

Libros y revistas *extra*–ordinarios

César González Ochoa. *Música congelada. Mito, geometría, número.* México: 2004.

Puede parecer extraño que, en una revista dedicada a la lingüística y otros sistemas de signos, se informe acerca de la aparición de un libro que, desde su título, hace explícita su intención de hablar de asuntos aparentemente lejanos a esos temas. Sin embargo, al abrir sus páginas, lo primero que se percibe es la determinación de pensar los sistemas de numeración precisamente como sistemas de signos, es decir, como conjuntos de elementos que hablan de cosas distintas a ellos mismos.

Una de las ideas de base del texto es que los números constituyen un sistema que está presente en la vida de todas las culturas, aunque de una manera que muchas veces pasa inadvertida. Tendemos, a pensar o al menos a dar por hecho, que nuestro sistema de números, el que llamamos sistema decimal, es el único, el verdadero y que tiene mayor correspondencia con el mundo real, aunque en realidad éste es sólo uno de los posibles.

Hay una idea que, aunque no aparezca enunciada explícitamente, está presente a lo largo de toda la obra, y esa idea es que existe algo consustancial al ser humano y que podría denominarse como ‘espíritu matemático’; se trata de una propiedad humana primordial que se manifiesta en todo lugar y en toda época en la que podemos encontrar vestigios humanos. Si examinamos los más lejanos de tales vestigios, por ejemplo los dibujos encontrados en Altamira o en Lascaux, vemos que es posible encontrar en ellos algunas figuras geométricas y, por tanto, una relación con el número. Quienes hicieron tales dibujos seguramente no sabían contar ni conocían nada acerca de los números, pero aun así estaban orientados por

un cierto instinto matemático; y es precisamente ese instinto el que se encuentra abstraído en la forma de las figuras geométricas. Esos primeros hombres, con el paso de los milenios aprendieron a desarrollar el concepto de número y los números en sí mismos hasta que, por medio de ellos, llegaron a poder ordenar las variadas manifestaciones tanto espaciales como temporales de su entorno cultural. Este proceso de ordenación encontró una multiplicidad de expresiones en las diversas culturas y en cada una de ellas adoptó una forma que a los integrantes de las culturas les pareció la manera natural. Por ello, los elementos de nuestra cultura, los que compartimos esta cultura particular, tendemos a ver todo dentro del marco del sistema decimal y a través de los numerales que conocemos como arábigos.

El libro del que hablo ofrece un amplio panorama de los procesos de contar en diversas épocas y culturas, aunque da por hecho que sabemos en qué consiste ese proceso de contar. Aunque en la obra está supuesto el conocimiento de este proceso, no está allí desarrollado; por ello pensamos que sería conveniente hacer explícito este saber, del cual haremos aquí un breve esbozo. Aunque sea obvio decirlo, contar es asignar nombre a las cosas: para contar manzanas, por ejemplo, disponemos éstas, sea física o mentalmente, en una fila; tocamos la primera y decimos “uno”, después la segunda y decimos “dos”, etcétera. Con este proceso se asigna un nombre a cada manzana individual. Podemos contar objetos concretos, como casas, árboles, personas, ente otros, pero también aquéllos no concretos, como las ideas de un argumento o los rasgos de una persona: inteligente, vivaz, generosa, etcétera. Cualquier entidad distinguible, tangible o no, puede ser contada. Como todo grupo de cosas que se cuentan constituye un conjunto, el proceso de contar los elementos de ese conjunto consiste en asignar palabras (los nombres de los números) a tales elementos.

En el proceso de contar se asignan de manera unívoca los elementos del conjunto de los números, es decir, de la secuencia numérica, a los elementos del conjunto de las cosas que se quieren contar. Algo importante, al menos en los modernos sistemas de numeración como el decimal, es que la secuencia numérica es independiente de lo que se cuenta; por tanto, puede ser usada para contar cualquier conjunto de objetos; incluso puede usarse para contar conjuntos muy grandes, como los granos de arena; allí la secuencia puede llegar hasta el final (aunque nosotros no) con la certeza de que lo hará correctamente. ¿De dónde viene esa certeza si no hemos tenido ni podremos tener la experiencia de contar el número total de granos de arena? Es porque conocemos las leyes de la progresión

infinita que está presente en cada secuencia numérica; esto es, que cada número tiene un sucesor y que ese sucesor está formado por su predecesor.

Esto quiere decir que una secuencia numérica no es una colección de palabras de forma arbitraria reunidas sino que se trata de una creación ordenada de la mente. Es como una gramática, puesto que esa secuencia está formada por una cantidad pequeña de palabras, de hecho una cantidad increíblemente pequeña, pero que sirve para contar todo, ya que ese pequeño número de palabras basta para ese propósito; la secuencia numérica usa esas palabras una y otra vez en el orden apropiado.

Los sistemas de numeración se han construido a través de los milenios y reflejan diferentes ritmos. Esto se hace evidente cuando tratamos de entender el sistema binario, cuyas bases fueron desarrolladas por Leibniz a finales del siglo XVII; ese sistema binario se basa en el dos y es el que usan las computadoras en sus cálculos. Aunque el sistema decimal es el más difundido y para nosotros es casi natural, tenemos que admitir que son igualmente posibles y tienen igual importancia otros sistemas que usan como base otros números, tales como el cinco, como el 20, usado por los mayas, o como el 60, base del sistema de numeración babilónico. En general, los sistemas de numeración se derivan del uso de los dedos para contar: cinco de la mano, diez de las dos manos y 20 de los dedos de manos y pies. Algunos grupos humanos llaman al 20 ‘hombre’, porque incluye todos los dedos; así, en una cultura de Nueva Guinea, al numeral 99 se le llama “cuatro hombres y dos manos y un pie y cuatro”.

También algunos pueblos europeos han usado el sistema vigesimal, entre ellos los celtas, los daneses y los franceses; en el francés existen todavía vestigios, como es el caso del nombre de 80: *quatre vingts*, literalmente “cuatro veintes”. Cada civilización ha tenido sus propios signos para los números; los incas, por ejemplo, contaban con nudos hechos en una cuerda. En el antiguo Egipto los números se expresan con dibujos; ya los fenicios y después los romanos tenían formas numéricas específicas, aunque muy rudimentarias. Otros sistemas eran más prácticos para realizar operaciones aritméticas, como el de la antigua Grecia, que usaba letras para representar números. El desarrollo de la astronomía tuvo un efecto importante en los sistemas numéricos, sobre todo en civilizaciones como la de Mesopotamia, de donde provienen muchos de los significados de los números. El mayor desarrollo provino de la introducción del cero, que llegó a Occidente junto con el sistema llamado arábigo, aunque en realidad proviene de la India,

introducido aproximadamente en el siglo XIII en Europa por Leonardo Fibonacci y Juan Sacrobosco. La introducción del cero originó una revolución puesto que permitió mayor exactitud y la realización de operaciones más complejas. En árabe se designa el cero con la palabra *sifr*, origen de nuestra palabra cifra. En hindi se llama *sunya*, misma palabra usada para nombrar el vacío. Es que el cero designa el vacío entre los números, que distingue la posición en términos de unidades, decenas, etcétera. Muchos siglos antes de que se usara en Europa, el cero ya formaba parte del sistema de numeración maya; los cálculos astronómicos de los mayas involucraban números muy grandes y eran de una exactitud asombrosa. De hecho, su calendario, basado en 65 revoluciones sinódicas del planeta Venus alrededor del Sol, es más exacto que cualquier otro.

Estas ideas surgen de la lectura de *Música congelada*, y muchas más que no puedo sintetizar por cuestiones de espacio y porque esta nota simplemente tiene la finalidad de introducirlo, de presentarlo a posibles lectores. Aunque hablé ya de sistemas de numeración, esta obra trata de muchas otras cosas; entre ellas acerca de las figuras geométricas asociadas con los primeros diez números ya que tales figuras son la representación espacial de esos números; habla de su trazo, de su presencia en el mundo de la naturaleza, orgánica e inorgánica. Lo que a esta lectora particular más le interesó es la exposición que hace el autor de las relaciones entre los números y la música y también la relación entre los números y los mitos, en especial con los mitos griegos, aunque también encontramos allí alusiones al mundo islámico y al mundo cristiano medieval. Pero la idea general que queda después de su lectura es que la creencia que nos han inculcado desde niños de que existen dos mundos: el de las ciencias físicas y matemáticas, con sus números y ecuaciones, y el de las humanidades, es falsa; si es posible extraer una conclusión de la lectura de este libro es que el número está presente, querámoslo o no, en todas las disciplinas sociales o humanas.*

María Guadalupe Rodríguez Sánchez
Universidad Autónoma Metropolitana–Iztapalapa

D. R. © María Guadalupe Rodríguez Sánchez,
México, D. F., enero–junio, 2005.

*A pesar de que el libro no puede adquirirse en librerías, quien esté interesado puede solicitarlo al correo electrónico del autor: cesargon@prodigy.net.mx

Jesús Marchamalo. *La tienda de palabras*. Madrid: Siruela. 2002.

Tras la llegada de un misterioso papel a manos de Carlos, cuyo contenido es una palabra nunca antes vista por él, e incluso inexistente en el diccionario, se desata una situación de intrigas y suspenso en la que parecen estar involucrados Matías Orgáz, dueño de una tienda de palabras y José Antonio La Farga, uno de los empresarios más importantes del país, además de gran coleccionista de antigüedades.

Tal parece que entre Matías Orgáz y José Antonio La Farga existe una conspiración para acaparar palabras, conservando el monopolio de su uso y así tener control sobre lo que se puede escribir, usar, decir, y lo que no.

Carlos sabe las consecuencias de esta conspiración y se encarga de investigar el verdadero y gran entramado que esta detrás de esta conspiración. Dispuesto a investigar la procedencia del papel que llegó a sus manos y con la ayuda de Ana, su novia, se lanza tras la búsqueda de respuestas que den luz a sus sospechas, sin embargo, debe ser cuidadoso y sagaz para no delatarse, pues en un descuido podría quedar al descubierto y ser el blanco del enemigo, imposibilitando, de esta manera, que el misterio se disipe y que la conspiración salga a la luz.

Este es el marco en el que se encuadra la historia creada por Jesús Marchamalo en su libro *La tienda de palabras*, en el que crea una interesante historia que mantiene al lector a la expectativa de lo que sucederá, sin embargo, esta es mucho más que una simple historia de ficción; es un compendio de estrategias para hacer uso del lenguaje de manera lúdica, es decir, utilizar el lenguaje para crear juegos o, mejor dicho, hacer que el lenguaje mismo sea el juego.

Al explorar múltiples juegos con letras y palabras, el lector podrá darse cuenta de que el lenguaje contiene las piezas adecuadas para jugar juegos que pueden llegar a convertirse en interminables.

Términos como palíndromo, jitanjáfora, hipérbaton, acróstico, anagrama, perífrasis o eufemismo no tienen que provocar duda y desconcierto en el lector común, pues a lo largo de la historia del libro, términos como estos y algunos otros quedarán aclarados al comprenderlos e incluso utilizarlos.

En esta obra se incluye una perspectiva diferente para observar las palabras, ya que se las puede considerar seductoras, provocativas, excitantes, frívolas o moralistas, entre otras cosas, además de poder jugar un poco con su forma, orden y significado.

Uno de los juegos que se incluyen en el libro es aquel que el autor denomina “el juego del ti–pi”, que consiste, *grosso modo*, en cambiar las palabras de una ca-

dena al intercalar entre las sílabas de cada palabra, otra sílaba con la letra “p”, incluyendo la misma vocal utilizada en la sílaba anterior (capasapa por casa, mapanopo por mano, caparropo, por carro, etcétera), semejante al juego que se conoce como “el lenguaje de la efe”, que sigue los mismos principios que el juego antes descrito, con la diferencia de que se hace uso de sílabas con la letra efe en lugar de con la letra pe.

En cierto sentido podría pensarse que esta obra no tiene ningún tipo de relación con la lingüística, sin embargo, puesto que el juego lingüístico es algo que existe en todas las lenguas del mundo, sin duda debe ser contemplado como un elemento importante del lenguaje.

Una de las características que cabe hacer resaltar de este libro es que no es necesario ser especialista en el tema, ni siquiera un conocedor regular, para comprender y disfrutar de todo lo que el libro aporta, ya que el autor tiene el tino de poner al nivel del lector común las cuestiones del lenguaje de las que ya hablamos, con lo que cualquiera podrá disfrutar y comprender el contenido lingüístico, ya que, en términos simples, esta obra hace trabajar al lingüista que todos llevamos dentro.

Obra muy recomendable por su fácil lectura, tanto para especialistas como para aquellos que jamás hayan estado relacionados con el tema en cuestión.

Carlos Barrientos

Universidad Autónoma Metropolitana–Iztapalapa

D. R. © Carlos Barrientos, México, D. F., enero–junio, 2005.

Simon Winchester. *El profesor y el loco. Una historia de crímenes, locura y amor por las palabras*. Trad. María Eugenia Ciocchini. Madrid: Editorial Debate. 1999.

El *Oxford English Dictionary* es uno de los trabajos lexicográficos más relevantes de la lengua inglesa. En palabras de Simon Winchester, ningún otro diccionario, incluso en otras lenguas, es mayor ni está investido de tanta autoridad; se trata de la “más larga y sensacional obra por entregas escrita jamás” (240). Es justo decir que muchas circunstancias favorecen las alegres hipérbolos de Winchester.

Registrar el léxico del que Borges llamó “el casi infinito idioma inglés” no puede ser una tarea menor. Fueron necesarios más de 70 años de trabajo dili-

gentísimo para definir 414 825 palabras en los doce volúmenes de la primera edición. El método de trabajo consistía, *grosso modo*, en escoger una palabra y reunir citas de textos que dieran cuenta de su uso y variantes semánticas y ortográficas de manera diacrónica. Una vez conseguido esto, se clasificaban las mejores citas en orden cronológico, se agregaba la etimología y la pronunciación y, por último, se redactaba una definición rigurosa.

Para ejecutar esta empresa fue necesario el auxilio de un gran número de lectores voluntarios que buscaran las citas adecuadas en el *corpus* de la literatura inglesa. Casi nada, aparte de las anécdotas que retrasaban la aparición del diccionario y las minucias filológicas propias, podría esperar quien escuchara la historia del *OED*. Hay, no obstante, más que eso.

No es extraño imaginar la sorpresa de James Murray, director del proyecto, cuando visitó, después de varios años de contacto postal, a uno de sus más veloces y precisos colaboradores voluntarios. William Chester Minor, médico y oficial del ejército de Estados Unidos de Norteamérica, lo recibió en una habitación pulcra y llena de libros en un pabellón del Asilo para Criminales Lunáticos de Broadmoor.

Simon Winchester presenta una extensa investigación sobre esta historia en los ocho capítulos de su libro. Después de vivir un episodio tenebroso durante la Guerra Civil de Estados Unidos, la mente de Minor quedó alterada. La idea obsesiva de que alguien lo perseguía, hizo que hiriera mortalmente a George Merret, un obrero del barrio de Lambeth Marsh. Una vez comprobados sus trastornos, fue recluido en el sanatorio de Broadmoor indefinidamente. Desde allí, con una formidable cantidad de tiempo y cultura, comenzó su trabajo para el *OED*.

El libro también muestra asuntos lexicográficos de interés. Los trabajos de Thomas Elyot, John Withals, Robert Cowdrey, Nathaniel Bailey y Samuel Johnson que antecedieron al *OED*; la delicada tarea de diseñar definiciones satisfactorias y buscar textos que las apoyaran; y muchos ejemplos atractivos —contenidos tanto en las *catchwords* que encabezan cada capítulo como en pasajes diversos— de las palabras contenidas en el diccionario.

Otros detalles terminan de redondear las historias que forman *El profesor y el loco* (que a fin de cuentas son una sola), los infortunados sucesos finales de la vida de Minor, el vínculo breve y casi amistoso que existió entre él y la viuda de Merret, la conclusión del *OED*, el papel desempeñado por otros eruditos como Frederick Furnivall, y la labor de Samuel Johnson para crear *A Dictionary of the English Language*. Finalmente, Winchester hace énfasis en el eslabón que fue la muerte de George Merret, a quien está dedicado el libro.

En otras ocasiones ha sido posible rastrear trasfondos que añaden rasgos al mero dato histórico o científico. La cárcel donde Cervantes comenzó a escribir el *Quijote* o el sueño que iluminó las investigaciones de Friedrich Kekulé son casos paradigmáticos de ello, sin embargo, no es frecuente que la erudición, el trabajo, la trascendencia, la locura y el crimen (como reza el subtítulo) confluyan en una sola historia. *El profesor y el loco* es capaz de mostrar lo anterior sin descuidar el entusiasmo lexicográfico ni el que despierta en los lectores.

Agustín Tonatihu Torres Miranda
Universidad Autónoma Metropolitana—Iztapalapa

D. R. © Agustín Tonatihu Torres Miranda, México, D. F., enero–junio, 2005.

Héctor Libertella. *El árbol de Saussure. Una utopía*. Córdoba: Adriana Hidalgo Editora, 2000.

Cada curso introductorio de lingüística tiene como finalidad exponer los fundamentos del estructuralismo saussuriano. No existe, imagino, lingüista alguno que desconozca tan afortunada ejemplificación de la naturaleza dual del signo como la que presenta Saussure con su famoso árbol.

El texto de Libertella, “una serie de escenas, apuntes etimológicos, citas de dudosa procedencia, enigmas y paradojas”, ofrece un periplo semiótico donde la noción del signo ha desaparecido o, mejor dicho, ha sido invertida. Estos textos no pretenden comunicar nada y la narración es sustituida por el juego de la lengua y sus posibilidades. Esbozan tan sólo el retrato de un no–lugar: el *ghetto* (que no es un espacio sino una mancha, cuyo mapa no es una cartografía sino una crónica, y no importa qué corresponde a cada cosa).

La utopía tradicional es una empresa histórica, constructiva y definitoria. En cambio, el *ghetto* de Libertella es un proyecto donde las palabras no se quedan quietas. Uno que sigue el camino de la privación y la ausencia, es decir, donde la construcción es sustituida por el vaciamiento. Uno donde no existe la temporalidad pues “el futuro ya fue... Desapareció el Otros”, nos dice el autor, y no hay símbolo que valga. El árbol de Saussure es un ejercicio sobre esa desaparición

Julián Etienne
Universidad Autónoma Metropolitana—Iztapalapa

D. R. © Julián Etienne, México, D. F., enero–junio, 2005.

Algarabía. Divertimento, cultura y lenguaje. Revista bimestral. México: Aljamía.

A pesar de que no se trata de una revista académica, merece una referencia porque recupera el ángulo filológico del lenguaje con un sentido lúdico, sin por ello abandonar la rigurosidad en la presentación y la elección de los temas. Un ejemplo de ello es que el número de 2004, en su sección “Curiosidades lingüísticas”, reproduzca uno de los dos capítulos del famosísimo libro de Antonio Alatorre, *Los 1001 años de la lengua española*, para tratar el tema de la presencia de los arabismos en nuestra lengua.

Otras secciones que se refieren a la diacronía del español son: “De dónde viene”, que describe el origen de ciertas palabras que han llegado al español desde otras lenguas, “Palabrotas” que se enfoca en la etimología y “El origen de las letras”, donde se analiza la relación entre grafía y sonido.

También se abordan temas lingüísticos como la normatividad, los juegos de palabras, los refranes, así como otros no estrictamente lingüísticos como la biografía, los temas culinarios y de interés actual como la clonación.

Con María del Pilar Montes de Oca Sicilia como editora, *Algarabía* consigue, a través de un formato moderno y de fino gusto, amén de un contenido serio y bien pensado, atraer a un público amplio que disfruta con su lectura del placer que en todo mundo despierta la autoconciencia de su uso del lenguaje.

Laura Hernández Martínez

Universidad Autónoma Metropolitana–Iztapalapa

D. R. © Laura Hernández, México, D. F., enero–junio, 2005.

El Polemista. Revista universitaria trimestral. México: La Mirada Buró de Escritores Independientes.

Editar *El Polemista* es una iniciativa reaccionaria. Hay ya algo de anacrónico en el hecho de imprimir una revista frente a las bondades de la publicación electrónica o inclusive en nuestro afán por integrar todas las disciplinas del saber y del arte, lejos de sus espacios privilegiados, bajo el mismo techo. Pero, principalmente, es nuestra vocación por mantener una postura estética y un compromiso ético, contrarios a la neutralidad y los tribalismos, lo que en definitiva nos desmarca.

El fin de las vanguardias trajo consigo el descrédito de las metáforas belicistas. Si soslayamos la apología de la violencia a la que recurrieron algunas, vale la pe-

na rescatar de ellas su ánimo combativo. “Polémica” también significa el arte militar que enseña los ardides para expugnar una plaza. Nuestro objetivo consiste en tomar por asalto la cerrazón, la apatía y la intolerancia: tender puentes donde antes se erigían muros, crear puntos de reunión donde antes prevalecía el desencuentro. Para ello, confiamos en los embates de jóvenes escritores y de otros con mayor experiencia, pero animados con el mismo aliento crítico.

Este proyecto sonará ingenuo o soberbio al hombre de inicios de siglo. No forma parte de nuestras intenciones cambiar el mundo o transformar la sociedad. Nos interesa mostrar el trabajo de las nuevas generaciones de autores. Sus escritos causarán o no reverberaciones. Servir de caja de resonancia es nuestro empeño.

Julián Etienne
Director General

D. R. © Julián Etienne, México, D. F., enero–junio, 2005.