

TERMINÀLIA parla amb...

Màrius Serra, escriptor, comunicador i membre de la Secció Filològica de l'IEC



Màrius Serra Barcelona, 1963

Màrius Serra és escriptor, llicenciat en Filologia Anglesa per la Universitat de Barcelona (1986) i membre de la Secció Filològica de l'Institut d'Estudis Catalans des de 2013. Les seves creacions giren al voltant de la literatura, la llengua i el joc. La seva obra literària ha estat guardonada amb premis com el Ciutat de Barcelona

(*La vida normal*, 1998), Serra d'Or i Lletra d'Or (*Verbàlia*, 2000), Ramon Llull (*Farsa*, 2006) o Sant Jordi (*Plans de futur*, 2013) i traduïda a vuit llengües. A banda, comprèn obres tan variades com les novel·les ludocriminals de la sèrie «Comas», la sèrie infantil «Les Aventures de la Napeu», la versió completa en català

actual de *Tirant lo Blanc*, o *Quiet*, en què retrata la vida al costat del seu fill discapacitat. La seva última novel·la és *La dona més pintada* (2023). Actualment, és columnista i responsable dels mots encreuats en català de *La Vanguardia* (des de 1990) i de l'Enigmàrius a *El matí de Catalunya Ràdio* (des de 2006).

Els jocs tradicionals tenien una funció social i un vocabulari propi, però la vostra percepció és que els nens encara hi juguen? O us sembla que els coneixen poc? Perdem els jocs i perdem les paraules?

La meua impressió és que la majoria dels jocs tradicionals han desaparegut del lleure espontani de la canalla i només es mantenen en el lleure tutelat, a través del sistema de caus, agrupaments i altres associacions que els promouen en trobades periòdiques, excursions o colònies. La recent recança que provoquen les pantalles potser farà que revifin en aquests àmbits, però també els allunyarà encara més del lleure espontani perquè reforçarà el seu paper d'activitat tutelada. La preservació de les paraules associades a aquests jocs tradicionals depèn de la seva pervivència, sigui en l'àmbit que sigui, però la pèrdua d'espontaneïtat també pot tenir una repercussió negativa. La sensació és que els jocs denominats «tradicionals» i les paraules que arrossegueu es preserven dins d'una bombolla, com una càpsula del temps.

Quina tradició té a Catalunya o als Països Catalans l'enigmística? Es podria parlar d'una enigmística dels Països Catalans?

El 13 d'agost de 1989 vaig publicar al suplement de llibres del diari *Avui* el primer article setmanal d'una sèrie de 818 columnes que es perllongaria fins al 12 de juliol de 2007 (avui accessibles a <https://enigmisticamarius.blogspot.com/>). Acabava de descobrir l'enigmística italiana i vaig proposar al David Castillo, coordinador del suplement, d'escriure sobre joc verbal. La secció s'havia de dir «A redós de l'Esfinx» i aquell primer article, sobre enigmes clàssics, portava per títol «Enigmística». El David, amb bon criteri, va intercanviar els títols i el terme *enigmística*, que jo havia importat directament de l'italià perquè no figurava (ni figura) en cap diccionari català, va passar a presidir aquelles columnes setmanals sobre artificis verbals. Poc després el Quim Monzó em va posar sobre la pista de «La posta in gioco», una columna setmanal a *La Stampa* sobre joc verbal d'un coetani meu, Stefano Bar-

tezzaghi, que demanava la participació dels lectors, i vaig adoptar la mateixa estratègia. Abans de la generalització del correu electrònic, a la redacció de l'*Avui* arribaven una dotzena de cartes setmanals responnent les propostes de joc verbal que feia a la columna, algunes de les quals signades per joves lletraferits que després serien poetes reconeguts, com Josep Pedrals.

Quan a finals dels noranta em documentava per a l'assaig *Verbàlia*, vaig descobrir que el terme *enigmística* sí que tenia tradició en la nostra llengua. Joan Amades o Valeri Serra i Boldú ja l'havien emprat, en el seu cas per referir-se estrictament a les endevinalles infantils. Però llavors vaig fer una troballa excepcional. Rosend Serra i Pagès (1863-1929) havia publicat quinze articles al setmanari *La Veu Comarcal. Setmanari Catalanista de Ripoll i sa Comarca* (des del 3 de juny de 1916 en endavant) sobre el que ell va anomenar «Els Jocs d'Esperit». En el primer justificava el terme: «creiem millor aquest nom que no pas el d'Enigmística com alguns autors els anomenen». La qüestió

TERMINÀLIA parla amb... Màrius Serra

és que la sèrie conté un resum essencial del que era la ciència (o l'art) enigmística italiana en aquella segona dècada del segle XX. Aquella quinzena d'articles sobre ludolingüística haurien pogut iniciar una tradició fèrtil d'enigmística en català, però el limitat abast de la publicació on van sortir els degué restar difusió. Serra i Pagès hi recull exemples italians, espanyols i francesos, s'atreveix a adaptar-los al català i aprofundeix d'una manera notable en els mecanismes fonamentals de l'enigmística: enigmes, xarades, logogrifs, anagrames, mots bifacis (bifronts), palíndroms, metafrases (paronomàsia), construccions (jocs geomètrics), acròstics, jeroglífics,

La qüestió de la terminologia hi és omnipresent perquè tot sovint forma part de la mateixa dinàmica del joc

calembours, cronogrames... Aquella troballa em va impressionar perquè era exactament el que jo volia fer a *Verbàlia* i demostrava una vinculació important de la nostra tradició literària amb un aspecte molt particular de la cultura italiana. De fet, només la llengua italiana ha sistematitzat d'una manera tan meticulosa tantes modalitats diferents de jocs de paraules. En l'actualitat, l'enigmística s'articula sobretot a partir dels mots encreuats que es publiquen als diaris. Tots els *crucigramistes* en actiu som fills del Tísner, que ja en va publicar al diari *La Publicitat* abans de la guerra, i cadascú hem desenvolupat un estil propi.

A part del joc basat en enigmes, quins altres tipus de jocs basats en la llengua hi ha? S'hi juga en grup o en família, o bé de manera individual? Es podria parlar d'una terminologia específica, de paraules o expressions que ens porten a l'imaginari del joc?

Un segle abans de l'era digital, la revolució industrial en els jocs de llengua va arribar amb la internacionalització dels



mots encreuats (publicats per primer cop a Nova York el 21 de desembre de 1913 i exportats arreu durant la dècada dels 1920), considerat un joc de jocs perquè en les definicions es poden seguir diverses estratègies enigmístiques per amagar la resposta que cal escriure a la graella. Poc després de la Segona Guerra Mundial vindrien els jocs de taula, especialment a partir de l'*Scrabble* (del qual tenim versió en català gràcies a Oriol Comas i Lluís de Yzaguirre des de 1990), el *Boggle* i moltes altres propostes. Un dels últims jocs lingüístics de taula que causa furor es diu *Codi Secret*. S'hi juga per equips i parteix d'un mecanisme similar al del joc d'enfonsar vaixells amb paraules semànticament relacionades. La qüestió de la terminologia hi és omnipresent perquè tot sovint forma part de la mateixa dinàmica del joc. Si ens cenyim al mateix *Scrabble*, col·locar les set fitxes de cop al tauler s'anomena justament fer un *scrabble*, les fitxes blanques que fan de comodí es van batejar com a *escarrassos* (a instàncies del Tísner) i els

nòduples (tirades que aixafen dues caselles «x3» i multipliquen la puntuació facial per nou) són molt buscats. En general, la terminologia relacionada amb qualsevol joc de taula basat en la llengua presenta moltes variants creatives.

Quants jocs heu creat, en solitari o en companyia? Quins han tingut més èxit i de quins esteu més satisfet? Heu tingut en compte la tradició terminològica anterior? O heu preferit ser innovador?

El nombre de jocs fa de mal dir, perquè he creat jocs en formats molt diferents: en llibres, jocs de taula, sessions en viu, gimcanes, espectacles, premsa escrita o mitjans audiovisuals. De fet, l'any 1986 amb els enigmistes Anna Genís i Miquel Sesé vam crear una productora de jocs de paraules, *Olissip*, que va editar durant un any una revista de quiosc de passatemps verbals («...més») i que després va oferir seccions de passatemps verbals en català a tots els mitjans escrits. Des d'*Olissip*

a primers dels anys noranta, amb el dibuixant Nèstor Macià, vam col·laborar durant una temporada en el TN migdia de TV3 que dirigia Salvador Alsius amb un jeroglífic que proposava el presentador abans de la publicitat i el resolvia després. També al programa d'esports nocturn que dirigia Jordi Basté a Catalunya Ràdio (*No ho diguis a ningú*) durant dues temporades proposava jocs com ara anagrames d'esportistes. L'any 2002 vam crear amb el Carles Capdevila una productora que es va dir Verbívors SL per

L'esclat del Paraulògic i altres jocs de caire més morfològic que no pas semàntic (del tipus Wordle) és una evolució lògica de la digitalització

fer el microprograma *Tenim paraula*, en el qual professionals de TV3 enregistren un enigma verbal que s'emetia abans dels telenotícies i que calia respondre per SMS. No existien encara les xarxes socials i les comunicacions per mòbil estaven en un estat molt incipient. Va tenir molt d'èxit durant les dues temporades que es va emetre. De tots els jocs que he fet per als mitjans audiovisuals, el que ha tingut més èxit i continuïtat és l'Enigmàrius, en antena diària a *El matí de Catalunya Ràdio* des del 4 de setembre de 2006 i fins ara amb una participació molt elevada. Me'n sento satisfet, sobretot, perquè reforça la idea que la llengua catalana és una font de plaer. També he participat en la creació de jocs de taula, sempre amb l'Oriol Comas i Coma. Vam fer la capsula de jocs *Verbàlia* (2010), una versió original del joc de l'Enigmàrius (2013), quatre jocs de petit format amb cartes i daus lletrats —Vuitquatre, Sisset, Vuitdeu i Setsis (2015)— i l'últim, fins ara, 4 *Data Brokers* (2019). En general, sempre he intentat combinar la terminologia existent amb innovacions atractives, tal com ja demostren noms com *Verbàlia* o *Enigmàrius* (inspirat en la Caixa, present en els títols de *Caixabancs*, *Caixafòrums* i

Cosmocaixes). La idea és que si proposes jugar amb la llengua has de donar exemple. És a dir, practicar el que prediques.

Quins dirieu que són avui els jocs estrella en català, siguin de creació pròpia o importats? Quin és el paper de les tecnologies? Creieu que tenen més èxit els jocs que permeten el joc individual?

L'esclat del Paraulògic i altres jocs de caire més morfològic que no pas semàntic (del tipus Wordle) és una evolució lògica de la digitalització. El cas del Paraulògic és exemplar per entendre els mecanismes de popularització d'una proposta. És una adaptació molt reeixida de l'*Spelling Bee* de *The New York Times* bàsicament perquè l'anostra amb intenció cromàtica (de blanc-i-groc a blaugrana), estableix la seva pròpia terminologia (començant pel nom i amb especial menció al terme *tuti*, rescatat de les cartes, eufònic i eufòric per *tutifrutiesc*) i, sobretot, enriqueix la cerca de meres combinacions de lletres admeses amb la possibilitat de llegir-ne la definició del *Diccionari de la llengua catalana* de l'Institut d'Estudis Catalans.

Aquesta vinculació semàntica és un plus que afegeix la possibilitat d'ampliar la competència lingüística a la competitivitat pròpia dels jocs puntuats. El resultat d'aquesta proposta ha estat un reclam per a tot tipus de públic, fins i tot per al que no és jugaire de mena (per cert, que *jugaire* és un terme molt reivindicat en el sector del joc de taula per diferenciar-se de les connotacions ludòpates de *jugador* i de l'infantilisme del *juganer*). El paper de la tecnologia ha estat cabdal en la popularització de jocs com el Paraulògic, és clar. Deu anys abans hi va haver l'esclat de l'*Angry Words* (o *Apalabrados*) que també va tenir versió catalana, però en aquell cas calia trobar adversari i les partides podien quedar congelades en el temps. L'aportació de la nova onada de jocs d'aquesta dècada (Paraulògic/Wordle) és que es poden jugar individualment i després es poden compartir, ja sigui per competir amb d'altres participants o simplement per presumir dels (bons) resultats a les xarxes socials. En termes de creació original l'última innovació remarcable en la nostra llengua són els *Minimots* de Pau Vidal a *Vilaweb*, atès que adapten el mecanisme clàssic dels mots encreuats a les noves coordenades

digitals de la telefonia mòbil (dimensió reduïda i temps limitat) sense renunciar al joc semàntic.

Es pot jugar en català a tots els jocs? És a dir, tenim la terminologia necessària per poder jugar a qualsevol joc conegut de taula? Ho tenim prou treballat això?

Es pot jugar a qualsevol dels principals jocs en català, però la terminologia està «en construcció». En aquests últims anys

Jugaire és un terme molt reivindicat en el sector del joc de taula per diferenciar-se de les connotacions ludòpates de jugador i de l'infantilisme del juganer

l'ebullició del sector ha estat notable. Un dels seus clams és la legitimació dels jocs com a creacions culturals, més enllà dels aspectes industrials, i això també posa el focus sobre l'aspecte lingüístic perquè si el consumidor accedeix a un bé cultural es pot plantejar d'exigir-lo en la seva llengua. Un punt d'inflexió en aquesta percepció social del joc (de taula) va ser la creació del Festival *Dau Barcelona* l'any 2012, liderat i comissariat per Oriol Comas i Coma durant les deu primeres edicions. Des del primer moment, el Consorci per a la Normalització Lingüística hi va ser present i es van fer campanyes per jugar en català. Els jocs de taules, tant els de nova creació com els tradicionals, comparteixen espai verbal amb els de cartes, els de rol, les miniatures, els de simulació històrica o els jocs tradicionals com el bèlit, la morra o el futbol de botons, però han de competir amb un mercat acostumat a oferir la pràctica totalitat dels seus productes en castellà.

Com a creadors o jugadors, hem creat terminologia pròpia en català, o bé recorrem a castellanismes o anglicismes, per exemple? Es podria fer política lingüística en l'àmbit del joc?



Font: Centre de Documentació i de Recerca dels Jocs i dels Joguets. Museu del Joguet de Catalunya/Figueres (MJC/F)

Màrius Serra dalt un cavallet.
Fotografia d'estudi, Barcelona, 1965

Caldria promoure una política lingüística àmplia i rigorosa sobre el sector. Em consta que recentment s'ha obert alguna línia de subvenció per editar jocs en català, però encara és molt incipient, en consonància amb el poc recorregut en la consideració dels jocs de taula com a fenòmens culturals, tal com passa en països com França o Alemanya. Mentre no arribin ni a la sèrie B, com fins ara, seran vulnerables a la interferència lingüística. Ara per ara, la terminologia dels elements i de les estratègies dels jocs està poc fixada. Sovintegen els anglicismes, però els castellanismes dominen el panorama. No hi ajuda gaire que el diccionari normatiu no estableixi unes bases clares. No només va endarrerit en la incorporació d'algunes de les novetats aparegudes en aquestes últimes dècades, sinó que fins i tot genera dubtes en alguns termes relatius a jocs de taula tradicionals. Llegint les entrades corresponents als mots *fitxa* i *peça*, sembla que siguin intercanviables quan par-

lem de les dames o dels escacs. Caldria fer una repassada exhaustiva dels termes relacionats amb elements o moviments dels jocs de taula. És a dir, clarificar els que hi ha i afegir-hi els que hi manquen.

El grau de salut del català és diferent segons la tipologia de jocs? A quins calen més cures si l'objectiu és millorar la salut del català? En quin tipus de joc és més present el català?

Sí, el grau de presència de la llengua és força diferent segons el tipus de jocs. El català és més present en els jocs que tenen components lingüístics, lògicament, sobretot gràcies a la militància d'alguns dels editors del sector, que hi aposten no només per raons comercials. En aquest sentit és destacable el paper de Joaquim Dorca o Xavier Garriga (Devir), que publiquen en català les versions bàsiques dels grans jocs del seu catàleg (Catan, Carcassonne), però també inclouen el català (al costat de l'anglès, el castellà,

l'alemany o el portuguès) en les instruccions de tots els jocs de producció pròpia que exporten arreu del món. Alguns editors no catalans comencen a imitar-los, fins i tot fent edicions en català de jocs tan populars com el Virus. Però hi ha tipus de jocs en els quals el català és inexistent o testimonial, com per exemple en els jocs de rol, que s'editen majoritàriament en castellà, malgrat l'existència d'alguna editorial independent, com ara Maqui (Joaquim Ball-llosera) o d'edicions puntuals en català d'èxits com L'Anell Únic (Devir) o creacions pròpies com Lo Rol de Rèquiem de Marc Pastor (Mai Més). En jocs de guerra (*war games*), de producció més costosa, això encara és més marcat i en algun cas només existeixen les edicions en anglès. Alguna editorial catalana, com Snafu, de Sabadell, opta per traduir les instruccions i fer-les accessibles en PDF des del web.

Voleu afegir alguna cosa més que no us hàgim preguntat?

Sí, voldria felicitar-vos pel nom de la revista. Veig que la va crear l'any 2009. L'any 1998 o 1999, quan vaig posar el peu al coll a l'assaig que després es va dir *Verbàlia*, vaig obrir el domini *verbalia.com* a una incipient xarxa de xarxes denominada Internet. Llavors els únics àlies que se sentien anomenar eren els dels etarres quan els detenien. L'any 2000 el fet singular de disposar d'un domini a Internet amb aquest nom estrany em va permetre fer-me fort i defensar *Verbàlia* com a títol del llibre contra l'opinió dels editors, que no ho acabaven de veure clar. Poc després vaig començar a topiar amb el sufix *-àlia* per tot arreu. Àlies a la sopa: Nominàlia, Funeràlia, Navegàlia, Locàlia, Animàlia, Juvenàlia... i *Terminàlia*! Quan esperes una criatura veus embarrassades pertot, oi? Doncs això és el que em va passar llavors. Segur que aquesta síndrome té nom, però no el conec.

ÀNGELS EGEA PUIGVENTÓS
LAURA SANTAMARIA I GUINOT
Consell de Redacció