

Palabras en juego

MARIO IVÁN MARTÍNEZ

Conocí a Héctor Anaya hace algunos años cuando él estaba a cargo de coordinar a los invitados del programa Para Gente Grande con Ricardo Rocha. Nunca imaginé, entonces, que nuestros caminos se cruzarían tan constantemente por el laberinto de los niños. Tiempo después fui invitado en varias ocasiones a su exitoso y original programa radiofónico Abrapalabra, donde Héctor recuperaba la agonizante tradición de los programas en vivo y propiciaba nuestros sueños desde el micrófono. Después conocí su premiado libro Cuenta, Cuenta dedicado amorosamente a sus nietos, en el que Anaya exploró sin solemnidad la riqueza de nuestro idioma y lo expresó como una dulce naranja de jugo interminable. Hoy reincide en este campo con Palabras en Juego, difundido por editorial Patria.

Para los que trabajamos en pro de dignificar, de diversificar la oferta infantil, de alejarla del oportunismo rampante, de las múltiples Sirenitas y Pinochos al vapor, de lo predecible, de lo improvisado y desechable, el trabajo de Anaya es una fuente constante de ingenio, originalidad y sabiduría. Al igual que Cuenta Cuenta, Palabras en Juego rescata el disfrute de nuestro idioma, que día a día se deslava, se manosea, se prostituye y se olvida.

Anaya puede ser deliciosamente impredecible y allí radica su virtud, pues redescubre el idioma, lo estira lo comprime, lo sacude y extiende del brazo de nuestra imaginación y nos recuerda a su vez lo mucho que hemos minimizado nuestra lengua, que su uso cotid-

no es sólo la punta de un iceberg cuya totalidad y riqueza ya nos provoca flojera explorar.

En su prólogo Anaya recuerda que el lenguaje puede y debe ser divertido. Como fabricante de idiomas y sueños, nos desliza en un viaje en el que la palabra, los sinónimos, los trabalenguas y las adivinanzas optan por mil disfraces, corren, saltan, se esconden y provocan la sonrisa. Así cuando Parlo Locuaz y Verborrea se entera de que el pequeño Aldric tiene en mente ser astronauta y que los requisitos para lograr esta profesión precisan el dominio de varios idiomas, Parlo Locuaz decide instruir a Aldric. Así pues nos enteramos de que espejo en chino se dice Ai toi y si alguien está perdido ¿On-toi?. Plancha en japonés: Tutela te aliso; niña dormida: Kuwahada lashika. En náhuatl estar gravemente enfermo se dice chimalistac y uno de los enemigos de Batman no es el Guasón sino el huauzontle; el encargado del valet parking: cuitlacoche, y alguien perturbado de sus facultades mentales ¡tla te lolco!.

Después Parlo Locuaz nos dice que computadora en africano se dice tazkrito impantaya, mientras que robo de autos en alemán se dice Kitarttetu voscho.

En la historia del inventor, las palabras adquieren múltiples disfraces, como si las metiéramos en una licuadora y salieran distintas, piradas. Así en Una cotra por ostra, Doroteo, que en realidad se llama Teodoro, nos dice que Analfavoto es el ciudadano que vota aunque no sepa leer, el dalmático es el que ve todo en blanco y negro, Alquileer es una forma de lectura con libros no comprados y Alimento, comida chatarra.

En la Fiesta de Fiestas, Derek conoce las diversas maneras de celebrar, mostrando los juegos de cada uno de los países de donde provienen sus interesantes invitados. Conocemos pues rondas y canciones, desde A la rueda, rueda, de Argentina a nuestra propia Rueda de San Miguel, desde Cucú cantaba la Rana de Colombia, hasta lo más divertidos trabalenguas.

En otro capítulo la Niña espantamiedos nos define con aplomo nuestras fobias, renegamos de todo con Refunfuño Cabrera y nos convertimos en corsarios de los mares con el niño que nació pirata. Luego con Don Fastidio Pocas Pulgas el hombre que impedía a otros soñar, comprendemos que todos los sueños son importantes y que cada quien necesita el suyo particular.

Deliciosamente complejas son las múltiples posibilidades de nuestro idioma, y Héctor Anaya teje un discurso infantil con compromiso, sencillez e ironía, salpicado de su natural buen humor y desenfado. Además, el amor inmenso por sus nietos, por ser parte viva y trascendente de su infancia, lo empuja a crear un texto que adquiere los más entrañables propósitos. Así no hay nada gratuito en su trabajo. De manera intencional casi desesperada, Anaya intenta tapar la coladera por donde parece escaparse nuestra lengua empujada por la modernidad y el delirio cibernético de nuestros días.

Hoy los invito a compartir con Héctor el sueño y la magia de las palabras, donde las reglas se inventaron para transfigurar al idioma y convertirlo en un juego de ajedrez, donde se mueven y se colocan las piezas a nuestro antojo, pero nunca sin olvidar las reglas.

Su mensaje es clarividente, su vanguardia necesaria e inmediata, procedente de su amor por nuestro idioma, por su flexibilidad, por sus infinitas posibilidades. Su rigor se disfraza de cuento, su propuesta de gracia y sonrisas que sacuden las telarañas del diccionario.

Palabras en Juego es un fresco que se forma bajo un apostolado, pues Anaya escribe cuentos que tienen que ver con la preservación de nuestra lengua y como cazador de palabras, las atrapa sin perder la frescura de sus antiguos orígenes; las convierte en divertidos y fantásticos camaleones, cuya constante transfiguración me recuerda aquellos kaleidoscopios de feria, de los que nos compraban a la salida de la misa.

Así pues, Anaya subraya que nuestra lengua no es sólo asunto de académicos sino parte de nuestra heren-

cia más viva y rica. Palabras en Juego ofrece una visión diferente de contar historias, ya que busca propiciar el desarrollo, la destreza y la habilidad mental de nuestros niños a través del juego y el ingenio, de la inteligencia y la sensibilidad, del poder de la deducción y el hábito de lectura, tan necesario en un país donde la mayoría ya no lee ni siquiera los periódicos.

Anaya demuestra así que la educación más que acumular saber, debe desarrollar capacidades mentales, verbales, lúdicas y estéticas. Aquí el idioma y el juego se confunden y Anaya se vuelve un niño con nosotros, inmerso en la travesura de la metamorfosis verbal. Por ende, algo tan pequeño como un libro, atesora y resume su pasión por nuestra lengua, la cual defiende y adopta, aborda con sencillez nuestra relación con la palabra y reflexiona sobre la importancia de la relación del niño mexicano con su idioma.

Hay mucho en juego en este libro y lo que ahora queda pendiente, está en manos del pequeño lector. Esperemos que de estas páginas, él se lance a muchas otras aventuras con los libros. En tal convencimiento sirva este texto creativo, divertido y sensible, para exhortar, una vez más sobre la urgencia que exigen el rescate de nuestra lengua y su preservación, principalmente entre las nuevas generaciones.

Hay niños y niñas
 en las niñas de los ojos,
 hay libros y juegos, palabras y antojos,
 palabras que corren que bailan y esconden
 los múltiples frutos, delirios y enojos.
 Capullos de letras, placeres y espumas,
 de cosas discretas, sonrisas de un niño
 con verde maleta.
 Palabras que corren sin llanto sin rejas,
 Palabras que gritan, con canto de fiesta. 🐱

Texto leído en la presentación del libro Palabras en juego de Héctor Anaya, en la Librería Gandhi el 5 de enero de 2005.