

## La «lingüística del humor» y el estudio de los juegos de palabras en la Biblia Hebrea\*

Sel·lam El Ammari Alonso\*\*

Universidad Complutense de Madrid

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0234-6681>

La verificación de la presencia de juegos de palabras en la BH es un asunto controvertido, pues varían entre los especialistas los criterios para: 1) su definición, 2) su clasificación y 3) el discernimiento de sus funciones. Este artículo repasa diversos acercamientos al fenómeno en los estudios bíblicos, incidiendo en la disparidad de los criterios empleados y de los términos y las clasificaciones resultantes. Se quiere mostrar el modo de operar biblista comparando sus enfoques y métodos con otros de la lingüística actual, por lo que, previamente, se presentarán algunos resultados de la lingüística generativa en el terreno de los juegos de palabras para ilustrar: 1) las diferencias en percepción, catalogación y caracterización del juego de palabras entre la lingüística y los estudios bíblicos y, derivado de ello, 2) mostrar un posible camino a seguir por estos.

PALABRAS CLAVE: Biblia Hebrea; distancia fonética; humor verbal; oposición de *scripts*; paronomasia.

THE LINGUISTICS OF HUMOR AND THE STUDY OF WORDPLAY IN THE HEBREW BIBLE.— Confirming the presence of wordplays in the BH is a controversial issue, since vary among specialists the criteria for 1) their definition, 2) their classification, and 3) the understanding of their functions. This article examines recent approaches to the phenomenon in biblical studies by reviewing the work of some specialists. The focus will be on the disparity of the criteria used and the resulting terms and classifications. Moreover, the methodologies used in the biblical field will be contrasted with others of the current linguistics. Therefore, firstly, some of the results of the most recent linguistic research in the field of wordplay will be presented to show: 1) differences in perception, catalog-

---

\* La investigación en este trabajo ha sido realizada en el marco del contrato como Personal Investigador Predoctoral en formación (FPI) del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (ref. BES-2017-080622), adscrito al Proyecto de I+D: «Edición Electrónica Políglota de los libros de los Reyes: Göttingen Edition and the Hebrew Bible a Critical Edition» (ref. FFI2016-75064-P), financiado por el Fondo Social Europeo. Una primera versión fue presentada como comunicación en el *XIX Simposio de la Asociación Española de Estudios Hebreos y Judíos* (Miranda de Ebro, junio de 2022).

\*\* selammar@ucm.es

ing and characterizing the wordplay between linguistics and Bible studies, and, as a result, 2) a possible way forward for the latter.

KEYWORDS: Hebrew Bible; Paronomasia; Phonetic distance; Scripts opposition; Verbal humor.

## 1. INTRODUCCIÓN

La distinción «entre lo cómico que expresa el lenguaje y lo cómico que crea el lenguaje mismo»<sup>1</sup> se asume desde Cicerón (*De Oratore* II, LVII-LXII). Igualmente, en relación con lo cómico de o con el lenguaje, desde Aristóteles se identifica indefectiblemente el humor verbal con los juegos de palabras (cf. *Retórica* III, 11 1412ab) y estos, con la paranomasia (o viceversa). Los estudios bíblicos no escapan a esta confusión/identificación, aunque atenuando o negando los componentes lúdicos o jocosos (véanse, por ejemplo, las reservas de Scott Noegel en el §3, *infra*).

El interés que el humor verbal (léase «juegos de palabras») ha tenido en las indagaciones lingüísticas y literarias de la Biblia Hebrea (BH)<sup>2</sup> es análogo al que se da en la llamada «lingüística del humor»<sup>3</sup>, en que los

<sup>1</sup> Henri BERGSON, *La risa* (Madrid: Sarpe, 1984 [Traducción de Amalia AYDÉE RAGGIO de *Le Rire. Essai sur la signification du comique*. Paris, 1900]) pág. 101.

<sup>2</sup> Biblia Hebrea, a efecto de citas y alusiones textuales, equivaldrá siempre a Texto Masorético según la edición del códice Leningradensis B19a de la *BHS: Biblia Hebraica Stuttgartensia*, ed. Rudolf KITTEL (Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1997). Todas las traducciones, salvo indicación contraria, son obra del autor. Para los juegos de palabras en la BH y el Próximo Oriente Antiguo (POA), más abundante, actualizada y valiosa bibliografía, cf. Scott B. NOEGEL, “Wordplay” in *Ancient Near Eastern Texts* (=Ancient Near Eastern Monographs Series 26 [Atlanta, GA: Society of Biblical Literature Press, 2021]), de libre acceso en: <[https://www.sbl-site.org/assets/pdfs/pubs/9780884144762\\_OA.pdf](https://www.sbl-site.org/assets/pdfs/pubs/9780884144762_OA.pdf)>. Otras referencias se añadirán a lo largo de este artículo.

<sup>3</sup> Esto es, las teorías lingüísticas que estudian y analizan el humor. Una historia del estudio lingüístico del humor desde la antigüedad en Salvatore ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor* (Berlin–New York: Mouton de Gruyter, 1994). Para las más recientes aproximaciones lingüísticas al fenómeno humorístico, cf. Leonor RUÍZ GURILLO, *La lingüística del humor en español* (Arco Libros: Madrid, 2012) esp. caps. 1-3; Salvatore ATTARDO, (ed.), *The Routledge Handbook of Language and Humor* (New York: Routledge, 2017); Victor RASKIN, (ed.), *The Primer of Humor Research* (Berlin–Boston: De Gruyter, 2008). Distintos estudios (con abundantes referencias) del fenómeno del juego de palabras desde diferentes enfoques en Angelika ZIRKER y Esme WINTER-FROEMEL, (eds.), *Wordplay and Metalinguistic /*

juegos de palabras y los chistes son los principales objetos de estudio<sup>4</sup>. Sin embargo, como se intentará mostrar, las estrategias analíticas respectivas (tanto por enfoque como por metodología empleadas) y los resultados obtenidos en cada campo difieren sobremanera.

Es indudable que no existe aún una investigación estrictamente lingüística del juego de palabras en la BH y que lo que se suele encontrar, a cambio, son catálogos y taxonomías más o menos extensos y minuciosos (que mezclan criterios retóricos, prosódicos, poéticos, fonéticos y escriturales) de lo que sus autores consideran son casos de juegos de palabras. En lo que sigue se intentará oponer algunas de esas clasificaciones a otra surgida de los estudios pragma-semánticos de corte generativista<sup>5</sup> para ilustrar cómo en los estudios bíblicos el «factor humano», es decir, la sensibilidad, la perspicacia y la erudición de cada quién, suplanta en muchas ocasiones a la investigación basada en las propensiones y las regularidades<sup>6</sup>. En este artículo se intentará esclarecer algunas confusiones terminológicas, consecuencia principalmente de inconsistentes definiciones, como se observa, por ejemplo, en la tradicional identificación biblista del juego de palabras con la paronomasia.

---

*Metadiscursive Reflection: Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (Berlin–München–Boston: De Gruyter, 2015); Sebastian KNOSPE, Alexander ONYSKO y Maik GOTH, (eds.), *Crossing Languages to Play with Words: Multidisciplinary Perspectives* (Berlin–Boston: De Gruyter, 2016); Esme WINTER-FROEMEL y Verena THALER, (eds.), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research* (Berlin/Boston: De Gruyter, 2018). Estas tres referencias pertenecen a la serie *The Dynamics of Wordplay*, dirigida por Esme WINTER-FROEMEL y editada por De Gruyter, que cuenta con nueve volúmenes hasta la fecha, todos de libre acceso en <<https://www.degruyter.com/serial/dwp-b/html>>.

<sup>4</sup> Mucho más que la consideración del humor en las narraciones. Una excepción es Isabel ERMIDA, *The Language of Comic Narratives. Humor Construction in Short Stories* (Berlin–Boston: De Gruyter Mouton, 2008).

<sup>5</sup> En concreto, se usará la clasificación y terminología ofrecidas por Christian F. HEMPELMANN y Tristan MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, ed. Salvatore ATTARDO (New York: Routledge, 2017) págs. 95-108.

<sup>6</sup> Lo que Drayton C. BENNER («The Sounds of the Psalter: Computational Analysis of Soundplay», *Literary and Linguistic Computing* 29:3 [2014] págs. 361-378:361) dice acerca de la investigación semitista sobre los juegos de sonido se puede hacer extensible a la investigación sobre los juegos de palabras: «in discussions of poetic alliteration and other sound-play, intuition has usually been the sole guide [...]. How can a scholar decide whether a cluster of sounds in a poetic passage is artistic or merely the result of chance? Intuition alone is an insufficient guide to problems involving complex probability and statistics».

En el apdo. 2 de este artículo se presentarán muy brevemente algunos postulados de la más reciente investigación lingüística del juego de palabras (extraídos de algunas teorías de corte generativista) que servirán como modelo con que comparar algunas recientes aproximaciones biblistas al fenómeno, que se verán en el apdo. 3, y que serán también comparadas entre ellas. Se quiere con esto identificar algunas inexactitudes en el estudio del juego de palabras bíblico y sugerir posibles soluciones en el apdo. 4.

## 2. LA «LINGÜÍSTICA DEL HUMOR» Y EL HUMOR VERBAL

La llamada «lingüística del humor» tiene en el juego de palabras uno de sus mayores reservorios<sup>7</sup>. En la literatura en inglés los términos *wordplay* («juego de palabras») y *verbal humor* («humor verbal», en oposición al referencial; *vid.* nota 9) se suelen usar indistintamente<sup>8</sup>. Al término *wordplay* se le suma el de *pun*, que para algunos especialistas aludiría a un juego de palabras humorístico<sup>9</sup>. Algunas de las teorías lingüísticas propuestas desde la gramática generativa que estudian los juegos de palabras y los chistes afirman que la principal característica de los *puns* (= juegos de palabras humorísticos) radicaría en que su efecto perlocucionario, u objetivo primordial, sería el de «to generate the perception of mirth or of the intention to do so»<sup>10</sup>. En este sentido, teorías como la *Semantic Script Theory of Humor* (SSTH),

<sup>7</sup> Cf. Salvatore ATTARDO, «A Primer for the Linguistics of Humor», en *The Primer of Humor Research*, ed. Victor RASKIN (Berlín–Boston: De Gruyter, 2008) págs. 101-156: 105. Los chistes constituyen la otra gran fuente de análisis (cf. ERMIDA, *The Language of Comic Narratives*, págs. 83-112).

<sup>8</sup> Cf. Salvatore ATTARDO, «Introduction: The Pragmatics of Humor», *Journal of Pragmatics* 35 (2003) págs. 1287-1294.

<sup>9</sup> Así Salvatore ATTARDO («Universals in Puns and Humorous Wordplay», en *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, eds. Esme WINTER-FROEMEL y Verena THALER [Berlín–Boston: De Gruyter, 2018] págs. 89-110: 89): «[the purpose] of this paper is to present an argument for the universality of the linguistic mechanisms used in *puns* (*humorous wordplay*). I will also use “verbal humor” (as opposed to “referential humor”) as a synonym of *humorous wordplay*)» (mis cursivas).

<sup>10</sup> ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 91.

obra de Victor Raskin<sup>11</sup>, basan dicha afirmación en el concepto chomskiano de competencia (*competence*): dado que un hablante puede decir si un enunciado es gramatical o no, puede igualmente decir si es divertido o no<sup>12</sup>.

El resultado de tales asunciones no es que todos los juegos de palabras en todas las lenguas estén dirigidos a la creación de diversión, sino que sus mecanismos son los mismos en todas ellas, de lo que resulta que el lenguaje «of humor is not extraordinary. Humor makes marked uses of unmarked linguistic means»<sup>13</sup>. La mayor dificultad estaría en descubrir qué condiciones semánticas y pragmáticas son necesarias para que un juego de palabras sea divertido<sup>14</sup>.

<sup>11</sup> Para el nacimiento y desarrollo de dicha teoría, cf. Victor RASKIN, «Semantic Mechanisms of Humor», en *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistic Society*, eds. Christine CHIARELLO et al. (Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 1979) págs. 325-335, y *Semantic Mechanisms of Humor* (Dordrecht–Boston–Lancaster: D. Reidel Publishing Company, 1985). Dicha teoría fue implementada y mejorada por el propio Raskin y Attardo en su sucesora, la *General Theory of Verbal Humor*; cf. Salvatore ATTARDO y Victor RASKIN, «Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model», *HUMOR: International Journal of Humor Research* 4:3/4 (1991) págs. 293-347.

<sup>12</sup> Hay que señalar que, dentro de la gramática generativa, una teoría como la de Raskin está diseñada para detectar o reconocer un texto humorístico, así como para «fabricarlo», tras el discernimiento de sus elementos (que no serían humorísticos, en principio) y el descubrimiento de su funcionamiento.

<sup>13</sup> ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 96. Esme WINTER-FROEMEL («Approaching Wordplay», en *Crossing Languages to Play with Words: Multidisciplinary Perspectives*, eds. Sebastian KNOSPE, Alexander ONYSKO y Maik GOTH [Berlín–Boston: De Gruyter, 2016] págs. 11-46: 14) reconoce que hay juegos de palabras sin una intención humorística (expone como ejemplo Mateo 16,18), y cuya adscripción al fenómeno «juego de palabras» se discute. Véase un rechazo a la idea de la universalidad del juego de palabras en Hany RASHWAN, «Arabic Jinās is not Pun, Wortspiel, Calambour, or Paronomasia: A Post-Eurocentric Approach to the Conceptual Untranslatability of Literary Terms in Arabic and Ancient Egyptian Cultures», *Rhetorica - Journal of the History of Rhetoric* 38:4 (2020) págs. 335-370.

<sup>14</sup> Este no es el lugar para discutir la (incuestionable) validez y utilidad de estas teorías ni la gran (y cuestionable) importancia que otorgan al factor «diversión». En otro artículo expongo mis reservas sobre la segunda cuestión en relación con la BH (Sel'lam EL AMMARI ALONSO, «Las teorías sociales del humor y el estudio de la risa en la Biblia Hebrea: la interjección חֲחִי ו el humor humillante», *Sefarad* 81:2 [2021] págs. 273-301). La correspondencia entre el juego de palabras y el humor/comicidad

Según la *Semantic Script Theory of Humor*, para generar o descubrir un texto divertido (un chiste o un juego de palabras), dos son las condiciones semánticas que han de cumplirse: 1) un texto ha de ser total o parcialmente compatible con dos *scripts*, y 2) entre los dos *scripts* ha de darse una relación de oposición<sup>15</sup>. Así, «if a text is compatible fully or in part with two scripts, and the two scripts happen to be opposed to each other, then, and only then, will the text be classified as ‘funny’ by the SSTH»<sup>16</sup>.

Un *script* sería un determinado y organizado fragmento de información que alguien tiene sobre algo: «a cognitive structure internalized by the speaker which provides the speaker with information on how things are done, organized, etc.»<sup>17</sup>. En la literatura lingüística también se lo llama *frame*<sup>18</sup> o «situación» (*situation*)<sup>19</sup>. Raskin resalta que un *script* está directamente relacionado con el léxico; es decir, no es un simple «marco» cognitivo<sup>20</sup>.

### 2.1. *El juego de palabras según la «lingüística del humor»*

Salvatore Attardo propone esta definición de juego de palabras:

a textual occurrence in which a sequence of sounds must be interpreted with a reference to a second sequence of sounds, which may, but

---

es una cuestión complicada, pues no se trata de identificar mecanismos, sino de explicar unos efectos cuyas causas (lingüísticas) están (en apariencia) perfectamente identificadas.

<sup>15</sup> RASKIN, *Semantic Mechanisms of Humor*, pág. xiii; cf. pág. 99.

<sup>16</sup> ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, pág. 205. El elemento ‘diversión’ (*funniness*) es clave en teorías esencialistas del humor, como es la de Raskin, que intentan contestar la pregunta: «¿qué es el humor?». La diversión se detectaría porque se da la risa, y esta, «more often than not [is] the expression of the feeling of funniness» (RASKIN, *Semantic Mechanisms of Humor*, pág. 1). En el fenómeno del humor, según Raskin, alguien ve u oye algo y ríe, casi siempre porque encuentra ese estímulo visual o aural ‘divertido’ (*funny*).

<sup>17</sup> ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, pág. 198.

<sup>18</sup> Cf. ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, pág. 199.

<sup>19</sup> VÍCTOR RASKIN, «Script-Based Semantic and Ontological Semantic Theories of Humor», en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, ed. Salvatore ATTARDO (New York: Routledge, 2017) págs. 109-125: 110.

<sup>20</sup> Cf. ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, pág. 200.

need not, be identical to the first sequence, for the full meaning of the text to be accessed<sup>21</sup>.

Una definición así «generalizes over string-based puns and alliterative ones», ya que los «puns are not exclusively word-based. Puns involve the presence of (minimally) two senses but need not involve two ‘words’»<sup>22</sup>. Este punto es importante, porque Scott B. Noegel siempre ha basado en esta cuestión sus dudas sobre el empleo del término ‘juego de palabras’ (*wordplay*) en relación con las lenguas del Próximo Oriente Antiguo:

the term ‘wordplay’ implies that the *word* is the basic operative unit of such devices. Yet, one could argue that consonants and syllables are the more meaningful components in Ugaritic, Hebrew, and Aramaic and that the individual sign is the most important constituent when examining Akkadian devices<sup>23</sup>.

Pero la «lingüística del humor» se ocupa de secuencias lineales de elementos (*strings*) dentro de un enunciado, no necesariamente de palabras<sup>24</sup>.

## 2.2. Los mecanismos fonéticos de los juegos de palabras

Teniendo en cuenta lo dicho hasta aquí, para Annarita Guidi un *pun* sería un fenómeno lingüístico consistente en la manipulación (fonética) de una serie o cadena (*string*) de longitud indeterminada, que equivaldría a una secuencia de un enunciado o enunciación (*utterance*)<sup>25</sup>. Con esa definición quiere: «(1) to verify, in a comparative perspective, the exis-

<sup>21</sup> ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 91. Valga en lo sucesivo esta como una definición operativa del juego de palabras en la «lingüística del humor».

<sup>22</sup> ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 91.

<sup>23</sup> NOEGEL, “Wordplay” in *Ancient Near Eastern Texts*, págs. 23-24.

<sup>24</sup> Cf. el enfoque adoptado por Annarita GUIDI, *Il gioco di parole e le lingue: Dalla semantica alla pragmatica* (Perugia: Guerra, 2012), y «Are Pun Mechanisms Universal? A Comparative Analysis across Language Families», *HUMOR: International Journal of Humor Research* 25:3 (2012) págs. 339-366.

<sup>25</sup> Cf. GUIDI, «Are Pun Mechanisms Universal?», pág. 345. En la misma página califica su definición como operativa, porque «it is represented by a set of conditions which are hypothesized to operate simultaneously, and crosslinguistically, in punning».

tence of common and constant punning mechanisms; 2) to provide a predictive classification of puns»<sup>26</sup>. Guidi muestra cómo existen cuatro mecanismos fonéticos básicos y universales en los ejemplos que analiza: «addition, deletion, substitution, and inversion»<sup>27</sup>. No todos los mecanismos están confirmados en todas las lenguas, pero todos los *puns* recogidos por la autora en las lenguas elegidas sí empleaban alguno de ellos. Lo más interesante de todo es que los mecanismos detectados:

*are not new or unique to puns*. Inversion is known as metathesis in phonetics; addition is known as epenthesis; deletion as elision. Substitution occurs obviously in other phonetic phenomena such as assimilation / dissimilation, lenition / fortition, etc.<sup>28</sup>.

Un aspecto muy interesante del estudio de Guidi es su aplicación de la llamada «distancia fonética»<sup>29</sup> a su modelo y su utilización como factor predictivo de un juego de palabras en cualquier lengua. Dado que la similitud fonética es tan importante, se había hipotetizado la existencia de un «umbral» que, una vez traspasado, impediría el reconocimiento de un juego de palabras:

a ‘threshold’ for phonemic difference between the two [strings] involved in a pun. In other words, two words cannot differ in an arbitrarily high number of phonemes and still qualify as a possible pun<sup>30</sup>.

Guidi señala que, en su análisis, ese umbral tiende a ser de cinco elementos, independientemente de la longitud de la cadena<sup>31</sup>. Habiéndose estipulado tal distancia para el inglés, sus resultados muestran que puede ser asumida como el límite de reconocimiento de un *pun*<sup>32</sup>.

<sup>26</sup> GUIDI, «Are Pun Mechanisms Universal?», pág. 345.

<sup>27</sup> GUIDI, «Are Pun Mechanisms Universal?», pág. 345.

<sup>28</sup> ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 95; mis cursivas.

<sup>29</sup> Cf. Christian F. HEMPELMANN, *Paronomasic Puns: Target Recoverability towards Automatic Generation* (Tesis Doctoral. West Lafayette, IN: Purdue University, 2003), accesible en <[https://www.cerias.purdue.edu/apps/reports\\_and\\_papers/view/2641#bibtex-data](https://www.cerias.purdue.edu/apps/reports_and_papers/view/2641#bibtex-data)>.

<sup>30</sup> ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, pág. 121.

<sup>31</sup> GUIDI, «Are pun mechanisms universal?», pág. 360.

<sup>32</sup> GUIDI, «Are pun mechanisms universal?», págs. 360-361. En su estudio, Guidi se ocupa de quince lenguas pertenecientes a doce familias. Ni el hebreo bíblico ni el moderno



El asunto de la «distancia fonética» o la «posición» en los juegos de palabras es importantísimo, pues marcaría la diferencia entre una intención autorial y un exceso de celo analítico. Siendo de capital importancia, no ha recibido suficiente atención en la investigación biblista, donde se señalan juegos de palabras cuyos elementos pueden distar más de veinte capítulos<sup>33</sup>. Que se sepa, no se ha aplicado un modelo generativista como el propuesto por Guidi al juego de palabras bíblico ni se ha estipulado una distancia fonética especial o exclusiva para el hebreo bíblico distinta de cinco elementos (sean estas letras, sílabas, palabras, etc.).

### 2.3. Una clasificación generativista de los juegos de palabras

Hempelmann y Miller definen *pun* como aquella parte del texto humorístico (que puede estar implícita), compatible con dos significados (posiblemente con distinto grado de compatibilidad) en un contexto dado<sup>34</sup>. Si esa oposición no es explícita, no se puede hablar de *pun*, lo cual indicaría la importancia del contexto enunciativo y de la interacción entre los participantes del evento emisión-recepción.

Una teoría semántica como la de Raskin (*vid.* §2) podría dilucidar, dicen, si un *pun* es bueno o malo, esto es, si contiene humor o no, eso sí, con ayuda de «a pragmatic theory including context or a psychological theory including states and traits of speakers and hearers», porque, al fin y al cabo, «funniness of a text depends largely on individual humor preferences, both structurally and content-wise»<sup>35</sup>. Sugieren que cuando un *pun* es más fonológico que semántico, es «malo», pues solo concitaría la similitud sonora, pero no lo incongruente<sup>36</sup>.

Los criterios lingüísticos para clasificar los *puns* suelen apoyarse en preceptos de la retórica y las taxonomías lingüísticas resultantes. Por

---

se encuentran entre las lenguas, ni la camito-semítica, entre las familias; cf. GUIDI, «Are Pun Mechanisms Universal?», pág. 349, para la lista.

<sup>33</sup> Cf. Arthur J. KEEFER, «Phonological Patterns in the Hebrew Bible: A Century of Studies in Sound», *Currents in Biblical Research* 15:1 (2016) págs. 41-64: 49.

<sup>34</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», pág. 95.

<sup>35</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», pág. 99.

<sup>36</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», págs. 99-100.

tanto, parten de criterios fonológicos o retóricos, no humorísticos<sup>37</sup>. Los autores ven innecesarias la taxonomías por lenguas o familias de lenguas, pues creen en la universalidad de los puns. Asumido esto, toda diferencia entre puns de distintas lenguas hablaría de diferencias entre lenguas, no de la diferencia de sus «humores»<sup>38</sup>.

Según los autores, serían

1) *puns* perfectos los basados en la homonimia (por homofonía u homografía): un mismo signo una o dos veces, siempre con dos significados no relacionados, y

2) imperfectos los basados en la heteronomía y la paronomasia: dos signos ligeramente distintos, o un signo que evoca otro ligeramente distinto, en ambos casos con diferentes significados<sup>39</sup>.

Su taxonomía también tiene en cuenta la aparición (o no) de un segundo término (o *target*): *pun* sintagmático o paradigmático<sup>40</sup>. Se ofrece su terminología y se añaden entre paréntesis otros términos análogos como explicación o ampliación, además de ofrecer el esquema en tabla:

A. Homonimia: *puns* perfectos.

1- un signo, *pun* paradigmático: silepsis<sup>41</sup>/*significatio* (dilogía<sup>42</sup>): un signo, doble significado, una aparición.

<sup>37</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», pág. 95.

<sup>38</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», pág. 96.

<sup>39</sup> HEMPELMANN y MILLER, «Puns. Taxonomy and Phonology», págs. 95-96.

<sup>40</sup> Téngase en cuenta que el segundo término puede ser igual, o no, al primero.

<sup>41</sup> La silepsis, como una de las *schemata*, en griego, o de las *figurae interpretantur*, en latín, esto es, como figura de dicción, es básicamente cualquier alteración de la concordancia (cf. SAN ISIDORO, *Etimologías* I 36,5-6; la edición consultada o citada en lo sucesivo es *Etimologías de San Isidoro de Sevilla*, ed. de José OROZ y Manuel A. MARCOS [Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 2004]). En retórica, la silepsis remite a la dilogía (*vid.* nota siguiente).

<sup>42</sup> La dilogía consiste en el uso de una palabras con dos sentidos (no necesariamente opuestos, pues eso sería la antanacsis; *vid.* nota siguiente) en un mismo enunciado (Fernando LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos* [Madrid: Gredos, 1977<sup>3</sup>] págs. 144-145, s. v. «dilogía»). La dilogía (figura) aprovecha la disemia (fenómeno), o facultad de significar dos cosas, de una palabra.

2- doble signo, *pun* sintagmático: *transductio*/antanaclasis<sup>43</sup> (diáfora): una palabra, dos sentidos, dos apariciones.

B. Heteronimia: *puns* imperfectos:

1- un solo signo, *pun* paradigmático: *pun* puro.

2- doble signo, *pun* sintagmático: *adnominatio* (paronomasia).

	A. Homonimia	B. Heteronimia
1. Un signo	Silepsis/ <i>significatio</i> /dilogía	<i>Pun</i> puro
2. Dos signos	Diáfora/antanaclasis/ <i>transductio</i>	Paronomasia/ <i>adnominatio</i>

Sendos ejemplos de dilogía (A1) en el texto bíblico se hallan en Ju 3, 19.20 a cuenta de דָּבָר, pues דְּבַר־סֵתֶר וּדְבַר־אֱלֹהִים pueden significar bien «palabra (secreta / de Dios)», bien «cosa (secreta / de Dios)»<sup>44</sup>. Antanaclasis (A2) encontramos en Ec 4,1, en que aparece en dos ocasiones la expresión וְאֵין לָהֶם מְנַחֵם, cada vez con un significado distinto («no hay quien los consuele» // «no hay quien les vengue»). Igualmente, Ec 7,6 “juega” con el doble significado de סִירִים/סִיר (olla/ortigas<sup>45</sup>) en el ámbito de un verso indudablemente aliterativo y asonantado (כִּי פָקוּל תַּחַת הַסִּיר כִּי פָקוּל תַּחַת הַסִּיר כִּי פָקוּל תַּחַת הַסִּיר כִּי פָקוּל תַּחַת הַסִּיר כִּי פָקוּל תַּחַת הַסִּיר), a caballo entre la paremia y el trabalenguas.

El *pun* o juego de palabras puro (B1) sería el uso de una palabra que «suenan» como otra o recuerda a ella, como en Is 56,10, donde encontramos הִזִּים («soñadores», «delirantes») en lugar de חִזִּים («videntes») <sup>46</sup>, o como en Ez 30,17, donde se juega con el consonantismo de און (On =

<sup>43</sup> La antanaclasis «consiste en expresar con la misma palabra dos ideas contrarias» (San Isidoro, *Etimologías* II 21,10). Es un tipo particular de juego de palabras, recalca LÁZARO CARRETER (*Diccionario de términos filológicos*, pág. 46, s. v. «antanaclasis»).

<sup>44</sup> Cf. Joshua BERMAN, «The “Sword of Mouths” (Jud. III. 16; Ps. CXLIX 6; Prov. V 4): A Metaphor and Its Ancient Near Eastern Context», *Vetus Testamentum* 52:3 (2002) págs. 291-303: 291-292. URL estable: <<https://www.jstor.org/stable/1585054>>.

<sup>45</sup> Cf. Scott B. NOEGEL, «“Word Play” in Qohelet», *Journal of Hebrew Scriptures* 7 (2007) págs. 2-28: 21.

<sup>46</sup> Cf. Immanuel CASANOWICZ, «Paronomasia in the Old Testament», *Journal of Biblical Literature* 12:2 (1893) págs. 105-167: 113 y 132. URL estable: <<http://www.jstor.org/stable/3268904>>.

antigua Heliópolis) y ןׁן («iniquidad», «maldad»)⁴⁷. Paronomasias (B2) suelen ser las etimologías populares que se hallan en el texto bíblico (vid. *infra* §3.2), aunque ejemplos como el de Je 1,11-12 (טקשׁ ‘almen-dro’ y טקשׁ ‘vigilar [participio masculino singular]’) no pertenecen a ese subgrupo en concreto, al no ser «etimologizantes».

### 3. LOS JUEGOS DE PALABRAS EN LA BH

La subjetividad, tanto en el reconocimiento de los juegos de palabras como en su valoración, es evidente e innegable y depende de factores internos y externos a todo intérprete. Los difusos límites entre asonancia/aliteración y cacofonía, por ejemplo, y el juicio de sus valores estéticos y sus funciones poéticas dependen de dichos factores, entre los que se incluye la propia sensibilidad personal⁴⁸. Además, en relación con los juegos de palabras en el texto bíblico, uno de esos factores, no menor, es la propia realidad y naturaleza del idioma hebreo y su representación escrita, como no se les escapa a algunos⁴⁹. Es decir, como la propia naturaleza de la lengua hebrea «promueve» el juego entre forma y significado, se debe atender al contexto literario para discernir la función de unos juegos de palabras que, por otra parte, son inherentes a la lengua hebrea, cuya naturaleza explican o reflejan «microscópicamente».

Se puede decir que el cariz de los fenómenos cambia según sea el enfoque elegido. Cuando el interés se centra exclusivamente en 1) el plano de la expresión, o en 2) el del contenido o, finalmente, en 3) el de la función de los hechos lingüísticos, los resultados varían, porque las preguntas difieren. Cómo se dice, qué se dice, con qué motivo son tres preguntas que no se pueden responder simultáneamente. Por tanto,

⁴⁷ NOEGEL (“*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 91, cf. pág. 95) que no recoge el ejemplo de Is 56, 10, considera que Ez 30,17 es un caso de lo que llama «paronomasia alusiva»: «when a text evokes a word, text, or tradition that does not occur in the present context». Es decir, un caso de *pun* paradigmático puro: un solo signo, una sola aparición.

⁴⁸ Cf. CASANOWICZ, «Paronomasia in the Old Testament», págs. 106-107.

⁴⁹ Cf. Valérie KABERGS y Hans AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay? A Babel-Like Confusion Towards a Definition of Hebrew Wordplay», *Biblica* 93:1 (2012) págs. 1-20: 9 *pass*. URL estable: <<https://www.jstor.org/stable/42615077>>.

el factor semántico-contextual presente en teorías como la *Semantic Script Theory of Humor* (vid. §2) –implementado por criterios fonológicos como los de la taxonomía de Hempelmann-Miller– parece adecuado para empezar a comprender mejor los juegos de sonido o sentido del hebreo bíblico y, con ello, el hebreo bíblico mismo.

A partir de lo expuesto hasta aquí se mostrarán (y se intentarán solucionar) algunos problemas metodológicos y terminológicos presentes en el estudio biblista de los juegos de palabras. Primeramente, se expondrán algunas inexactitudes terminológicas observables en multitud de estudios (§3.1); después, se separarán convenientemente los términos ‘juego de palabras’ y ‘paronomasia’, tradicionalmente confundidos o equiparados en los estudios bíblicos (§3.2); en tercer lugar, se observará lo difícil que es encontrar en dichos estudios una definición operativa del juego de palabras que permita el reconocimiento y la clasificación de sus distintos tipos (§3.3); por último, se presentarán y compararán dos recientes e influyentes clasificaciones del fenómeno (§3.4)<sup>50</sup>.

### 3.1. Problemas terminológicos, problemas metodológicos

Dos son los términos que se suelen usar en la literatura biblista en relación con el juego de palabras: el genérico, ‘juego de palabras’, y ‘paronomasia’. Ya se dijo al inicio que, desde Aristóteles, «[humor verbal =] juego de palabras = paronomasia» es una ecuación común. Véase, por ejemplo, cómo comienza la entrada que el *Interpreter’s Dictionary of the Bible* dedica al término ‘juego de palabras’ (*word play*): «Paronomasia is the term ...»<sup>51</sup>. El juego de palabras, para Sasson, «es» parono-

<sup>50</sup> En concreto, NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, y Kabergs y Ausloos, «Paronomasia or Wordplay?».

<sup>51</sup> Jack M. SASSON, «Word Play in the Old Testament», en *Interpreter’s Dictionary of the Bible: Supplementary Volume*, ed. Keith R. CRIM (Nashville: Abingdon, 1976) págs. 968-970: 968. Otro ejemplo lo encontramos en la referencia *word play* del índice de términos de la guía literaria de la Biblia de Robert ALTER y Frank KERMODE, (eds.), *The Literary Guide to the Bible* (1st Press paperback edition. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press, 1990) pág. 676: «Word play. See Paronomasia». Cuando se acude al glosario de términos literarios, la entrada *paronomasia* (pág. 670) reza: «Punning [used as a literary device]».

masia, y no al revés<sup>52</sup>. En la literatura en inglés, además, se suma el término *pun*, usado casi siempre como sinónimo de *wordplay*.

Kabergs y Ausloos creen que, por influencia de Casanowicz, los estudios posteriores identificaron sistemáticamente los juegos de palabras con la paronomasia<sup>53</sup>. Casanowicz aclaraba en su tesis<sup>54</sup> que, por brevedad, utilizaría paronomasia para referirse a toda figura de sonido, y que le avalaba en ello el uso tradicional del término. Pero el uso tradicional del término no se queda en lo sonoro, como parece entender Casanowicz, sino que incluye también lo semántico<sup>55</sup>. Literalmente, el autor dice que paronomasia es la «general denomination for the whole range of the figures of sound in the Old Testament»<sup>56</sup>. Un año después de escribir su tesis<sup>57</sup>, no obstante, afirma que la paronomasia es «the union of similarity of sound with dissimilarity of sense»<sup>58</sup>, definición con la que el anónimo autor de la *Rhetorica ad Herennium* (s. I d. C.) y San Isidoro (ss. VI-VII d. C.) estarían de acuerdo.

<sup>52</sup> En la nueva versión del *Interpreter's Dictionary*, Lénart DE REGT («Wordplay in the OT», en *New Interpreter's Dictionary of the Bible* (Vols. 1-5), ed. Katherine D. SAKENFELD [Nashville, TN: Abingdon Press, 2009] vol. 5, págs. 898-900: 898) se encarga del término *wordplay*. Comienza diciendo que implica dos o más palabras con sonidos parecidos y significados distintos, lo que se conoce «as paronomasia in classical rhetoric», pero que también puede implicar una sola palabra con diferentes significados y usada en un mismo contexto.

<sup>53</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», págs. 6-7.

<sup>54</sup> Immanuel CASANOWICZ, *Paronomasia in the Old Testament* (Tesis Doctoral. Boston, MA: Johns Hopkins University, 1894).

<sup>55</sup> El *quid* se halla, quizá, en de qué tradición se esté hablando. Edward L. GREENSTEIN («Wordplay, Hebrew», en *The Anchor Bible Dictionary* (Vols. 1-6), ed. David N. FREE - MAN [Garden City, NY: Doubleday, 1992] vol. 6, págs. 968-971: 968) dice al respecto: «[i]n classical rhetoric, “paronomasia” generally refers to words whose form is similar but whose meaning is different. In biblical studies, it is the term most often applied to perceived wordplay».

<sup>56</sup> CASANOWICZ, *Paronomasia in the Old Testament*, pág. 4, n. 4. Lo menos discutible de esa afirmación es su segunda parte (qué duda cabe, la tradición biblista y semitista le avala), pero la asunción principal parece errónea, como este artículo intenta explicar.

<sup>57</sup> Aunque publicada en 1894, la tesis fue presentada en 1892. El artículo publicado en *Journal of Biblical Literature* (vid. nota 46) apareció en 1893.

<sup>58</sup> CASANOWICZ, «Paronomasia in the Old Testament», pág. 105.

*Wordplay*, en los estudios bíblicos, engloba no solo sus distintos tipos, sino también las figuras de sonido, algo observable en la definición de paronomasia de Casanowicz, que incluía al juego de palabras y otros tipos de figuras de sonido («otros» además de la paronomasia, según entendió la paronomasia en su tesis)<sup>59</sup>. Para Casanowicz, el *wordplay* es solo un tipo más de paronomasia, cuando lo que sucede es al contrario. Lo erróneo, se cree aquí, es estipular que la paronomasia «es» un tipo de sonido o, mejor dicho, un tipo concreto de manipulación fonética, porque lo que parece es que la paronomasia puede denotar una intención (aunque también puede ser un acto involuntario) manipulativa que aprovecha fenómenos o tipos de sonidos particulares y concretos (aliteración, asonancia, metátesis, rima, etc.). Es el aprovechamiento o uso de los fenómenos fonéticos lo que lleva a la paronomasia, que no existirá nunca 1) como fenómeno fonético concreto ni 2) en ausencia de fenómenos fonéticos concretos.

Scott B. Noegel, más recientemente, ha publicado y editado abundantes estudios sobre los juegos de palabras en la BH y en la literatura próximo-oriental antigua<sup>60</sup>. En su más reciente obra, dedicada al estudio del juego de palabras en la BH y la literatura del Próximo Oriente Antiguo (POA), el autor reconoce haber empleado «the terms ‘wordplay,’ pun, alliteration, and the like [...] loosely in my earlier works» y aduce que «such terms can no longer be used without qualification»<sup>61</sup>. Por

<sup>59</sup> KEEFER, «Phonological Patterns in the Hebrew Bible», centrado en el estudio de los patrones sonoros del HB en general (es decir, no necesariamente relacionados con los juegos de palabras), repasa los últimos 150 años de investigación biblista en materia fonológica.

<sup>60</sup> Cf., además de sus obras ya citadas (*vid.* notas 2 y 45), Scott B. NOEGEL, «Word Play in the Tale of the Poor Man of Nippur», *Acta Sumerologica* 19 (1996) págs. 169-186; (ed.), *Puns and Pundits. Word Play in the Hebrew Bible and Ancient Near Eastern Literature* (Bethesda, MD: CDL Press, 2000); *Nocturnal Ciphers: The Allusive Language of Dreams in the Ancient Near East* (=AOS 89 [New Haven, CT: American Oriental Society, 2007]) y «Paronomasia» y «Polysemy», en *Encyclopedia of Hebrew Language and Linguistics (EHL)* (Vols. 1-4), ed. Geoffrey KHAN (Leiden–Boston: Brill, 2013) vol. 3, págs. 24-29 y 178-186, resp.

<sup>61</sup> NOEGEL, «*Wordplay*» in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 15. Las lenguas de que se ocupa son el egipcio, el acadio, el ugarítico, el hebreo y el arameo, con algunas catas en el moabita, el fenicio y el sumerio. Como otros muchos, Noegel niega la universalidad de los juegos de palabras a la vez que defiende la afinidad de los juegos de palabras

tanto, se propone 1) definir convenientemente los términos en cuestión, 2) trazar una taxonomía acorde y útil para los especialistas de dentro y de fuera de la disciplina (las lenguas del POA) y, por último pero no menos importante, 3) establecer una clasificación funcional de los recursos identificados e inventariados<sup>62</sup>. Lo que ocurre es que (1) lo hace a partir de (2). Es decir, lo que realmente define son las técnicas o fenómenos que identifica con juegos de palabras, pero no establece criterios sólidos y metódicos por los que estipular que el «paralelismo de Jano» (*Janus parallelism*, o «*multidirectional polysemy*», como lo llama), por ejemplo, es un juego de palabras, como asegura<sup>63</sup>. En suma: no establece de inicio una definición operativa del juego de palabras que le permita adscribir fenómenos lingüísticos a dicha etiqueta.

### 3.2. *Paronomasia es juego de palabras, no al revés.*

Paronomasia (B2; *vid.* §2.3) tenemos en casi todos los casos de etimología popular (o «atracción paronímica»), como explica Francisco Cantera Burgos al comentar Ge 3,20:

advirtamos que las etimologías que el texto sagrado tantas veces apunta son de carácter popular y recogen muchas veces *coincidencias externas y semánticas de vocablos a base de la paronomasia*, aptas para el fin que el autor se propone, que no es precisamente el dar la real etimología filológica de los vocablos<sup>64</sup>.

Consecuentemente, indica el editor ejemplos de paronomasia en notas a Ge 9,27 y 27,36 («etimología popular del nombre Jacob a base de la paronomasia», dice), 48,22 y 49,19 («juego de palabras por parano-

---

en las lenguas del POA, por lo que parece apostar por un «micro-universo» semítico o próximo oriental antiguo.

<sup>62</sup> KEEFER, «Phonological Patterns in the Hebrew Bible», expresa este triple desidératum en las conclusiones.

<sup>63</sup> NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, págs. 175-181. Cf. su estudio del paralelismo de Jano en Job: Scott B. NOEGEL, *Janus Parallelism in the Book of Job* (=JSOTSup 223 [Sheffield: Sheffield Academic Press, 1996]).

<sup>64</sup> José María BOVER y Francisco CANTERA BURGOS, *Sagrada Biblia: versión crítica sobre los textos hebreo y griego* (Madrid: Editorial Católica, 1957<sup>4</sup>) pág. 36; mis cursivas.



masia», se explicita aquí), Sal 143,6; Mi 5,1 y nota crítica a De 33,18. Ejemplos similares son señalados simplemente como «juego de vocablos», pero, por la concurrencia e identificación de ambos fenómenos en la nota a Ge 9,27, claramente muestran que, para el editor, la paronomasia es un juego de vocablos y, ambos, juegos de palabras<sup>65</sup>.

Para Alonso Schökel, este uso pseudo-filológico de la paronomasia sería «un procedimiento peculiar, frecuentísimo en el AT, que solemos llamar *paronomasia en sentido estricto*»<sup>66</sup>. El tal mecanismo anula el significado de los nombres propios («Susana/azucena»), pues estos nos sirven para designar, no significar, y juega con la semejanza sonora de esos nombres y otros términos (cual todo juego de palabras), lo que conlleva la explotación de todos los significados implicados<sup>67</sup>. Tanto Alonso Schökel como Cantera Burgos, en lo relativo a la paronomasia, tienen muy claro:

1. lo que es: semejanza de sonidos + diferencia de significados;
2. para lo que puede servir: etimologizar, por ejemplo;
3. cómo se puede conseguir: por aliteración, asonancia, metátesis, etc.;
4. la denominación genérica o general en que se incluye junto con otros mecanismos morfosintácticos: juego de palabras.

James Barr apunta que «the men of biblical times already thought etymologically and had an interest in the etymological interpretation of their own language»<sup>68</sup>. He aquí otra posible función del juego de pala-

<sup>65</sup> Cf., para «juego de vocablos», las notas de Cantera a Ge 49,8, 16 y 19 (las bendiciones de Jacob: ocasión idónea para estos juegos), Ex 16,31; Je 19,7 y 22,22; Da 13,54-55 y 58-59; Os 13:15. «Juego de palabras» se encuentra en notas a Is 61,3; Ez 20,29 y 39,11; Mi 1,15. En Ha 2,4-5, «juego de letras».

<sup>66</sup> Luis ALONSO SCHÖKEL, *Manual de poética hebrea* (Madrid: Ediciones Cristiandad, 1987) pág. 48; sus cursivas.

<sup>67</sup> Cf. los ejemplos de ALONSO SCHÖKEL, *Manual de poética hebrea*, págs. 48-49 y Yehuda T. RADDAY, «Humour in Names», en *On Humour and the Comic in the Hebrew Bible*, eds. Yehuda T. RADDAY y Athalya BRENNER (=JSOTSup 92 [Sheffield: Almond Press, 1990]) págs. 59-97.

<sup>68</sup> James BARR, «Etymology and the Old Testament», en *Language and Meaning: Studies in Hebrew Language and Biblical Exegesis: Papers Read at the Joint British-Dutch Old Testament Conference held at London, 1973*, ed. James BARR (Leiden: Brill, 1974) págs. 1-28: 2.

bras (en cualquier modalidad): la interpretativa. Más adelante, anota Barr que existe aún

another qualification which should be placed upon the etymological interest of the Bible. On the one hand, the material which might be classed as etymological merges almost imperceptibly *with plays on assonances, word similarities and other associations*<sup>69</sup>.

Concluye diciendo que la etimología

(so-called) of the men of the Bible is more a kind of poetry, a kind of conceit, *even a kind of humour* [...]. The appreciation of it may, accordingly, belong rather to literary criticism than to philology or linguistics<sup>70</sup>.

David Gonzalo Maeso «disculpaba» algunas falsas o erradas etimologías de algunos hebraístas, considerándolas resultado de una disciplina a la que llama *paranomástica*.<sup>71</sup> Consideraba universal y atemporal el interés por el razonamiento más o menos etimologista (científicamente hablando), que provendría «indiscutiblemente de un entrañable amor a la expresión lingüística y sus indudables arcanos» y que alcanzaría a la propia Biblia<sup>72</sup>. De la paronomasia misma opinaba de modo parecido: «el hecho y el uso de ese recurso, figura o modalidad lingüística ha sido familiar a los hablantes de todos los idiomas, como *rasgo de ingenio educido de la inexhausta potencialidad del lenguaje*»<sup>73</sup>.

La acientífica actividad de etimologizar paronomásticamente tendría, en su opinión, tres valores fundamentales que muy bien podrían extenderse a la paronomasia *tout court* y que, además, podrían entenderse como sus funciones: 1) valor mnemotécnico, 2) de simple confrontación

<sup>69</sup> BARR, «Etymology and the Old Testament», pág. 25; mis cursivas.

<sup>70</sup> BARR, «Etymology and the Old Testament», pág. 26; mis cursivas.

<sup>71</sup> «Etimologías de sonsonete», las llama (cf. David GONZALO MAESO, «Paranomástica hebrea», *MEAH* 21 (1972) págs. 3-16: 3).

<sup>72</sup> GONZALO MAESO, «Paranomástica hebrea», pág. 4; cf. págs. 14-15 para los ejemplos bíblicos que propone. «La falsa derivación», dice el filólogo y ludo-lingüista Màrius SERRA (*Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario* [Barcelona: Círculo de Lectores, 2001] pág. 273), «es un juego verbal inherente a todas las lenguas [...]. Las falsas etimologías no nacieron como un juego, sino como un método de alcanzar la verdad última del lenguaje y, de paso, descubrir la lengua primigenia o prebábélica».

<sup>73</sup> GONZALO MAESO, «Paranomástica hebrea», pág. 4.

y 3) de aproximación etimológica<sup>74</sup>. Las paronomasias «no son otra cosa, ni pretenden ser, sino un simple “juego de palabras”, un calambur [...], fundado en una semejanza de sonidos unida a un equívoco de sentido»<sup>75</sup>. Por tanto, y dejando aparte su identificación de juego de palabras y calambur<sup>76</sup>, se observa su clara adscripción de la paronomasia, como figura, a la familia del juego de palabras (el calambur sería otra especie de juego de palabras). Al fin y al cabo, decir juego de palabras es no decir nada si no se especifica el espécimen concreto.

Para Alonso Schökel, Cantera Burgos, Barr y Gonzalo Maeso, que los juegos de palabras se dan en el texto bíblico, a veces por paronomasia, parece fuera de toda duda. En ocasiones les adjudican una función determinada, como es la de ofrecer una explicación popular a un término, generalmente un nombre propio. En la mayoría de los casos, sin embargo, puede que los «más ingeniosos y alusivos» de estos juegos de palabras «se nos escapen»<sup>77</sup>.

Lo más conspicuo en las alusiones a los juegos de palabras tanto en Alonso Schökel como en Cantera Burgos, es la falta de referencia a la risa, el humor, lo cómico, etc. Barr sí señala el humor, en una extraña serie que incluye a la poesía y a la arrogancia<sup>78</sup>. Alonso Schökel, en su manual de poética, se ocupa de los juegos de palabras, las paronomasias y otros recursos adyacentes en el bloque dedicado al «Material sonoro»<sup>79</sup>, mientras que de los menesteres cómico-humorísticos (con paradas en la

<sup>74</sup> GONZALO MAESO, «Paranomástica hebrea», pág. 8.

<sup>75</sup> GONZALO MAESO, «Paranomástica hebrea», pág. 12.

<sup>76</sup> Técnicamente, el calambur (francés *calembour*) se da cuando las sílabas de una o varias palabras producen, agrupadas de manera distinta, un sentido totalmente diferente (como en el célebre «su majestad es-coja»; cf. LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 77, s. v. «calambur»). Màrius Serra identifica indefectiblemente el calambur con el *pun* anglosajón y lo considera el «juego de palabras por antonomasia: una facecia narrada a la manera de los chistes que solo se diferencia de otras anécdotas porque su presunta gracia se fundamenta en una distorsión lingüística»; «hablar de calambures prácticamente equivale a hacerlo de juegos de palabras en genérico, con la única condición de que formen parte de una conversación» (SERRA, *Verbalia*, págs. 417-418; según Serra, el calambur pertenece a la oralidad, no a lo escritural o «letrado»).

<sup>77</sup> ALONSO SCHÖKEL, *Manual de poética hebrea*, pág. 48.

<sup>78</sup> Cf. BARR, «Etymology and the Old Testament», pág. 26.

<sup>79</sup> ALONSO SCHÖKEL, *Manual de poética hebrea*, págs. 38-53.

ironía, el sarcasmo, lo ridículo como algo risible, etc.) se ocupa en el apartado dedicado a las «Figuras»<sup>80</sup>. Es de notar que los recursos sonoros son levemente aludidos en este último apartado.

Más recientemente, Noegel denomina a la paronomasia *tout court* homeoproforón, al considerar que con el primer término se suele aludir a lo que el segundo significa: la repetición de las primeras consonantes (generalmente, la primera sílaba) de una palabra en otra u otras<sup>81</sup>. Es esta una (re)definición y (re)denominación de la paronomasia propia y restrictiva, pues deja de lado la importancia de la diferencia entre significados de los parónimos y limita la repetición de los sonidos a la primera sílaba<sup>82</sup>.

Para Bullinger, la definición que da Noegel de homeoproforón (y, por extensión, de paronomasia) indicaría aliteración: «la repetición de la misma letra (o sílaba) al comienzo de dos o más palabras sucesivas»<sup>83</sup>. A la propia aliteración inherente a fenómenos como la paronomasia o el homeoproforón, se definan como se definan, no la considera Noegel figura retórica de dicción, sino el efecto sonoro de algunos recursos como los citados<sup>84</sup>. Por eso no la incluye en su elenco, pese a ser usada como sinónimo de homeoproforón por otros especialistas. Lo que ocurre es que la aliteración puede ser vista como una figura retórica y como fenómeno fonético. Como figura retórica, su naturaleza es morfológica y consiste en la repetición de sonidos, siendo su principal función la

<sup>80</sup> ALONSO SCHÖKEL, *Manual de poética hebrea*, págs. 168-207, y esp. 183-193.

<sup>81</sup> NOEGEL, “Wordplay” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 22.

<sup>82</sup> Cf. la definición de paronomasia de SAN ISIDORO, *Etimologías* I 36,12, que en nada se parece a la suya, o la de LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 314, s. v. «paronomasia».

<sup>83</sup> Ethelbert W. BULLINGER, *Diccionario de figuras de dicción usadas en la Biblia* (Barcelona: Clie, 1990 [Traducción de F. Lacueva de *Figures of Speech Used in the Bible*. London: Eyre & Spottiswoode, 1898]) pág. 605, s. v. «aliteración». No obstante, esta definición de aliteración, tan extendida en la literatura anglosajona y germánica, no es del todo satisfactoria. Compárese con la que da LÁZARO CARRETER (*Diccionario de términos filológicos*, pág. 37, s. v. «aliteración»): «Repetición de un sonido o de una serie de sonidos acústicamente semejantes, en una palabra o un enunciado». Como se comprueba, nada se dice de la posición de los sonidos aliterados ni de la necesidad de la concurrencia de más de una palabra: *mesmerismo* es palabra aliterada.

<sup>84</sup> NOEGEL, “Wordplay” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 26.

creación de efectos sonoros. En suma, la aliteración no es un efecto sonoro, sino su causa.

### 3.3. *La definición del juego de palabras en los estudios bíblicos actuales*

Ninguno de los autores citados hasta ahora en este apdo. 3. definen convenientemente el juego de palabras, sino que (salvo Noegel), simplemente, dan por hecho su existencia y distinguen o reconocen algunas de sus modalidades (paronomasia, calambur, etc.).

Kabergs y Ausloos se atreven con una definición de *wordplay*: un juego concreto, así como una interacción recíproca, entre los sonidos (*sound pattern*) producidos por 1) la variación en las estructuras morfológicas, por un lado, y 2) el significado, definido por el uso de una palabra en un contexto literario específico, por otro<sup>85</sup>.

Con lo primero (1) quieren marcar la diferencia entre *sound paronomasia* y *sense paronomasia*, otra manera de establecer una taxonomía. Con lo segundo (2) quieren señalar que la especial interacción entre sonido y significado es aún «más especial» en hebreo, sobre todo en poesía, donde forma y contenido son tan íntimos, que cualquier pequeño cambio en la forma deviene inevitablemente en un cambio de significado<sup>86</sup>. La diferenciación entre *sound paronomasia* y *sense paronomasia* parece superflua, porque la paronomasia implica necesariamente la similitud de sonidos y la diferencia de significados.

Noegel, que separa en el juego de palabras lo paronomástico de lo polisémico (es decir, lo sonoro y lo significativo; *vid. infra*), establece una taxonomía paronomástica que estipula, de entrada, que el homeoproforón es (una forma de) paronomasia. Sucede que Ec 1,2 es un claro ejemplo de homeoproforón (tal y como Noegel entiende este, objeto de otro artículo en el que trabajo), pero no de paronomasia, porque el «juego» sonoro con הַבִּלְיָ / הַבִּלְיָּים no implica «juego semántico». La aliteración que el homeoproforón provoca en ese verso es indudable, pero la aliteración por sí sola no es paronomasia, como bien se percatara

<sup>85</sup> Cf. KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», págs. 11-12.

<sup>86</sup> Cf. KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», págs. 12-13.

Noegel en un artículo anterior<sup>87</sup>. Su solución fue drástica: Ec 1,2 no es aliterativo. ¿Por qué? Porque no hay cambio de significados. Obviamente, lo que no es ese verso es paronomástico, pero su aliteración es indudable. Noegel identifica homeoproforón con aliteración y aliteración con paronomasia. El resultado es sorprendente: para Noegel, el homeoproforón es aliteración y paronomasia<sup>88</sup>, pero no, curiosamente, en Ec 1,2.

En opinión de Kabergs y Ausloos la paronomasia en hebreo bíblico es un tipo particular de juego de palabras consistente en la combinación de palabras de similar sonido, pero distinto significado; por su parte, *wordplay*, sería un término general para la palabra o las combinaciones de palabras que juegan tanto con el sonido como con el significado<sup>89</sup>. Opinan que la característica principal del *wordplay* es su ambigüedad, que le viene dada por su contexto literario y por la propia naturaleza del hebreo bíblico, que juega con el sonido y el significado de las palabras. Cuando aparece un juego de palabras, dicen, su exacta decodificación es imprescindible para entender bien un pasaje: «el juego de palabras y su inherente ambigüedad estarán siempre relacionados con su contexto literario, inmediato o general»<sup>90</sup>.

Según Kabergs y Ausloos, el juego de palabras (*wordplay*) sería un «umbrella term for a (combination of) word(s) that play(s) on both sound and meaning», y ello incluye a la paronomasia que, particularmente, es una manera «to constitute a Hebrew wordplay: a combination of words sharing a similar sound but having a different meaning»<sup>91</sup>. La paronomasia se daría por aliteración (repetición de consonantes) o por asonancia (repetición

<sup>87</sup> NOEGEL, «“Word play” in Qohelet», pág. 4, n. 8.

<sup>88</sup> NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 22 y su nota 26.

<sup>89</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 8. En este artículo se entiende que tales distinción y definición de los términos en cuestión es óptima y más que acertada, pero no todos están de acuerdo: «The publication of Hans Ausloos and Valérie Kabergs, “Paronomasia or Wordplay?,” [...] is something of a curiosity. It offers a refutation of the taxonomy I employ in this book nine years before it has appeared. Not surprisingly, their characterization of the taxonomy is wholly inaccurate» (NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 25, n. 34).

<sup>90</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 11; traducción propia.

<sup>91</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 8.

de vocales), aunque los casos surgidos por necesidad gramatical (acusativo interno, construcciones de infinitivo absoluto) no contarían<sup>92</sup>.

En su más reciente obra, Noegel no define en ningún momento *wordplay*<sup>93</sup>, sino que se limita a señalar que 1) los fenómenos aludidos con el término no son lúdicos (*playful*) y 2) en las lenguas bajo escrutinio la palabra no es la unidad operativa básica de tales recursos, sino, mayormente, las consonantes y las sílabas<sup>94</sup>. Con respecto a lo segundo, como se vio (§2 *supra*), un *pun* sería un fenómeno lingüístico consistente en la manipulación (fonética) de una serie o cadena (*string*) de longitud indeterminada, que equivaldría a una secuencia de un enunciado (*utterance*), no necesariamente a una palabra<sup>95</sup>.

#### 3.4. *Dos taxonomías del juego de palabras en la BH: Scott B. Noegel y Kabergs y Ausloos*

##### 3.4.1. Scott B. Noegel

En la entrada dedicada a la paronomasia de la *Encyclopedia of Hebrew Language and Linguistics* (*vid.* nota 60), Noegel la define como la combinación de una similitud sonora y una diferencia de significado<sup>96</sup>,

<sup>92</sup> Podrían considerarse estos como casos de poliptoton, un tipo de figura retórica (pero no de juego de palabras) (*cf.* LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 326, s. v. «poliptoton»). ALONSO SCHÖKEL (*Manual de poética hebrea*, pág. 39; *cf.* págs. 41,81) considera «rimas pobres» a las que «nacen de la articulación lógica del lenguaje y muchas veces son inevitables» y crean una «repetición sonora por morfemas de conjugación, de género o de número».

<sup>93</sup> Pese a su «promesa» (NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 15; *vid.* 3.1. en este artículo). Noegel ofrece definiciones particulares de fenómenos o figuras concretas que considera son juegos de palabras, pero no dice cuáles son los parámetros de su elección (lo que equivaldría a decir qué entiende por juego de palabras).

<sup>94</sup> NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, págs. 23-24.

<sup>95</sup> GUIDI, «Are Pun Mechanisms Universal?», pág. 345; *cf.* ATTARDO, «Universals in Puns and Humorous Wordplay», pág. 91.

<sup>96</sup> Como se observa, tal definición les sirve a otros para definir el *pun/wordplay*. Las definiciones, en general, no solo la de Noegel, son muy parecidas a la que ofrece SAN ISIDORO (*Etimologías* I 36,12): «[s]e dice paronomasia a la utilización de palabras de sonido muy parecido pero de significado diferente».

aunque en los estudios bíblicos se la entienda vagamente (dice) como la repetición de una misma o parecida consonante, sin importar a) su emplazamiento en las palabras concernidas (primera sílaba, última, etc.) ni b) la relación semántica entre las palabras atañidas<sup>97</sup>. Por eso, también se aplica a la combinación de palabras que suenan de modo parecido, pero tienen distintos significados, ya esas palabras concurren 1) sintagmática o 2) paradigmáticamente. Según Hempelman y Miller (*vid. supra* §2.3), en estos dos últimos casos, estaríamos ante 1) la *adnominatio*/paronomasia y 2) el *pun* puro, respectivamente. De cualquier manera, ante sendos juegos de palabras humorísticos.

Añade Noegel que a veces también se incluye la polisemia como una forma de paronomasia, según él, cuando una palabra sugiere dos etimologías distintas y ambas encajan en el contexto<sup>98</sup>, lo que Lázaro Carreter llama dilogía<sup>99</sup>, que no es otra cosa en Retórica que la *silepsis*<sup>100</sup> o *significatio* (*pun* perfecto y paradigmático por homonimia; *vid. supra* §2.3), y que puede considerarse una anfibología<sup>101</sup>. Igualmente, la *diáfora*/*traductio*, o antanaclasis, es un tipo de polisemia y también de *pun*, como se vio.

En cualquier caso, la disemia/polisemia, la *diáfora*/antanaclasis o la paronomasia/*adnominatio* pueden ser vistos como casos de juegos de palabras, según Hempelmann y Miller (*vid. supra* §2.3). Lo que ocurre es que Noegel descarta de entrada que los juegos de palabras y los ídem humorísticos (o *puns*) concurren en la BH, pues, cuando define y describe la paronomasia, alude a los usos generalizados de *pun* y *wordplay* a ella

<sup>97</sup> NOEGEL, «Paronomasia», pág. 24.

<sup>98</sup> Cf. NOEGEL, «Polysemy». En realidad, sería este concreto caso uno de disemia, porque la polisemia no se restringe a dos significados. En ninguno de los dos casos la oposición entre los significados es obligatoria. No hay que olvidar que la disemia (al igual que la polisemia) es una facultad de una palabra que permite la dilogía, no un recurso retórico en sí. De cualquier modo, la dilogía no es, bajo ningún concepto, paronomasia o paronomástico, sino que es un tipo de juego de palabras.

<sup>99</sup> LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, págs. 144-145, s. v. «dilogía».

<sup>100</sup> LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 369, s. v. «silepsis».

<sup>101</sup> La anfibología es cualquier expresión ambigua y puede darse por concordancias imprecisas o por el uso de homónimos sin añadidos clarificadores (cf. LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 45, s. v. «anfibiaología»; SAN ISIDORO, *Etimologías* I 34,13-16).



aplicados, que no acepta porque: 1) *pun* no habla de todos los casos de paronomasia y 2) *wordplay* es inadecuado, porque sugiere que se busca la diversión cuando lo que en muchas ocasiones se busca con ella es cumplir con «the needs of ritual and performance more than it did the arenas of rhetoric and ornamentation»<sup>102</sup>. Parece que en (1) se equivoca, pues más bien parece lo contrario, según la «lingüística del humor»: a) es la paronomasia la que no recoge todos los casos de *pun* y b) toda paronomasia es *pun* (imperfecto y sintagmático).

En suma, la polisemia (la pluralidad de significados de una unidad lingüística o sígnica) es el otro fenómeno que, junto con la paronomasia, se ha solido englobar en el concepto ‘juego de palabras’<sup>103</sup>. Por tanto, el juego de palabras, en general, pivotaría entre los dos polos, el del sonido y el del significado, aunque, normalmente, un aspecto suele preponderar sobre el otro.

Establece Noegel en su más reciente obra una taxonomía alrededor de un doble eje que distingue 1) lo polisémico de 2) lo paronomástico y, cuando es posible, 1’) lo visual de 2’) lo aural, aunque reconoce que «many visual devices also operate aurally and most aural devices simultaneously operate visually»<sup>104</sup>.

1) Polisemia. Distingue 14 tipos<sup>105</sup>: polisemia contronímica<sup>106</sup>, *double entendres*<sup>107</sup>, antanaclasis, polisemia unidireccional, polisemia

<sup>102</sup> NOEGEL, «Paronomasia», págs. 24-25.

<sup>103</sup> Cf. NOEGEL, «Polysemy», pág. 178.

<sup>104</sup> NOEGEL, “Wordplay” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág.19; cf. págs. 2-5 para la organización de la obra

<sup>105</sup> Uno menos que en NOEGEL «Polysemy», pues borra de la lista la acronimia, subsumida aquí en el *notarikon*. Además, al *Janus* lo llama *polisemia multidireccional* y a la *guematría*, *isopsefía*.

<sup>106</sup> La contronimia, del inglés *contronym*; también llamada *autoantonimia* o *antagonimia* (*antagonym*, *autoantonym*), es el fenómeno por el que una palabra posee dos significados que se oponen o contradicen (vid. «contronym», en *Merriam-Webster.com Dictionary*, accesible en <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/contronym>> [último acceso: 30/11/2022]). Se suele llamar a esa característica *enantiosemia polisémica*, aunque LÁZARO CARRETER (*Diccionario de términos filológicos*, pág. 47) la incluye en la voz «antonimia».

<sup>107</sup> El *double entendre* sería una ambigüedad o anfibología más o menos obscena. El *Merriam Webster* distingue una definición literaria y otra lingüística. La literaria se

multidireccional (*vid.* notas 63 y 105), doble polisemia, polisemia bilin-güe, grupos polisémicos, polisemia numérica, isopsefía (*vid.* nota 105), *notarikón*, acrósticos, transposición, anfibologías (*vid.* nota 101).

2) Paronomasia. Establece 12 tipos<sup>108</sup>: homeoproforón (*vid.* §3.2), homoioteleuton<sup>109</sup>, anástrofe<sup>110</sup>, epanástrofe<sup>111</sup>, parasonancia<sup>112</sup>, paronomasia homonímica, paronomasia numérica, paronomasia bilin-güe, paronomasia anagramática, paronomasia hendiádica, rima y paralelismos o grupos geminados.

---

queda en lo ambiguo; la lingüística suma lo sexual o sicalíptico («*double entendre*», en *Merriam-Webster.com Dictionary*, s. p. v., accesible en <https://www.merriam-webster.com/dictionary/double%20entendre> [último acceso 30/11/2022]).

<sup>108</sup> Casi los mismos que en NOEGEL, «Paronomasia»; solo varía la caída de la lista del *fárrago* –al que subsume en la anfibología, un tipo de polisemia ahora; *vid. supra*– y la inclusión de la ‘paronomasia numérica’, que define así: «[n]umerical paronomasia occurs when words are used that suggest or relate to numbers, but cannot be read as numbers themselves» (NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 266).

<sup>109</sup> También llamado *homeoteleuton*, es la semejanza entre los finales de dos palabras (o frases) cercanas (*cf.* LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 225, s. v. «homeoteleuton u homoioteleuton»).

<sup>110</sup> Anástrofe es un tipo de hipérbaton en que se pospone la preposición al sustantivo que rige (LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 44, s. v. «anástrofe»). SAN ISIDORO (*Etimologías* I 37,16) dice que es una simple inversión del orden de palabras. Pero ocurre que también se le llama *anástrofe* o *reduplicación* a la *anadiplosis*, que es la figura retórica que consiste en repetir la última parte de un verso o grupo sintáctico al comienzo del siguiente (*cf.* LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 41, s. v. «anadiplosis»). NOEGEL (“*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 251) se refiere al primer significado: «[a]nastrophe is the use of nonnormative syntax (also considered a type of hyperbaton) for paronomastic effect».

<sup>111</sup> Según LÁZARO CARRETER (*Diccionario de términos filológicos*, pág. 163, s. v. «epanástrofe»), *epanástrofe* es otro nombre de la epanadiplosis (latín *redditio*), figura retórica que consiste en empezar y acabar una frase (o uno de sus miembros) con la misma palabra (*cf.* LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 163, s. v. «epanadiplosis»). Sin embargo, NOEGEL (“*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 254) define la epanástrofe como la repetición de la última sílaba de una palabra o frase al comienzo de la siguiente, artificio o figura que otros llamarían *anadiplosis* (*vid.* nota anterior).

<sup>112</sup> Así denomina a la concurrencia de dos o más raíces con las mismas radicales excepto una (NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, pág. 256).

### 3.4.2. Kabergs y Ausloos

Como se ha indicado ya, en todo juego de palabras tenemos sonidos y significados, y dependiendo de lo que más pese, podemos distinguir sus distintos tipos<sup>113</sup>. Si se basan en el sonido, dicen Kabergs y Ausloos, tenemos «*puns (sic)* paronomásticos»; si se basan en el significado, polisémicos<sup>114</sup>. Todo juego de palabras se caracteriza por la interacción entre sonido y significado, dicen, pero avisan: en los juegos de palabras polisémicos, ha de haber similitud o vecindad entre sonidos, con lo que redescubren el juego de palabras; de modo parecido les ocurre cuando dicen que si no hay diferencia de significados, la similitud de sonidos no sería paronomástica<sup>115</sup>.

Kabergs y Ausloos restringen los fenómenos aceptados como *word-play*: aquellos que no muestren suficiente interacción entre sonido y significado se descartan. Así, por ejemplo, sucede con la epanalepsis o geminación, la epizeuxis y la palilogía que, al cabo, consisten en la repetición de una palabra o de un grupo de palabras en un mismo período; también con la anáfora y la epanáfora<sup>116</sup>, si la repetición es al principio de un mismo período («Abenámar, Abenámar...»): quedan fuera porque

<sup>113</sup> Cf. KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 13.

<sup>114</sup> Adaptado de KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 13. En realidad, el original es más ambiguo: «it is problematic to make a strict distinction between “sound-based” (paronomasia) and “sense-based” (polysemous) puns».

<sup>115</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», págs. 13-14. Cf. Elizabeth BACKFISH, «Transformations in Translations: An Examination of the Septuagint Rendering of Hebrew Wordplay in the Four Book of Psalter», *Journal of Biblical Literature* 137:1 (2018) págs. 71-86: 74; Knut HEIM («Wordplay», en *Dictionary of the Old Testament. Wisdom, Poetry & Writings*, eds. Tremper LONGMAN III y Peter ENNS (Downers Grove, IL: InterVarsity Press, 2008) págs. 925-929: 925.

<sup>116</sup> La epanalepsis, o geminación, es una figura retórica (parecida a la anáfora, *vid. infra* en esta nota) que consiste en repetir una palabra o un grupo de palabras al principio de una frase (cf. LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 163, s. v. «epanalepsis»); la epizeuxis es la repetición o iteración de una(s) palabra(s) en una misma frase y sin intervalo (cf. Ángelo MARCHESE y Joaquín FORRADELLAS, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria* [Barcelona: Ariel, 2013] pág. 137, s. v. «epizeuxis»); la palilogía es la repetición en una frase de la primera palabra como última (*Diccionario de Autoridades* - Tomo V (1737); accesible en <<https://apps2.rae.es/DA.html>>); la anáfora es la figura que consiste en repetir una o varias palabras al principio de una frase y la epanáfora, aquella en que se repite una o varias palabras al

no hay juego<sup>117</sup>. Tampoco cuentan la figura etimológica, la aliteración, la asonancia u otros tipos de rima en general, sin menoscabo de que tales fenómenos aparezcan en juegos de palabras. Pero, como la diferencia de significado entre las palabras rimadas, asonantadas o aliteradas se da por hecho, no califican tales casos como *wordplays*<sup>118</sup>.

La sustitución por sinónimos tampoco sería *wordplay*, porque no hay juego de sonidos. La utilización de un término inusual por otro más usual, que llaman sucedáneo de paronomasia, tampoco es *wordplay*. Tampoco el juego de palabras por asociación, o metafórico, en que se fuerza la disposición de las palabras en una frase para crear una nueva imagen eclipsando sus asociaciones usuales, porque lo consideran más bien un tropo<sup>119</sup>.

No incluyen los juegos de palabras o paronomasias que llaman visuales: gematría, *notarikon*, *atbash* y los acrósticos alfabéticos, porque no hay juego de sonidos<sup>120</sup>. Finalmente, señalan que los juegos de palabras con nombres propios computan como los basados en otros nombres y partes del discurso, y que no habría que considerarlos de otra manera. La razón es obvia, se juega con los sonidos y los significados<sup>121</sup>. Apuntan como conclusión que el juego de palabras es una figura lingüística más entre otros tipos de figuras lingüísticas y que se define como la ambigua interacción entre el sonido y el significado de las palabras<sup>122</sup>.

#### 4. RECAPITULACIÓN Y PROPUESTAS

Como se ha podido observar, el asunto de los juegos de palabras en la BH es controvertido por su naturaleza, en su definición, en lo terminoló-

---

principio de las diversas frases de un período (x.../x.../x...) (LÁZARO CARRETER, *Diccionario de términos filológicos*, pág. 41, s. v. «anáfora»).

<sup>117</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 14.

<sup>118</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 15.

<sup>119</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 16.

<sup>120</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 17. Para NOEGEL, «Polysemy», todos ellos serían casos de polisemia (*vid. supra*).

<sup>121</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», págs. 18-19.

<sup>122</sup> KABERGS y AUSLOOS, «Paronomasia or Wordplay?», pág. 20. Recuérdese la valoración que hace Noegel del artículo de Kabergs y Ausloos (*vid. nota 89 supra*).

gico y en su reconocimiento. En la literatura biblista en inglés, tres términos se solapan, ora atrayéndose, ora repeliéndose: *wordplay*, *pun* y paronomasia. Los dos primeros suelen usarse como sinónimos, a veces con resignación (Noegel), pues no se contempla lo lúdico o se rechaza, directamente; el tercero se reconoce como figura literaria, y algunos lo consideran un tipo de los anteriores, pero no siempre, porque existen quienes lo confunden con un fenómeno fonético al estilo de la aliteración.

En el estudio de la presencia de juegos de palabras en la BH varían entre las distintas propuestas los criterios para 1) su definición, 2) su clasificación y 3) y el establecimiento de sus funciones. Se ha visto cómo, en los estudios bíblicos, en ocasiones la clasificación antecede (o suplanta) a la definición (Noegel) y, en otras, la clasificación surge de la clarificación terminológica como primer paso metodológico (Kabergs y Ausloos).

Parece que algunos de los ejemplos que se señalan como juego de palabras son resultado de un exceso de celo o de un exacerbado ojo clínico, pero lo realmente problemático de algunos estudios es la falta de una definición operativa previa del juego de palabras sobre la que discernir fenómenos lingüísticos, reconocer especímenes y establecer tipologías.

El ideal de cualquier investigación lingüístico-filológica habría de ser el de detectar juegos de palabras, no el de «hacerlos» como resultado o como medio interpretativo. Para ello, una exacta definición del juego de palabras es imprescindible: no parece acertado (ni adecuado) catalogar como tal cualquier tipo de fenómeno o manipulación fonética o sémica. Sigue teniendo mucha influencia, desde hace más de un siglo, la obra de Casanowicz, quien usó el término paronomasia como nombre general para todo tipo de juego de palabras (cuando parece que es al revés: la paronomasia es un tipo de juego de palabras) e identificó irremediablemente artefacto sonoro con juego de palabras.

Algunas propuestas lingüísticas, como las generativistas aquí mencionadas, podrían desenmarañar la terminología y, sobre todo, ayudar a la identificación de juegos de palabras en la BH<sup>123</sup>. Si se parte de la noción de que el juego de palabras implica a) una similitud o igualdad sonora,

<sup>123</sup> Es cuando menos chocante que en la apabullante bibliografía de NOEGEL, “*Wordplay*” in *Ancient Near Eastern Texts*, apenas aparezcan referencias de la actual investigación lingüística del humor o de los juegos de palabras no circunscrita a los estudios bíblicos o del Próximo Oriente Antiguo.

más b) una diferencia de significados entre cadenas (o secuencias de enunciados), y que (a)+(b) puede darse c) sintagmática o paradigmáticamente, el asunto se simplificaría enormemente. Ante un presunto caso de juego de palabras, habría que estipular previamente si se da (a)+(b), lo que equivaldría a identificar el fenómeno (por homonimia o heteronimia; *vid.* §2.3) implicado. Por otra parte, habría que diferenciar lo que un juego de palabras es, o por lo que se (lo) define, de sus funciones, que serán tanto más dispares como diferentes sean las aproximaciones al fenómeno<sup>124</sup>.

Finalmente, se puede afirmar (de manera tentativa) y sugerir (para posteriores análisis) que:

1) el juego de palabras implica una manipulación fonética con repercusiones semánticas.

2) Esas manipulaciones son de sobra (y de muy antiguo) conocidas, están convenientemente nombradas y tipificadas y sus mecanismos perfectamente identificados.

3) El efecto perlocucionario de tales juegos depende del contexto semántico-pragmático del evento comunicativo. El efecto perlocucionario establecido por la «lingüística del humor» para todo tipo de juegos de palabras se basa en una hipótesis aún no falsada (la «oposición de *scripts*») que puede ser usada reversiblemente, con el valor que ello tendría en los estudios bíblicos. Es decir, identificado un juego de palabras por la concurrencia de un mecanismo fonético cualquiera y la existencia de una distancia fonética apropiada, se podría indagar en cuestiones de sentido y referencia, ideológicos y, por qué no, cómico-humorísticos, pues se entendería que ese juego de palabras participa de una oposición de *scripts*.

4) En cuestiones de intención, teniendo en cuenta la distancia histórica y cultural de los textos bíblicos, y para evitar o minimizar tanto el desapercibimiento de los juegos de palabras en ellos como un exceso de descubrimientos, los estudios bíblicos podrían tomar de las teorías generativistas la noción de distancia fonética por ellas estipulada para in-

<sup>124</sup> Para algunos, un juego de palabras es ocasión o indicio de comicidad, pero igualmente puede servir para otros menesteres. «Hay muchas maneras de ser ingenioso, casi tantas como de no serlo», decía BERGSON (*La risa*, pág. 105), y lo mismo podría decirse de lo cómico-humorístico verbal. Lo que complica las cosas es que esas muchas maneras de ser lo uno o lo otro parece que son, al cabo, las mismas.

tentar dilucidar la concurrencia de un juego de palabras en un pasaje concreto.

Sucede que se suele aducir que lo que para el observador es o podría ser un juego de palabras, para sus autores o lectores podría no haberlo sido en absoluto, y viceversa. Es decir, de alguna manera se señala la subjetividad inherente a toda estimación. Dado que ninguno de los implicados en origen está a nuestro alcance para ser consultado y que ningún agente externo actual puede «decidir» sin emitir juicios de valor, parece apropiado encomendarse a la investigación lingüística para emitir hipótesis que puedan ser falsadas y refutadas, no solo estimadas.

5) Independientemente de esa intención y de los efectos perlocucionarios «descubiertos», los textos, con juegos de palabras o sin ellos, y los propios juegos de palabras (textos, al fin y al cabo), están abiertos a la interpretación, por lo que siempre se les podrá adjudicar o atribuir unas funciones cualesquiera, que raramente serán esenciales en (o inherentes a) los mecanismos lingüísticos implicados, sino dependientes, más bien, de sus usos en contexto.

*Recibido:* 03/08/2022

*Aceptado:* 18/11/2022

