



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ACTA DE EXAMEN DE GRADO

No. 00423

Matrícula: 2183801132

Juegos de palabras en el español de México: descripción de patrones lingüísticos.



Claudia I. Rojo Hernández
CLAUDIA IVETTE ROJO HERNANDEZ
ALUMNA

REVISÓ

Rosalía Serrano de la Paz
MTRA. ROSALIA SERRANO DE LA PAZ
DIRECTORA DE SISTEMAS ESCOLARES

Con base en la Legislación de la Universidad Autónoma Metropolitana, en la Ciudad de México se presentaron a las 11:00 horas del día 16 del mes de junio del año 2021 POR VÍA REMOTA ELECTRÓNICA, los suscritos miembros del jurado designado por la Comisión del Posgrado:

DR. JULIO CESAR SERRANO MORALES
MTRA. ELIZABETH SANTANA CEPERO
DRA. MA. DEL REFUGIO PEREZ PAREDES

Bajo la Presidencia del primero y con carácter de Secretaria la última, se reunieron para proceder al Examen de Grado cuya denominación aparece al margen, para la obtención del grado de:

MAESTRA EN HUMANIDADES (LINGUISTICA)

DE: CLAUDIA IVETTE ROJO HERNANDEZ

y de acuerdo con el artículo 78 fracción III del Reglamento de Estudios Superiores de la Universidad Autónoma Metropolitana, los miembros del jurado resolvieron:

Aprobarla

Acto continuo, el presidente del jurado comunicó a la interesada el resultado de la evaluación y, en caso aprobatorio, le fue tomada la protesta.

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CSH

Juan Manuel Herrera Caballero
DR. JUAN MANUEL HERRERA CABALLERO

PRESIDENTE

Julio Cesar Serrano Morales
DR. JULIO CESAR SERRANO MORALES

VOCAL

Elizabeth Santana Cepero
MTRA. ELIZABETH SANTANA CEPERO

SECRETARIA

Ma. del Refugio Perez Paredes
DRA. MA. DEL REFUGIO PEREZ PAREDES

El presente documento cuenta con la firma –autógrafa, escaneada o digital, según corresponda- del funcionario universitario competente, que certifica que las firmas que aparecen en esta acta – Temporal, digital o dictamen- son auténticas y las mismas que usan los c.c. profesores mencionados en ella



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD IZTAPALAPA
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
POSGRADO EN HUMANIDADES
LINGÜÍSTICA

Idónea Comunicación de Resultados

Juegos de palabras en el español de México:
descripción de patrones lingüísticos

Que para optar por el grado de Maestra en Humanidades en
la línea de Lingüística

Presenta

Claudia Ivette Rojo Hernández

Asesor

Dr. Julio César Serrano Morales

Iztapalapa, Ciudad de México, junio 2021.

ÍNDICE

| | | |
|------------|--|----|
| I. | INTRODUCCIÓN..... | 4 |
| 1. | OBJETIVOS..... | 6 |
| 2. | HIPÓTESIS..... | 7 |
| 2.1. | OBJETIVO GENERAL..... | 7 |
| 2.2. | OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 7 |
| 3. | CORPUS Y METODOLOGÍA..... | 8 |
| II. | MARCO TEÓRICO..... | 10 |
| 1. | JUEGOS LINGÜÍSTICOS..... | 10 |
| 2. | JUEGOS DE PALABRAS..... | 13 |
| 3. | FRASEOLOGÍA..... | 16 |
| 3.1. | PROBLEMAS TERMINOLÓGICOS Y EL ALCANCE DE LA FRASEOLOGÍA..... | 18 |
| 3.2. | UNIDADES FRASEOLÓGICAS..... | 20 |
| 3.3. | PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LAS UF Y LOS JP..... | 25 |
| 3.3.1. | LA POLILEXICALIDAD..... | 27 |
| 3.3.2. | LA FIJACIÓN..... | 28 |
| 3.3.3. | LA IDIOMATICIDAD..... | 35 |
| 3.3.4. | INSTITUCIONALIZACIÓN, REPRODUCIBILIDAD Y FRECUENCIA..... | 37 |
| 3.4. | CLASIFICACIÓN DE CORPAS PASTOR (1966)..... | 42 |
| 3.4.1. | FORMULAS RUTINARIAS..... | 45 |
| 3.4.1.1. | FORMULAS PSICOSOCIALES..... | 46 |
| 3.4.1.1.1. | LA EXPRESIVIDAD DE LAS UF Y LOS JP EN EL HABLA..... | 47 |

| | |
|--|----|
| III. PROPUESTA DE ANÁLISIS DE LOS JP EN EL ESPAÑOL DE MÉXICO..... | 51 |
| 1. JUEGOS DE PALABRAS BASADOS EN PATRONES FORMALES..... | 52 |
| 2. JUEGOS DE PALABRAS BASADOS EN PATRONES CONCEPTUALES..... | 56 |
| 2.1. JUEGOS DE PALABRAS METAFÓRICOS..... | 58 |
| 2.2. JUEGOS DE PALABRAS METONÍMICOS | 61 |
| IV. ASPECTOS PRAGMÁTICOS DE LOS JUEGOS DE PALABRAS DENTRO DE LA CULTURA MEXICANA..... | 65 |
| 1. ÁMBITO PRAGMÁTICO..... | 65 |
| 2. ÁMBITO DIATÓPICO..... | 66 |
| 3. REGISTROS DE LOS JP EN FUENTES ESCRITAS..... | 68 |
| V. CONCLUSIONES..... | 72 |
| REFERENCIAS..... | 76 |
| 1. DICCIONARIOS..... | 80 |
| 2. RECURSOS EN LÍNEA..... | 80 |
| APÉNDICES..... | 81 |
| 1. APÉNDICE 1..... | 81 |
| 2. APÉNDICE 2..... | 88 |
| 3. APÉNDICE 3..... | 94 |

I

INTRODUCCIÓN

Esta Idónea Comunicación de Resultados presenta un estudio descriptivo de patrones lingüísticos que conforman los *juegos de palabras* en el español de México, principalmente de los niveles fonético y léxico en los que se presenta preponderantemente rima, semejanza fónica, sustitución léxica, adición de palabras, entre otros recursos de los que se valen estas unidades; y, por otro lado, de los niveles semántico y pragmático, en donde se presentan juegos lingüísticos motivados por la metáfora y la metonimia.

El estudio parte de un corpus del habla no-estándar¹ de la Ciudad de México (Rojo, 2017)² sin limitarse a la variante del altiplano central mexicano, ya que incluye la observación de juegos lingüísticos documentados en otros corpus y acervos que se interesan por el mismo fenómeno (Lope, 1980b; Palacios, 2002; Boyer, 2013; Sánchez, 2014; Franco, 2020).

¹ En este estudio se entenderá por habla no-estándar a las variedades no-estándar [que son] fundamentalmente orales, de ahí su polimorfismo característico... Las variedades no-estándar gozan de poco prestigio y de poca capacidad irradiadora. Sus medios de disponibilidad son locales, no universales (familia, amigos...). La ausencia de intelectualización provoca la imposibilidad de establecer, dentro de ellas, un conjunto de subvariedades funcionales de uso restringido y un repertorio de registros capaces de atender a las distintas situaciones comunicativas (Carriscondo, 2001: 18).

² Trabajo para optar por el grado de Licenciada en Lengua y Literaturas Hispánicas por la UNAM. Este estudio dio cuenta de la evolución sociolingüística de unidades lingüísticas del habla no-estándar en tres generaciones correspondientes a una red social del oriente de la Ciudad de México. La base de datos se conformó de un corpus de 158 expresiones obtenido de un total de 24 informantes. Adicional a esto, los hablantes aportaron 126 expresiones extra que fueron tomadas en cuenta en este proyecto.

Como ya se mencionó, los *juegos de palabras* se pueden estudiar desde los distintos niveles lingüísticos; sin embargo, para los fines de este trabajo, el estudio se centrará dentro de los niveles fonético, léxico, semántico y pragmático de los cuales se propone la descripción de patrones formales y patrones conceptuales de formación de los juegos lingüísticos.

Descripción de los juegos de palabras

Niveles fonético y léxico → patrones formales
Niveles semántico y pragmático → patrones conceptuales

Los *juegos de palabras*, en lo que sigue JP, se pueden estudiar desde la tradición de los estudios fraseológicos, específicamente los que se ocupan de revisar las denominadas unidades fraseológicas (UF), que se conocen en trabajos como los de Zuluaga (1980), Corpas (1996) y Ruiz (1997). Sin embargo, no debe confundirse el estudio de los JP con la frase idiomática, la metáfora e incluso con el fenómeno de composición de palabras, pues si bien comparten ciertos rasgos como la idiomaticidad, la fijación, la polilexicalidad, el juego con el significado, en los juegos de palabras se manipulan las palabras principalmente en sus aspectos sonoros y en sus significados. El tipo de juego más frecuente es el de emplear dos palabras o frases homófonas o cuasi homófonas de manera que se cree un equívoco (Luque, 2007: 92).

De igual manera hay que diferenciar los juegos de palabras (unas veces parte de la “libertad fónica” de significante, otras de la “libertad semántica” del significado) de otros juegos del lenguaje como adivinanzas, trabalenguas, anagramas, etcétera (que parten del conocimiento de la lengua y constituyen esparcimientos, entretenimientos, divertimientos).

Desde esta perspectiva, este trabajo postula un modelo diferenciado de los JP dentro de los juegos del lenguaje y las unidades fraseológicas canónicas de la lengua.

En lo referente a la identificación y análisis de las estructuras lingüísticas JP, señalo las definiciones que han utilizado Juan M. Lope Blanch (1980b); Diego Quesada (1999) y Palacios (2002), entre otros interesados en el tema, ya que refieren plenamente a las muestras que presentaré en mi trabajo.

Para dar cuenta de patrones lingüísticos característicos de los JP observo la forma y el contenido de dichas unidades, en el entendido de que estos signos pueden recurrir a múltiples recursos en su formación. Los juegos que presento en el estudio siguen patrones generales que sirven para la creación de nuevos juegos del lenguaje.

1. OBJETIVOS

En el habla no-estándar del español de México se usan JP como: *Simón 'sí'*, *De tocho morocho* 'de todo', *Ahí nos vidrios* 'ahí nos vemos', *Felipe y con tenis* 'feliz y contento', *Iguanas ranas* 'igual'. Estas estructuras, reconocidas tradicionalmente en registros coloquiales, transmiten un significado a través de lo lúdico en la conversación espontánea y se construyen a base de frases o palabras que impactan distintos niveles de lengua. Aunque se conocen trabajos recientes que han arrojado luz del fenómeno lingüístico que involucra los JP, especialmente los que tratan las implicaturas semánticas y pragmáticas que tienen estas unidades en relación con la interacción social, se exhibe en la bibliografía sobre el tema un vacío teórico y descriptivo que intente explicar la dimensión que poseen los JP.

La mayor recurrencia de casos observados de JP se encuentra en los niveles fonético, léxico, semántico y pragmático, de ahí que se pueda dar cuenta de patrones sistemáticos de los que estos se valen. En este sentido, aun cuando ha sido un problema la definición de JP,

así como la identificación de patrones que conlleven a establecer un paradigma³ de estas estructuras del habla no-estándar, el proyecto que propongo es una exploración del fenómeno de los JP, en el que reflexiono sobre la problemática que presenta su definición y estudio desde la teoría fraseológica –y donde planteo que los JP comparten rasgos característicos con las UF como la idiomática, estabilidad o fijación en su estructura, variación potencial, polilexicalidad y alta frecuencia de aparición (Corpas, 1996); asimismo, se hace una propuesta descriptiva sobre los aspectos pragmático de las unidades lingüísticas de la investigación.

2. HIPÓTESIS

Existen patrones lingüísticos sistemáticos en la producción y uso de juegos de palabras en el español de México que apuntan a un modelo diferenciado dentro de las UF canónicas de la lengua.

2.1. Objetivo General

- Identificar patrones sistemáticos formales y conceptuales de juegos de palabras del español de México como propuesta de paradigma.

2.2. Objetivos específicos

- Identificar y describir el fenómeno lingüístico de los juegos de palabras del corpus de referencia (Rojo, 2017; Lope, 1980b; Palacios, 2002; Boyer, 2013; Sánchez, 2014; Franco, 2020) dentro de los estudios fraseológicos (Corpas, 1996; Burger, 1988, Casares, 1950); Zuluaga, 1980; García-Page, 2008; Ruiz Gurillo, 1997).

³ Si bien este trabajo dará cuenta de patrones lingüísticos detectados en el corpus del estudio, no se descarta que el análisis pueda servir para proponer un paradigma del fenómeno correspondiente a *juegos de palabras* en español.

- Reflexionar acerca de una definición operacional de la noción de juegos de palabras y señalar el tratamiento que han tenido estas unidades en los estudios lingüísticos.
- De igual manera, se describirán los recursos pragmáticos de los grupos identificados, se indicará el uso y sentido que tienen estos juegos en el discurso donde se enuncian; dichos juegos y sus participantes tienen correlatos sociales y culturales muy importantes, sin los cuales no podría comprenderse este fenómeno lingüístico.

3. CORPUS Y METODOLOGÍA

Como se menciono anteriormente, la descripción lingüística de los juegos de palabras estará conformada con ejemplos del estudio previo (Rojo, 2017), así como de otros documentados en corpus que se interesan por el mismo fenómeno (Lope, 1989; Palacios, 2002; Boyer, 2013; Sánchez, 2014; Franco, 2020).

La clasificación de este trabajo está conformada por dos grupos: patrones formales y patrones conceptuales. El análisis de patrones lingüísticos, para la apreciación del comportamiento de los JP, puede servir como fundamento analítico, ya sea para descartar o conformar un modelo diferenciador de dichas formaciones lingüísticas. Por tanto, estudiar patrones resulta muy útil para detectar las áreas por las que deben seguir los estudios lingüísticos de los juegos de palabras.

El corpus base del que se tomaron los ejemplos para este trabajo registra un total de 124 juegos de palabras (Apéndice 3), más ejemplos tomados de los estudios referidos anteriormente que se ocupan del mismo fenómeno de investigación. De dicho acervo,

especialmente del corpus base, se tomaron los ejemplos de los JP más representativos para la descripción de los patrones lingüísticos formales y los conceptuales; con él también se conformó la tabla que registra a los juegos de palabras en fuentes escritas (Apéndice 2).

La variante mexicana del español suele estar llena de juegos lingüísticos como refranes, paremias, metáforas, albures, chistes y los juegos de palabras, que es la razón de este estudio. Quizá parte de la cultura mexicana, de espontaneidad, derivado de la edad juvenil, la capacidad de improvisación creativa, la influencia de comediantes y actores mexicanos, entre otros factores que podrían estudiarse desde un punto de vista etnográfico, dota a los juegos lingüísticos de este carácter lúdico presente en la oralidad y también en la escritura de México.

II

MARCO TEÓRICO

1. JUEGOS LINGÜÍSTICOS

Luque Duran en su estudio sobre los juegos lingüísticos (2007) menciona la existencia de procedimientos lingüísticos estandarizados en todas las lenguas, estos son: el chiste, las adivinanzas, los trabalenguas, entre otros, con el fin de sacar a nivel consciente las extrañas conexiones, los vínculos fortuitos, las similitudes imprevistas de formas y sentidos que tienen las palabras, así como las construcciones de palabras que se dan en una lengua⁴. “Los juegos del lenguaje son universales porque están en la misma naturaleza del lenguaje” (Luque, 2007: 91). Sydney Smith (en Luque, 2007: 91) afirmó que “Los juegos de palabras son exactamente a las palabras lo que la inteligencia es a las ideas y consisten en un súbito descubrimiento de las relaciones en el lenguaje”.

Los juegos lingüísticos pueden manipulan los elementos que las conforman, frecuentemente recurriendo a su forma sonora y su significado; así, se suele hacer uso de palabras homófonas o polisémicas para jugar con el sentido de la expresión. Con ello se forman tanto juegos fónicos como conceptuales. A continuación algunos ejemplos que dan cuenta de este fenómeno:

⁴ En todas las lenguas existen este tipo de juegos lingüísticos que reciben distintos nombres: los *pun* ingleses, los *xie hou yu* chinos, los *jeux de mots* franceses, etc. Los juegos lingüísticos o juegos de palabras surgen unas veces de manera espontanea por confusión de los hablantes y otros son inventos deliberados; se basan en la manipulación errónea, accidental o deliberada de las palabras bien por confusiones de su expresión sonora (homonimia) o por confusiones de su contenido (polisemia).

- a. ¿Usted, no *nada nada*?– Es que no *traje traje*, porque me lo *guarda* el **guarda**. –
¿*Viste* cómo se **viste**?
- b. Mi hijo sacó las oposiciones y ya es funcionario, está muy contento, en su nuevo trabajo se encuentra como **pez en el agua**.
- c. –¿Qué hace? –**Nada**.
- d. –Mi abogado, el pobre, acabó en el manicomio. –¿Ah sí? ¿Qué le pasó? –**Perdió el juicio**.

(Luque, 2007: 92)

En los ejemplos anteriores es evidente el doble sentido del que se vale el juego lingüístico en la interacción prioritariamente oral. Por ejemplo: en *a*) el juego se encuentra entre los homófonos ‘nada’ y ‘nada’, en el que el primero refiere a el verbo ‘nadar’ en segunda persona del singular del presente del indicativo y el segundo al pronombre indefinido que implica ‘ninguna cosa’; en *b*) el juego lingüístico radica en que el medio ideal para la vida de los peces es el agua, por lo que es una analogía con el ambiente de comodidad y soltura en el que se desenvuelve el funcionario en su nuevo cargo.

El juego lingüístico es solo una manipulación inteligente de materiales lingüísticos con el objetivo de causar sorpresa o risa en el hablante. Pero hay algo más en esta actividad lúdico-lingüística, en realidad se trata del desarrollo individual y colectivo de una conciencia metalingüística y una toma de conciencia del papel del lenguaje con respecto a la realidad y al conocimiento de esta realidad a través del lenguaje. El lenguaje es el medio más poderoso del que disponen los humanos para conocer e interactuar con su entorno.

Luque (2007: 92)

Para dilucidar el humorismo lingüístico y los juegos de lenguaje es preciso examinar cómo es la comunicación lingüística, cuantos elementos intervienen en ella, los factores tanto internos como externos. Los juegos lingüísticos, las asociaciones mentales entre diferentes cosas del mundo motivadas por polisemias, homonimias, etc., así como otros fenómenos del lenguaje se deben a determinadas propiedades del lexicón mental. “Cada lengua, como es lógico, presenta un lexicón mental sui generis” (Luque, 2007: 96).

No obstante, el conocimiento de la lengua (código) no es el mismo para todos los hablantes. Según el estamento social, la educación, la profesión, entre otros factores sociales, se tiene una comprensión diversa de distintos elementos del léxico tales como las frases hechas, las connotaciones peculiares de ciertas palabras, de ahí que para algunos hablantes resulten opacos algunos juegos de palabras y para otros sea más fácil comprenderlos, incluso si es la primera vez que lo escuchan (Luque, 2007: 99).

Los juegos de lenguaje de una lengua no constituyen un repertorio cerrado sino un juego interminable. Los hablantes parten de un cúmulo de juegos conocidos que le abren paso a un extenso universo de juegos posibles. Los juegos lingüísticos pueden ser unas veces juegos infantiles⁵ y otros juegos sociales de adultos –como es el caso del corpus que se presenta aquí–. Tales juegos siguen unos patrones generales que sirven para la creación de nuevos juegos del lenguaje dentro de un proceso dinámico y abierto. El efecto acumulativo se produce en cuanto que al conocer un mayor número de juegos de palabras el hablante

⁵ Existe un género de humor verbal infantil muy desarrollado dado que los niños encuentran un placer especial en descubrir las trampas, secretos o posibilidades de juego del lenguaje. La mayoría de estos juegos, por ser demasiado obvios, pierden prestigio en el mundo de los adultos. Sin embargo cumplen un papel importante en el periodo de la infancia para acrecentar el conocimiento del lenguaje por parte de los niños. Los niños encuentran placer en descubrir propiedades, para ellos mágicas, de la lengua. Así, si se dice ‘monja’ una y otra vez se termina diciendo ‘jamón’; igualmente, si se repite ‘bronca’ se termina diciendo ‘cabrón’, etc.

adquiere más experiencia y más datos para inventar otros él mismo –de ahí que para algunos hablantes esta forma creativa del lenguaje sea prolífica y constante en su producción lingüística–. El inventario de juegos posibles en una lengua es amplísimo y probablemente inagotable pero los juegos más fáciles, espectaculares e impactantes probablemente son reinventados una y otra vez por distintos interlocutores. Los juegos lingüísticos se crean, se repiten y se recrean constantemente en conversaciones de amigos, familia y de círculos sociales cercano (Luque, 2007: 104-105). Así, se presentan juegos lingüísticos de homonimia o pseudo- homonimia (Luque, 2007: 111), los cuales tienen en común el hecho del parecido de las formas léxicas y fónicas como en: –¿Tienes **tabasco**? ‘**tabaco**’ –Sí, en la **másquina** ‘**maquina**’ (Luque, 2007: 112). De esta manera, el hablante tiene la capacidad de reinterpretar las formas lingüísticas tanto por su sonido como por la referencia mental que ellas evocan, con lo cual desarrollan la habilidad de relacionarlas o vincularlas con otras palabras.

2. JUEGOS DE PALABRAS

Como se mencionó anteriormente, en la identificación y el análisis de las estructuras lingüísticas *juegos de palabras* se toman las definiciones que han utilizado Juan M. Lope Blanch (1980b), Diego Quesada (1999) y Palacios (2002).

Los *juegos de palabras* son un fenómeno lingüístico que ocurre en casi todas las conversaciones espontáneas. Se trata generalmente de ocurrencias momentáneas que muestran la creatividad de los hablantes e imprimen un matiz humorístico y relajado a la conversación. La mayoría de estas expresiones se olvidan inmediatamente después de ser emitidas; otras, se conservan durante un breve lapso en el grupo en que fueron creadas; muy pocas llegan a lexicalizarse y, cuando lo hacen, forman parte de los registros populares o coloquiales.

Palacios (2002: 113)

Para dar cuenta de patrones lingüísticos característicos de los JP observo la forma y el contenido de dichas unidades, en el entendido de que estos signos pueden recurrir a múltiples recursos en su formación.

Los hablantes pueden elaborar sus juegos de palabras mediante la manipulación de los significantes o de los significados. Los recursos pueden ser de tipo fonológico, morfológico, sintáctico o semántico, sin ser excluyentes; así, es posible encontrar juegos muy complejos que utilizan, a la vez, varios de estos recursos.

Palacios (2002: 114)

La concepción que se tenía de los juegos de palabras como meras ocurrencias, apariciones esporádicas dentro de la lengua ha cambiado, ahora se conoce que dichos fenómenos son susceptibles de estudiarse con métodos de investigaciones científicas, como es el caso de los estudios lingüísticos, especialmente si se cuenta con datos ricos para hacer el análisis lingüístico, tanto aquellos que se documenten en estudios de investigación académica –como es el caso del corpus de este estudio– como de aquellos que se registren en fuentes escritas como acervos o diccionarios –en este trabajo los encontrados en el Diccionario de mexicanismos (DEM), Diccionario breve de mexicanismos (DBM), Diccionario latinoamericano, entre otros–. Asimismo, resulta importante mencionar que los juegos de palabras son reconocidos por los interlocutores por el sentido que da el propio contexto, así como por su intención comunicativa, su carácter festivo, burlón, la expresividad y la emoción, de ahí que su peculiar característica sea el sentido lúdico.

Según la clasificación de Lope (1980b) algunos de los juegos pueden consistir en a) la sustitución de una palabra por otra de forma fonética similar, especialmente en la que los sonidos iniciales respecta: “Acapulco” en lugar de ‘acá’, “toribio” en vez de ‘toro’,

“aguacate” en sustitución de ‘agua’, “Huixquilucan” en lugar de ‘whisky’, “ingeniebro” por ‘ingeniero’, “ái nos vidrios, ái nos bemoles” por ‘ahí nos vemos’, “dónde establas” para decir ‘dónde estabas’ y “quiero una cerbantana bien elodia” por ‘quiero una cerveza bien elodia’ (Lope, 1980b: 220); b) la ampliación de una palabra mediante adición de un sufijo cualquiera en ejemplos como: “pelonete” ‘pelón’, “feliciano” ‘feliz’, “crudelio” ‘crudo’, “bailongo” ‘baile (Lope, 1980b: 219)’; c) la ampliación de la palabra por el efecto fonético de la aliteración o el ritmo que se produce en la expresión resultante como en “*iguana*s ranas” ‘igual’, “*is*, barniz” ‘sí’; d) la ampliación de la palabra mediante una expresión que alude a algún conocimiento o acontecimiento popular como en “estar requetetres piedras” por ‘estar requetebién’, que alude a los toros bravos de una ganadería, o en “oler a rayando el sol” en lugar de ‘oler a rayos’, que procede de una canción [que popularizó el grupo mexicano Maná] (Lope, 1980b: 221); e) la sustitución de dos palabras por una sola: ‘ái se va’ → “ái Sebastián”, ‘me voy a mear (orinar)’ → “voy a mi-arbolito” –en esta división no se hace mención de procedimientos de la misma clase, pero con doble sentido–. Esta clasificación de Lope (1980b) sirvió como antecedente para la descripción de los juegos de palabras que se presenta en este estudio.

Una vez observado las peculiaridades de los juegos de palabras como fenómeno lingüístico, pasaré al acercamiento teórico más pertinente para situar dentro de la teoría lingüística a los juegos de palabras: la fraseología.

3. FRASEOLOGÍA

El término *fraseología* se emplea tanto para denominar a la rama de la lingüística que se ocupa del estudio de las combinaciones fijas de palabras, como para designar al conjunto de elementos lingüísticos que son objeto de estudio de esta área de conocimiento. Se conoce que esta disciplina tiene sus orígenes en la lingüística soviética, en los años cuarenta del siglo XX con trabajos de Viktor V. Vinogradov. Su precursor fue el suizo Charles Bally, quien sentó las bases de la investigación fraseológica en 1909 con su trabajo *Traité de stylistique française*; asimismo, subrayó las particularidades semánticas de las combinaciones fijas de palabras que hoy en día se conocen con el término de *idiomaticidad* (Schellheimer, 2015: 15).

Desde los años setenta y ochenta del siglo pasado, la fraseología también se ha consolidado como disciplina independiente en otros países, particularmente en Alemania (cf. Kühn, 2007). La primera obra monográfica sobre la fraseología alemana fue presentada por la investigadora soviética Irina I. Černyševa en 1970, y a principio de los años ochenta apareció el *Handbuch der Phraseologie*, editado por Burger, Annelies Buhofer y Ambros Sialm (1982), así como monografías de Klaus Dieter Pilz (*Phraseologie*, 1981) y Wolfgang Fleischer (*Phraseologie der deutschen Gegenwartssprache*, 1982). Desde entonces, el interés en la disciplina no ha disminuido, lo que queda demostrado por la publicación de varias obras introductorias — entre ellas las de Christine Palm (1995), Burger (1998) y Elke Donalies (2009)— así como la del manual *Phraseologie* (2007) en dos tomos, de la mano de Burger, Dmitirij Dobrovol'skij, Peter Kühn y Neal R. Norrick.

Schellheimer (2015: 15)

Siguiendo la información de Schellheimer (2015), se tiene conocimiento que durante los últimos veinte años las expresiones fijas también han despertado gran interés en España (Corpas Pastor y Morvay, 2002: 1-3). El estudio de los proverbios cuenta con una larga tradición, tanto en lengua española como en catalana (Zurdo, 2007: 703- 704; Pérez Saldaña,

2008: 3052), pero no fue hasta los años noventa que la disciplina se consolidó en la península. Algunos de los primeros trabajos fueron *Introducción al estudio de las expresiones fijas* de Alberto Zuluaga (1980) e *Introducción a la lexicografía moderna* de Julio Casares (1950). Julio Casares, quien presentó la primera clasificación de los diferentes tipos de unidades fraseológicas, empezando por su concepto de locución: “combinación estable de dos o más términos que funciona como elemento oracional y cuyo sentido unitario consabido no se justifica, sin más, como una suma del significado normal de los componentes” (Casares, 1950: 170) –concepción que sirve como referente para el estudio amplio de las Unidades Fraseológicas (UF)–.

Desde entonces destacan sobre todo el *Manual de fraseología española*, que Corpas Pastor publicó en 1996, *Aspectos de fraseología teórica española* de Leonor Ruiz Gurillo (1997), así como la *Introducción a la fraseología española* de Mario García-Page (2008). Hoy en día, la fraseología es una disciplina consolidada en toda Europa; un indicio de ello es la celebración de los congresos internacionales europeos que la Sociedad Europea de Fraseología organiza con frecuencia periódica desde su fundación en 1999 (Schellheimer, 2015: 16).

Treinta años más tarde, en un estudio fundamental dedicado exclusivamente a las ‘expresiones fijas’, Alberto Zuluaga (1980) resume la historia de esta disciplina desde la obra del lingüista y lexicógrafo Hermann Paul, *Prinzipien der Sprachgeschichte* (1880), donde hace notar ciertas combinaciones fijas de palabras que no permiten el cambio libre de sus componentes, pasando por I. Mel’čuk (1960) con su concepto de grados de idiomatidad y A. J. Greimas (1960) con sus observaciones acerca de las paremias. Concluye con un apartado dedicado a G. Nagy (1973), quien delinea la diferencia entre la expresión fraseológica y la expresión metafórica, porque aunque muchas UF hayan sido generadas a través de la metáfora, la creación de una metáfora puede ser espontánea y ocasional (Zuluaga, 1980).

Fitch (2018: 3-4)

3.1. Problemas terminológicos y el alcance de la fraseología

La fraseología es un campo de conocimiento difícil de delimitar, y uno de los problemas fundamentales de esta disciplina es la confusión terminológica que existe en torno al objeto de estudio: fraseologismo, unidad fraseológica, expresión idiomática, expresión fija, locución, modismo, frase hecha, refrán, paremia, proverbio son solo algunos de los términos que existen para designar a las unidades léxicas comprendidas en este campo. Tan variadas como estas denominaciones son las propuestas de clasificación que los diferentes autores han formulado a lo largo de los años. Tampoco existe acuerdo unánime sobre las características mínimas que un fraseologismo tiene que presentar para ser calificado como tal (Schellheimer, 2015:16).

En general la fraseología engloba, en su sentido más amplio, combinaciones frecuentes y más o menos fijas de palabras llamadas, según sus características fundamentales, locuciones, modismos, refranes, adagios, proverbios, dichos, aforismos, frases hechas, máximas, giros, frases proverbiales, idiotismos, wellerismos y apotegmas, entre otras denominaciones más. Sin embargo, estas etiquetas no se emplean de manera precisa por no haber límites claros (García-Page, 2008: 15) en la descripción de cada una, por tener estos rasgos que se traslapan. En este grupo de combinaciones están además incluidas las colocaciones. De la concepción estrecha de la fraseología, en cambio, se excluyen las colocaciones y las fórmulas rutinarias junto con las paremias (conocidas también como refranes, adagios, máximas, proverbios, dichos, sentencias), vistas estas últimas como objeto de estudio exclusivo de la paremiología. No hay un consenso perfecto entre las categorías de las llamadas locuciones y si estas deben incluir las fórmulas rutinarias y las frases proverbiales (un paso intermedio entre las locuciones y los refranes, por tener forma oracional y actante definido y fijo, como en *papelito habla y haber moros en la costa*).

Fitch (2018: 5)

De esta manera, en un sentido amplio, los fraseologismos pueden ser entendidos como unidades léxicas caracterizadas por dos rasgos, aunque esto no es una limitante, y según el tipo de fraseologismo y la concepción del término son graduales y pueden ser más o menos marcados: la polilexicalidad y la estabilidad. Otro rasgo que tienen estas unidades fraseológicas es la idiomatidad, la cual hace referencia a la relación irregular entre el significado de los constituyentes de la unidad poliléxica y el significado de la expresión en conjunto; es decir, que no se puede deducir el significado del fraseologismo a partir del significado de sus componentes. La idiomatidad será uno de los criterios distintivos más citados para diferenciar entre un fraseologismo propiamente dicho y otras combinaciones de palabras –es importante señalar desde este momento que tanto los juegos de palabras como las unidades fraseológicas cumplen plenamente con esta característica–.

En estos tiempos prevalece una concepción amplia del concepto entre los investigadores (cf. García-Page, 2008: 20), de manera que con el hiperónimo fraseologismo se subsume toda clase de combinaciones fijas de palabras, desde colocaciones hasta proverbios, e incluso ciertas unidades monoléxicas, como determinadas fórmulas rutinarias –más adelante se ahondará en este aspecto, puesto que en ambas unidades, las fraseológicas y los juegos de palabras, se presentan ejemplos monoléxicos–. Como sinónimo de esta denominación genérica se han ido utilizando diferentes términos (García-Page, 2008: 16); uno de los más notables es unidad fraseológica (UF) (Zuluaga, 1980: 15; Corpas Pastor, 1996: 18), y también expresión fija (Zuluaga, 1980: 15) o frasema (Burger, Dobrovolskij, Kühn, & Norrick, 2007: 2; Donalies, 2009: 3) (Schellheimer, 2015: 17). Para los fines de este trabajo se usará la definición de unidad fraseológica (UF) para referirse tanto a la concepción amplia

de todas las unidades que estudia la fraseología como a las comparaciones que se harán de estas con los juegos de palabras (JP).

El panorama que nos presenta la fraseología es clave para la observación de otros fenómenos que parecen estar a la periferia de esta área de conocimiento –como planteo aquí a los juegos de palabras–; pues, si se quiere estudiar la fraseología y los juegos de palabras de variedades como la mexicana, se tiene que considerar no solo los aspectos formales que los conforman, sino también los relacionados a las variedades diafásicas, diastráticas, diatópicas y diacrónicas en las que estos emergen. Por tanto, aunque el fenómeno que se presenta en este proyecto pretende dar una visión más amplia sobre los juegos de palabras, puede partir de la teoría fraseológica, especialmente aquella que estudia a las unidades fraseológicas (UF) –las cuales observaremos a continuación con más precisión–, con las que comparte similitudes, enfoques y rasgos pertinentes para la observación del mismo.

3.2. Unidades fraseológicas

Las unidades fraseológicas son la unidad de estudio de la fraseología. Son unidades prefabricadas con sentido unitario, formadas principalmente por dos o más elementos léxico-semánticos, generalmente convencionales, fijas, con valor pragmático, a la disposición de los hablantes, quienes recurren a ellas en diversas o específicas situaciones comunicativas, por ejemplo: ‘agarrarse del chongo’, podría usarse en alguna situación que implique ‘pelearse con alguien’; ‘poner los cuernos’, alude a ‘engañar a su pareja’. Son expresiones intencionadas cargadas de valor semántico y pragmático de las que los comunicantes generalmente tienen conocimiento. La mayoría de estas unidades se relacionan con las

variedades no-estándar⁶ de la lengua y con la lengua hablada, cuya destacada característica es conferir expresividad y subjetividad al enunciado. El uso de ciertos fraseologismos, generalmente, es un rasgo característico del lenguaje hablado –las unidades que presento como juegos de palabras proceden principalmente de registros orales–.

Los factores que favorecen el uso de las unidades fraseológicas en el lenguaje hablado derivan de sus características principales: la polilexicalidad, la fijación y la idiomatidad. En términos generales, las UF son elementos lingüísticos al alcance de los hablantes para la resolución de situaciones comunicativas específicas, por ejemplo: “agarrarse del chongo”, podría usarse en alguna situación que implique ‘pelearse con alguien’; ‘poner los cuernos’, alude a ‘engañar a la pareja’. Estas implican cierto grado de rutinización y convencionalización que facilita tanto la producción como la recepción del discurso; esto es, dentro del acto comunicativo que suele ser informal, casual, cercano, en el que los participantes comparten el registro comunicativo del grupo, por lo que aunque la unidad fraseológica pueda variar o tener diferentes giros estilísticos esta es comprendida por todos.

Las convergencias entre las principales propiedades de las UF y los JP se pueden apreciar en la siguiente tabla:

⁶ Como ya mencioné, en mi trabajo anterior (Rojo, 2017) nombré a los juegos de palabras como variedades no-estándar (Carriscondo, 2001), por lo que muchos de estos se registran con marcas por debajo de la estándar en español. Más adelante se presenta una tabla de los registros localizados en fuentes escritas como diccionarios.

| Tabla 1 | | |
|--|-----------|-----------|
| Convergencias entre las unidades fraseológicas y los juegos de palabras | | |
| PROPIEDAD | UF | JP |
| Unidades prefabricadas | ● | ◐ |
| Convencionales | ● | ◐ |
| fijas | ● | ◐ |
| Las unidades pueden variar y tener diferentes giros estilísticos | ● | ● |
| Con valor semántico y pragmático | ● | ● |
| Se relacionan con variantes no estándar | ● | ● |
| Confieren expresividad y subjetividad al enunciado | ● | ● |
| Se enuncian en situaciones específicas de comunicación | ● | ● |
| Acto comunicativo casual, informal, cercano | ● | ● |
| Los participantes comparten el registro comunicativo del grupo | ● | ◐ |

*El círculo completo (●) representa que cumple en general con dicha característica y el medio círculo (◐) que lo hace parcialmente o es variable.

Como se puede observar en la tabla anterior, hay muchos rasgos concordantes entre los JP y las UF, especialmente los que hacen referencia al *valor semántico y pragmático*, en el que los hablantes plenamente conscientes de este registro enuncian dichas expresiones en *situaciones comunicativas específicas*, que generalmente son *casuales, informales* o de *cercanía*, como pueden ser conversaciones con amigos o familiares. Ello también se relaciona con la característica de *expresividad y subjetividad* en la interacción que ambas unidades poseen. Otra característica de las UF, es que mientras estas suelen ser *prefabricadas*, los juegos tienen una naturaleza más dinámica y son en su mayoría espontáneos, muchos de ellos creados al momento de la enunciación. Por otro lado, tanto los JP como las UF están relacionados con marcas o variedades no estándar de la lengua –el apartado referido a los juegos de palabras habla sobre este aspecto–; de tal forma que si se tiene registro de estos en diccionarios o fuentes escritas regularmente es con el distintivo de coloquial, vulgar, informal o regional –esta peculiaridad documental se abordará a detalle en un posterior apartado–.

Finalmente, gracias tanto a la producción y recepción como a cierto nivel de rutina y *convención* que pueden llegar a tener las UF, el *registro comunicativo* es compartido por el grupo de habla; esto quiere decir que las unidades se pueden comprender aun cuando varíen. No obstante, los JP, al gozar de espontaneidad y debido a que muchos de ellos son derivados de procesos fónicos alterables, pueden resultar opacos para algunos hablantes dentro de la comunidad lingüística, por lo que aunque conozcan los registros informales, coloquiales o festivos de su grupo pueden desconocer un juego de palabras emitido por primera vez; en esta ocurrencia, otros elementos dentro de la comunicación, como el lenguaje no verbal y el contexto de enunciación, pueden ayudar a entender la expresión en cuestión.

El empleo de estas unidades confiere expresividad al discurso, por lo que frecuentemente se emplean en situaciones comunicativas con fuerte implicación emocional. En este contexto, los interlocutores recurren a ellas para intensificar o exagerar el discurso, así como para expresar valoraciones, emocionalidad y afectividad –los juegos de palabras, además de dichas expresiones, son lúdicos y dinámicos, de ahí que algunos autores (Lope, 1989) los cataloguen como festivos–. La mayoría de estas expresiones lleva una marca diasistémica que las sitúa por debajo del lenguaje estándar.

La pertenencia de una unidad a una categoría, por tanto, no se determina en términos absolutos, sino como gradación cualitativa. Con respecto a la fraseología, las unidades prototípicas serían aquellas que presentan todas las características distintivas de los fraseologismos en sentido más estricto, es decir, polilexicalidad, estabilidad e idiomática, mientras que en la periferia se podrían encontrar fraseologismos en sentido amplio, como colocaciones, fórmulas rutinarias monoléxicas o refranes –o lo que yo presento como juegos de palabras en este estudio– (cf. Fleischer, [1982] 1997: 68-69 en Schellheimer, 2015).

En suma, existen ciertas características idóneas o canónicas con las que se describe a las UF, no obstante se observará en adelante que es pertinente verlas más como una gradación que como una regla inalterable de las mismas; principalmente los JP son potencialmente variables, pero ciertas UF pueden serlo también.

Este trabajo no se ocupará de los problemas de definición y clasificación de la fraseología, lo más importante será observar las principales características de las unidades fraseológicas, así como un acercamiento a la delimitación y la clasificación de las unidades que integrarían este ámbito para situar las unidades de estudio del presente trabajo dentro de

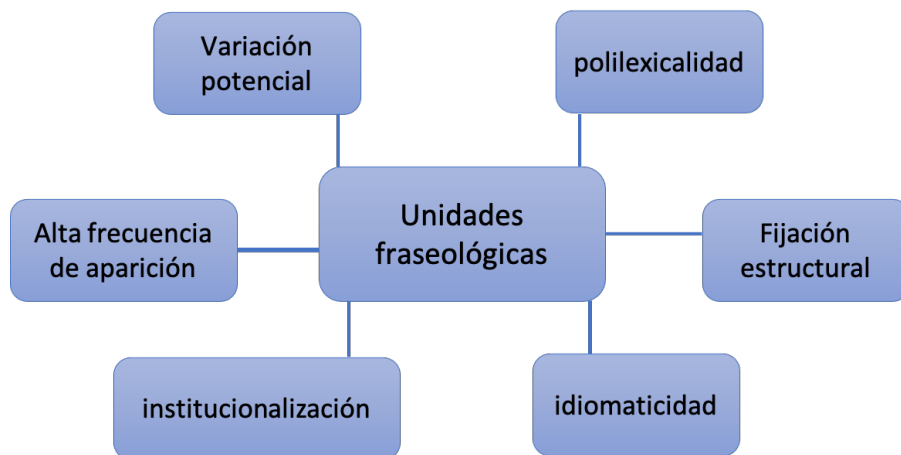
la disciplina. A continuación, se repasarán las propiedades clave: polilexicalidad, estabilidad, idiomática, institucionalización, reproducibilidad y frecuencia, así como los demás rasgos que se han asociado con los fraseologismos; además, se reseña las propuestas de clasificación que más útiles han resultado para el presente estudio.

3.3. Principales características de las UF y los JP

La estructura base de las UF es su condición como frase: una composición de dos o más unidades léxicas. De ahí que los demás rasgos tradicionalmente atribuidos a las UF como identificadores se hayan atenuado tanto como para admitir solamente su potencialidad. Se decía que las UF deben poseer un cierto grado de fijación; de hecho, Zuluaga (1980: 99) define la fijación como “la propiedad que tienen ciertas expresiones de ser reproducidas en el hablar como combinaciones previamente hechas [...] puede ser definida como suspensión de alguna regla de la combinación de los elementos del discurso”. Dentro de esta fijación, sin embargo, existe la potencialidad a la variación (Corpas Pastor, 1996: 27-28), en otras palabras, la fijación no es definitiva. Otro de sus rasgos, conocido como idiomática, consiste en que no es posible intuir el significado de una UF mediante el significado unitario de las palabras que la componen ni del significado de su combinación: no es la suma de las unidades existentes en la frase (Zuluaga, 1980: 124). No obstante, tampoco puede considerarse este un elemento identificador esencial por la cantidad de UF no idiomáticas (en sustancia o por supuesto) existentes, y por el hecho de que no es una característica privativa de las UF (García-Page, 2008: 28). Finalmente, también se indica la institucionalización como factor identificador. Aunque este rasgo está íntimamente ligado al concepto de fijación ya mencionado, según García-Page (2008: 28) la institucionalización es el proceso por el cual

una comunidad lingüística adopta una expresión fija, la sanciona como componente de su acervo lingüístico-cultural y pasa a formar parte del vocabulario (Fitch, 2018: 4).

A continuación los rasgos más característicos de las UF:



Si bien ya no se consideran rasgos definitivos para clasificar a las UF, son una guía de identificación cuando de fraseologismos se habla. Por tanto, las unidades fraseológicas pueden presentar uno o más rasgos de la tabla anterior: variación potencial, alta frecuencia, polilexicalidad, idiomática, institucionalización o alta frecuencia de aparición. Lo relevante es comparar qué rasgos comparten con los juegos de palabras de este trabajo, ya que si bien se habla de que cumplen, al igual que las UF, con el principio de conformarse por dos o más unidades léxicas⁷, algunas características distintivas de los juegos de palabras no

⁷ García-Page sugiere que “cuando se dice que una unidad fraseológica o que está compuesta de al menos dos palabras, cabe suponer que se está pensando en la naturaleza gráfica de esas palabras [...]; de este modo, se está coartando la posibilidad de analizar como locuciones, por ejemplo, los compuestos gráficos y las palabras simples con acepciones figuradas o idiomáticas como *abrirse* ‘marcharse’ –en los juegos de palabras: *ya se abrió* ‘ya se fue’– o *cantar* ‘revelar un secreto o relatar un hecho delictivo’ –ya cantó ‘ya reveló el secreto’ o ‘ya delató’–; ese mismo criterio de separación gráfica es el que debe primar para evitar que se les niegue el estatuto de locuciones a formas aglutinadas como *arreglárselas* o *palmarla* [...], pues basta con que el verbo se ejecute con forma flexiva o conjugada para probar irrefutablemente su naturaleza locucional [fraseológica]: *ya me las arreglaré*” (García-Page, 2008a: 24 en Schellheimer, 2015: 20).

figuran dentro de las UF prototípicas. Para poder hacer una comparación entre las UF y los JP es prudente ver con atención las principales particularidades con las que se ha estudiado a las unidades fraseológicas.

3.3.1. La polilexicalidad

Generalmente, una unidad fraseológica consiste en, por lo menos, dos palabras con separación gráfica. Esta característica parece ser una propiedad perfectamente clara e inequívoca; sin embargo, el concepto de la polilexicalidad no está libre de controversia. Aunque la mayoría de los autores está de acuerdo con que un fraseologismo tenga que componerse de dos o más palabras, no existe consenso sobre qué tipo de palabra tiene que ser incluido. De esta forma, para Fleischer ([1982] 1997: 82) un fraseologismo tiene que comprender obligatoriamente, por lo menos, una palabra autosemántica, es decir, un sustantivo, adjetivo, adverbio o verbo. De acuerdo con esta concepción, las unidades poliléxicas fijas que están formadas únicamente por palabras estructurales o sinsemánticas (artículos, conjunciones, partículas, pronombres, preposiciones y verbos modales o auxiliares) no serían fraseologismos. En este sentido, los juegos de palabras contienen al menos una palabra autosemántica, por ejemplo: “nariz” ‘nada’, “Simón” ‘sí’, “papas” ‘sí’, y aunque el objeto referido en primer plano no es mismo en el juego lingüístico, contiene valor semántico.

Si se defiende una concepción amplia de la fraseología, esta también incluye fraseologismos comunicativos. Muchas de estas fórmulas rutinarias consisten en una sola palabra y son equivalentes a las correspondientes fórmulas poliléxicas (por ejemplo “adiós” vs. “hasta luego” –“quihubo”, “quihubole” ‘qué pasó ‘hola’ en ejemplos de JP –). Por lo

tanto, algunos autores defienden la existencia de fraseologismos monoléxicos (Burger, [1998] 2010: 28-29), mientras que otros ven en este hecho un indicio para excluir las fórmulas rutinarias de la disciplina de la fraseología (Sosa Mayor, 2006: 62-65).

Tanto la aplicación estricta del criterio de la polilexicalidad, como el acercamiento más abarcador –que incluiría dentro de la fraseología, por una parte, ciertas unidades monoléxicas y, por otra parte, estructuras oracionales o incluso supraoracionales– tienen sus defensores. Sin embargo, la decisión entre una u otra concepción es meramente metodológica y deberá tomarse en función del objeto de estudio que se quiera investigar (Schellheimer, 2015:19-21). En este trabajo se toma como UF o fraseologismo tanto a las unidades poliléxicas como monoléxicas, ya que los JP con los que comparo a estas unidades se presentan de ambos tipos.

3.3.2. *La fijación*

Lo que distingue a los fraseologismos de las combinaciones libres de palabras es el hecho de que los hablantes de una lengua los identifiquen como unidad léxica y los reproduzcan de manera más o menos fija. Hay numerosos acercamientos conceptuales a la fijación fraseológica, también llamada estabilidad. A grandes rasgos, esta característica puede, por una parte, relacionarse con la estabilidad de los componentes de una unidad fraseológica y, por otra, referirse a aspectos pragmáticos y sociolingüísticos. Harald Thun (1978: 66-70) denomina a estos dos tipos fijación interna y fijación externa, respectivamente, mientras que Burger ([1998] 2010: 15-29) emplea los términos fijación estructural, por un lado, y, por otro lado, fijación psicolingüística y fijación pragmática. Robles i Sabater (2010: 11) propone reservar el término fijación para los aspectos internos o estructurales de las unidades

fraseológicas, y subsumir los aspectos de fijación externa bajo el término de institucionalización.

Respecto a la fijación interna, Zuluaga (1980: 97-98) distingue cuatro clases diferentes: (a) fijación del orden de los componentes (no es posible variar la posición preestablecida de los componentes de una unidad fraseológica); (b) fijación de las categorías gramaticales (no se puede variar tiempo, persona, número o género); (c) fijación del inventario de los componentes (no se puede insertar o suprimir componentes en una unidad fraseológica, ni substituirlos por sinónimos u otras palabras); y (d) fijación transformacional (existen defectos transformacionales en relación con la conversión a la voz pasiva, la formación de oraciones relativas, la nominalización, etc.) (Schellheimer, 2015: 21-22).

Los JP de este estudio se puede ejemplificar con las categorías de la fijación interna propuestas por Zuluaga, (1980). A continuación se presenta dicha propuesta:

| <p style="text-align: center;">Tabla 2 Clases de fijación interna ejemplificada con los JP (Zuluaga,1980)</p> | | |
|--|---|-----------------------------|
| Categoría | Juego de palabras | Glosa |
| a) fijación del orden de los componentes | <p>Ahí nos vidrios ✓</p> <p>Nos vidrios ahí X</p> <p>Vidrios ahí nos X</p> | ‘nos vemos’ |
| b) fijación de las categorías gramaticales | <p>Agüelita soy tu nieto ✓</p> <p>Agüelitos somos tus nietas X</p> <p>Agüelita era tu nieto X</p> | eufemismo de ‘a huevo’ ‘sí’ |
| c) fijación del inventario de los componentes | <p>Felipe y con tenis ✓</p> <p>Carlos y con tenis X</p> <p>Felipe y con zapatos X</p> | ‘feliz y contento’ |
| d) fijación transformacional | <p>Nada el pez ✓</p> <p>El pez fue nadado X</p> <p>Que el pez nade X</p> <p>El nadado del pez X</p> | ‘nada’ |

De la tabla anterior, se puede observar que en a) no se puede variar la posición de los elementos que componen al JP, ya que, además de que resultar agramatical, perdería completamente el sentido del juego. En b) no se puede cambiar el tiempo, la persona, el número o el género, aun cuando no resulten agramaticales las modificaciones y se conserve en todos los ejemplos el núcleo sonoro que da sentido al juego: “*Agüelita*” ‘*a huevo*’ ‘*sí*’ – ello no excluye a las variantes que este juego pueda presentar: “*a Wilson*”, “*a wiwi*”–, no obstante para el juego en cuestión no se tiene registros de variación–. Respecto al inventario de los componentes (c), no es posible insertar o eliminar elementos en el JP o sustituir alguno de ellos por un sinónimo u otros elementos léxicos sin alterar la intención comunicativa de este. Finalmente, el juego de la categoría d) no puede modificarse, por ejemplo, en una oración pasiva, relativa o nominalizarse sin que pierda el sentido lúdico que pretende transmitir.

Empero, existen juegos que sí permiten la variación de sus elementos o sustitución de los mismos sin cambiar su sentido o la expresión que contiene el juego. Por ejemplo, en “*con queso las quesadillas*” ‘*con qué*’ ‘*cómo hacer algo*’, el vocablo “*quesadillas*” es susceptible de cambiarse por otro –en este caso por otro sustantivo plural–: “*los tlacoyos*”, “*los sopes*” o, incluso, pueden modificarse todas las palabras subsecuentes al núcleo del juego “*con qué*”, es el caso de su variante: “*con qué telas si no hay arañas*”, siempre y cuando se mantenga los elementos que dotan de sentido a la expresión ‘*con qué*’. Otros, por ejemplo, permiten cambios de clase de palabra, tiempo, número, mientras se conserve el núcleo sonoro del juego lingüístico: “*vamos a que Martín nos pague*”, “*fui a que Martita me dé un beso*”, “*fueron a quemarle las patas al diablo*” ‘*quemar*’ ‘*fumar marihuana*’. Otro juego que podría cambiar uno de sus elementos léxico sin perder la comprensión del mismo es “*qué Pachuca por*

Toluca” – registrado de esta manera por los informantes del corpus de estudio–; algunas de las variantes que pueden presentarse son: “qué Pachuca por Toledo” “qué Pachuca por Querétaro”, permitiendo con ello alterar el topónimo sucesivamente, ya que el núcleo sonoro se encuentra en la primera parte del juego “*qué Pachuca*” ‘qué pasó’ ‘hola’.

Otro concepto importante, estrechamente relacionado con el de la fijación, es la lexicalización. Con este término se designa “el proceso por el cual una expresión, que previamente se obtenía o recibía acceso por medios gramaticales o analíticos, se archiva como un bloque en la memoria o diccionario mental y se utiliza de manera global, sin necesidad de análisis previo” (Elvira, 2004). Algunos JP se han lexicalizados y forman parte del lexicón del español; muchos de ellos están registrados en diccionarios de especialidad, como se verá más adelante en este trabajo. La fijación fraseológica está basada en determinadas anomalías sintácticas y léxicas, así como defectos transformacionales que se atribuyen a los fraseologismos.

Muchas expresiones fijas presentan una serie de irregularidades gramaticales que consisten en una alteración de las reglas de construcción del habla libre. Muchas veces, estas anomalías remiten a una forma arcaica fosilizada (Burger, [1998] 2010: 19). Otras unidades fraseológicas presentan defectos transformacionales, es decir, que están sometidas a restricciones de transformación, expansión o reducción. Los juegos de palabras suelen apegarse a las reglas de la gramática, es decir, la composición de los mismos sigue la formación de palabras de la lengua española. Como ya se adelantó, en los ejemplos que presento en este trabajo se reconocen unidades fijas pero también hay unidades que “juegan” con los elementos de la unidad –algunos de ellos permiten el uso de sinónimos, por ejemplo en “ahí vienen los *puercos*” ‘policías’, la unidad léxica principal “puercos” se puede

modificar por “cerdos” o, incluso, por una metonimia como “pitufos”, la cual surge de la relación del uniforme de color azul de los policías en México con la apariencia física del mismo color de los personajes de la serie animada *Los pitufos*, popularizada en los años 80 y 90 del siglo pasado—. Por tanto, se puede decir que en los juegos de palabras, al igual que en las UF, se presenta gradación en el aspecto de la fijación.

Finalmente, muchos fraseologismos también presentan un inventario léxico que (ya) no existe fuera de la unidad fraseológica. Son los llamados elementos únicos (Mellado Blanco, 1998) o palabras diacríticas en la terminología de Zuluaga (1980: 102). Un ejemplo del castellano sería la palabra “tuntún” en la expresión “al (buen) tuntún” –en los juegos de palabras se podría pensar en la expresión “tú chitón” ‘guardar silencio’—. Aunque en la actualidad muchos hablantes de una lengua ignoran el significado de estos elementos únicos, un análisis diacrónico probablemente revelaría la motivación de gran parte de estas palabras fosilizadas en la fraseología (Robles i Sabater, 2010: 15). Otros juegos que podrían observarse diacrónicamente y en los que su forma parece petrificada en el tiempo son: “de volón pin pon” ‘de volada’ ‘rápido’, juego motivado fonéticamente pero que a su vez se refiere al personaje de la canción “Pin pon es un muñeco”, melodía infantil popularizada en México en el siglo pasado. Otras unidades lingüísticas son “Me siento bien Agustín Lara” ‘a gusto’ y “Me Valentín Trujillo” ‘me vale’ ‘no me importa’, en las que el juego radica en el nombre principal, se sustituye por una palabra fonéticamente parecida y se completa, en este caso, con el apellido de un personaje famoso de la cultura mexicana del siglo pasado; en el primer caso se hace referencia al cantante Agustín Lara y en el segundo al actor, productor y director Valentín Trujillo. Por tanto, la fuente de estos juegos podría dejar de ser

comprendida por las nuevas generaciones, por lo que de seguirse emitiendo sería por la asociación fonética que guarda con sus referentes léxicos.

Las anomalías estructurales y léxicas de las unidades fraseológicas les confieren un mayor grado de cohesión en sus elementos frente al discurso libre y, por consiguiente, aumentan su grado de estabilidad y también de idiomatidad. No pocas veces se ha recurrido al rasgo de la fijación y sus conceptos relacionados para definir la seña identificativa que deslinda los fraseologismos de las combinaciones libres de palabras. No obstante, ni la fijación fraseológica ni las anomalías de las que aparentemente están dotadas las unidades fijas son conceptos universales y absolutos. Burger ([1998] 2010: 29) corrobora que la fijación de los fraseologismos es un concepto relativo y no es necesario que una combinación de palabras manifieste una estructura formal y léxica completamente fija para ser clasificada como fraseologismo. Más bien, habría que abogar por una concepción flexible de la fraseología en lo que a la fijación concierne.

En este contexto, es prudente mencionar dos conceptos que relativizan la fijación de las unidades fraseológicas: la variación y la modificación (Corpas Pastor, 1996: 27-30; Burger, [1998] 2010: 23-28). La primera se refiere al hecho de que muchos fraseologismos presentan cierta variación léxica (“vivir en el quinto *pino*” o “vivir en el quinto *infierno*” –en mis ejemplos: “córreme *el tren*”, “córreme *las tres*” ‘pásame el cigarro’). La segunda hace referencia a la posibilidad de modificar creativamente un fraseologismo, especialmente de forma ocasional, que es lo que ocurre con la creación de juegos de palabras. Los fines que se persiguen con esta modificación son principalmente los de persuadir al lector, apoyar el hilo argumentativo y producir efectos cómicos o estilísticos (Corpas Pastor, 1996: 233-258; Sabban, 1998; Fernández Álvarez, 2011: 99-100) (Schellheimer, 2015: 23-24).

3.3.3. *La idiomaticidad*

Schellheimer (2015: 26-27) resume a la idiomaticidad como el rasgo fundamental que define las unidades fijas prototípicas que se encuentran en el centro del campo fraseológico. Esta característica hace referencia a la discrepancia entre el significado de los constituyentes de un fraseologismo y el significado de la expresión en conjunto, es decir, que no se puede deducir el significado de la unidad fraseológica a partir del significado de los componentes. Las expresiones idiomáticas pueden presentar dos tipos de significado denotativo: el significado denotativo figurativo o idiomático y el significado denotativo literal (Corpas Pastor, 1996: 27). El significado literal o recto, también llamado significado libre (Burger, [1998] 2010: 30), se puede deducir de forma inequívoca si se conocen las reglas sintácticas y semánticas del sistema lingüístico en cuestión, pero no existe en el sistema una regla que permitiría deducir el significado idiomático de la expresión en conjunto (Burger, [1998] 2010: 30). Para interpretar correctamente el significado idiomático, el hablante precisa de unos conocimientos específicos. Este rasgo lo comparten los juegos de palabras, ya que estos no se pueden comprender por la suma del significado de sus constituyentes, para comprender los JP en su conjunto se requiere un conocimiento del uso lingüístico, por lo que se recurre a los niveles semánticos y pragmáticos de la lengua.

No obstante, la relación entre el significado literal y el idiomático de un fraseologismo no es, desde luego, arbitraria. Muchas expresiones se basan, por ejemplo, en costumbres o hechos culturales que datan de tiempos pasados, y muchos hablantes desconocen el origen etimológico de estas expresiones, aunque no su significado idiomático. La idiomaticidad fraseológica es un producto de procesos metafóricos o metonímicos:

La traslación semántica se puede deber a la presencia de palabras diacríticas o de irregularidades gramaticales internas que imposibilitan una interpretación literal de la secuencia, a la pérdida de conexión con las referencias histórico-culturales que le dieron origen, o a la acción de mecanismos de transferencia semántica, entre los cuales se encuentran recursos expresivos tales como la comparación, el eufemismo, la hipérbole, el grafismo, la antonomasia o la personificación, así como los transpositores más importantes: metáforas, metonimias y sinécdoques

Corpas Pastor (1996: 273-274)

Estrechamente vinculado con la idiomaticidad fraseológica está el concepto de motivación. Si un fraseologismo está motivado, su significado idiomático se puede deducir a partir del significado literal de la expresión o de sus componentes. Por lo tanto, el término contrasta con el concepto de idiomaticidad: cuanto mayor sea la motivación de una expresión fija, menor resultará su idiomaticidad (Burger, [1998] 2010: 69). Sin embargo, otra vez nos encontramos ante una característica gradual, que va desde expresiones cuyo significado figurativo es perfectamente transparente, hasta otros casos caracterizados por una opacidad semántica total. De acuerdo con una concepción amplia de la fraseología, se suelen establecer tres grados de idiomaticidad: total, parcial y nula.

El significado literal suele perder importancia en el contexto de una unidad fraseológica y de los juegos de palabras, en los que prevalece el significado idiomático. De esta forma, aunque el significado literal de un fraseologismo describa una acción que podría haber ocurrido perfectamente en la cotidianidad (por ejemplo: “me ha dado calabazas” literalmente ‘dar calabazas a otra persona’, idiomático ‘me han rechazado’; –en los juegos de palabras: “calle dos y avenida del silencio, literalmente ‘el nombre de una calle y de una avenida’, idiomático ‘guardar silencio’–) basta un contexto mínimo para interpretar la expresión correctamente (Fleischer, [1982] 1997: 32). No obstante, los dos planos del

significado están presentes y pueden activarse según el contexto; de ahí que en el caso de los juegos de palabras tenga gran relevancia el aspecto pragmático, ya que estos se enuncian dentro de un contexto de picardía, juego, mofa y en conversaciones con amigos o personas cercanas a su círculo social (Schellheimer, 2015: 26-27).

3.3.4. Institucionalización, reproducibilidad y frecuencia

Aparte de las tres propiedades clave polilexicalidad, estabilidad e idiomatidad, se atribuye a los fraseologismos otras características que incluyen institucionalización, reproducibilidad, frecuencia, así como anomalía estructural y léxica. La mayoría de las combinaciones fijas de palabras que se pueden clasificar como unidades fraseológicas presentan gran parte de estas características, aunque en diversos grados, hasta tal punto que Corpas Pastor (1996: 30) incluso establece la gradación como una característica fraseológica más. Sin embargo, como ya se identificó “ni la fijación ni la idiomatidad –ni la pluriverbalidad ni la institucionalización– son valores absolutos y exclusivos de la Fraseología” (García-Page, 2008: 11), por lo que existen nuevas formas de estudiar los diferentes fenómenos lingüísticos que comparten rasgos con las UF⁸, pero que a su vez atienden a otros aspectos semánticos o pragmáticos, como es el caso de los juegos de palabras (Schellheimer, 2015: 17-18).

⁸ Ruiz Gurillo (1998b) propone una clasificación de la fraseología española desde un enfoque cognitivo. La autora determina una lista de características (fonético-fonológicas, morfológicas, sintácticas, léxico-semánticas y pragmáticas) que le valen para establecer un continuo entre centro y periferia. En función del número de características típicas que presentan, las unidades fraseológicas se sitúan a lo largo de esta escala gradual. De acuerdo con esta clasificación, los fraseologismos más prototípicos, que se encuentran en el centro, están dotados del más elevado grado de fijación e idiomatidad y presentan elementos únicos y anomalías estructurales.

La institucionalización de una unidad fraseológica es el resultado del uso repetido de esta expresión. Para Corpas Pastor (1996: 21) el término es sinónimo de reproducibilidad, mientras que Robles i Sabater (2010: 12) define la reproducibilidad como una característica aparte. Intrínsecamente ligados, los dos términos describen el proceso y el resultado, respectivamente, de la transformación de una expresión poliléxica desde una combinación libre de palabras hasta un fraseologismo fijado en el léxico de una lengua.

En la producción lingüística, los hablantes combinan las palabras y sintagmas de forma libre y creativa de acuerdo con las reglas de la gramática. De esta forma, las combinaciones libres de palabras son “producto de procedimientos propios de la sincronía de la lengua” (Zuluaga, 1980: 16). No obstante, un hablante también puede recurrir a “combinaciones ya creadas y reproducidas repetidamente en el discurso, que han sido sancionadas por el uso” (Corpas Pastor, 1996: 22). Estas unidades se encuentran almacenadas y codificadas en la mente del hablante, quien las ha aprendido como unidad estable con un significado en bloque y las repite en una situación comunicativa determinada (cf. Robles i Sabater, 2010: 12). Es decir, “las expresiones fijas son producto de procesos de repetición en la diacronía de la lengua” (Zuluaga, 1980: 16). De esta forma, la reproducibilidad de una expresión desemboca en su fijación en el léxico de una lengua, y por lo tanto, en la institucionalización del fraseologismo. El carácter de reproducibilidad y la institucionalización de una unidad fraseológica vienen avalados por el registro de estas unidades en los diccionarios de una lengua (Corpas, 1996: 22-23). Muchos de los JP que presento están registrados en fuentes escritas como el DRAE, DEM, DBM, entre otras fuentes escritas que más adelante presento.

La producción lingüística de los juegos de palabras corresponde con este principio, los hablantes combinan palabras y sintagmas de forma libre, creativa y lúdica, de acuerdo con las reglas de la gramática –en este caso del español–, en la que coincide la creación de juegos sincrónicos con otros reproducidos anteriormente en el discurso. Así, los hablantes, conocedores de su gramática, crean nuevas expresiones o modifican algunas ya almacenadas en el repertorio lingüístico de su lengua.

Otro concepto relacionado con la reproducibilidad es la frecuencia. Con el término frecuencia de uso se alude a la frecuencia de aparición de los fraseologismos en una lengua dada. De acuerdo con un estudio sobre el inglés (cf. Corpas Pastor, 1996: 21), las expresiones fijas muestran una frecuencia de aparición más elevada en comparación con otras unidades léxicas. Sin embargo, Burger ([1998] 2010: 15-16) advierte de que es difícil comprobar de forma fiable la frecuencia de uso de una expresión, y Fleischer ([1982] 1997: 64) señala que esta característica no puede ser un criterio necesario de definición, ya que también existen fraseologismos poco frecuentes. En el caso de los juegos de palabras este concepto no podría ser una característica definitoria, ya que la frecuencia de un juego de palabras puede variar en el tiempo, el lugar o el grupo lingüístico donde se enuncia; algunos de ellos son poco frecuentes, espontáneos, otros responden a la creación lingüística momentánea para luego desaparecer.

No obstante, se puede considerar que las unidades de este estudio poseen una alta frecuencia de uso –ello apoyado por la estadística del anterior trabajo (Rojo, 2017)–, por lo que los juegos de palabras, según la bibliografía –entre otros, el artículo clásico de Lope Blanch “Algunos juegos de palabras en el español de México” (1980b)–, son muy frecuentes en el español mexicano. La alta frecuencia de uso en el habla de México, con la característica

lúdica, de recreación léxica espontánea y de alta motivación fonética, a manera de hipótesis, mostraría una diferencia dialectal con otras variedades del español, en el entendido de que la frecuencia es también un factor que informa sobre la variación inherente al sistema.

Los elementos constituyentes de una unidad fraseológica también presentan una mayor frecuencia de coaparición, es decir, que “aparecen combinados con una frecuencia de aparición conjunta superior a la que cabría esperar según la frecuencia de aparición individual de cada palabra en la lengua” (Corpas Pastor, 1996: 20-21). Cuanto mayor sea la frecuencia de uso, y cuanto más marcada sea la frecuencia de coaparición de una expresión poliléxica, más probabilidades tendrá para consolidarse como fraseologismo –o en este caso como un juego de palabras institucionalizado– (Schellheimer, 2015: 24-25).

A manera de resumen, a continuación se presenta una tabla comparando los rasgos característicos de las unidades fraseológicas con aquellos en los que coincide con los juegos de palabras de este estudio.

| Tabla 3 | |
|--|---------------------------|
| Comparativa entre las UF y los JP | |
| UNIDADES FRASEOLÓGICAS | JUEGOS DE PALABRAS |
| Polilexicalidad | |
| Rasgo gradual | Rasgo gradual |
| Fijación | |
| Rasgo gradual | Rasgo gradual |
| Idiomaticidad | |
| Rasgo completo | Rasgo completo |
| Institucionalización | |
| Rasgo gradual | Rasgo gradual |
| Reproducibilidad | |
| Rasgo gradual | Rasgo gradual |
| Frecuencia | |
| Rasgo gradual | Rasgo gradual |

Como se puede apreciar en esta Tabla 3, los rasgos más destacados de las UF son compartidos con los JP, tomando en cuenta que ambas unidades pueden tener estas características de manera gradual, no absoluta o restrictivamente. En el caso de la idiomaticidad las dos formaciones cumplen completamente con dicha característica.

Este cuadro anterior sirve como referente para dilucidar que ambos fenómenos parten de rasgos muy similares, no obstante las unidades prototípicas serían aquellas que presentan todas las características distintivas de los fraseologismos en un sentido más estricto, mientras

que en la periferia se pueden encontrar fraseologismos en sentido amplio, como colocaciones, fórmulas rutinarias monoléxicas, refranes (Fleischer, 1982) o los juegos de palabras; sin embargo, estos últimos tendrán aspectos formales y semántico-pragmáticos que desde este trabajo se defienden como particulares. La pertenencia de una unidad a una categoría, por tanto, no se determina en términos absolutos, sino como gradación cualitativa (Schellheimer, 2015: 18).

3.4. Clasificación de Corpas Pastor (1996)

Existen muchas propuestas de clasificación de las unidades fraseológicas como autores que se han ocupado de este campo del saber. Sin entrar en un repaso exhaustivo de las diferentes propuestas, adelante se retomará las clasificaciones sugeridas por Corpas Pastor (1996). Dentro de la clasificación que hace la autora, es pertinente para este trabajo observar aquellas que hace sobre las formulas rutinarias, encontrados en su división de los enunciados fraseológicos.

La propuesta de clasificación fraseológica de Corpas Pastor (1996: 50-52) combina dos criterios: el criterio de la capacidad que tiene una combinación de palabras de constituir un enunciado (y, por tanto, un acto de habla) con el criterio del tipo de fijación que esta unidad presenta (en la norma, en el sistema o en el habla).

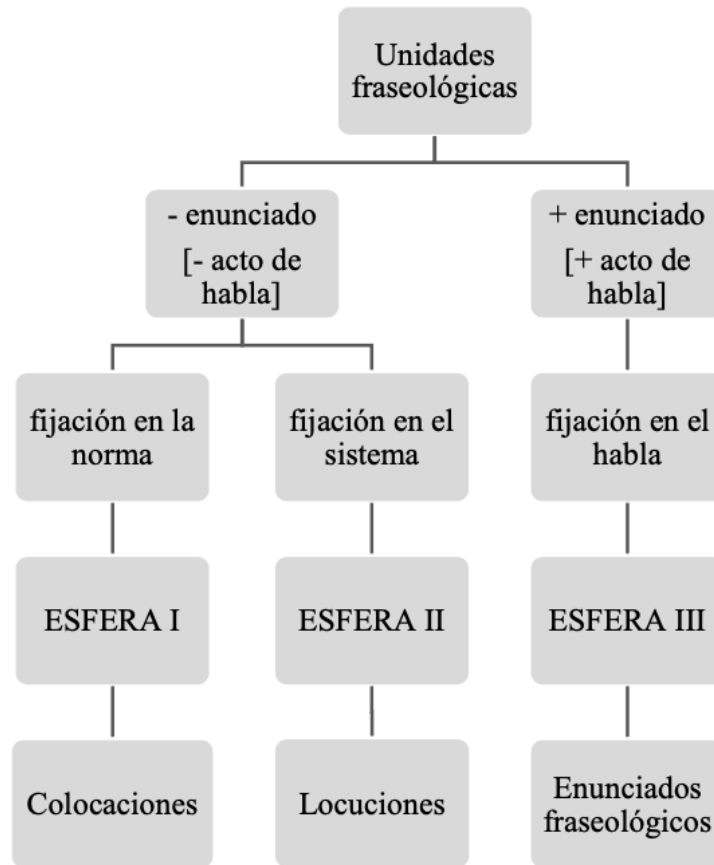
El primer nivel de división distingue, pues, entre unidades fraseológicas que no constituyen enunciados completos ni actos de habla, y aquellas que sí lo son. Un enunciado es definido como “unidad de comunicación mínima, producto de un acto de habla, que corresponde generalmente a una oración simple o compuesta, pero que también puede constar de un sintagma o una palabra” (Corpas Pastor, 1996: 51). Las unidades contenidas en la

primera clase equivalen a sintagmas y se integran en el discurso como elemento oracional. Por lo tanto, tienen que combinarse con otros signos lingüísticos para formar un enunciado completo. Sin embargo, esta clase es muy heterogénea, por lo que se subdivide según un criterio formal (la fijación) en dos subclases que Corpas Pastor denomina esferas. En la primera esfera se encuentran unidades que están fijadas en la norma: son las colocaciones, combinaciones de palabras que han sido generadas libremente, pero que presentan “cierto grado de restricción combinatoria determinada por el uso” (Corpas Pastor, 1996: 53), como por ejemplo pronunciar un discurso. Por otro lado, las unidades de la segunda esfera están fijadas en el sistema: las locuciones son combinaciones estables de palabras que funcionan como elemento oracional y que presentan cierto grado de fijación formal y semántica, así como un significado en bloque que no se puede deducir del significado de sus constituyentes.

Por otra parte, la clase de las unidades fraseológicas que constituyen enunciados completos forman una sola esfera –esta parte es la que interesa a este trabajo, puesto que de tener que clasificar a los JP en alguna de las esferas que propone Corpas, estos se encontrarían en esta última–. Estos enunciados fraseológicos se caracterizan por estar fijados en el habla y por “constituir actos de habla realizados por enunciados completos, dependientes o no de una situación específica” (Corpas, 1996: 51).

La clasificación básica de la fraseología propuesta por Corpas Pastor se puede resumir en el siguiente esquema (Schellheimer, 2015: 28-29):

Esquema 1

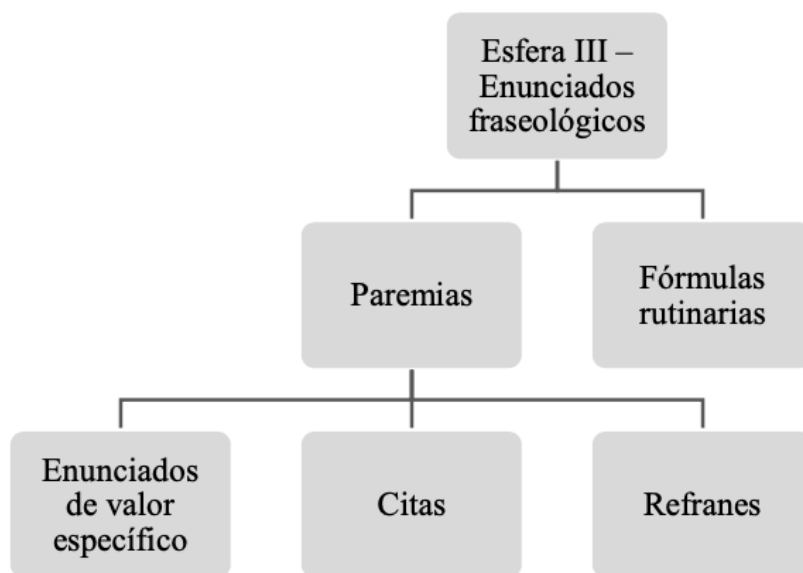


(Corpas Pastor, 1996: 52)

En la tercera esfera, los enunciados fraseológicos, Corpas Pastor distingue entre paremias y fórmulas rutinarias –estas últimas serán en las que profundizaré para poder comparar a los JP de este estudio–. Ambas “son enunciados completos en sí mismas, que se caracterizan por constituir actos de habla y por presentar fijación interna (material y de contenido) y externa” (Corpas, 1996: 132) –en el caso de los JP coinciden con las formulas rutinarias en cuanto a constituir actos de habla dotados de expresividad emitidos en situaciones comunicativas específicas, no así en que presenten fijación absoluta– pero se diferencian en dos aspectos: las paremias poseen un valor referencial y tienen autonomía

textual (esta clase se subdivide nuevamente en enunciados de valor específico, citas y refranes), mientras que las fórmulas rutinarias tienen un significado de tipo social, expresivo o discursivo y vienen determinadas por situaciones comunicativas precisas. A continuación un esquema que ejemplifica la esfera III correspondiente a los enunciados fraseológicos:

Esquema 2



(Corpas Pastor, 1996: 270-271)

Dentro de la clasificación que hace Corpas (1996), es pertinente para este trabajo observar las fórmulas rutinarias.

3.4.1. *Las fórmulas rutinarias*

Las fórmulas rutinarias se reconocen como enunciados fraseológicos estereotipados y pragmáticamente fijados que se emplean para resolver determinadas situaciones comunicativas recurrentes, se dividen en dos subcategorías: las fórmulas discursivas (que

cumplen funciones organizadoras en la comunicación y que incluyen por ejemplo fórmulas de apertura como ‘¿qué hay?’– en mis ejemplos: ‘quihubo’–) y las fórmulas psicosociales (que facilitan el desarrollo normal de la interacción social o proporcionan información sobre los sentimientos o sensaciones del emisor, por ejemplo ‘con mucho gusto’ –en los JP: ‘me siento bien *Agustín Lara*’ ‘a gusto’–) (Corpas, 1996: 170- 213) (Schellheimer, 2015: 31).

En suma, las fórmulas rutinarias han suscitado creciente interés en los últimos años; asimismo, ha destacado la gran heterogeneidad de este tipo de expresiones y la consiguiente dificultad de clasificarlas –problemática que comparte con los JP –, así como la vinculación a una determinada situación comunicativa que presentan las rutinas conversacionales y que parece deberse a un proceso de subjetivización que han experimentado (Bladas, 2016). Debido a sus particularidades, la pertenencia de estas unidades a la fraseología incluso se ha puesto en duda –justo este aspecto se defiende en este trabajo: la particularidad con la que operan los juegos de palabras, especialmente dentro del ámbito del ludismo y la expresividad, por lo que aunque coincidan con las UF en la esfera de las fórmulas rutinarias también es pertinente observarlos desde la subcategoría de las formulas psicosociales.

3.4.1.1. Formulas psicosociales

Dentro de la nomenclatura de las UF de Corpas (1996), las formulas rutinarias y las psicosociales comparten la expresividad con los juegos de palabras, aspecto que resulta fundamental dentro de las unidades que analizo.

Las fórmulas psicosociales desempeñan las funciones de expresar el estado mental y los sentimientos del hablante. Estas fórmulas se pueden subdividir mediante criterios de tipo semántico: fórmulas expresivas (¡no creas!, ¡nada de eso!), fórmulas comisivas (¡te vas a

enterar!), fórmulas directivas, fórmulas asertivas (¡no me digas!), fórmulas rituales (¡buenos días!), y fórmulas “miscelánea”. En todo caso, no debemos olvidar que estas estructuras muestran los sentimientos del emisor ante una situación y su carga semántica va a depender siempre de su uso en el contexto en el que se produzcan (Martín, 2017: 17).

Algunos ejemplos de los JP que podrían explicarse desde esta clasificación se pueden ejemplificar de la siguiente manera: formulas expresivas como “cámara” ‘sí’ ‘de acuerdo’, “clarines”, con sus variantes “clarines rines”, “clarín clarinete” ‘claro’ ‘sí’, “nel pastel” “Nelson” ‘no’; formulas comisivas “calmantes montes” ‘cálmate’, “ya valiste” ‘advertencia de violencia’ ‘fracasar’; formulas rutinarias de saludo “qué pasión”, “qué pacho”, ‘qué pedo’ ‘qué pasó’ ‘hola’, por mencionar algunos ejemplos. Pero, qué diferencia tienen estas últimas expresiones con los ejemplos de Corpas (1996); más adelante se explicará de manera más detallada la peculiaridad lúdica, fónica, semántica y pragmática de la que gozan dichos juegos que, además de expresar emoción, estados mentales e intención del hablante, contienen un juego lingüístico sonoro y de sentido que en este trabajo se estudia concretamente.

3.4.1.1.1. La expresividad de las UF y los JP en el habla

La relación entre las UF y los JP es la función expresiva e intensificadora en la lengua hablada. Existe un amplio acuerdo en que el empleo de estas unidades confiere expresividad y emocionalidad al enunciado. Antonio Briz (1998, 120-123) las menciona como recurso intensificador, y según Ana María Vígara Tauste (1992, 134) el empleo de la fórmula estereotipada –en este caso los JP – es “si no uno de los más frecuentes, seguramente sí el

procedimiento más sonoro y contundente por el que el hablante expresa su actitud⁹” (cf. también Schwitalla 2006, 178) (Schellheimer, 2015: 58).

Fleischer ([1982] 1997: 164-165) identifica cuatro fuentes de esta expresividad que una unidad fraseológica –o juego de palabras– puede transmitir: la idiomática, las propiedades fonético-rítmicas (como rimas y aliteraciones), la duplicación de sinónimos o antónimos, así como los elementos únicos y las anomalías sintácticas. Además, muchas expresiones fraseológicas contienen un elemento hiperbólico, que aumenta su valor expresivo (Gréciano 1988, 55). Según Baránov y Dobrovol’skij (2009: 43), las características expresivas relacionadas habitualmente con las expresiones idiomáticas son consecuencia de un proceso de reinterpretación al que estas se ven sometidas. Mediante esta operación, el significado recto de una combinación fija de palabras se entiende en sentido figurado, y este significado figurado está relacionado con el recto por medio de alguna relación o regla –es el caso de los juegos con procesos metafóricos y metonímicos que se explica en el siguiente capítulo de este trabajo– (Schellheimer, 2015: 58).

La característica principal que tienen tanto los juegos de palabras como las unidades fraseológicas es su valor pragmático. Están a la disposición del hablante para realizar actos comunicativos recurrentes o rutinas comunicativas sin necesidad de planificación; esto es, los JP ocurren regularmente en la inmediatez y espontaneidad comunicativa. Se utilizan para expresar sentimientos o creencias hacia el contenido de la conversación, o para dirigirse al

⁹ En el trabajo que se realizó previamente (Rojo, 2017) quedó pendiente el estudio de actitudes por parte de los hablantes respecto a estos juegos de palabras; sin embargo, en el apartado de frecuencia de uso (p.79) se pudo resaltar que los adultos de mediana edad fueron los que más utilizaron dichas expresiones en muchos ámbitos de su vida, por lo que estaban conscientes, seguros y eran solidarios ante el uso de esta variedad lingüística.

interlocutor, con el fin de obtener su atención, influenciarlo o para hacerle partícipe del discurso (Granger y Paquot, 2008: 42) (Schellheimer, 2015: 57).

Los juegos de palabras y las UF implican regularmente una fuerte expresividad, con lo cual los hablantes al hacer uso de ellos se mantienen emocionalmente implicados. Para los fines de los juegos de palabras, esta emoción está relacionada con la intención ilocutiva, hay algo que se quiere comunicar de manera muy determinada y para lograrlo se recurre a los JP. La intensificación puede definirse como “la manifestación verbal de un grado sumo o elevado, el cual puede referirse a algún elemento del contenido proposicional, a la veracidad de una proposición o a la intención ilocutiva” (Torrent, 2013: 399). El efecto intensificador de una locución – una UF o un JP – está relacionado con diferentes procedimientos retóricos, como la iteración, la metáfora o la lítotes (Torrent, 2013: 412-418) (Schellheimer, 2015: 57).

Gracias a su valor adicional, las unidades fraseológicas –y los juegos de palabras– pueden connotar significados secundarios, como actitudes, creencias y emociones (Kühn, 1985: 42-43; Corpas Pastor, 2003: 274). En particular, los fraseologismos referenciales que transmiten juicios evaluativos o actitudes afectivas, que exageran o intensifican la proposición o que aumentan la expresividad y plasticidad del enunciado se encuentran frecuentemente en el discurso conceptualmente oral (Stein 2007, 224). De esta manera, las unidades fraseológicas se utilizan en la lengua hablada principalmente para valorar, simplificar, exagerar, intensificar o disimular (Kühn 2004, 153), así como para expresar emocionalidad y afectividad, hablar de expectativas, esperanzas y deseos (Gréciano 2004, 163) –o en el caso de los juegos de palabras su uso nos remite a jugar con los sentidos de las palabras en la interacción oral, con el orden sintáctico, los elementos fónicos y los recursos

lingüísticos que proporciona la lengua y la cultura donde estos emergen– (Schellheimer, 2015: 59).

Corpas Pastor, por su parte, puntualiza que “aunque se dan connotaciones apreciativas, predominan las humorísticas e irónicas y, especialmente, las despectivas, las descorteses y las eufemísticas” (1996: 274) –aspecto que concuerda completamente con las connotaciones que poseen los juegos de palabras que se presentan en este trabajo, de ahí que sean llamadas unidades festivas, lúdicas, eufemísticas, irónicas y un sinfín de nombramientos que aquí sintetizo en JP–. Con todo, habría que recalcar que las expresiones idiomáticas no son exclusivas del lenguaje hablado, por supuesto los podemos encontrar en artículos periodísticos o en obras literarias, aunque de estar en estos espacios escritos tendrían una marca oral implícita (Schellheimer, 2015: 59-60).

III

PROPUESTA DE ANÁLISIS DE LOS JP EN EL ESPAÑOL DE MÉXICO

Los JP se sirven de variados recursos lingüísticos para producir un efecto lúdico, y, por lo tanto, existen regularidades o conjunto de reglas en los niveles lingüísticos fonético, léxico, semántico y pragmático para lograr dichos efectos. Uno de los objetivos particulares en esta investigación es analizar algunos ejemplos del corpus en grupos de JP correspondientes a procesos lingüísticos regulares. Para ello se presenta una clasificación con los JP más representativos considerando los patrones formales, entendidos por su organización estructural interna, y los patrones conceptuales, como aquellos aspectos que se enfocan en la semántica y pragmática de las unidades de análisis. Los niveles considerados en dicha taxonomía son el fonético y léxico, por un lado, y el semántico y el pragmático, por otro.

De igual manera, se describirán los recursos semánticos y pragmáticos de los grupos identificados, esto es, se indicará el uso y sentido que tienen estos juegos en el discurso donde se enuncian; dichos juegos y sus participantes tienen una correlación social y cultural muy importante sin la cual no podría comprenderse este fenómeno lingüístico; por ejemplo, en la expresión “no tengo *feria*”, que alude a no tener dinero, intervienen tanto efectos lúdicos y estilístico como el uso de la lengua. El DEM registra este mismo ejemplo de la siguiente manera: “me volaron toda mi *feria*”, “tuve que darle una *feria* para que me ayudara” (coloquial). En estas dos situaciones específicas de comunicación se aprecia, en primer término, el juego con el vocablo “*feria*”, en el que aparentemente se relata una situación de robo, en el primer caso, o una circunstancia posiblemente ilícita como un soborno, en el segundo. En “es bien *lengua*”, el juego de metonimia con la parte física “*lengua*” se relaciona a una entidad humana con el hecho de ser chismosa, poco confiable, habladora. El DEM

proporciona las siguientes frases: “no le creímos nada, si siempre ha sido muy *lengua* larga”, “no le vayas a contar de nosotros, que tiene la *lengua* muy floja”. Estos juegos de palabras se usan en el habla coloquial con efectos lúdicos pero siguen patrones lingüísticos que se explican tanto con fundamentos formales como conceptuales. Desde el punto de vista del uso, el registro de esas estructuras –identificadas en este trabajo como juegos de palabras de la variedad lingüística del español mexicano– aporta información acerca de quienes lo usan, la comunidad de habla a la que pertenecen, la situación e intención comunicativa en que estas se emiten dentro de una conversación informal o espontánea.

1. JUEGOS DE PALABRAS BASADOS EN PATRONES FORMALES

Los recursos más utilizados que he registrado en el corpus (Rojo, 2017) fueron en el nivel fónico y léxico: rima, semejanza fónica, homofonía, sustitución léxica, adición de palabras; en el semántico y pragmático: metáforas y metonimias. De esta manera, la mayoría de los JP del estudio son esencialmente motivados por patrones en el nivel fónico y léxico, por ejemplo, los relativos al encadenamiento en eco por semejanza fónica u homofonía: *leve la nieve* ‘leve’, *Iguanas ranas* ‘igual’, *¿Qué ondita con el pandita?* ‘qué onda’ ‘hola’, *¿Listo Calixto?* ‘¿listo?’, en los que la rima interna de estos juegos se caracteriza por repetir los sonidos o las sílabas rimantes de algunas de las palabras que los conforman (Franco, 2020). Otros juegos creados por la semejanza fónica con la raíz de la forma base son: ‘**qué onda**’> *qué hongo*, *qué pasó*> *qué pasión*, *qué pacho*¹⁰, que a su vez derivan otros juegos con adición

¹⁰ Lope Blanch (1980b) reconoce un esquema en el nivel morfosintáctico que consiste en el alargamiento de una palabra o lexema base mediante la adición de sufijos con un efecto expansivo o de alargamiento del vocablo. Ejemplo: **quintos**> **quintoniles**, “sólo me dieron dos *quintoniles* de mi pago”; **caro**> **cariñoso**, “ese reloj está bien *cariñoso*”; **orégano**> **oro** “mis pulseras son de *orégano*”. Como ya se mencionó, los juegos de palabras son susceptibles de analizarse con más de un recurso lingüístico; sin embargo, me parece que la motivación constitutiva de estos ejemplos sigue siendo a través del recurso fónico.

de elementos léxicos como *qué Pachuca por Toluca* con el mismo sentido. De esta manera, hay JP que se forman por alargamiento o recurso amplificador (Lope Blanch, 1980b; Rodríguez Herrera, 1967) y otros juegos de palabras que resultan conceptualmente más complejos. Este pudiera ser un punto de partida para delinear una taxonomía cuyos parámetros formal y conceptual dominen otros más específicos como se muestra adelante.

A continuación se presenta la clasificación de los juegos de palabras correspondiente a los patrones lingüísticos de constitución formal –sólo se presenta una muestra de ella, el modelo completo se encontrará en el Apéndice 1–.

Tabla 4

Descripción de patrones lingüísticos formales en los *juegos de palabras*

| Patrones de constitución formal en los niveles fonético y léxico | Input Forma base | Output Juego de palabra | Ejemplo de lengua |
|---|-------------------------|--------------------------------|--|
| Encadenamiento en eco por semejanza fónica u homofonía | Leve | Leve la nieve | –¿Cómo estuvo el examen? – <i>Leve la nieve</i> |
| | De tocho ‘de todo’ | De tocho morocho | –¿Qué vas a comprar? – <i>De tocho morocho</i> |
| | Iguanas ‘igual’ | Iguanas ranas | –Yo prefiero irme más tarde y ¿tú? – <i>Iguanas ranas</i> |
| | Clarines ‘claro’ | Clarines rines | –¿Quieres pizza? – <i>Clarines rines</i> |
| | De volón ‘de prisa’ | De volón pin pon | –llegaremos <i>de volón pin pon</i> a la casa |
| | Calmantas ‘cálmate’ | Calmantas montes | –¡ <i>Calmantas montes!</i> , todo saldrá bien. |

| | | | |
|--|---|-------------------------------|--|
| Semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) con relación semántica | Agüelita (Eufemismo de ‘a huevo’, ‘sí’) | Agüelita soy tu nieto | –¿Vas a ir con nosotros? – <i>Agüelita soy tu nieto</i> |
| | Con qué ojos ‘¿con qué?’ | Con qué ojos mi divino tuerto | –¿Tú pagas la comida? – <i>Con qué ojos mi divino tuerto</i> |
| | Qué milanesas ‘qué milagro’ | Qué milanesas que no bisteces | – <i>Qué milanesas que no bisteces, hace mucho que no te veía</i> |
| | Algodón ‘algo’ | Algodón de azúcar | –¿Eres bueno para las matemáticas? – <i>Algodón de azúcar</i> |
| | Camarón ‘¿cámara!’ ‘sí’, ‘de acuerdo’ | Camarón con pulpo | –¿Nos vamos juntos a la fiesta? – <i>Camarón con pulpo</i> |
| Semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) sin relación semántica | Agüelita (Eufemismo de ‘a huevo’, ‘sí’) | Agüelita de Batman | —¿Quieres una cerveza? – <i>Agüelita de Batman</i> |
| | Que Martin ‘quemar’ ‘fumar mariguana’ | Que Martín nos pague | –Ya fuimos a que <i>Martín nos pague</i> |
| | Que Martita ‘quemar’ ‘fumar mariguana’ | Que Martita me dé un beso | –Voy a <i>que Martita me dé un beso</i> , necesito relajarme un poco |
| | Con Toño ‘con todo’ | Con Toño y Martha | –¿Cómo van tus tacos? – <i>Con Toño y Martha</i> |

| | | | |
|--|--|----------------------|--|
| Sustitución léxica por semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base | En barandales 'Embarazada' | Andar barandales en | –Supiste que la vecina <i>anda en barandales</i> |
| | En Cortina 'en corto', 'rápido' | En cortina | –Ahorita hago el trabajo <i>en cortina</i> , no se preocupe |
| | Frijol 'frío' | Hace frijol | – <i>Hace frijol</i> aquí en el monte |
| | Sabritas 'sabes' | Tú sí te la Sabritas | –¿Qué tal quedó la compostura del carro? –Bien, <i>tú sí te la Sabritas</i> |
| | Ya estufas 'ya está' 'sí' | Ya estufas | –¿Quedó bien la bicicleta que te traje? – <i>ya estufas</i> |
| | Tambor 'también' | tambor | –Me gustaría tener un carro –Yo <i>tambor</i> |

En la descripción de patrones basados en la forma lingüística, que radican en el nivel fonético y léxico de la tabla 4, se registraron cuatro patrones de composición lingüística: 1) *encadenamiento en eco por semejanza fónica u homofonía*, 2) *semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) con relación semántica*, 3) *semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) sin relación semántica* y 4) *sustitución léxica por semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base*.

En el patrón de encadenamiento en eco se pueden encontrar, entre otros juegos de palabras, “leve la nieve” y “de **tocho morocho**”, en el que el juego radica principalmente en la semejanza fónica o homofonía con el vocablo siguiente, lo cual resulta en el encadenamiento en eco de la estructura; esto es, se cuenta con una palabra base y en la

siguiente se conservará la rima de la principal, puede incluir una sílaba “de vo.lón pin.pon” o dos “i.gua.nas ra.nas”.

En el caso de los juegos por semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) con relación semántica, la similitud fónica se da con la raíz de la forma base, con ella se construye una nueva palabra que mantiene la misma forma sonora de la raíz; por ejemplo, en “**a.güe.li.ta** soy tu nieto” se mantiene la sonoridad de las primeras dos sílabas de la expresión “**a. hue.vo**” ‘sí’.

En los JP por semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) sin relación semántica, sucede el mismo caso que en la composición anterior sólo que el juego resultante no guarda relación semántica entre sus elementos léxicos, como es el caso de la misma unidad eufemística “a huevo” ‘sí’, pero en este parámetro los ejemplos que se tienen son “**a.güe.li.ta** de Batman”, “**a.güe.li.ta** mi café” u otras formas que se crean de forma espontánea.

Finalmente, las unidades lingüísticas compuestas únicamente por una sustitución léxica procedentes de semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base registran los siguientes ejemplos ‘embarazada’ → “en barandales”, ‘frío’ → “frijol”, ‘ya estás’ → “ya estufas”, ‘también’ → “tambor”, entre otros (ver Apéndice 1).

2. JUEGOS DE PALABRAS BASADOS EN PATRONES CONCEPTUALES

Tanto la metáfora conceptual como la metonimia conceptual se pueden considerar como la proyección conceptual entre el dominio origen y el dominio meta (Zhou, 2018: 15). En cada cultura existen metáforas o metonimias conceptuales peculiares, ello gracias a la idiosincrasia de cada región geográfica y también a las propiedades de la propia lengua, en este caso el español. En la variedad mexicana se tiene diferentes metáforas y metonimias que se han

aprendido a lo largo de los años, con las cuales crecemos y que forman parte de nuestro vocabulario. No obstante, hay otras que son creadas, como es el caso de los juegos de palabras, con base en la experiencia que adquirimos en el medio donde crecemos.

Adelante se expone la clasificación de los JP correspondientes a patrones conceptuales –de igual manera solo se presentan algunos juegos representativos, los demás se pueden ver en el Apéndice 1–.

Tabla 5

Descripción de patrones lingüísticos conceptuales en los *juegos de palabras*

| Patrones de formación conceptual en el nivel semántico | Input Forma base | Output Juego de palabra | Ejemplo de lengua |
|---|--|--------------------------------|--|
| <i>Metonimias</i> | Luz 'dinero' | Una luz | –Préstame <i>una luz</i> , luego te pago |
| | La tira 'la policía' | La tira | – <i>Ahí viene la tira</i> , guarda las cervezas |
| | una mano 'cinco pesos' | Una manita | –Préstame <i>una manita</i> para un cigarrito |
| | Uña 'ladrón' | Ser uña | –No confíes en ese chavo, <i>es bien uña</i> |
| | Lengua 'chismoso' 'mentiroso' 'exagerado' | Ser lengua | – <i>Eres bien lengua</i> , ya no te voy a contar nada |
| <i>Metáforas</i> | Cohete 'pistola' | Traer cohete | –Con cuidado porque esos chavos <i>traen cohete</i> |
| | Cerdos 'policías' | Ahí vienen los cerdos | –¡Cuidado!, <i>ahí vienen los cerdos</i> |
| | Sacalepuntas 'ofensivo' | andar sacalepuntas | –Javier <i>vino bien sacalepuntas</i> porque no le hemos pagado |
| | Farol 'presumido' 'charlatán' | Ser farol | –Hay mucho <i>farol</i> en esta colonia, presumen lo que no tienen |
| | Panquecito 'embarazada' | Estar panquecito | –Mi prima otra vez <i>está panquecito</i> |

Respecto a los patrones de formación conceptual en el nivel semántico, en los que el juego lingüístico radica en el significado, se presenta una descripción en prosa sobre los procesos semánticos y pragmáticos de los que se apoyan las expresiones de análisis. A continuación se muestran algunos ejemplos que utilizan el recurso metafórico y metonímico para su composición.

2.1. Juegos de palabras metafóricos

La construcción metafórica implica un procedimiento lingüístico que identifica dos términos o expresiones entre los cuales se establece alguna relación de semejanza. Uno de los conceptos se entiende de manera literal y el otro se usa en sentido figurado. La metáfora no solamente organiza o reorganiza la realidad en la que nos situamos, sino que es capaz de crearla y recrearla a partir de las conexiones que se establecen entre los elementos que la constituyen (Fajardo, 2006).

De acuerdo con Lakoff (1993) la metáfora se comporta como una propiedad de nuestro sistema conceptual y no como una característica de la lengua. De ahí que la utilización de la metáfora exija que quien la utiliza ubique, determine el contexto situacional en el que ésta va a ser empleada a fin de lograr el efecto comunicativo que se pretende. Es decir, el empleo apropiado de una metáfora no es cuestión de haberse apropiado de la competencia lingüística de una lengua particular, sino de poseer la competencia comunicativa que hace posible su utilización. El poder psicológico de la metáfora nos permite ‘visualizar’ las imágenes, las creencias y los sentimientos que hacen parte del sistema cognitivo de otro; no son sólo juegos de palabras o figuras que se construyen a través de las palabras, sino que siempre apuntan más allá.

Fajardo (2006: 50)

Lakoff y Johnson (1980) demostraron que el lenguaje figurado alcanzado mediante estos procesos cognitivos no es meramente un recurso retórico, sino que constituye todo un sistema de pensamiento y de construcción de significados mediante la relación o el mapeo de dominios. El lenguaje figurado –especialmente el metafórico– se encuentra en la base de la cosmovisión humana e influye en muchos aspectos de la vida cotidiana, como la religión, la filosofía, la sanidad, el derecho, las matemáticas o la política (Lakoff, 1991, 2003, 2013; Lakoff y Wehling, 2012; Romo, 2016: 180).

Adelante se presentan los juegos de palabras que recurren a procesos metafóricos de la lengua para su conformación.

Ahí viene los *cerdos* ‘policías’

La asociación semántica de los policías con los cerdos es una propiedad atribuida ((Lakoff, 1993), la cual adquiere su significado por medio de la relación que se hace de las personas que ejercen dicho oficio con ser groseras, sucias y ruines (DRAE). Así, conceptualizamos, al menos en la experiencia cotidiana, al agente policial con un animal que en su naturaleza no posee más que la cualidad quizá de suciedad, delimitado por el espacio en el que sus cuidadores generalmente los tienen: un corral con lodo. Ello quiere decir que dicha característica negativa se perfila en relación con los cerdos y que la asociación semántica que se da entre estos dos entes animados es la inmundicia compartida, ya sea por su aspecto físico o moral, entre otros defectos con los que son categorizados los policías en muchas sociedades, lo cual es parte de la correlación que se da entre el efecto lúdico y la descalificación moral y ética que se suele en la cultura y sociedad mexicana a un policía.

Desde la pragmática esta expresión, al igual que “ahí viene *la tira/chota* (DEM)”, se da en un contexto en el que se pone en aviso a alguien de que se acercan los policías; es decir, funciona como una alerta para prevenir una sanción legal. Además, uno de los rastros de los que se tiene registro y que pudieron dar difusión y popularidad al término referido fue el dibujo titulado “It’s all the same”, en el que se aprecia a un cerdo erguido con traje de policía, de guardia nacional y de marino, realizado por el artista gráfico Emory Douglas en los años sesentas como protesta por la brutalidad policial hacia la población afrodescendiente en Estados Unidos de Norteamérica.

Vino bien *sacalepuntas* ‘ofensivo’

Esta metáfora asocia la imagen de un lápiz recién afilado con el sacapuntas con una característica humana. Ello se desprende de la idea de que el lápiz ha quedado “picudo”. La metáfora de picudo evoca un marco cognitivo de alguien que es afrentoso, insultante, prepotente o agresivo, pero también describe a alguien que es listo, inteligente, sagaz, astuto o apto para llevar a cabo algo; por lo tanto, hace alusión a sus dotes de manera (casi) prepotente ante alguna situación particular. Dicha metáfora también está enmarcada culturalmente, ya que su significado cobra relevancia en el discurso gracias al conocimiento de la expresión y de cómo se utiliza en contexto. Por ejemplo, dos situaciones de habla real serían las siguientes: “ese chavo andaba muy *sacalepuntas* y por eso lo corrieron a golpes del lugar”, “este examen lo apruebo incluso sin estudiar. –¿Apoco sí muy *sacalepuntas*? – Claro, la clase está bien fácil”.

Es *farol* ‘presumido y charlatán’

Juego lingüístico utilizado en México para señalar a una persona que es presuntuosa, mentirosa y alardea sobre cuestiones que no puede cumplir o que no le pertenecen; hace referencia a un sujeto que se da importancia y gusta de figurar –también se puede usar la forma en aumentativo “farolón” para designar lo mismo– (García, 1899). En esta expresión se perfila el atributo físico del farol de alumbrar e irradiar hacia la cualidad que una persona puede tener para hacerse brillante dentro de un contexto específico. También se tiene registro del uso verbal “farolear” con el sentido de ‘presumir’ (DEM), por ejemplo: “mi primo siempre anda *faroleando* con los carros de sus padres” o “mi primo anda de *farol* con sus compañeras de clase”.

2.2. Juegos de palabras metonímicos

La metonimia es una de las características básicas de la cognición humana, por lo que sus propiedades conceptuales no difieren de las que asignamos al recurso retórico que usamos frecuentemente. De hecho, según Lakoff, es extremadamente común que los interlocutores tomen algún rasgo fácil de percibir y entender de cualquier objeto y lo utilicen para caracterizar todo el fenómeno (Romo :177).

Según la definición de Lázaro Carreter (2008: 275), la metonimia “consiste en designar una cosa con el nombre de otra, que está con ella en una de las relaciones siguientes: a) causa a efecto; b) continente a contenido; c) lugar de procedencia a cosa que de allí procede; d) materia a objeto; e) signo a cosa significada; f) abstracto a concreto, genérico a específico”. Lingüísticamente, dentro de la metonimia, la relación externa, referencial y

contextual es la contigüidad; mientras que, en la metáfora, la relación interna y sémica es la similitud (Zhou, 2018: 60).

A continuación se presenta los juegos de palabras que recurren a procesos metonímicos de la lengua en su formación.

Una *manita* ‘cinco pesos’

En esta expresión se utiliza la proximidad parte-todo que tiene la cantidad de dedos de una mano con la cifra cinco, así si se produce un enunciado como “préstame una *manita*” se entiende que necesita 5 pesos, 50 pesos o quizá una cantidad derivada de cinco.

Ser *uña* ‘ladrón’

La metonimia se desprende de la proximidad conceptual gradual que se da de una parte del cuerpo, la uña, hacia una parte mayor, la mano, para atribuir la acción de robar a tomar algo con la mano o manos. El DEM proporciona el siguiente ejemplo: “tener largas las *uñas* o las *uñas* largas” (coloquial) está asociado a una persona con inclinación al robo.

Es bien *lengua* ‘chismoso’

En el juego lingüístico la metonimia se deriva de una parte del cuerpo, la lengua, hacia una entidad humana a la que se le atribuye, en este caso, ser una persona habladora, chismosa, poco confiable. El DEM proporciona el siguiente ejemplo de uso: “no le creímos nada, si siempre ha sido muy *lengua* larga”, refiriéndose a un individuo que comúnmente es falso o mentiroso.

Una *monja* ‘doscientos pesos’

El domino conceptual dentro del cual opera este juego de palabras está asociado al billete mexicano de 200 pesos, el cual tiene la imagen de Sor Juana Inés de la Cruz, quien fue una monja y poeta del siglo XVII. De esta manera, se perfila la característica del habito religioso de esta mujer para aludir al billete en circulación con esta cifra monetaria. Así, si en contexto de habla escuchamos el juego lingüístico: “préstame una *monja*”, por medio del recurso de metonimia podemos comprender su referencia semántica.

Este juego podría variar con el paso del tiempo si el billete o moneda renovara la imagen o el personaje histórico al que hace referencia este juego conceptual; se podría obtener nuevos registros como por ejemplo: “préstame *un Hidalgo*”, “préstame *un Zapata*” –u otra persona famosa de la historia mexicana–. El recurso metonímico de los JP es inagotable, y aunque la forma lingüística varíe, como ocurre en las menciones anteriores, se pueden formar muchas otras con la misma alusión monetaria.

Los juegos de palabras con recursos metafóricos y metonímicos estructuran nuestras acciones y nuestros pensamientos. Funcionan como una herramienta lingüística prolífica y viva en el sentido más fundamental: vivimos mediante metáforas y metonimias, por lo que no resulta extraño que los JP hagan uso de dicha herramienta para su creación.

Estos recursos de la lengua en uso surgen con la intención de establecer semejanzas para destacar e intensificar propiedades, atributos físicos y enfatizar la valoración positiva o negativa. Lo mismo ocurre al evocar estados, acontecimientos, procesos y acciones, entidades, objetos, físicos y abstractos, a sus propiedades. Por ello, optar por la metáfora y la metonimia en los juegos de palabras es hacerlo por un juego de imágenes y de conceptos y,

mediante sutilezas e ironías, enfatizar significados y dar mayor colorido a la comunicación (Rosa, 2010).

IV

ASPECTOS PRAGMÁTICOS DE LOS JUEGOS DE PALABRAS DENTRO DE LA CULTURA MEXICANA

La variante mexicana del español suele estar llena de juegos lingüísticos como refranes, paremias, metáforas, alburas, chistes y los juegos de palabras, que es la razón de este estudio. Quizá parte de la cultura mexicana, de espontaneidad, derivado de la edad juvenil, la capacidad de improvisación creativa, la influencia de comediantes y actores mexicanos, entre otros factores que podrían estudiarse desde otras disciplinas, dota a los juegos lingüísticos de este carácter lúdico presente en la oralidad pero también en la escritura de México.

1. ÁMBITO PRAGMÁTICO

Actualmente, gran parte de los estudios de las UF y los JP abordan preguntas relacionadas con su uso en situaciones comunicativas determinadas. Muchas unidades fraseológicas y los juegos de palabras de una lengua hacen referencia a hechos culturales de una comunidad lingüística, reflejando el entorno, las costumbres y las manifestaciones de la práctica social de esta comunidad. De esta forma, existe un vínculo explícito entre el significado literal de una expresión idiomática y algún aspecto de la realidad vital del hablante. Así, se podría hablar de los muchos JP referidos al dinero o a no tenerlo: “saca *la marmaja*”, “no tengo *feria* para salir”, “préstame *un ciego/un diente/una monja*”, “*con queso* las quesadillas”, entre otros que hablarían de la situación y el impacto que el dinero tiene la sociedad mexicana. Diferentes ámbitos de una cultura pueden servir como base de motivación y así intervenir en la formación de juegos de palabras.

Estos ámbitos como origen de una estructura conceptual se denominan dominios fuente (Lakoff, 1987: 276) e incluyen el medio ambiente y la vida cotidiana, instituciones y tradiciones, deportes, costumbres y creencias, entre otros (Sabban, 2007b: 592-595). Debido a este valor adicional transmitido por un juego de palabras o una expresión idiomática, la fraseología se ha considerado tradicionalmente como lo más idiosincrásico de una lengua dada, y, en consecuencia, difícil, si no imposible de traducir: la visión del mundo plasmada en un juego lingüístico solo podría reproducirse de forma metalingüística en la lengua de llegada (Schellheimer, 2015: 44), de ahí la dificultad que implicaría la traducción de un JP para alguien que esté aprendiendo el español como segunda lengua, ya que de ellos se desprenden múltiples connotaciones y funciones pragmático-textuales, que se dan dentro del contexto determinado de una comunidad, sociedad, grupo o cultura. Así, los JP insertos dentro de la cultura mexicana dan cuenta tanto de aspectos de la cotidianidad como de las formas y tradiciones que circundan a sus hablantes.

2. ÁMBITO DIATÓPICO

En cuanto a la peculiaridad diatópica o dialectal del español mexicano, Luis Fernando Lara sostiene, en su estudio sobre *La cultura oral mexicana: una aproximación lexicológica* (1996), que hay una unidad lingüística nacional que se manifiesta en la lengua hablada (p. 465).

Parece que hay al menos cuatro aspectos del español mexicano hablado en los que se puede encontrar manifestaciones de una verdadera cultura oral: en una dimensión realmente pragmática la manifestación de la cortesía y el juego dialógico conocido como albur [que es otro tipo de juego lingüístico de doble sentido] en una dimensión que se puede manejar en términos más tradicionalmente lingüísticos, el juego con la morfología de las palabras y cierto vocabulario usual, general en el país y apreciado como verdadero componente de una

identidad lingüística mexicana... el vocabulario coloquial y popular hablado en México es el único aspecto que los hablantes reconocen como característico suyo y de ahí el aprecio que muestran por él.

(Lara, 1996: 466)

Respecto al léxico, Lara refiere a los juegos lingüístico que Lope Blanch (1980 a y b) ha estudiado –y que en este trabajo ya se han hecho referencia–, en los que señala que aunque dicho tipo de juegos no son privativos del español ni de la lengua española, no impide considerarlos como una manifestación cultural del habla mexicana, bien porque sus técnicas forman parte de la educación informal tanto porque sus resultado son apreciados por el resto de los interlocutores en casi cualquier situación –ya había mencionado que aunque para algunos hablantes resulte opaco o se trate de un juego creado en el instante será fácil reconocer el sentido gracias al contexto y al reconocimiento del mecanismo lúdico de un juego fónico, metafórico o metonímico; esto es, el hablante puede reconocer que se trata de un juego de palabras. “Estos juegos ocurren constantemente en la lengua hablada popular; y si bien hay formaciones que son creaciones espontáneas, es evidente que llegan a constituir un repertorio compartido por muchos, [...] que se reconocen en y por el contexto amplio de la elocución. En esos términos, sin duda caracterizan la cultura oral mexicana, aunque no aparezcan documentados en los diccionarios generales” (Lara, 1996: 468). Luis Fernando Lara (1996: 468) recalca que en el español mexicano “parece haber un verdadero regusto de la lengua oral” por estas expresiones, las cuales están registradas mayoritariamente de la lengua hablada, coloquial o popular en corpus como el del español mexicano contemporáneo (CEMC) o el Diccionario del Español de México (DEM), entre otros citados en este trabajo.

3. REGISTROS DE LOS JP EN FUENTES ESCRITAS

A continuación se muestra la Tabla 6 que registran las apariciones documentadas de los juegos lingüísticos del estudio de referencia en fuentes lexicográficas de reconocimiento académico: El Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) El Diccionario del Español de México (DEM) y El Diccionario breve de mexicanismos de Guido Gómez de Silva (DBM), así como de otra que, a pesar de no tener un método lexicográfico riguroso, puede ser un fundamento valioso en la documentación de corpus orales: el Diccionario latinoamericano AsiHablamos.com (en línea) –aunado a esto se registra la aparición de estos juegos en los corpus académicos que han estudiado el mismo de interés (Boyer, 2013; Sánchez, 2014)–. De igual manera, sólo es una pequeña muestra de los ejemplos distintivos que presentan más apariciones en los documentos señalados, la tabla completa se puede apreciar en el Apéndice 2.

TABLA 6

REGISTROS DE LOS JP EN FUENTES ESCRITAS

| Juegos de palabras | Documentado en | Glosa |
|-----------------------------|--|-----------------------------|
| 1. <i>Aguado chavo</i> | Diccionario latinoamericano DEM (popular, ‘¡aguas!’) Boyer, 2013 (‘aguado’) Sánchez, 2014 | ¡Cuidado! ¡Precaución! |
| 2. <i>Ahí nos vidrios</i> | DBM (loc. fest.) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Ahí nos vemos |
| 3. <i>Algodón de azúcar</i> | DEM (popular, ‘algodón’) Boyer, 2013 | Algo |
| 4. <i>Dame champú</i> | Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DEM (‘chance’, popular) | Oportunidad, posibilidad |
| 5. <i>De a solapa</i> | DEM (caló) Sánchez, 2014 | Solo |
| 6. <i>De tocho morocho</i> | DEM Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | De todo |
| 7. <i>Es pa Miguelito</i> | Boyer, 2013 (‘pa’ Miguel’ ‘pa’ miguelín’) DBM (‘Miguel’) Sánchez, 2014 | Para mí |
| 8. <i>Leve la nieve</i> | DEM (‘leve’, popular) Boyer, 2013 (‘leve levis’) | leve |
| 9. <i>Nel pastel</i> | Sánchez, 2014 DEM (popular) DBM Boyer, 2013 | No |

| | | |
|---|--|--|
| <i>10. No tengo billullo</i> | DRAE (festivo, coloquial) Sánchez, 2014 | Dinero en billetes |
| <i>11. Qué Pedro, Pablo?</i> | Boyer, 2013 DEM Sánchez, 2014 | Eufemismo de '¿qué pedo?' 'Qué pasó', 'hola' |
| <i>12. Se dio color</i> | DEM (popular) Sánchez, 2014 | Darse cuenta |
| <i>13. Simón</i> | DEM (popular) Boyer, 2013 ('Simón Ramón', 'Simón Bolívar', 'Simonetes') DBM Sánchez, 2014 | Sí |
| <i>14. Te lo doy al ratón vaquero</i> | Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Al rato |
| <i>15. Vamos a que Martín nos pague</i> | Sánchez, 2014 DEM (popular) | Quemar, fumar marihuana |
| <i>16. Ya estufas</i> | Boyer, 2013 DEM ('ya vas', 'ya estuvo', 'ya estás', popular) | Sí, de acuerdo |
| <i>17. Qué Pachuca por Toluca</i> | Boyer, 2013 ('¿qué pachó?') | ¿Qué pasó?, ¡hola! |
| <i>18. Calmantes montes</i> | DBM Boyer, 2013 | ¡Cálmate!, ¡no seas impaciente! |
| <i>19. Clarines rines</i> | Boyer, 2013 ('claro clarinetes') DBM ('clarín', 'clarines', loc. adv. fest.) | ¡Claro!, sí, seguro |
| <i>20. Qué pasión</i> | Boyer, 2013 DBM (loc. fest.) | ¿Qué pasó? |
| <i>21. Qué hongo</i> | Boyer, 2013 DEM ('qué onda') DBM ('qué onda') | ¿Qué pasa?, hola |

| | | |
|---|---|------------------|
| 22. <i>De volón pin pon</i> | DEM ('de volada') DBM ('de volada') | De prisa, rápido |
| 23. <i>Ya estás peinado para pa' tras</i> | DEM ('ya estás', popular) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DBM ('ya estás') | Sí, de acuerdo |
| 24. <i>Es mi cuaderno</i> | DEM (popular) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DBM ('cuate') | Cuate, amigo |

CONCLUSIONES

A pesar de la dificultad que implicaba hacer un estudio descriptivo que no tenía sustentos teóricos de los cuales se pudiera partir, el ejercicio de este proyecto resulta importante, pues, pocos estudios eran los que trataban el fenómeno de los juegos de palabras. De tal forma en este trabajo se trato de dar sustento teórico a los denominados juegos de palabras con los estudios fraseológicos. De ahí que fuera pertinente trabajar con las clasificaciones propuestas por Corpas Pastor (1996) respecto a las unidades fraseológicas, con las que puede constatar muchas similitudes con los juegos de palabras. Por ello mi interés en hacer una comparación entre ambas unidades, pues con regularidad al hablar de fraseologismo, además de las locuciones, paremias y fenómenos propios de la rama, se incluían a la frases hechas, giros lingüísticos, frases idiomáticas y juegos lingüísticos en general; no obstante, no quedaba claro por qué en algunos trabajos se les denominada de una forma y en otros de otra indistintamente. Así, la estructuración de las UF del trabajo de Corpas (1996) dio luz para estudiar de manera particular a los juegos de palabras.

Ahora bien, en cuanto a los patrones lingüísticos descritos en este trabajo, se encontró que la mayoría de ellos respondía a patrones que se encontraban en los niveles léxico-fonético y semántico-pragmático, por lo que una vez identificados los niveles de lengua recurrentes en la formación de los JP se trabajo con dos grandes grupos: los patrones formales y los conceptuales. Naturalmente, no fue una descripción exhaustiva de todos los juegos del corpus, puesto que no era la intención del proyecto –no obstante, podría retomarse en algún estudio que trate, por ejemplo, de los JP y sus variantes como en ‘se dio cuenta’: “ se dio color”, “se dio tinta”; otros que hacen referencia al dinero: “feria”, “billullo”, “luz”, “lana”;

los que tienen una infinidad de creaciones posibles siempre y cuando se mantenga la base léxica que indica el sentido del juego como: “*quemarle las patas al diablo*”, a *que Martín nos pague*”, “ a *que Martita me de un beso*”–.

El análisis pragmático que se dio en los ejemplos del trabajo fue fundamental para entender que en los estudios en los que se observe a los juegos de palabras, como fenómeno del habla oral, se debe recurrir a dicho acercamiento con el fin tanto de poner claridad como de informar el contexto de uso en el que estas unidades emergen y se transmiten. Además, todos estos enfoques sirven para diferenciar a los JP de otras unidades que son consideradas de hablas coloquiales, informales, no estándar; pues, si bien los juegos de palabras comparten dichas marcas, poseen una carga lúdica, emotiva, expresiva y una intención ilocutiva muy evidente que los agrupa dentro de una clasificación diferenciada –que es lo que este trabajo intentó demostrar–.

Asimismo, la relevancia de situar a los juegos de palabras dentro de la variante mexicana del español fue de suma importancia, pues estos juegos, además de todas las características lingüísticas, expresivas, de intencionalidad que ya se mencionó, forman parte del bagaje cultural de una comunidad lingüística, el cual si bien no es inmutable comparte actitudes, creencias y tradiciones –en este estudio tratadas de manera general– propios de esta habla. Así, puede resultar de interés observar en algunos JP la alusión a un personaje de fama histórica “me siento bien Agustín Lara”, la referencia de alguna canción popular “de volón pin pon”, los topónimos reconocidos en esta área geográfica “qué Pachuca por Toluca” o, incluso, la realidad social de algunos grupos en México y que señalan los conflictos que se tiene con las autoridades o los actos ilícitos de su entorno: “ahí vienen los puercos”, “tírame una esquina”, “calle dos y avenida del silencio”, “córreme el tren”, entre otros que

hablan de la realidad y el entorno donde se enuncian estas formas lingüísticas. Empero, no se puede afirmar que los juegos de palabras sea un fenómeno del habla mexicana, pues la tradición de composición métrica y de rima proviene de mucho tiempo atrás; por tanto, los juegos lingüísticos de usos orales, literarios y en otras manifestaciones no son privativos de la variedad de México.

Finalmente, me pareció importante hacer una tabla con los registros escritos de los JP, ya que hoy en día existen muchos acervos que recogen dichas voces y que son la base de trabajos diacrónicos, pero también para la creación de futuros corpus que registren el habla de una variedad, como es el caso del DEM, DBM, entre otros que se interesan en el tema. Muchos de estos juegos, incluyendo los que se registraron en el corpus de estudio y los documentados en acervos de estudios especializados pueden estudiarse históricamente; muchos de ellos tienen su origen en las lenguas como el romaní o el latín y que dan origen a voces que procedentes del caló –variedad del romaní que hablan los gitanos de España, Francia y Portugal (DRAE)– como por ejemplo: “bajita *la baisa*” que se refiere a ‘bajita *la mano*’ ‘con disimulo’ (DEM) o en: “a ver si no van de *chivatones*” que señala a ‘alguien que delata, giba, fastidiar, molesta o engaña’ (DRAE)’– y de los cuales debe haber estudios que traten la migración gitana a México en el siglo XX y la manera en que estas voces se dispersaron, entre otros medios, a través de los oficios de los comerciantes, de los espectáculos circenses, el cine, teatro o a través de los comediantes–.

En suma, los estudios de juegos de palabras ayudan a dilucidar este fenómeno, predominantemente, de la lengua oral, que aunque no goza de sustentos teóricos de especialidad, ha tenido la atención de diversos investigadores y estudiosos de la materia. Con ello, se reconoce la importancia de continuar observando estas estructuras lingüísticas en la

variedad mexicana, así como también de incluir los aspectos pragmáticos que detallan, entre otras peculiaridades, las correspondencias sociales sin las cuales podría comprenderse dicho fenómeno del lenguaje.

REFERENCIAS

- Alonso Calvo, R. (2009). Lexicalización y colocaciones: una introducción a su estudio diacrónico. *Onomázein*, n. 19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3001515>
- Boyer, J. (2013). Forma y función de los juegos fónicos en el habla juvenil de Puebla (México) (Tesis de maestría, Université de Montréal, Montreal, Canadá). https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/11001/Boyer_Julie_2013_memoire.pdf
- Calle Rosingana, G. (2014). Activación de expresiones idiomáticas incompletas y prominencia semántica en La sobra del viento de Carlos Ruiz Zafón. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación* 60, 3-35.
- Carriscondo Esquivel F. M. (2001). La lexicografía en las variedades no-estándar. Andalucía: Universidad de Jaén.
- Corpas Pastor, G. (1996). Manual de fraseología española. Madrid: Gredos.
- Fajardo, L. (2006). La metáfora como proceso cognitivo. *Forma y Función*, [S.l.], n. 19, p. 47-56, ene. ISSN 2256-5469. Disponible en <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/18115>. [10 marzo 2020].
- Fillmore, Ch. (1982). "Frame Semantics". In Linguistic Society of Korea, ed., *Linguistics in the Morning Calm*, 111-138. Seoul: Hanshin.
- Fitch Romer, A. Roxana (2018). Las locuciones coloquiales del español de México: inventario y criterios de clasificación. Tesis doctora. Universitat Autònoma de Barcelona.

- Franco Trujillo, E. D. (2020). Estructura rítmica y motivación de algunos juegos verbales con rimas en el español de México. *Revista De Investigación Lingüística*, 22, 241-274.
<https://doi.org/10.6018/ril.390171>
- García-Page, M. (2004). "De los fines y confines de la fraseología", en Actas de las VII Jornadas de Metodología y Didáctica de la Lengua Española: las unidades fraseológicas.
- García-Page, M. (2008). *Introducción a la fraseología española*. Barcelona: Anthropos
- Garza Cuarón, B. (1998). *Metáfora (su significado en las lenguas naturales)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Haspelmath, M. y Sims, A. D. (2010). *Understanding morphology*. London: Hodder Education.
- Jakobson, Roman y Linda R. Waugh (1987). *La forma sonora de la lengua/Roman Jakobson y Linda R. Waugh, trad. de Mónica Mansour*, México: FCE.
- Lakoff, G. (1993), 'The Contemporary Theory of Metaphor', en Ortony, A., (ed.), *Metaphor and Thought*, 2a. ed., Cambridge University Press, Nueva York, pp. 202-205.
- Lakoff, G. y Mark Johnson. (1980). *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.
- Lara, Luis Fernando (1992). "El caló revisitado" en *Scripta Philológica: In honorem Juan M. Lope Blanch*. Tomo II: *Lingüística española e iberoamericana*. México. Editado por Elizabeth Luna Triell, Universidad Nacional Autónoma de México. pp. 567-592.
- Lara, Luis Fernando (1996). "La cultura oral mexicana: una aproximación lexicológica" en *El español hablado y la cultura oral en España e Hispanoamérica*. Thomas Kotschi, Wulf Oesterreicher, Klaus Zimmermann (coord.), 463-474.
- Lope Blanch, Juan. M. (1980a). "Un sistema de numeración festivo", en: Bork, Hans Dieter/Greive, Arthur/Woll, Dieter (eds.), *Románica europaea et americana: Festschrift für Harri Meier*, Bonn: Bouvier, 345 - 349.

- Lope Blanch, Juan. M. (1980b). “Algunos juegos de palabras en el español de México” en *Lingüística española actual*, II, 2. Madrid: Ediciones Cultura Hispánica del centro Iberoamericano de Cooperación, 219-243.
- Lope Blanch, J. M. (1989). Estudios de lingüística hispanoamericana. México: Instituto de Investigaciones Filológicas - Universidad Nacional Autónoma de México.
- Luque Duran, Juan de Dios (2007). “Los juegos lingüísticos fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística” en *Léxico español actual: Actas del I Congreso internacional de léxico español actual*, Venecia-Treviso, 14-15 de marzo de 2005, coord. por Luis Luque Toro. Págs. 91-126.
- Martín Salcedo, Javier (2017). Fraseología española en uso. ¡Si tú lo dices! ¡Venga! Ya verás como sí. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Moreno Fernández, Francisco (2012). Sociolingüística cognitiva. Propositiones, escolios y debates. Madrid: Iberoamericana/Vervuert.
- Palacios C., Niktelol. (2002). La interdicción lingüística en el habla de los adolescentes mexicanos. Tesis de Licenciatura. Puebla: Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica, Facultad de Filosofía y Letras, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Quesada, Diego (1999). “Algunos juegos de palabras en le español: muestra y análisis estructural”, LEXIS. Pontificia Universidad Católica del Perú, Departamento de humanidades. Revista de Lingüística y Literatura, pp. 167-180. Hernando Cuadrado, Luis Alberto, Introducción a la teoría y estructura del lenguaje, Madrid, Verbum, 1995. ISBN: 84-7962-080-3.

- Romo Simón, Francisco (2016). Un estudio cognitivista de las preposiciones espaciales del español y su aplicación a la enseñanza de E/LE. Tesis de doctorado. Departamento de Filología Española. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Rojó Hernández, C. I. (2017). Evolución sociolingüística del habla no-estándar: estudio de tres generaciones en la Ciudad de México. Tesis de Licenciatura. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rosa, A. (2010). Apuntes sobre la condición metafórica en el habla coloquial costarricense. *Revista Herencia*, 23(2). Recuperado a partir de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/herencia/article/view/3522>. [3 marzo 2020].
- Ruiz Gurillo, L. (1997). Aspectos de fraseología teórica española. Valencia: Universitat de Valencia.
- Ruiz Gurillo, L. (2004). "Las locuciones marcadoras del español: análisis y aplicaciones", en *Actas del VI Congreso Internacional de Lingüística Hispánica*. Vol. 1
- Ruiz Gurillo, L. (2010). "Interrelaciones entre fraseología y gramaticalización en español", en *Revista de Filología Española LX*, 1º
- Sánchez de la Barquera, A. (2014). Variación semántico-léxica en español mexicano: estudio sociolingüístico de dos redes sociales. Tesis de Licenciatura. Puebla: Benemérita Universidad de Puebla.
- Schellheimer, Sybille (2015). La función evocadora de la fraseología en la oralidad ficcional y su traducción. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra Barcelona.
- Wotjak, G. (1998). Estudios de fraseología y fraseografía del español actual, Frankfurt: Vervuert.
- Zhou, Jiangrong (2018). Estudio cognitivo de la metáfora y metonimia del eufemismo lingüístico de "morir" en chino y: análisis contrastivo y su aplicación en ELE. Tesis de

doctorado. Universidad Complutense de Madrid Facultad De Filología. Departamento de Lengua Española y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Madrid.

Zuluaga, A. (2006). *Introducción al estudio de las expresiones fijas*, Frankfurt: Peter Lang Verlag.

1. DICCIONARIOS

AsiHablamos.com. Diccionario Latinoamericano. <https://www.asihablamos.com>

Diccionario del Español de México (DEM). El Colegio de México, A.C. <http://dem.colmex.mx>

García Icazbalceta, Joaquín (1899). *Vocabulario de mexicanismos. Comprobado con ejemplos y comparado con los de otros países hispanoamericanos*. En Biblioteca virtual Miguel de Cervantes www.cervantesvirtual.com. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/vocabulario-de-mexicanismos-comprobado-con-ejemplos-y-comparado-con-los-de-otros-paises-hispanoamericanos--0/html/03b9b7a8-f6cc-4cca-9e5d-1358d09b2197_3.html#I_0_

Gómez de Silva, Guido (2001). *Diccionario breve de mexicanismos (DBM)*. Academia Mexicana-F.C.E., México; xiii + 252 pp. <https://www.academia.org.mx/obras/obras-de-consulta-en-linea/diccionario-breve-de-mexicanismos-de-guido-gomez-de-silva>

Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española (22.a ed.)*. Disponible en <http://www.rae.es/rae.html>. [10 marzo 2020].

2. RECURSOS EN LÍNEA

<https://introduccionlinguistica.files.wordpress.com/2009/06/4-semantica-y-pragmatica-manual.pdf>

<https://www.semana.com/nacion/articulo/el-lenguaje-de-los-jovenes-estudiantes-bogotanos-es-pobre/425217-3>

APÉNDICES

APÉNDICE 1

DESCRIPCIÓN DE PATRONES LINGÜÍSTICOS EN LOS JUEGOS DE PALABRAS

| Patrones formales Niveles fonético y léxico | Input forma base | Output Juego de palabra | Ejemplo de lengua |
|--|--|----------------------------------|---|
| Encadenamiento en eco por semejanza fónica u homofonía | Leve | Leve la nieve | –¿Cómo estuvo el examen? – <i>Leve la nieve</i> |
| | Aguas ‘¡cuidado!’ | Aguado chavo | –¡ <i>Aguado, chavo!</i> , te están observando. |
| | De tocho ‘de todo’ | De tocho morocho | –¿Qué vas a comprar? – <i>De tocho morocho</i> |
| | Iguanas ‘igual’ | Iguanas ranas | –Yo prefiero irme más tarde y ¿tú? – <i>Iguanas ranas</i> |
| | Nel ‘no’ | Nel pastel | –¿Quieres ir a la fiesta? – <i>Nel pastel</i> |
| | Clarines ‘claro’ | Clarines rines | –¿Quieres pizza? – <i>Clarines rines</i> |
| | De volón ‘de prisa’ | De volón pin pon | –llegaremos <i>de volón pin pon</i> a la casa |
| | Calmantes ‘cálmate’ | Calmantes montes | –¡ <i>Calmantes montes!</i> , todo saldrá bien. |
| | ¿Qué Pachuca ‘¿Qué pasó?’ ‘Hola’ | ¿Qué Pachuca por Toluca | –¡ <i>Qué Pachuca por Toluca!</i> , ¿cómo estás? |
| | ¿Qué pasotes? ‘¿qué pasó?’ | ¿Qué pasotes con esos zapatotes? | –¿ <i>Qué pasotes con esos zapatotes?</i> , ¿qué es lo que necesitas? |
| | Ya estás ‘Ya estás’ ‘sí’, ‘de acuerdo’ | Ya estás peinado pa’ tras | –Ya quedamos de vernos el viernes – <i>Ya estás peinado pa’ tras</i> |

| | | | |
|--|---|--------------------------------------|--|
| Semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) con relación semántica | Agüelita (Eufemismos de ‘a huevo’, que significa ‘sí’) | Agüelita soy tu nieto | –¿Vas a ir con nosotros? – <i>Agüelita soy tu nieto</i> |
| | Con queso ‘¿con qué?’ | Con queso las quesadillas | –Préstame dinero – <i>Con queso las quesadillas</i> |
| | Con qué ojos ‘¿con qué?’ | Con qué ojos mi divino tuerto | –¿Tú pagas la comida? – <i>Con qué ojos mi divino tuerto</i> |
| | ¿ Qué Pedro? (Eufemismo de ‘qué pedo’, que significa ‘qué pasó’, ‘hola’) | ¿Qué Pedro, Pablo? | –¿ <i>Qué Pedro, Pablo?</i> , ya no te había visto |
| | Qué milanesas que no bisteces ‘ qué milagro que no nos vemos’ | Qué milanesas que no bisteces | – <i>Qué milanesas que no bisteces, hace mucho que no te veía</i> |
| | Algodón ‘ algo ’ | Algodón de azúcar | –¿Eres bueno para las matemáticas? – <i>Algodón de azúcar</i> |
| | bailó ‘ valió ’ | Ya bailó Bertha su cumbia | – <i>Ya bailó Bertha su cumbia, ya te descubrieron.</i> |
| | Me Valentín ‘ me vale ’, ‘no me importa’ | Me Valentín Trujillo | –Te van a regañar tus papás – <i>Me Valentín Trujillo</i> |
| | Agustín ‘ a gusto ’ | Agustín Lara | –Me siento bien <i>Agustín Lara</i> en la playa |
| | Al ratón ‘ al rato ’ | Al ratón vaquero | –¿Cuándo me regresas mi dinero? –Te lo doy <i>al ratón vaquero</i> |
| | Dos trenzas ‘ dos tres ’, ‘más o menos’ | Dos trenzas y un chongo | –¿te gustó el helado? – <i>dos trenzas y un chongo</i> |
| | Para qué cobijas si ya te la sabanas ‘para qué preguntas si ya sabes ’ | Para qué cobijas si ya te la sabanas | –Entonces, ¿sí iremos al viaje? – <i>Para qué preguntas si ya te la sabanas</i> |

| | | | |
|--|--|-----------------------------|--|
| | Camarón '¡cámara!' 'sí', 'de acuerdo' | Camarón con pulpo | –¿Nos vamos juntos a la fiesta? – <i>Camarón con pulpo</i> |
| | En Dodge patas 'en dos patas' 'a pie' | En Dodge patas | –¿Cómo llegamos al lugar? – <i>En Dodge patas</i> |
| | Eric Clapton 'herido' 'erizo' 'sin dinero' 'ansioso' | Andar Eric Clapton | –No puedo ir al cine, <i>ando Eric Clapton</i> |
| Semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base + adición de palabra (o palabras) sin relación semántica | Agüelita (Eufemismos de 'a huevo', 'sí') | Agüelita de Batman | —¿Quieres una cerveza? – <i>Agüelita de Batman</i> |
| | Que Martin 'quemar' 'fumar mariguana' | Que Martín nos pague | –Ya fuimos a que <i>Martín nos pague</i> |
| | Quemarle 'quemar' 'fumar mariguana' | Quemarle los pies al diablo | –Vamos al cerro a quemarle <i>los pies al diablo</i> |
| | Que Martita quemar 'fumar mariguana' | Que Martita me dé un beso | –Voy a que <i>Martita me dé un beso</i> , necesito relajarme un poco |
| | Con Toño 'con todo' | Con Toño y Martha | –¿Cómo van tus tacos? – <i>Con Toño y Martha</i> |
| Sustitución léxica por semejanza fónica u homofonía con la raíz de la forma base | En barandales 'Embarazada' | Andar en barandales | –Supiste que la vecina <i>anda en barandales</i> |
| | Conbeber 'convivir' | Conbeber | –Vamos a <i>conbeber</i> el viernes |
| | Solapa 'solo' | De a solapa | –¿Con quién vendrás? – <i>Iré de a solapa</i> |
| | En Cortina 'en corto', 'rápido' | En cortina | –Ahorita hago el trabajo <i>en cortina</i> , no se preocupe |

| | | | |
|--|--|------------------------|--|
| | Frijol 'frío' | Hace frijol | – <i>Hace frijol</i> aquí en el monte |
| | Sabritas 'sabes' | Tú sí te la Sabritas | –¿Qué tal quedó la compostura del carro? –Bien, <i>tú sí te la Sabritas</i> |
| | Sabritones 'sabes' | Tú sí te la sabritones | –Traje cervezas para todos – <i>Tú sí te la sabritones</i> |
| | Ya estufas 'ya está' 'sí' | Ya estufas | –¿Quedó bien la bicicleta que te traje? – <i>ya estufas</i> |
| | Bambi 'va', 'sí' | Bambi | –Ya quedamos en ese acuerdo – <i>Bambi</i> |
| | De a grasa 'gratis' | De a grasa | –¿Cuánto cobran la función? –Es <i>de a grasa</i> |
| | Jacqueline 'ya qué' | Jacqueline | –Puedes entregar este paquete por favor – <i>Jacqueline</i> |
| | Chorizo 'choro', 'mentiroso' 'hablador' | Es chorizo | –No le creas nada a Pepe, <i>es bien chorizo</i> |
| | Delincuente 'un cigarro de la marca delicados' | Un delincuente | –Regálame <i>un delincuente</i> |
| | Qué pasión '¿qué pasó?' 'hola' | Qué pasión | – <i>Qué pasión, ¿cómo estás?</i> |
| | Qué pacho '¿qué pasó?' 'hola' | Qué pacho | – <i>Qué pacho, ya no te había visto</i> |
| | Qué hongo 'qué onda' 'hola' 'qué pasa' | Qué hongo | – <i>Qué hongo, cómo estás</i> |
| | Establo 'estado' | ¿Cómo has establo? | – <i>¿Cómo has establo?, tiene mucho que no sabía de ti</i> |
| | Cristo 'cristal (droga)' | Saca el Cristo | – <i>Saca el Cristo</i> |

| | | | |
|--|---|-----------------------|---|
| | Cuadernos 'cuadros de lcd (droga)' | Saca los cuadernos | – <i>Saca los cuadernos</i> |
| | En Barcelona 'Embarazada' | Estar en Barcelona | – <i>Mi amiga está en Barcelona</i> |
| | Billullo 'dinero en billetes ' | Tener pillulo | –No tengo pillulo para salir |
| | Color 'cuenta' | Darse color | –Tu novia ya se <i>dio color</i> de que sales con otras chicas. |
| | Simón 'Sí' | Simón | –¿Vas al concierto con nosotros? – <i>Simón</i> |
| | Tambor 'también' | tambor | –Me gustaría tener un carro – <i>Yo tambor</i> |
| | Champú 'chance' 'oportunidad' 'posibilidad' | Dar champú | – <i>Dame champú</i> de trabajar contigo |
| | pa' Miguelito 'para mí' | Es pa' Miguelito | –Esa bicicleta <i>es pa' Miguelito</i> |
| | nos vidrios 'nos vemos' | Ahí nos vidrios | –Ya me voy, <i>ahí nos vidrios</i> |
| | Diego 'diez pesos' | Un Diego | –Préstame <i>un Diego</i> |
| | Diente 'diez pesos' | Un diente | –Préstame <i>un diente</i> |
| | Ciego 'cien pesos' | Un ciego | –Préstame <i>un ciego</i> , mañana te pago |
| | milpa 'mil pesos' | Una milpa | –Préstame <i>una milpa</i> |
| | Milanesa 'mil pesos' | Una milanesa | –Préstame <i>una milanesa</i> |
| | Nariz 'nada' | Nariz | –¿Tienes algo de comer? – <i>Nariz</i> |
| | Servilleta 'servidor' 'yo' | Tu servilleta | –¿Quién me va a atender? – <i>Tu servilleta</i> |
| | Ardilla 'ardido (a)' | ardilla | –Te viste bien <i>ardilla</i> cuando te ganaron el partido |

| | | | |
|---|--|-----------------------|--|
| | Ardilla 'Axila' | Chillar la ardilla | – <i>Te chilla la ardilla, necesitas un baño.</i> |
| | De Roberto 'robado' | De Roberto | –Ese celular que compraste es <i>de Roberto</i> |
| | Cuaderno 'cuate' 'amigo' | Ser cuaderno | –Pedro es mi <i>cuaderno</i> desde hace 10 años |
| | Erizo 'herido', 'sin dinero' 'ansioso' | Andar erizo | –No tengo trabajo y <i>ando</i> bien <i>erizo</i> |
| | Touch 'toque' 'cigarro de mariguana' | Arma el touch | – <i>Arma el touch</i> , ya quiero fumar |
| | Felipe y con tenis 'feliz y contento' | Felipe y con tenis | –Ando bien <i>Felipe y con tenis</i> porque pasé mi examen |
| | Sin Jimena ni Yolanda 'sin gemir ni llorar' 'sin quejarse' | Sin Jimena ni Yolanda | –Vamos a caminar mucho, así que <i>sin Jimena ni Yolanda</i> |
| Formación de una palabra nueva a partir de dos elementos léxico+ relación semántica | Juebebes ' jueves bebes ' 'beber alcohol en jueves' | juebebes | –¿Qué día es hoy? – <i>juebebes</i> |
| | Sabadrink Sábado drink 'beber alcohol en sábado' | Sabadrink | –¿Cuándo nos vemos? –el <i>sabadrink</i> |

| Patrones conceptuales en el nivel semántico | Input forma base | Output Juego de palabra | Ejemplo de lengua |
|---|--|-----------------------------|---|
| <i>Metonimias</i> | Luz 'dinero' | Una luz | –Préstame <i>una luz</i> , luego te pago |
| | Marmaja 'dinero' | Saca la marmaja | – <i>Saca la marmaja</i> , yo no traigo ni un peso |
| | La tira 'la policía' | La tira | – <i>Ahí viene la tira</i> , guarda las cervezas |
| | una mano 'cinco pesos' | Una manita | –Préstame <i>una manita</i> para un cigarrito |
| | Uña 'ladrón' | Ser uña | –No confíes en ese chavo, <i>es bien uña</i> |
| | Lengua 'chismoso' 'mentiroso' 'exagerado' | Ser lengua | – <i>Eres bien lengua</i> , ya no te voy a contar nada |
| | Chochea 'envejecer' | Estar chocheando | –Olvidas todo, ya <i>estás chocheando</i> |
| | Una monja 'doscientos pesos' | Una monja | –Te debo <i>una monja</i> , mañana te pago |
| | mordida 'soborno' | Una mordida | –Ese poli quiere <i>una mordida</i> para dejarnos ir |
| | La feria 'el dinero' | Una feria | –Préstame <i>una feria</i> , ando sin nada |
| <i>Metáforas</i> | Cohete 'pistola' | Traer cohete | –Con cuidado porque esos chavos <i>traen cohete</i> |
| | Cerdos 'policías' | Ahí vienen los cerdos | –¡Cuidado!, <i>ahí vienen los cerdos</i> |
| | Chivatones 'delatores' 'cobardes' | No vayan a ir de chivatones | – <i>No vayan a ir de chivatones</i> , esto se queda entre nosotros |
| | Trucha 'listo' 'sagaz' | Ponte trucha | –¡Órale!, <i>ponte trucha</i> , pareces nuevo |
| | Sacalepuntas 'ofensivo' | andar sacalepuntas | –Javier <i>vino bien sacalepuntas</i> porque no le hemos pagado |
| | Farol 'presumido' 'charlatán' | Ser farol | –Hay mucho <i>farol</i> en esta colonia, presumen lo que no tienen |
| | Borrego 'dócil' 'manipulable' | Ser un borrego | –No seas de <i>borrego</i> , toma tus propias decisiones |
| | Panquecito 'embarazada' | Estar panquecito | –Mi prima otra vez <i>está panquecito</i> |

APÉNDICE 2

REGISTROS DE LOS JP EN FUENTES ESCRITAS

| Juegos de palabras | Documentado en | Glosa |
|---------------------------------|--|---|
| 1. <i>Aguado chavo</i> | Diccionario latinoamericano (Méx.) DEM (popular, ‘¡aguas!’) Boyer, 2013 (‘aguado’) Sánchez, 2014 | ¡Cuidado! ¡Precaución! |
| 2. <i>Aguanta la vara</i> | DEM Sánchez, 2014 (‘¡aguanta!’) | Soportar, resistir |
| 3. <i>Agüelita de Batman</i> | Boyer, 2013 | Eufemismo de <i>a huevo</i> Sí A fuerza |
| 4. <i>Agüelita soy tu nieto</i> | DEM Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Eufemismo de <i>a huevo</i> Sí A fuerza |
| 5. <i>Ahí nos vidrios</i> | DBM (loc. fest.) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Ahí nos vemos |
| 6. <i>Algodón de azúcar</i> | DEM (popular, ‘algodón’) Boyer, 2013 | Algo |
| 7. <i>Así o asado</i> | DEM (popular) | De una manera o de otra |
| 8. <i>Bambi</i> | Sánchez, 2014 (‘va’) Boyer, 2013 (‘va’) | Sí, de acuerdo |
| 9. <i>Bruja</i> | Diccionario latinoamericano (Méx.) Sánchez, 2014 DBM DEM DRAE (Méx. Loc. verb. coloq. ‘estar alguien bruja’) | Sin dinero, pobre |

| | | |
|---|--|------------------------------------|
| 10. <i>Calle dos y avenida del silencio</i> | Boyer, 2013 ('calle dos, que estamos en la tres') | Callados, guardar silencio |
| 11. <i>Calmantes montes</i> | DBM Boyer, 2013 | ¡Cálmate!, ¡no seas impaciente! |
| 12. <i>Camarón con pulpo</i> | Boyer, 2013 ('camarón con chile') | ¡cámara!, sí, de acuerdo |
| 13. <i>Chivatones</i> | DRAE (<i>chivato</i> 'delator', coloq.) DEM (<i>chivato</i> 'delator', caló) Diccionario latinoamericano (Méx. 'chismoso', 'rajón') Sánchez, 2014 | 'delator' 'cobarde' |
| 14. <i>Clarines rines</i> | Boyer, 2013 ('claro clarinetes') DBM ('clarín', 'clarines', loc. adv. fest.) | ¡Claro!, sí, seguro |
| 15. <i>Con qué ojos mi divino tuerto</i> | Sánchez, 2014 | Con qué |
| 16. <i>Con Toño y Martha</i> | Boyer, 2013 ('toño') | Con todo |
| 17. <i>Dame champú</i> | Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DEM (popular, 'chance') | Oportunidad Posibilidad |
| 18. <i>De a solapa</i> | DEM (caló) Sánchez, 2014 | Solo |
| 19. <i>De tocho morocho</i> | DEM Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | De todo |
| 20. <i>De volón pin pon</i> | DEM ('de volada') DBM ('de volada') | De prisa, rápido |
| 21. <i>Dos trenzas y un chongo</i> | Sánchez, 2014 ('dos tres') | Dos tres, más o menos |
| 22. <i>En cortina</i> | Sánchez, 2014 | En corto, rápido |
| 23. <i>Es de Roberto</i> | Sánchez, 2014 | robado |

| | | |
|--|--|--------------------------------|
| 24. <i>Es mi cuaderno</i> | DEM (popular) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DBM ('cuate') | Cuate, amigo |
| 25. <i>Es pa Miguelito</i> | Boyer, 2013 ('pa' Miguel' 'pa' miguelín') DBM ('Miguel') Sánchez, 2014 | Para mí |
| 26. <i>Está en barandales</i> | Sánchez, 2014 | Embarazada |
| 27. <i>Está en Barcelona</i> | Sánchez, 2014 Boyer, 2013 | Embarazada |
| 28. <i>Felipe y con tenis</i> | Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Feliz y contento |
| 29. <i>Hace frijol</i> | Sánchez, 2014 Boyer, 2013 | frío |
| 30. Hoy me siento bien <i>Agustín Lara</i> | Sánchez, 2014 | A gusto |
| 31. <i>Iguas ranas</i> | Boyer, 2013 | Igual |
| 32. <i>Leve la nieve</i> | DEM (popular 'leve') Boyer, 2013 ('leve levis') | Leve |
| 33. <i>Me Valentín Trujillo</i> | Sánchez, 2014 | Me vale, no me importa |
| 34. <i>Nel pastel</i> | Sánchez, 2014 DEM (popular) DBM Boyer, 2013 | No |
| 35. <i>No tengo billullo</i> | DRAE (festivo, coloquial) Sánchez, 2014 | Dinero en billetes |
| 36. Para qué cobijas si ya te la <i>sabanas</i> | Boyer, 2013 | Para qué preguntas si ya sabes |
| 37. <i>Préstame un ciego</i> | Sánchez, 2014 | Cien pesos |

| | | |
|--|---|--|
| 38. Puerco | Diccionario latinoamericano (Méx.) Sánchez, 2014 | Policía |
| 39. Puesto | Diccionario latinoamericano (Arg.) | Borracho, drogado |
| 40. <i>Qué hongo</i> | Boyer, 2013 DEM ('qué onda') DBM ('qué onda') | Qué pasa, hola |
| 41. <i>Que milanesas que no bisteces</i> | Boyer, 2013 | Qué milagro que no nos vemos |
| 42. <i>Que milanesas que no bisteces, yo pensé que ya morongas</i> | Boyer, 2013 | Qué milagro que no nos vemos, yo pensé que ya te habías muerto |
| 43. <i>Que milanesas que todavía víboras</i> | Boyer, 2013 | Qué milagro que todavía vives |
| 44. <i>Qué pacho</i> | Boyer, 2013 | Qué pasó |
| 45. <i>Qué Pachuca por Toluca</i> | Boyer, 2013 ('¿qué pacho?') | ¿Qué pasó?, ¡hola! |
| 46. <i>Qué pasión</i> | Boyer, 2013 DBM (loc. fest.) | ¿Qué pasó? |
| 47. <i>Qué pasotes con esos zapatotes</i> | Sánchez, 2014 | Qué pasó |
| 48. <i>Qué Pedro, Pablo?</i> | Boyer, 2013 ('¿qué pedo?') DEM Sánchez, 2014 | Eufemismo de <i>¿qué pedo?</i> , qué pasó, hola |
| 49. <i>Qué pex</i> | Sánchez, 2014 ('pedo') | Eufemismo de <i>qué pedo</i> , qué pasó, hola |
| 50. <i>Se dio color</i> | DEM (popular) Sánchez, 2014 | Darse cuenta |
| 51. <i>Sí, yo tambor</i> | Sánchez, 2014 | También |

| | | |
|--|--|--|
| 52. <i>Simón</i> | DEM (popular) Boyer, 2013 (también ‘Simón Ramón’, ‘Simón Bolívar’, ‘Simonetes’) DBM Sánchez, 2014 | Sí |
| 53. <i>Te lo doy al ratón vaquero</i> | Boyer, 2013 Sánchez, 2014 | Al rato |
| 54. <i>Te viste bien ardilla</i> | Sánchez, 2014 | Ardido, resentido |
| 55. <i>Tira</i> | DEM (caló) DBM (coloq.) Diccionario latinoamericano (Méx.) | Policía, cuerpo policiaco |
| 56. <i>Tu servilleta</i> | Sánchez, 2014 | Tu servidor, yo |
| 57. <i>Una milanesa</i> | Sánchez, 2014 | Mil pesos |
| 58. <i>Una milpa</i> | Sánchez, 2014 | Mil pesos |
| 59. <i>Vamos a que Martín nos pague</i> | Sánchez, 2014 DEM (‘quemar’, popular) | Quemar, fumar marihuana |
| 60. <i>Vamos a quemarle los pies al diablo</i> | DEM (‘quemar’ popular) | Quemar, fumar marihuana |
| 61. <i>Voy a que Martita me dé un beso</i> | Sánchez, 2014 DEM (‘quemar’, popular) | Quemar, fumar marihuana |
| 62. <i>Ya bailaste mi chavo</i> | Sánchez, 2014 | Valiste (eufemismo de <i>valer madres</i> , algo sin solución) |
| 63. <i>Ya bailó Bertha su cumbia</i> | Sánchez, 2014 | Valió (eufemismo de <i>valer madres</i> , algo sin solución) |
| 64. <i>Ya estás peinado para pa’ tras</i> | DEM (‘ya estás’, popular) Boyer, 2013 Sánchez, 2014 DBM (‘ya estás’) | Sí, de acuerdo |

| | | |
|-------------------------------------|---|----------------|
| 65. <i>Ya estufas</i> | Boyer, 2013 DEM ('ya vas', 'ya estuvo', 'ya estás', popular) | Sí, de acuerdo |
| 66. Yo nomás traigo <i>un Diego</i> | Sánchez, 2014 | Diez pesos |

APÉNDICE 3

REGISTROS DE LOS JP DEL CORPUS DEL ESTUDIO PREVIO (ROJO, 2017)

Este fue el corpus base del que se tomaron los ejemplos para este trabajo

| | |
|---|--|
| 1. <i>A ver si no van de chivatones</i> | ‘delatores’ |
| 2. <i>Aguado chavo</i> | ‘abuzado’, ‘listo’ |
| 3. <i>Aguanta!, jaguanta la vara</i> | ‘¡espera!’ |
| 4. <i>Agüelita de Batman</i> | ‘sí’ eufemismo de ‘a huevo’ |
| 5. <i>Agüelita mi café</i> | ‘sí’ eufemismo de ‘a huevo’ |
| 6. <i>Agüelita soy tu nieto</i> | ‘sí’, eufemismo de ‘a huevo’ |
| 7. <i>Ahí nos vidrios</i> | ‘ahí nos vemos’, ‘adiós’ |
| 8. <i>Ahí viene la tira</i> | ‘policía’ |
| 9. <i>Ahí vienen los puercos</i> | ‘policía’ |
| 10. <i>Algodón de azúcar</i> | ‘algo’ |
| 11. <i>Anda puesto</i> | ‘drogado’ |
| 12. <i>Anda bien chicles</i> | ‘ebrio’, ‘drogado’ |
| 13. <i>Anda mono</i> | ‘drogado por inhalación de algún estupefaciente’ |
| 14. <i>Ando bien bruja</i> | ‘sin dinero’ |
| 15. <i>Antes ni te fumaba</i> | ‘notar’, ‘notaba’ |
| 16. <i>Arma el touch</i> | ‘toque’ ‘el cigarro de mariguana’ |
| 17. <i>Asústame panteón</i> | ‘¡sorpréndeme!’ |
| 18. <i>Bambi</i> | ‘va’ ‘sí’ |
| 19. <i>Bien Felipe y con tenis</i> | ‘feliz y contento’ |
| 20. <i>Cáete con la lana</i> | ‘dinero’ |
| 21. <i>Cáete con la luz</i> | ‘dinero’ |
| 22. <i>Calle dos y avenida del silencio</i> | ‘guardar silencio’ |
| 23. <i>Calmantas montes</i> | ‘Cálmate’ |
| 24. <i>Cámara</i> | ‘sí’ |

| | |
|--|-----------------------------|
| 25. <i>Camarón con pulpo</i> | ‘¡camarón!’ ‘¡cámara!’ ‘sí’ |
| 26. <i>Clarines rines</i> | ‘Claro’ ‘sí’ |
| 27. <i>Con qué ojos mi divino tuerto</i> | ‘Con qué’ |
| 28. <i>Con queso las quesadillas</i> | ‘con qué’ |
| 29. <i>Con Toño y Martha</i> | ‘con todo y lo demás’ |
| 30. <i>Dame champú</i> | ‘chance’ ‘permiso’ |
| 31. <i>De a chaleco</i> | ‘de a fuerzas’ |
| 32. <i>De a grasa</i> | ‘de a gratis’ |
| 33. <i>De a solapa</i> | ‘solo’ |
| 34. <i>De tocho morocho</i> | ‘de todo’ |
| 35. <i>Dos trenzas y un chongo</i> | ‘dos tres’ ‘regular’ |
| 36. <i>En cortina</i> | ‘en corto’ ‘rápido’ |
| 37. <i>Es bien aperrado</i> | ‘aferrado’ |
| 38. <i>Es bien lengua</i> | ‘mentiroso’ |
| 39. <i>Es bien uña</i> | ‘ladrón’ |
| 40. <i>Es de Roberto</i> | ‘robado’ |
| 41. <i>Es farol</i> | ‘presumido’ |
| 42. <i>Es mi cuaderno</i> | ‘cuate’ ‘amigo’ |
| 43. <i>Es mi detalle</i> | ‘amante’ |
| 44. <i>Es mi látigo</i> | ‘novia’, ‘esposa’ |
| 45. <i>Es pa Miguelito</i> | ‘para mí’ |
| 46. <i>Está en barandales</i> | ‘embarazada’ |
| 47. <i>Está en Barcelona</i> | ‘embarazada’ |
| 48. <i>Está panquecito</i> | ‘embarazada’ |
| 49. <i>Estoy bien herido</i> | ‘sin dinero’ |
| 50. <i>Estuvo relax</i> | ‘relajado’, ‘tranquilo’ |
| 51. <i>Hace frijol</i> | ‘frío’ |
| 52. <i>Hoy me siento bien Agustín Lara</i> | ‘a gusto’ |
| 53. <i>Iguanas ranas</i> | ‘igual’ |

| | |
|--|------------------------------------|
| 54. <i>La punta</i> | ‘la navaja’ |
| 55. <i>Le da frío</i> | ‘miedo’ |
| 56. <i>Leve la nieve</i> | ‘leve’ |
| 57. <i>Me fui a sacar filo</i> | ‘cortar el cabello’ |
| 58. <i>Me pidió un diente</i> | ‘diez pesos mexicanos’ |
| 59. <i>Me Valentín Trujillo</i> | ‘ me vale’ ‘no me importa’ |
| 60. <i>Nada el pez</i> | ‘nada’ |
| 61. <i>Nariz</i> | ‘nada’ |
| 62. <i>Nel pastel</i> | ‘no’ |
| 63. <i>No aguanta las cumbias</i> | ‘ no aguantar’ ‘ser intolerante’ |
| 64. <i>No la quieres pelona sino con trenzas</i> | ‘querer obtener algo sin esfuerzo’ |
| 65. <i>No tengo billullo</i> | ‘dinero’ |
| 66. <i>No tengo feria para salir</i> | ‘dinero’ |
| 67. <i>No vayas a ir de borrego</i> | ‘chismoso’ |
| 68. <i>Nos vamos en Dodge patas</i> | ‘en dos patas’ ‘irse caminando’ |
| 69. <i>Para que cobijas si ya te la sabanas</i> | ‘para qué preguntas si ya sabes’ |
| 70. <i>Pasado de lanza</i> | ‘abusivo’ |
| 71. <i>Pásame un delincuente</i> | ‘cigarro marca Delicados’ |
| 72. <i>Ponte trucha</i> | ‘listo’ |
| 73. <i>Préstame un ciego</i> | ‘cien pesos mexicanos’ |
| 74. <i>Préstame un cierre</i> | ‘cien pesos’ |
| 75. <i>Préstame un Cuauhtémoc</i> | ‘cincuenta pesos’ |
| 76. <i>Préstame un toleco</i> | ‘billete o moneda de 50 pesos’ |
| 77. <i>Préstame una monja</i> | ‘doscientos pesos’ |
| 78. <i>Qué hongo</i> | ‘qué onda’ ‘hola’ |
| 79. <i>Qué milanesas que no bisteces</i> | ‘qué milagro que no nos vemos’ |

| | |
|--|--|
| 80. Qué milanesas que todavía víboras | ‘ qué milagro que todavía vives’ ‘saludo’ |
| 81. <i>Qué pachó</i> | ‘qué pasó’ |
| 82. <i>Qué Pachuca por Toluca</i> | ‘qué pasó’ ‘hola’ |
| 83. <i>Qué pasión</i> | ‘qué pasó’ |
| 84. <i>Qué Pedro, Pablo</i> | ‘qué pedo’, ‘qué pasó’, ‘hola’ |
| 85. <i>Qué transita por tus venas</i> | ‘qué transa’ ‘hola’ |
| 86. <i>Quieres dormir al velador</i> | ‘querer engañar a quien sabe más’ |
| 87. <i>Quihubo</i> | ‘¿qué hubo?’, ‘hola’ |
| 88. Saca la <i>marmaja</i> | ‘dinero’ |
| 89. Sacó la <i>fusca</i> | ‘pistola’ |
| 90. Se dio <i>color</i> | ‘darse cuenta’ |
| 91. Se dio <i>tinta</i> | ‘darse color’ ‘darse cuenta’ |
| 92. Sí, yo <i>tambor</i> | ‘también’ |
| 93. Siempre me está <i>cantando</i> lo que me da | ‘reprochar’ |
| 94. <i>Simón</i> | ‘sí’ |
| 95. <i>Sin Jimena ni Yolanda</i> | ‘sin gemir ni llorar’ |
| 96. <i>Sobres</i> | ‘sí’ |
| 97. <i>Talonear</i> | ‘pedir o robar dinero’ |
| 98. Te lo doy <i>al ratón vaquero</i> | ‘al rato’ |
| 99. Te viste bien <i>ardilla</i> | ‘ardido’, ‘ofendido’ |
| 100. <i>Tírame una esquina</i> | ‘hazme un favor’ ‘cuídame’ |
| 101. <i>Trae cuete</i> | ‘pistola’ |
| 102. Tú <i>chitón</i> | ‘callar’, ‘callado’ |
| 103. Tu <i>servilleta</i> | ‘servidor’ |
| 104. Tú sí te la <i>sabritas</i> | ‘tú sabes’ |
| 105. Un <i>tostón</i> | ‘cincuenta centavos o pesos mexicanos’ |
| 106. Una <i>manita</i> | ‘cinco pesos’ |
| 107. Una <i>milanesa</i> | ‘mil pesos’ |

| | | |
|------|--|--|
| 108. | <i>Una mordida</i> | ‘soborno’ |
| 109. | Unas donas | ‘doscientos pesos’ |
| 110. | Vámonos al <i>toquín</i> | ‘tocada’ ‘concierto’ |
| 111. | Vámonos en la <i>nave</i> | ‘coche’ |
| 112. | Vamos a mi <i>cantón</i> | ‘casa’ |
| 113. | <i>Vamos a que Martín nos pague</i> | ‘quemar’ ‘fumar marihuana’ |
| 114. | Vamos <i>conbeber</i> | ‘beber alcohol’ |
| 115. | Vino bien <i>sacalepunta</i> | ‘provocador’ |
| 116. | <i>Voy a que Martita me dé un beso</i> | ‘quemar’ ‘fumar marihuana’ |
| 117. | Ya <i>bailaste</i> mi chavo | ‘valiste madre’, ‘perdiste’ |
| 118. | <i>Ya bailó Bertha su cumbia</i> ** | ‘está perdido un asunto’ eufemismo de ‘valer madre’ |
| 119. | Ya está <i>chocheando</i> | ‘envejeciendo’ |
| 120. | <i>Ya estufas</i> | ‘ya está’ |
| 121. | <i>Ya rugiste</i> | ‘ya dijiste’ |
| 122. | Ya <i>va a llover Gabriel</i> | ‘está perdido un asunto’ eufemismo de ‘valer verga’ |
| 123. | Yo nomás traigo un <i>Diego</i> | ‘diez pesos mexicanos’ |
| 124. | <i>Zacatlán de las manzanas</i> | ‘saca’ ‘!dame!’ o ‘sácate’ ‘!vete!’ |