

Juegos lingüísticos referidos a números y piezas numismáticas

Linguistic games referring to numbers and numismatic pieces

SAÚL HUMBERTO INCLÁN OLALDE
Escuela Nacional de Antropología e Historia
saul_inclan@enah.edu.mx

■ **RESUMEN:** En este artículo se describen y analizan algunas de las diferentes formas de denominación que tienen los numerales cardinales en el habla coloquial espontánea del español actual de la Ciudad de México; es decir, los tipos de juegos lingüísticos referidos a numerales cardinales y piezas numismáticas, su productividad, su estructura y sus mecanismos de formación. El método de recolección de datos para este trabajo consistió en documentación en obras de consulta lexicográfica, corpus léxicos, trabajos previos que se han realizado en relación con los juegos de palabras referidos a números y piezas numismáticas, y observación participante. El objetivo del presente artículo es ofrecer una tipología de los procesos de formación y sus respectivas formas resultantes.

■ **ABSTRACT:** This article describes and analyzes some of the different forms of denomination that cardinal numerals have in current Spanish of Mexico City's spontaneous colloquial speech, *i.e.*, the types of linguistic games referred to cardinal numerals and numismatic pieces, their productivity, their structure, and its training mechanisms. The data collection method for this work consisted in documentation based in lexicographical reference works, lexical corpus, previous works that have been carried out in relation to word games referring to numbers and numismatic pieces, and participant observation. The aim of this paper is to offer a typology of the training processes and its resulting forms.

Palabras clave:

Juegos lingüísticos, numerales cardinales, piezas numismáticas, español actual de la Ciudad de México, habla coloquial espontánea.

KEYWORDS: linguistic games, cardinal numerals, numismatic pieces, current Spanish of Mexico City, spontaneous colloquial speech.

Fecha de recepción: 3 de mayo de 2020
Fecha de aceptación: 19 de noviembre de 2020

Las situaciones sociocomunicativas informales que acontecen cotidianamente suelen hacer uso de numerales de distinta naturaleza, los cuales, al ser elementos recurrentes en el habla espontánea, resultan muy susceptibles de modificaciones o alteraciones en su uso y forma. El presente trabajo da cuenta de los juegos de palabras que hay en el español actual de la Ciudad de México para los numerales cardinales simples, en su modalidad *popular*, entendida a partir de las *dos modalidades del habla urbana* de Lope Blanch (1995: 5): el *habla culta* y el *habla popular*.

Una de las principales razones que motivan este estudio es que bajo la norma culta no es aceptable cambiar la unidad léxica que normalmente se emplearía para hacer referencia al numeral cardinal simple por otro sustantivo, y que éste, a su vez, pierda su significado léxico. A pesar de tratarse de un fenómeno recurrente en el habla popular espontánea, estos juegos de palabras han sido poco explorados y no han recibido la atención y el tratamiento más profundos que este trabajo pretende conferirles.

El trabajo está organizado en cuatro apartados: el primero elabora un recuento de los trabajos e investigaciones lingüísticas previos relacionados con los juegos de palabras de números y piezas numismáticas, y también puntualizo la terminología que se adopta; el segundo presenta la metodología de obtención de los datos; el tercero, el análisis, y el último, naturalmente, las conclusiones.

ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

El español mexicano se ha emprendido como línea de investigación desde diferentes disciplinas, enfoques y teorías. Para la lingüística, uno de los investigadores de inestimable relevancia fue Juan Manuel Lope Blanch, quien dedicó una buena parte de su labor de

investigación a este objeto de estudio. En una de sus obras más notables, *El habla popular de la ciudad de México: materiales para su estudio*, recoge entrevistas encaminadas a lo que en propias palabras del autor pretende “haber reflejado en sus líneas generales las peculiaridades más importantes del habla mexicana popular” (1976: 9).

En un pequeño ensayo titulado *Un sistema de numeración festivo*, como homenaje al profesor Harri Meier, estudia “las situaciones con que el hablante mexicano contemporáneo alude, en el habla festiva o familiar, a la serie de numerales cardinales” (Lope Blanch 1989: 223). Precisamente en este trabajo, Lope afirma que “el hablante popular mexicano –como el hablante popular de muchos otros países– se siente fuertemente inclinado a jugar con su lengua, con el propósito de dar muestras de su humorismo y de su inventiva” (1989: 223).

A propósito de inventiva y creatividad, Casado Velarde (2015) afirmaba que el lenguaje es actividad creadora y que, en cuanto actividad humana, posee el rasgo de toda actividad del espíritu, que es la libertad. Esta creatividad, la cual culmina con el texto poético, se encuentra en tensión con la tendencia a la convención. Asimismo, amplía su apreciamiento de dicha oposición al decir que la tendencia a lo subjetivo-personal-creativo –particularidades expresivas, metáforas, etc.– chocará con la mencionada tendencia a la convención, que también es inherente al lenguaje, pues lo que constituye la vida del lenguaje es que nunca se puede alejar demasiado de las convenciones lingüísticas.

Ahora bien, tampoco es recomendable llegar a un grado de convencionalidad superlativo. Al respecto, Hans Gadamer afirma:

el que sólo habla una lengua cuya convencionalidad se ha hecho absoluta en la elección de las palabras, en la sintaxis o en el estilo, pierde la capacidad de interpelación y evocación, que sólo es alcanzable por la individualización del vocabulario y de los recursos lingüísticos (1998: 173).

En consecuencia, Casado Velarde (2015) plantea que *semantividad*, *alteridad* y *creatividad* son los tres rasgos universales esenciales y primarios del lenguaje. Los otros dos son *historicidad* y *materialidad*, y los considera secundarios y derivados de los primeros.

El español actual de México es una variante dialectal del español que se ha ido configurando a través de la historia. Una de sus principales características es el permanente ejercicio de la práctica lúdico-lingüística, la cual le da una personalidad propia. De forma muy general, Diego Quesada lo define de la siguiente manera:

Toda actividad que tenga que ver con el uso de la lengua para fines humorísticos representa una instancia de un juego lingüístico. Así pues, los chistes –incluidos aquellos que no hacen uso “metalingüístico” –las coplas, y hasta los chismes, por nombrar unas cuantas actividades donde convergen lengua y risa (o por lo menos sonrisa), constituirían juegos lingüísticos (1999: 168).

Ahora bien, si se parte de la consideración de que los hablantes de cualquier lengua poseen diferentes grados de conocimiento del código lingüístico que manejan, el pro-

pio Quesada sostiene que “un juego lingüístico puede definirse como la manipulación deliberada del código lingüístico para fines lúdicos” (1999: 168). Además, un juego de palabras es una actitud consciente de parte del hablante y

La esencia del juego es metalingüística; es decir, no se juega tanto con conceptos como sí con formas [...]; el común denominador es la manipulación formal, originándose el efecto cómico precisamente en la disonancia entre “aparente” forma lingüística y “significado”; el uso de comillas aquí obedece al hecho de que las formas y sus contenidos divergen en todos los casos; el efecto gracioso radica en a) esa divergencia, y b) el conocimiento de parte de los interlocutores de que esa divergencia se da a propósito (Quesada 1999: 168).

Por lo demás, el tema de los juegos de palabras ha sido estudiado por diversos autores; tal es el caso de Niktelol Palacios, quien los define de la siguiente manera, misma que se adopta en este trabajo:

Los juegos de palabras son un fenómeno lingüístico que ocurre en casi todas las conversaciones espontáneas [...]. Se trata generalmente de ocurrencias momentáneas que muestran la creatividad de los hablantes e imprimen un matiz humorístico y relajado a la conversación. La mayoría de estas expresiones se olvidan inmediatamente después de ser emitidas; otras, se conservan durante un breve lapso en el grupo en que fueron creadas; muy pocas llegan a lexicalizarse y, cuando lo hacen, forman parte de los registros populares o coloquiales (2002: 113).

Desde el siglo XIX, ya era posible encontrarse con trabajos referentes a los mexicanismos; en la génesis de la segunda mitad del siglo XX se publica el *Diccionario de mejicanismos* (Javier Santamaría 2005 [1959]), el cual recupera en parte el trabajo realizado por Joaquín Icazbalceta. Se trata de una obra de consulta lexicográfica que pretende identificar, documentar, así como indizar todas las particularidades lingüísticas del español de México, sin estereotipar o estigmatizar los llamados *mexicanismos*. Este diccionario, a pesar de contar con un poco más de 30 mil, no tiene aún entradas que especifiquen las formas de denominación para los numerales cardinales simples. No obstante la importancia del texto, no hay que perder de vista que los juegos de palabras, por definición, no suelen estar lexicalizados y, por lo tanto, no deben ser parte del diccionario de lengua. Por el contrario, pueden ser parte de un diccionario de tradición popular.

También resulta relevante mencionar el *Dictionary of mexicanismos, slang, colloquialisms and expressions used in Mexico* (2004) que elaboró el norteamericano Dennis McKenna, en cuyas páginas ya aparecen entradas que contienen las acepciones precisas que se confieren a las palabras en las situaciones sociocomunicativas. Los numerales cardinales simples no son la excepción, aunque McKenna no incluye más que dos entradas de éstos: *tostón* y *ciego*: “Ciego (Tijuana) m, one hundred, a «C» note (\$100) stand usage: blind” (p. 51).

METODOLOGÍA

La recolección de una muestra de datos léxicos no puede ser exhaustiva, sino que debe ser *suficiente* en relación con los objetivos que se busca alcanzar (Franco 2016). En consecuencia, para ofrecer un panorama general de los tipos de juegos lingüísticos referidos a numerales cardinales y piezas numismáticas en el español actual de la Ciudad de México, su productividad, así como su estructura y sus mecanismos de formación, se ha reunido una muestra con una cantidad aceptable, adecuada y conveniente de datos. A ello conviene agregar que el corpus reunido es *suficiente* bajo el criterio de que cualquier nueva forma reemplazante no aportará ningún aspecto novedoso ni en términos teóricos ni en términos descriptivos (Franco 2016: 58).

Para hablar de un estado de lengua *actual* hemos recurrido al marco temporal del año 1989 al año 2020, debido a que los trabajos que se han consultado para la recolección de datos y el periodo de observación participante entran en esta segmentación cronológica. La variante del español que se analizará corresponde a lo que Lope Blanch ha denominado “el habla popular de la ciudad de México” (1976; 1989).

Para la conformación del corpus de datos léxicos en el que se basa este trabajo se tomaron en cuenta las siguientes decisiones metodológicas:

- *Documentación en obras de consulta lexicográfica.* Se procedió a la búsqueda de datos en las siguientes obras lexicográficas: el *Diccionario de la lengua española* (DLE), *Diccionario del español de México* (DEM), *Diccionario de mejicanismos* (DDM), *Dictionary of mexicanisms* (DOM), *Diccionario breve de mexicanismo* (DBM) y *Morra-lla del caló mexicano* (MCM).
- *Corpus léxicos.* Con el fin de conformar un corpus de sustitutos léxicos de base formal que resultara pertinente para los hablantes del español actual de la Ciudad de México, se realizó la revisión de seis diferentes corpus lingüísticos hispanistas y se recuperaron las posibles ocurrencias de cada una de estas piezas: el *Corpus sociolingüístico de la ciudad de México* (CSCM), el *Corpus diacrónico del español* (CORDE), el *Corpus de referencia del español actual* (CREA), el *Corpus del español mexicano contemporáneo* (CEMC), el *Corpus del español del siglo XXI* (CORPES XXI) y el *Corpus del español de Mark Davies* (CEMD).
- *Búsquedas bibliográficas.* Como parte de la búsqueda y revisión de fuentes secundarias, se consultaron trabajos previos relacionados con los juegos de palabras referidos a números y piezas numismáticas. El trabajo de Lope Blanch (1989) fue el más útil y concreto, y de él se ha recuperado una parte de los datos que conforman el corpus léxico en el que se basa este trabajo.
- *Observación participante en mercados y tianguis sobre ruedas.* Al ser lugares de compraventa e intercambio comercial, suponen situaciones que prototípicamente

emplean numerales. Los sitios observados se encuentran en las colonias aledañas a la ubicación actual de las instalaciones de la Escuela Nacional de Antropología e Historia, en la Alcaldía Tlalpan, en la Ciudad de México; y se eligieron mediante un muestreo por selección intencionada o muestreo de conveniencia (Casal y Mateu 2003: 5). Dicho proceso se llevó a cabo de abril de 2019 a septiembre del mismo año.

En total, fue posible recolectar un total de 62 formas alternas o sustitutivas, producto de los juegos de palabras referidos a numerales cardinales y piezas numismáticas.

Tabla 1. Corpus de juegos de palabras referidos a numerales cardinales y piezas numismáticas

<i>Unidad léxica base (sustituida)</i>	<i>Forma alterna (sustitutiva)</i>
Cero	Serafín.
Uno	uña, guantes.
Dos	duque, dulce, dedos, donas.
Tres	tripas, tripas de gato, trenzas, triste, triques.
Cuatro	cuajo, cuadros, cuacha, cuatezón, cuacos.
Cinco	manita, cinturas, circos, ciclos, ciros, Cristo, Cristóbal.
Seis	Sergio(s), sesos.
Siete	sienes, Ciénegas.
Ocho	ojos, Ochoa.
Nueve	narices, nuera.
Diez	Diego, Diéguez, (un) diente, dientes de burro, un diente de león.
Veinte	Benito, Beny, un ventilador.
Veinticinco	peseta, petra.
Cincuenta	tostón, tosti, tostada, ojo de gringa, manita, un Morelos.
Cien	ciego, siglo, cierre.
Doscientos	Sor Juana.
Quinientos	quiñón, quintoniles, quinto.
Mil	milpa, milanese, melocotón, Milkyway, milagro, milenio.
Un millón	un melón.

ANÁLISIS DE LOS DATOS

Existen diferentes procesos o mecanismos que los hablantes utilizan para la formación de los juegos de palabras y que abarcan desde el nivel fonológico de la lengua hasta la sintaxis. Palacios (2002: 114) sostiene que:

Los hablantes pueden elaborar sus juegos de palabras mediante la manipulación de los significantes o de los significados. Los recursos pueden ser de tipo fonológico, morfológico, sintáctico o semántico, sin ser excluyentes; así, es posible encontrar juegos muy complejos que utilizan, a la vez, varios de estos recursos.

La autora describe los juegos con el significante: “Entre los procedimientos que utiliza el hablante para elaborar sus juegos de palabras se encuentran algunos centrados en el significante, que se basan en alargamientos, acortamientos o en la sustitución de una palabra por otra con la que exista alguna semejanza fónica” (2002: 114). Es precisamente este último el que nos resulta relevante para este trabajo, mismo del que la autora postula lo siguiente: “El cambio puede consistir en reemplazar o conservar un fonema o una sílaba de una palabra para convertirla en otra con la que guarda alguna semejanza fónica” (2002: 121). Asimismo, añade: “También puede sustituirse una palabra por otra ya existente con la que se tiene alguna semejanza fónica –generalmente los fonemas iniciales– y con la que no se establece ningún tipo de asociación semántica” (2002: 124).

Según esta clasificación, las 62 formas sustitutivas de las que se compone el corpus se agrupan en dos grandes grupos. En el grupo (a), el juego de palabras consiste en alterar la forma del significante del numeral cardinal simple. Ahora bien, este grupo engloba cinco subcategorías referentes a la naturaleza de la forma resultante: *i*) sustantivos taxonómicos o de referencia anatómica, *ii*) sustantivos gastronómicos (referentes a productos alimenticios consumibles), *iii*) sustantivos antroponímicos, *iv*) anglicismos y *v*) otros (esta subcategoría es heterogénea y diversa). En cambio, en el grupo (b), el juego de palabras hace referencia a la pieza numismática y sus características: color del papel moneda, imagen, personaje histórico o sitio arqueológico que aparece en ella. Si bien el grupo (a) es más productivo y, por lo tanto, más amplio, las cinco subcategorías no se limitan únicamente a la descripción de sus elementos y son extensivas a ambos grupos.

En el primer grupo, el juego de palabras –*i.e.*, el proceso o mecanismo de sustitución– consiste en conservar el arranque o inicio de palabra de la base nominal sustituida –generalmente se conserva la primera sílaba– para lograr una coincidencia silábica con la pieza léxica sustitutiva. Este proceso es lo que Lope Blanch define de la siguiente manera:

Uno de los más sencillos y aun ingenuos procedimientos empleados en esos juegos lingüísticos consiste en substituir las palabras por otras de forma fonética similar, especialmente en lo que a sonidos iniciales respecta. No es preciso que entre la palabra base –la que se trata de reemplazar– y la sustitutiva exista alguna

relación conceptual; basta con que haya comunidad fonética en su sílaba o sílabas iniciales. Por lo general, la voz sustitutiva es más amplia, formalmente, que la palabra sustituida (1989: 223).

Quesada (1999) considera que en el dominio fonético hay cuatro tipos principales de juegos, dentro de los cuales el que denomina *alteración segmental* es el que resulta relevante para este trabajo. Sostiene que: “Las alteraciones segmentales son procedimientos posibilitados por semejanzas de sonidos en la cadena segmental; esas semejanzas precisamente hacen que al cambiarse el segmento respectivo se logre un efecto jocoso sin que se pierda el significado original” (1999:170).

A partir de este primer mecanismo se deriva la gran mayoría de las formas sustitutivas que conforman el corpus. Para cada numeral, consideramos que la productividad¹ es baja si tiene 1 o 2 formas reemplazantes, productividad media si registra entre 3 y 5, y alta si son 6 o más. Así pues, encontramos lo siguiente para cada numeral cardinal:

Cero. Se registra una sola entrada; tiene baja productividad, por lo que se reafirma la creencia de Lope Blanch (1989) respecto a que el *cero* es el concepto que menos derivaciones inspira a los hablantes. Amplía su postura con la consideración de que tal vez se deba a su mayor grado de abstracción o por su menor índice de ocurrencia en el habla. El proceso de sustitución antroponímica que se aprecia en *Serafín* (que reemplaza a *cero*) consiste en mantener la secuencia [Ser-], conformada con los fonemas fricativo alveolar + vocal media anterior + vibrante alveolar. La vocal media posterior /o/ es reemplazada por la vocal baja central + fricativa labiodental + vocal alta anterior y la consonante nasal alveolar para dar lugar a la formación del nominal antroponímico sustitutivo *Serafín*.

Uno. Se registra la aparición de dos elementos sustitutivos; también se aprecia una baja productividad. Encontramos un elemento perteneciente a la subcategoría *i*) de sustantivos taxonómicos o de referencia anatómica: *uña(s)*. Asimismo, se advierte la presencia de una pieza sustitutiva de la subcategoría *iv*): *guantes*. A propósito de la cual el mismo Lope Blanch (1989) considera que se deriva del anglicismo *one* [gwən], que finalmente se somete al proceso de alargamiento anteriormente mencionado para obtener el elemento sustitutivo y formalmente más amplio, *guantes*.

Dos. En este numeral cardinal simple se advierte la presencia de cuatro piezas sustitutivas, lo que supone una productividad media. Dos son pertenecientes a la subcategoría *iv*): *duques* –mismo que según Lope Blanch (1989) es uno de los más conocidos, principalmente entre gente del hampa– y *dulces*. Ambas piezas léxicas sustitutivas se forman mediante el proceso de alargamiento que busca una forma fonéticamente similar en los sonidos iniciales; en este caso, puesto que la sílaba CV, /du/, se toma como base para la derivación el anglicismo *two* [dú]: /dú/ > *du-ques*, *du-lces*.

¹ Por *productividad* se refiere al número de formas reemplazantes que los hablantes logran a partir de los numerales cardinales, ya que el corpus de datos léxicos abarca tanto la secuencia de los numerales que van del cero al diez –es decir, las formas simples no segmentables– como los correspondientes a los valores conferidos a las piezas numismáticas de circulación nacional.

Los dos elementos restantes, *dedos* y *donas*, pertenecen a las subcategorías *i)* y *ii)*, respectivamente. Es importante mencionar que *dedos* es el resultado de un proceso de alargamiento que, en vez de tomar como referencia fonética los sonidos iniciales, lo hace con los sonidos finales; es decir, si bien la forma sustitutiva resulta formalmente más amplia que la palabra sustituida, la concordancia fonética no se da en la sílaba inicial, sino en la final. Respecto a *donas*, encontramos que *dos* pierde el fonema fricativo alveolar, el cual es reemplazado por alargamiento por la secuencia /-nas/: /dos/ > *do-nas*.

Tres. Hallamos cinco diferentes piezas reemplazantes, por lo que su productividad es media. Dos pertenecen a la categoría *i)*: *tripas* y *trenzas*. Para el primero, Lope Blanch plantea que parece ser el más usual, “lexema que, por otro lado, se emplea también como sustituto de la forma pronominal *ti*: «Esto lo traigo para *tripas*»” (1989: 224). Asimismo, esta forma se deriva del anglicismo *three* [tri], el cual se alarga para obtener el elemento sustitutivo y formalmente más amplio *tripas*, el cual tiene la característica de pertenecer simultáneamente a dos subcategorías: *i)* y *iv)*. Además, se recupera el sintagma *tripas de gato*, que pertenece a la subcategoría *i)* y toma como base para el juego la forma resultante *tripas*. De igual modo, *triste* y *triques* son resultado del proceso de alargamiento ya mencionado, puesto que se toma como base el mismo anglicismo. Ambas unidades léxicas sustitutivas pertenecen simultáneamente a dos subcategorías: *iii)* y *iv)*, y *iv)* y *v)*, respectivamente. Respecto a *trenzas*, se mantiene casi íntegramente la forma sustituida *tres*; sólo se agrega la secuencia /-nza-/ entre la vocal media anterior /e/ y la fricativa alveolar /s/: /tres/ > *tre-nza-s*.

Cuatro. Se logra advertir la presencia de cinco elementos o formas sustitutivas, por lo que, en primera instancia, podría considerarse un numeral cardinal simple con productividad media. Sin embargo, las piezas léxicas sustitutas se recuperaron del trabajo de Lope Blanch, quien menciona que: “el más empleado de ellos es *cuajo(s)*, que en algunas ocasiones se usa en aliteración con *renacuajos(s)*: «¿Cuántos te has comido? –*Cuajos, renacuajos*». De empleo menos frecuente son *cuadros* y *cuacha* y muy esporádicamente –una sola documentación en cada caso– he recogido *cuatezón* y *cuacos*” (1989: 224). Las cinco unidades léxicas sustitutivas pertenecen a la subcategoría *v)*: todas son formalmente más amplias que la unidad léxica base y son resultado del proceso de formación de alargamiento ya mencionado; los cinco casos conservan la sílaba inicial /cua-/.

Cinco. Es uno de los más productivos de la serie de formas simples no segmentables. Se recuperaron siete formas sustitutivas, distribuidas en tres diferentes subcategorías: dos de la *i)*, dos pertenecientes a la *iii)* y tres de la *v)*. Para la primera, *cintura(s)* es, claramente, producto de un proceso de alargamiento que conserva la sílaba inicial /cin-/. En cambio, *manita* es producto de un proceso diferente y hasta ahora no mencionado que hace alusión al número de dedos que en condiciones normales tiene la mano humana, por lo que, por cuantificación, la extremidad superior humana equivale a cinco. En este punto resulta relevante puntualizar lo siguiente: “Cardinales: designan los nombres de los números naturales y ofrecen una cantidad exacta y concreta en relación a los seres u objetos a los que se refieren los sustantivos” (Martín y Pérez 2013: 342). Por tal razón, en este caso, la unidad léxica sustitutiva no guarda ninguna semejanza fónica con la palabra que reemplaza. Respecto a la subcategoría *iii)*, Lope Blanch menciona:

“*Cristo, cristal y Cristóbal*. Este último es resultado del clásico procedimiento ampliador a partir de *Cristo*” (1989: 224). Por último, las tres piezas léxicas reemplazantes pertenecientes a la subcategoría *v*) son *circos, ciclos* y *Ciro(s)*. Según Lope Blanch, podemos afirmar que este último es “–usado también por *sí*–, y además, con procedencia posiblemente germanesca” (1989: 224).

Seis. Tiene una productividad baja, puesto que se contabilizan únicamente dos unidades léxicas expandidas o sustitutivas, pertenecientes a dos subcategorías: *Sergio(s)* y *sesos*. Ambas son resultado del proceso de formación por alargamiento. La primera da como resultado un nominal antroponímico, mientras que en la segunda se conserva la secuencia CV /se/: /seis/ > *sesos*.

Siete. Para este numeral cardinal únicamente se han recuperado dos piezas léxicas sustitutivas que pertenecen a las subcategorías *i*) y *v*), respectivamente: *sienes* y *Ciénegas*. Ambas son producto del proceso de alargamiento que conserva la sílaba de inicio del numeral /sie-/ , la cual se toma como referencia para la semejanza fonética.

Ocho. Presenta una productividad baja, puesto que sólo se encuentran dos unidades léxicas reemplazantes, pertenecientes a dos diferentes categorías *i*) y *iii*), respectivamente: *ojos* y *Ochoa*. La primera conserva la vocal de inicio de palabra del numeral cardinal simple, mientras que la segunda recupera íntegramente la pieza léxica *ocho* y únicamente añade la vocal baja central /a/ para que la pieza reemplazante sea formalmente más amplia que la reemplazada.

Nueve. Encontramos una baja productividad para este numeral cardinal simple no segmentable, ya que se recuperan sólo dos unidades léxicas sustitutivas pertenecientes a las subcategorías *i*) y *iii*), respectivamente: *narices* y *nuera*. Para la primera, la única semejanza entre la unidad léxica base y la unidad expandida sustitutiva es la consonante nasal alveolar /n/. En cambio, *nuera* comparte la primera sílaba /nue-/ con la unidad léxica sustituida.

Diez. Se recuperan cinco formas reemplazantes para este numeral cardinal simple –lo que implica que tiene una productividad media–: dos pertenecen a la subcategoría *iii*) y tres a la *i*). Es de vital importancia puntualizar que estas tres formas reemplazantes son sintagmas nominales, por lo que la alternancia de formas se dará con una estructura más amplia y, a diferencia de todos los demás elementos analizados hasta ahora, no se limitará a cambiar una unidad léxica por otra.

Respecto a las dos primeras, Lope Blanch menciona que se forman según “el clásico procedimiento antroponímico, *Diego*, de uso común, con su derivado apelativo *Diéguez*, referidos frecuentemente a unidades monetarias: moneda de diez centavos o billete de diez pesos” (1989: 225). Si bien ambos referentes numismáticos mencionados por Lope Blanch no son ya de uso común y cotidiano, el billete de la familia C se encuentra, según Banxico, en proceso de retiro, por lo que aún conserva su poder liberatorio; es decir, vale la denominación que indica, pero por resolución del mismo Banco de México ha sido retirado de la circulación progresivamente a través de las sucursales bancarias. Esto significa que se pueden seguir utilizando para realizar transacciones comerciales y de cambio, contextos de uso por excelencia de los juegos de palabras aquí tratados, pero, cuando llegan a los bancos, son separados con el fin de no volver a entregarlos al pú-

blico. En consecuencia, la moneda sigue en circulación, pero raramente es usada en situaciones comerciales inmediatas y espontáneas, y el juego de palabras se adaptó al uso de la moneda perteneciente a la familia C –con un diámetro de 28.0 mm y un peso de 10.329 gramos–, misma que fue puesta en circulación a partir del 9 de octubre de 1997.

Este juego de palabras hace referencia tanto a la pieza numismática como al numeral de la serie que tiene un comportamiento de sustantivo. Emilio Alarcos menciona que “son sustantivos y se construyen con adyacentes igual que los sustantivos colectivos: *Un millón de pesetas, Dos billones de liras, igual que Una docena de huevos*” (1994: 121). Así, el proceso de sustitución antroponímica que se aprecia en *Diego*, en lugar de *diez*, mantiene la morfología de la palabra sustituida casi intacta y sólo reemplaza el fonema fricativo alveolar por la secuencia /-go/. Posteriormente se añade el artículo indefinido *un*: *un Diego de pepitas, un diego de limones, etcétera*.

Respecto a las tres formas restantes, se recurre a la formación de sintagmas para reemplazar a la pieza léxica base, por lo que ocurrirá la aparición de algún determinante, más específicamente el artículo indefinido *un* –como en *un diente*–, o del resto de la estructura de sintagmas más complejos –como el caso de *un diente de León* o *dientes de burro*.

Este proceso de formación es progresivo. Se inicia sometiendo el significante del numeral cardinal al proceso de alargamiento, al aprovechar la semejanza segmental de ambas piezas léxicas y mantiene el segmento coincidente /die-/: *diez* > *diente*. Posteriormente, se añade el artículo indefinido *un* para tener el sintagma reemplazante *un diente*. Después, esta forma resultante se amplía con el sintagma nominal *de León*. También se recupera el sintagma *dientes de burro*, el cual Lope Blanch menciona que “a veces se completa en el sintagma «dientes de burro», siguiendo un recurso habitual en el habla popular, según el cual el uso de un determinado lexema arrastra la aparición de algún determinante con el que suele ir complementado” (1989: 225).

Como puede notarse, encontramos cierta estabilidad en la secuencia de los numerales cardinales que van del cero al diez; es decir, las formas simples no segmentables. A partir de este punto, la serie abandona el orden secuencial ininterrumpido propio de los números naturales y se adscribe a los valores conferidos a las piezas numismáticas, que ahora serán también un referente para la realización de los juegos de palabras y que emplearán ambos procesos ya descritos. A diferencia del alargamiento, en este caso no hay sustitución de una pieza léxica por otra ni es necesaria la coincidencia o semejanza de sonidos en la cadena segmental: el numeral cardinal se reemplaza por sintagmas de diferente tipo –nominal, determinante– en clara alusión a las características de la pieza numismática correspondiente al numeral cardinal: color del papel moneda, imagen, personaje histórico o sitio arqueológico que aparece, etcétera.

Veinte. Para este numeral cardinal se recuperan tres formas reemplazantes, de las cuales dos se etiquetan bajo la categoría *iii*), dado que son sustantivos antroponímicos. El juego de palabras hace referencia a las características del billete azul de polímero de la familia F, concretamente, al motivo principal del anverso: la efigie de Benito Juárez. Es importante notar que los hablantes ignoran por completo la imagen de una vista panorámica de la zona arqueológica de Monte Albán que aparece como motivo principal

del reverso. Así, tenemos *un Benito* y su derivación *un Beni* –caso excepcional dado que la forma reemplazante en este caso es más corta–. Por lo demás, *un ventilador* es resultado del proceso de semejanza fonética.

Veinticinco. El juego de palabras de las dos unidades léxicas se refiere a la pieza numismática, que es una moneda de plata conmemorativa de los Juegos Olímpicos de México 68, denominada *peseta* y su derivación por proceso antroponímico, *Petra*.

Cincuenta. Se recuperan seis formas reemplazantes (productividad alta) distribuidas en cuatro subcategorías: dos en la categoría *i*) y *v*), una en la *ii*) y otra más en la *iii*). La primera es la forma ya lexicalizada *tostón*, que el *Diccionario del español de México* (2020) define como: “s m Moneda de cincuenta centavos o, en general, cincuenta unidades de algo: *pedir un tostón de dulces, a tostón el kilo*, «¿Ya cumpliste el *tostón*?»”. De ella se derivan *tosti* y *tostada*, ambas en clara referencia a la secuencia de sonidos de la forma base.

Los dos elementos de la subcategoría *i*) son *manita* y *ojo de gringa*. Respecto al primero podemos decir que sucede el mismo proceso descrito líneas arriba para *cinco*, con la diferencia de que cada dedo equivale a una decena y no a una unidad de lo cuantificado. En cambio, para *ojo de gringa* no hay una sustitución de una pieza léxica por otra ni es necesaria la coincidencia o semejanza de sonidos en la cadena segmental. En su lugar, el numeral cardinal se reemplaza por un sintagma nominal, en clara alusión a las características del billete, para hacer referencia a las características cromáticas del papel moneda de la pieza numismática con valor de cincuenta pesos mexicanos –billetes de la familia AA, emitidos por el Banco de México y fabricados por *American Bank Note Company* (Banxico).

Cien. Lope Blanch dice que “cien se transforma en *ciego* o en *siglo*” (1989: 225). La tercera forma, *cierre*, claramente es producto de lo que el mismo autor denomina como *el clásico proceso de alargamiento*. Así, tenemos tres elementos sustitutivos distribuidos en dos subcategorías: la primera en *iii*) y las dos restantes en *v*).

Doscientos. Aquí encontramos una productividad baja, con sólo una forma reemplazante, el sintagma nominal (*una*) *Sor Juana*. El juego verbal hace referencia a las características del billete verde de papel de algodón de la familia F, concretamente, al motivo principal que presenta el anverso: la efigie de la poetisa Juana Inés de Asbaje y Ramírez de Santillana, referida comúnmente sólo como sor Juana.

Quinientos. Con tres entradas, tiene una productividad media; dos formas reemplazantes pertenecen a la subcategoría *v*) y una más a la *ii*): *quiñón*, *quinto* y *quintoniles*, respectivamente. Las tres son resultado del proceso de alargamiento que conserva la sílaba inicial de la palabra base sustituida.

Mil. Para este numeral se recuperan seis unidades léxicas sustitutivas –tiene productividad alta–, tres de la subcategoría *v*) –*milagro milenio* y *milpa*– y otras tres de la *ii*) –*milanesa*, *melocotón* y *milkyway*–. Esta última tiene la característica de pertenecer simultáneamente a dos subcategorías –*ii*) y *iv*)–, debido a que es producto de un alargamiento que tiene como base la unidad léxica *mil*, al igual que las demás, pero emplea la coincidencia en la secuencia de fonemas entre la base sustituida y el anglicismo en cuestión.

Un millón. Alarcos Llorach afirma que “los numerales *millón*, *billón*, *trillón* son sustantivos y se construyen con adyacentes igual que los sustantivos colectivos: *Un millón*

de pesetas, Dos billones de liras, igual que Una docena de huevos, Dos treintenas de corredores” (1994: 121), por lo que la única forma reemplazante recuperada es *un melón*, de la subcategoría *ii*). En consecuencia, este numeral presenta una baja productividad.

CONCLUSIONES

En este trabajo hemos descrito y analizado algunas de las diferentes formas de denominación que tienen los numerales cardinales simples en el habla coloquial espontánea del español actual de la Ciudad de México; es decir, los tipos de juegos lingüísticos referidos a numerales cardinales y piezas numismáticas, fenómeno que sólo resulta apreciable dentro de la variante mencionada. Los juegos verbales encuentran su génesis en el carácter lúdico del uso de la lengua que ejercen los hablantes y, para su realización, no es necesario el establecimiento de una relación semántica entre la pieza léxica sustituida y la sustitutiva. Por lo tanto, son resultado de una actitud plenamente consiente por parte del hablante que deriva en la manipulación deliberada del código lingüístico para fines lúdicos y humorísticos, sólo apreciables en conversaciones espontáneas, en contextos de uso informales y que involucran la realización de transacciones comerciales y de cambio.

Se advierte la existencia de dos grandes grupos: uno que juega con los significantes de los numerales cardinales simples y otro que lo hace en referencia a la pieza numismática y sus características: color del papel moneda, imagen, personaje histórico o sitio arqueológico que aparece. El primero es más productivo y, por lo tanto, más amplio; las cinco subcategorías no se limitan únicamente a la descripción de sus elementos y son extensivas a ambos grupos. Dado que estas cinco subcategorías no son excluyentes entre sí, hay formas resultantes como *milkyway*, que tiene la característica de pertenecer simultáneamente a dos categorías.

Los hablantes del español actual de la Ciudad de México incorporan préstamos léxicos (anglicismos) como base léxica sustituida y hacen una adaptación fonológica, tal como lo harían con una unidad léxica propia del español para lograr la unidad léxica sustitutiva.

Hay formas reemplazantes como *dedos*, que son el resultado de un proceso de alargamiento que, en vez de tomar como referencia fonética los sonidos iniciales, como sucede en la mayoría de los casos, lo hace con los sonidos finales; es decir, si bien la forma sustitutiva también resulta formalmente más amplia que la palabra sustituida, la concordancia fonética no se da en la sílaba inicial, sino en la final.

A diferencia del alargamiento, se identifica otro proceso en el que no hay una sustitución de una pieza léxica por otra ni es necesaria la coincidencia o semejanza de sonidos en la cadena segmental, sino que el numeral cardinal se reemplaza por sintagmas y, como ya se ha mencionado, en clara alusión a las características de la pieza numismática correspondiente al numeral cardinal.

Si bien *tostón* es en sí mismo resultado de un juego de palabras, se ha lexicalizado a un grado tal que pareciera tener el mismo grado de susceptibilidad a la deformación mediante juegos de palabras que el resto de las piezas léxicas que conforman este corpus.

BIBLIOGRAFÍA

- ALARCOS LLORACH, Emilio. 1994. *Gramática de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe. Banco de México (Banxico). “Billetes y monedas”, en <<https://www.banxico.org.mx/>> [consultado en mayo de 2020].
- CASADO VELARDE, Manuel. 2015. *La innovación léxica en el español actual*. Madrid: Síntesis.
- DAVIES, Mark. 2018. Corpus del español: 5.5 billion words, NOW (2012-2019) (CEMD), en <<https://www.corpusdelespanol.org/now/>> [consultado en abril de 2020].
- Diccionario del español de México* (DEM). 2010. El Colegio de México, en <<http://dem.colmex.mx>> [consultado en abril de 2020].
- FLORES Y ESCALANTE, Jesús. 1994. *Morralla del caló mexicano* (MCM). México: Asociación Mexicana de Estudios Fonográficos.
- FRANCO TRUJILLO, Erik D. 2016. *El anglicismo en el español nacional de México*, tesis de doctorado. México: El Colegio de México.
- GADAMER, Hans G. 1998. *Verdad y método II*. Salamanca: Sígueme.
- GÓMEZ DE SILVA, Guido. 2001. *Diccionario breve de mexicanismos* (DBM). México: Fondo de Cultura Económica.
- LOPE BLANCH, Juan M. 1991. *Estudios sobre el español de México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- LOPE BLANCH, Juan M. 1989. “Un sistema de numeración festivo”, en *Estudios de lingüística hispanoamericana*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 223-225.
- LOPE BLANCH, Juan M. (ed.). 1995. *El habla popular de la República Mexicana: materiales para su estudio*. México: El Colegio de México.
- LOPE BLANCH, Juan M. (coord.). 1976. *El habla popular de la ciudad de México: materiales para su estudio*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- MARTÍN AIZPURU, Leyre y María E. PÉREZ VÁZQUEZ 2013. “Los numerales”, en Félix San Vicente (dir. y coord.), Hugo E. Lombardini, Felisa Bermejo y José J. Gómez (eds.). *Gramática de referencia de español para itálofonos*. Bologna: CLUEB, vol. 3, pp. 321-345.
- MARTÍN BUTRAGUEÑO, Pedro y Yolanda LASTRA (coords.). 2011-2015. *Corpus sociolingüístico de la ciudad de México* (CSCM). México: El Colegio de México.
- MCKENNA, Dennis. 2004. *Dictionary of mexicanisms, slang, colloquialisms and expressions used in Mexico* (DOM). Arizona: Adelfa Books.
- PALACIOS, Niktelol. 2002. *La interdicción lingüística en el habla de los adolescentes mexicanos*, tesis de licenciatura. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- QUESADA, Diego. 1999. “Algunos juegos de palabras en español: muestra y análisis estructural”, *Lexis* 23:167-180.
- Real Academia Española. *Corpus de referencia del español actual* (CREA), en <<http://www.rae.es>> [consultado en enero-marzo de 2020].
- Real Academia Española. *Corpus del español del siglo XXI* (CORPES XXI), en <<http://www.rae.es>> [consultado en abril de 2020].

- Real Academia Española. *Corpus diacrónico del español* (CORDE), en <<http://www.rae.es>> [consultado en marzo de 2020].
- Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española* (DLE), en <<http://www.dle.rae.es/diccionario>> [consultado en marzo de 2020].
- SANTAMARÍA, Francisco J. 2005 [1959]. *Diccionario de mejicanismos*, 7ª ed. México: Porrúa.
- Universidad Nacional Autónoma de México. *Corpus del español mexicano contemporáneo* (CEMC), en <<https://www.corpus.unam.mx/cemc>> [consultado en abril de 2020].

