

## *La sintaxis de la expresión ludos facere en latín arcaico*<sup>1</sup>

Soledad MÁRQUEZ HUELVES

### RESUMEN

En este trabajo, se aborda el desarrollo de la expresión *ludos facere* en latín arcaico, analizando las correspondientes construcciones con doble acusativo, de una parte, y con dativo, por otra, cuyas diferentes pasivas sugieren la presencia de marcos predicativos diferentes. Sobre los datos analizados, propondremos una explicación de carácter icónico.

**Palabras clave:** Semántica Cognitiva. Sintaxis latina. Iconicidad.

### SUMMARY

This work deals with the development of the expression *ludos facere* in archaic Latin, by studying two different constructions: a) with double accusative and b) with dative, whose different passive forms suggest the presence of different predicative frames. About the information analysed, an iconic explanation is proposed.

**Keywords:** Cognitive Semantics. Latin Syntax. Iconicity.

---

<sup>1</sup> Este trabajo se inserta dentro del proyecto de investigación PB-98-0794 (DGES) “Léxico y Semántica Cognitiva en las lenguas griega y latina: historia de los conceptos y las metáforas”, cuyo investigador principal es Francisco García Jurado. Asimismo, deseamos agradecer al Dr. José Miguel Baños el interés tomado en aclararnos algunas cuestiones relativas a la sintaxis de *ludos facere*.

## 1. Introducción. La expresión *ludos facere*

Dentro de la idea común de engaño, la expresión *ludos facere* presenta dos valores. Por un lado, se entiende como "organizar juegos o espectáculos" y, por otro, tiene el sentido literal de "hacer juegos a alguien", de donde procedería el valor figurado de "burlarse de alguien", produciéndose una transferencia de esta expresión al ámbito cómico<sup>2</sup> utilizándose, por tanto, con un fin burlesco. Tal vez, según expresa Nuti (1998: 21-22), Plauto juegue con el doble sentido que en época arcaica tiene el plural del término *ludus*, que indica tanto los juegos públicos y espectáculos como los juegos en general y las bromas.

La expresión *ludos facere* se forma con el sustantivo *ludus* "juego" y con el verbo *facio* "hacer". Esta expresión puede tener una dimensión causativa, como veremos en el análisis de los distintos ejemplos, siempre que se entienda con el valor de "burlarse de alguien", pues lo que se pretende expresar es que se "está jugando con alguien", pero no de una manera recíproca. Así pues, la persona con la que se juega no está, a su vez, jugando y puede, incluso, no ser consciente de lo que se está desarrollando en torno de sí.

La expresión *ludos facere* convive con verbos como *ludo* + Ac. o *ludifico* ("engañar, burlarse de alguien"). Partiendo de un simple verbo como *ludo* + Ac., en el que la causatividad sólo se observa a través de la marca casual<sup>3</sup>, podemos ampliar el volumen fónico al utilizar el verbo *ludifico* + Ac., que se trata de un compuesto formado por el sustantivo *ludus* y el verbo *facio*. Finalmente, llegamos a la expresión *ludos facere*, bien con dativo, bien con acusativo. De esta forma, observamos cómo la misma idea puede expresarse con un volumen fónico creciente, desde un simple verbo (*ludo*), pasando por un compuesto (*ludifico*), hasta una perífrasis con doble posibilidad de asignación de caso para la persona (*ludos facio te/tibi*). El empleo de *ludos facere* responde a la expresión analítica propia del *sermo plebeius*, del que la comedia es buen reflejo (López Moreda, 1987: 69-70), pero vamos a revisar la naturaleza de esta expresión analítica desde los presupuestos teóricos de la iconicidad sintáctica, según la cual, la estructura del lenguaje refleja, asimismo, la estructura de nuestra experiencia acerca

<sup>2</sup> Para esta cuestión semántica cf. C. González Vázquez 2001.

<sup>3</sup> El verbo *ludo* tiene valor causativo cuando rige un acusativo de persona. Por el contrario, si rige un ablativo de persona expresa una relación de reciprocidad.

de las cosas, dentro de la concepción de que la relación del lenguaje con la realidad no es meramente arbitraria (Cuenca-Hilferty, 1999: 181). Nuestro propósito en este trabajo es analizar *ludos facere* + Ac. y *ludos facere* + Dat. desde el punto de vista del análisis de sus marcos predicativos. Como objeto de estudio utilizaremos los textos de Plauto y de Terencio<sup>4</sup>. Nuestro plan de trabajo es el siguiente: en primer lugar (punto 2) analizaremos la construcción *ludos facere* + Ac.; después (punto 3), veremos la correspondiente construcción con dativo. En (punto 4) analizaremos sucintamente los elementos que intensifican la acción. Finalmente, en (punto 5) extraeremos las conclusiones del análisis.

## 2. La construcción *ludos facere* + Ac.

Los ejemplos del 1-7 están formados con doble acusativo, construcción, por lo demás, frecuente en la época arcaica (Bennett, 1966: 238-246):

1. Pl. *Amph.* 571: *AMPH. Rogasne, improbe, etiam, qui ludos facis me?*  
"¿Me lo preguntas, bellaco, cuando todavía estas burlándote de mí?"<sup>5</sup>
2. Pl. *Per.* 803: *DOR. Ludos me facitis, intellego.*  
"Veo que os estáis burlando de mí."
3. Pl. *Epid.* 706: *Quo modo me ludos fecisti de illa conducticia fidi-cina?*  
"¿Y no es cierto que me engañaste con esa lirista alquilada?"

<sup>4</sup> Exponemos en la tabla siguiente los datos de aparición de cada construcción sintáctica:

	<i>LUDOS FACERE</i>	<i>LUDOS FACERE + AC. DE PERSONA</i>		<i>LUDOS FACERE + DAT.</i>	
		Act.	Pas.	Act.	Pas.
PLAUTO	2	10	3	5	2
TERENCIO	1	—	—	—	—

<sup>5</sup> Hemos seguido para los textos de Plauto la edición de W. M. Lindsay (Oxford 1968), y para la de Terencio la edición de W.M. Lindsay (Oxford 1926); por otra parte, las traducciones de Plauto citadas pertenecen a J. Román Bravo (Plauto, *Comedias*, 2 vols., Madrid 1989-1995) y las de Terencio a P. Voltes (Terencio, *Comedias*, Barcelona 1990).

4. Pl. *Aul.* 252: *Video Hercle ego te me arbitrari, Euclio, hominem idoneum quem senecta aetate ludos facias, haud merito meo.*  
"Observo yo que, Euclión, a mis años, me tomas por una persona idónea para organizar juegos a costa de ella."
5. Pl. *Capt.* 578: *Quid est? ut scelestus, Hegio, nunc iste <te><sup>6</sup> ludos facit.*  
"¿Qué dices? ¡Cómo se está burlando de ti este granuja, Hegión!"
6. Pl. *Pseud.* 1167-8: *Exploratorem hunc faciamus ludos suppositivum, adeo donicum ipsus sese ludos fieri senserit.*  
"Tomémosle el pelo a este falso mensajero hasta que se de cuenta de que se lo estamos tomando."
7. Pl. *Bacch.* 1090: *hocine me aetatis ludos bis factum esse indigne!*  
"¡Haber sido burlado a mis años dos veces tan indignamente!"

De los dos acusativos con los que se conforma esta expresión, uno es el acusativo de cosa, que en todos los ejemplos viene representado por *ludos*, y el otro acusativo es el que indica la persona a la que se está haciendo la burla. El acusativo de persona aparece en los ejemplos (1-3) con el pronombre personal de 1.<sup>a</sup> persona *me*; en el ejemplo (4) con el pronombre relativo *quem*; en el ejemplo (5) el pronombre personal de 2.<sup>a</sup> persona *te*, y en el ejemplo (6)<sup>7</sup> viene representada la 3.<sup>a</sup> persona con *hunc*.

Es muy significativo que los datos (6-7) muestren la expresión en voz pasiva; en el ejemplo (6), *sese ludos fieri*, la persona que sufre la acción de la burla es también una tercera persona, y en (7), *me ludos factum*, donde, al igual que ocurría en los ejemplos (1-4), la persona que sufre la acción está representada por el pronombre personal de 1.<sup>a</sup> persona; el hecho de que se conserve el acusativo de cosa y pase a ser sujeto de la pasiva el acusativo de persona nos hace pensar que la expresión ha sufrido un proceso de gramaticalización por el cual *ludos facere* es entendido como una sola palabra; en este sentido, tenemos un pasaje muy significativo de la comedia *Bacchides* que continúa el ejemplo (7), donde vemos cómo se juega con *ludifico* y *ludos facio* en pasiva:

<sup>6</sup> Conjetura aceptada por los editores, como es el caso de Lindsay y de Ernout.

<sup>7</sup> Este ejemplo presenta la expresión tanto en activa como en pasiva, tal vez puesta en contraposición.

- 7bis. Pl. *Bacch.* 1099-1100: (...) *hoc est demum quod percrucior, me hoc aetatis ludificari, immo edepol sic ludos factum*  
 “ (...) esto es lo que, en último extremo, me tortura, haber sido burlado a mis años, sí, por Pólux, haber sido burlado de esta manera.”

Frente a estos ejemplos, veremos cómo en los construidos con acusativo y dativo es el acusativo de cosa el que aparece como sujeto paciente.

### 3. La construcción *ludos facere* + Dat.

Por su parte, como ya hemos visto, la otra construcción posible viene dada por el acusativo de cosa, *ludos*, más un dativo de la persona a la que se le daña o perjudica con la acción de la burla, como se expresa en los ejemplos (8-11):

8. Pl. *Mer.* 225: *DEM. Miris modis di ludos faciunt hominibus.*  
 "¡De qué modo tan extraño se burlan los dioses de los hombres!"
9. Pl. *Most.* 427: *TRA. Ludos ego hodie vivo praesenti hic seni faciam, quod credo mortuo numquam fore.*  
 "A este viejo, en vida y en su propia presencia, voy a organizarle yo unos juegos, como creo yo que jamás tendrá después de su muerte."
10. Pl. *Truc.* 759: *Iam hercle ego tibi, inlecebra, ludos faciam clamore in via, quae adversum legem accepisti a plurimis pecuniam;*  
 "Te juro, por Hércules, maldita hechicera, que te voy a montar un espectáculo y armar un escándalo en la calle, por haber contravenido la ley, recibiendo dinero a la vez de varios amantes."
11. Pl. *Cas.* 759: *PAR. Nec pol ego Nemeae credo neque ego Olympiae neque usquam ludos tam festivos fieri quam hic intus fiunt ludi ludificabiles seni nostro et nostro Olympioni vilico.*  
 "Por Pólux, creo yo que ni en Nemea ni en Olimpia ni en ninguna otra parte se celebran juegos tan divertidos como los que tienen lugar aquí dentro a costa de nuestro viejo y de nuestro capataz Olímpion."

Estos ejemplos, no presentan, al menos en voz activa, diferencia funcional alguna con respecto a la construcción con dos acusativos, dado que una y otra convivían en época arcaica.

Al igual que ocurría en los datos anteriores (1-7), en estos nuevos ejemplos la construcción se presenta en voz activa, como se ve en (8-10), y también en voz pasiva (11); los datos en voz activa dan clara cuenta del destinatario de la burla en dativo: así lo vemos en (8) donde los dioses se burlan de los hombres, *hominibus*; en (9), el sujeto viene representado por el pronombre personal de 1.<sup>a</sup> persona, *ego*, quien se burla de un anciano, *seni vivo praesenti*; el ejemplo (10), por su parte, también presenta como sujeto de la acción el pronombre personal de 1.<sup>a</sup> persona, *ego*, y quien recibe la acción es el pronombre personal de 2.<sup>a</sup> persona, *tibi*.

En cuanto a (11), estamos ante una interesante construcción en voz pasiva donde se puede observar la diferencia con respecto a la construcción con doble acusativo. En este caso, el que pasa a ser sujeto paciente es el acusativo de cosa, es decir, *ludi*, conservándose la persona perjudicada en dativo. A su vez, la expresión se repite dos veces en el mismo verso: la primera vez tenemos *ludos tam festivos fieri*, que tiene el sentido de "organizar juegos", los juegos públicos que se celebran en Olimpia y que aparecen en contraposición a los juegos burlescos, *ludi ludificabiles*, que se van a realizar en una casa en particular y a costa de dos personas concretas (*seni nostro* y el capataz Olímpion, *Olympioni vilico*), cuyo nombre proporciona un acertado juego de palabras con la ciudad griega de Olimpia. La burla de esta segunda expresión se intensifica aún más al aparecer reforzando a los *ludi* el adjetivo *ludificabiles*, derivación del verbo *ludificare* que tiene propiamente este valor de "burlarse de alguien". Hasta el momento, en ninguno de los casos estudiados, tanto de la construcción con doble acusativo como la que presenta acusativo y dativo, habíamos encontrado determinación adjetival alguna para *ludos*, por lo que parece que en este caso estamos ante un verdadero despliegue de medios léxicos para explicar enfáticamente el carácter jocoso del engaño. Este hecho, unido a la escala ascendente de volumen fónico que antes señalábamos entre el simple verbo *ludo*, pasando por *ludifico* y llegando a la expresión *ludos facio*, puede sugerirnos un hecho de iconicidad sintáctica que iría precisamente en sentido contrario al de la economía de medios gramaticales<sup>8</sup>:

<sup>8</sup> Podríamos aplicar en este caso el "principio de cantidad" ("the quantity principle") formulado por Givón (1994: 49-50) en estos términos: "One finds the footprints of this prin-

*Hominem + ludo*

*Hominem + ludifico*

*Hominem + ludos facio* (pas. *Homo ludos fit*).

*Ludos + homini + facio* (pas. *Ludi fiunt homini*).

*Ludos ludificabiles + homini + facio* (pas. *Ludi ludificabiles fiunt homini*).

Esta posibilidad de que *ludi* presente un adjetivo puede ser la que, asimismo, permita una construcción con una perífrasis de gerundivo concertando con *ludi*, como la que vemos en (12):

12. Pl. *Mil.* 991-2: *Iam est ante aedis circus ubi sunt ludi faciundi mihi. Dissimulabo, hos quasi non videam neque esse hic etiam dum sciam.*

"Ya está instalado delante de mi casa el circo en el que he de mostrar mis mañas. Fingiré que no los veo y que ignoro que están aquí."

En el ejemplo (12), se nos muestra la expresión a través de una perífrasis pasiva con la que se expresa la idea de obligatoriedad<sup>9</sup>. Además, en este caso el receptor de la burla no aparece mencionado de manera explícita, dado que hubiera supuesto una casi insalvable ambigüedad con el dativo agente *mihi*, que expresa, precisamente, la misma causatividad de los nominativos en los datos (8-10). Esta ausencia del dativo destinatario de la burla puede encontrarse, asimismo, en dos casos (13-14), en los que la expresión se conforma simplemente con un acusativo, *ludos*, sin que se nos dé información alguna acerca de quién es la persona burlada:

13. Pl. *Men.* 405: *ER. Iam, amabo, desiste ludos facere atque i hac mecum semul.*

"Anda, por favor, déjate de bromas y ven conmigo."

---

ciple all over the syntactic map, in the assignment of larger segmental size or more prominent intonation to information that is either semantically larger, less predictable, or more important".

<sup>9</sup> En este ejemplo, *ludi faciundi* tiene un doble valor, por un lado se refiere a mostrar sus habilidades, refiriéndose, literalmente, a los espectáculos que tienen lugar en el circo y que se exponen a todos los espectadores y, por otro, hace referencia a que se van a poner en práctica sus ideas y maquinaciones con el fin de burlarse. Aquí no tiene el valor de mostrar sino el de llevar a cabo, es decir, realizar una burla contra alguien.

14. Ter. Ph. 945: PH. *Oh tune is eras? DE. Ut ludos facit!*  
 "Ph. ¿Ah sí? ¿Eres tú aquel? De. ¡Cómo se está burlando de nosotros!"

En (13), la burla se presenta como algo general, no es una burla dirigida a una persona en concreto ni aparece el receptor de la burla, porque lo que importa es el hecho de hacer burlas y no el de engañar a una persona determinada. En el ejemplo (14), único recogido de Terencio, tampoco se da información sobre el receptor de esta burla, aunque por el contexto podría entenderse que es *nobis*.

#### 4. La expresión de la intensificación

No podemos terminar nuestro análisis sin aludir, siquiera sucintamente, a las distintas formas de expresar la manera en que se produce el engaño. Ciertamente, encontramos diferentes grados de intensificación, desde los datos donde no hay intensificación explícita, como en (2) *ludos me facitis* (12), *ludi faciundi mihi* y (13) *ludos facere* hasta aquéllos donde sí la hay. Es el caso de (3) *quo modo me ludos fecisti* (7) *me ludos factum indigne* y (11) *ludos tam festivos fieri*, donde la burla se presenta con unas calificaciones que aportan un cierto matiz negativo; la pregunta del ejemplo (3) *quo modo?* nos demuestra que no sólo interesa la burla en sí, sino cómo se ha llevado a cabo; en (7), el adverbio *indigne* califica de indigna la forma en la que se ha hecho la burla, lo que subraya una valoración negativa, pues la burla tiene una cierta maldad que no es divertida, como se califica en (11) *tam festivos*; el ejemplo (9) se asemeja mucho a este anterior por el hecho de que lo que se quiere expresar es que las burlas que se van a realizar no se podrán igualar nunca por su magnificencia con ningún otro espectáculo. La intensificación puede alcanzar un alto nivel en ejemplos como (5) *ut <te> ludos facit* o (14) *ut ludos facit!*, donde se produce una situación de sorpresa; el ejemplo (8) *miris modis ludos faciunt* es otra muestra de lo que estamos señalando, ya que el modo de realización de la burla no es el común, sino un modo extraño que causa al espectador una cierta admiración. Estos medios para expresar de una manera gradual la intensidad de las burlas forman asimismo parte de los distintos medios gramaticales y léxicos de expresión que hemos ido analizando.



## 5. Conclusiones

En conclusión, *ludos facere* con el sentido de "burlarse de alguien" presenta dos marcos predicativos, según se refiera a la persona afectada con un acusativo, o bien con un dativo. Aparentemente, en voz activa, no parece haber ninguna diferencia entre la utilización de una construcción o de otra, pero es la voz pasiva la que da cuenta de la presencia de dos marcos predicativos diferentes; en resumidas cuentas, mientras la expresión con doble acusativo presenta en pasiva el acusativo *ludos* invariable junto al verbo, funcionalmente muy cercano al verbo simple *ludo* y al compuesto *ludifico*, la construcción con acusativo y dativo ofrece en su correspondiente construcción pasiva el paso de *ludos* a sujeto paciente, *ludi*. Además, *ludi* es susceptible de presentar adjetivos que aumentan aún más el volumen fónico de la expresión, destacando a este respecto el adjetivo *ludificabiles*. En nuestra opinión, este doble marco predicativo de *ludos facere* podría integrarse dentro de una escala de gradación de volumen fónico:

*Ludo* + Ac.

*Ludifico* + Ac.

*Ludos facere* + Ac.

*Ludos+facere* + Dat.

De esta forma, nuestra propuesta ha consistido en ver en este incremento del volumen fónico de la expresión una razón eminentemente icónica, según la cual la necesidad expresiva ha ido marcando el despliegue de los marcos predicativos diferentes, así como la posibilidad de determinar mediante un adjetivo el sujeto paciente *ludi* en la construcción con dativo. Los medios léxicos para expresar la intensidad de los engaños irían, asimismo, en este sentido.

## Bibliografía citada

- BENNET, C. E. (1966): *Syntax of early Latin*, Hildesheim - Boston 1914.  
 CUENCA, M. J., y HILFERTY, J. (1999): *Introducción a la lingüística cognitiva*, Barcelona.

- GIVÓN, T. (1994): "Isomorphism in the Gramatical Code. Cognitive and Biological Considerations", *Iconicity in Language*, R. Simone (ed.), Amsterdam - Philadelphia, pp. 47-76.
- GONZÁLEZ VÁZQUEZ, C. (2001): "Estudio semántico-estructural del léxico del engaño en la comedia plautina", *Actes du Dixième Colloque International de linguistique latine*, Paris.
- LÓPEZ MOREDA, S. (1987): *Los grupos lexemáticos de «facio» y «ago» en el latín arcaico y clásico. Estudio estructural*, León.
- NUTI, A. (1998): *Ludus e Iocus. Percorsi di ludicità nella lingua latina*, Roma.