

“Cookcook! Search me”: Juegos ¿de niños? en *Finnegans Wake*

ANA LEÓN TÁVORA

La calificación de la última obra de James Joyce, *Finnegans Wake*, como un enrevesado juego de palabras, un rompecabezas, un puzzle, o en términos más despectivos, como una pesada broma, es una sombra que ha planeado sobre el libro antes y mucho después de su publicación. El mismo Joyce contribuyó a fomentar esta percepción lúdica de su obra, desafiando a sus amigos a adivinar el título de la misma, o retando a críticos y lectores a desentrañar su galimatías final. Pese a que para la gran mayoría, *Finnegans Wake* pasará a la posteridad como la última locura del excéntrico escritor irlandés, lo cierto es que el juego en la obra cobra una importancia inusitada, desde el momento en que el lector debe mostrar una predisposición para participar en los acertijos que le son planteados, desempeñando así un papel activo en el proceso de su lectura. Del mismo modo, el juego en *Finnegans Wake* no debe ser entendido como un simple divertimento lingüístico o limitarse sólo a los “puns” o juegos de palabras, sino que toma forma en complicadas asociaciones mentales que traspasan las fronteras del texto, poniendo a prueba los conocimientos y la capacidad intelectual del lector.

La lectura de *Finnegans Wake*, usando una comparación un tanto libre, se asemeja en ocasiones a la lectura de ciertos libros que llegaron a popularizarse hace algunos años entre el público infantil, bajo el reclamo de “elige” o “inventa tu propia historia.” El lector podía escoger entre varias opciones, saltando de una página a otra y de esta forma, dando lugar a diferentes desenlaces de la misma historia. Mucho se ha comentado en este sentido sobre los distintos niveles de lectura de *Finnegans Wake*, y precisamente, una de las dificultades del libro reside en el esfuerzo que debe hacer el lector para decantarse por un nivel u otro, puesto que las posibilidades se ofrecen de manera simultánea, peculiaridad que, para otros autores, se convierte en un rasgo distintivo de los denominados “hipertextos.”

Entre los múltiples niveles de lectura que se dan cita en *Finnegans Wake*, siempre persisten dos niveles principales que podrían resumir el método de composición de Joyce: por un lado, lo que se conoce como nivel macroscópico o macrocosmos, un plano general en el que entran el argumento o argumentos, los personajes, así como las referencias universales de ciertos elementos de la obra; por otro lado, el nivel microscópico, o lo que es lo mismo, los sonidos, las relaciones entre palabras, e incluso el comportamiento de ciertas letras que, en la obra, pueden generar universos diferentes dependiendo de cómo sean manipuladas o alteradas. Según afirma Susan Shaw Sailer a propósito de los tropos de *Finnegans Wake*, el experimento al que se

Openair love and religion's reform,
 (Chorus) And religious reform,
 Hideous in form. (FW 45.16-18)

Resulta prácticamente imposible no relacionar esta torpe transmisión oral con el juego del teléfono, por el que un mensaje es transmitido de un jugador a otro hasta llegar a los oídos del último de manera totalmente distorsionada. La misma operación parece regir la mayoría de las repeticiones de palabras, frases o incluso párrafos enteros, que se dan a lo largo de toda la obra, al igual que el final del capítulo "Anna Livia Plurabelle," donde las malas condiciones acústicas hacen que el mensaje de una de las lavanderas sea tergiversado por la otra, dificultando la comunicación entre ambas: "Can't hear with the waters of. The chittering waters of. Flittering bats, fieldmice bawk talk. Ho! Are you not gone ahome? What Thom Malone?" (FW 215.31-33).

Tanto el juego del escondite como el del teléfono son comunes para los niños británicos y los españoles, aunque existen otros muchos entretenimientos que Joyce inmortalizó en su última obra y que quizá no encuentren su correspondencia en España. El Capítulo 7 del Libro I, dedicado a Shem "the penman," por ejemplo, muestra un amplio catálogo de algunos de estos juegos (FW 176.1-18). Al parecer, Joyce recopiló estos títulos a partir de un libro publicado por Norman Douglas en 1931 y titulado *London Street Games* (Eckley 123). Algunos de los títulos son fieles al original, como el juego "Humble Bumble" (FW 176.4), "Twos and Threes" (176.5-6), o el conocido como "American Jump" (176.6). Otros, sin embargo, han sido alterados uniendo varios juegos en uno, o para establecer una conexión con algún tema recurrente de la obra. Así, por ejemplo, el célebre juego "Tom, Tom, the Piper's Son" se convierte en la versión de Joyce en "Thom Thom the Thunderman" (FW 176.1), aludiendo a la "thunderword" que aparece en la primera página de *Finnegans Wake*. El juego conocido como "Apple-tree, Pear-tree," es transformado en "Appletree Bearstone" (176.8), involucrando a los gemelos Shaun y Shem, que al mismo tiempo son representados por una piedra y un árbol. Por poner un último ejemplo, el título "Hely Baba and the Fourty Thieves" (176.2), que vuelve a aparecer más adelante como "Heali Baboon and the Forky Theagues" (176.12-13), es una clara parodia de *Alí Babá y los cuarenta ladrones*, aunque en la versión de Joyce hace también referencia a Healy, traidor del líder político irlandés Parnell.

Volviendo a juegos y rimas tradicionales que sean familiares entre los niños británicos y los de nuestro país, no obstante, cabe mencionar otra rima en inglés titulada "The House That Jack Built." El juego comienza con dicha frase, para continuar añadiendo acciones encadenadas, representando de forma sencilla una relación causa-efecto. En *Finnegans Wake* se puede encontrar el mismo divertimento en frases como la siguiente: "This is the glider that gladdened the girl that list to the wind that lifted the leaves that folded the fruit that hung on the tree that grew in the garden Gough gave" (FW 271.25-28). Pues bien, nada que envidiar a la rima

ve sometida la lengua en la obra tiene lugar tanto en un nivel como en el otro: "The tropism of *Finnegans Wake* is pervasive. The large-scale processes constituting books and text are identical with the small-scale processes that constitute the words, sentences, and motifs."¹ Teniendo en cuenta estos dos niveles principales, la obra actúa como telescopio una vez, como microscopio otras, aunque siempre se comporta como un caleidoscopio, un popular juguete infantil basado en el cambio perpetuo de colores y formas, que a su vez se caracterizan por su duración efímera.² En efecto, la obra se define a sí misma como un caleidoscopio en la sección de preguntas y respuestas del capítulo 2, en el libro I: "A collideorscape!" (FW 143.28). El vocablo aúna los verbos "collide" y "escape," haciendo uso de la teoría de la coincidencia de opuestos que rige toda la obra, aunque al mismo tiempo alude al mencionado juego infantil.

En este viaje desde lo universal a lo particular y viceversa, Joyce entremezcla información especializada, erudita, técnica o más sofisticada, con el folklore de distintas culturas. Qué duda cabe que, en la formación de las tradiciones y la cultura de cada pueblo, los juegos cumplen un papel primordial, siendo compartidos a veces por varias naciones distintas, además de convertirse en un elemento clave en el desarrollo y la educación de quienes acabarán siendo adultos. Como defiende Grace Eckley: "Joyce, in alluding and referring to nursery rhymes, folktales and fairy tales, and children's games, valued them for their reflection of ancient beliefs and rituals, and for their eloquence about human psychology."³ Por esta razón, Joyce dota su última obra de multitud de juegos que unen las conciencias individuales de los lectores en un sentimiento común y universal.

Partiendo desde el plano más general, el libro recoge infinidad de alusiones a juegos populares, como el ya propuesto en el título de este trabajo: "Cookcook! Search me" (FW 269.22-23), que, sin mayor complicación, el lector puede identificar con el célebre juego del escondite al que todos han jugado alguna vez en su infancia. Atendiendo al nivel argumental, es sabido que el principal hilo conductor de la obra se basa en una balada tradicional irlandesa, la balada de Finnegan, de la que Joyce tomó prestado el nombre de su protagonista para una de las facetas del personaje principal de su última obra, así como para el título de ésta.

La balada original queda parodiada, apareciendo bajo una versión muy diferente con un título también diferente, la balada de "Perce-Oreille" (FW 175.28), reproducida en el capítulo 2 del libro I. El texto explica que la balada fue impresa y más tarde transmitida oralmente, lo que dispara la conexión entre el nombre de su protagonista, que bien pudiera leerse como "orally." Del mismo modo, no pasa desapercibida la homofonía con la expresión "pierce-oreille," combinando el inglés con el francés, que daría lugar a una interpretación parecida a "perfora-oído," aludiendo así de nuevo al protagonista de *Finnegans Wake*, Earwicker, así como a la ineficacia de la transmisión oral. En efecto, la misma idea se pone de manifiesto en algunos versos de la mencionada balada, dando la impresión de que a veces, el estribillo reproduce de forma distorsionada algunos versos anteriores, como en el ejemplo:

Openair love and religion's reform,
(Chorus) And religious reform,
Hideous in form. (FW 45.16-18)

Resulta prácticamente imposible no relacionar esta torpe transmisión oral con el juego del teléfono, por el que un mensaje es transmitido de un jugador a otro hasta llegar a los oídos del último de manera totalmente distorsionada. La misma operación parece regir la mayoría de las repeticiones de palabras, frases o incluso párrafos enteros, que se dan a lo largo de toda la obra, al igual que el final del capítulo "Anna Livia Plurabelle," donde las malas condiciones acústicas hacen que el mensaje de una de las lavanderas sea tergiversado por la otra, dificultando la comunicación entre ambas: "Can't hear with the waters of. The chittering waters of. Flittering bats, fieldmice bawk talk. Ho! Are you not gone ahome? What Thom Malone?" (FW 215.31-33).

Tanto el juego del escondite como el del teléfono son comunes para los niños británicos y los españoles, aunque existen otros muchos entretenimientos que Joyce inmortalizó en su última obra y que quizá no encuentren su correspondencia en España. El Capítulo 7 del Libro I, dedicado a Shem "the penman," por ejemplo, muestra un amplio catálogo de algunos de estos juegos (FW 176.1-18). Al parecer, Joyce recopiló estos títulos a partir de un libro publicado por Norman Douglas en 1931 y titulado *London Street Games* (Eckley 123). Algunos de los títulos son fieles al original, como el juego "Humble Bumble" (FW 176.4), "Twos and Threes" (176.5-6), o el conocido como "American Jump" (176.6). Otros, sin embargo, han sido alterados uniendo varios juegos en uno, o para establecer una conexión con algún tema recurrente de la obra. Así, por ejemplo, el célebre juego "Tom, Tom, the Piper's Son" se convierte en la versión de Joyce en "Thom Thom the Thonderman" (FW 176.1), aludiendo a la "thunderword" que aparece en la primera página de *Finnegans Wake*. El juego conocido como "Apple-tree, Pear-tree," es transformado en "Appletree Bearstone" (176.8), involucrando a los gemelos Shaun y Shem, que al mismo tiempo son representados por una piedra y un árbol. Por poner un último ejemplo, el título "Hely Baba and the Fourty Thieves" (176.2), que vuelve a aparecer más adelante como "Heali Baboon and the Forky Theagues" (176.12-13), es una clara parodia de *Alí Babá y los cuarenta ladrones*, aunque en la versión de Joyce hace también referencia a Healy, traidor del líder político irlandés Parnell.

Volviendo a juegos y rimas tradicionales que sean familiares entre los niños británicos y los de nuestro país, no obstante, cabe mencionar otra rima en inglés titulada "The House That Jack Built." El juego comienza con dicha frase, para continuar añadiendo acciones encadenadas, representando de forma sencilla una relación causa-efecto. En *Finnegans Wake* se puede encontrar el mismo divertimento en frases como la siguiente: "This is the glider that gladdened the girl that list to the wind that lifted the leaves that folded the fruit that hung on the tree that grew in the garden Gough gave" (FW 271.25-28). Pues bien, nada que envidiar a la rima

tradicional en inglés, ni a los ejemplos de Joyce, en España existen historias como "La botella de vino," del autor Alejandro Casona, que comienza con los versos: "Ésta es la botella de vino / que guarda en su casa el vecino" (1-2), para ir acumulando acciones, hasta finalizar de la siguiente manera:

Y éste es el borracho ladrón
que corta el cordón
que suelta el tapón
que empina el porrón
y se bebe el vino
que guarda en su casa el vecino. (21-26)⁴

Según Eckley, existe constancia de la existencia de rimas semejantes en otros países como Francia, Dinamarca, Alemania, Italia, Noruega, Hungría, Serbia y Persia, por citar sólo algunos, además de algunas versiones en arameo, sánscrito o lenguas de la India y de África.⁵ Otra rima que quizá goza de una difusión más amplia que la anterior, es la célebre "porque es un chico excelente y siempre lo será," cantada en celebraciones familiares y que en inglés queda traducida como: "for he's a jolly good fellow that nobody can deny." También en su última obra Joyce quiso immortalizar esta celebración popular: "For we're all jollygame fellhollows which no bottle can deny!" (FW 569. 23-26), distorsionando el original para adecuarlo al contexto de la obra y de los personajes, como es habitual en el autor.

Evidentemente, si existen alusiones en *Finnegans Wake* a títulos de juegos o a rimas infantiles, no pueden faltar las referencias a cuentos, como el mencionado anteriormente *Alí Babá y los cuarenta ladrones*, *La cenicienta*, *Hansel y Gretel* y un largo etcétera, además de las fábulas, siendo la más conocida entre los lectores de Joyce y también la que más interpretaciones críticas ha suscitado la de "The Ondt and the Gracehoper," parodia de la fábula de Esopo "The Ants and the Grasshopper" o "La cigarra y la hormiga." Aparte de autores como Esopo o los hermanos Grimm, es innegable que Joyce debe gran parte de su inspiración en su última obra a Lewis Carroll, especialmente a los dos libros que este autor dedicara al personaje de Alice, de los que Joyce extrae innumerables referencias, como el personaje Humpty Dumpty, la propia Alice, los gemelos Tweedledee y Tweedledum, y por supuesto, la técnica de ensamblaje léxico inspirada en el poema "Jabberwocky" de *Through the Looking Glass* que es definida por el propio Humpty Dumpty como "portmanteau words."⁶

No obstante, entre todos los juegos mencionados anteriormente, así como las rimas o cuentos, un tipo de juego que merece especial atención para el estudio de la psicología evolutiva infantil es el juego de roles, del que surge el juego de rol tal y como se conoce hoy en día, y que consiste en asumir papeles ficticios. Como explica J. Linaza, para autores como Piaget, por ejemplo, el juego representa una orientación del propio individuo hacia su comportamiento, así como una adaptación al medio. Para Freud, el juego es una expresión del principio del placer en los niños, que en los adultos se encauza mediante los sueños. Pero quizá dos de las personalidades

más relevantes en la psicología infantil sean los rusos K. S. Vyatsky y D. B. Elkonin, quienes ensalzan la etapa del juego simbólico en los últimos años preescolares, en los que el niño participa en un juego cooperativo, social, asumiendo roles adultos.⁷

Sea como fuere, es evidente que el ser humano es el animal que juega más y durante más tiempo, y no en vano los adultos seguimos sintiéndonos atraídos por el fútbol, el bingo, el ajedrez, las cartas y por entrenamientos de mayor actualidad como los videojuegos, siempre y cuando el desánimo al no superar las complicadísimas fases de estos últimos no desalienten al jugador, y es que en el universo lúdico, los niños consiguen aventajar en destreza a los adultos en la mayoría de los casos. Queda claro, pues, que los tipos de juegos varían a lo largo de las diversas etapas de la vida, y que en la infancia, el juego de roles ficticios parece contribuir a la iniciación al mundo adulto.

Es precisamente por medio de un juego como los tres niños de *Finnegans Wake*, los gemelos Shaun y Shem y su hermana Issy, se adentran en el complejo universo de las relaciones adultas, a través de la representación titulada "The Mime of Mick, Nick and the Maggies" (FW 219. 18-19). Para escribir esta sección, Joyce se basó en un juego conocido como "Colours" o también "Angels and Devils," en el que un jugador hace las veces de diablo, otro de ángel, mientras el resto de jugadores elige un color. El diablo pronuncia un color en voz alta, y si coincide con el escogido por uno de los jugadores, corre tras éste intentando atraparlo.⁸ En *Finnegans Wake*, Shem hace el papel de diablo, su hermano Shaun de ángel y finalmente, Issy aparece acompañada de sus múltiples personalidades, las chicas arcoiris, que representan los colores además de algunas flores. Las relaciones adultas son imitadas por los tres personajes infantiles en una mezcla de seducción y persecución a través de un juego infantil con tintes claramente sexuales.

Otros autores del campo de la psicología han observado que las conversaciones de los niños cuando juegan entre sí alcanzan un nivel lingüístico muy superior al que mantienen en conversaciones ordinarias fuera del juego (Linaza 217). Asimismo, en todo juego existen unas normas que son conocidas y acatadas por todos los participantes, aunque esto no tiene por qué ocurrir necesariamente. De hecho, una problemática muy común, especialmente en los juegos de mesa, es la libre adopción de reglas diferentes para el mismo juego, dependiendo del grupo de amigos o de la familia con quien se juega, sobre todo si la familia no es la propia. Sirva este inciso para aclarar que, también en *Finnegans Wake*, la lengua puede llegar a alcanzar cotas insospechadas de complejidad, máxime cuando son los niños los que la manejan, y que a la vez, la familia de *Finnegans Wake* inventa sus propias reglas, obligando al lector a aprenderlas sobre la marcha si quiere seguir participando. Dejando a un lado los "puns" y los "portmanteau words," en *Finnegans Wake* se dan cita muchos otros recursos lingüísticos que ponen a prueba la agilidad mental del lector.

Uno de estos recursos es la transposición de letras o anagrama, que desfigura la palabra original, como en los ejemplos "Idneed" por "Indeed" (FW 201.3), "Edned" por "Ended" (FW 201.5) o "Dumlat" por "Talmud" (FW 30.10). Un ejemplo más

laborioso es el que aparece en la cita siguiente: "your face has been brightened by the goddess Aruc-Ituc" (*FW* 237.29). Si el lector intenta averiguar a qué mitología pertenece esta diosa que, parafraseando el texto, ilumina o da brillo al rostro, probablemente se encuentre en la misma ignorancia que al principio. Sólo logrará descifrar la frase si, primero, percibe que se trata de un anagrama, y segundo, si reconoce que el nombre de la "diosa" aparecía anteriormente, esta vez como "Signorina Cuticura" (*FW* 164.30). En esta ocasión tampoco se trata de ninguna soprano italiana, sino de la marca de una afamada crema hidratante que, efectivamente, da brillo al rostro, y si además el lector ha llegado a desentrañar este misterio, seguramente también hará que se le ilumine la cara.

La tradición de "concrete poems" por la que los poemas adoptaban la forma de lo que se expresaba en ellos tiene como máximo exponente el "Mouse Tail / Tale" de Lewis Carroll en *Alice in Wonderland*, construido en forma de cola de ratón, jugando así con la homofonía existente entre el término inglés "tail," o "cola," y "tale" o "historia." Esta tradición dio lugar a juegos como el utilizado por George Herbert y reproducido a continuación:

cur f w d dis and p
A sed iend rougt eath ease ain.
bles fr b br ag⁹

Leído en una dirección, el poema desemboca en la figura de Jesucristo, mientras que la otra dirección conduce a la figura del diablo. El mismo mecanismo parece guiar el método de composición seguido por Joyce en las *Notebooks*, como en el ejemplo:

orsemarines in an idingplace
orse riders in an iding place
an idinole
inwood idingole
iroad¹⁰

La asociación de ideas lleva a Joyce desde "idingplace," pasando por "idinole," "idingole" y "iroad," hasta dar lugar a la versión definitiva, que quedaría como "idinhole," en: "orseriders in an idinhole?" (*FW* 581.18-20). La elección definitiva no sólo se basa en el sonido del vocablo, sino en su riqueza semántica, sugiriendo al mismo tiempo "idea-hole," "hidden hole," "hidden whole," "idem whole" y un largo etcétera.

Los crucigramas ingleses suelen tener reputación por su nivel de dificultad, sirviendo por esta razón como modelo para algunos recursos empleados por el genio irlandés. En el estudio llevado a cabo por Bill Bryson sobre los orígenes, evolución y anécdotas de la lengua inglesa, el autor explica que una pregunta frecuente en los crucigramas en inglés es: "An important city in Czechoslovakia," cuya respuesta

inmediata para un aficionado a los crucigramas sería "Oslo," por estar contenido en "CzechOSLOvakia."¹¹ En *Finnegans Wake*, el topónimo se halla escindido, dando lugar a dos palabras distintas: "Check or slowback" (*FW* 332.36). Aunque "Oslo" haya sido omitido, permanece en estado latente en la mente del lector, a quien se insta a comprobar su lectura "check," o a volver hacia atrás para cerciorarse, "slow back." Joyce distorsionó multitud de topónimos en su última obra, como la ciudad de Amsterdam, que aparece como: "Amtsadam, save to you" (*FW* 532.6), aludiendo a Adán, padre de la humanidad, o el mismo Oslo que antes era eliminado y que aparece en la siguiente cita bajo su nombre original en el idioma nativo, "Slottsgarden," aunque de nuevo alterado: "Slutsgarten" (*FW* 532.22), uniendo la prenda de vestir, "garters" o "ligas," con "sluts" o "prostitutas."

En 1892 en Boonville, California, comenzó a emplearse una lengua inventada por los nativos de la zona, la mayoría descendientes de emigrantes irlandeses o escoceses, denominada "boontling." El término original era substituido por otro, producto de una mezcla entre términos oriundos de la zona y términos de la herencia lingüística de sus habitantes, con asociaciones de ideas. La palabra "coffee," por ejemplo, era reemplazada por el neologismo "zeese," debido al dueño de una cafetería, Zahariah Clifton, famoso por elaborar un café tan espeso que las cucharillas podían sostenerse de pie en la taza (Bryson 236). Parece increíble que Joyce también tuviera conocimiento de este idioma así como de la anécdota, demostrándolo en ejemplos como el siguiente: "lokil calour and lucal odour . . . voiced nasal liquids and the way he sneezed at zees" (*FW* 51.28-30). Resulta materialmente imposible, sin embargo, que Joyce conociera a uno de los escritores más aficionados a los juegos de palabras, el francés Georges Perec, dado que éste murió en una fecha relativamente cercana, en 1982. El francés fue el fundador de un grupo conocido como OuLiPo (Ouvrir de Littérature Potentielle), y entre sus entretenimientos con la lengua, se hallaba el denominado "Nom + 7," por el que una cita célebre era transformada substituyendo una palabra por la que seguía a ésta en séptimo lugar en el diccionario. Así, la cita: "To be or not to be, that is the question," por ejemplo, se convertía en: "To be or not to be, that is the quibble."¹² Pese al natural desconocimiento por parte de Joyce de dicho grupo y de sus actividades lingüísticas, el escritor irlandés ya creaba juegos parecidos versionando frases célebres, como la cita anterior del personaje de Shakespeare que en *Finnegans Wake* puede encontrarse, en una de las muchas ocasiones en las que aparece a lo largo del libro, de la siguiente manera: "To me or not to me, Satis thy quest on" (*FW* 269.20). La referencia a "Satis," aparte de parodiar el "that is" de Hamlet, queda bastante confusa. Por un lado, dado que Joyce era gran aficionado a la música, no sería de extrañar que fuera una alusión al compositor francés Satie. Pero también es probable que se refiera al S.A.T. o "Scholastic Aptitude Test," muy a propósito si se tiene en cuenta que la cita tiene lugar en el capítulo de las "Nightlessons" de los niños del libro. De tal manera, la frase podría leerse como: "S.A.T (the Scholastic Aptitud Test) is thy quest on."

A propósito de Shakespeare, una de las menciones más ingeniosas al autor inglés es la que se refiere a éste como el "Great Shapisphere" (*FW* 295.4). Aparte de la homofonía con el apellido del autor, se está designando a Shakespeare como el gran creador del mundo o esfera terrestre, en inglés "sphere," así como otros sinónimos, "earth," "world," y por supuesto, "globe." De este modo, se crea una sinécdoque mediante la cual el apellido del escritor queda ligado a su oficio, "shape" o dar forma al mundo, "globe," a través de las palabras, así como a la creación del famoso teatro, "The Globe."

Como puede comprobarse, en este último ejemplo la asociación de ideas excede los límites textuales y tiene lugar de manera invisible y callada en la mente del lector. Lo mismo ocurre en la siguiente cita, tomada de nuevo del capítulo de las "Nightlessons." El capítulo se abre con la pregunta en latín "UNDE ET UBI" (*FW* 260.1.D), o "cuándo y dónde," por lo que el texto principal intenta situar al lector, ofreciéndole una serie de direcciones entre las que se encuentra: "Lavatory Square" (*FW* 260.10). El lector puede asociar "lavatory" sin mayor esfuerzo con "lavatory," aunque igualmente podría recurrir a otros sinónimos, como "loo" y "watercloset," de manera que, en lugar de "Lavatory Square," la dirección sea "Waterloo Square." Dicha dirección puede ser, bien un lugar imaginario, bien un error de historia cometido por los niños en sus lecciones, confundiendo la batalla de Trafalgar, de la que sí existe una plaza conmemorativa, con la de Waterloo. Si todo esto parece demasiado enrevesado, el lector puede apoyarse en *Ulysses*, donde Stephen ofrece una pista en el episodio "Circe": "Waterloo. Watercloset" (*U* 15.3915-16).¹³

Una técnica usada habitualmente por Lewis Carroll es el "rebus" o dibujos en los que el signo gráfico se relaciona, por su pronunciación en voz alta, con otra palabra con la que guarda homofonía. El ejemplo más claro es una carta que Carroll comienza con el dibujo de un ciervo, en inglés "deer," en el encabezamiento, obviamente sugiriendo la lectura de "dear" como saludo inicial.¹⁴ Carroll traslada la imagen al sonido de la palabra, aunque no ocurre así con los gráficos usados por Joyce en su última obra, como el dibujo que aparece al final de las "Nightlessons," representando una mano junto a una nariz y el símbolo de una cruz abajo. Según autores como Campbell y Robinson, las notas a pie de página introducidas por Issy explican en cierto modo el dibujo: "Kish is for anticheirst, and the free of my hand to him!" (*FW* 308. n1). De acuerdo con los autores, "anticheirst" es una alteración del término griego "antecheirst" o "contramano," mientras que "kish" es una palabra hebrea cuya primera letra, "kaph," es la letra 19 del alfabeto hebreo que significa literalmente "back of the head." A su vez, la nariz representa el aliento divino que procrea. La cruz inferior, al mismo tiempo, es un símbolo de muerte en forma de dos huesos cruzados, a la vez que el símbolo de Cristo y por tanto, la idea opuesta de la resurrección.¹⁵ Joyce mezcla así la tradición judeocristiana con el griego, substituyendo "back of the head" por "back of the hand." De cualquier modo, una interpretación no tan erudita vería simplemente un gesto de burla por parte de los endiablados niños al final de sus notas escolares, riéndose del lector, mientras que los huesos, que en el gráfico de

Joyce se asemejan también a dos cucharones, se pueden interpretar como una alusión a los "spoonerisms" o errores denominados de tal forma en honor a William Spooner, cuya habitual transposición de sonidos, conocida como "metaphasis," lo hizo célebre por ser el autor de expresiones tales como: "You will leave Oxford on the next town drain" (Bryson 231), algo que desde luego resulta bastante corriente para el lector habituado a la particular sintaxis de *Finnegans Wake*.

Si bien los ejemplos expuestos en este trabajo representan sólo una mínima parte de los innumerables juegos intelectuales con los que Joyce intenta retar al lector, no es menos cierto que pretender dar una lista exhaustiva de todos y cada uno de ellos se haría interminable. Sin embargo, con esta modesta ejemplificación, se pretende reconocer la importancia que desempeña el juego a la hora de introducirse en la lectura de *Finnegans Wake*, una fuente inagotable de esparcimiento intelectual que sirve además para desarrollar la capacidad imaginativa, y donde por descontado, lo importante no es nunca ganar, sino participar.

Notas

¹ Susan Shaw Sailer, *On the Void of to Be. Incoherence and Trope in Finnegans Wake* (Michigan: U. of Michigan P., 1993) 127.

² Curiosamente, los colores y las formas cambiantes de un caleidoscopio recuerdan en cierta manera los dibujos geométricos de las mandalas orientales, que además de ser círculos de energía, representan la fugacidad de la vida terrena. Para conseguir tal fin, la mayoría de ellas son destruidas inmediatamente después de haber sido finalizadas, pese a las horas de esfuerzo dedicadas a su elaboración. Un ejemplo es la mandala Kalachakra, realizada por monjes budistas en el monasterio de Namgyal en Dharamsala, India, cuyos granos de arena coloreada fueron esparcidos por el aire tras terminar su composición. Las mandalas, formadas por cuadrados insertos en círculos concéntricos, aparecen a menudo en la última obra de Joyce representando además la particular teoría de la cuadratura del círculo propuesta por el genio irlandés. *Kalachakra Sand Mandala. The Wheel of Time*. Internet: <<http://buddhanet.net/kalimage.htm>>.

³ Grace Eckley, *Children's Lore in Finnegans Wake* (Syracuse, N.Y.: Syracuse UP, 1985) 128. Eckley realiza un soberbio estudio de los juegos, rimas, cuentos y demás manifestaciones infantiles en las culturas inglesa e irlandesa que se dan cita en *Finnegans Wake*, en el que se basa en gran medida el desarrollo de este trabajo, intentando al mismo tiempo incorporar elementos tradicionales presentes en la cultura española.

⁴ Alejandro Casona, "La botella de vino" en *El mundo de los niños. Poemas y canciones*, vol. 1 (Barcelona: Salvat Editores, S.A., 1973) 34.

⁵ Eckley recoge esta información de la obra de Henry Bett, *Nursery Rhymes and Tales* (1924) 87. Según la autora, Bett dedica un capítulo entero a "The House That Jack Built and Similar Stories," lo cual pone de manifiesto la enorme popularidad de las rimas o versos de características similares.

⁶ Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (N.Y.: Random House Inc., 1965) 96.

⁷ J. Linaza Iglesias, "El Juego en los niños," en *Psicología Evolutiva y Educación Infantil*, ed. Jaime Rodríguez Sacristán (Madrid: Santillana, 1989) 211-29. Todas las referencias al campo de la psicología infantil están tomadas de este trabajo.

⁸ Danis Rose y John O'Hanlon, *Understanding Finnegans Wake: A Guide to the Narrative of James Joyce's Masterpiece* (N.Y. and London: Garland, 1982) 127.

⁹ Citado en *Games*, Internet <<http://www.philobiblion.com/isitabook/games/>>.

¹⁰ El ejemplo es utilizado por Jean Michel Rabaté en su trabajo "Narratology and the Subject of *Finnegans Wake*", en *A Centennial James Joyce Symposium*, eds R.M. Bosinelli, Christ van Boheemen y C. Marengo (Philadelphia / Amsterdam: John Hopkins Publishing Co., 1992) 137-46.

¹¹ Bill Bryson, *Mother Tongue. The English Language* (Hardmonsworth, Middlesex: Penguin Books, 1990) 231.

¹² Citado en *Games*.

¹³ James Joyce, *Ulysses*, eds. Hans Walter Gabler, Wolfhard Steppe y Claus Melchior (London: PB Ltd., 1992).

¹⁴ *Games*, 4. La carta de Carroll es reproducida de forma íntegra, y en ella se pueden apreciar muchos otros dibujos utilizados con la misma intención, como el uso de un ojo, en inglés "eye," en lugar del pronombre en primera persona "I," entre otros.

¹⁵ Joseph Campbell y Henry Morton Robinson, *A Skeleton Key to Finnegans Wake* (New York: Horcourt Brace and Jovanovich, 1944) 194-95.