

EL JUEGO DE PALABRAS EN LA PROSA SATÍRICA DE QUEVEDO

La lectura atenta de la prosa satírica de Quevedo en orden cronológico y en la medida en que el estado actual de los textos nos lo permite afirmar,¹ indica una evolución en el uso de ciertos recursos estilísticos. El juego de palabras, en general, predomina en las obras tempranas y es menos frecuente, en cambio, en *La hora de todos*. Inversamente, la metáfora se impone como principal recurso de estilo en los últimos *Sueños* y en *La hora de todos*. Estos dos tipos de figuras son, por otra parte, elementos fundamentales de la lengua literaria de la sátira de Quevedo, y exigen una consideración especial por parte de la crítica, si se quiere describir el sistema de relaciones que configuran su arte satírico.

Es ya conocida la caracterización del estilo de Quevedo como estilo de sorpresas e ingeniosas asociaciones. El propósito artístico de sorprender al lector con relaciones inesperadas puede recurrir a la creación tanto de metáforas extrañas como de juegos de palabras. De estas dos figuras, la última parece menos interesante y original, ya que el chiste fácil de cierto tipo de juegos lingüísticos requiere menos elaboración que la expresión figurada, y está más generalizado en otros autores contemporáneos de Quevedo. Es indudable que el *ingenio* de Quevedo se destaca más en la creación de metáforas violentas, que en la

¹ Sólo disponemos de dos ediciones críticas de la prosa satírica de Quevedo: la de F. Lázaro Carreter, del *Buscón* (Salamanca, Acta Salmanticensia, 1965), y la que hizo Swanhilt Koepe de algunas de las *Obras festivas* (cf. *Textkritische Ausgabe einiger Schriften der Obras Festivas von Francisco de Quevedo*. Inaug. Diss., Köln, 1970). En los momentos en que se escribía este trabajo, no fue posible disponer de las ediciones de los *Sueños* (a cargo de F. Maldonado) y de *La hora de todos* (a cargo de Luisa López) anunciados por la Editorial Castalia. Usamos el texto de Lázaro Carreter para el *Buscón*, y consultamos el de Koepe cuando fue posible. En todos los demás casos, citamos por la edición de las *Obras completas* de L. Astrana Marín: *Prosa*, Madrid, Aguilar, 1945.

práctica recurrente de agudezas verbales. Esto nos permite afirmar que a la madurez creadora de Quevedo corresponde el uso de figuras retóricas más complejas, y que ellas fueron sustituyendo paulatinamente a los primeros elementos creadores de comicidad. Así se puede explicar el cambio de proporción en el predominio de la metáfora sobre el juego de palabras en las obras tardías. Quevedo, sin embargo, saca partido de este recurso estilístico primario, que le permite sostener un tono irónico y burlón en su sátira, y por ello parece ya necesario un estudio detallado de las múltiples formas de juegos de palabras que usa Quevedo, para observar el desarrollo de su estilo y la progresión hacia el virtuosismo lingüístico de su madurez artística.

Dado que desde Gracián el juego de palabras ha sido considerado un rasgo importante de la *agudeza*,² y un tipo especial de juego de palabras —el equívoco— elemento creador de conceptos, es frecuente encontrar referencias a este recurso de la lengua de Quevedo, como señal del estilo barroco del autor. Como el juego de palabras es una constante retórica de los escritores barrocos, algunos críticos lo consideran un recurso definitorio *per se* de un estilo de época, y le adjudican un sentido especial en el contexto de una ideología histórica, que estaría representada por formas estilísticas determinadas. Spitzer, por ejemplo, en su famoso artículo sobre el estilo del *Buscón*,³ interpreta el juego de palabras como uno de los elementos puestos al servicio de la expresión del desengaño en la novela.⁴ El juego verbal entretiene ciertamente al lector, pero tiene un motivo más profundo: la insinceridad de las palabras, que confunden la realidad con sus equívocos, refleja la insinceridad del hombre. Quevedo nos aleja, según Spitzer, de la realidad exterior para sumergirnos en la realidad de la lengua, que es apariencia y engaño, y en consecuencia "irrealidad". El juego de palabras evidencia, pues, por un lado, cierta elegancia expre-

² V. BAETASAR GRACIÁN, *Agudeza y arte de ingenio*.—Para un estudio detallado de los orígenes del conceptismo, cf. ANDRÉE COLLARD, *Nueva Poesía; conceptismo, culteranismo en la crítica española*, Madrid, Castalia, 1967.

³ L. SPITZER, "Zur Kunst Quevedos in seinem *Buscón*", *Archivum Romanicum*, XI, 4 (1924), 511-580.

⁴ Cf. SPITZER, *art. cit.*, pp. 526 y ss.

siva basada en la condensación de la forma lingüística, y es también, por otro, un medio apropiado para reflejar la ideología barroca de Quevedo: el mundo es un sitio inseguro y problemático, y la lengua refleja esta inseguridad, al complicarse y alejarse de la expresión normal. Según puede verse, Spitzer incluye el juego de palabras entre los recursos de estilo que usa Quevedo para expresar con propiedad la constante dualidad vital: condensan la idea del *Weltsucht-Weltflucht* esencial en la novela.⁶

Cabe preguntarse, sin embargo, si se puede considerar un recurso estilístico tan antiguo y generalizado, como vehículo de expresión exclusivo de una determinada concepción del mundo.⁷ El recurso en sí carece de connotación histórica, y su uso en tantos escritores que Curtius llama *manieristas*⁸ indica, a lo sumo, una tendencia retórica que no se circunscribe al barroco español. Quevedo emplea el juego de palabras porque se atiene a un tono burlesco para su sátira, lo cual equivale a afirmar que el género elegido le propone una fórmula retórica que él desarrolla en todas sus posibilidades.⁹

⁶ Para otra interpretación del juego de palabras como "un procedimiento para lanzar el ánimo hacia evocaciones o hacia tonos afectivos de planos infrarrealistas", es decir, como un procedimiento para presentar en la obra un mundo negativo y desilusionado, cf. M. MUÑOZ CORTÉS, "Aspectos estilísticos de Vélez de Guevara en su *Diablo Cojuelo*", *Revista de Filología Española*, XXVII (1943), 48-76.

⁷ El juego de palabras aparece ya en la prosa artística griega desde época muy temprana, y su uso en los distintos autores clásicos, griegos y latinos, ha sido puntualizado extensamente por E. NORDEN, *Die antike Kunstprosa*, Leipzig-Berlin, Teubner, 1909, pp. 23 y ss., 107, 137, 197, 208, 212 et passim.

⁸ Cf. E. R. CURTIUS, *Literatura europea y Edad media latina*, (México, Fondo de Cultura Económica, 1955, cap. xv, p. 384-422) para una comparación de los recursos estilísticos del barroco español, en especial Gracián, y del manierismo de la poesía latina tardía y la de la Edad Media latina.

⁹ Cf. AMÉDÉE MAS, *La caricature de la femme, du mariage et de l'amour dans l'oeuvre de Quevedo* (Paris, 1957, pp. 253-257), para una interpretación semejante. También ILSE NOLTING-HAUFF, en su excelente libro sobre los Sueños (*Vision, Satire und Pointe in Quevedos Sueños*, München, 1968, pp. 151 y ss.), relaciona la frecuencia de ciertos recursos estilísticos y de los juegos lingüísticos, en especial, con el género de las obras en las que aparecen, sátira y lírica burlesca.

Dejando a un lado, pues, la discusión sobre el sentido del recurso, se puede describir el juego de palabras en la sátira de Quevedo a partir de una división en dos categorías básicas, según que se dé en el plano del significante o en el plano del significado. En el primer grupo, se trata de la paronomasia y el retruécano o calembour,⁹ y en el segundo, de los diferentes tipos de juegos de sentido. Se incluye el análisis de varios ejemplos en que el juego de palabras está integrado en estructuras más complejas, ya formando parte de una expresión figurada, ya integrándose en el contexto de una frase hecha o refrán. En estos casos, no se trata ya del aprovechamiento mecánico de una figura generalizada, sino del especial interés por la expresión inusitada y original.

I. Juegos de palabras en el plano del significante

También en la categoría del juego de palabras podemos establecer una secuencia cronológica provisional en cuanto a la recurrencia de cada tipo de juego, que confirma nuevamente una clara evolución del estilo de Quevedo. Los juegos semánticos son más interesantes que los que se dan en el plano del significante, y predominan en las últimas obras. En cambio, en las *Obras Festivas*, la paronomasia y el retruécano son instrumentos primordiales para provocar la risa del lector. Ya Gracián afirma, en su *Agudeza y arte de ingenio*, que la paronomasia y el retruécano son recursos sencillos y de poco vuelo imaginativo;¹⁰ es posible que Quevedo mismo haya compartido esta idea, según lo demuestra su propia obra literaria.

⁹ Existen diferentes clasificaciones de los juegos de palabras en el plano del significante, algunas más detalladas que otras; cf., por ejemplo, GRACIÁN, *Agudeza*, xxxii.—F. LÁZARO CARRETER, "Sobre la dificultad conceptista" (en *Estudios dedicados a Menéndez Pidal*, Madrid, VI, 1956, 355-386; reproducido en *Estilo barroco y personalidad creadora*, Madrid, 1966), menciona la paronomasia, inversión de letras, disociación, calembour juego de palabras, etc. Elegimos sólo los más relevantes, como la paronomasia y el retruécano.

¹⁰ V. discurso xxxii ("De la agudeza por paronomasia, retruécano y jugar del vocablo"): "Esta especie de concepto es tenuta por la popular de las agudezas y en que todos se rozan, antes por lo fácil que por lo sutil; permíttese a más que ordinarios ingenios". Para una

Los ejemplos de paronomasia que presentamos ofrecen las variantes conocidas del recurso: se crean juegos por trueque o agregado de letras o se establecen falsas etimologías sobre una palabra determinada. En todos los casos, la insignificancia de la modificación fonética produce cierta tensión significativa en el lector, y por supuesto que la palabra en juego elegida es fundamental para caracterizar a un personaje o una actitud humana, que la sátira de Quevedo se proponga fustigar.

En las *Epístolas del Caballero de la Tenaza*, por ejemplo, abundan los juegos de palabras con vocablos claves, como *dar*, *pedir* y *guardar*, a tono con el opúsculo que desarrolla el tema de la mujer pedigüeña, que se propone esquilmarse a su pretendiente e incluye consejos para librarse de *embestidores* masculinos también. Quevedo define a los hombres que se cuidan de ser robados por otros como

cofrades de la Tenaza de *Neque-demus*, que hasta ahora se decía *Nicodemus*, por el poco conocimiento de esta materia (*Caballero de la Tenaza*, 71a).

La paronomasia está dada en el juego con el sonido semejante de *Nicodemus*, la forma latina de un nombre propio, y *neque-demus*, el subjuntivo del *dare* latino negado por la partícula *neque*; que se aplica convenientemente a la decisión de no dar dinero. Más adelante se propone un programa de acción para los caballeros de la Tenaza basado en otra paronomasia:

(y entre caballeros) no se ha de jugar a los *dados*, ni se ha de leer en el *Dante*, ni se han de comer *dátiles* (*Caballero de la Tenaza*, 72a)

donde, por falsa etimología, Quevedo juega con palabras de sonido semejante a *dar*: *Dante*, *dado* (cf. *DCELC*, s. v., probablemente del árabe *dad* y persa *dadā* o *dadān* 'juego', 'dado', de origen oriental) y *dátil* (*DCELC*, tomado del latín *dactylus*).¹¹

definición de paronomasia en la retórica clásica, cf. Quintiliano, *Institutiones*, 9, 3, 66: "tertium est genus figurarum quod aut similitudine aliqua vocum aut paribus aut contrariis convertit in se aures et animos excitat; hunc est παρονομασία, quae dicitur adnominatio".

¹¹ El juego con *dátiles* se repite en el *Buscón*. (p. 193): "Busquéle

Otras veces la paronomasia se forma con la repetición de una palabra derivada o emparentada etimológicamente con otra:

descompuesto componedor de coplas (*Memorial*, 81b).

dice Quevedo, refiriéndose a sí mismo en el *Memorial que dio Don Francisco de Quevedo y Villegas en una Academia pidiendo una plaza en ella*. Del mismo tipo es este juego incluido en el *Caballero de la Tenaza* (71b):

Bendito sea Dios que me da *comezón* y no *comedores*

o en la *Premática de las cotorreras* (56b):

Todo lo cual, *inviolablemente*, a vosotros, ... las *violadas*. ... vos mandamos guardar.

Y en la *Premática del tiempo* (98b)

(a las solteras) ninguna necesidad hay de *alabarlas*, porque de puro *lavadas* están harto *alabadas* para siempre.¹²

las manos, y como sus *palmas* estaban hechas a llevar semejantes *dátiles*, cerró con los dichos veinte y seis", con un doble juego de *palma*: 1) 'el cuenco de la mano', y 2) 'el árbol que da dátiles'; y de *dátil*: 1) 'el fruto' y 2) por falsa etimología, relacionado con *dar*. Para otros ejemplos de paronomasia por trueque o agregado de letras, cf. "(enemigo) de mujeres en *estrado*, sin tener *estado*" (*Capitulaciones matrimoniales*, 55a); "al *pidiente*, *despidiente*" (*Caballero de la Tenaza*, 72a); "yo confieso que lo *parezco* todo, como mi dinero no *padezca*" (*Caballero de la Tenaza*, 73a); "conforme al *babero* de tal *barbero*" (*Premática del tiempo*, 95b).

¹² También en los siguientes ejemplos: "tan mal *detenidos* sean *tenidos* ya no por *amigos* sino por *enemigos* de casa y de la hacienda" (*Premática del tiempo*, 95a); "las mujeres que el día que van en coche... *desconocen* a quien más las *conoce*, dándose más a *conocer* con eso" (*Premática del tiempo*, 96a); "Al fin yo me hallaba *inocente* y *culpado* y no sabía cómo *disculparme*" (*Buscón*, 70); "Empezáronme a enfadar las torneras con *despedirme* y las monjas con *pedirme*" (*Buscón*, 270); "muy tardón en la *misa* y abreviador en la *mesa*" (*Sueños*, 197a-b); "cuando todos *guardan* no hay que *aguardar*" (*Hora*, 303b); "si nos *desterraren* es mejor que si nos *enterrasen*" (*Hora*, 303b).

En algún caso la paronomasia coexiste con un juego de palabras en el plano del significado, y aun con expresiones figuradas, lo que confiere más interés a la frase. En el *Libro de todas las cosas* incluye Quevedo un breve tratado *De la fisonomía*, que es una burla evidente de las obras sobre quiromancia, adivinación y pseudo-ciencia de la época. En vez de caracterizar a una persona por su apariencia, destruye Quevedo esta idea de que la fisonomía refleja el ser íntimo, por medio de la reducción al absurdo de los tipos descritos

Boca grande de oreja a oreja significa tarasca o alnafa y mucha espuma sin freno. Y estos paran bien, porque no sólo no son *desbocados*, pero son *boca todos* (*Libro de todas las cosas*, 106a).

Junto con la paronomasia *desbocados-boca todos*, hay un juego en el plano del significado: *desbocado* sugiere la figura de un caballo, ya insinuada antes con *mucha espuma sin freno* y, de allí, *paran bien* 'no se desbocan'. Pero en un segundo plano Quevedo interpreta *desbocado* como *des-* (prefijo privativo) + *boca*, o sea, 'que no tienen boca', opuesto así a *son boca todos* 'que tienen boca grande', con lo que retoma la frase anterior, en la que se proponía definir el carácter de un hombre de boca grande.

También practica Quevedo retruécanos elementales con intención jocosa que dividen arbitrariamente una palabra para formar dos vocablos de significado independiente. Burlándose de la falsa hidalguía y la universal aspiración a la nobleza, dice:

Habiendo advertido la multitud de *donas* que hay en nuestros reinos... y considerando... cómo se va extendiendo pues hasta el aire ha venido a tenerle y llamarse *don-aire* (*Aranceles generales*, 66a).¹³

Al referirse a los lacayos insolentes que afectan autoridad, les

¹³ Cf. un juego semejante en el *Buscón* (II, v), cuando don Toribio, al explicar su desastroso estado de pobreza, dice: "Sólo el *don* me ha quedado por vender, y soy tan desgraciado que no hallo nadie con necesidad dél, pues quien no le tiene por *ante*, le tiene por *postre*, como el *remendón*, *azadón*, *pendón*, *blandón*, *bordón*, y otros así".

impone como nombre el neologismo *comolacayo*, en el sentido de 'aspirante a lacayo', y luego lo descompone con el siguiente resultado:

...que a los tales los llamen... *comolacayos*; se queden con título de *ayos* de *hacas* flacas y viejas (*Premática del tiempo*, 96b).¹⁴

En el *Sueño del Juicio Final* comparecen unos despenseros a quienes infaliblemente califica Quevedo de ladrones, y al discutir su identidad, quedan caracterizados como tales por un juego de palabras con *si son* (respuesta afirmativa sobre su identidad) y *sisón* 'ladrón':

—Despenseros son. Y otros dijeron: —No son. Y otros: —*Sisión* (*Sueños*, 193a).

El mismo recurso de descomponer una palabra le sirve para acusar de asesinos a los médicos y boticarios, porque sus remedios antes matan que curan. En el *Sueño de la Muerte* se encuentra el narrador con un grupo de médicos y boticarios, y, al referirse a estos últimos, dice:

No hay cosa suya que no tenga achaques de guerra y que no aluda a armas ofensivas. *Jarabes*, que antes les sobran letras para *jaras*, que les faltan (*Sueños*, 253b).

Con un retruécano descompone la palabra *jarabe* en *jara* 'saeta o palo arrojadizo' + *be*, y de ahí surge la metáfora "remedios = armas", porque tienen la misma función: matar a la gente.¹⁵

¹⁴ Son del mismo tipo los siguientes ejemplos: "Declaramos que no se dé a ninguna mujer *joya* ninguna, só pena de quedarse con el jo como bestia" (*Premática del tiempo*, 96); "si (te pidiere) *pasamano* de oro y plata, que se vaya a casa de un platero a *pasar las manos* por todo esto" (*Premática del tiempo*, 97a).

¹⁵ Cf. NOLTING-HAUFF, pp. 150 y 161, para *sisón* y *jarabe*, respectivamente.

II. *Juegos de palabras en el plano del significado*

Aunque en los casos tratados anteriormente la modificación o alteración del significante traía consigo un cambio semántico, hay otro tipo de juegos de palabras en los que el concepto consiste en la utilización expresa de varias acepciones de un vocablo. Estas son las figuras que, según Gracián, permiten ejercitar el ingenio de un escritor, y por lo tanto son más valiosas e interesantes que el retruécano y la paronomasia.¹⁶

Desde un punto de vista formal, los juegos con los diferentes significados de una palabra pueden darse con repetición de la palabra dada o sin repetición.

1) *Doble sentido con repetición de la palabra*

Quevedo reitera dos o más veces una palabra en la frase, con significado distinto en cada caso. La iteración enfática del vocablo en cuestión acentúa el contraste de sentidos. En el *Caballero de la Tenaza*, por ejemplo, se observan casos interesantes en que la palabra o expresión usada con doble acepción está relacionada con *dar* o *guardar*:

con razón se llaman *días de guardar* los días que son de fiestas, y todos son de fiesta para *guardar* (*Caballero de la Tenaza*, 71a).

El juego está en *días de guardar*: 1) 'días de observancia religiosa' y 2) 'días de esconder el dinero'; o en el ejemplo siguiente:

Solamente un *dar* me agrada
que es el *dar en* no *dar* nada
(*Caballero de la Tenaza*, 71 b)

donde *dar* 'dar dinero' aparece dos veces y se repite en *dar (en)*, con diferente acepción 'empeñarse en ejecutar o no alguna cosa'. Adviértase, en el siguiente ejemplo, el juego entre *dar* 'pegar' y 'dar dinero':

¹⁶ Cf. GRACIÁN, *Agudeza*, discurso XXXIII.

En esto estábamos, él *dándome* y yo casi determinado de *darle* a él dineros (*Buscón*, 217).

En el siguiente ejemplo, la palabra repetida con doble acepción es *desnudar* con significados de: 1) 'desvestirse, quitarse la ropa' y 2) 'despojar a alguien de su dinero':

Bendito seáis vos, Señor, que habéis permitido que me *desnude* yo y que no me *haya desnudado* otro antes (*Caballero de la Tenaza*, 71b).¹⁷

En ocasiones una palabra puede repetirse tres veces con significado diferente, como sucede en el siguiente ejemplo del *Sueño de la Muerte*, en el cual el narrador contesta una pregunta al Marqués de Villena, quien, encerrado en una redoma, quiere volver a la vida, e inquires por el estado de la honra en el mundo:

Hay honra en todos *estados*, y la honra se está cayendo de su *estado*, y parece que está ya siete *estados* debajo de tierra (*Sueños*, 243a).

Juega aquí Quevedo con tres sentidos de *estado*: 1) 'las diversas partes de la sociedad: secular, religiosa, nobleza, etc.'; 2) en la frase *caerse de su estado* 'perder el todo o la mayor parte de su dignidad'; y 3) 'medida de la altura de un hombre con que se miden los pozos, etc.'.

2) *Silepsis*

Entre los juegos de sentido, el más usado por Quevedo es el recurso que Gracián llamaba *equivoco* y que definía así en su *Agudeza y arte de ingenio*: "La primorosa equivocación es como una palabra de dos cortes y un significar a dos luces. Consiste

¹⁷ Entre otros ejemplos, cf.: "Un hidalgo hecho y derecho... que, si comió *sustento* la nobleza, me *sustentara*, no hubiera más que pedir" (*Buscón*, 151); "No se escriba que jamás caballero nuestro haya tenido cámaras; que antes, de puro mal *proveidos*, no nos *proveemos*" (*Buscón*, 177); "a la media noche, no hacían sino venir *presos* y soltar *presos*" (*Buscón*, 195).

su artificio en usar de alguna palabra que tenga dos significaciones; de modo que deje en duda lo que quiso decir".¹⁸ Llamamos a este procedimiento *silepsis*, aunque estructuralmente no siempre responda a la forma del zeugma, como sería considerado en la retórica tradicional.¹⁹ En algunos casos, la palabra en juego está situada en una estructura sintáctica donde no hay correlación coordinante y, por lo tanto, no se puede hablar de zeugma. Pero la denominación ya ha sido aplicada a este recurso en otros trabajos, y aquí convenimos en usarla también.²⁰

Quevedo emplea la *silepsis* en diferentes formas y parece importante distinguir algunas claramente discernibles.²¹

¹⁸ Cf. Agudeza, discurso xxxiii.

¹⁹ Cf. H. LAUSBERG, *Manual de retórica literaria*, (Madrid, Gredos, 1967, t. II, p. 158): "La *silepsis* es una forma de aprovechamiento intencionado del zeugma que consiste en la presencia simultánea de la significación propia y la metafórica de una palabra y su correlación separada en dos miembros de la oración".

²⁰ Cf. LÁZARO CARRETER, *art. cit.*, p. 29, donde llama al *equivoco* de Gracián *silepsis*, *dilogia* o *disemia*.

²¹ Toda clasificación de este tipo es provisoria y responde a las necesidades de los ejemplos que ofrece cada autor estudiado. En el caso de Cervantes, A. H. CORLEY ("Word-play in the Don Quixote", *Revue Hispanique*, 40, 1917, pp. 543-591), que sigue a WURTH (*Das Wortspiel bei Shakespeare*, Wien und Leipzig, 1895), propone una subdivisión muy compleja del juego de palabras, según que la palabra esté o no repetida en el texto o se dé en un diálogo o dependa del contexto de una frase. MUÑOZ CORTÉS, *art. cit.*, pp. 55 y ss., también las subdivide según que la palabra esté apoyada por una frase o palabra auxiliar o se repita con un pronombre. (Cf. también CHARLES H. MENDELSON, *Studies in the word-play in Plautus*, Philadelphia, 1907, con formulación teórica semejante basada en el trabajo del filólogo alemán mencionado). Tampoco nos ha parecido adecuada una clasificación ideológica del tipo propuesto por F. H. MAUTNER, "Das Wortspiel und seine Bedeutung", *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, IX (1931), apud D. L. GARASA, "En torno a lo cómico y el juego de palabras", *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, XIX (1950), 219-236. Ninguna de estas posibles clasificaciones es relevante para el caso de Quevedo; por lo tanto se ha buscado un ordenamiento orgánico que tenga sentido a partir del material que el autor ofrece. NOLTING-HAUFF, *op. cit.*, p. 150-162, teniendo en cuenta el problema de los Sueños en particular, prefiere estudiar la relación entre juego de

En ciertos casos, la figura está estructurada dentro de un esquema semántico fijo; en otros, en cambio, no se integra en un ordenamiento lingüístico determinado. En los ejemplos del segundo grupo, el chiste o la ironía están basados exclusivamente en las relaciones imprevistas que suscita la palabra elegida. En el primer grupo, se logran efectos más complejos, ya que la estructura semántica de que forma parte la silepsis conduce a enfatizar, generalmente, la incongruencia de los dos significados en juego. En este primer grupo se observan dos tipos de organización: a) la silepsis forma parte de una comparación hiperbólica cuantitativa; b) la figura se completa con una restricción, una construcción adversativa o una proposición concesiva.²² Estas dos estructuras son frecuentes en la lengua de Quevedo y típicas de su modo peculiar de organización de la frase; su sátira se vale de la hipérbole y de las oposiciones para insistir en la crítica moralizante, que es su propósito admitido.

A) *Silepsis estructurada en un esquema semántico*

a) En la serie de ejemplos que se analizan a continuación, la palabra en silepsis está integrada dentro de una comparación hiperbólica cuantitativa introducida por los adverbios *más*, *menos* o *tan*. El autor anuncia una especie de comparación singular cuya expectativa queda descategorizada por el segundo término de comparación, que está basado en otra acepción de la palabra. Así, la rectora del colegio de las vírgenes se auto-define irónicamente como:

mujer de muchas más *partes* que las comedias de Lope de Vega (*Carta*, 83a).

donde *partes* significa: 1) en plural, 'las prendas y dotes naturales que adornan a alguna persona' (*Dicc. Autoridades*); y 2) 'entre los comediantes, cualquiera de los papeles' o 'tomos' por alusión a los de las comedias de Lope (*Dicc. Aut.*). Las cuali-

palabras y caracterización de los personajes, sin presentar una división precisa de las variantes del recurso.

²² Cf. SPITZER, *art. cit.*, pp. 529 y ss.

dades de la rectora, así hiperbólicamente presentadas, no se imponen como valiosas, y a la vez Quevedo satiriza a Lope y sus comedias en el segundo término de comparación. El mismo efecto produce el siguiente ejemplo:

Mujer con cara podrida como olla... máspreciada de bien *prendida* que los que están en los calabozos (*Libro de todas las cosas*, 106b).

donde *prendida* significa 1) 'engalanada, ataviada' (*Dicc. Aut.*), y 2) 'presa' en una prisión.

En el *Buscón*, para describir la situación poco agradable de la borrachera en casa de Alonso Ramplón, dice el narrador, Pablos:

Brindóme a mí el porquero; me las cogía al vuelo, y hacía más *razones* que decíamos todos (*Buscón*, 139).

La palabra en silepsis es aquí *razones*, con las acepciones de 1) 'correspondencias en los brindis'. (*Dicc. Aut.*), y 2) 'cosas razonables, con sentido'.²³

A veces la silepsis forma parte de una comparación cualitativa que funciona semánticamente con valor cuantitativo:

Con lo cual llevaba mejor el verme engullir, porque tal destrozo como yo hice en el *ante*, no lo hiciera una bala en el de un coleteo (*Buscón*, 180).

Para que el licenciado Flechilla soportara mejor la invitación forzada de Pablos en casa de su hermana, éste le hablaba de los supuestos amores de una mujercilla de Alcalá ("con lo cual llevaba mejor el verme engullir"); sigue luego la comparación hiperbólica con la palabra *ante*, en silepsis: 1) 'primer plato' y 2) 'la piel de la que se hacían coletes'. La segunda

²³ Cf. también "Menudeaban tanto las piedras y cascotes, que, dentro de poco tiempo, tenía el dicho don Toribio más *golpes* en la cabeza que una ropilla abierta" (*Buscón*, 199), donde *golpes* se usa en sentido literal y en el de "las portezuelas que se echan en las casacas... y otros vestidos y sirven de cubrir y tapar los bolsillos" (*Dicc. Aut.*); y "enténdalo yo entonces razonablemente, porque tenía más *flores* que un mayo" (*Buscón*, 232), donde *flores* se usa en sentido literal y en el de 'las trampas y engaños en el juego'.

acepción sugiere incluso el uso metafórico de *destrozo* para 'comer, tragar rápidamente'. Todavía podemos citar un ejemplo más complejo, en que el texto ofrece una comparación a nivel semántico, aunque sintácticamente el esquema sea consecutivo:

Tenía la cara con tantas cuchilladas, que, a descubrirse *puntos*, no se la ganara un flux (*Buscón*, 198).

Quevedo entra en una afirmación hiperbólica, que desata una consecuencia: en la consecutiva se incluye la palabra *puntos* con dos sentidos: 1) 'puntos con los que el cirujano cose una herida', que se explica por las *cuchilladas* mencionadas antes, y 2) 'los puntos en el juego de cartas', una segunda acepción elegida arbitrariamente, que provoca el chiste. La palabra en juego está incluida en una construcción de "a + infinitivo", que funciona como condicional de posibilidad ('si se descubrieran puntos'); la segunda acepción explica *flux*, en la apódosis: 'el concurso de todas las cartas de un mismo palo'; es decir, que tenía más puntos en la cara que los necesarios para ganar el juego. Un esquema semejante reaparece en el ejemplo siguiente:

solemos traer la trasera tan pacífica, por falta de *cuchilladas*, que se queda en las puras bayetas (*Buscón*, 158).

También aquí la estructura es consecutiva, y el uso metafórico de *pacífica* se explica por el doble significado de *cuchilladas*: 1) 'la herida que se da con la espada', y 2) 'las aberturas de adorno en las calzas'. Otro caso de comparación, en estructura profunda, pero con otra fórmula sintáctica, es:

Dejo de referir otras muchas *flores*, porque, a decir las todas, me tuvieran más por ramillete que por hombre (*Buscón*, 272).

La palabra en silepsis es aquí *flor*, usada en su sentido literal y como 'las trampas del fullero'. La primera acepción explica *ramillete*, aplicado a Pablos, que está incluido en una oración causal-final con condicional intercalada de "a + infinitivo".

El mecanismo de este tipo de esquemas que incluyen o se ori-

ginan en dos significados de una palabra, no se detiene necesariamente en una frase. Hay casos en los que Quevedo crea una secuencia de relaciones que presentan más de un ejemplo de silepsis. En el *Buscón*, por ejemplo, Pablos describe gráficamente con qué velocidad comía en casa de la hermana del licenciado Flechilla del siguiente modo:

no *come* un cuerpo más presto el montón de la Antigua de Valladolid —que se deshace en veinticuatro horas— que yo *despaché* el ordinario; pues fue con más prisa que un extraordinario el correo (p. 181).

El texto presenta dos juegos de palabras insertos en dos comparaciones de superioridad hiperbólicas. El primero emplea en silepsis la palabra *comer*, en su sentido normal y, metafóricamente, en el de 'descomponer un cuerpo muerto'. *Gomer*, a su vez, está repetido por intermedio de un sinónimo, *despachar*, que también está usado en dos acepciones: 1) 'abreviar y concluir algún negocio con rapidez' (aquí, 'engullir la comida'), y 2) 'enviar (un correo, un propio)'. El complemento directo de *despachar*, o sea, *ordinario*, también funciona en silepsis: 1) 'lo que se come regularmente en cada casa', y 2) 'el correo ordinario que viene todas las semanas'. El uso de *despachar* sugiere así la segunda comparación hiperbólica, que sólo se explica por el segundo sentido de *ordinario*. En cuanto al significado del texto, sorprende lo inusitado de las relaciones propuestas por las palabras en silepsis, sobre todo en la primera frase, en la cual Quevedo no vacila en comparar la acción de Pablos con un dato tradicional bastante macabro: era creencia del vulgo que la tierra del cementerio de la iglesia de Nuestra Señora de la Antigua (*el montón de la Antigua de Valladolid*), fundada por Pero Ansúrez, tenía la propiedad de deshacer los cadáveres en sólo un día.²⁴

La repetición de un sinónimo en la estructura propuesta por este ejemplo, *comer-despachar*, puede también darse en el caso de una silepsis integrada dentro de una construcción adversativa:

²⁴ Cf. la explicación que da Fernández Guerra en su edición de la *BAE*, t. XXIII, p. 512a.

aunque sea *viejo*, nunca es *traído* sino llevado (*Discurso de todos los diablos*, 268a).

donde *traído* significa: 'ser conducido a un lugar' y además 'gastado, usado'.

b) En los textos que se comentan a continuación, a la palabra en silepsis sigue una construcción adversativa o una restricción o concesión que está basada en un segundo significado de la misma palabra, y que produce un choque por la sorpresa que acarrea el desplazamiento semántico. El realce del juego de palabras nace del hecho de utilizar una falsa reducción, pues en lugar de restringir semánticamente, hace explotar la doble o triple significación del término. Así, para indicar que no posee dinero, usa Quevedo, en tres ejemplos de la *Carta a una monja*, juegos de palabras con la denominación de monedas de la época:

No hay otra *blanca* en mi poder sino mi cara (*Carta a una monja*, 69b).

con un juego entre *blanca* 'moneda de vellón', y "el color de la cara". Lo mismo en "no usó otros *cuartillos* sino de agua" (*Carta a una monja*, 69b) donde *cuartillos* significa 'la cuarta parte de un real', y 'la cuarta parte de un azumbre en lo líquido'. Paralelamente en

(no sé de otros) *cuartos*, sino de ahorcado o de la luna (*Carta a una monja*, 69b)

donde hay dos juegos de palabras con *cuartos*: 1) la moneda, y 2) 'las partes en que se dividían los cuerpos de los malhechores'; y, en el segundo caso: 1) la moneda, y 2) 'el cuarto creciente o menguante de la luna'. Los juegos con el nombre de las monedas son muy frecuentes también en casos no integrados dentro de una estructura semántica fija; en la misma *Carta a una monja*, dice:

ascudos, dos tengo colgados en mi armería (69b)

usando dos acepciones de *escudo*: 1) 'una moneda' y 2) 'el arma defensiva'. Y en el *Buscón* reitera un juego con *cuartos*, esta vez en la doble acepción de 'cualquiera de las cuatro líneas de los abuelos paternos y maternos', y de 'moneda de cobre en Castilla, que valía cuatro maravedís':

de cuatro *cuartos* que tiene, los dos son de villano y los otros ocho maravedís, de hebreo (p. 203).

En el *Caballero de la Tenaza*, la estructura adversativa o concesiva sirve a Quevedo para realzar el concepto de *no dar* referido al caballero:

Señor mío Jesucristo, yo te *doy muchas gracias*, aunque soy caballero de la Tenaza (*Caballero de la Tenaza*, 71a).

El chiste surge aquí de la oposición *dar gracias* — *dar dinero*, que explica el sentido de la concesiva. En el ejemplo siguiente, se opone *prestar dinero* a *prestar atención*:

No *presten* sino atención y paciencia (*Caballero de la Tenaza*, 72a).

En los *Sueños* (241a) vuelve a aparecer la silepsis de *dar* y *prestar*, en un texto semejante:

No *prestó* sino paciencia, no *dio* sino pesadumbres.²⁵

²⁵ Cf. también el ejemplo que ya citaba Spitzer: "salió de la cárcel con tanta honra, que le acompañaron doscientos *cardenales*, sino que a ninguno llamaba *eminencia*" (*Buscón*, 18), donde *cardenal* vale por 'prelado' y por 'señal de un golpe'; y asimismo "pensaba que yo me graduaría con éste (o sea, *dinero*), y que, estudiando, podría ser *cardenal*, que, como estaba en su mano hacerlos, no lo tenía por dificultoso" (*Buscón*, 145). Por otra parte, el juego con *cardenales* no es original de Quevedo: cf. H. BERSHAS, "Cardenales, the case history of a pun", *Romance Philology*, 9 (1955-56), p. 24. Otros ejemplos: "Nunca *confesé* sino cuando lo mandaba la Santa Madre Iglesia" (*Buscón*, 19), donde *confesar*: 1) en la iglesia, y 2) en el tormento; "vistióse a hora que en toda su casa no había otros *levantados* sino él y los testimonios" (*Buscón*, 217), donde *levantar(se)*: 1) una persona, y 2) *levantar testimonio* 'acusar a alguien, presentar una causa'.

Como ocurría en el caso de las oraciones comparativas, además, puede suceder que el sentido adversativo esté dado por otras fórmulas sintácticas; en vez de *pero* o *sino*, usa también Quevedo "y + negativo":

En mi mocedad siempre *andaba por las iglesias*, y no de puro buen cristiano (*Buscón*, 19).

La frase introducida por y + *no* tiene sentido a partir de un segundo significado de la expresión *andar por las iglesias*: 1) para rezar, y 2) para refugiarse de la justicia. Con esta ironía define su trayectoria honorable de pícaro el padre de Pablos. El mismo tono domina la frase siguiente, en la cual se caracteriza a unos despenseros que comparecen ante un ministro el día del Juicio Final:

Y llegaron unos despenseros *a cuentas*, y no rezándolas (*Sueños*, 193a)

La frase parentética que está sugerida por otro sentido de la expresión, rezar *cuentas*, esto es, las del rosario, acentúa más el significado central de 'informar de lo hecho', que aquí apunta a los robos de los despenseros y al temor del castigo que es su lógica consecuencia.

B) *Silepsis no estructurada en un esquema semántico*

Quevedo logra también efectos cómicos con casos de silepsis que no están integradas en un esquema determinado. Las palabras en juego provienen de muy variados ámbitos semánticos, y la gracia reside en la incongruencia de los dos sentidos propuestos por el texto. Sobre la paternidad de un hijo dudoso, por ejemplo, dice el caballero de la Tenaza:

yo no he de *tragar* este hijo, porque no como hijos como Saturno, ni lo permita Dios y antes muera que tal trague (*Caballero de la Tenaza*, 78b).

La oración causal introduce la referencia a Saturno que se basa en el sentido más directo de *tragar* 'comer'; pero la res-

puesta alude al significado metafórico de 'creer o consentir algo por engaño' (*Dicc. Aut.*). Más adelante el caballero reitera el juego, con *padre* en silepsis:

si yo quisiera ser *padre*, en mi mano ha estado hacerme fraile o ermitaño; no soy yo ambicioso de crías (*Caballero de la Tenaza*, 78b)

En la *Premática del tiempo* se sucede una serie de juegos de palabras que tienen por finalidad disolver en burlas el rechazo a los pedidos de una mujer. El mecanismo consiste en formular la orden con el segundo sentido de la palabra en silepsis:

si (te pidiere) *banda*, dale la de los tudescos, o que en entregarse a ti, la tendrás de tu banda (p. 96b).

con un juego entre *banda*, 'cinta' y 'parcialidad o partido de alguien'. Lo mismo en

si (te pidiere) *brincos*, los de un ademán (97a)

donde *brinco* significa 'joyel pequeño que usaron las mujeres en los tocados' (*Dicc. Aut.*) y también 'los movimientos de un ademán'. De manera semejante

si (te pidiere) *liga*, la de Lepanto (96a)

donde *liga* vale por 'cinta para sujetar las medias' y por 'alianza, unión, etc.'.²⁶

²⁶ Cf. también "si (te pidiere) *lienzos*, los de un muro", donde *lien-zo* = 1) 'pañuelo', y 2) 'la fachada del edificio o pared que corre de un ángulo a otro en cualquier aposento' (*Dicc. Aut.*); "si (te pidiere) *zapatillas*... envíale las de las espadas negras", donde *zapatillas* = 1) 'calzado para mujer' y 2) 'el botón de cuero que se pone en la punta de la espada negra'; "si (te pidiere) *bocados*, que se vaya a un alano": *bocados* de 1) comida y 2) mordedura de un perro; "si (te pidiere) *capones*, los de un facistol": *capones* = 1) 'pollos capados y cebados en leche' y 2) referencia a los castrados que cantaban en la iglesia, ámbito sugerido por *facistol*, 'atril', entre otros ejemplos de esta secuencia de la *Premática del tiempo*, pp. 96-97.

En el *Libro de todas las cosas* incluye Quevedo un breve tratado de la adivinación, que imita los correspondientes métodos astrológicos usuales. Pero la fórmula astrológica contiene una palabra en silepsis cuyo segundo significado desencadena la segunda parte de la construcción:

Júpiter en el *Carnero* estará como güeso de muerto (105a), con un juego entre *carnero*: 1) el nombre de Aries, y 2) 'lugar donde se echaban los huesos de los muertos'. En el ejemplo siguiente, *peces* alude a Piscis, el signo del zodiaco, y a la abstinencia de carne los viernes:

La luna en los *peces* significa que está de viernes (*Libro de todas las cosas*, 105a).²⁷

La burla de la falsa ciencia de la época, esta vez referida a la geomancia, se repite en el siguiente texto de los *Sueños*:

empezaba a querer probar que él era el astrólogo más cierto; y si dijera *puntual* acertara, pues es su ciencia *de punto*, como calza, sin ningún fundamento (219b).

Quevedo llama a la geomancia *ciencia de punto*, porque se refiere a su manera especial de adivinación;²⁸ pero, además, *de punto* era el tejido de las calzas o medias, y de allí la comparación con *calza* que sigue. En otro texto de los *Sueños* se observa el paso de la comparación a la metáfora basada en el mismo juego con el doble sentido de *puntos*: 1) 'elemento básico de la geomancia', y 2) 'el punto de las medias':

²⁷ Otra secuencia con juegos de palabras referidos a la astrología, en el *Libro de todas las cosas* (105-106): "Júpiter en *Libra*, parecerá tendero": *Libra* = 1) el signo del zodiaco, y 2) 'pesa de 16 onzas', y de ahí, *tendero*; "Que es Saturno viejo y amigo de su comodidad y tiene *gota*, como sale de *Acuario* y no se ha enjugado": *gota* = 1) la enfermedad, y 2) chiste con *Acuario* (de agua, *gota*), etc.

²⁸ La geomancia trabajaba con puntos; para una explicación detallada del proceso geomántico, cf. MARGHERITA MORREALE, "La censura de la geomancia y la herejía en *Las Zahurdas de Plutón*", *Boletín de la Real Academia Española*, 38 (1958), 409-419.

Llegué a estado en que, viéndome *calzado de geomancia*, porque todas las calzas eran *puntos* (249b).

Son numerosos los casos en los que Quevedo repite un mismo tipo de chiste que incluye una palabra clave referida a un personaje o actitud que es siempre objeto de crítica. El uso de *gato*, que en lengua de germanía significa 'ladrón', le permite crear alusiones de este tipo. En el *Buscón*, al hablar del padre, dice Pablos:

otro decía que a mi padre le habían llevado a su casa para que la limpiase de ratones, por llamarle *gato* (p. 22).

En la misma obra, Pablos describe al ventero así:

El ventero era morisco y ladrón, que en mi vida vi *perro* y *gato* juntos con la paz que aquel día (p. 21).

El chiste surge de las dos palabras en silepsis coordinadas. *Perro*: 1) el animal, y 2) manera de llamar a los infieles; y *gato*: 1) el animal, y 2) ladrón, en germanía. Los escribanos son también acusados de ladrones, y eso le permite crear el siguiente texto:

con ser el infierno tan gran casa, tan antigua, tan mal tratada y sucia, no hay un ratón en toda ella, que ellos (o sea, los *gatos* = escribanos) los cazan (*Sueños*, 216a).

Si los condenados a la horca iban montados en un *asno* hasta el lugar de la ejecución, y si la palabra que en la lengua de germanía designa a un instrumento de tortura es *potro*, por contraste aparente entre dos animales y usando *potro* en silepsis, puede decir en el *Buscón*:

Muchas veces me hubieran llorado en el asno, si hubiera cantado en el *potro* (p. 19).

Hay juegos polisémicos que se refieren a una palabra o expresión latina o griega que tiene un significante coincidente con una palabra española, pero que, por supuesto, significa algo diferente. El caballero de la Tenaza, por ejemplo, al adoctrinar

a los hombres para que no se dejen despojar por las mujeres pedigüeñas, inventa, entre otros, el siguiente aforismo basado en la silepsis de *peto*: 1) 'armadura del pecho', que sugiere su opuesto *espaldar*, y 2) una forma del verbo *pedir* en latín:

Al *peto*, espaldar (*Caballero de la Tenaza*, 72a).

En la misma obra (p. 71a), juega Quevedo con el nombre propio *Matías* y con el participio de aoristo del verbo griego $\mu\alpha\nu\theta\alpha\nu\omega$ 'aprender', insinuando que todo enamorado debe aprender a ser avaro y cuidar así su dinero:

Y sea su nombre de todo enamorado *Avaro-Mathías* (llámese como se llamare, aunque no se llame Matías).

En *La hora de todos*, cuando la Fortuna le reprocha a Júpiter sus desvaríos amorosos, menciona la metamorfosis de éste en toro para raptar a Europa:

acuérdate... que bramaste y fuiste *Inde toro pater* por Europa (290a).

La Fortuna cita el conocido verso de la *Eneida* (cf. II, 2: "Inde toro pater Aeneas sic orsus ab alto"), el cual permite el chiste con el español *toro*, que alude al mito de Europa, y *torus*, 'lecho', del pasaje citado de Virgilio en relación disparatada. La silepsis confiere al texto otro nivel de comicidad, porque la aparente cita erudita de la Fortuna, de hecho en equivocada asociación, contrasta con los vulgarismos y expresiones conversacionales de sus discursos.

Como habíamos mencionado al comienzo del trabajo, el chiste verbal es un recurso más elemental que la metáfora para la creación de conceptos. Pero Quevedo puede también incluir un juego de palabras en una metáfora, o el juego en sí puede motivar una expresión figurada, en textos realmente complejos estilísticamente. En el *Caballero de la Tenaza* (71b) se define a los convidados a mesas ajenas como:

Los convidados en las mesas son *cuchillos* de los *tenedores*.

La metáfora se basa en la silepsis de *tenedores*: 1) 'utensilio para comer', y 2) 'los que guardan su dinero'. En los ejemplos que siguen, se utiliza un verbo en sentido metafórico, que se explica por una palabra en silepsis, que precede al verbo:

Al fin, de los mandamientos de Dios, los que no *quebraba hendía* (Buscón, 190).

El verbo *quebrar* significa, en sentido traslaticio, y unido a *mandamiento*, 'transgredir'; de su significado literal, 'romper algo consistente', parte el uso metafórico de *hendir* como indicación de un estadio anterior o menos contundente que *quebrar*, pero que en la lengua corriente no podría aplicarse a *mandamiento*. Otro juego similar con *quebrado* y *hendido*, en el que el uso de *hendido* se explica por la silepsis de *quebrada* ('rota', y 'ajada, desvanecida', referido a la tez) ofrece el siguiente texto:

la color a partes *hendida* y a partes *quebrada* (Sueños, 197a).

O, en situación semejante:

parecía que tenía por pecado el *matarla* (se refiere a la *hambre*), y aun el *herirla*, según regateaba el comer (Buscón, 50)

al disolver la expresión *matar el hambre* y literalizarla, agrega un paso previo, *herirla*.

Refiriéndose en otro caso (Sueños, 208a) al proceder de un juez, Quevedo dice que, aunque no convirtió las leyes en delitos, transgredió sus indicaciones. Para indicar esta acción intermedia, se basa en la silepsis de *tuerto* ('mala acción', y 'defecto de los ojos'), y usa *bizco*, irónicamente, aplicado a leyes:

a los derechos que no hizo *tuertos*, los hizo *bizcos*.

Para definir a un tramposo, Quevedo crea la metáfora *ratonera*, que se explica porque *trampa* también significa 'aparato para cazar ratones':

era a puras *trampas ratonera* (*Discurso de todos los diablos*, 267b).

Se podrían citar muchos ejemplos de este procedimiento estilístico, que es muy frecuente en la prosa satírica, pero Quevedo también es capaz de crear estructuras más complejas, en las que juegos de palabras generan expresiones figuradas en varios niveles. Los grados de sugerencia se multiplican, por ejemplo, en este texto de la *Premática del tiempo*:

si (te pidiere) rosario de cocos, remítela a unas viejas *ensartadas* en coche, que como parecen *micos*, ésas le harán *cocos* al vivo (97a).

En un primer plano, Quevedo juega con *coco*: 1) 'cuentecillas que vienen de las Indias, de color obscuro, de que se hacen rosarios' (*Dicc. Aut.*), y 2) 'figura fea o gesto semejante al de la mona para espantar a los niños' (*id.*). Las viejas son tan feas que parecen *cocos al vivo*, porque son de carne y hueso, y no objetos inanimados; la explicativa "que como parecen micos" precisa el motivo de la relación. Pero, además, *rosario de cocos* sugiere la idea de *ensartar*, porque un rosario es una serie de cuentas ensartadas, y aunque no aparece la palabra en la primera parte del texto, se retoma explícitamente en la frase *viejas ensartadas en coche*, que aclara el uso metafórico de *ensartar* 'meterse en parte estrecha y apretada', aquí *el coche*.

Finalmente debemos mencionar otra variante de este recurso cómico, que consiste en jugar con el sentido de una frase hecha; se produce así una especie de destrucción irónica de la fórmula tradicional o del refrán, al interpretar uno de sus términos en un sentido generalmente coloquial o directo, que anula el valor aforístico de la frase. En el texto que citamos a continuación, se desglosa la frase *recibir merced*, y se juega con otro significado de *merced*, 'la orden de los mercedarios', que explica el *segundo objeto directo*, totalmente *inesperado*, unido a *recibir*: *carmen*, 'la orden religiosa del carmelo'. La frase adversativa *sin ser fraile* refuerza el juego de palabras y completa el chiste:

que en ello *recibirá merced*, y aun *carmen*, sin ser fraile (*Memorial*, 81b).²⁹

En dos textos del *Caballero de la Tenaza* se relacionan dos fórmulas proverbiales con el tema de la mujer pedigüeña; en el primer ejemplo, el saludo tradicional sugiere la frase anti-tética final que se adecua al personaje de la pedigüeña; en el segundo, la fórmula se reduce a su sentido literal, con el consiguiente efecto cómico:

Doyme por respondido y a más ver y menos pedir (77a)

Nuestro Señor la guarde a vuesa merced, aunque temo que es tan enemiga de guardosos, que aun *Dios no querrá que la guarde* (71a).

Hay casos en que el juego con la frase hecha le confiere a ésta un sentido opuesto al que posee, como en el pasaje siguiente, en el que la expresión *echar el pecho al agua* 'aprestarse a todo con resolución y desembarazo, manifestando su ánimo' (*Dica. Aut.*), que implica encomio de una persona, pasa a minimizar tal significado:

(persona) que *ha echado muchas veces el pecho al agua*, por no tener vino (*Memorial*, 81a).

Burlándose de los viejos sin dientes, Quevedo les recomienda que no se casen:

vedamos a todo *hombre sin dientes* el casarse... porque las mujeres el día de hoy son tan libres y soberbias, que aun a maridos que le *muestran dientes* no obedecen (*Premática del tiempo*, 99a).

²⁹ Cf. también el caso de una comparación proverbial que sólo funciona con una acepción de la palabra en cuestión: "estaba hecho el hombre a *comer más que un sabañón* y hánme metido a vigiliás", donde *comer*, referido a *sabañón*, es 'escocer'. El mismo juego con *comer* en *Buscón*, 42: "los unos tenían sarna y los otros sabañones, y... en metiéndolos en aquella casa, morían de hambre, de manera que no *comían* desde allí delante".

Mostrar dientes 'resistir, rechazar y oponerse a lo que otro pretende o intenta' (*Dicc. Aut.*) es interpretado literalmente, y de ahí el chiste, ya que una persona que no tiene dientes no puede mostrarlos. Un fenómeno semejante ocurre en este otro ejemplo: una persona sin dientes no podrá, literalmente, *roer tanto hueso*, especialmente si la mujer es *todo huesos*; cf. *roer el hueso* 'darle a alguno una cosa o trabajo que tiene mucha dificultad o fatiga':

y mal podrá *roer* (si ella es vieja o flaca) *tanto gileso* un hombre sin dientes (*Premática del tiempo*, 99a).

En un pasaje de los *Sueños*, dice Quevedo:

Un sastre, porque dijo que había vivido de *cortar de vestir*, fue aposentado con los maldicientes (199a).

La expresión *cortar de vestir* se puede interpretar en sentido literal, porque se refiere a la actividad de un sastre, que es el personaje juzgado en este caso; pero la frase hecha significa, en verdad, 'murmurar de alguien' (cf. Cejador, *Frasesología*: 'a aquel de quien se murmura decimos que se le corta de vestir, como se le toma la medida de su talle, traza y costumbres') y por eso se condena al sastre a penar con los maldicientes.

En otro pasaje de los *Sueños*, los mercaderes son comparados con Moisés a partir de la frase hecha *sacar agua de las piedras*:

Pensaron los ladronazos que no había más y quisieron con la vara de medir hacer lo que Moisés con la vara de Dios y *sacar agua de las piedras* (209a).

La frase significa 'poner con gran desvelo... medios para conseguir una cosa que se pretende' (*Dicc. Aut.*, que cita este texto); en este caso concreto, robar en la cantidad de las telas que ellos vendían. Al interpretar literalmente la expresión, se establece la relación cómica entre ambas acciones, a partir del juego entre el significado normal y el que propone el autor.³⁰

³⁰ Para los casos de sustitución de un término por otro en una combinación léxica, ya no específicamente el juego con frases hechas

Esta revisión de los diversos tipos de juegos de palabras que nos ofrece la prosa satírica de Quevedo, tiene como propósito señalar la importancia de ese recurso en su estilo. Aunque se reconozca que las obras de la última época desarrollan fórmulas estilísticas más complejas y originales, Quevedo sigue empleando el juego de palabras consistentemente y, si bien es cierto que su frecuencia es menor en los últimos escritos, nunca lo dejó totalmente a un lado como elemento creador de comicidad. Conviene, además, evitar simplificaciones, y observar que la integración del juego de palabras en estructuras metafóricas o la utilización irónica de frases hechas y refranes apunta ya a un aprovechamiento original de una figura retórica conocida y practicada en la prosa artística desde la época de los sofistas.

LÍA SCHWARTZ LERNER

Fordham University.

y refranes, cf. E. ALARCOS GARCÍA, "Quevedo y la parodia idiomática", *Archivum* (Oviedo), V. (1955), 3-30. Como muestra apenas de la abundancia del recurso, recordamos aquí aun otros textos: "(los de narices meñiques y romas) no son coléricos, porque por milagro *se les sube el humo a las narices*, como no se las halla" (*Libro de todas las cosas*, 106a): *subir el humo a las narices*, 'ser mal sufrido y que con facilidad se enoja'; "(el zurdo) es gente de mala manera, porque no hacen cosas *a derechas*": 'hacer una cosa bien o en la forma que se debe'; "Tras haberme Dios hecho tan señaladas mercedes como... tener a mi madre en Toledo, donde, por lo menos, sé que *hará humo*" (*Buscón*, 148): *hacer humo* = 1) 'hacer larga mansión en alguna parte'; y 2) en sentido literal y aplicado a la madre de Pablos, 'convertirse en humo', porque la quemarán por bruja en la Inquisición de Toledo.

