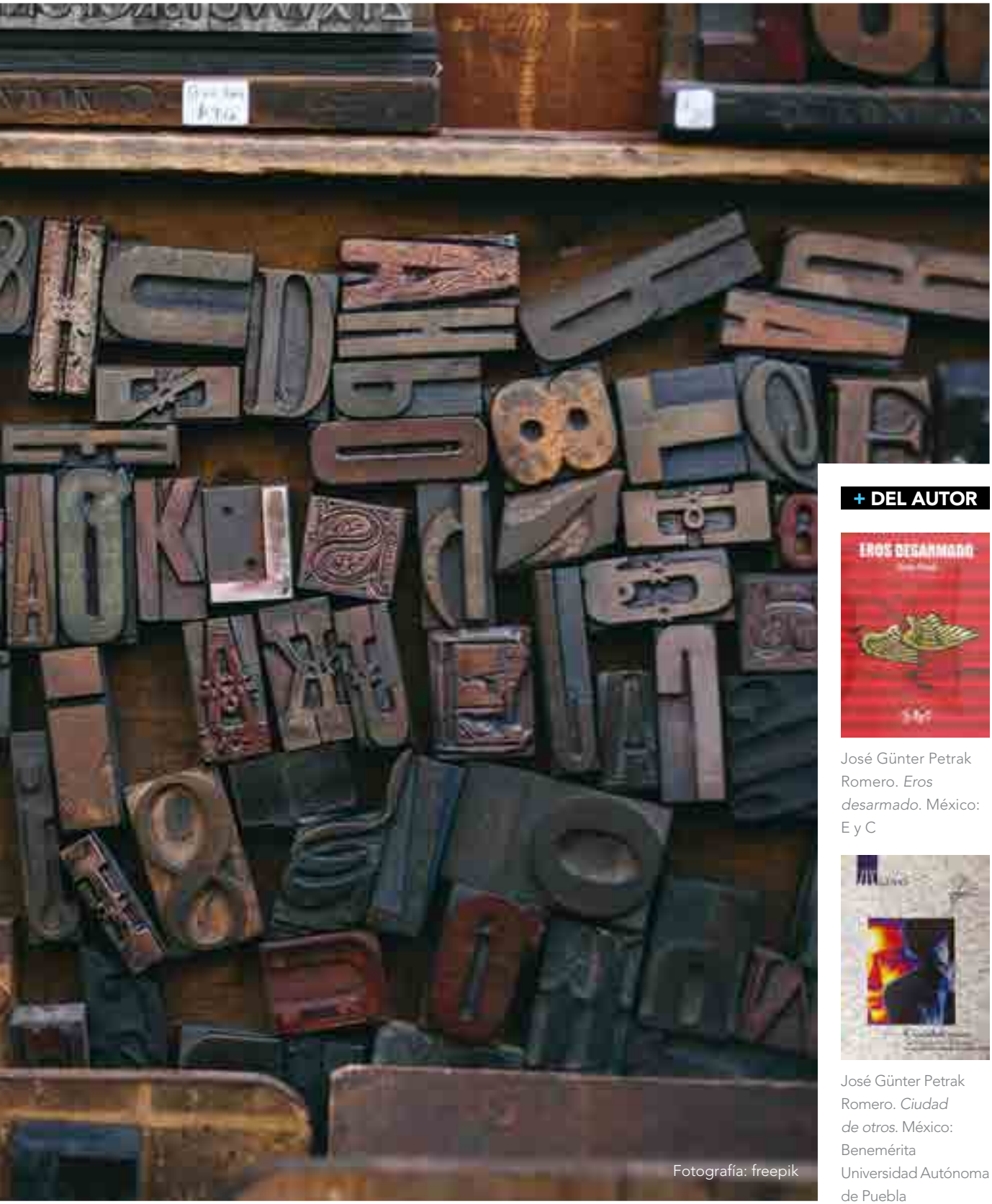
Cuando elegí este tema lo hice movido por un interés personal, más relacionado con la búsqueda de un pasatiempo que de un progreso académico. Con el tiempo, sin embargo, me di cuenta de la escasa investigación que se ha hecho al respecto e intuí la posibilidad de dotar a los juegos lingüísticos de un valor pedagógico. Esto no quiere decir que no se haya intuido y aplicado antes este valor. Lo que sucede es que, en la mayoría de los casos, no se ha hecho de manera sistemática, aunque existen, en la historia de los talleres, algunos intentos notables como el Ou Li Po, investigaciones interesantes como la de Freud, acerca del chiste verbal, y la de Huizinga, sobre el juego en el ser humano.

El esfuerzo es, hasta este momento, incipiente, más bien exploratorio, pero puede, quizá, orientar futuros acercamientos más profundos y útiles y ser el arranque para una investigación de campo a desarrollarse con los miembros de distintos talleres escolarizados.

1. El juego y la lengua (hablada y escrita)

Jean Paul Sartre afirmaba que "tan pronto como el hombre se reconoce a sí mismo como ser libre y quiere ejercer su libertad, entonces juega". Johan Huizinga estaba seguro de que la civilización evoluciona con el juego y que las instituciones, sistemas, prácticas y credos surgen de las formas elementales de la ceremonia y el rito infantiles. Sin duda, la infancia es el espacio natural del juego pues la actividad lúdica ayuda a los niños a construir mecanismos de relación con el mundo y reconocer, sin consecuencias cruentas, las normas sociales. Para el adulto, en cambio, el juego es una forma de distraerse, de olvidarse de la realidad y de las reglas creadas por él para asegurar su subsistencia, es algo así como volverse niño por un instante y darle a la vida otra cara, menos demandante y angustiante. El adulto que no juega es un poco como Jack, el personaje de la película *El Resplandor* (y de la novela homónima

1 Poblano de nacimiento. Como escritor ha ganado varias menciones honoríficas en concursos de cuento de ciencia ficción, fantasía y terror. Ha sido becario del FONCA. Su más reciente libro de cuentos se titula *Eros desarmado*, también ha publicado una novela, *Ciudad de otros,* un libro de cuentos para niños y un libro de texto universitario sobre redacción.



Fotografía: freepik

+ DEL AUTOR

José Günter Petrak Romero. *Eros desarmado*. México: E y C

José Günter Petrak Romero. *Ciudad de otros*. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

de Stephen King), que, sentado horas y horas, durante días y noches, teclea en su máquina de escribir la misma frase, una y otra y otra vez: "All work and no play makes Jack a dull boy". Afortunadamente no todos los adultos son como Jack. Los artistas, por ejemplo, suelen tener una actitud lúdica y provocadora contra el pragmatismo y la solemnidad. Y esto no debe extrañarnos, el pragmatismo y lo solemne son los peores enemigos de la creatividad porque, después de todo, el arte es tan inútil como el juego (al menos desde la perspectiva de la economía neoliberal). El arte y el juego, pues, van siempre de la mano: el juego es una herramienta para crear, las herramientas y las materias primas del arte sirven para jugar. Emparentado con ellos está el humor, esa fuerza espiritual, errática, que danza eternamente entre la razón y la sinrazón, como diría Chesterton.[2] Arte y juego, humor y rebeldía, razón y sinrazón, he ahí el mejor cóctel para sobrevivir a la vida. ¿No dice el refrán que de genios, poetas y locos todos tenemos un poco?

Disponemos de materiales para jugar muy variados, pero el más rico es nuestra imaginación. Una materia, típicamente humana, susceptible de ser moldeada con fines lúdicos es el lenguaje. La posibilidad de hablar, así como la disposición a jugar, son funciones muy ligadas entre sí. De este modo, antes de su primer año de vida, los niños normales (y hasta algunos "anormales") balbucean, repiten palabras de una o dos sílabas, como mamá o *dada* (vocablo primigenio que fundaría el dadaísmo), descubren los sonidos de las vocales y de las consonantes que predominan en su idioma materno, anticipan el universo de palabras que poblará su mundo social, en resumen, juegan con la lengua (los psicoanalistas encontrarían en esto una demostración de la existencia de la etapa oral del desarrollo psicosexual). Recuerdo de aquellos intentos infantiles (o tal vez demostración, según los psicoanalistas, de los fenómenos de regresión y fijación de la personalidad), parece ser la manía de los escritores de seguir jugando con la lengua hasta que se hacen viejos, de construir mundos nuevos con la imaginación, de recombinar sonidos y "esencias" verbales, de cultivar palabras y proezas acrobáticas con ellas. Acaso lo que los diferencia de los infantes es el esfuerzo calculado de tales ejercicios, auxiliado, por supuesto, de un desarrollo cerebral superior y de la experiencia, con la que se hace oficio. Curiosamente, nadie enseña a los pequeños las reglas gramaticales hasta que se les "recluye" en las escuelas; más aún, las descubren por un proceso llamado intuición lingüística y, en sentido estricto, suelen hablar mejor que los adultos porque ignoran las excepciones violatorias de las reglas y, por si fuera poco, suelen encontrar una alegría festiva en el acto de crear nuevas formas de expresión. Así, de ese territorio placentero que es la infancia proceden nuestros primeros juegos lingüísticos: los trabalenguas ("Pepe Pecas pica papas con un pico"), las canciones ("una mosca parada en la pared/ ana masca parada an la parad/ ene mesque perede en le pered…"), las adivinanzas… Con el auxilio de ellos (aunque no exclusivamente con ellos, como saben bien los pedagogos) aprendemos a expresarnos, a convivir y, en pocas palabras, a adaptarnos al medio social. Pero si en los niños es posible explicar la utilidad psicológica del juego lingüístico, en los adultos parece ser muy difícil: ¿qué valor de uso puede tener un texto compuesto de palabras inventadas, de sonidos rimados, de signos acomodados visualmente o de relaciones ingeniosas de significados, por muy *racional* que haya sido su proceso de producción? Sucede con estas obras que, para algunos, son asombrosamente geniales y para otros asombrosamente inútiles. ¿Para qué dedicarle, entonces, tiempo y espacio? Quizá porque el tema, como el juego mismo, desafía al intelecto. Quizá, también, porque si entendemos el juego podremos entender mejor nuestra naturaleza, nuestra voluntad de estar en el mundo, adaptarnos a él y transformarlo. Se trata pues, simple y llanamente, de aprender a ser "más humanos".

2. Lengua y literatura

Cuando hablamos del lenguaje, hablamos del mayor logro de la humanidad en su largo devenir sobre la Tierra. Todo lo que el Hombre ha hecho pasa por la palabra y la palabra, a su vez, ha construido al hombre: "nombrar es crear", "somos voz y letra". La materia prima de la literatura es la lengua escrita y, como todo producto del lenguaje, es susceptible de albergar el juego. De hecho, desde que la literatura existe, existe el juego lingüístico en ella pues el acto de seleccionar un predicado para un sujeto es ya una suerte de juego. Lo mismo se puede decir de una comparación afortunada, de una metáfora, de la combinación de sonidos en un texto… el tema es tan amplio como la lengua misma que, según expresión de Saussure, "sería un álgebra que no tuviera más que términos complejos". Intentar un álgebra de los juegos lingüísticos en la literatura y en el aula es una tarea casi imposible. Podemos, sin embargo, hacer un esfuerzo de sistematización que nos permita elaborar un método y una gramática del juego lingüístico. Esta gramática, como la de la lengua, nos proporcionaría el conjunto de reglas que posibilitan la elaboración de enunciados lúdicos, más que la suma de enunciados posibles. Por supuesto, para conseguir este objetivo debemos observar dos condiciones fundamentales:

2 Recordemos que la palabra "juego" proviene del latín *jucundus*, que significa agradable, divertido, gracioso.

El lenguaje. Mayor logro de la humanidad

Todo lo que el Hombre ha hecho pasa por la palabra y la palabra, a su vez, ha construido al hombre: "nombrar es crear", "somos voz y letra". La materia prima de la literatura es la lengua escrita y, como todo producto del lenguaje, es susceptible de albergar el juego.

1. Aunque la actividad lúdica es de carácter libre, esto no quiere decir que carezca de orden. Así que, para poder ser repetible, el juego lingüístico debe someterse a reglas
2. Estas reglas no pueden exceder los límites impuestos por el lenguaje mismo, de modo que el producto del juego (el texto) debe poseer un mínimo de significación para el lector.

Las cualidades de la lengua que conviene tener presentes, no sólo para construir textos lúdicos, sino para cualquier propósito comunicativo, son las siguientes:

1. La lengua es económica, es decir, con unos cuantos sonidos y sus grafías puede hacer una cantidad infinita de combinaciones. (La consecuencia de esto para el tema que nos ocupa es que podemos considerar a la literatura y los juegos lingüísticos como códigos bien circunscritos de reglas, pero con infinitas posibilidades de variación.)
2. El lenguaje humano es sonido (aquí el término *lenguaje* engloba lo fisiológico, lo físico y lo psíquico, conforme a la descripción saussuriana)
3. La lengua escrita y hablada es lineal, ocupa un lugar en el tiempo y el espacio y requiere de un contexto para ser comprendida
4. La lengua es: a) un sistema, b) con tres componentes: fonológico, semántico, sintáctico, c) un propósito de uso (pragmática), pero, d) de carácter arbitrario y convencional.

Comprendida pues, la lengua, como un sistema con ciertas cualidades de estructura y función, así como con múltiples posibilidades de uso, podemos concebir sus productos como subsistemas en los que se conservan las características esenciales del sistema generador. El texto, y más concretamente el juego lingüístico, es un todo que, aún separado de su contexto (la obra en su conjunto) puede, con reservas, ser estudiado como una entidad autónoma. Sus reglas, no obstante, intentan con frecuencia, violar o al menos desviarse de las normas estatuidas por la gramática: así, pocos valorarían el enunciado *brumeaba ya negro el sol* como expresión auténtica de un referente de la realidad que habitamos, ni creerían que gramaticalmente es correcto decir *los limazones giroscaban agiliscosos banerrando por las váparas lejanas*.

Aun así, estas expresiones extrañas, tomadas del poema de Lewis Carroll que a continuación se reproduce poseen una sintaxis y una morfología afín a su sistema de origen, la lengua natural, por lo que también es posible extraer de ellas una significación. Analicemos pues el texto:

GALIMATAZO (Jabberwocky)

Brillaba, brumeando negro, el sol
agiliscosos giroscaban los limazones
banerrando por las váparas lejanas;
mimosos se fruncían los borogobios
mientras el momio rantas murgiflaba.

¡Cuídate del Galimatazo, hijo mío!
¡Guárdate de los dientes que trituran y
de las zarpas que desgarran!
Cuídate del pájaro Jubo-Jubo y
que no te agarre el frumioso zamarrajo

Valiente empuñó el gladio vorpal;
a la hueste mansona acometió sin descanso;
luego, reposóse bajo el árbol del Tántamo
y quedóse sesudo contemplando…

Y así, mientras cavilaba firsuto
¡¡Héte al Galimatazo, fuego en los ojos,
que surge hedoroso del bosque turgal
y se acerca raudo y borguejeando!!

¡Zis, zas y zas! Una y otra vez
zarandeó tijereteando el gladio vorpal
Bien muerto dejó al monstruo y con su
testa ¡umberto triunfante galompando!
¡¿Y haslo muerto?! ¡¿Al Galimatazo?!
¡Ven a mis brazos, mancebo sonrisor!
¡Qué fragarante día! ¡Jujurujuú! ¡Jay, jay!
Carcajeó, anegado de alegría.

Pero brumeaba ya negro el sol;
agiliscosos giroscaban los limazones
banerrando por las váparas lejanas;
mimosos se fruncían los borogobios
mientras el momio rantas necrofaba…

Lewis Carroll
(traducción de Jaime de Ojeda)

Esta maravilla de juego literario, nombrada en su tiempo *nonsense poem,* tomando como referente los *limericks* de Edwar Lear,[3] aparece en *Alicia a través del espejo*. En él se expresa, de manera por demás brillante, la habilidad lúdica y el talento literario de Lewis Carroll semántico y fonético, mismos que se analizarán con detalle tratando de salvar las dificultades de traducción.[4] Por si fuera poco, es una magistral parodia de una balada medieval (lo que agrega al género como objeto de juego) y del petulante academicismo de su época (el verbo jabber/podría: reúne, en un solo texto, distintas formas de juego manifestadas en alteraciones gramaticales de orden sintáctico, morfológico; traducirse como *cantinflear*). Además, el reverendo Hodgson se procura el goce de experimentar con los efectos tipográficos y en el libro presenta el poema antecedido de su primera estrofa impresa como un reflejo especular, lo que hace exclamar a Alicia: "¡Claro! ¡Como que es un libro del espejo! Por tanto, si lo coloco delante del espejo las palabras se pondrán al derecho". Entonces el lector, como si fuera Alicia, descubre ante sus ojos la versión como la presentamos.

Y bien, aunque el lector tipo no conozca los *borogobios*, ni al *momio que rantas murgiflaba*, si cavila *firsuto* podrá encontrar en el poema de Carroll una historia, y aunque no tenga acceso a los dibujos de John Tenniel sobre el galimatazo, las rantas y las váparas, habrá construido en su mente una imagen de ellos, poco importa que sea similar o no a la del autor (de hecho se debería considerar autor a Jaime de Ojeda, el traductor, toda vez que resulta imposible hacer una trascripción literal del poema en inglés). Por ello, la expresión *nonsense poem* es inapropiada, pues el texto sí tiene sentido. Desde el punto de vista de la lectura, el texto se hace comprensible gracias a un fenómeno denominado, por los psicólogos de la Gestalt, *integridad de la percepción*, el cual consiste en completar, en nuestra mente, objetos, figuras o cualquier elemento de la realidad, incluso textos enteros, hasta alcanzar su *buena forma.* Esta cualidad biológica de nuestra psiquis permite encontrar sentido a un texto, independientemente de que la significación de un gran número de palabras nos sea desconocidas (o no existan en el idioma), como en este otro ejemplo, de Julio Cortázar:

LA INMISCUSIÓN TERRUPTA

Como no le melga nada que la contradigan, la señora Fifa se acerca a la Tota y ahí nomás le flamenca la cara de un rotundo mofo. Pero la Tota no es inane y de vuelta le arremulga tal acario en pleno tripolio que se le ladea hasta el copo.

–¡Asquerosa! –brama la señora Fifa, tratando sonsonarse el ayelamado tripolio que ademenos es de satén rosa. Revoleando una mazoca más bien prolapsa, contracarga a la crimea y consigue marivolarle un suño a la Tota que se desporrona en diagonía y por un momento horadra el raire con sus abroconjantes bocinomias. Por segunda vez se le arrumba un mofo sin merma a flamencarle las mecochas, pero nadie le ha desmunido el encuadre a la Tota sin tener que alanchufarse su contragofia, y así pasa que la señora Fifa contrae una plica de miercolamas a media resma y cuatro petricuras de esas que no te dan tiempo al vocifugio, y en eso están arremulgándose de ida y de vuelta cuando se ve percivenir al doctor Feta que se inmoluye inclótumo entre las gladiofantas.

–¡Payahas, Payahas! –crona el elegantorium, sujetirando de las desmecrenzas empebufantes. No ha terminado de halar, cuando ya le están manocrujiendo el fano, las colotas, el rijo enjuto y las nalcunias, mofo que arriba y suño al medio y dos miercolamas que para qué.

3 Edward Lear (1812-1888), autor de "Books of nonsense" (1848) y de célebres *limericks*, formas métricas tradicionales inglesas que constan de dos versos largos rimados entre sí, que usualmente definen a un personaje y una característica que le es propia; dos versos cortos, rimados entre sí, de acción; y un verso largo de remate, rimado con los dos primeros.

4 A juicio del autor, la mejor traducción pertenece a Jaime de Ojeda, publicada por Alianza Editorial, con un apéndice en el cual el traductor señala sus dificultades para aproximarse con fidelidad a las intenciones del texto en inglés. El lector interesado puede leer el texto original en lengua inglesa en un apéndice de este trabajo. Otra traducción interesante es la de Ulalume González de León.

Aunque el lector tipo no conozca los borogobios, ni al momio que rantas murgiflaba, si cavila firsuto podrá encontrar en el poema de *Alicia a través del espejo* una historia

–¿Te das cuenta? –sinterruge la señora Fifa.
–¡El muy cornaputo! – vociflama la Tota.
Y ahí nomás se recompalmean y fraternulian como si no se hubieran estado polichantando más de cuatro cafotos en plena tetamancia; son así la tofifas y las fitotas, mejor es no terruptarlas porque te desmunen el persiglotio y se quedan tan plopas.

Julio Cortázar ("Último round")

Desde el punto de vista de la producción, en lo semántico, este par de textos nos muestra un cuidadoso proceso constructivo que comprende la selección de unidades sémicas que se distribuyen a lo largo de la obra para darle un sentido de conjunto, conforme a la ley perceptual de la *buena forma.* Carroll y Cortázar, por supuesto, tenían muy claros los *umbrales* de interpretación de sus lectores, así que conservaron un buen número de términos convencionalizados (normalizados) y en la elaboración de su *idiolecto* utilizaron la raíz de palabras conocidas por el lector medio, a veces yuxtapuestas a otros morfemas (como en *agiliscoso*, mezcla de ágil y *viscoso*, según explica Zanco Panco a Alicia en un pasaje del libro referido, o *gladiofantas*, en el texto cortazariano, el cual nos sugiere una mezcla de gladiadoras y elefantes). Las desinencias remiten a una función gramatical (por ejemplo, *banerrando* o *alanchufarse*, que nos dan la idea de verbos) o un sonido (*mofo, suño,*) puede asociarse a onomatopeyas. Vale decir, a manera de complemento, que términos como *plica, resma,* y otros, sí existen en la lengua española y son propios del ámbito de las artes gráficas. Su inclusión en un contexto discursivo diferente, con obvias intenciones, los ha dotado de un nuevo significado. Un verdadero motín contra la lengua…

3. Aplicaciones

Los textos que he mostrado son ejemplares para reconocer algunas reglas o impedimentos autoimpuestos para producir textos lúdico-literarios. En la ideación de estas normas o *contraintes*, como los llamarían en francés, fueron muy hábiles los miembros del Ou Li Po

El Ou Li Po (Ouvroir de Littérature Potentielle) fue un grupo literario fundado en 1960 por Raymond Queneau y François Le Lionnais. En su primer manifiesto, fechado en 1962, afirmaban que la obra literaria se construía a partir de una inspiración, la cual no era otra cosa que acomodar una serie de *contraintes* y procedimientos que se introducen unos en otros como las *matrushkas* rusas. Durante muchos años, y hasta la fecha, el Ou Li Po centró su labor en "proponer a los escritores nuevos procedimientos, artificiales o mecánicos, que contribuyan a la creatividad literaria".

Adoptando este propósito me permito describir un ejercicio que he puesto en práctica con mis alumnos.

4. Idiomas

Ya hablé de las características de la lengua, su linealidad, su carácter convencional y económico, sus componentes sintáctico, morfológico, fonético y semántico. Este ejercicio recupera una tradición muy antigua: la invención de *idiolectos* (¿recuerda el lector el *idioma* de la *f*?: efesefe sífi eferafa difivefertifidofo) o de *idiomas* excéntricos (que los lingüistas y psicólogos llaman *glosolalia* o *idioglosia* y los profanos *hablar en lenguas*) como el *gliglico* que inventa la Maga (personaje de Cortázar) en "Rayuela", el *ruso* derivado que crea Burguess para "Clockworkorange" y el *marciano* que puso de moda una mujer de finales del siglo XIX en Europa, del cual hago una brevísima reseña:

Ilustración: *El Jabberwock.* John Tenniel 1865

Detalle de *La fille de Jaïrus*. Hélène Smith 1913

Entre 1895 y 1898, Théodore Flournoy, invita a Ferdinand de Saussure a participar y explicar la lengua hindú o sanscritoide que una joven, presentada con el seudónimo de Hélène Smith, emitía durante sus trances mediúmnicos. Saussure se muestra asombrado por la semejanza entre la lengua de Smith y el verdadero sánscrito y, aunque encuentra incongruencias, se inclina por aceptar explicaciones sobrenaturales al hecho de que una mujer, que jamás ha estado en la India, ni conoce su idioma, sea capaz de emplear una lengua muy similar.

Entre 1895 y 1898, un psicólogo de la Universidad de Ginebra, Théodore Flournoy, invita a Ferdinand de Saussure, entonces célebre orientalista y posteriormente reconocido como el fundador de la lingüística contemporánea, a participar y explicar la *lengua hindú* o *sanscritoide* que una joven, presentada con el seudónimo de Hélène Smith, emitía durante sus trances mediúmnicos. Saussure se muestra asombrado por la semejanza entre la *lengua* de Smith y el verdadero sánscrito y, aunque encuentra incongruencias, se inclina por aceptar explicaciones sobrenaturales al hecho de que una mujer, que jamás ha estado en la India, ni conoce su idioma, sea capaz de emplear una lengua muy similar. Es más tarde, cuando otro estudioso del sánscrito, Victor Henry, publica un opúsculo sobre el lenguaje marciano, *producto espiritista* de Hélène, que se empieza a explicar más objetivamente el fenómeno. Uno de los hallazgos de este investigador consistiría en confirmar algo intuido por Flournoy cuando afirmó que "el marciano sólo es un disfraz infantil del francés": las presuntas lenguas de los *espíritus* no son más que subproductos transformados de las lenguas que conoce la médium, o sea, que los términos exóticos de los glosolálicos pueden ser lingüísticos o antilingüísticos, pero no a-lingüísticos. Así, cuando Hélène Smith se da cuenta que los estudiosos identifican su procedimiento inventa una nueva lengua ininteligible: el *ultramarciano*. El ejercicio que se presenta a continuación comienza por producir una especie de *ultramarciano* para, gradualmente, construir un texto original en nuestra lengua. Este procedimiento es útil como *calentamiento* y para aportar ideas.

Objetivo: Facilitar la escritura de un texto literario a partir de la materia fónica de otro texto.
Procedimiento:

a. Un escrito breve cualquiera es separado en sonidos (sílabas, letras e incluso combinación de ambas que incluya palabras enteras) al azar o sistemáticamente: *Me im/porta un/pito que las mu/jeres/ ten/ gan los se/nos co/mo/ magnolias…*

b. Los sonidos de todo el texto son recombinados (al azar, por el sonido que producen o sistemáticamente, p.ej. intercambiar los sonidos de cada inicio de palabra, invertir el orden, mezclar entre sí los sonidos de cada tercera palabra, etc,): *Meim pito un porta moque jereslas tenque ganse magnolias…*

c. A partir de esta *sopa* de sonidos,se forman *palabras* que guarden semejanza fonética con la combinación de la cual han salido, pero que posean ya una *semántica*, aun cuando, en conjunto, no contemplen una sintaxis y significado organizado: *sapito un transporta moquete dijeras ten que tráganse magnolias…*

d. Se construye un texto en el cual se utilizan estas palabras organizadas en una totalidad comprensible: *Sapito Médium transportaba magnolias en su moquete…*

Ejemplo:

a. *Me im/porta un/pito que las mu/jeres/ ten/gan los se/nos co/mo/ magnolias/ o/ como pa/sas de hi/go; un/ cu/tis de dur/az/no o de pa/pel de lija. Le doy/ u/na im/por/ igual a/ cero al hecho de que/ aman/ con/ un aliento afr/od/i/síaco o/ con/ un a/liento/ insect/ icida. Soy perfec/tamente/ c/apaz/ de/ sopor/tarles/ u/ na nariz/ que/ sacaría/a el pri/mer premio/ en una ex/ posición de/ zana/horias; pero e/so sí –y en e/so soy i/ rreduct/ible– no les per/dono, ba/jo nin/gún pre/texto, que/ no se/pan vo/lar.*

Oliverio Girondo

b) Meim pito un porta moque jereslas tenque ganse magnolias colos ticus az dupel lija pade ule nadoy ima poricero gualen consiaman afrouna disiliento aco a un secto a ti soy afecta casoy tarpaz des dena un querizía mergan elar mioapri unpos adecación horias peza rode siso ey soen yeso tibleno iles rebano ducto quenin tono stex voparlar.

c) sapito un transporta moquete dijeras ten que trágansе magnolias picolos tísicus az durpel lija paredes tule, nado y cima parecieron fraguar consta aman africura didilienta baco a un insecto o a ti soy zipper dafectra cazón rapaz les deban un quería sandía emergen velar miopía prisa exento impostor además acción historias pesa ruede sisa buey yeso tibetano viles rábanos ductos pregunta pequeñín tono se texas vapor polar.

d) Sapito Medium transportaba magnolias en su moquete, para aquellos camaradas pícolos tisicus. Aquella noche Durpel, su amigo, lijaba las ásperas paredes de un tule. "De la raíz a la cima", cantaba, mientras las *africuras disilientas* parecían fraguar fuera de la protección del árbol.

–Hola –saludó Durpel– hace tiempo que no te veía por aquí. Desde antier, para ser exactos, ¿qué nos traen las magnolias esta vez? Sapito entró en trance y pronosticó, como cada año, la llegada del invierno.

– Estás seguro? ¿Otra vez? ¡Válgame, pero si ya tuvimos uno el año pasado!

–Pues sí, ya ves, pero mis magnolias no mienten.

Cerca de ahí, Baco, el insecto rapaz, quería emerger a comer sandía junto a los sapos, para enterarse, claro está, de las predicciones, sin pagar la cuota, pero su miopía podía costarle que algún impostor se hiciera pasar por su fruta y se lo merendara, exento de castigo. Además, recordó las historias que su tío, el vaquero tibetano, muy experimentado en cuestiones de rábanos inductos, contaba en casa cuando él era un pequeñín. Había que andarse con cuidado. Ya encontraría a Sapito en su charco a la media noche, la hora justa en que salía a cantarle su amor a la luna, a cambio de que ésta dotara a sus magnolias de poderes mágicos. Tales flores, además de pronosticar puntualmente las estaciones del año, eran infalibles para enamorar a las ranas y a las insectas que habitan los pantanos: poseían un aroma que actuaba sobre las glándulas pinecárdicas de tal forma que ¡se podía sentir el vapor polar hasta el estado de Texas!

Sapito Medium se despidió de Durpel y al alejarse sintió ese terrible dolor que sólo los sapos enamorados conocen. A la distancia vio a Rana, la vecina que gustaba de seducirlo cuando eran renacuajos. No quiso contenerse más. Saltó tres metros de una vez y cayó sobre Rana quien lo abrazó. Sapito le obsequió sus últimas magnolias en señal de profundo amor, a sabiendas de que su oficio de pronosticador terminaría en aquel instante. Se fueron dando saltos a su charco privado a cantarle su amor a la luna, la cual, misteriosamente, fue menguando hasta desaparecer ante las atónitas miradas de dos estupendas magnolias color verde oscuro.

Sara Flores

¿Se anima el lector a intentarlo?