

Franco, E. D. (2024). *Juegos verbales de la tradición popular mexicana*. El Colegio de México. 424 páginas.
ISBN: 978-607-564-617-6

Carmen Teresa Fajardo Rojas
Harvard University, United States of America
carmenfajardor@gmail.com

El libro *Juegos verbales de la tradición popular mexicana*, escrito por Erik Daniel Franco Trujillo, tiene como propósito situar teóricamente los juegos verbales como parte del saber hablar y de la tradición verbal popular del español de México e identificar, describir y ejemplificar las diversas técnicas empleadas para crear este tipo de hechos lingüísticos. Algunos de estos juegos son *chabocho*, *teikirisi*, *lloración* y *qué fineza la de Neza*.

El libro comienza con una Introducción en la que define los *juegos verbales* como hechos lingüísticos cuyo rasgo principal recae en la manipulación intencionada de alguno de los componentes –entiéndase un fonema, un morfema, una unidad léxica– que los forman y que los dotan de ciertos efectos sociopragmáticos como aportar dinamismo, disminuir la seriedad y resaltar una valoración subjetiva.

Después de este apartado, en “El juego verbal como parte del saber hablar de los mexicanos”, primer capítulo del libro, Trujillo retoma la propuesta teórica de Co-seriu (1977, 1992) en la que propone los diversos planos o dimensiones del hablar y de Lara (2009, 2012, 2014) sobre la tradición verbal culta y popular para recordarle al lector que cada una de sus manifestaciones lingüísticas han sido construidas con el conocimiento de un sistema abstracto, un acervo lingüístico compartido y usos sociales aprendidos y transmitidos de una generación a otra.

Asimismo, el autor ubica los juegos verbales dentro de una tradición verbal popular que se manifiesta en los usos cotidianos de la lengua y que se caracteriza por su diversidad local, espontaneidad y la transmisión de valores afectivos y de solidaridad. Además, destaca la importancia de analizar este tipo de hechos lingüísticos debido a que solo así podremos comprender la riqueza y adaptabilidad de todas las prácticas de interacción verbal de los hispanohablantes mexicanos y

no solo de las que pertenecen a la tradición culta. En el interior de este capítulo, específicamente, en el apartado “El juego verbal”, Trujillo retoma la definición adelantada en la Introducción y añade que los juegos son prácticas lingüísticas cuyos elementos dependen del contexto dialógico en el que se producen y su éxito está definido por el conjunto de conocimientos y experiencias sociohistóricas compartidas entre el hablante y el oyente. Igualmente, resalta las funciones expresivas y apelativas como las predominantes en estas prácticas, lo que es esperable dada su pertinencia en la tradición verbal popular.

En este mismo apartado, el autor regresa a los postulados teóricos de Coseriu (1977), Lara (2006) y Lüdtke (2011), y menciona que los juegos, como cualquier otro fenómeno de la lengua, pueden ser concebidos como *enérgeia* ‘actividad creadora’ y ser estudiados desde lo estructural y presenta las técnicas que están detrás de la formación de estas expresiones (consultables en el capítulo III); o como *érgon* ‘producto resultante’ y estudiarse desde lo discursivo y concebirlos como un repertorio inventariado ordenado alfabéticamente (consultable en el apartado *La obra de consulta*). Antes de dar paso al capítulo II, Trujillo señala que los juegos verbales se practican con entusiasmo entre los mexicanos, información de la que no queda duda con los más de 1 500 juegos registrados en este libro. Enmarcar los juegos verbales como una práctica lingüística propiamente dicha y dotarlos de un marco teórico constituye el primer gran acierto de este libro.

El segundo capítulo, “Juego verbal y oralidad concepcional”, se conforma de dos secciones “La recopilación de los datos” y “El carácter transversal del juego verbal”. En la primera sección, Trujillo explicita que es a partir de un “muestreo oportunista” —en repertorios lexicográficos, redes sociales, sitios web, entre otras fuentes con una sincronía de 73 años— que recabó los 1 601 juegos que constituyen el corpus de esta investigación debido a que por la naturaleza de estos —efímeros, espontáneos y dependientes del contexto— no pudo recurrir a las fuentes tradicionales como son los corpus lingüísticos. Aunado a lo anterior, el autor decidió ejemplificar con contextos de uso real por lo que acudió, en la mayoría de las ocasiones, a la red social Twitter —llamada X desde el 23 de julio del 2023.

Si bien recurrir a estas plataformas digitales de comunicación global no constituye *per se* una innovación metodológica, la justificación que hace Trujillo de esta red —en la que menciona el acceso a datos del español actual mexicano propios de la inmediatez comunicativa, la numerosidad de usuarios y la facilidad de recuperación de búsquedas acotadas geográficamente— disipan cualquier duda sobre su idoneidad como corpus para investigaciones científicas.

Ambas decisiones metodológicas, el muestreo oportunista y la ejemplificación de contextos de uso real, representan el segundo gran acierto de la obra puesto que proponen un método para el estudio de estas prácticas lingüísticas y de otras similares con las que comparten la naturaleza pluriléxica, fugaz y contextualizada como las locuciones verbales o de otras prácticas enmarcadas en la tradición verbal popular como los apodosos o las interjecciones. Estas dos resoluciones también palian la carencia de ejemplificación auténtica en los varios repertorios de lexicografía *amateur* (García-Robles, 2012; Manjarrez, 2011; Montes de Oca, 2010; Peralta, 2012) que albergaron los juegos verbales mexicanos hasta antes de esta obra.

En la segunda sección del capítulo II, “El carácter transversal del juego verbal”, Trujillo contraviene la tradición terminológica de la lingüística hispánica y elige, como es comprobable desde el título del libro, el término *juego verbal* por *juego de palabra* (Lope Blanch, 1980; Quesada, 1999) o *juego fónico* (Boyer, 2013) debido a que la manipulación puede producirse en cualquier componente de los niveles de lengua y no exclusivamente en el fonético-fonológico, morfológico o léxico; además de que un juego puede ser el resultado de la convergencia de varias estrategias lingüísticas, como es constatable más adelante.

El siguiente y tercer capítulo del libro lleva por nombre “Técnicas discursivas para la construcción del juego verbal”. La extensión de este capítulo se justifica por la exhaustividad de las veintiún técnicas discursivas presentadas, explicadas y ejemplificadas según el nivel lingüístico en el que la estrategia que da origen al juego se produzca.

A continuación, presento los tres grupos propuestos por el autor y, entre paréntesis, las técnicas que se reúnen bajo estos: técnicas fonéticas-fonológicas y gráficas (modificación, elisión e inserción de fonemas; enrevesamiento y adaptación ortográfica de anglicismos); técnicas morfológicas (derivación y derivación apreciativa, composición morfológica y oracional, pseudosufijación, afijación alógena, truncamiento, cruce léxico); y técnicas léxico-semánticas (traducciones literales; usos metalingüísticos, metafóricos y metonímicos; remotivación y reinterpretación lingüísticas; ampliación sintagmática con y sin rima; calambures; doble sentido por homonimia o polisemia y sustitución por paronomasia).

Dado que la presentación y ejemplificación de cada una de estas técnicas rebasaría los límites de esta reseña, me detengo, primero, en aquellas que no habían sido descritas en algunos de los textos más emblemáticos sobre juegos verbales en el español mexicano (Frenk, 1953; Lara, 2012; Lope Blanch, 1980) y lo hago a través de una técnica del nivel fonético-fonológico y ortográfico y una del mor-

fológico. Después, presto atención a la más productiva de las técnicas, una perteneciente al nivel léxico-semántico.

La primera técnica en la que quiero profundizar es la adaptación ortográfica de anglicismos; es decir, adecuar vocablos de la lengua inglesa a las reglas ortográficas que rigen al español. Algunos de los juegos que utilizan este mecanismo son *beibi*, *plis* y *sorpráis*. La segunda técnica que merece la pena destacar es la afijación alógena que consiste en tomar un afijo —usualmente un sufijo— de alguna lengua extranjera y unirlo a una raíz en español; algunos ejemplos son *chambing* y *jodidé*. Si bien el autor no hace ningún comentario al respecto, es posible que ambas estén motivadas por el contexto globalizante en el que vivimos.

La tercera técnica que me interesa resaltar es la sustitución por paronomasia o paronímica que radica en “la sustitución o superposición de dos o más unidades lingüísticas con estructuras formales similares” (p. 88). *¿Qué pasión?*, *primate*, *hacer frijol* y *estar cariñoso* son solo algunos de los juegos con los que se ejemplificó este mecanismo.

A diferencia de las dos técnicas presentadas anteriormente —que coinciden en la presencia de elementos lingüísticos de otras lenguas en su composición—, los motivos que me llevaron a destacar la sustitución paronímica son la copiosidad de los ejemplos recabados, su presencia en juegos donde se combinan dos técnicas (véase “Combinación de dos o más técnicas en un mismo juego verbal”) y su productividad en la creación de esquemas lúdicos (véase “Evolución y desarrollo de ciertos juegos verbales”).

El segundo y el tercer motivo de mi interés se ejemplifican con *Bambi es un venado* y *Tambor su valedor* ‘va’ en el que “a partir de una sustitución paronímica, surge un juego pluriléxico mediante una ampliación sintagmática que se encuentra motivada semánticamente por el significado del vocablo paronímico sustitutivo y se vincula con él” (pp. 116-117) y con *Presta pa’ la orquesta que nada te cuesta* ‘presta’ en el que la ampliación se produce por una rima.

Después de estos tres capítulos, el autor nos ofrece la obra de consulta con los 1 601 juegos, aclarando que, si bien dichos juegos están circunscritos al plano del habla, la confección de esta obra le da una oportunidad única al lector de asomarse a la faceta lúdica del hablante mexicano. Aunque antes de presentar el lecionario de este repertorio comparte las decisiones tomadas respecto a la macro y a la microestructura de esta obra.

Así, el ordenamiento de estos juegos sigue un orden alfabético atendiendo a la tradición lexicográfica hispánica pero, sobre todo, a la familiaridad del usuario promedio de un diccionario con este criterio. Esta decisión es acertada porque le

permite acceder a cualquier usuario a esta obra y no solo a los estudiosos de las tradiciones verbales populares o del español mexicano.

Los artículos lexicográficos de cada juego están conformados por cuatro elementos: entrada, elemento base para la construcción del juego, explicación y ejemplo de uso. Para la entrada, el autor respeta las convenciones lexicográficas y representa los sustantivos y adjetivos mediante su forma masculina singular y los verbos en infinitivo; asimismo, indica que una entrada puede estar constituida tanto por unidades mono como pluriléxicas y que la ortografía que presenta está basada, en mayor medida, en la representación que resulta más transparente por la interpretación del juego y, en menor, en el número de registros en los datos.

Respecto al elemento base, cabe destacar que, en las ocasiones en las que un juego tiene algún elemento peculiar, el autor ofrece una glosa o su significado para un mayor entendimiento; de igual forma, cuando ha sido necesario proporcionar notación fonética también lo ha hecho con los sonidos del Alfabeto Fonético Internacional (AFI).

El tercer elemento, la explicación, equivale a lo que en los diccionarios de lengua es la definición. En esta obra de consulta se centra en las funciones sintomáticas y apelativas de cada juego y, de manera generosa, también ofrece información sobre su uso o motivación como sucede en *covidianidad* donde el autor incluye que este juego está “motivado por las nuevas formas de convivencia que surgieron a partir del inicio de la pandemia del Covid-19, las cuales involucran el uso de cubrebocas, caretas, lavado de manos, evitar las multitudes, etcétera” (p. 190). Asimismo, en esta tercera parte de la entrada, es posible encontrar información enciclopédica valiosa como en *Agustín Lara* ‘a gusto’ donde explícitamente se aclara que el juego se produce “para hacer alusión al reconocido músico, intérprete y compositor mexicano [con ese nombre]” (p. 107); dicha explicación reconoce a una de las figuras artísticas más relevantes de la cultura mexicana y, al mismo tiempo, amplía el conocimiento de otros usuarios ajenos a esta cultura.

El último elemento, el ejemplo, es beneficioso ya que es a través de él que el sentido del juego se activa como se puede constatar en “A veces sí me siento bien *betabel* con mis primos y sobrinos pequeños (que algunos están casi o más altos que yo)” (p. 164). Sin el ejemplo sería más difícil imaginarlo pues, a diferencia de otros juegos, la práctica no se produce por medio de una sustitución paronímica de ‘viejo’ sino de ‘vetarro’. Además, es en este elemento donde reside el comportamiento sociopragmático del juego. Dicho comportamiento también es constatable en *elodia* cuyo ejemplo es “Ando en el Oxxo de la esquina comprando unas *Elodias* para repartir con los coworkers” (p. 225) lo que le permite al usuario

inferir que se trata de una ocasión festiva y que es por esta razón por la que *elodias* reemplazó a la frase nominal *cervezas bien frías*.

Es difícil reprocharle a Franco Trujillo alguna de sus decisiones metodológicas porque, además de estar bien fundamentadas, es notable que todas fueron tomadas pensando en el potencial usuario. Después de esta revisión todo apunta a que el autor quería que fuera una obra de gran alcance, no pensada para los investigadores de estas prácticas lingüísticas sino para el usuario curioso que al caminar o al *escrolear* se encuentra con alguna de estas unidades y sonríe por la creatividad de su confección. Sin embargo, es interesante la inclusión de algunas unidades como *estar por dar a luz* —donde no solamente es incluida la locución verbal *dar a luz* sino una unidad mayor— o *milico* —unidad estereotípica de los dialectos del Cono Sur— en las que el efecto humorístico, ingenioso o irreverente se difumina. Sin duda, este repertorio y el método bajo el cual fue confeccionado constituyen el tercer gran acierto de la obra.

Por todo lo anterior, *Juegos verbales de la tradición popular mexicana* constituye una obra de referencia para todo aquel que alguna vez se haya interesado por la jocosidad e inventiva que distinguen al mexicano. Este libro dota a los juegos verbales de un marco teórico para ser estudiados, presenta exhaustivos mecanismos para su creación y nos propone un método lexicográfico reproducible para todas aquellas unidades mono y pluriléxicas que pertenecen al plano del habla y que no encuentran inclusión en los corpus lingüísticos tradicionales. Por último, es posible afirmar que el deseo del autor se cumple a cabalidad pues este libro constituye una obra amena, interesante y entretenida.

Referencias

- Boyer, J. (2013). *Forma y función de los juegos fónicos en el habla juvenil de Puebla*. [Tesis de maestría]. Université de Montréal. <https://umontreal.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/1255a30d-ef59-496b-8e95-f7f28d3da5aa/content>
- Coseriu, E. (1977). *El hombre y su lenguaje*. Gredos.
- Coseriu, E. (1992). *Competencia lingüística. Elementos de la teoría del hablar*. Gredos.
- Frenk, M. (1953). Designaciones de rasgos físicos en el español de México. *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 7(1-2), 134-156.
- García-Robles, J. (2012). *Diccionario de modismos mexicanos*. Porrúa.
- Lara, L. F. (2006). *Curso de lexicología*. El Colegio de México.
- Lara, L. F. (2009). No normas, sino tradiciones. En *Lengua histórica y normatividad* (pp. 71-93). El Colegio de México.

- Lara, L. F. (2012). Hacia una tipología de las tradiciones verbales populares. *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 60(1), 51-60. <https://doi.org/10.24201/nrfh.v60i1.1086>
- Lara, L. F. (2014). La noción de tradición verbal y su valor para la lingüística histórica. *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 62(2), 505-514. <https://doi.org/10.24201/nrfh.v62i2.1150>
- Lope Blanch, J. M. (1980). Algunos juegos de palabras en el español de México. *Lingüística Española Actual*, 2(1), pp. 219-243.
- Lüdtke, J. (2011). *La formación de palabras en las lenguas románicas: su semántica en diacronía y sincronía*. El Colegio de México.
- Manjarrez, H. (2011). *Útil y muy ameno vocabulario para entender a los mexicanos*. Grijalbo.
- Montes de Oca, M. (2010). *El chingonario: Diccionario de uso, reuso y abuso del chingar y sus derivados*. Lectorum Otras Inquisiciones.
- Peralta de Legarreta, A. (2012). *El Chilangonario: vocabulario de supervivencia para el visitante de la Ciudad de México* (introducción de Janine Porras). Algarabía.
- Quesada, J. D. (1999). Algunos juegos de palabras en el español: muestra y análisis estructural, *Lexis*, 1. 167-180. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/view/7262>