

Juegos de palabras en el *Rudens* de Plauto

CARLOS DE MIGUEL MORA

Universidade de Aveiro

El presente estudio sobre los juegos de palabras en la comedia plautina podría haberse realizado sobre cualquier comedia. Es más, nos gustaría que sus conclusiones se pudieran hacer extensibles a toda la producción del Sarsinate. Se me podría preguntar entonces qué me indujo a escoger específicamente *Rudens* y no otra comedia para tratar el tema propuesto. Y quizá la única respuesta válida sería aquella que E. de Saint-Denis da para justificar su elección, también de la misma obra. Se ha llegado a decir de esta pieza que es, por su tema, seguramente la menos cómica de todas (con permiso de *Captivi* y *Trinummus*)¹. Pues bien, nada mejor para demostrar el humor plautino que analizarlo en alguna de esas obras que tradicionalmente han sido acusadas de falta de comicidad².

Justificada la elección de la obra sobre la que ejerceremos nuestra labor analizadora, el paso siguiente debería ser, en buena ley, explicar bajo qué prisma, a la luz de qué teoría lingüística o retórica examinaremos los juegos de palabras en las páginas que se siguen. Aquí suscribiremos las palabras de Màrius Serra³, a cuya obra tuve acceso después de haber comenzado el presente artículo, quien plasma exactamente los problemas con los que yo mismo me enfrenté, al decir: «...en general no debería de ser demasiado complicado integrar a los juegos de palabras en alguna teoría lingüística

¹ E. de Saint-Denis, *Essais sur le rire et le sourire des latins* (Paris 1965), 80: «Ici tout tend au mélodrame».

² Es lo que declara pretender hacer E. de Saint-Denis en el capítulo IV de la obra citada. Su estudio se centra en situaciones cómicas y no, como el nuestro, en juegos verbales, pero las conclusiones podrían ser las mismas: incluso en las obras tildadas de más serias el elemento cómico es constante.

³ Màrius Serra, *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario* (Barcelona 2001), 99.

determinada. Quizá lo peor sería escogerla». En cualquier caso, la solución que él sigue en su trabajo, una división de los juegos basada en los procedimientos, de marcada índole retórica, de combinación, adición, sustracción y multiplicación, no puede ser la misma que la mía, pues su libro, a pesar del título, más trata de los juegos *con* que de los juegos *de* palabras.

Desde un punto de vista filosófico, las teorías que han tratado de caracterizar el humor pueden dividirse en tres grupos: las de superioridad, las de descarga y las de la incongruencia⁴, cuyos principales abanderados serían, respectivamente, el filósofo Hobbes, Freud y Schopenhauer. Básicamente, las teorías de la superioridad argumentan que el humor se produce al manifestarse, en una broma, la condición superior o inferior de un individuo o grupo de individuos, reales o imaginarios, respecto a los otros seres humanos. Las teorías de la descarga ven el humor como un repentino alivio de la tensión interior, del exceso de energía acumulado por la represión. Por último, las teorías de la incongruencia analizan el humor como resultante de la constatación de lo ilógico, de lo absurdo o simplemente de lo contrario a lo esperado. Aquéllas que más producción teórica sobre el humor han originado son las primeras y las últimas, mientras que las teoría de la descarga apenas si han traspasado las fronteras del psicoanálisis.

Una de las teorías del humor más atractivas que se han generado en el marco de la superioridad es la de Charles R. Gruner⁵. Este autor fundamenta, a partir de teorías antropológicas como las del famoso Desmond Morris⁶, que todo humor sigue las premisas de cualquier juego: es necesario que haya un ganador y un perdedor; aunque no siempre sea fácil determinar quiénes son, encontrarlos permite comprender mejor el porqué de la situación humorística; y es necesario que la victoria se produzca de manera súbita. Según Gruner, si falla alguno de esos elementos el humor pierde fuerza⁷. Sin embargo, a pesar de lo atractivo de sus teorías, en determinados análisis no parece demasiado convincente, por mucho que interprete las nociones de “victoria” y “derrota”

⁴ Cf. M. A. Torres Sánchez, *Estudio pragmático del humor verbal* (Cádiz 1999) 10. En su introducción, la autora da un breve pero claro repaso a las principales teorías desde esta triple perspectiva.

⁵ *The Game of Humor: A Comprehensive Theory of Why We Laugh* (New Brunswick 1997).

⁶ *The Naked Ape* (New York 1967).

⁷ Op. cit., 9.

desde una perspectiva muy amplia. Por otro lado, incluso creyendo en esta teoría, se muestra muy poco práctica para el análisis lingüístico o incluso contextual, porque determinar quién gana y quién pierde en una situación humorística no supone analizar totalmente los mecanismos cómicos que han hecho disparar el humor y, en su caso, la risa.

En cuanto a las teorías basadas en la incongruencia, tienen un soporte teórico más fuerte. No obstante, la aplicación práctica de estos presupuestos teóricos no siempre se muestra efectiva, como demostraron Arthur C. Graesser, Debra L. Long y Jeffery S. Mio⁸. Estos tres investigadores del Departamento de Psicología de la Universidad de Memphis publicaron los resultados de un experimento por encuesta realizado sobre una población de 100 estudiantes universitarios. De su trabajo se deduce que, en la práctica, la sorpresa no es tan determinante como se ha pensado hasta ahora. De cualquier modo, como los propios autores reconocen, sus resultados no son definitivos, pues otros tipos de humor (y no sólo chistes, como ellos escogieron) podría dar lugar a otros efectos. La población sobre la que se realizó el estudio, añadiría yo, no es suficientemente diversificada.

Desde una perspectiva estrictamente lingüística, por otra parte, se puede decir que las teorías que han tratado el humor se pueden agrupar en dos grandes bloques, correspondientes a las que obedecen a un modelo del código y las que siguen el modelo inferencial⁹. Las primeras contemplan la comunicación como una codificación y descodificación de mensajes y la segunda como una aportación de indicios que el oyente tiene que interpretar para, junto con el contexto, inferir las intenciones del hablante. La mayor parte de las teorías, tanto basadas en un modelo como en otro, considera el discurso humorístico como una desviación del discurso normal.

Ante una variedad tan abrumadora de teoría diferentes el principal problema, como dije, es decidir sobre qué presupuestos clasificar y analizar los juegos verbales plautinos. La solución adoptada, criticable tal vez por su indefinición, fue la siguiente: se realizará una clasificación propia de los juegos verbales, y dentro de cada tipo se seguirá, para su análisis, los siguientes presupuestos: el mejor modelo parece ser el inferencial bajo la óptica de la

⁸ «What are the cognitive and conceptual components of humorous text?», *Poetics* 18 (1989) 143-163.

⁹ Sigo la división establecida por M. A. Torres Sánchez, op. cit. 24.

pragmática lingüística, siguiendo una filosofía basada en la incongruencia o sorpresa, considerando siempre el discurso humorístico como siendo en esencia el mismo que el discurso normal o “serio”.

1. Juegos de palabras “sin humor”.

Los juegos de palabras plautinos más básicos se basan en la repetición. Lo que tradicionalmente se ha designado como figuras de estilo y se ha clasificado desde la retórica como aliteraciones, poliptotos, figuras etimológicas, paranomasias y homofonías, no son estrictamente más que juegos verbales que no tendrían sentido si no fuera por el marco en que se producen, la comedia. A decir verdad, creo firmemente que la definición de estos juegos debería aproximarlos más a los trabalenguas infantiles que a las figuras estilísticas, pues más que la belleza artística se busca el reto de la agilidad del aparato fonador, y la gracia auditiva. Sin duda, algunas insistencias en guturales sordas¹⁰ o en bilabiales nasales¹¹ no merecen el calificativo de aliteraciones si por tal entendemos un efecto agradable al oído, ni de onomatopeyas porque no reproducen o evocan realidad extralingüística alguna; se trataría de puras cacofonías si se tratase de un discurso “serio”. Sólo el contexto cómico justifica plenamente la utilización de estos juegos en la frontera de lo pronunciable y de lo entendible. No merece la pena que nos detengamos en dar más ejemplos de las llamadas aliteraciones, constantes en cualquier comedia del Sarsinate.

Del mismo modo encontramos un elevado número de poliptotos:

- v. 10: *Is nos per gentis aliud alia disparat,*
- v. 13: *Qui falsas litis falsis testimoniis*
- v. 19: *iterum ille eam rem iudicatam iudicat;*
- v. 109: *qui oratione nos hic occupatos ocupes.*
- v. 216: *Haec, parentes mei, haud scitis miseri me nunc miseram esse ita uti sum.*

de figuras etimológicas:

- v. 2: *Eius sum ciuis ciuite caelitum.*

¹⁰ Cf. *Rud.* 440 y 510: *Cur tu operam grauari mihi quam ciuis ciui commodat? / Perii, animo male fit. Contine, quaeso, caput.* Los ejemplos están tomados de la edición de Les Belles Lettres, A. Ernout, *Plaute, Comédies VI* (Paris 1972). Dado que todos los ejemplos están extraídos de *Rudens*, a partir de ahora sólo serán citados con el respectivo número de verso, según la edición de Ernout.

¹¹ Cf. 686: *Mihi mortis, metus membra occupat. Edepol diem hunc acerbum!*

Juegos de palabras en el *Rudens* de Plauto

- v. 20: *Maiore multa multat quam litem auferunt.*
- v. 277: *miseriarumque te ambarum uti misereat,*
- v. 300: *Cibus captamus e mari. Si euentus non euenit*
- v. 401: *At ego etiam, qui sperauerint spem decepisse multos.*

de paranomasias:

- vv. 6-7: *Noctu sum in caelo clarus atque inter deos,
inter mortalis ambulo interdus.*
- v. 27: *quam qui scelestust inueniet ueniam sibi.*
- v. 102: *nam nunc perlucet ea quam cribrum crebrius.*
- vv. 152-3: **DAE.** *Confracta nauis in mari est illis.*
SC. *Ita est.*
At hercle nobis uilla in terra et tegulae.
- v. 305: *Nunc Venerem hanc ueneremur bonam, ut nos lepide adiuerit hodie.*

de homofonías:

- v. 399: *Vt eam intro consolerque eam, ne sic se excruciet animi.*
- vv. 518-9: **LA.** *Quin tu hinc eis a me in maxumam malam crucem?*
CH. *Eas: easque res agebam commodum.*

En realidad, todos estos recursos se basan en la búsqueda del mismo efecto, el juego de palabras o, tal vez sería mejor decir en este caso, con palabras, sin buscar ningún tipo de comicidad accesoria (es decir, sin buscar la sorpresa que viene de una incongruencia). En realidad, los hemos calificado como juegos de palabras “sin humor” porque muchos investigadores dan por supuesto que la ausencia del equívoco verbal (aquello que los anglófonos llamas *pun*) conlleva automáticamente la falta del componente humorístico. Sin embargo, no es así. Una frase como “un libro libre de erratas” puede no resultar gracioso de manera aislada, pero una constante avalancha de términos semejantes crea indudablemente un clima de humor. La base de ese humor está, creo yo, en el efecto sorpresa sobre lo esperable, aunque no sea incongruente o ilógico, pues en una comunicación “normal” se evitarían tales coincidencias fonéticas o semánticas. Sin embargo, reservaremos la explicación teórica de cómo funciona ese efecto sorpresa para más adelante, al tratar otro tipo de juegos de palabras, aquellos que incluyen equívocos.

Aún dentro del mismo grupo de juegos podríamos incluir las repeticiones en eco. Se dan varios casos durante la obra en que las palabras de un personaje son retomadas casi sin alteración por otro, o bien casos más

llamativos en que la misma palabra es reiterada hasta la saciedad. Sin pretender ser exhaustivo, los casos más flagrantes de este lenguaje-eco son los siguientes:

- vv. 229-35: **PA.** *Quoianam uox mihi prope hic sonat?*
AM. *Pertimui! Quis hic loquitur prope?*
PA. *Spes bona, obsecro, subuenta mihi!*
Eximes ex hoc miseram metu?
AM. *Certo uox muliebris auris tetigit meas:*
PA. *Mulier est, muliebris uox mi ad auris uenit.*
Num Ampelisca obsecrost?
AM. *Ten, Palaestra, audio?*
- vv. 431-2: **SC.** *Quind nunc uis?*
AM. *Sapienti ornatus quid uelim indicium facit.*
SC. *Meus quoque hic sapienti ornatus quid uelim indicium facit.*
- vv. 438 y 440: **AM.** *Cur tu aquam grauare, amabo, quam hostis hosti commodat?*
SC. *Cur tu operam grauare mihi quam ciuis ciui commodat?*
- vv. 1210-26: **TR.** *Vbi ubi erit, tamen inuestigabo et mecum ad te adducam simul Plesidippum.*
DAE. *Eloquere ut haec res optigit de filia.*
Eum roga, ut relinquat alias res et huc ueniat.
TR. *Licet.*
DAE. *Dicito daturum meam illi filiam uxorem...*
TR. *Licet.*
DAE. *Et patrem eius me nouisse et mihi esse cognatum.*
TR. *Licet.*
DAE. *Sed propera.*
TR. *Licet.*
DAE. *Iam hic fac sit, cena ut curetur.*
TR. *Licet.*
DAE. *Omnian licet?*
TR. *Licet. Sed scin quid est quod te uolo?*
Quod promisisti ut memineris, hodie ut liber sim.
DAE. *Licet.*
TR. *Fac ut exores Plesidippum, ut me manu emittat...*
DAE. *Licet.*
TR. *Et tua filia facito oret: facile exorabit.*
DAE. *Licet.*
TR. *Atque ut mi Ampelisca nubat, ubi ego sim liber...*
DAE. *Licet.*

Juegos de palabras en el *Rudens* de Plauto

TR. *Atque ut gratum mi beneficium factis experiar.*

DAE. *Licet.*

TR. *Omnian licet?*

DAE. *Licet: tibi rursus refero gratiam.*

Sed propera ire in urbem actutum, et recipe te huc rursus.

TR. *Licet.*

Iam hic erro; tu interibi adorna ceterum quod opust.

DAE. *Licet.*

Hercules istum infelicet cum sua licentia;

Ita meas repleuit auris. Quidquid memorabam, licet.

vv. 1265-80: **PL.** *Iterum mihi istaec omnia itera, mi anime, mi Trachalio,
mi liberte, mi patrone potius, immo mi pater:
repperit patrem Palaestra suom atque matrem?*

TR. *Repperit.*

PL. *Et popularis est?*

TR. *Opino.*

PL. *Et nuptura est mihi?*

TR. *Suspikor.*

PL. *Censen, hodie despondebit eam mihi, quaeso?*

TR. *Censeo.*

PL. *Quid, patri etiam gratulabor, cum illam inuenit?*

TR. *Censeo.*

PL. *Quid matri eius?*

TR. *Censeo.*

PL. *Quid ergo censes?*

TR. *Quod rogas,*

censeo.

PL. *Dic ergo quanti censes?*

TR. *Egone? Censeo.*

PL. *Adsum equidem, ne censionem semper facias.*

TR. *Censeo.*

PL. *Quid si curram?*

TR. *Censeo.*

PL. *An sic potius placide?*

TR. *Censeo.*

PL. *Etiamne eam adueniens salutem?*

TR. *Censeo.*

PL. *Etiam patrem?*

TR. *Censeo.*

PL. *Post eius matrem?*

TR. *Censeo.*

PL. *Quid postea?*

Etiamne adueniens complectar eius patrem?

TR. *Non censeo.*

PL. *Quid, matrem?*

TR. *Non censeo.*

PL. *Quid eampse illam?*

TR. *Non censeo.*

PL. *Perii, dilectum dimisit; nunc non censet, cum uolo.*

TR. *Sanus non es; sequere.*

PL. *Duc me, mi patrone, quo libet.*¹²

Dejando aparte los casos en que estas repeticiones se combinan con equívocos verbales (*puns*)¹³, no cabe duda de que por sí solas ya se vuelven humorísticas, resultado, como dije, de la sorpresa causada por lo inesperado. Claro que es cierto que, en un análisis semiótico del chiste basado en criterios estructuralistas, un autor de prestigio como Milner¹⁴ distingue tres tipos de humor verbal caracterizados por la inversión, repetición e interferencia de series (renombradas como humor paradigmático, sintagmático y paragramático). Así, se podría decir, según su teoría, que el humor de los ejemplos que acabamos de exponer ha de ser calificado como sintagmático, pues se consigue por medio de la simple repetición de elementos. Sin embargo, me permito discrepar de los puntos de vista de este autor, ya que la repetición sintagmática es siempre simultáneamente una desviación paradigmática (y no únicamente en los casos de humor paragramático de interferencia de series, como Milner postula) desde el momento en que la aparición de un elemento repetido es una posibilidad — y una posibilidad de baja frecuencia y por tanto sorprendente — de realización por parte del hablante, siendo otras posibilidades más “normales” la utilización de variantes no repetitivas o la simple ausencia. Como por ejemplo la expresión “injusta injusticia” es sólo una variante (por lo tanto elección paradigmática) de “inicua injusticia”, “perversa injusticia” o “injusticia”. De esto se deduce que es la sorpresa de lo inesperado lo que crea el humor en estas situaciones.

¹² Según E. Fraenkel, *Elementi Plautini in Plauto* (Firenze 1960), tanto el diálogo en eco de Palestra y Ampelisca como esta última escena en que se repite *censeo* son aportaciones plautinas que no se encontraban en el original de Dífilo (cf. 217-8 y 285, n. 2).

¹³ Como en este último caso, en que *censeo* se utiliza en su doble sentido, como término del lenguaje cotidiano y como término jurídico conectado a la actividad del censor.

¹⁴ G. B. Milner, «*Homo Ridens: Toward a Semiotic Theory of Humour and Laughter*», *Semiotica* 5 (1972) 1-30.

2. Equívocos verbales.

Comenzaremos esta sección estableciendo como premisa previa que seguiremos los presupuestos de la teoría de la pertinencia, dentro del modelo inferencial. Nuestro análisis se fundamentará en los siguientes postulados teóricos:

1º. — La comunicación no se basa exclusivamente en lo que se dice, sino en lo que se implica. Parece evidente que, si seguimos el razonamiento de H. P. Grice¹⁵, nuestra comprensión de la comunicación plautina está muy por debajo de lo idóneo, porque no tenemos capacidad para interpretar las mismas implicaturas que los oyentes para los que estaban dirigidas originalmente las piezas. Las implicaturas convencionales que el autor pretende emitir fallan al no poseer nosotros las mismas competencias lingüísticas que los espectadores de época de Plauto. Las no convencionales fallan aún más, tanto si atendemos a las conversacionales como a las no conversacionales. En el segundo caso de manera más flagrante, debido a nuestra incapacidad para reproducir mentalmente todo el contexto social, moral e incluso estético, pero también las conversacionales, porque éstas se basan en la combinación de tres tipos de elementos, (1) la información del enunciado, (2) el contexto y la situación de emisión y (3) los principios conversacionales. Y si bien podemos confiar en que los principios conversacionales sean de carácter universal, está claro que nuestro conocimiento de los elementos (1) y (2) es deficitario. Así pues, algunos juegos de palabras nos pasarán desapercibidos y sólo seremos capaces de explicar los otros recurriendo a una exégesis interpretativa que intente, en la medida de lo posible, recuperar la inferencia que extraía el oyente para el que están pensadas las obras.

2º. — La comunicación puede implicar varios mensajes distintos. De todos ellos, la mente selecciona aquél o aquéllos que aportan una información que resulte pertinente. Esto significa que, en el acto de comunicar, el mero hecho de reclamar la atención del oyente genera unas expectativas de pertinencia. Es decir, que sólo el mensaje que satisfaga esas expectativas será tenido en consideración por el oyente. La decisión sobre qué información resulta pertinente en un mensaje viene condicionada por las máximas de la

¹⁵ «Logic and Conversation», en P. Cole y J. L. Morgan (eds.), *Syntax and Semantics, vol. III: Speech Acts* (New York 1975) 41-58.

pertinencia, que podemos resumir con las palabras de Berbeira Gardón¹⁶: “(1) a mayores efectos contextuales, mayor pertinencia y (2) a menor esfuerzo de procesamiento empleado para obtener dichos efectos, mayor pertinencia”. El discurso humorístico se fundamenta en la ruptura de las expectativas creadas por el principio de pertinencia. Es decir, las máximas de la pertinencia llevan al oyente a interpretar una serie de implicaturas en el mensaje que son decepcionadas en el fin, obligándolo así a *reinterpretar retroactivamente* las palabras del hablante bajo el prisma de un nuevo mensaje que inicialmente estaba débilmente implicado porque en principio no parecía pertinente. Así, se produce la sorpresa porque el mensaje teóricamente más fuertemente implicado no es el verdadero mensaje. Sin embargo, las máximas de la pertinencia no son quebradas en el fin, pues el nuevo mensaje es el que en realidad aporta con el menor esfuerzo más efectos contextuales, que pueden ser no meramente informativos, sino estéticos, placenteros, de refuerzo de lazos sociales, etc.

3º. — El hecho de que el discurso humorístico rompa las expectativas creadas no contradice el principio de cooperación de Grice ni las máximas conversacionales que este autor expone como directoras de este principio comunicativo¹⁷. Cuando parece que el hablante oculta alguna información o da informaciones que son conscientemente ambiguas no está intentando no ser cooperante, sino que *retrasa* determinada información que al final del fragmento humorístico será revelada, si no explícitamente sí a través de implicaturas, por lo que se restablecerá el principio de cooperación. Lo único que se da en el discurso humorístico, así pues, es una ficticia quiebra de la máxima “sea ordenado”; digo ficticia porque la ordenación final es la mejor posible para crear humor, es decir, para ser óptimamente pertinente,

¹⁶ J. L. Berbeira Gardón, «El contexto: su naturaleza y su papel en el proceso de interpretación de enunciados», *Pragmalingüística* 2 (1994) 9-36, maxime 29-32.

¹⁷ Las máximas conversacionales de Grice son sintetizadas por M. A. Torres Sánchez, op. cit., 68, de la siguiente manera: «*Máximas de cantidad*: 1. Haga que su contribución sea todo lo informativa que se requiera. 2. No haga su contribución más informativa de lo requerido. *Máximas de cualidad*: 1. No diga algo que sea falso. 2. No diga algo de lo que no tenga suficientes pruebas. *Máxima de relación*: 1. Sea relevante. *Máximas de modalidad*: 1. Evite las expresiones oscuras. 2. Evite la ambigüedad. 3. Sea breve. 4. Sea ordenado. Dando por supuesto que todo hablante respeta estas máximas en su comunicación, el oyente, en su proceso interpretativo, puede eliminar aquellos posibles sentidos de los enunciados que no sean compatibles con todas y cada una de estas máximas».

consiguiendo los mayores efectos contextuales (placer, potenciación de relaciones sociales, crítica encubierta, etc.) con el menor esfuerzo.

4°. — El hecho de que haya una decepción final de las expectativas iniciales, o una incongruencia, no garantiza el efecto humorístico. Para que tal se dé nos parece que debe existir una sorpresa súbita (en el sentido que explica Gruner en su libro, lo que nos parece una de sus mejores aportaciones) y el oyente debe ser capaz de inferir la implicatura de que el hablante no está hablando desde su punto de vista, sino desde el punto de vista de “alguien” que podría decir lo que él dijo¹⁸. Se trata del concepto de lenguaje ecoico que se aplica perfectamente a las ironías, pero que también permite una buena comprensión de otros tipos de humor verbal.

5°. — En el caso de las comedias, el estudio del humor verbal se complica porque existen dos niveles de análisis: un primero en que un personaje se dirige a otro realizando un juego de palabras o una ironía, y un segundo en que el autor de la obra se dirige al espectador. Dentro de este doble eje se producen varios cruces: el objetivo es que el espectador siempre infiera el sentido humorístico, pero esto se puede producir mediante un juego verbal del que bien ninguno de los personajes es consciente, bien sólo uno es consciente o bien los dos (o más) son conscientes. Cuando un personaje pronuncia una broma intencional, el autor proyecta un punto de vista sobre ese personaje que, simultáneamente, también proyecta un punto de vista sobre una hipotética persona que hablase así.

Con estas premisas como base de trabajo, analizaremos algunos ejemplos de equívocos verbales en el *Rudens*, según las siguientes categorías:

2.1. Invención de palabras

Se trata de una forma muy sincrética de humor, dado que es muy breve el tiempo durante el cual el espectador es “engañado” para inferir un mensaje teóricamente pertinente. Al final de la pronunciación de la palabra, que provoca extrañamiento porque su significado escapa a la competencia lingüística del espectador, éste llega inmediatamente a la conclusión de que el

¹⁸ Es una aportación fundamental de H. Yamaguchi, «How to pull strings with words. Deceptive violations in the garden-path joke», *Journal of Pragmatics* 12 (1988) 323-337, que permite aproximar cualquier discurso humorístico con la ironía, y que parte de las premisas de la teoría uso-mención.

único mensaje pertinente está en un sentido humorístico. La descomposición de la palabra lleva a la clave, cuando se utilizan morfemas existentes en la lengua. Sin embargo, puede suceder que la invención se haga a partir de un falso análisis de la palabra, en cuyo caso puede ser necesario que el autor explicita la formación. En estas situaciones, la existencia de una clave que permita reinterpretar retroactivamente el mensaje aproxima estos equívocos verbales a los acertijos¹⁹. Veamos algún ejemplo:

1. Tracalión encuentra al coro de pescadores y se acerca para preguntarles si han visto a su amo o al lenón. Les saluda de la siguiente manera:

v. 310: **TR.** *Saluete, fures maritimi, conchitae atque hamiotae,*

TRACALIÓN: *¡Salud, ladrones del mar, mejillonenses y anzuelinos*²⁰,

Tenemos aquí un ejemplo de invención de palabras con morfemas ya existentes, el sufijo *-ta* que permite la creación de gentilicios “a la griega”, siendo éstos muy apropiados para pescadores. No nos detendremos más en la explicación de cómo funciona este tipo de humor, suficientemente clara en la exposición teórica.

2. Cuando Ampelisca va a pedir agua a casa de Démones, es recibida por el esclavo Esceparnión, que la encuentra muy hermosa:

vv. 421-3: **SC.** *Pro di immortales! Veneris effigia haec quidem est.*

Vt in ocellis hilaritudo est; heia, corpus cuius modi!

Subuolturium – illud quidem “subaquilum” uolui dicere.

ESCEPARNIÓN: *¡Oh, dioses inmortales! ¡Si es el vivo retrato de Venus!
¡Qué alegría en sus ojitos! ¡Y vaya cuerpo que tiene! Tan cobreadito... quiero decir, tan bronceadito.*

En este ejemplo tenemos la otra situación: una palabra construida por medio de un falso análisis de otra existente: *subaquilus* no tiene nada que ver con *aquila* y por tanto no se trata de un doble sentido, sino de la formación inventada de una palabra. Como no se puede llegar fácilmente al chiste a través

¹⁹ Para un análisis, desde el punto de vista semántico estructuralista, del acertijo y su posible aplicación al estudio del chiste, vide R. Johnson, «The Semantic Structure of the Joke and Riddle: Theoretical Positioning», *Semiotica* 14 (1975) 142-174.

²⁰ Esta traducción y las siguientes están tomadas de la obra de J. Román Bravo, *Plauto. Comedias (2 vols.)* (Madrid 1995).

de *subuolturium* (de *uultur*, “buitre”) el juego es casi un acertijo y el autor se ve obligado a revelar explícitamente la clave que permitirá desvendar la gracia.

3. Tracalión sale del templo de Venus buscando ayuda y encuentra a Démones, pero sus excesivos preliminares sólo causan enojo del viejo, que lo ve suplicar por sus rodillas y por sus cosechas, ante lo cual responde:

vv. 635-8: **DAE.** *At ego te per crura et talos tegumque obtestor tuom,
ut tibi ulmeam uberem esse speras uirgidemiam
et tibi euenturam hoc anno uberem messem mali,
ut mihi istuc dicas negoti quid sit, quod tumultues.*

DÉMONES: *Pues yo te conjuro por tus piernas, por tus talones y por tu espalda, si esperas obtener una abundante vendimia de varas y recolectar este año azotes en abundancia, a que me digas por qué estás armando este alboroto.*

En este caso la clave para interpretar *uirgidemia* como un compuesto de *uirga*, (“bastón”) analógico a *uindemia*, se encuentra en las implicaturas conversacionales, es decir, en el contexto inmediato, por las recurrentes menciones a cosechas.

2.2. Dobles sentidos

Aunque menos que la invención de palabras, el doble sentido también es una forma muy sincrética de humor. El oyente se encuentra en disposición de inferir un significado específico que parece el más pertinente y, en cuestión de fracciones de segundo, se encuentra con otra implicatura que en principio era menos obvia. Tomemos los siguientes ejemplos:

1. Esceparnión, al inicio de la obra, se encuentra preparando la argamasa para reparar la vivienda de su amo, que ha quedado damnificada después de la tormenta. Parece claro que los espectadores sólo deben ver un esclavo trabajando en la preparación de algo, sin saber exactamente qué es. Su frase aclara lo que está haciendo:

v. 96: **SC.** *Si sapiam, hoc quod me mactat concinnem lutum*

ESCEPARNIÓN (sin ver a Pleusidipo): *Mejor haría yo en preparar esta argamasa que acaba conmigo.*

A pesar de que, efectivamente, ése es el sentido final del texto, me parece que el espectador puede identificar un juego de palabras a partir de la proximidad fonética entre *laetus*, *luctus* y *lutum*. Teniendo en cuenta la información previa que los oyentes conocen sobre el poco amor al trabajo que

tienen los esclavos de comedia y el contexto situacional (Esceparnión puede estar haciendo aspavientos indicativos de la excesiva dureza de su labor o, al contrario, mostrando una risa sardónica), y considerando la competencia lingüística de los espectadores, acostumbrados a la frecuente utilización de *concinno* con doble acusativo con el sentido de “transformar en”, podemos imaginar al público siguiendo la frase “si tuviera buen juicio, esto que me mata lo volvería yo...”. La implicación lógica que se sigue es *laetum*, es decir, que lo juicioso es tomarse el trabajo con alegría. Sin embargo, el final es fonéticamente parecido pero no igual, y aunque también suena como “esto que me mata lo convertiría yo en luto”, el verdadero remate obliga a la reinterpretación retroactiva de la frase: la última palabra, *lutum*, es el complemento directo, y el deíctico, en fuerte hipérbaton, simplemente determinaba ese sustantivo²¹. La frase se vuelve banal en su significación, pero la sorpresa por las expectativas frustradas provoca el humor²².

2. El siguiente ejemplo es muy inseguro. En un texto humorístico como una comedia, la máxima pertinencia está, como he tenido ocasión de mencionar varias veces, en la creación de muchos efectos contextuales, de manera que la inferencia más obviamente pertinente, aunque se genere con poco esfuerzo interpretativo, suele no ser la verdadera. La débil pertinencia de la interpretación literal del siguiente fragmento me hace sospechar en un juego de palabras que se nos escapa por no disponer de las mismas implicaturas no conversacionales que los espectadores de la comedia plautina. Démones pide a Plesidipo que diga lo que quiere, pues le va a escuchar a pesar de estar ocupado. Esceparnión corta:

vv. 122-3: *SC. Quin tu in paludem is exsicasque harundinem
qui pertegamus uillam, dum sudumst?*

ESCEPARNIÓN (a Pleusidipo): *¿Por qué no vas mejor a la laguna y cortas
cañas para que cubramos la casa, mientras hace buen tiempo?*

²¹ Me parece que, a pesar de la diferente medida de las vocales y de las sílabas (*lūctus* y *lūtum*), un hablante latino podría darse cuenta de que la proximidad fonética permitía el juego de palabras. A la extrañeza por la medida diferente de la esperada seguiría la reinterpretación de las palabras anteriores.

²² Este ejemplo conecta el juego por doble sentido con los ἀπροσδόκητα, que serán tratados en el capítulo siguiente.

Aunque imposible de demostrar, creo que existe algún equívoco verbal en *exsicas* y *sudum*. Las dos palabras se refieren a la idea de “seco” y la oposición seco / mojado es una constante de *Rudens*. Al menos cinco personajes salen mojados a escena (Ampelisca, Palestra, Lábrax, Cármides y Gripo) sin contar el coro de pescadores, y los comentarios sobre agua, baños, abluciones, y lo contrario, son tan constantes que cuesta no pensar en un clima de humor favorecido por la obsesión por un concepto. Así, si no se trata de un equívoco verbal, sí ha de ser por lo menos un guiño del autor sobre una idea que se repetirá hasta la saciedad.

3. Como apoyo a esta teoría, veamos otro ejemplo de claros juegos de palabras sobre el mismo campo semántico. Cármides suplica a Esceparnión que le deje un lugar donde dormir y le preste ropas secas:

vv. 573-80: **CH.** *At uides me, ornatus ut sim uestimentis uuidis.*

*Recipe me in tectum, da mihi uestimenti aliquid aridi,
dum arescunt mea; in aliquo tibi gratiam referam loco.*

SC. *Tegillum eccillud mihi unum: id aret; id si uis, dabo.*

Eodem amictus, eodem tectus esse soleo, si pluit.

Tu istaec mihi dato; exarescent faxo.

CH. *Eho, an te paenitet,*

in mari quod elauì, ni hic in terra iterum eluam?

SC. *Eluas tu an exunguare, ciccum non interduim.*

CÁRMIDES: *¿No ves qué empapada tengo la ropa? Acógeme en tu casa, dame alguna ropa seca, mientras se seca la mía. En otra ocasión te devolveré el favor.*

ESCEPARNIÓN (señalando una capa de junco que está a secar colgada de una cuerda): *Mira, aquella capa de junco es lo único que tengo. Está seca. Si quieres te la daré. Me sirve de abrigo y me sirve también de protección contra la lluvia. Tú dame tus vestidos. Yo me encargaré de secarlos.*

CÁRMIDES: *Oye, ¿es que te parece que me dejó poco limpio el mar, que quieres limpiarme tú la ropa aquí en tierra?*

ESCEPARNIÓN: *Que estés tú sucio o limpio, me importa un bledo.*

Por la reacción de Cármides, está claro que también aquí *exaresco* tiene un doble sentido. Aunque no alcancemos a verlo porque nos falta la competencia lingüística, parece evidente que debe de tener algo que ver con el mismo juego de dobles sentidos que se origina con *eluor* (“ser lavado” y “ser robado”) y con *exunguor* (“ungirse” y “arruinarse comprando perfumes”). En

cualquier caso, la insistencia jocosa en ese juego seco / mojado apoya lo dicho anteriormente²³.

4. Un ejemplo de un juego de palabras que creo que existe en el texto latino, aunque algunos me podrán acusar de querer ver más de lo que hay, es el siguiente, en la crítica de Esceparnión a Pleusidipo por buscar un almuerzo en el templo de Venus:

vv. 145-6: **SC.** *Cererem te meliust quam Venerem sectarier:*

Amori haec curat, tritico curat Ceres.

PL. *Deludificauit me ille homo indignis modis.*

ESCEPARNIÓN: *Y mejor te sería adorar a Ceres que a Venus, pues del amor se encarga esta última pero del trigo es Ceres la que se encarga.*

PLEUSIDIPO (aparte): *Se ha burlado de mí ese individuo de la forma más indigna.*

Merece la pena transcribir uno de los comentarios que ha generado este fragmento: «Sceparnio's explanation of his own witticism falls very flat. Perhaps Plautus had translated the previous line exactly from Diphilus, and feared that the Roman audience might not see the point. Or perhaps there is a special string in *tritico*: that if Pleusidippus were not greedy, he would have been content with bread or porridge at home, instead of hoping for a meat meal at a temple»²⁴. He aquí un buen ejemplo de la arrogancia de los investigadores modernos, que optan por una explicación basada en la ingenuidad plautina o en la incapacidad de su público antes que reconocer las limitaciones del análisis moderno, hecho con tantas lagunas en cuanto a las implicaturas del discurso. La respuesta de Pleusidipo (*deludificauit me*) es demasiado fuerte para pensar en el pueril juego de las divinidades. Posiblemente haya un equívoco verbal escondido en las palabras del esclavo que no alcanzamos a ver. Pero si se me permite conjeturar, querría recomponer la situación en escena para aproximarnos más al verdadero sentido de las palabras de Esceparnión. Lo que el espectador de época de Plauto ve en el escenario son tres personajes que hablan (Pleusidipo, Esceparnión y Démones) y tres personajes mudos, tres

²³ Una prueba más se encuentra en la expresión "*arido argento*" del verso 724. Lábrax habla de "dinero seco" por su súbita aversión a todo lo que esté mojado. Por ello, no podemos aceptar el comentario de H. C. Fay, *Plautus, Rudens. Edited with Introduction, Notes and Vocabulary* (London 1993³), 144, de que el adjetivo «is chosen almost at random».

²⁴ H. C. Fay, op. cit., 116-117.

esclavos que acompañan a Pleusidipo con armas en las manos²⁵. Esto induce seriamente a pensar que lo que el esclavo quiere decir como significado secundario oculto, a través del juego de palabras, es que Ceres se ocupa del *triticum*; suponiendo algo de competencia lingüística en griego a los espectadores de Plauto, lo que creo que se puede llegar a admitir, puede ser que el Sarsinate estuviera jugando con las palabras, refiriéndose a τρι-τύκος “que tiene tres picos”. Apoyaría esta teoría el hecho de que Plauto utilice en esta obra varios compuestos con *tri-*, como *triobolus*, que sólo aparece en *Poenulus* (3 veces), *Rudens* (4 veces) y *Bacchides* (1 vez), o *trifurcifer* que sólo se encuentra en *Aulularia* y *Rudens*.

5. En el comienzo del segundo acto hace su entrada un coro de pescadores, vestigio seguramente de las intervenciones corales que marcaban el cambio de acto en la comedia griega. En su graciosa descripción de la vida miserable que llevan introducen el siguiente comentario:

vv. 300-2: *PI. Si euentus non euenit
neque quicquam captum est piscium, salsi lautique pure
domum redimus clanculum, dormimus incenati.*

PESCADORES: *Si no tenemos suerte, y no pescamos nada, salados, lavados y limpios volvemos a casa a escondidas y nos acostamos sin haber cenado.*

El contexto del discurso y el conocimiento previo que el público tiene sobre la vida de los pescadores y las condiciones del mar hacen que infiera un significado literal de las palabras *salsi lautique*. Es natural que al salir de pesca una persona vuelva en esas condiciones, salado y mojado. Ahora bien, débilmente implicada pero ya latente se encuentra otra interpretación, porque el oyente sabe que, se pesque o no se pesque, se volverá en las mismas condiciones. La quiebra de una de las máximas de cantidad (se está dando más información de la necesaria, pues no merece la pena decir que así se vuelve *cuando no se pesca*, dado que ése será el estado de los pescadores cualquiera que sea su fortuna) prepara para una posible interpretación diferente. La mención *incenati* al final del fragmento hace disparar el sentido oculto que viene ahora a la superficie: los adjetivos *salsus* y *lautus* son calificativos que

²⁵ Cf. v. 315: *Qui tris <secum homines> duceret chlamydatus cum machaeris*. Refiramos que *machaera* en Plauto, según el diccionario de Lewis and Short, puede significar simplemente “arma”.

normalmente se aplican a la comida (“bien condimentada” y “exquisita”) con lo que el significado se hace fuertemente irónico, obligando al espectador a volver atrás y considerar otras inferencias hasta ahora dejadas de lado²⁶.

6. Continuos juegos de doble sentido se encuentran en el ejemplo siguiente, cuando Ampelisca cuenta a Tracalión el naufragio y la previsible muerte del lenón:

vv. 358-64:

TR. *Oh Neptune lepide, salve!*

*Nec te aleator nullus est sapientior. Profecto
nimis lepide iecisti bolum: periurum perdidisti.
Sed nunc ubi est leno Labrax?*

AM. *Periit potando, opinor.*

Neptunus magnis poculis hac nocte eum inuitavit.

TR. *Credo hercle anancaeo datum quod biberet. Vt ego amo te,
mea Ampelisca! Vt dulcis est! Vt mulsa dicta dicis!*

TRACALIÓN: *¡Oh, gracioso Neptuno, salud! No hay tahúr tan hábil como tú. Has hecho una bonita jugada. Has perdido a un perjuro. Pero, ¿dónde está ahora el lenón Lábrax?*

AMPELISCA: *Murió de borrachera, supongo. Neptuno lo ha invitado anoche a beber unas buenas copas.*

TRACALIÓN: *Seguro, por Hércules, que le obligaron a beberse una cuba entera. ¡Cómo te quiero, Ampelisca mía! ¡Qué dulce eres! Tus palabras son como la miel.*

No insistiremos más en los mecanismos que provocan la interpretación retroactiva. En este caso concreto, *aleator* puede sorprender aplicado a Neptuno. El humor viene cuando la anfibología de *bolus* (“caída”, que puede ser “tirada en el juego de dados”, o “lanzamiento de la red para pescar”, o bien, si Fay²⁷ tiene razón, “acto de saltar por la borda en un naufragio”) nos hace comprender bajo qué punto de vista Neptuno puede ser un tahúr. Curiosamente, acto seguido se da otro juego formalmente inverso, aunque los mecanismos específicos son idénticos. Ampelisca comienza con la anfibología

²⁶ Obsérvese que éste sería un ejemplo excelente para justificar la teoría de los *guiones* de R. C. Schank, «Conceptual Dependency: a Theory of Natural Language Understanding», *Cognitive Psychology* 3 (1972) 552-631. Por economía psicológica, el oyente va siguiendo el discurso aplicando una serie de “guiones” (*scripts*) semánticos; es decir, no va a buscar los significados a un “diccionario mental” del acervo total de sus conocimientos, sino que se restringe, por ahorro de esfuerzo, a estos “guiones” de los asuntos que se estén tratando. El final le hace saber que aplicó unos “guiones” errados, y al reinterpretar todo el pasaje con otros “guiones” surge el humor.

²⁷ Op. cit., 127.

“*potando*” (“bebiendo agua” o “bebiendo vino”)²⁸. Está claro que el contexto parece ofrecer como más pertinente, en principio, la primera inferencia. Sólo después, con la mención de “*poculis*” e “*inuitauit*” vemos que la inferencia principal debe ser la segunda, la más débilmente implicada por el contexto, pues es la que ofrece mayores efectos contextuales. Tracalión se encarga de mantener la significación ambigua con la mención de “*anancaeo*”, que se suele interpretar como el nombre de una vasija de gran capacidad, pero que simultáneamente en griego (ἀνανγκαῖος) significa “obligatorio”.

7. Otro juego de palabras con el doble sentido de la palabra *salsus* (cf. ejemplo 4) se da cuando Lábrax y su compinche Cármides salen empapados del mar y se enzarzan en una serie de recriminaciones mutuas. El lenón acusa al otro de haber provocado su desgracia y su chapuzón:

vv. 516-7: **CH.** *Bonam est quod habeas gratiam merito mihi,
qui te ex insulso salsum feci opera mea.*

CÁRMIDES: *Pues debías estarme muy agradecido, porque gracias a mí te
has vuelto de insulso salado.*

La gracia, como se puede ver claramente, está en la valoración positiva de estas consecuencias negativas a partir de las dobles significaciones de los adjetivos: *salsus* = “salado” y “gracioso”; *insulsu* = “sin sal” y “soso, sin gracia”. Casi no es necesario explicar que el extrañamiento por el aparentemente poco comunicativo enunciado (la valoración positiva no parece pertinente a juzgar por el contexto y los conocimientos del auditorio) se resuelve por el equívoco verbal, que permite una inferencia positiva, esta sí de acuerdo con el enunciado anterior.

Abreviaremos otros ejemplos que se pueden aducir, pues la manera de analizar el humor será siempre idéntica, apuntando apenas cuál es el doble sentido en que se basan.

8. Ejemplos en que el contexto parece indicar claramente que existen juegos de palabras, pero que se nos escapan y sólo podemos conjeturar son, por ejemplo, la mención a las *conchae* el v. 704 (¿referencia a los genitales femeninos?) y al *columbar* del v. 888 (¿tipo de cepo para mantener prisionero?).

²⁸ El mismo equívoco verbal con *potare* se ve en el verso 587.

9. Gripo y Tracalión discuten por el baúl que el primero sacó del mar con su red y que afirma ser ahora de su propiedad. Argumenta Gripo que, puesto que los peces que pesca ya son suyos, todo lo que saca del mar suyo es también. Pero Tracalión replica:

v. 986: **TR.** *Immo hercle haud est, siquidem quod uas excepistis.*

GR. *Philosophe.*

TRACALIÓN: *No, no lo es, por Hércules, si lo que sacas es un mueble.*

GRIPO: *¡Filósofo!*

El retorcido razonamiento de Tracalión se fundamenta en la polisemia de *excipio*, que tanto puede significar “extraer” (“si lo que sacaste es un mueble”) como “exceptuar” (“si fue un mueble lo que tú mismo exceptuaste”). Por otro lado, intuyo, aunque difícilmente se pueda demostrar, la inclusión de un sentido obsceno a través de la mención a *uas* (término muy utilizado para designar los genitales masculinos, por ejemplo en los *Priapea*) que se extendería en los versos sucesivos y que permitiría interpretar los siguientes comentarios sobre el “pez baúl” (*piscis uidulus*) desde una perspectiva obscena²⁹. La complejidad del argumento de Tracalión, con la junción de varios significados, permite comprender el comentario despectivo de Gripo.

10. En un momento de la discusión sobre la pesca del baúl exclama Tracalión:

v. 990: **TR.** *Et uitorem et piscatorem te esse, impure, postulas.*

TRACALIÓN: *¿O es que pretendes, bellaco, ser a la vez pescador y trenzador de cestos?*

Me parece que *uitorem* (“trenzador de mimbre”) puede sonar perfectamente a *uictorem* en pronunciación descuidada (la escansión sería idéntica), por lo que Tracalión estaría simultáneamente a insinuar “pretendes ser vencedor y pescador”. Para ver la ironía de esta afirmación basta con comprobar la pobre imagen que se da de la suerte de este oficio cuando aparece el coro de pescadores.

²⁹ De ser así, el diálogo intrascendente sobre ese pez hipotético, y las menciones a los colores y a la exposición en el foro tendría una significación mucho más humorística de lo que imaginamos. No sería de extrañar, porque Plauto no desperdicia las oportunidades que se le presentan para divertir a los espectadores con *excursus* obscenos.

2. 3. Ἀπροσδόκητα

El mecanismo que funciona en el ἀπροσδόκητον es básicamente el mismo que en los otros tipos de equívocos verbales. Simplemente se puede destacar como diferencia que en estos casos no se produce la sorpresa por un equívoco basado en la semejanza fonética, sino por la desviación de un cliché lingüístico. De hecho, la implicatura errada en estos casos es mucho más fuerte y la correcta mucho más débil por encontramos ante expresiones hechas. La expectativa del oyente se ve frustrada de la manera más brusca porque la pertinencia dirige hacia un fin de frase en el que se produzca el menor esfuerzo, y ése sin duda es el cliché, que exige el mínimo desgaste interpretativo. Sin embargo, el final es otro y la evidencia del enunciado impide considerar pertinente el mensaje que se adivinaba, por lo que se impone inferir lo ineludible en virtud de las máximas de cualidad. El choque es muy brusco, y el humor se hace efectivo por la reinterpretación retroactiva del enunciado. Comprobemos lo dicho en los siguientes ejemplos:

1. Démones y Pleusidipo hablan en presencia del insolente esclavo Esceparnión. En un momento de la conversación Démones afirma que ya tuvo una hija que perdió, pero nunca hijos varones:

vv.107-8: **DAE.** *Virile sexus numquam ullum habui.*

PL. *At di dabunt...*

SC. *Tibi quidem hercle, quisquis es, magnum malum,*

DÉMONES: *Hijo varón nunca tuve ninguno.*

PLEUSIDIPO: *Pero los dioses te darán...*

ESCEPARNIÓN: *A ti sí que te darán, por Hércules, seas quien seas, un buen castigo.*

La situación, las normas de buena educación imperantes entre dos ciudadanos que tan cortésmente se habían saludado, todo lleva al espectador a pensar que el final lógico de la frase sería “*At di dabunt tibi filios*”. El esclavo aprovecha para terminar la frase con un final inesperado, tanto por el término agresivo *malum* como por el referente de *tibi*.

2. Cuando Tracalión saluda a los pescadores que encuentra pronuncia las siguientes palabras:

vv. 310-1: **TR.** *Saluete, fures maritimi, conchitae atque hamiotae, famelica hominum natio! Quid agitis? Vt peritis?*

TRACALIÓN: *¡Salud, ladrones del mar, mejillonenses y anzuelinos, raza de hambrientos! ¿Cómo estáis? ¿Cómo morís?*

A pesar de que la implicatura más lógica del discurso apuntaba para un final “*Vt ualetis?*”, en el contexto situacional ya existían indicios, aunque débilmente implicados, que dirigían el mensaje hacia esta solución final. Es decir, por un lado los clichés de saludo (“*Saluete*” y “*Quid agitis?*”) implicaban fuertemente el final “*Vt ualetis?*”, pero la miserable vida de los pescadores, cantada en el fragmento anterior, y la socarrona aproximación de Tracalión (cf. capítulo 2.1.) implican también, aunque de forma más débil, este otro final. Así, la sorpresa obliga a una reinterpretación, pero que sigue siendo pertinente, de hecho mucho más pertinente. Si no fuera pertinente en absoluto, si hubiera terminado con una frase totalmente incongruente, la sorpresa sería mayor, pero no sería humorístico, simplemente no habría comunicación.

3. Lábrax inquiere a Esceparnión para averiguar si las dos mujeres de que le habla son sus esclavas:

vv. 565-6: LA. Nempe meae?

SC. Nempe necio istuc.

LA. Qua sunt facie?

SC. Scitula.

Vel ego amare utramuis possum, si probe adpotus siem.

LÁBRAX: *Son las mías, ¿verdad?*

ESCEPARNIÓN: *La verdad es que no lo sé.*

LÁBRAX: *¿Y qué aspecto tienen?*

ESCEPARNIÓN: *Muy atractivo. No me importaría a mí hacer el amor con cualquiera de las dos si estuviera bien borracho.*

La escena de conquista entre Esceparnión y Ampelisca dejó muy claro a los espectadores el carácter lascivo del esclavo, y también que considera especialmente hermosa a Ampelisca. Por lo tanto, el final de frase que la implicatura más fuerte permite augurar es cualquiera menos el que realmente se produce. El choque genera la reinterpretación humorística.

Una vez que se ha comprendido el mecanismo que funciona en estos juegos para desencadenar la comicidad, añadiremos algunos ejemplos de manera rápida.

4. Tracalión discute con Lábrax y argumenta que si se inspecciona la espalda de éste, se encontrarán las marcas de los latigazos:

Juegos de palabras en el *Rudens* de Plauto

vv. 755-8: **TR.** *Postea aspicio meum, quando ego tuum inspectauero; ni erit tam sincerum, ut quiuvis dicat ampullarius optimum esse opere faciundo corium et sincerissimum, quid causae est quin uirgis te usque ad saturitatem sauciem?*

TRACALIÓN: *Después, cuando hayas inspeccionado la tuya, mira la mía. Si no está tan limpia, que cualquier botero podría decir que es un cuerpo perfecto para trabajar y carente de mancha alguna, ¿te parece bien que... te flagele con el látigo, hasta que me harte?*

Se esperaría al final un castigo referido a sí propio, en caso de no darse las condiciones que él mismo propone.

5. Los lorarios de Démones vigilan a Lábrax para que no escape. Éste intenta conseguir de ellos algún margen de maniobra:

vv. 830-4: **LA.** *Sed uobis dico: heus uos! Num molestiaest me adire ad illas proprius?*

LO. *Nihil – nobis quidem.*

LA. *Numquid molestum mihi erit?*

LO. *Nihil, si caueris.*

LA. *Quid est quod caueam?*

LO. *Em, a crasso infortunio.*

LA. *Quaeso hercle abire ut liceat.*

LO. *Abeas, si uelis.*

LÁBRAX: *Pero, ¿eh, vosotros, escuchadme! ¿Hay algún inconveniente en que me acerque un poco a ellas?*

LORARIO: *Ninguno... para nosotros.*

LÁBRAX: *¿Y habrá alguno para mí?*

LORARIO: *Ninguno, si tienes cuidado.*

LÁBRAX: *¿De qué he de tener cuidado?*

LORARIO (levantando su bastón): *¡Mira! De llevar un buen mazazo.*

LÁBRAX: *Os pido, por favor, que me dejéis marchar.*

LORARIO (irónicamente): *Vete, si quieres.*

Aunque la puntuación de la traducción no siempre lo refleje, pienso que la escena debe ser representada dejando una pausa no sólo entre “*Nihil*” y “*nobis quidem*”, sino también entre “*Nihil*” y “*si caueris*” y entre “*Abeas*” y “*si uelis*”.

6. Cármides decide ir a asistir a Lábrax en el juicio que se va a instaurar contra éste:

vv. 890-1: **CH.** *Verum tamen ibo, ei aduocatus ut siem, siqui mea opera citius... addici potest.*

CÁRMIDES: Pero, de todas formas, iré a asistirlo en el juicio, a ver si gracias a mi ayuda puede ser... condenado más rápidamente.

Se esperaría, ya que será *aduocatus*, una actitud de defensa. Pero el final contrario, aunque menos esperado, ya está apuntado por el enfrentamiento anterior entre los dos canallas.

2.4. Interpretaciones abusivas.

En el caso de las interpretaciones abusivas se produce, como mecanismo del humor, una deliberada elección por una implicatura débil, es decir, un interlocutor opta por ignorar las normas de la pertinencia. Para aclarar el concepto pensemos en el ejemplo siguiente: tras una breve discusión en un restaurante, entre dos amigos que suelen almorzar juntos con frecuencia, sobre quién paga la cuenta, uno de ellos se impone alegando que ese día la idea fue suya; el otro dice medio riendo “eres tonto”, a lo que el primero pregunta “¿por qué?”, y el segundo concluye “no lo sé, quizá sea una cuestión genética”. Ante la pregunta “¿por qué?”, el segundo interlocutor debe pasar de manera inconsciente por los pasos siguientes: 1. Mi amigo me ha preguntado las causas de algo. 2. Debo deducir que realmente desea saber alguna cosa (principio de cooperación). 3. Su pregunta ha de referirse a mi afirmación anterior (información contextual). 4. Como somos amigos hace tiempo y nunca nos hemos faltado al respeto, sabe que mi afirmación no era sincera (conocimientos compartidos). 5. Además, aunque lo pensase, nunca creería que yo pudiera contestar a esa cuestión, pues no soy psiquiatra ni fisiólogo ni experto en inteligencia humana (quebraría así el principio de cooperación, al preguntar una cosa sin el objetivo de obtener una respuesta). 6. Por lo tanto, su pregunta no estaba dirigida al contenido proposicional de mi frase (inferencia). 7. Con frecuencia se utiliza la frase “eres tonto” entre amigos con un sentido de crítica leve a los excesos en la demostración de la amistad (conocimientos lingüísticos). 8. Por lo tanto, sólo puede estar preguntando qué razones me llevan a pronunciar esa frase. Después de este razonamiento, obviamente casi automático, el oyente elige, por cuestiones de pertinencia, inferir este último significado de la escueta frase de su interlocutor, ya que es la que supone mayores efectos comunicativos en menor esfuerzo (otros significados no supondrían una verdadera comunicación). Responder como si el “¿por qué?” se refiriera al contenido proposicional de la frase (“¿Por qué soy tonto?” en lugar

de “¿Por qué dices que soy tonto?”) supone, así pues, inferir el mensaje menos pertinente. Sin embargo, al provocar humor se restablece la pertinencia, al menos, tomando la conversación en su totalidad, pues se consiguen efectos que de otra manera no se conseguirían. Esto es aún más patente en el caso de la comedia, pues la interpretación es realizada por un personaje sobre lo dicho por otro, por lo que la pertinencia intraliteraria puede no ser satisfecha *a priori*, pero desde luego lo es la extraliteraria, ya que el espectador, desde fuera, ve el choque producido entre la expectativa más evidente y la que realmente se produce.

Un caso extremo de estas interpretaciones abusivas se da en los clichés. En las frases hechas ni siquiera se ha de pasar por las fases del proceso comunicativo que acabo de mencionar, dado que expresiones como “¿tienes hora?” o “3.000” (en la caja de un supermercado) son directamente asumidas como peticiones y no como preguntas o informaciones del valor de un producto. Algunos ejemplos en el *Rudens* son los siguientes:

1. Tras varias interrupciones por parte de Esceparnión, Démones inquiere a Pleusidipo sobre sus intenciones:

v. 118: *DAE. Quid opust, adulescens?*

PL. Istic infortunium,

DÉMONES (a Pleusidipo): *¿Qué deseas, joven?*

PLEUSIDIPO: Un buen castigo para este maldito,

La situación (un joven que se aproxima a hablar con un anciano que no conoce) y, una vez más, las normas de cortesía que el público sabe que imperan en las relaciones entre hombres libres, imponen inferir, a través de los mecanismos de pertinencia que he explicado, que Démones realiza una pregunta sobre los motivos que llevaron al joven a acercarse a él. El choque entre la inferencia lógica y la respuesta de Pleusidipo, que finge interpretar o interpreta realmente la pregunta como dirigida a sus deseos actuales (“¿qué sería necesario ahora, qué convendría, qué te hace falta?”) provoca esa sorpresa de la incongruencia y esa reinterpretación de la pregunta que lleva al chiste.

2. Pleusidipo responde a Démones diciéndole lo que busca:

vv. 125-6: *PL. Ecquem tu hic hominem crispum, incanum uideris, malum, periurum, palpatores...*

DAE. Plurimos.

PLEUSIDIPO: *¿Has visto tú por aquí a un individuo de pelo rizado y canoso, un canalla, un perjuero, un camelista...?*

DÉMONES: *A muchísimos.*

Sin necesidad de insistir más en los mecanismos que llevan a reconocer el verdadero significado de la pregunta, resulta evidente (por lo que sabemos de la situación) que lo que inquiere Pleusidipo es si Démones ha visto a *determinado individuo*, es decir, que el objetivo real de su pregunta es saber si por allí pasó una persona en concreto, y no se interesa en absoluto por el hecho en sí de que Démones haya visto una persona cualquiera con esas características. En este caso, a la interpretación abusiva habría que añadir el juego escénico de pérdida de la ilusión dramática si entendiéramos que en la representación Démones pronunciaba esta palabra (*plurimos*) mirando a los espectadores.

3. Esceparnión comenta jocosamente, al ver a dos hombres empapados que salen del mar hacia la playa:

vv. 149-51:

SC. *Vi mea opinio est,*

propter uiam illi sunt uocati ad prandium.

DAE. *Qui?*

SC. *Quia post cenam, credo, lauerunt heri.*

ESCEPARNIÓN: *En mi opinión, han sido invitados a un banquete de despedida.*

DÉMONES: *¿Por qué?*

ESCEPARNIÓN: *Porque me da la impresión de que se bañaron ayer, después de cenar.*

Esceparnión realiza un comentario a modo de acertijo. Teniendo en cuenta la oscuridad del comentario, la inferencia lógica es que Démones le inquiere sobre las razones que le llevan a realizar ese comentario, *todo* el comentario. El esclavo se está refiriendo al sacrificio que se realizaba antes de los viajes y al baño ritual que se realizaba antes de todo sacrificio. Como los viajes se solían realizar por la mañana temprano, lo natural era ejecutar el ritual del baño antes de la cena del día anterior. Román Bravo se pregunta en nota de pie de página por qué Esceparnión dice explícitamente *heri*. Creo que el contexto en que se desarrolla el diálogo puede explicar un poco esta aparente incongruencia. Lo que se esperaría sería “*uocati ad cenam*”, pero en ese caso aún no se habrían bañado, porque la escena se desarrolla por la mañana y falta mucho para la cena. Esceparnión, atento a que la expresión normal no tendría

sentido y pretendiendo jugar con el almuerzo que Pleusidipo ha perdido, cambia lo esperado por “*uocati ad prandium*”. Démones no entiende la compleja broma de su esclavo y le pide aclaraciones, pero éste finge entender que la pregunta es únicamente sobre “*ad prandium*” y justifica el haber mudado lo lógico: ha de ser un almuerzo de despedida, y no una cena, porque a estas alturas del día ya están lavados, de manera que sólo se puede deducir que se bañaron *post cenam* y no *ante cenam* como sería natural, por lo tanto el día anterior al banquete. Por otro lado, quizá tengamos también aquí un juego de ruptura de la ilusión dramática, como en el ejemplo anterior, si admitiéramos que *post cēnam* puede ser entendido en una pronunciación descuidada como *post scaenam*, es decir, que simultáneamente estaría bromeando con el hecho de que parece que se bañaron “detrás del escenario”, dado que la acción del baño es narrada y nunca se llega a ver.

4. Palestra y Ampelisca han llegado a la playa después del naufragio. Están empapadas y no se ven una a la otra, pero se oyen. Guiándose por la voz, van al encuentro una de la otra.

v. 238: **AM.** *Dic ubi es?*

PA. *Pol ego nunc in malis plurimis*

AMPELISCA: *Dime, ¿dónde estás?*

PALESTRA: *Por Pólux, hundida en la desgracia.*

No es necesario extendernos en el comentario de esta interpretación abusiva. Todo el contexto sugiere que la pregunta formulada con *ubi* es estrictamente local y no conceptual. El fingimiento de Palestra provoca la gracia (por pequeña que ésta sea en este caso) pues el oyente se ve obligado a considerar una inferencia inicialmente poco implicada.

5. Tracalión encuentra a Ampelisca, después de las desgracias de ésta, y la saluda:

v. 337: **TR.** *Quid agis tu?*

AM. *Aetatem haud malam male.*

TRACALIÓN: *¿Cómo estás?*

AMPELISCA: *Mal, aunque ningún mal he hecho.*

Dejando aparte el juego etimológico, tenemos aquí un ejemplo claro de cliché lingüístico interpretado en su sentido literal. “*Quid agis?*” es una expresión vacía de significado, una mera fórmula de saludo. La inferencia que

directamente puede asumir cualquier hablante latino es que el que la pronuncia sólo desea establecer un contacto de cortesía. Por el contrario, Ampelisca interpreta el verbo en su sentido literal, lo que le permite utilizarlo elípticamente en la respuesta “*ago aetatem haud malam male*”, es decir, “paso mal mi juventud”.

Como hemos podido comprobar, cualquier obra plautina, incluso una como *Rudens* acusada de ser, por su argumento, demasiado “seria”, presenta un riquísimo abanico de humor verbal conseguido mediante los juegos de palabras. No hemos analizado, ni mucho menos, todos los juegos que se encuentran en la obra. Tampoco nos hemos adentrado en el comentario de otros recursos verbales tan ricos como la ironía, las metáforas audaces, los símiles sorprendentes, los acertijos. Apenas se trataba de dar una muestra del talento creador del Sarsinate. Por otro lado, un segundo objetivo, que esperamos haber satisfecho, era demostrar que ni las nuevas teorías lingüísticas están concebidas exclusivamente para lenguas vivas ni las lenguas clásicas se deben estudiar siempre con metodología clásica. La retórica antigua puede no ser suficiente para dar cuenta de las posibilidades interpretativas de los textos latinos y griegos. La aplicación del estructuralismo, del generativismo, de la semiótica, de la lingüística cognitiva o de la pragmática lingüística, por ejemplo, puede dar buenos resultados en el análisis de textos antiguos. No olvidemos que la lengua que allí está puede estar ahora muerta, como algunos dicen despectivamente, pero estaba bien viva cuando los textos fueron escritos, y por tanto debe ser estudiada como una lengua viva.

Juegos de palabras en el *Rudens* de Plauto

* * * * *

Resumo: O objectivo do presente trabalho é duplo: por um lado, demonstrar que, mesmo nas obras consideradas de argumento mais “sério”, o Sarsinate sempre conseguiu impregnar as suas comédias dos mais hilariantes recursos cómicos, especificamente os baseados no humor verbal; por outro, mostrar uma nova perspectiva de análise, exemplificando de maneira prática que é possível estudar as obras clássicas desde os pressupostos das mais modernas teorias de pragmática linguística. Para a consecução dos ditos objectivos, o autor estabelece as premissas teóricas pelas quais se regerá a sua análise (dentro do modelo inferencial, as teorias da pertinência e o humor como consequência da resolução surpreendente de dois implicaturas contraditórias, que obriga a uma reinterpretação retroactiva do enunciado), e, a partir destas, propõe uma divisão dos jogos de palavras e um estudo destes no *Rudens* de Plauto. Graças a este método de análise descobre eventuais jogos de palavras até agora não considerados como tais no texto plautino.

Palavras-chave: Plauto; *Rudens*; *palliata*; teatro latino; literatura latina; jogos de palavras; linguística pragmática; análise linguística.

Abstract: The aim of this study is twofold: on the one hand, it intends to show that, even in works considered as being of more serious content, the Sarsinate has always succeeded in resorting to the most hilarious comic devices, specifically those based on verbal humour; on the other hand, it attempts to provide an overview of the subject from a fresh standpoint, by giving a practical testimony that it is possible to study Classical texts by taking into account the most recent theories in linguistic pragmatics. In order to achieve these objectives, the author has set the theoretical premises which guide his analysis (the inferential model, the theories of pertinence and the humour as the consequence of the surprising resolution of two contradictory implicatures, thus calling for a retroactive reinterpretation of the utterance) and, taking those into consideration, suggests a division of the puns and their study in Plautus’s *Rudens*. Thanks to this method of analysis he has managed to track down possible puns in Plautus’s text which have not been considered as such up to now.

Keywords: Plautus; *Rudens*; *palliata*; Latin theatre; Latin literature; puns; linguistic pragmatics; linguistic analysis.

Resumen: El objetivo del presente trabajo es doble: por un lado, demostrar que, incluso en las obras consideradas de argumento más “serio”, el Sarsinate siempre consiguió impregnar sus comedias con los recursos cómicos más hilarantes, específicamente los basados en el humor verbal; por otro, mostrar una nueva perspectiva de análisis, ejemplificando de manera práctica que es posible estudiar las obras clásicas desde los presupuestos de las más modernas teorías de pragmática lingüística. Para la consecución de dichos objetivos, el autor establece las premisas teóricas por las que regirá su análisis (dentro del modelo inferencial, las teorías de la pertinencia e el humor como consecuencia de la resolución sorprendente de dos implicaturas contradictorias, que obliga a una reinterpretación retroactiva del

enunciado), y, a partir de éstas, propone una división de los juegos de palabras y un estudio de éstos en el *Rudens* de Plauto. Gracias a este método de análisis descubre eventuales juegos de palabras hasta ahora no considerados como tales en el texto plautino.

Palabras clave: Plauto; *Rudens*; *palliata*; teatro latino; literatura latina; juegos de palabras; pragmática lingüística; análisis lingüístico.

Résumé: Le présent travail possède un double objectif: il prétend, d'une part, démontrer que, même dans les œuvres dont l'argument est plus «sérieux», le Sarsinien a toujours réussi à imprégner ses comédies des recours comiques les plus hilarants, surtout ceux qui se rapportent à l'humour verbal ; d'autre part, il veut offrir une nouvelle perspective d'analyse, exemplifiant de façon pratique qu'il est possible d'étudier les œuvres classiques à partir des présupposés des théories les plus modernes de la pragmatique linguistique. Afin d'atteindre ces objectifs, l'auteur définit les prémisses théoriques à partir desquelles s'orientera son analyse (d'après le modèle inférentiel, les théories de la pertinence et l'humour comme conséquence de la résolution surprenante de deux implicatures contradictoires, qui oblige a une interprétation rétroactive de l'énoncé), et, les prenant pour point de départ, il propose une division des jeux de mots et une étude de ceux-ci dans le *Rudens* de Plaute. Grâce à cette méthode d'analyse, il découvre un certain nombre de jeux de mots, jusqu'à présent, jamais considérés comme tels dans le texte de Plaute.

Mots-clé: Plaute; *Rudens*; *palliata*; théâtre latin; jeux de mots; pragmatique linguistique; analyse linguistique.

