

Aquellas sonadas soñadas invenciones. Algunos juegos fónicos como recurso de oralización en el *Quijote*

● ALMA MIRANDA

La abundancia de juegos fónicos es uno de los rasgos de estilo más sutiles pero bien identificados en el *Quijote*. Mi propósito, más allá de ofrecer nuevas listas, consiste en tratar de explicar el porqué de su abundancia y ofrecer el análisis de algunos pasajes que revele su función. El primer trabajo que recopila una lista abundante de ejemplos de este elemento estilístico de la prosa cervantina data de 1917 y es de la autoría de Ames Haven Corley,¹ quien realiza un minucioso esquema, principalmente dividido en dos grandes apartados: juegos de sentido y juegos de sonido. Diez años más tarde, Helmut Hatzfeld redacta su bella obra *El Quijote como obra de arte del lenguaje*, que se edita en español sólo en 1949.² Ahí el autor retoma algunos ejemplos de Haven Corley, pero no añade nuevos. Es en 1971 cuando Ángel Rosenblat, en *La lengua del Quijote*, separa de una manera muy organizada los diversos aspectos lingüísticos de la obra, entre ellos, y en el apartado de “La lengua literaria del *Quijote*”, los juegos de palabras, y ahí los que él denomina *juegos fónicos*, término que sigo. Sin duda, todos estos trabajos resultan muy útiles y admirables, a pesar de que también son generales y panorámicos. Por esto, se limitan a enumerar y clasificar los ejemplos que ofrecen; sin embargo, se echa en falta el análisis en el contexto verbal en el que cada uno se encuentra para así conocer qué función desempeñan.³

¹ Cf. Ames Haven Corley, “Word-play in the *Don Quixote*”, en *Revue Hispanique*, 1917, núm. 98, pp. 543-591.

² Helmut Hatzfeld, *El Quijote como obra de arte del lenguaje*. Trad. de M. C. de I. Madrid, Patronato del IV Centenario del Nacimiento de Cervantes, 1949.

³ Sobre este tema, tal vez sólo quien elabore una tesis le haga justicia a la obra, porque en estas pocas páginas no hay espacio suficiente para analizar, en su contexto, la mayor parte de los numerosos ejemplos encontrados.

Tenemos, entonces, juegos fónicos, es decir, estrategias que relacionan el texto con la voz y el sonido. Si hoy sabemos que la lectura en voz alta persistió después del invento de la imprenta, ¿no estaremos entonces frente a un elemento estilístico y a un mismo tiempo a un rasgo del texto que hace suponer su oralización?⁴ No debemos olvidar que el libro, ese objeto que ahora consideramos individual, hecho para el disfrute de una sola persona —principalmente en silencio—, todavía en el Siglo de Oro español implicaba muchas veces una lectura colectiva, por tanto, en voz alta. En su obra *Entre la voz y el silencio*, Margit Frenk proporciona claves para entender cómo se leía en la época de Cervantes, entre ellas los significados que en aquel tiempo tenían los verbos *oír*; *ver*; *leer*, *escuchar*, o la expresión *leer para sí*. A aquéllas añade otro tipo de pruebas que ayudan a distinguir la lectura individual y silenciosa de la colectiva en voz alta, como las alusiones al canto, libros con notas musicales, testimonios de oralización de textos, etcétera. Sin embargo, la autora también alerta: “importa [...] asomarnos a la oralización de los textos, ya no desde el punto de vista de la cultura en la cual se produce [el advenimiento de la imprenta], sino en cuanto a los textos mismos, en cuanto a su organización interna, a su lenguaje, a su estilo”.⁵ Un poco más adelante, confirma esta idea con las palabras de Walter Ong: “La práctica de la lectura oral ‘influyó poderosamente en el *estilo literario*, desde la Antigüedad hasta tiempos bastante recientes”.⁶

Tenemos, por tanto, un rasgo de estilo al que no se puede considerar como algo sin ningún significado o que se da por mera coincidencia, pues es tan reiterado y tiene tanto peso que necesariamente tuvo que estar ligado también a la lectura en voz alta y a efectos de comicidad, como también se verá. No obstante, creo, junto con Ángel Rosenblat, que “no hay que caer en la puerilidad de atribuir juego o doble intención

⁴ Cf. Roger Chartier, *Cultura escrita, literatura e historia. Coacciones transgredidas y libertades restringidas. Conversaciones de Roger Chartier*. 2a. ed. Ed. de Alberto Cué. México, FCE, 2003, p. 45.

⁵ Margit Frenk, *Entre la voz y el silencio. La lectura en tiempos de Cervantes*. México, FCE, 2005 (Lengua y Estudios Literarios), p. 14. (De aquí en adelante, los subrayados son míos.)

⁶ Walter Ong, *apud* M. Frenk, *op. cit.*, p. 14.

a toda palabra. Pero de lo que menos se puede tachar a Cervantes es de inocencia”.⁷

En el primer capítulo del *Quijote* nos enteramos de que nuestro hidalgo perdió el juicio por dormir poco y leer mucho, sobre todo los libros de Feliciano de Silva, del cual el narrador nos parafrasea irónicamente dos ejemplos de la claridad de la prosa y de las *entricadas* razones que provocaban los desvelos de nuestro personaje. El primero: “la *razón* de la *sinrazón* que a mi *razón* se hace, de tal manera a mi *razón* enflaquece, que con *razón* me quejo de la vuestra fermosura”; y segundo: “los altos cielos que vuestra *divinidad divinamente* con las estrellas os fortifican, y os hacen *merecedora* del *merecimiento* que *merece* la vuestra grandeza” (I, I, p. 72).⁸ Ambos pasajes tienen un doble significado dentro de la obra: uno, para el hidalgo, quien es cautivo de este discurso, pero que está sordo ante su afectación; el segundo, para el narrador, quien ya encuentra en este mismo un obvio carácter humorístico, que es el que nosotros captamos y que se da a partir de las descontroladas derivaciones de una misma raíz léxica: *razón*, *merecimiento* y *divino*, en este caso. Pues bien, éstos son los primeros juegos de palabras acústicos que después Cervantes va incluyendo con precisión en lugares estratégicos de la obra, totalmente organizados y controlados por él.

Entre todo lo que suena en el *Quijote*, resulta imposible no oír, por ejemplo, el contraste entre habla culta y formas arcaizantes o rústicas. Las prevaricaciones idiomáticas ocupan también un lugar central a la hora de leer en voz alta. Éstas aparecen siempre en diálogo, cumplen la doble función en el texto de caracterizar a los personajes rústicos y ser un recurso para aumentar la comicidad. Ejemplos son el *cris* de Pedro, en lugar de eclipse; el *feo Blas* mentado por Sancho, en lugar del Fiarabrás de don Quijote, o cuando la sabia Urganda, en voz del ama, se transforma en *hurgada*.

⁷ Ángel Rosenblat, *La lengua del Quijote*. Madrid, Gredos, 1971, p. 204.

⁸ Miguel de Cervantes, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Ed. de Luis Andrés Murillo, Primera parte, cap. I, p. 72. Todas las citas fueron tomadas de esta edición de la obra. (En lo subsecuente, remitiré, entre paréntesis y junto a la cita, a la parte, capítulo y página correspondientes.)

Vayamos ahora a la paronomasia, que es el nombre que en retórica tienen estos juegos fónicos y que “consiste en aproximar dentro del discurso expresiones que ofrecen varios fonemas análogos [...], ya sea por parentesco etimológico [...] ya sea casualmente”.⁹ A las paronomasias se les considera como una variante de la aliteración, por lo que la carga acústica no puede soslayarse. Por lo tanto, ¿no sería inútil organizar tanto alrededor de la sonoridad para no manifestarla a la hora de leer? En cuanto al efecto, las paronomasias pueden incidir o no en la comicidad, pues a veces sólo matizan cierta percepción, pero prácticamente nunca serán un juego sin sentido. Aparecen en el discurso directo, en voz de muchos personajes, y en la voz del narrador.

Mi clasificación se divide en cuatro. Ilustraré cada apartado con unos pocos ejemplos y analizaré qué función tienen:

- a) Juegos fónicos sin coincidencia semántica, como en “él supo tan bien fingir la *necesidad* o *necedad* de su ausencia”.
- b) Juegos de derivación. Se trata de juegos acústicos en los que confluyen significado y sonido: “y el *sudor* que *sudaba* del cansancio decía que era sangre de las heridas”.
- c) Juegos de polisemia; se repite una sola palabra pero con significados diferentes: “a todo lo cual estaba tan atento el *oidor* [carga], que ninguna vez había sido tan *oidor* [escucha] como entonces”.
- d) Adjetivaciones y creaciones léxicas lúdicas: “*cebolluda* labradora”, “dueña toquiblanca, larga y antojuna”.

Juegos fónicos sin coincidencia semántica

En el primer capítulo, a la hora de la caracterización del protagonista, el narrador dice:

Llenósele la fantasía de todo aquello que leía [...], así de encantamientos como de pependencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros,

⁹ Helena Beristáin, *Diccionario de retórica y poética*. 2a. ed. México, Porrúa, 1988, p. 385.

amores, tormentas y disparates imposibles; y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas *sonadas soñadas* invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo (I, 1, p. 73).

Aquí el juego se muestra como una estrategia del narrador para presentar de una manera lúdica y simpática a su personaje. Nos dice que “vino a perder el juicio”, pero no que el hidalgo se había vuelto loco. Como en muchas otras ocasiones, puede haber combinación de recursos, como en este caso la enumeración. Las palabras matizan las actitudes y puntos de vista de quien las profiere, pero también demandan cómo quiere que su personaje sea percibido. La elección de las palabras no surge sin motivo, sino cobijada por un tono gracioso que pretende que al lector le sea agradable el protagonista. Las invenciones que el hidalgo leía eran *sonadas* por contar muchas, cruentas y famosas batallas; eran *soñadas* por ser producto de la invención, no de la realidad.

Demos ahora un salto a la segunda parte de la obra; a estas alturas don Quijote y Sancho han sufrido todo tipo de desventuras y humillaciones con los duques, pero el narrador siempre encuentra maneras de atenuarlas en su discurso, es más, hasta de hacernos éste más gracioso. Confirmémoslo en esta parte en que doña Rodríguez está contándole sus cuitas a nuestro caballero, cuando entran a pellizcarlos, y dice el narrador: “don Quijote [...] estábase quedo y callando, y aun temiendo no viniese por él la *tanda y tunda azotesca*” (II, 48, p. 403). Vemos también aquí —como en otros numerosos ejemplos— de qué manera las paronomasias interactúan con más recursos, como la creación de neologismos (*azotesca*), que veremos más tarde.

Juegos de derivación

El segundo tipo de paronomasia con el que nos encontramos en la obra se refiere a la derivación o repetición de fonemas análogos propiciados por asociación etimológica. Aquí puede que lleguemos a encontrar algún neologismo que también forme parte de los juegos de la prosa de Cervantes. Gracias a la asociación de raíces etimológicas y a las

posibilidades que existen en potencia en la lengua, las derivaciones son las más productivas, por lo que encontramos en este apartado el mayor número de ejemplos en las dos partes. Con el primero, comprobamos que si el narrador es benévolo con don Quijote, al no decirle loco, no menos lo es con Sancho. En la parte de las aventuras en Sierra Morena, don Quijote le da a su escudero la maleta hallada para que se quede con el dinero, y dice el narrador: “Besóle las manos Sancho por la merced, y, *desvalijando* a la *valija* de su lencería, la puso en el costal de la despensa”. Sin duda, en este momento Sancho está actuando muy pícaramente; desvalijar es robar, pero tanto el efecto jocoso como la sonoridad se perderían si el narrador dijera “robando la valija o desvalijando la maleta”, porque entonces parecería denuncia y no juego, como aquí.

Don Quijote también revisa a su manera la maleta de Cardenio. Dice el caballero: “—Paréceme, Sancho, [...] que algún *caminante descaminado*, debió de pasar por esta sierra” (I, 23, p. 281). A raíz del episodio de los batanes, encontramos los siguientes ejemplos: “Ya os he dicho, hermano, que no mentéis [...] más eso de los *batanes* [...], que voto..., y no digo más, que os *batanee* el alma”, afirma don Quijote. Un poco más adelante, le dice Sancho al caballero: “Mire vuestra merced bien lo que dice, y mejor lo que hace [...] que no querría que fuesen otros *batanes* que nos acabasen de *abatantar* y aporrear el sentido” (I, 20, pp. 253-254). En ambos casos primero está la mención en el sentido literal, después hay un sentido figurado (batanear el alma y el sentido); por último, las alusiones de Sancho podemos verlas más bien como un juego lingüístico que habla del estrecho conocimiento y confianza entre caballero y escudero.

Debido a que en la segunda parte un asunto medular es el gobierno de Sancho, encontramos varios ejemplos al respecto. Primero, unas palabras del propio personaje: “y aun quizá mejor, me sabrá el pan *desgovernado* que siendo *governador*” (II, 4, p. 71). Uno de los consejos de don Quijote a Sancho es: “Dios te guíe, Sancho, y te *gobierne* en tu *gobierno*” (II, 43, p. 365). La duquesa le dice a Sancho: “[...] porque la codicia rompe el saco, y el *governador* codicioso hace la justicia *desgovernada*” (II, 36, p. 323). Ya desgovernado, Sancho cae en la cueva y desde ahí pide auxilio: “Hay algún cristiano que me escuche [...] que se duela

de un pecador enterrado en vida, o un desdichado *desgovernado gobernador*?" (II, 55, p. 458). Al ver Teresa Panza llegar a su marido, le pregunta sorprendida y desilusionada: "Cómo venís así, marido mío, que me parece que venís a pie y despeado, y más traéis semejanza de *desgovernado* que de *governador*?" (II, 73, p. 583). Lo que importa más en estos ejemplos es el carácter circular de la fórmula "desgovernado gobernador" que gira del principio al fin de la Segunda parte de la obra. Aunque la forma es igual siempre, el significado es el que varía: primero es desgovernado porque todavía no es gobernador. Al final, el *desgovernado* tristemente se hace real porque nunca fue gobernante. Con esta serie de juegos, hay una cierta benevolencia que no dramatiza el infortunio de Sancho, pues contribuye a reforzar la dignidad que el propio personaje muestra.

Juegos de polisemia

Éste es el apartado en el que menos ejemplos hay, pero vale la pena ver cómo funcionan algunos. Comienzo con las varias acepciones de *pasar*. Don Quijote le dice a Vivaldo respecto del oficio de la caballería: "porque no hay duda sino que los caballeros andantes *pasados pasaron* mucha malaventura en el discurso de su vida" (I, 13, p. 174). La primera vez se refiere a *antiguos* y la segunda a *experimentar*. Varios capítulos más adelante, tenemos un pasaje muy rico para el análisis, debido a las peculiaridades de su composición:

En tanto que don Quijote *pasaba* el libro, *pasaba* Sancho la maleta, sin dejar rincón en toda ella, ni en el cojín que no buscarse, escudriñase e inquirese, ni costura que no deshiciese, ni vedija de lana que no escarmenase, porque no se quedase nada por diligencia ni mal recado; tal golosina había despertado en él los hallados escudos, que *pasaban* de ciento (I, 23, p. 284).

Primero, el paralelismo mediante la distribución de cada uno de los personajes según sus intereses: para uno *pasar* era leer, para el otro el desvalijamiento de la maleta. Por un lado, está un don Quijote casi

estático, concentrado en la lectura; por otro, un Sancho cuyas mañas poco a poco adquieren velocidad, marcada por la enumeración y la gradación semántica de los verbos, que además forman un eco¹⁰ al estar conjugados todos en el mismo tiempo; al final, el narrador nuevamente usa *pasar*, pero con el significado de *exceder*.

Vayamos ahora al último apartado, que también es muy productivo e interesante.

Adejtivaciones y creaciones léxicas lúdicas

Sobre todo en la Segunda parte encontramos ciertas palabras que no tienen ningún antecedente sonoro, es decir, no forman eco; sin embargo, Cervantes les ha añadido un sufijo o un prefijo que las hace particularmente acústicas. Puede llegar a suceder que estas palabras se acumulen y entonces se perciba esta estrategia mucho mejor.

Don Quijote transforma al barbero en “señor *rapador*”, señor *rapista*” y “señor *Bacia*”. Sancho llama a maese Pedro “señor *monísimo*”, por su mono. El acompañante del Caballero del Bosque es referido como “caritativo *bosqueril* escudero”. Sobre este mismo, el narrador cuenta que “Sancho [...] no quiso quedar solo con el *narigudo*”, y más tarde lo llama “el ya *desnarigado* escudero”. Pero el narrador llega al extremo al final del capítulo XIV: “donde los deja la historia [a don Quijote y Sancho] para dar cuenta de quién era el Caballero de los Espejos y su *narigante* escudero”, pues forma un neologismo con *narigudo* y *andante*.

Encontramos muchos ejemplos con el sufijo -esco, -esca, formas despectivas que no obstante reivindicar a los protagonistas, pues siempre atenúan sus desventuras y, como bien afirma Isaías Lerner, tienen “evidente valor humorístico” y “alto valor expresivo”.¹¹ El narrador habla de coloquio *dueñesco*, del *dueñesco* escuadrón, género *dueñesco*;

¹⁰ Cf. A. Rosenblat, *op. cit.* Como parte de los juegos fónicos que conforman la lengua literaria de la obra, el autor también incluye lo que denomina *ecos*.

¹¹ Isaías Lerner, “El *Quijote* palabra por palabra”, en *Edad de Oro*, núm. 15, 1996, p. 68 n.

más adelante de la canalla *gatesca*, de las *gatescas* heridas de don Quijote; éste se refiere a la canalla *hechiceresca*; el supuesto médico de Sancho habla de bodas *labradorescas*, pero el escudero dice del médico que éste fue insulano *gobrnadoresco*.

Termino ahora con uno de los momentos estelares de la Segunda parte, que funciona a partir de la acumulación de superlativos empleados por la condesa Trifaldi al presentarse ante don Quijote: “Confiada estoy, señor *poderosísimo*, *hermosísima* señora y *discretísimos* circunstantes”, y viene una coma colocada con maestría tras la cual se desencadena la burla:

que ha de hallar mi *cuítsima* en vuestros *valerosísimos* pechos acogimiento [...] pero antes que salga a la plaza de vuestros oídos, por no decir orejas, quisiera que me hicieran sabidora si está en este gremio, corro y compañía el *acendradísimo* caballero don Quijote de la *Manchísima* y su *escuderísimo* Panza.

El que la condesa, barbuda por cierto, haga superlativos cuita, escudero y Mancha, que son sustantivos, es el colmo de la exageración, de la afectación y de la burla por parte de ella; pero por parte de Cervantes una estrategia magnífica que no termina ahí, pues Sancho no se deja y asesta: “El Panza [...] aquí está, y el don *Quijotísimo* asimismo; y así podréis, *dolorosísima dueñísima*, decir lo que *quisieridísimis*; que todos estamos prontos y *aparejadísimos* a ser vuestros *servidorísimos*” (II, 38, p. 330).¹²

Aunque en este espacio sólo he podido referir algunos de los juegos fónicos que hay en el texto, me parece que no hay lugar a dudas: su abundancia no es ingenua porque cumplen con funciones específicas, como la atenuación de sentido, la construcción de personajes por su habla o por sus valores ligados a la comicidad. Respecto de la clasificación que propuse, es claro que los dos primeros grupos están mucho más asociados a lo que entendemos por juegos fónicos que aquellos que

¹² El juego sigue en el capítulo L, donde hay un eco de lo anterior cuando el paje de los duques llega con Teresa Panza, que de pobre labradora pasa a “mujer *dignísima* de un gobernador *archidignísimo*” (p. 417).

tienen que ver con la polisemia o con palabras que están en potencia en la lengua, según los prefijos o sufijos que se le añadan. A pesar de esto, es claro que todas estas estrategias implican modulaciones de la voz y cambios de tono. Su presencia demanda que tales juegos se escuchen, por lo que implican la lectura en voz alta. A partir de esto me surge una pregunta con la que termino: ¿no será el *Quijote*, además de todo lo que nos es ya, una escuela para la vocalización de otros textos de la época? Los ejemplos de Ames Haven Corley, Hatzfeldt y Rosenblat más los que aquí se han sugerido están a la espera de oídos atentos que tomen en cuenta que resulta bastante seguro que, en su tiempo, el *Quijote*, además de leerse, también se oía.