

Aproximación lingüística a los juegos de palabras

Karlo Budor

Facultad de Filosofía y Letras, Zagreb

En la primera parte del artículo se pasa revista a la problemática de los juegos de palabras, es decir, del fenómeno que se manifiesta a la vez como anomalía de comunicación, ambigüedad o polisentido en el plano semiológico, tipo de manipulación lúdica del lenguaje, recurso estilístico o figura retórica, con características específicas de su creación, transmisión, percepción e interpretación. Partiendo del hecho de que el juego de palabras es sobre todo un fenómeno lingüístico basado en la interferencia semántica, en la segunda parte del artículo se propone una definición semántico-operacional. A partir de las seis operaciones formales manifiestas en el plano de la expresión lingüística (operación de grado cero, sustitución, expansión, reducción, segmentación, permutación) se establece una tipología de los juegos de palabras. Luego, en la tercera parte del artículo, tal clasificación se ilustra por un reducido corpus constituido con los ejemplos selectos en la obra poética de Francisco de Quevedo (1580–1645).

1. INTRODUCCIÓN Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Hacemos nuestra aquella opinión¹ según la cual la lingüística se ha ocupado relativamente muy poco de cierto tipo de cambios semánticos – intencionales o fortuitos – basados todos en una serie de diferentes fenómenos subconscientes de índole lingüística, cuyo resultado pueden ser también los juegos de palabras. Por otro lado, es innegable que ya existe una abundante literatura especializada, pero las realidades no coinciden, o coinciden sólo parcialmente. En efecto, la aparentemente bien nutrida bibliografía, tal como viene propuesta en ciertos estudios,² en su mayor parte registra los trabajos que, en verdad tratan – eso sí – de los juegos de palabras, pero enfocados desde unos puntos de vista muy variados, mientras que apenas si existen unas cuantas obras que esbozan una aproximación lingüística.

1. D. Ducháček 1970:107

2. Cfr. Z. Škreb 1949:178–183; F.J. Hausmann 1970:136–151; B. Kirshenblatt-Gimblett 1976:227–284.

1.1. TERMINOLOGÍA Y FENOMENOLOGÍA DEL JUEGO DE PALABRAS

El nombre genérico y popular de *juego de palabras* (o *juego de voces*, *juego de vocablos*, *juego verbal*) suele cubrir todos los tipos de fenómenos emparentados, si bien distintos en su estructura formal. Sin embargo, aparte de designar una subespecie específica, algunos términos a veces también se emplean en una acepción más general y, por extensión, se refieren al conjunto de las manifestaciones relacionadas; así, por ejemplo: *calambur*³ y *equivoco*, *paronomasia* y *retruécano*.

Bajo el rótulo común de juego de palabras – más que un término preciso, es una especie de comodín o cajón de sastre – generalmente se agrupan todos los procedimientos que utilizan las semejanzas de sonoridades para transformar el sentido de una frase o para hacerla ambigua. A pesar de ser demasiado general e impreciso, diferentemente comprendido y aceptado, el nombre convencional de juego de palabras sigue siendo de uso más corriente para designar este fenómeno polifacético. Por eso resulta imprescindible introducir aquí una mayor precisión. Desde el punto de vista tanto nocional como también terminológico, hay que distinguir – por un lado – el conjunto de fenómenos designados con este denominador común aunque incómodamente vago, y – por otro – los demás procedimientos parecidos que se pueden observar en varias esferas de la actividad lingüística.

Se advierte que la clasificación de los juegos de palabras en los de sentido o contenido, opuestos a los de forma o sonido, no tiene justificación ya que tanto unos como otros implican la participación de la unidad léxica completa. A este respecto no hay diferencias entre el juego de palabras propiamente dicho y el calambur; lo único que se puede observar es mayor riqueza de relaciones semánticas y mayor o menor motivación de la relación entre significantes. Tampoco importa distinguir lingüísticamente entre juegos de palabras originales e innovadores, de un lado, y juegos habitualizados o lexicalizados, de otro lado. Otros criterios de clasificación pueden ser también: si por su naturaleza son deliberados o espontáneos; si aparecen en forma oral o escrita; si se presentan – implícitos – en una palabra, o – explícitos – en dos o más palabras; si son de signifiante o de significado; si son homonímicos, paronímicos o polisémicos; según su valoración cualitativa, etcétera.⁴

3. Véanse en C. Kerbrat-Orecchioni (1977:140, nota 124) varios tipos de calambures. Nótese de paso que esta autora emplea el término francés *calembour* también en el sentido general de *jeu de mots* (en T. Todorov 1974, también *jeu d'esprit*). Por otro lado, el término alemán *Kalauer* – empleado por Freud (1905) y opuesto a *Wortspiel* – en la versión francesa (Paris: Gallimard, 1971) se traduce como *calembour*, y en la castellana (Madrid: Alianza Editorial, 1970) se traslada como *retruécano*. Unas oposiciones semejantes existen también en otros idiomas, p. ej. en inglés: *wordplay*, *play on words*, *pun* – *quibble*; en italiano: *gioco di parole* – *freddura*, *bisticcio*; en portugués: *joco de palavras* – *trocadilho*; en serbocroata; *igra riječima* – *kalambur*, etcétera.

4. Lingüísticamente interesantes son las clasificaciones propuestas por T. Todorov (1974:232 y sgtes) y Z. Škreb. (1981:53 y sgtes).

1.2. QUÉ ES JUEGO DE PALABRAS?

Puesto que los estudios sobre los juegos de palabras reflejan una amplia gama de posturas y opiniones a veces discrepantes, convendría recapitular brevemente los más relevantes puntos de las teorías o hipótesis de trabajo propuestas al respecto:

- (1) El juego de palabras es un fenómeno lingüístico universal, cuya tipología depende de factores exclusivamente lingüísticos, mientras que su extensión como también los criterios de su valoración dependen, sobre todo, de factores extralingüísticos (convencionales, sociales, psicológicos, culturales, estéticos, etc.).
- (2) Con igual derecho, también concierne a muchos factores inherentes a varias esferas de actividades humanas o atañe a diferentes disciplinas colindantes con el dominio lingüístico (p.ej. lógica, psicología, sociología, informática, semiología, literatura, retórica, estilística, lexicología, semántica, etc.).
- (3) En principio, los juegos de palabras son compatibles con todos estos factores a la vez, sin ser exclusivos ni estar exentos de ninguno de ellos.
- (4) Como subespecie de juegos lingüísticos, el juego de palabras es el resultado de una manipulación de la lengua, por lo general con fines lúdicos.
- (5) El carácter lúdico de una manipulación se advierte merced a una señalización o contradeterminación (situacional, contextual, grafémica, etc.), que es un indicio para el receptor con el fin de orientar su interpretación.
- (6) En cualquier lengua natural, el juego de palabras es un fenómeno complejo que se puede manifestar en varios modos - acorde con las características tipológicas, genéticas y estructurales de la lengua dada - ya según se presente en forma escrita u oral.
- (7) En ciertas circunstancias y en determinadas situaciones contextuales, el juego de palabras recibe una dimensión sociolingüística o hasta interlingüística, porque puede basarse en distintos registros coexistentes en el seno de una misma lengua o por implicar, a veces, elementos pertenecientes a lenguas o variantes dialectales distintas.
- (8) El juego de palabras se funda en el funcionamiento semántico del signo lingüístico, o sea, da la unidad léxica como tal.
- (9) Tanto en su producción como en su recepción, todo juego de palabras está estrechamente relacionado con los efectos de ambigüedad.
- (10) No obstante sus propósitos, motivos y formas, el juego de palabras es siempre un mensaje doblemente codificado y, por lo tanto, requiere un esfuerzo suplementario por parte del receptor o descodificador.
- (11) Todo juego de palabras siempre se presenta como «término marcado» lingüísticamente porque, además de contener un mensaje determinado, su enunciado también conlleva una información de tipo metalingüístico.
- (12) Desde el punto de vista formal y tipológico, los juegos de palabras son muy variados. Resulta, pues, en sumo grado importante establecer una tipología de los juegos de palabras, distinguiéndolos claramente y clasificándolos, cuanto más

precisamente sea posible, a partir de sus conexiones con diferentes planos lingüísticos.

- (13) Para hacer una tipología lingüística de los juegos de palabras hay que tener en cuenta dos criterios – es decir, a) el elemento idiomático con el que se juega y el plano de la lengua en el que se opera una manipulación lingüística, y b) la operación manipulativa aplicada.

1.2.1. Manipulación lúdica del lenguaje

El fenómeno de los juegos de palabras se presenta como una subespecie de los *juegos de lenguaje* o *juegos lingüísticos*. Es decir, en cuanto una de las maneras de jugar con el lenguaje, no es otra cosa sino la puesta en práctica de cierta manipulación del lenguaje.⁵ Por lo tanto, puede concebirse como cualquier manipulación local y específica de elementos y relaciones del idioma, creadora de un género especializado, variedad del código y/o estilo. La manipulación implica, pues, un grado de selección y conciencia superior al del uso en la lengua ordinaria; puede aplicarse con varias finalidades.⁶ Las manipulaciones de la lengua no tienen que ser forzosamente lúdicas – esto es: de intención cómica, graciosa y grotesca, o satírica e irónica – aunque lo son en la mayoría de los casos.

Precisemos que todos los juegos lingüísticos, al parecer sin inconveniente alguno, pueden reducirse a sólo dos tipos fundamentales: (1) *juegos con palabras*, los que aprovechan el lenguaje como medio o instrumento del juego, y (2) *juegos sobre palabras*, los que emplean el lenguaje como meta u objeto del juego. Los primeros jamás ponen en entredicho las relaciones entre los signos lingüísticos, o sea, entre las palabras. Antes que nada, señalando apuntan alguna característica particular de su forma o contenido, no atañendo sino a la estructura superficial. En el fondo, no pasan de ser más que meros divertimientos verbales.⁸ Los segundos, en contra – aprovechando y actualizando a la vez las virtuales ambigüedades de las palabras –, no dejan de poner en entredicho el funcionamiento normal del lenguaje en cuanto sistema de signos lingüísticos o en cuanto inventario de unidades léxicas. Por lo tanto, conciernen también a la estructura profunda, es decir, la esencia misma de la palabra. El juego sobre palabras es, en efecto, sobre la relación significado / significante.⁹ Ni que decir tiene que como juegos de palabras propiamente dichos consideramos exclusiva a los que caben dentro de ese segundo tipo de manipulaciones del lenguaje.

5. Cfr.: H.C. Conklin 1959, B. Kirshenblatt-Gimblett 1976.

6. B. Kirshenblatt-Gimblett 1976:1,3.

7. Cfr. P. Guiraud 1976: 6, 97-98, 104.

8. *El inventario completo de tales recreaciones o pasatiempos de tipo filológico véase en: A. Liede 1963, P. Guiraud 1976, K. Spang 1984:304. Este último autor ofrece un interesante «esquema de las posibilidades teóricas de juegos de lengua».*

9. D. Delas / J. Filliolet (1973:43) insisten en esta dimensión.

1.2.2. Anomalía de comunicación

Dentro del conjunto de las funciones del lenguaje, el juego de palabras cumple una función particular que provisionalmente podría llamarse «lúdica».¹⁰ Puesto que, en condiciones normales, ésta no es una función esencial ni central, puede caracterizarse como específica, secundaria, accesoria, derivada, facultativa y marginal. En principio, toda comunidad lingüística trata de eliminar de su lengua cualquier posibilidad de crear espontáneamente los juegos de palabras. Esto acaso constituye una de las mayores pruebas de que el juego de palabras no se deriva del funcionamiento normal del lenguaje. Destruyendo el funcionamiento normal de la palabra, el juego verbal también echa abajo su esencia y al mismo tiempo la función natural del lenguaje mismo. En el juego de palabras nada queda de la función gnoseológica y representativa de la palabra; es decir, se desiste de aquella su misión de traer a la conciencia un elemento de la realidad. Después de interrumpirse tal relación entre la significación nocional y el complejo formal, éste sigue unas asociaciones suscitadas por otros complejos formales – idénticos o similares – pero de contenidos distintos o, incluso, a veces, sin preocuparse demasiado de los respectivos contenidos semánticos.¹¹ El juego verbal postula, pues, una desfuncionalización de la actividad lingüística normal. En última consecuencia, los juegos de palabras son indicativos también desde el punto de vista del funcionamiento simbólico del lenguaje.¹²

El juego de palabras comprende los casos extremos, desde el disparate¹³ o el sin sentido intencional – es decir: los significantes dislocados de sus respectivos significados y, por ende, igualmente desvinculados de cualquier isotopía lógicamente aceptable – hasta los signos polisensos (homonimias, polisemias, etc.) que aparecen tanto en ocurrencias aleatorias e involuntarias como, también, en obvias manipulaciones. Los juegos de palabras son entonces posibles debido a la presencia de criterios que permiten, al menos, una doble monosemización de un conjunto fónico y – eventualmente – gráfico, o debido a la ausencia de criterios que facilitan su monosemización en un contexto dado.¹⁴ En tal caso, la monosemización está bloqueada porque se realizaría simultáneamente en varias direcciones opuestas entre sí.¹⁵

10. A pesar de que el mismo F. Ynduráin (1974:215), *expressis verbis* no incluye los juegos de palabras en su esquema, sin embargo creemos que se trata de un exceso de rigor y que los juegos de palabras no pueden ni tampoco deben desvincularse por completo de una función lúdica del lenguaje. Tanto más que P. Guiraud (1976:78 y sgtes, 97 y sgtes) habla no sólo de una función lúdica, sino también de varias funciones sub-lúdicas.

11. Cfr. Z. Škreb 1981:50–52.

12. T. Todorov 1978:309.

13. El disparate – es decir, forma léxica que se describe como asemántica o sinsemántica – desemboca en dos direcciones distintas aunque no completamente separadas: una vertiente da en lo patológico, mientras que la otra se considera como manifestación del «espíritu poético juguetón» (J. Huizinga 1972: 220). Consta que el juego de palabras colinda con lo anormal; por prestar mayor importancia al significante que al significado es, en efecto, una locura de palabras (cfr. T. Todorov 1978: 294 y sgtes, G. Delacampagne 1974). En lo patológico, los trastornos relacionados con el lenguaje – como p. ej. agrafia, alexia, ecolalia, glosolalia, etc. – pueden causar el disparate, merced a la parcial o total disfunción lingüística que de ello resulta.

14. Cfr. O. Ducháček 1970:110.

15. K. Heger 1974:165 y sgtes.

En cuanto elemento perturbador que puede aparecer en el acto de la comunicación lingüística, el juego de palabras concierne sobre todo al mensaje. Bien que en menor proporción, posiblemente se manifieste en relación con otros factores también, en especial con el de código. Es decir, afecta predominantemente las jakobsonianas funciones poética y metalingüística.¹⁶ Llega a ser entonces, por parte del receptor, la actualización contextual de ciertas afinidades o incompatibilidades semánticas, virtuales en el texto y encodificadas por el emisor. Como proceso desviador, el juego de palabras causa una disfunción comunicativa o expresiva, si se prefiere;¹⁷ y eso por el hecho mismo de que llega a producir un efecto de cortocircuito, ya voluntario ya involuntario que, parcial o totalmente, impide la transmisión normal del mensaje. De ello se desprende que todo juego de palabras – siempre y cuando no compita al dominio privilegiado de la función expresiva o poética, preferentemente en lo estético y literario – por lo demás, debe considerarse como una anomalía de la comunicación lingüística. Además, téngase en cuenta el hecho de que la comunicación humana difiere de otros tipos de comunicación porque, precisamente, no es forzoso que su exclusiva meta final sea la transmisión de información alguna.

El valor lingüístico de los juegos verbales reside en la relación entre el sentido virtual y el sentido real, entre la denotación y la connotación. El impacto de esos juegos depende de la superposición de la asimetría entre el sentido virtual y el sentido real por un lado, y la forma real – sonora o gráfica – por otro. A este respecto, se puede aceptar el hecho de que todo juego de palabras es, en efecto, una figura de ruptura.¹⁸ A través del juego de palabras se crean unas imágenes incoherentes cuyos elementos se toman de los hechos u objetos sensibles de órdenes distintos, y el espíritu queda chocado por el emparejamiento de esos elementos heterogéneos.

El juego de palabras se puede describir como un esfuerzo de dos significaciones para ocupar un mismo espacio fonémico o, también, como nacimiento de gemelos semánticos a partir de una forma única; pero cualquiera que sea el punto de vista escogido, siempre es una situación de plétora: o bien la forma sobrepasa al sentido, o bien hay demasiado sentido para la forma.

Lo que el emisor puede permitirse son unas variaciones de estructuras que afectarán ya sea a las unidades significativas en su aspecto formal y/o semántico, ya sea al modo de ordenar esas unidades, unas en relación con otras dentro del enunciado. El juego de palabras mismo, sea consciente o involuntario, se inscribe dentro de los marcos del sistema.

Parafraseando la terminología saussureana,¹⁹ pudo llamarse *ludant* y *hudé* a los dos o más sentidos presentes en todo juego de palabras. *Ludant* es el texto tal como está dado y el que al mismo tiempo juega sobre la lógica y con la lógica – y también con la

16. R. Jakobson 1975:360.

17. P. Guiraud (1976:111 y sgtes) habla de una disfunción o desfuncionalización comunicativa y hasta de una subversión del lenguaje lúdico.

18. L. Duisit 1978.

19. P. Guiraud 1976:105 y sgtes.

norma lingüística – siendo más o menos insólito, mientras que *ludé* es el texto latente – normal, esperado, lógico – sobre el cual se juega.²⁰ Tal esquema supone dos problemas: el de la relación que se establece entre *ludant* y *ludé* y el de la señal o contradeterminación (situacional, contextual, gráfica, etc.) que permite reconocerla como indicio o como resultado de una manipulación lúdica. El efecto de sorpresa será tanto más grande en cuanto *ludant* sea más inesperado e insólito y *ludé* más esperado y normal. Por otra parte, desde el punto de vista de la relación semántica, frecuentemente ocurre que entre *ludant* y *ludé* no existe relación alguna, o se establece una relación absurda, incoherente o estúpida; en casos de ausencia de una relación semántica, la aproximación formal deviene gratuita.

1.2.3. Ambigüedad semiológica

El juego de palabras, siempre y sin distinción alguna, produce y, al mismo tiempo, también se basa en cierto efecto de ambigüedad semiológica. Dado, pues, el caso de que en todo juego de palabras tenemos una unidad léxica que, dentro de un texto, presenta dos o más sentidos, la ambigüedad – confundida ésta a menudo con el equívoco – constituye la esencia del juego de palabras.²¹

En consecuencia, nos encontramos aquí ante la dicotomía: univocidad frente a plurivocidad. Consta que el juego de palabras de por sí – y por definición – se opone a una selección única y, muy en contra, tiende a presentar actualizadas varias selecciones a la vez. Por lo tanto, tal juego se convierte en una confrontación – explícita o implícita – de las selecciones realizadas y por realizar, siendo todas igualmente virtuales. A diferencia del discurso normal, el juego de palabras es la realización de los paradigmas como tales. En este sentido, en efecto, todo juego de palabras implica una actividad doble de tipo metalingüístico, primero la de síntesis y luego la de análisis, que corren a cargo del emisor y del receptor, respectivamente.

Obviamente, un único signo – no obstante su extensión – entonces, o bien sale escindido en varias significaciones, o bien varios signos llegan a coincidir en sus elementos constitutivos, es decir el significante y/o el significado. En cualquier caso, en el lado de la recepción se produce – de modo momentáneo o, incluso, más duradero, ya según las competencias del descodificador y el grado de complejidad impuesto por el emisor – un factor de desorientación, de desconcierto o de franco despiste.

1.2.4. Recurso estilístico y literario

En determinadas condiciones contextuales, el juego de palabras llega a desempeñar también el papel de recurso estilístico – esto es: todo hecho expresivo del lenguaje (estilema o procedimiento estilógico) – que, por su efecto evocativo, sea susceptible de contribuir a la literariedad del texto.

²⁰ Esos términos coinciden perfectamente con: *connotant* – es decir, el material fónico y/o gráfico – y *connoté*, términos empleados por C. Kerbrat-Orecchioni (1977:57), siendo éstos análogos a *figurant* y *figuré*, usados por A. Mas (1957:257).

²¹ Cfr. P. Guiraud 1976:105, 9.

Si se admite que, en efecto, los juegos de palabras pueden considerarse como germen de literatura en la lengua, tal vez sería lícito hablar de literatura incluso al tratarse de unas minúsculas secuencias lingüísticas producidas oralmente. Son posibles en todos los niveles y empleos de la lengua (desde el lenguaje infantil, chistes, anécdotas, modismos, refranes, titulares y otras formas simples, hasta las creaciones literarias más complejas). En otros términos, el juego de palabras no constituye un género literario, sino que — en cuanto procedimiento de manipulación del lenguaje — está explotado en la literatura pero también en otro tipo de textos.

En cuanto manifestación del virtuosismo idiomático o de cierto arte verbal, el juego de palabras es al mismo tiempo un fenómeno mixto de manipulación lingüística con fines lúdicos o estilísticos. Por lo que se refiere a su creación y transmisión por un lado, y a su percepción e interpretación por otro, está íntimamente relacionado, en primer lugar, con el funcionamiento de la dicotomía lingüística de competencia y de performance; luego, en segunda instancia, respecto a las normas de creatividad y de recepción, corre el destino parecido al de cualquier obra literaria u otra producción intelectual. En particular, tal es su distinción, comprensión y conceptualización.

Se puede constatar que el juego de palabras en el la(s) forma(s) de su enunciado encierra dos contenidos: primero, el inicial o de salida, consignado por el emisor o encodificador; y segundo, el final o de entrada, tal como llega al receptor o descodificador quien lo analiza e interpreta. En el ideal de los casos, esos dos contenidos son idénticos. Ni que decir tiene que no es siempre así. Al igual que hay juegos perdidos — es decir, no captados o, tal vez, interpretados mal o erróneamente —, también hay juegos reconstituidos o producidos acaso por el propio receptor, sin manifestarse por parte del emisor ninguna intención de manipulación lingüística. En suma, el papel decisivo incumbe a la competencia del receptor, quien — en principio — debe hacer la misma conceptualización que previamente hizo el emisor. El juego de palabras se produce por una intensificación de las asociaciones, la cual puede arrancar ya de la expresión ya del contenido, aunque no hace falta que esos dos factores participen en una proporción determinada, simétrica o equivalente.

Esta aparente libertad de interpretación, sin embargo, se ve sujeta a ciertas restricciones impuestas por el autor, quien está libre de revelar o no la clave de su manipulación. Pero, como en un entretenimiento enigmático, en el fondo lo puede hacer de dos modos: dar la clave completa y de un solo golpe o, al revés, paulatinamente ir descubriéndola pieza por pieza. En resumidas cuentas, el interés, o si se prefiere, el éxito de un juego verbal — más que en el caso de cualquier creación literaria — está supeditado a la recepción interpretativa que debe contentarse con un mínimo del material lingüístico. Como quien dice: Al buen entendedor, pocas palabras bastan.

El juego de palabras radicalmente difiere de los demás recursos — que existen para reforzar la expresión y que una lengua, particularmente la literaria, tiene a su disposición — precisamente en que, por lo general, como positivo o negativo se califica sólo el uso exagerado o inadecuado de tal recurso estilístico; mientras que, en el caso de los juegos de palabras, la calificación positiva o negativa afecta a los juegos de palabras como tales.²²

22. Cfr. Z. Škreb 1949: 83.

Efectivamente, los juegos de palabras – en particular por cuanto se refiere a su valor estético – fueron objeto de las apreciaciones más diversas y contradictorias: desde el exagerado encomio sin tasa, pasando por una aceptación más o menos tolerante,²³ hasta la condena sin apelación y el rechazo total.²⁴

Parece ser que el culto y también, al revés, el rechazo o menosprecio de los juegos de palabras, por lo general, se vinculan con los nombres de algunos escritores, con determinadas épocas culturales y algunos estilos literarios o con ciertas tradiciones literarias en algunas naciones. Las circunstancias principales que favorecen o desfavorecen la creación, el empleo y la propagación de los juegos de palabras son las siguientes: el empleo y el culto de los juegos de palabras se relacionan con el grado de aculturación y el nivel educacional logrado por una sociedad, coincidiendo con su desarrollo histórico; el culto de los juegos de palabras se considera como sintomático de algunas culturas en particular, y se pone en relación con algunas formas especiales de la vida social y de las actividades culturales, así p.ej. cierto tipo de vida urbana con sus características manifestaciones (salones, periodismo, publicidad, etc.); algunas naciones – p.ej. los hindúes, los judíos y los franceses – al parecer, muestran cierta propensión a los juegos de palabras; en los idiomas con gran número de homónimos, son más numerosos y más espontáneos; el culto de los juegos de palabras a menudo se relaciona con algunas épocas caracterizadas por la decadencia de unas capas o clases sociales o, más generalmente, de una sociedad entera; entre tales épocas, un lugar particularmente destacado lo ocupa el Barroco.²⁵

1.2.5. Figura retórica

Hablando con propiedad, en la retórica tradicional no existe ninguna figura o tropo que se llame *juego de palabras*.²⁶ Es un término genérico que, a veces indistintamente, abarca todas las unidades retóricas, sean figuras o tropos, que se refieren a las palabras. Pero este mismo término también se puede tomar en un sentido más preciso, al señalar los ejemplos aparentemente relacionados tan sólo con un puro juego verbal, o sea, con un juego metalingüístico sobre la esencia de las palabras y de sus significaciones.

23. P. ej. H. Bergson, S. Freud, A. Jolles.

24. Así, por ejemplo, Nicolas Boileau- Despréaux en su *L'art poétique* (1674 – I, v. 206–207; II, v. 130–132; III, v. 424–425) y, de una manera más explícita, en la gran *Encyclopédie* de Diderot y D'Alambert (t. 8, 1765, págs. 535–536, s.v. «jeu de mots»), Chevalier de Jaucourt también considera los juegos de palabras como una expresión de «mauvais goût», admisible únicamente en la conversación y en algunas formas literarias de escasa transcendencia.

25. Cfr. Z. Škreb 1949:78 y sgtes, 1981:39.

26. Sin embargo, en las obras más recientes el enfoque cambia. Entre unas 80 metáforas o figuras retóricas descritas por Groupe μ (1970:3 y sgtes), figuran «calembour» y «contrepet». En el encasillado comportando 31 figuras y propuesto por J. Durand (1970:74–75), se menciona «calembour». Entre las llamadas figuras morfológicas, H.F. Plett (1979:217–220) también sitúa los juegos de palabras presentándolos como resultado de una combinatoria de dos parámetros: es decir, identidad, heterogenidad y similitud aplicadas a los planos fonológico, gráfico y semántico. K. Spang (1979: 156, 162, 164) habla indirectamente de los juegos de palabras y menciona el calambur.

Sin embargo, es posible singularizar cuatro tipos distintos de unidades retóricas que de algún modo se hallan relacionadas con los juegos de palabras:²⁷

- (1) Figuras retóricas que generan o que, por sí mismas, ya constituyen los juegos de palabras: *anfibia* (o *anfibia*), *antanaclasis* (o *diáfora*, *traducción*, *reversión*), *silepsis* (o *dilogía*, *disemia*), *poliptoton* (o *polipote*, *figura ex pluribus casibus*, *variatio*, *declinatio*, *multideclinatum*, *derivatio*, *figura etymologica*), *attelage*,²⁸ *conmutación*,²⁹ *paronomasia* (o *adnominatio*, *annominatio*) y afines (*asonancia*, *rima*, *aliteración*, *similicadencia*, *similiter cadens*, *similiter desinens*).
- (2) Figuras retóricas o tropos que a menudo, y sólo en conjunción con otras unidades retóricas, participan en la factura de los juegos de palabras: *metáfora* y afines (*metagoge*, *simil*, *catacrexis*), *metonimia* y *metalepsis*, *sinécdoque* y *antonomasia*, *metábole*, *paráfrasis*, *perífrasis*, *zeugma*, *expolición*, *antapódosis*, etcétera.
- (3) Fenómenos que, sin ser considerados figuras retóricas propiamente dichas, no por eso dejan de identificarse con los juegos de palabras: *ambigüedad*, *equivoco*, *calambur*, *retruécano*, etcétera.³⁰
- (4) Fenómenos que se encuentran, meramente a título de accesorio, en algunos juegos de palabras: *solecismo*, *batología*, *datismo*, etcétera.

1.2.6. Interferencia semántica

Los juegos de palabras esencialmente se basan en la constitución semántica y en el funcionamiento del signo lingüístico, o sea, de la unidad léxica. En todo juego de palabras, tanto en el recorrido onomasiológico de la emisión como – también – en el recorrido semasiológico de la recepción, existe cierta ambigüedad en el plano semántico. El juego se funda, pues, en la polivalencia de la unidad léxica, poniendo en entredicho la esencia del signo lingüístico como tal, es decir, la relación mutua y la evocación recíproca del significante y del significado. Siempre y sin excepción alguna, el juego de palabras implica la participación de la totalidad del signo en cuanto que éste – por un lado – funciona como relación indisoluble entre una forma de expresión aparente y un contenido semántico subyacente y – por otro lado – siendo intermedio conceptual entre un referente extralingüístico y la mente humana, también desempeña el papel intelectual o cognitivo.

Con el propósito de describir de manera más adecuada el tipo de relaciones que llegan a establecerse entre las unidades léxicas, dentro de los marcos del juego de palabras, será útil recurrir a la noción de *interferencia*, término prestado y comúnmente

27. Consideramos oportuno suprimir aquí los nombres de muchos tropos y figuras, conservando sólo aquellos que lo justifican por su importancia y uso frecuente.

28. El nombre francés *attelage* designa una figura que consiste en completar uno de los términos de una locución por un segundo término que rompe su carácter estereotipado y renueva la expresión; o, por el contrario, hace coordinar dos términos, siendo uno de ellos abstracto y concreto el otro (H. Morier 1981: 126).

29. Popularmente también llamada *retruécano*.

30. En el castellano clásico, los términos *concepto*, *agudeza*, *ingeniosidad* y *sutiliza* – entre otras cosas, y con escasísimos matices de significación – a veces se refieren también a los juegos de palabras.

empleado por los estudiosos de los contactos de idiomas.³¹ Se puede decir que hay interferencia cuando el hablante «no consigue [o no quiere] mantener separadas en todos sus detalles las dos estructuras lingüísticas con las que él [por los demás] opera alternativamente».³²

Por cuanto se refiere a los juegos de palabras, para nosotros, la *interferencia semántica* será efecto conjunto o interacción recíproca y simultánea de dos o más unidades léxicas, o sea, signos lingüísticos que se encuentran en contacto mutuo, es decir, que se superponen uno(s) a otro(s) en el plano del significante y/o del significado.

En las borrosas fronteras que separan la incoherencia semántica y el desplazamiento semántico, la consecuencia resultante de tal interferencia semántica es que el juego de palabras se manifiesta también como cierta innovación semántica a nivel de la secuencia dicursiva o textual, de dimensión igual o superior al enunciado o a la frase. Es lícito hablar de innovación puesto que, entre los elementos del signo lingüístico, llegan a modificarse las relaciones existentes o se establecen relaciones nuevas, conduciendo así a la ambigüedad o al polisentido de las unidades léxicas afectadas, lo cual – en determinadas condiciones contextuales – a la vez hace posible varias interpretaciones simultáneas en dos o más isotopías coherentes. Tal actualización simultánea de dos o más isotopías tiene como consecuencia una *fusión* o (permítasenos aquí jugar con el vocablo) una *confusión* en el plano del contenido semántico.

1.2.7. Intentos de definición

Puesto que el juego de palabras implica la participación simultánea de factores múltiples, es natural esperar que la definición de este fenómeno también sea de una pareja complejidad. Es verdad que podemos mencionar unas cuantas descripciones que – con mayor o menor acierto y, a veces, no sin agudeza – tratan de resumir algunas de las características esenciales del juego de palabras.³³ No pasan de ser meras descripciones esquemáticas y parciales sobre todo, ya que no toman en consideración la totalidad compleja del fenómeno ni, en la enorme mayoría de los casos, tampoco lo enfocan desde un punto de vista estrictamente lingüístico.

Exacta, en principio, si bien demasiado esquemática, es la definición según la cual el juego de palabras sería: un texto de dimensiones reducidas, cuya construcción obedece a una regla explícita, concerniendo preferentemente al significante.³⁴ Pasando

31. En especial A. Martinet (1968: 208–211) y U. Weinreich (1966). Este último (pág. 1) la define así: «Those instances of deviation from the norms of either language which occur in the speech of bilinguals as a result of language contact, will be referred to as *interference phenomena*.»

32. A. Martinet (1968:208), cuya definición he aquí completada sólo en dos puntos. No deja de tener interés ver que Bergson (1973:101–102) usaba ya este concepto, pero para él la interferencia era sólo uno de los rasgos de ingenio que dan lugar a juegos de palabras.

33. Así L. Spitzer (*Stilstudien*, München, 1928, vol. II, pág. 303), cit. por Z. Škreb (1949:126), jugando al vocablo propone la siguiente definición: «Das Wortspiel ist nichts als ein Beim-Wort(laut)-Nehmen des Wortes.» Tal es, por ejemplo, también la fórmula ingeniosa de A. Koestler (*The Act of Creation*, London; Hutchinson, 1964, pág. 65), cit. por F. J. Hausmann (1974:111, nota 55), según la cual el juego de palabras consiste en «two strings of thought tied together by an acoustic knot».

34. T. Todorov 1978:301.

revista a algunas descripciones definitorias que nos parecen ser de cierto relieve, se podría aceptar — y en rigor — que los juegos de palabras son una investigación sobre las posibilidades del sistema,³⁵ o más precisamente, se trataría de la proyección de la plurivalencia del sistema semasiológico de la lengua en el habla normalmente monosémica.³⁶ También se define como: realización discursiva de una asociación semántica.³⁷ Por calambur — es decir más exactamente, juego de palabras en general — se entiende: la explotación de un doble sentido (para un significante varios significados se actualizan conjuntamente; la ausencia de monosemización se debe ya sea a un contexto bivalente, ya sea al hecho de que la palabra se inserta en dos estructuras contextuales que no seleccionan el mismo semema).³⁸ Esencialmente parecida es la definición de Hockett.³⁹

El juego de palabras conlleva una información metalingüística; por lo tanto es objetiva formulación de una información metalingüística sobre la economía semasiológica de la lengua.⁴⁰ Tal información es bifacial puesto que se encuentra en los linderos mismos de la oscuridad cognitiva y, por su carácter enigmático, requiere un suplemento de trabajo intelectual. Desde el punto de vista de la norma lingüística, todo juego de palabras constituye, precisamente, como una especie de señal al que a la vez indica y subraya tal fallo de sentido, poniendo a prueba la lógica lingüística del sujeto receptor. Al decir de Freud, el juego de palabras no es más que una condensación sin formación de sustitutivo.⁴¹ Como juegos de palabras, Guiraud⁴² considera a aquellos fenómenos en los cuales un mensaje más o menos secreto se inscribe en el interior de un texto dado y, en el fondo, es una manipulación de palabras que provoca a risa.

En el sentido estricto del término, el juego de palabras es una relación de palabra a palabra y que tiene significado en el campo asociativo en el que está inscrito.⁴³ Por juego de palabras también se entiende «cualquier tipo de combinación expresiva, ordinariamente humorística o irónica, en que se enfrentan dos vocablos (sus significantes o sus significados) dentro de un mismo contexto».⁴⁴ Hemos, pues, encarados con dos visiones distintas: una, contemplando el fenómeno del juego de palabras *stricto sensu* — es decir: como el que abarca al signo en su totalidad, como unión

35. C. Bureau 1976: 211.

36. F.J. Hausmann (1974: 111): «Wortspiel ist somit die Projektion der Plurivalenz des semasiologischen Systems der Sprache in die normalerweise monoseme Parole.»

37. Bally 1950:396.

38. C. Kerbrat- Orecchioni (1977:140): «l'exploitation d'un double sens (pour un signifiant unique plusieurs signifiés s'actualisent concurremment, l'absence de monosémémisation résultant soit d'un contexte bivalent, soit du fait que le mot est inséré dans deux structures contextuelles qui ne sélectionnent pas le même sémème)».

39. Hockett (1958:90, 318): «A *pun* is an utterance susceptible of two (or more) different interpretations. A poor pun may be susceptible to one of the interpretations only if we allow for gross articulatory distortion. (...) A perfect pun involves semantic and grammatical ambiguity in the face of absolute phonemic identity, with both interpretations sensible in the context in which it occurs.»

40. F.J. Hausmann (1974:126, 16): «Wortspiel ist die objektsprachliche Formulierung einer metasprachlichen Information über die semasiologische Ökonomie der Sprache.»

41. S. Freud 1970:35.

42. P. Guiraud 1976: 39, 104.

43. M. Molho 1977:200.

44. M.T. Llano Gago (1984:93), retomando la definición de F. Lázaro Carreter (1968:253).

del significante y del significado; otra, tratándolo *lato sensu* – como el significante o el significado por separado.

Sin pretensión de agotar las posibilidades de otras aproximaciones nuevas y distintas, podemos sugerir la descripción siguiente que, verbigracia, arranca del concepto isotópico: Juego de palabras es punto de intersección de dos o más isotopías narrativas, virtuales en el código lingüístico y simultáneamente actualizadas en el discurso o en el texto.

2. HACIA UNA DEFINICION LINGÜÍSTICA

Creemos dejar asentado que el juego de palabras es, en efecto, un fenómeno complejo pero no bien circunscrito y que, a la vez, implica la participación de varios factores lingüísticos, siempre y cuando éstos lleguen a coincidir con determinadas circunstancias extralingüísticas.

FACTORES LINGÜÍSTICOS IMPLICADOS EN LOS JUEGOS DE PALABRAS	
A. PLANO DE LA LENGUA	1. Estructura aparente – Forma (Nivel signalético) <ul style="list-style-type: none"> { a) grafemática b) (orto)gráfica c) fonológica d) morfosintáctica 2. Estructura subyacente – Contenido semántico (Nivel resultativo)
B. OPERACIÓN FORMAL	1. Operación de grado cero 2. Operación de sustitución 3. Operación de expansión 4. Operación de reducción 5. Operación de segmentación 6. Operación de permutación
C. TIPO DE RELACIÓN	1. asociativa <ul style="list-style-type: none"> { a) sintagmática b) paradigmática 2. referencial <ul style="list-style-type: none"> { a) metáfora b) metonimia c) sinécdoque d) sinonimia e) antonimia f) hiponimia
D. ELEMENTO POLISENSEN	1. Homonimia 2. Polisemia

A continuación iremos explicando esos factores.

- (A) PLANO DE LA LENGUA, implicado por el juego de palabras, se presenta según dos facetas distintas, siendo éstas:
- (1) Una estructura aparente o superficial, que constituye el *aspecto material del significante* (forma grafemática u (orto)gráfica, fonológica y morfosintáctica). Es el nivel signalético o sintomático, puesto que a él se aplican y en él se manifiestan las operaciones formales y modificadoras con el fin de iniciar el proceso de transnificación del signo lingüístico, o mejor, de una unidad léxica.
 - (2) Una estructura subyacente o profunda, que constituye el *aspecto no-material del significado* (contenido semántico). Es el nivel resultativo o sugestivo, puesto que en él se efectúa la transnificación como consecuencia de interferencia(s) semántica(s).⁴⁵
- (B) OPERACIÓN FORMAL, aplicada al significante del signo lingüístico o de una unidad léxica. Es una manipulación con el fin de establecer o, como menos, sugerir cierto tipo de relaciones asociativas o referenciales.⁴⁶ El discurso normal supone la aplicación de las operaciones lógico-psicológicas de identificación o de disyunción que hacen posible una elección y, por ende, la monosematización del mensaje. El discurso lúdico – es decir: el que se caracteriza, precisamente, por el empleo de los juegos de palabras – tiende a amortiguar esas operaciones lógico-psicológicas sustituyéndolas por unas operaciones puramente formales que, por el contrario, a la vez que simultáneamente ofrecen varias soluciones interpretativas, también proponen la plurisematización del discurso o texto como tal. Todas las modificaciones del significante y/o del significado son semánticamente interdependientes y se influyen mutuamente, cualquiera que sea el punto de arranque que las motive. Por un lado, en el recorrido onomasiológico de la emisión – es decir: el del codificador –, el estímulo puede partir de lo material (el significante) o de lo no-material (el significado) pero dejando huella material sólo en el significante. Por otro lado, en el recorrido semasiológico de la recepción – es decir: el del decodificador –, a la hora del análisis disponemos sólo de la forma, de lo material, y a partir de tal expresión se asocia o reconstituye el contenido semántico de un significado, que puede ser: más o menos conocido ya, parcialmente modificado, o totalmente nuevo. Por consiguiente, estas operaciones formales y modificadoras constituyen el único cambio material manifiesto en los juegos de palabras y son una especie de señal con la cual se indica que el texto o discurso está lingüísticamente marcado. Es decir, la modificación conlleva ciertos efectos de sentido adicionales; y, por tanto, es de esperar que la decodificación también los comporte. Las mencionadas operaciones formales se pueden aplicar a varias estructuras formales sucesiva o simultáneamente y,

45. Groupeµ (1979) distingue, por un lado, los «niveles de articulación lingüística» de índole sintáctica, y las «operaciones retóricas» de índole paradigmática, por otro lado.

46. Según J. Durand (1970:72 y sgtes), la *operación* – vinculada a la forma de expresión (significante) – se situaría más bien a nivel de sintagmas, y la *relación* – ligada a la forma de contenido (significado) – se manifestaría a nivel de paradigmas. Pese a lo parecido de las terminologías empleadas, nuestros principios de clasificar operaciones y relaciones no coinciden en lo demás.

también, se pueden combinar mutuamente, las dos formas – la usual y la modificada – pudiendo figurar una junto a la otra; o bien, en el texto puede figurar una sola forma, la otra siendo meramente sugerida. Tomaremos en consideración las siguientes operaciones formales:

- (1) *Operación de grado cero*, cuando la unidad léxica no presenta ninguna modificación formal pero sí admite la reiteración. Por no ser pertinentes y porque están sujetas a las variaciones convencionales de la lengua escrita, pasaremos por alto ciertas oposiciones sugeridas por medios ortográficos y tipográficos (p. ej. el empleo de letras minúsculas y mayúsculas, signos de puntuación, diferentes tipos de letras etc.). Tales recursos sin embargo pueden contribuir a la distinción de nombre propio y nombre común, de sentido propio y sentido figurado, o bien sirven para marcar la transcategorización, es decir, el hecho de que una misma unidad léxica puede pertenecer a distintas categorías morfosintácticas.
- (2) *Operación de sustitución*, cuando un elemento A viene parcial o totalmente reemplazado por otro elemento B.
- (3) *Operación de expansión*, cuando a un elemento A se le añade parcial o totalmente otro elemento B por adjunción o intercalación. Esta operación se puede efectuar al comienzo (prefijo), al final (sufijo) y en el medio (infijo) de la unidad léxica o – ya según las normas de la escritura – hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia abajo o hacia arriba.
- (4) *Operación de reducción*, cuando a un elemento A se le suprime parcial o totalmente otro elemento B.
- (5) *Operación de segmentación*, cuando un elemento se fragmenta o descompone en elementos más pequeños. La segmentación puede ser idéntica o distinta.
- (6) *Operación de permutación*, cuando se modifica el orden en que están colocados los elementos constitutivos.

(C) TIPO DE RELACION que se establece entre los signos, o mejor, entre las unidades léxicas, pudiendo ser:

- (1) *Relación asociativa*, es decir, la que se establece entre las formas de significantes y/o significados y que, a su vez, puede dividirse en:
 - (a) *Relación sintagmática*, esto es, relación explícita que se establece «in praesentia» a nivel del discurso o del texto concreto.
 - (b) *Relación paradigmática*, esto es, relación implícita que se establece «in absentia» a nivel de la lengua como sistema.
- (2) *Relación referencial*, es decir, la que en efecto existe o se establece virtualmente entre los referentes de los signos o de las unidades léxicas, o más precisamente, entre sus respectivas sustancias de contenido, pudiendo dividirse en:
 - (a) *Relación de similitud o comparación* (metáfora), que puede extenderse desde una semejanza muy vaga hasta la identidad total y completa.

- (b) *Relación de contigüidad o correspondencia* (metonimia), que comporta toda una gama de grados posibles.
 - (c) *Relación de conexión o comprensión* (sinécdoque), que comporta toda una gama de grados posibles.
 - (d) *Relación de analogía o compatibilidad* (sinonimia), que puede ser absoluta o parcial.
 - (e) *Relación de oposición o incompatibilidad* (antonimia), que puede ser absoluta o parcial.
 - (f) *Relación de jerarquía o inclusión* (hiponimia), que supone admisión o subordinación dentro de la misma clase léxica.
- (D) ELEMENTO POLISENSO, que – debido a su plurisentido o polisentido – hace posible el equívoco o la ambigüedad virtuales de la unidad lingüística de grado superior. Se trata, en suma, de la pluridimensionalidad del signo o de la unidad léxica como tal. Este elemento polivalente es el elemento clave que funciona como conector–disyuntor, cuya función es actualizar el equívoco o la ambigüedad, orientando la interpretación sobre la pista de una(s) isotopía(s), y, por ende, a través de la(s) interferencia(s) semántica(s), realizar la transignificación. Este elemento puede ser constituido a base de:
- (1) *Homonimia*, es decir, varias formas para un solo sentido;
 - (2) *Polisemia*, es decir, varios sentidos para una sola forma.⁴⁷

El juego de palabras nosotros lo contemplamos sobre todo y en primera instancia como un fenómeno lingüístico, o más precisamente, como un fenómeno eminentemente semántico. Vamos a proponer, pues, la siguiente definición semántico-operacional:

Juego de palabras es producto polisenso de interferencia(s) semántica(s) entre dos o más unidades léxicas que se superponen una(s) a otra(s) en el plano de significado y/o de significado al establecerse entre ellas relaciones asociativas y/o referenciales sugeridas mediante alguna operación formal a nivel de significante(s).

Estamos conscientes del hecho de que – amén de otras observaciones críticas, posiblemente merecidas – el reparo más serio a la definición formulada más arriba sería, precisamente, el de ser tal vez una definición demasiado formalista. Admitimos, en efecto, que ésta se funda en determinadas operaciones formales, pero hemos de insistir en que esas operaciones modificadoras son la señal y, al mismo tiempo, la única manifestación aparente de las interferencias semánticas y, a la postre, también del iniciado proceso de transignificación.

El significado es siempre pertinente y el significante es siempre necesario. En consecuencia, basándose en esto, y merced a un comentario de tipo metadiscursivo, es

47. Para el juego de palabras, en efecto, no juega ningún papel importante la diferenciación entre homonimia y polisemia; en cambio, F.J. Hausmann (1974:126) prefiere hablar de la «plurivalencia del signo» (Plurivalenz des Zeichens).

posible trazar una línea de distinción entre la incoherencia semántica y el desplazamiento o la innovación en el plano semántico.⁴⁸

Debemos reconocer que, en cualquier caso, nuestra definición parte de la forma de expresión, no tanto por predilecciones formalistas como – al contrario – por vernos en la absoluta imposibilidad de hacer arrancar la descripción a partir de algo más concreto, que no de una serie de meras intuiciones o conjeturas puramente gratuitas. Por otro lado, tal cual, esta definición parece ser suficientemente cómoda y amplia como para poder abrigar, bajo el mismo denominador común, todo tipo de juegos verbales.

3. EJEMPLIFICACIÓN

A partir de la sugerida definición semántico-operacional, a continuación trataremos de esbozar una clasificación tipológica de los juegos de palabras ilustrándola con los ejemplos encontrados en las obras poéticas de don Francisco de Quevedo y Villegas (1580–1645).⁴⁹

En el corpus textual, en forma sumaria se aducen sólo las acepciones léxicas que, según opinamos, sean susceptibles de crear juego(s) de palabras en las ocurrencias concretas del texto quevediano. Por lo tanto, cuando falte la contradeterminación precisa, no se podrán considerar como juegos de palabras aquellos empleos de vocablos polisémicos u homónimos que, en el contexto dado, no tengan más que un valor inconfundiblemente unívoco.

3.1. OPERACIÓN DE GRADO CERO

(1) Silepsis explícita o basada en una alusión implícita en el intertexto:

- a) «Que no hay yegua tan ligera / no dudo, ni la mitad, /
no corriéndola con otras, / sino si la han de pesar.»
(731:21–24)

ligera 'que pesa poco' – 'ágil, veloz'

- b) «brincos se daban saltando, / y hoy se compran y se pagan.»
(846:38–39)

brinco: 'salto' – 'joyel pequeño'

- c) «Di en pasapasa de bolsas / y en masicoral de muebles: /
alivio de caminantes, / sin ser libro que entretiene.»
(761:21–24)

Por alusión al libro *Sobremesa y alivio de caminantes* de Juan de Timoneda (1563), metafóricamente se toma por 'salteador de caminos'.

48. Nuestra actitud viene fuertemente corroborada por M. Molho (1977:189–191).

49. Nuestras citas de Quevedo remiten a la edición de José Manuel Blecua, *Obras completas I: Poesía original*, Barcelona: Planeta, 2. ed., 1968. El primer número indica el poema y el segundo número, separado con dos puntos, se refiere al verso o a los versos correspondiente(s).

- d) «A Dios eterno tanto amor mostrabas, / que viendo que es
el hombre imagen suya, / con este celo a todos los buscabas.»
(640: 70-72)

Los versículos «Y creó Dios al hombre a imagen suya, a imagen de Dios lo creó, y los creó macho y hembra» (*Biblia: Génesis, 1, 27*) son el intertexto desviado hacia un sentido literal y obsceno.

- (2) Antanacsis explícita o basada en una alusión implícita en el intertexto:

- a) «El que si ayer se muriera / misas no podía mandar, /
hoy a fuerza del hurtar, / mandar todo el mundo espera.»
(648: 4-7)

mandar: 'legar o donar por testamento' - 'ordenar, regir, gobernar'

- b) «agudo es el capirote / que tu cholla encorizó, /
y más agudo fue el diablo / que te ha dado la invención.»
(712:9-12)

agudo: 'afilado' - 'perspicaz'

- (3) Poliptoton, basado en palabras pertenecientes a categorías gramaticales distintas:

- a) «la luna, entre clara y yema, / alumbraba los umbrales: /
que mi gana de comer / buscó apodo semejante.»
(788: 17-20)

clara: adjetivo 'luminosa' - sustantivo 'parte albuminosa del huevo'

- b) «Río de las perlas soy, / si con sus dientes me río, /
Guadalquivir y Tajo, / por lo fértil y lo rico.»
(719:77-80)

río: sustantivo 'corriente de agua' - verbo *reír*

- c) «A su mula mata andando, / sentado mata al que cura, /
a su cura sigue el cura, / con *requiem* y funeral.»
(653: 51-54)

cura: verbo *curar* - sustantivo 'asistencia al enfermo' - sustantivo 'sacerdote'

- (4) Paronomasia, basada en la identidad formal del nombre propio y del nombre común:

- a) «tú, que de tajo le diste / en un romancito a Tajo, /
porque en las sierras de Cuenca / le dan los pinos de palos,»
(828: 9-12)

tajo 'corte hecho con instrumento adecuado' - *Tajo* (río)

- b) «donde todas las yerbas son narcisos, / y el valle es el
Narciso de los valles,»
(198:4-5)

narciso 'planta y flor' - *Narciso* (personaje mitológico enamorado de sí mismo y convertido luego en la flor que lleva su nombre)

- c) «los que fueron Nerones insolentes, / son Píos y Clementes.»
(137: 173-174)

Los adjetivos *pío* 'devoto' y *clemente* 'moderado' son también los nombres tomados por varios papas romanos.

(5) Paronomasia, basada en un parónimo dilógico, implícito en el intertexto por alusión al referente y constituyendo neologismos:

- a) «Eres, por excelencia, / fénix de la vejez, la quintaesencia; /
vieja superlativa, / en quien la Muerte dicen que está viva /
y anda la vida muerta; / vieja consumadísima y experta: /
de vieja graduada, / parienta muy cercana al primer nada. /
Si es grado el ser casado, / él lleva gran vejamen en su grado.»

(625: 139-148)

A partir del adjetivo y sustantivo *vieja* 'mujer de edad avanzada' y del sustantivo *vejamen* 'vejación', reprensión festiva o satírica, composición burlesca', se sugiere la forma **vejamen*, de sentido deducible.

(6) Etimologería (un significado inventado sobre otro existente por sustitución completa del referente aludido, o por analogía etimológica o pseudo-etimológica, o por paronomasia reforzada con equivalencias sintácticas paralelas):

- a) «y para padre de cabras / sólo le falta lo chivo.»

(738: 99-100)

Padre siendo 'el macho destinado en el ganado para la generación y procreación', *padre de cabras* es 'macho cabrío, cabrón' y, por extensión, también 'cornudo'.

- b) «Es metaloshablando eternamente; / será el mundo al revés
siempre que asome, / pues el amanecer vuelve Occidente.»

(543: 12-14)

Occidente 'oeste o poniente' está tomado también en el sentido etimológico derivado del verbo latín *occidere* 'matar'; por lo tanto, sugiere: 'el que mata'.

- c) «Aquí, pues, sabré la historia / de ese parto tan partido, /
y el suceso de los padres / que vos hacéis putativos.»

(723: 93-96)

Se sugiere que el adjetivo *putativo* 'existimativo' (del verbo latín *putare* 'limpiar, podar, calcular...') se deriva de la palabra *puta* 'prostituta', con la que no está emparentada etimológicamente.

- d) «que, como en Roma tienen judería, / para apartar esta nación
dañada, / tuviera este lugar cornudería.»

(641: 67-69)

Por analogía con *judería* 'barrio en que viven los judíos', y a partir de *comudo*, se forma el neologismo *cornudería* de sentido deducible.

- e) «y agora los más maridos / (nadie bastará a entenderlos) /
tienen por lugarteniente / la mitad de todo el pueblo.»

(697: 109-112)

Lugarteniente es 'el que tiene autoridad y poder para sustituir a otro en algún cargo', pero la palabra está también tomada en el sentido literal, como suma de sus componentes: 'el que tiene lugar de'.

- f) «Cabello que dio en canario, / muy mal a cuervo se aplica; /
ni es buen Jordán el tintero / al que envejece la pila.»
(692: 17-20)

El sustantivo *canario* es 'pajarito granívoro...', pero está tomado también como adjetivo, derivado paronímico del adjetivo *cano* 'de cabello blanco'.

3.2. OPERACIÓN DE SUSTITUCIÓN

(1) Paronomasia homónimica, basada en la homofonía y/o homografía:

- a) «Mas que haciendo tanta estima / de sus deudos principales, /
como las ollas nabales, / como batalla marina;»
(670: 37-40)

Los adjetivos *nabal* 'parteneciente a nabos' y *naval* 'relativo a las naves' son homófonos.

- b) «Los médicos han de errar / de alguna suerte las curas; /
y pues siempre andan herradas, / deben de curar sus mulas.»
(759: 1-4)

Los verbos *errar* 'no acertar' y *herrar* 'clavar las caballerías' son homófonos.

(2) Paronomasia paronímica, basada en la semejanza fónica (de tipo aliterativo, o por resonancia onomatopéyica, o por cuasi distinción del género gramatical en sustantivos y adjetivos, o con antítesis):

- a) «Pues nunca olvida Dios el que es su siervo, / y el que sustenta
al mínimo mosquito / sustentará también un grande ciervo;»
(641: 160-162)

Los sustantivos *siervo* 'esclavo, servidor' y *ciervo* 'mamífero ruminante cérvido' y - por alusión metafórica, también 'cornudo' - pueden ser parónimos o, incluso, homófonos.

- b) «No deja cosa con cosa, / ni deja casa con casa;»
(757: 69-70)

A modelo de la frase paronomástica aliterativa *No hay cosa con cosa* 'todo en desorden y descompuesto', se forma otra frase con el vocablo *casa* y de sentido similar.

- c) «hombres malvados de vida, / mucho don y poco dan.»
(694: 63-64)

Es aproximación paronomástica de las formas *dan* (verbo *dar*) y *don* 'título honorífico', 'regalo', 'gracia'.

- d) «Y a ser tan grandes mis deudos / como son grandes mis deudas, /
delante del rey, sin duda, / cubrirse muy bien pudieran.»
(736: 137-140)

Los sustantivos *deudo* 'pariente, parentesco' y *deuda* 'obligación', 'pecado, culpa' están emparentados a la vez etimológica y paronímicamente.

- e) «mas cuéstate cara y caro,»

(750: 78)

El sustantivo *cara* y el adjetivo *caro* están relacionados paronímicamente, pero también se emparentan semánticamente por el cruce de las expresiones *costar caro* 'resultar un daño' y *costar algo un ojo de la cara* 'costar muy caro'

- f) «Tengo, en queriendo dormir, / sueño de pluma y de plomo;»

(716: 29-30)

Los sustantivos antitéticos *pluma* (= lo ligero) - *plomo* (= lo pesado) se relacionan paronímicamente.

- (3) Attelage del complemento verbal, o del epíteto, o de las palabras compuestas y pseudocompuestas que constituyen neologismos, o de frases y locuciones (combinándose con: la dilogía del verbo, la oposición del sentido propio y del sentido metafórico, la antítesis, la alusión implícita en el intertexto, la agregación o disociación de algún elemento):

- a) «Sabed, vecinas, / que mujeres y gallinas /
todas ponemos: / unas cuernos y otras huevos.»

(643: 1-4)

El verbo *poner* admite como complemento tanto *cuernos* como *huevos*.

- b) «Y el que quitaba a cualquiera / el sombrero da mil modos: /
hoy quita la capa a todos, / desvanecido en la altura.»

(648: 8-11)

Quitar el sombrero 'hacer cortesía, saludar' - *quitar la capa* 'robar'.

- c) «estrecho, sí, de cintura, / pero de conciencia, no»

(712: 51-52)

Estrecho de cintura 'apretado, delgado' - *estrecho de conciencia* 'rígido, austero'.

- d) «Y hasta las trongas de Madrid peores / los llenaron a todos
de caballos / y mal francés al buen francés volvieron.»

(565: 12-14)

La lexía *mal francés* 'enfermedad venérea' se opone al sintagma *buen francés*.

- e) «Al tomarla el escribano / confesión de lo que ha hecho, /
ella niega a pies juntillas / lo que pecó a pies abiertas.»

(791: 57-60)

La frase *a pies juntillas* 'firmamente y con gran porfía' se opone al sintagma *a pies abiertas*, tomada en el sentido literal.

- f) «Una niña concebida / en original pedir;» (749: 37-38)

Es un remedo de la fórmula bíblica del *pecado original*, en la que la sustitución *pecado* - *pedir* caracteriza a una mujer pedigüña.

- g) «Y viendo que mi desgracia / no dio lugar a que fuera, /
como otros, tu pretendiente, / vine a ser tu pretenmuela.»
(696: 125-128)

La palabra *pretendiente* 'aspirante' se analiza como si fuera compuesta. El supuesto componente *diente* se sustituye por su sinónimo *muela*, obteniéndose *pretenmuela*, una palabra inventada humorísticamente.

(4) Poliptoton, basado en el polimorfismo:

- a) «Ayer se fue; mañana no ha llegado; / hoy se está yendo sin
parar un punto: / soy un fue, y un será, y un es cansado.»
(2:9-11)

El polimorfismo del verbo *ser* (fue, será, es) corresponde a la división básica del tiempo: pasado, futuro, presente.

3.3. OPERACIÓN DE EXPANSIÓN

(1) Paronomasia paronímica, basada en el añadido de algún elemento fónico (fonema, sílaba):

- a) «Ladró al ladrón, pero calló al amante; / así agradó a su
amo y a su ama:»

(520: 12-13)

ladró (verbo *ladrar*, del latín *latrare*) - *ladrón* (sustantivo, del latín *latro*, -onis)

- b) «De su novio hará novillo, / y así con él arará;»

(650: 24-25)

novio 'recién casado' - *novillo* 'toro joven' y 'cornudo'

(2) Paronomasia, basada en la derivación propia (etimológica) o impropia (pseudo-etimológica):

- a) «Gastó el viejo Amor en viras, / mas no en virillas de plata;»

(706: 36-37)

vira 'saeta' y 'tira de cuero para reforzar las suelas del calzado' - *virilla* (diminutivo de *vira*) 'adorno en el calzado'

- b) «Sin duda que engordarás, / pues que todo el año entero /

a la orilla del dinero / papando moscas estás. //

Siendo de la Andalucía, / moscovita te tornabas, /

y eres araña que andabas / tras la pobre mosca mía.»

(662: 9-14)

mosca 'insecto díptero...', en germanía 'dinero' - *moscovita* 'habitante de Moscovia o Moscova (Moscú)'

- c) «La sotana traía / por sota, más que no por clerecía.»

(840: 11-12)

sotana (del italiano *sottana*) 'falda, hábito' - *sota* (del catalán *sota*) 'carta de la baraja'

(3) Asociación o composición arbitraria:

- a) «quien no es ladrillo, es ladrón, / toda mi vida lo oí.»
(651: 69-70)

ladrillo (del latín *later, -eris*) 'masa de arcilla cocida', en germanía 'ladrón' – *ladrón* (del latín *latro, -onis*) 'el que roba', tomados como diminutivo y aumentativo, respectivamente.

- b) «Dime: ¿a qué cimiterio / hizo este hombre, sacándote, adulterio? / Mas su calva y tu osario, / si el matrimonio es cruz, serán calvario.»
(625: 91-94)

calvario se presenta como un cruce arbitrario de las palabras *calva* y *osario*.

3.4. OPERACIÓN DE REDUCCIÓN

(1) Paronomasia paronímica, basada en la supresión de algún elemento fónico (fonema, sílaba):

- a) «Dios sabe lo que siento / ver a vusté casado, /
pudiendo, sin la ce, quedar asado.»
(872: 113-115)

casado – *asado*

- b) «Vi la puerta de Cambrón; / que, a lo que yo me barrunto, /
a faltar la primer ene, / fuera una puerta de muchos.»
(751: 37-40)

Puerta de Cambrón (en Toledo) – *cabrón* 'cornudo'

(2) Disociación o disgregación de palabras compuestas o pseudocompuestas, o de frases y locuciones:

- a) «Que mucha conversación, / que es causa de menosprecio, /
en la mujer del que es necio / sea de más precio ocasión;»
(690: 20-23)

menosprecio 'desprecio, desestimación' – *más* + *precio* 'valor, estimación'

- b) «le dio el mejor caballo que tenía / llamado *Rabicán*, no por
el brío, / mas por ser de un rabí perro judío,»
(875: 678-680)

rabicán o *rabicano* (*rabo* + *cano*, 'animal de cola con pelos blancos') – *rabí* o *rabino* 'sacerdote, doctor o maestro de judaísmo' + *can* 'perro'

- c) «Yo he visto en breve intervalo / más de alguna señoría /
que el mando y palo tenía, / y ya tiene sólo el palo.»
(648: 15-18)

tener el mando y el palo 'tener absoluto poder y dominio' – *palo* 'bastón ... como de ciegos o mendigos'

3.5. OPERACIÓN DE SEGMENTACIÓN

(1) Calambur, basado en la articulación o división distinta de las unidades léxicas:

- a) «No hay barba cana ninguna, / porque aun los castillos pienso /
que han teñido ya las suyas, / a persuasión de los viejos.»
(697: 77-80)

barba cana 'barba blanca' - *barbacana* 'obra de fortificación'

- b) «Mil recoletas hay ya / y pecadoras del paño, /
porque le quitan hogaño / la seda a la que se da.»
(650: 11-14)

seda 'tela fina' - *se da* (verbo *darse*)

- c) «Aunque el doctor vaya a mula, / si al enfermo va a curallo, /
va a caballo.»

(823: 1-3)

va a caballo - *va acaballo* (= *va acabar*)

3.6. OPERACIÓN DE PERMUTACIÓN

(1) Paronomasia, basada en la inversión de algunos elementos fónicos (fonemas, sílabas):

- a) «Ansí que, por contrario de más brío / tengo, Polo cruel,
al que me casa / que al que me saca al campo en desafío»
(639: 118-120)

casa (casar) - *saca* (sacar)

- b) «Osaré pronunciar el nombre de Eva, / pues vuestra siempre
Virgen Madre en *Ave* / le califica y muda, y le renueva, /
con el sí que a Gabriel dijo süave.»

(192: 393-396)

Eva (la primera mujer y esposa de Adán) - *Ave* 'pájaro' y 'forma de saludo romano'

(2) Retruécano, basado en la inversión de algunos elementos sintácticos:

- a) «Condes que dicen 'No quiero' / tan claro al demandador, /
ya que no son Condes Claros, / harto claros condes son.»
(741: 41-44)

conde Claros (personaje del romancero) - *claros condes* 'perspicaces, agudos, ilustres, insignes...'

- b) «Es tienda de las joyas / cuando va descubierta, /
y cuando va tapada / es joya de las tiendas.»

(428: 13-16)

es tienda de las joyas - *es joya de las tiendas*

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALDINGER, Kurt. 1970. *Teoría semántica. Hacia una semántica moderna*, Madrid: Alcalá (Romania 12).
- BALLY, Charles. 1950. *Linguistique générale et linguistique française*, 3. ed. Berne: Francke. (¹1932)
- BARTHES, Roland. 1970. «L'ancienne rhétorique. Aide-mémoire», *Communications* (Paris), 16:172-229.
- BEINHAUER, Werner. 1973a. «El retruécano en el español hablado», *Yelmo* (Madrid), 12:12-24.
- 1973b. *El humorismo en el español hablado. Improvisadas creaciones espontáneas*, Madrid: Gredos. (en alemán ¹1932)
- BERGSON, Henri. 1973. *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid: Espasa-Calpe (Austral, 1534). (En francés ¹1901)
- BUREAU, Conrad. 1976. *Linguistique fonctionnelle et stylistique objective*, Paris: Presses Universitaires de France.
- CONKLIN, H.C. 1959. «Linguistic play in Its Cultural Context», *Language* (Baltimore), 35:631-636.
- DELACAMPAGNE, Christian. 1974. «L'écriture en folie», *Poétique* (Paris), 18:160-175.
- DELAS, Daniel / FILLIOLET, Jacques. 1973. *Linguistique et poétique*, Paris: Larousse.
- DUCHÁČEK, Otto. 1970. «Les jeux de mots du point de vue linguistique», *Beiträge zur romanischen Philologie* (Berlin), 9:107-117.
- DUISIT, Lionel. 1978. *Satire, parodie, calembour. Esquisse d'une théorie des modes dévalués*, Saratoga, Cal.: Anna Libri (Stanford French and Italian Studies).
- DURAND, Jacques. 1970. «Rhétorique et image publicitaire», *Communications* (Paris), 15:70-95.
- ECKHARDT, E. 1909. «Über Wortspiele», *Germanisch-Romanische Monatsschrift* (Heidelberg), 1:674-690.
- EMPSON, William. 1930. *Seven Types of Ambiguity*, London: Chatto and Windus.
- ESPY, W.R. 1972. *The Game of Words*, New York: Grosset and Dunlop.
- TIENNE, Luc. 1957. *L'art du contrepet*, Paris: J.J. Pauvert.
- FARB, P. 1974. *Word Play, What Happens When People Talk*, New York: Alfred A. Knopf.
- FERNANDEZ, Pelayo H. 1975. *Estilística. Estilo, figuras estilísticas, tropos*, 3. ed. Madrid: Porrúa. (¹1971)
- FRANÇOIS, Denise. 1966. «Le contrepet», *Linguistique* (Paris), 2:31-52.
- FRANÇOIS, Frédéric et Denise. 1967. «L'ambigu té linguistique», *Word* (New York) 23:150-179.
- FREUD, Sigmund. 1970. *El chiste y su relación con lo inconsciente*, 2. ed. Madrid: Alianza Editorial (El libro de bolsillo, 41). (En alemán ¹1905)
- GARASA, Delfín Leocadio. 1950. «En torno a lo cómico y el juego de palabras», *Boletín de la Academia Argentina de Letras* (Buenos Aires), XIX, 71:219-236.
- GROUPE, J. 1970. (= J. Dubois, F. Edeline, J.-M. Klinkenberg, P. Minguet, F. Pire, H. Trinon). *Rhétorique générale*, Paris: Larousse.
- GUIRAUD, Pierre. 1976. *Les jeux de mots*, Paris: Presses Universitaires de France (Que sais-je? 1421).
- HAUSMANN, Franz Josef. 1974. *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im «Canard enchaîné»*, Tübingen: Max Niemeyer Verlag (Beihefte zur Zeitschrift für romanische Philologie, Band 143).
- HEGER, Klaus. 1974. *Teoría semántica. Hacia una semántica moderna II*, Madrid: Alcalá (Romania, 15).
- HOCKETT, Charles F. 1958. *A Course in Modern Linguistics*, New York: MacMillan.
- HUIZINGA, Johan. 1972. *Homo ludens*. Madrid - Buenos Aires: Alianza Editorial - Emecé Editores (El libro de bolsillo, 412). (En neerlandés ¹1938)
- JAKOBSON, Roman. 1975. *Ensayos de lingüística general*, Barcelona: Seix-Barral (Biblioteca Breve, Ciencias Humanas 381).
- JOLLES, André. 1972. *Formes simples*, Paris: Seuil. (En alemán ¹1930)
- KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine. 1977. *La connotation*, Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara (Ed.). 1976. *Speech Play. Research and Resources for Studying Linguistic Creativity*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- LAZARO CARRETER, Fernando. 1968. *Diccionario de términos filológicos*, 3. ed. Madrid: Gredos. (¹1953)
- LIEDE, Alfred. 1963. *Dichtung als Spiel; Studien zur Unsinnspoese an den Grenzen der Sprache*, 2. vols. Berlin: De Gruyter.

- LLANO GAGO, María Teresa. 1984. *La obra de Quevedo. Algunos recursos humorísticos*, Salamanca: Universidad de Salamanca (Acta Salmanticensia, Filosofía y Letras 153).
- MARTINET, André. 1968. *Elementos de lingüística general*, 2. ed. Madrid: Gredos. (En francés ¹1960)
- 1974. «Homonymes et polysèmes», *Linguistique* (Paris), 10:37-45)
- MARTÍNEZ GARCÍA, José Antonio. 1975. *Propiedades del lenguaje poético*, Oviedo: Universidad de Oviedo (Publicaciones de Archivum).
- MAS, Amédée. 1957. *La caricature de la femme, du mariage et de l'amour dans l'oeuvre de Quevedo*, Paris: Ediciones Hispanoamericanas.
- MAUTNER, F.H. 1931. «Das Wortspiel und seine Bedeutung», *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* (Halle), 9:679-710.
- MOLHO, Maurice, 1977. *Semántica y poética (Góngora, Quevedo)*, Barcelona: Editorial Crítica (Filología, 2).
- MONTES GIRALDO, José Joaquín. 1969. «Semántica y humorismo», *Thesaurus, Boletín del Instituto Caro y Cuervo* (Bogotá), 24: 169-177.
- MORIER, Henri. 1981. *Dictionnaire de poétique et de rhétorique*, 3. ed. Paris: Presses Universitaire de France. (¹1961)
- PHILLIPS, H. 1945. *Word Play*, Harmondsworth, England: Ptarmigan Books - Penguin.
- POTTIER, Bernard. 1968. *Presentación de la lingüística. Fundamentos de una teoría*. Madrid: Alcalá (Romania, 8). (En francés ¹1967)
- 1977. *Lingüística general. Teoría y descripción*, Madrid: Gredos. (En francés ¹1974)
- PLETT, H.F. 1979. *Textwissenschaft und Textanalyse: Semiotik. Linguistik, Rhetorik*, Heidelberg: Quelle und Meyer.
- SEWELL, Elisabeth. 1952. *The Field of Nonsense*. London: Chatto and Windus.
- SHIPLEY, J.T. 1972. *Word Play*, New York: Hawthorne.
- SPANG, Kurt. 1979. *Fundamentos de retórica*, Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA).
- 1984. «Semiología del juego de palabras», en: Miguel Ángel GARRIDO GALLARDO (Ed.), *Teoría semiótica. Lenguajes y textos hispánicos*, Volumen I de las Actas del Congreso Internacional sobre Semiótica e Hispanismo celebrado en Madrid en los días del 20 al 25 de junio de 1983; Madrid: C.S.I.C. - págs. 295-304.
- ŠKREB, Zdenko. 1949. «Značenje igre riječima», *Rad JAZU (Zagreb)*, lib. 278:77-193.
- 1969. «Eufemizam, ironija, igra riječima» en: Fran PETREŠ / Zdenko ŠKREB (Eds.), *Uvod u književnost*, 2. ed. Zagreb: Znanje - págs. 289-293. (¹1961)
- 1981. «Moć i nemoć jezika», *Književnost i povijesni svijet*, Zagreb: Školska knjiga - págs. 38-66.
- TODOROV, Tzvetan. 1974. «Recherches sur le symbolisme linguistique - I. Le mot d'esprit et ses rapports avec le symbolique», *Poétique* (Paris), 18: 215-245.
- 1978. «Les jeux de mots», *Les genres du discours*, Paris: Seuil - págs. 294-310.
- WEINREICH, Uriel. 1953. *Languages in Contact: Findings and Problems*, New York.
- YNDURÁIN HERNÁNDEZ, Francisco. 1974. «Para una función lúdica en el lenguaje» en: Varios, *Doce ensayos sobre el lenguaje*, Madrid: Fundación Juan March - Rioduero - págs. 215-227.

LINGVISTIČKI PRISTUP IGRI RIJEČIMA

U prvome dijelu članka dan je pregled problematike igre riječima, tj. fenomena koji se istovremeno ispoljava kao komunikacijska anomalija, semiološka dvoznačnost odnosno višeznačnost, tip ludičkog manipuliranja jezikom, stilističko sredstvo ili retorička figura, sa specifičnim obilježjima nastanka, prenošenja, uočavanja i tumačenja. Polazeći od činjenice da je igra riječima prvenstveno lingvistička pojava zasnovana na semantičkoj interferenciji, u drugome dijelu članka predložena je semantičko-operativna definicija. Na temelju šest formalnih operacija koje se očituju na planu jezičnog izraza (operacija nultog stupnja, zamjena, proširenje, sužavanje, cijepanje, premetanje) uspostavljena je tipologija igara riječima. Potom, u trećemu dijelu članka, takva klasifikacija ilustrira se pomoću omanjeg korpusa što ga sačinjava izbor primjera iz pjesničkog djela Francisca de Queveda (1580-1645).