

FUNCIÓN DEL NOMBRE PROPIO EN LAS GREGUERÍAS DE RAMÓN GÓMEZ DE LA SERNA

María del Carmen SERRANO VAZQUEZ

Universidad de Valladolid

Ramón Gómez de la Serna se sirve de los nombres propios para producir el humor en las greguerías a través de una serie de procedimientos lingüísticos que utiliza en su afán de experimentar con el lenguaje: falsa etimología, paronomasia, creación léxica, etc.

Ramón Gómez de la Serna makes of the proper names for producing the humor in the *greguerías*, through a series of linguistic methods that he utilizes in his desire for experimenting with the language; false etymology, paronomasia, lexic creation, etc.

Ramón Gómez de la Serna, greguería, nombre propio, humor, recursos lingüísticos

En las greguerías de Ramón Gómez de la Serna los nombres propios constituyen un cuerpo bien definido que cumple un papel importante.

Los nombres propios no forman campos semánticos porque, como dice Coseriu (1977), son lexemas históricamente individualizados que, aunque participan de fenómenos léxicos como la modificación, desarrollo y derivación, no entran como tales en oposiciones significativas.

Los nombres propios sirven para identificar a una persona u objeto singularizándolo de entre entidades semejantes.

Las peculiaridades semánticas más relevantes que van a diferenciar a los nombres propios del resto de los sustantivos son las siguientes: a) No poseen *Significatum*, intención semántica que los defina. No conocen relaciones de sinonimia, antonimia, hipernimia ni hiponimia. Si presentan ambigüedad en algún contexto ésta es referencial y no significativa. b) No poseen *Designatum*. Al carecer de intención semántica no pueden formar un conjunto designativo, a no ser que la propiedad que se tome como pertinente sea el hecho de que varios individuos posean un mismo nombre. c) Son signos preparados para la *Denotación*. Denotan a los individuos que son llamados por ellos, pero no indican ni implican ningún tributo como perteneciente a estos individuos.

La diferencia esencial entre los nombres comunes y los propios estriba en su función: los primeros son unidades significativas; los segundos son meras marcas de identificación. Señala Lyons (1980) que la entidad lingüística de los nombres propios ha sido objeto de constantes controversias entre filósofos y lingüistas y que la cuestión más discutida es la de si poseen sentido. La postura filológica actualmente más admitida, y con la que está de acuerdo este autor -y también nosotros-, consiste en sostener que pueden tener referencia, pero no sentido, y que no pueden emplearse predicativamente en tanto que nombres solos.

Consideramos, pues, a los nombres propios como el caso paradigmático por excelencia de la referencia.

Ramón Gómez de la Serna se sirve de los nombres propios¹ para producir el humor en las greguerías a través de un serie de procedimientos lingüísticos que utiliza en su afán de experimentar con el lenguaje.

1. *LA FALSA INTERPRETACION DE UN VOCABLO.* La falsa interpretación de un vocablo es un tipo de juego con el lenguaje, juego sobre la forma y el sentido a la vez, juego creativo, juego con el lenguaje como *sujeto* desde dentro, como materia que se convierte en juego. Juego que, además, genera comicidad al subrayar las distracciones del lenguaje mismo, como indicaba Bergson (1973). Es el lenguaje mismo lo que resulta cómico.

Detrás de esta sensación de divertimento que hay en muchas greguerías se esconde la rebelión contra el lenguaje y la realidad convencional; una actitud específica del autor ante el lenguaje, que se enmarca dentro de una actitud más global y totalizadora de decepción de la realidad. La lengua se le presenta a Ramón como algo impuesto, como un conjunto de expresiones cuyo sentido se le impone. En un acto de rebelión y de liberación Ramón se enfrenta con el lenguaje adoptando una actitud ingenua.

Esta actitud le va a llevar a establecer una relación lógica entre el significante de un signo y el concepto por él designado. Hay un desajuste entre lo que la palabra parece y lo que es en realidad. La correspondencia que Gómez de la Serna establece va a producir un choque en el lector que conoce el verdadero significado del término.

Sabemos desde Saussure que la lengua descansa sobre el principio de la arbitrariedad del signo, que no hay una relación motivada entre el significante y el significado de las palabras, aunque en toda lengua existen algunas palabras que en cierto grado están motivadas (fonética, morfológica y semánticamente).

Como reacción contra la arbitrariedad del signo, un tipo de motivación, la morfológica, se puede adquirir mediante un proceso conocido como *etimología popular*.

Esta *etimología popular* surge del deseo de motivar, de dotar de lógica, lo que es arbitrario en la lengua; es un proceso psicológico que se basa en las asociaciones del sonido con el sentido y no tienen nada que ver con los fenómenos de la etimología científica.

La falsa interpretación afecta también en las greguerías a nombres propios, generalmente de personajes literarios, históricos, etc.

Se establece una relación lógica entre el significante y el significado, interpretando el significante de un nombre en correspondencia con otro signo de la lengua, del cual pasará a tener su significado: *Agripina era una gran griposa*. La falsa etimología establece que "Agripina" tiene su origen en la palabra "gripe" y por lo tanto, el nombre propio ha de tener algún elemento significativo de su *étimo*.

El mismo mecanismo sustenta las siguientes greguerías: *¿Cuál es la mujer más antigua? Antígona; Morfeo: el que se mofa del sueño; La Parca es parca en palabras; Descartes: el que se descartó de muchas ideas para quedarse sólo con las buenas*. En esta última vemos que la falsa etimología puede desarrollar una metáfora.

1. El estudio de los nombres propios en las greguerías ha sido realizado a través del material que hemos obtenido de la segunda edición (1962) del libro homenaje *Total de Greguerías*, publicado por la Editorial Aguilar en Madrid en el año 1955, para celebrar las bodas de Ramón Gómez de la Serna con la literatura.

2. **PARONOMASIA.** La paronomasia es una figura de dicción por analogía de sonidos. Consiste en la semejanza fonética de palabras o de grupos de palabras.

Al utilizar palabras de sonido muy semejante pero diferente y con significado muy distinto, se produce un contraste de gran efectividad. El acercamiento de parónimos es uno de los juegos con el lenguaje que utiliza Ramón Gómez de la Serna en las greguerías, una de las técnicas configuradora del género. En su búsqueda de primitivismo, Ramón se extasia ante la envoltura fónica de las palabras que le suscita extrañas asociaciones.

Hay greguerías que contienen dos palabras unidas por su similitud en el sonido, pero su pequeña diferencia fonética es la que hace que tengan significados distintos. Podemos decir que su parentesco fonético es desafiado por su valor semántico, como vemos en los siguientes ejemplos: *Casi siempre, el que cita a Fenelón es un melón; ¿Cómo se llama el átomo? Antonio; Redundancia cacofónica: la Eleuteria tenía la bacteria de la difteria; Se le pone otra hache a Sánchez y es Shakespeare.*

La paronomasia no siempre aparece sola. Una de las características de las greguerías es la combinación de recursos. Así, la paronomasia se presenta junto a la homonimia, a la dilogía, a la etimología popular, a la creación lexical, etc.

En ocasiones aparece la paronomasia junto a la falsa etimología. Se escoge un nombre propio por su semejanza fonética con otra palabra. Tal similitud entre dos palabras da lugar a una falsa interpretación del término, como en *Se casó una Pepita porque le gustaba mucho la gallina en pepitoria.*

También podemos pensar en un proceso inverso: que sea la falsa etimología la que produzca una paronomasia: *¡Tintoretto! La mejor tintorería del arte.*

En todo caso es difícil deslindar cuál de los dos mecanismos genera el otro: *El niño que toca el piano con un dedo puede tener la escarlatina que inventó Scarlattí.*

La paronomasia conduce en ocasiones a la derivación: un tipo de paronomasia en que, además de la semejanza fonética, los vocablos parónimos ostentan un común origen etimológico. (Senabre, 1967: 138): *¡Qué nombre más afrodisíaco el de Afrodita!*

3. **CREACION LÉXICA.** Crear nuevas palabras es jugar con el lenguaje desde dentro, como material que se convierte en juego, y con sus rasgos propios de torsión y creación se constituye en un proceso dinámico y productivo. La creación léxica es, pues, una clase de juego con el lenguaje, juego sobre la forma y el sentido a la vez.

La insatisfacción con el lenguaje tradicional, la búsqueda de una nueva forma de expresión, la actitud lúdica ante las palabras, detrás de la cual se encuentra la búsqueda consciente de primitivismo constituyen las causas profundas de que Ramón intente nuevas creaciones verbales.

En cuanto a la naturaleza de la creación léxica estaríamos ante un tipo de neología sintagmática, combinación de diferentes segmentos reconocidos como signos distintos (Guilbert, 1973b); una creación de tipo morfológico, pues se trata de formaciones por derivación.

Entendemos por derivación toda formación léxica que se produce por la combinación de una base (palabra o tema)² con afijos (prefijo o sufijo). En la derivación se agru-

2. En oposición a las palabras los temas son, según Scalise (1987: 115), formas ligadas que no pueden aparecer libremente en la estructura superficial, si no forman parte de un compuesto o están derivadas.

pan varios procedimientos: sufijación, prefijación y formación parasintética, participando los nombres propios del primero y del último.

La sufijación responde a la estructura base + sufijo:

-ON

"Ninón" (Nini + ón): *Nini hablando por teléfono: "Ene de Ninón"*

"Radiona" (radio + ona): *Hay que añadir a las musas otra más, Radiona, la musa de las ondas.*

-OTE

"Palabrote" (palabra + ote): *Don Palabrote es un señor que dice "pimpolludo" o "pimpollo" a todo niño que se encuentra.*

-UNDIA

"Esparragundia" (espárrago + undia): *Los espárragos vienen de la rebelión de las masas en Esparragundia.*

La derivación sintagmática que Guilbert añade a la neología sintáctica se caracteriza por ser una transposición directa de la secuencia sintagmática de frase en unidad léxica: "el Dr. No Está", *El doctor preferible: "el Dr. No Está"*.

4. **DIALOGIA.** La dilogía se define como el recurso que consiste en la utilización de palabras de doble sentido. Manteniendo la coherencia con la interpretación semántica que hacemos de la polisemia y de la homonimia definimos la dilogía como el recurso que utiliza dos signos que coinciden en la expresión pero difieren en su significado.

La dilogía está sustentada en el hecho semántico de la homonimia o polisemia. Y la explotación hábil de la ambigüedad (polisemia, homonimia) es un juego con el sentido de las palabras.

Tradicionalmente (por ejemplo, Ullman 1976) la polisemia es el nombre que se da al hecho de que la misma palabra pueda tener dos o más significados distintos. Homonimia se considera el hecho de que dos o más palabras puedan ser idénticas en cuanto al sonido.

Nosotros consideramos, siguiendo a autores como Trujillo (1976) o Gutiérrez Ordóñez (1981), que ambos fenómenos -homonimia y polisemia- son el mismo hecho. La diferencia entre ellos radica en la perspectiva -sincrónica o diacrónica- que se adopte.

Damos el nombre de homonimia al hecho de que dos signos distintos confluyan por cualquier razón histórica en una misma forma de expresión. Hablaremos de polisemia cuando una secuencia fonológica reúna bajo su expresión a varios signos distintos.

Al tratar el fenómeno de la polisemia o la homonimia desde el punto de vista semántico lo importante es aclarar, al hablar de significados distintos, si éstos son variantes de una sola invariante semántica o si son invariantes distintas³.

En la ambigüedad implícita una secuencia fonemática es mencionada una sola vez, pero comporta dos o más significados que el lector tiene que descifrar (polisemia).

3. Trujillo (1976: 178-180) nos proporciona unos procedimientos de diferenciación de signos individuales con significantes homófonos. Vienen a coincidir con las siete reglas complementarias a la conmutación formuladas por Gutiérrez Ordóñez (1981: 157-160).

Tácito entra de puntillas en las bibliotecas.

Tácito “tácito”₁, ‘callado’
“Tácito”₂, ‘nombre propio de un historiador romano’

Mercurio nació con termómetro debajo del brazo.

Mercurio “mercurio”₁, ‘metal empleado en los termómetros’
“Mercurio”₂, ‘dios romano’

Cuando suena el timbre nos sirve una copita de vino del Rin

rin “rin”₁, ‘sonido onomatopéyico del timbre’
“Rin”₂, ‘río alemán’

En la ambigüedad explícita aparecen dos signos distintos que confluyen en una misma forma de expresión (homonimia):

La Parca es parca en palabras

parca “La Parca”₁, ‘divinidades latinas del destino’ (nombre propio)
“parca”₂, ‘moderada’ (adjetivo)

Puede ocurrir que la dilogía se sirva de parónimos, uno de los cuales es un nombre propio: *Descartes: el que se descartó de muchas ideas para quedarse sólo con las buenas.*

5. **PARODIA Y DESARTICULACION DE FRASES CÉLEBRES.** Para Ramón el lenguaje convencional es insuficiente porque se halla desgastado; es necesario vigorizarlo y hacerlo apto para un nuevo modo de expresión. Su desconfianza frente a las palabras *inertes* le lleva a manipular el lenguaje para poder renovarlo. Por ello parodia y desarticula las expresiones estereotipadas; refranes, clichés lingüísticos, locuciones, etc. El lenguaje se convierte entonces en las greguerías en un objeto de experimentación y la greguería en la plasmación artística de las ideas lingüísticas de Ramón, sin que en ningún momento se pierda la sensación de juego.

Este juego con el lenguaje, juego con la forma y con el sentido a la vez, genera comicidad respondiendo a varias de las leyes formuladas por Bergson (1973).

Bergson señala como una de las principales fuentes de lo cómico el dejarse llevar, por un efecto de rigidez o de velocidad adquirida, a decir lo que no se quería decir o a hacer lo que no se quería hacer.

En el lenguaje la rigidez se observa en las fórmulas ya hechas y en las frases este-

reotipadas. Para que una frase aislada resulte cómica por sí misma basta, según Bergson, con poner de manifiesto el automatismo de quien la pronuncia. Esto sucede cuando la frase encierra un absurdo evidente, bien sea un error o bien una contradicción de los términos. De ahí formula Bergson (1973: 96) la siguiente regla general: se obtendrá una frase cómica insertando una idea absurda en un molde de frase ya consagrada.

Ley que se cumple en greguerías como éstas: *Ya sólo vemos colgada sobre nuestras cabezas la navaja de afeitar de Democles., ¿Quién iba a decir que fue Séneca el que lanzó la chulería de "quien da pronto, da dos veces"?*

Es muy importante en este grupo de greguerías que analizamos la ley de la transposición: se obtendrá un efecto cómico trasladando la expresión natural de una idea a un tono diferente (Bergson, 1973: 103).

La transposición de lo solemne a un tono familiar nos da la parodia, presente en numerosas ocasiones: *Eco de Jorge Manrique: ¿Dónde fueron a parar las cacerolas, de las que sólo queda la tapadera?, La vida se ha encarecido tanto que es imposible seguir el consejo de Marcel Showb: "Rompe toda copa en la que hayas bebido".*

En el grupo de las unidades del discurso repetido⁴ incluimos las frases históricas o literarias que han tenido gran fortuna hasta convertirse en arquetípicas. En ocasiones las greguerías son manipulaciones de estas frases. En ellas el nombre propio identifica al autor de la cita: *Man pirámides ven el porvenir con sus prismáticos propios. Napoleón ya dijo algo de eso.*

La frase que se atribuye a Arquímedes al formular la *ley de la palanca: Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo*, es parodiada con fines humorísticos en esta otra greguería: *El nuevo Arquímedes dice: "Dadme un calzador y pondré los zapatos al mundo".*

En la siguiente rectificación Ramón nos da el autor de la frase: *Dijo Buffon: "el genio es una larga paciencia"... sí, la de su esposa.*

En ocasiones al autor que cita le atribuye una frase falsa: *Ya lo dijo Pasteur: "Hay que vacunar a las estatuas".*

El clásico *ubi sunt* que expresa el aspecto pasajero de la vida terrena en Jorge Manrique y en otros muchos escritores, es trivializado en la greguería: *Eco de Jorge Manrique: "¿Dónde fueron a parar las cacerolas de las que sólo queda la tapadera?".*

En este grupo además de la ley ya vista antes que pone de manifiesto el automatismo del lenguaje a través de un absurdo, un error o una contradicción, se cumple también la ley de la transposición cómica, al pasar de lo solemne a un tono familiar, originando de este modo la parodia.

6. **LA DESIGNACION.** Entendemos por *relaciones de designación*, siguiendo a Coseriu (1981), aquellas relaciones que se establecen entre los signos lingüísticos y la realidad a la que se refieren y a la que representan en el discurso: la *designación* es la referencia a la "realidad", o sea, la relación en cada caso determinado entre una expresión lingüística y un "estado de cosas" "real", entre signo y "cosa" denotada.

Así, decimos que un grupo de greguerías son el producto de las relaciones del signo lingüístico con el objeto extralingüístico, porque es precisamente esta realidad designada el motivo que va a generar la sorpresa y el humor.

4. El "discurso repetido" abarca todo lo que tradicionalmente está fijado como "expresión", "giro", "modismo", "frase" o "locución" y cuyos elementos constitutivos no son reemplazables o recombinables según las reglas actuales de la lengua (Coseriu, 1977: 113).

El referente es el desencadenante del humor en un grupo de greguerías caracterizadas por el hecho de que sus sujetos hacen referencia a personajes conocidos -reales o ficticios-: escritores, figuras literarias, pintores, filósofos, etc.

Estos sujetos son nombres propios, el paradigma por excelencia de la referencia.

El nombre propio establece una relación entre un significante y un referente (una serie fónica y la persona a la que se refiere), sin pasar por un significado. No existe, por ejemplo, concepto de 'juanicidad' correspondiente al significante *Juan*. Los nombres propios sirven para identificar a una persona u objeto singularizándolo de entre entidades semejantes.

Cuando decimos que el nombre propio significa nos estamos refiriendo al significado lógico o conceptual, aquel que posee una palabra fuera de contexto como consecuencia de la función distintiva de los fonemas. Hacemos esta precisión porque los nombres propios sí que pueden tener un significado connotativo. Entendemos que éste es el valor comunicativo que tiene una expresión atendiendo sólo a lo que ella *se refiere*, es decir, dejando de lado su contenido puramente conceptual (en el supuesto de que lo tuviera, que no es éste el caso).

Es decir, al hablar de la connotación en los nombres propios hablamos de la experiencia del mundo real que se asocia con la expresión cuando se la emite o se la escucha.

Muchos nombres propios poseen connotaciones. Cuando el portador del nombre propio -el referente- es lugar o persona histórica, política o culturalmente prominente, las connotaciones de este nombre pueden ser relativamente constantes para los miembros de una determinada comunidad lingüística que comparten la misma cultura.

Era necesario precisar este aspecto del problema porque los nombres personales que aparecen en las greguerías pertenecen en su mayor parte a personajes célebres y Ramón va a jugar con las asociaciones que sus nombres conllevan.

Ramón atribuye a estos nombres propios una cualidad o una acción que deforma -frivolizando- su figura histórica, su imagen tradicional seria. Es decir, a través de un significado conceptual -el de su deformación- anula las asociaciones que sugería el nombre propio. De este contraste surge el humor. La deformación no es mordaz sino inocente, infantil. Se apoya en el atributo dominante que es característico de estos personajes.

Los nombres propios a partir de los cuales se crean estas greguerías son, por orden alfabético, los siguientes: Adán, Buda, Colombina, Cristóbal Colón, Dafne, Dalí, Dante, Don Juan, El Cid, El Creador, Eva, Fígaro, Franklin, Freud, Goya, Hércules, Herodoto, Julieta, La Dama de Elche, Laura, Leda, Lucifer, Luis XIII, Luis XV, Matusalén, Mecenas, Nietzsche, Paganini, Pasteur, Petrarca, Pierrot, Quevedo, Rodín, Romeo, Salomé, San Juan, Schopenhauer, Séneca, Tucídides y Wagner.

Representando a estos damos como ejemplo las greguerías: *Lo más portentoso de Romeo fue que utilizó un hilo de araña para subir a ver a Julieta; Freud: teoría del ojal que se escapó en busca de un botón lejano; Don Juan pide amor como quien pide trabajo; El Dante iba todos los sábados a la peluquería para que le cortasen la corona de laurel; El Cid se hacía un nudo en la barba para acordarse de los que tenía que matar; Dalí afina sus pinceles como si fuesen sus bigotes; La Dama de Elche es la primera mujer que gastó auriculares; Franklin salía los días de tormenta con un paraguas dotado de pararrayos; Buda es el dios que no hizo régimen en las comidas.*

No son sólo antropónimos los que cumplen esta función. Sin presentar la riqueza de funciones que ofrecen los nombres propios personales, los topónimos se constituyen

también en motivo temático, como en esta greguería donde se deforman las cualidades que se atribuyen a una ciudad: *Venecia...; sí, muy bonita ...; pero nadie se bebería un vaso del agua de sus canales con su sabor a corrupción de siglos.*

7. **ACERTIJOS.** En un grupo de greguerías el humor se consigue al adoptar éstas la forma de acertijo. El acertijo, según el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua*, es una especie de enigma para entretenerse en acertarlo. Gómez de la Serna nos ofrece en la misma greguería la respuesta, la solución. El objetivo de estos acertijos es producir en el lector un efecto de sorpresa, de humor ingenuo.

El nombre propio puede ser también la solución a un acertijo que ha sido planteado a partir del atributo, físico o de comportamiento, que ha caracterizado al referente célebre: Barbarroja: *¿Sabéis cómo llaman las gallinas al gallo? Barbarroja.*

8. **METAFORA Y SIMIL.** Ramón de la Serna cultiva la analogía hasta sus máximas posibilidades. El poder para sobrecoger con analogías sorprendentes es uno de los mayores logros artísticos de la greguería. La expresión de sorpresa, el *chock* y el asombro, uno de sus principales objetivos. Las asociaciones inesperadas producen el humor y crean imágenes por dos caminos: la metáfora y el símil. Ambos procedimientos poseen en común al menos un rasgo fundamental: el ser la expresión de una analogía.

Aunque en general en las greguerías se utiliza la metáfora, aparece también en ellas la comparación obvia mediante expresiones como “parece”, “como si” y “como”.

El nombre propio puede ser utilizado para hacer una redefinición metafórica de su referente basándose en la analogía: *Ofelia: sonámbula del agua; Eolo es el dios del viento y el diptongo.*

El nombre propio es término de una comparación o de una metáfora: *El ruiseñor es el Hamlet de los pájaros; La cebra es un capricho del Gran Dibujante; Las chispas son estornudos de Satanás; Las golondrinas de la tarde se paraban en el pentagrama de las arrugas de la frente de Beethoven; Hay unos pollos de patas torcidas que se parecen a Carlitos Chaplin; La luna de Francia parece la mascarilla de Juana de Arco.*

Algunos topónimos reciben el clasema ‘persona’ de otro elemento con el que se combinan: *En la nieve escribe el Polo su poema a la aurora boreal; El Nilo es el río de más hermosa y desmelenada cabellera.*

Otras veces la metáfora aparece relacionada con la nueva creación de un lexema: *La ciudad del Sahara del Domingo.*

9. **UBICACION.** Constituye la función primera y principal de los topónimos por el número de ejemplos que hemos encontrado. El topónimo sirve para situar una cosa -persona, acción, fenómeno, etc.- en un determinado lugar: *El avión matará los celos, pues ella, que ha estado con uno en Nueva York o Santiago de Chile anteayer, puede estar mañana con otro en Madrid; Versailles, siglo XVIII; la guardia tocaba la diana a la reina en los tambores de sus sombrereras; Al verter azúcar del frasco grande en el azucarero, se comprenden los grandes aludes de los Alpes; Focas del Artico: reencarnación de veraneantes que no querían más que alargar su verano.*

Señalemos también cómo la imagen visual de los signos tipográficos de un nombre propio puede generar una greguería: *La virgula o tilde de la ñe de España es la nube-cilla que flota en su cielo azul.*; el uso del nombre propio con valor antonomásico: *Las mujeres son doblemente Judas cuando se son traidoras entre ellas, porque dan un be-*

so en cada mejilla a la víctima,; el valor eufemístico: *Doña Cicunspecta decía de su marido: -¡Ya ve usted: ahora se ha hecho amigo de Baco!*; y, por último, el cruce de funciones que se opera en numerosas ocasiones, que producen el humor y que dotan a las greguerías de una gran variedad, sin perder esa unidad esencial que las define.

Conocer la función que cumple el nombre propio en las greguerías supone un acercamiento al análisis de los procedimientos lingüísticos que surgen de la manipulación que Ramón Gómez de la Serna opera sobre el lenguaje.

BIBLIOGRAFIA

- BERGSON, H. 1973 *La risa*, Madrid, Ed. Espasa-Calpe.
- COSERIU, E. 1977 *Principios de Semántica estructural*, Madrid, Ed. Gredos.
1981 *Lecciones de Lingüística general*, Madrid, Ed. Gredos.
- GOMEZ DE LA SERNA, R. 1962 *Total de greguerías*, Madrid, Ed. Aguilar, 2.ª Ed.
- GUILBERT, L. 1973 "Théorie du néologisme", en *Cahiers de l'Association International d'Etudes Françaises*, 25, pp. 9-29.
- GUTIERREZ ORDOÑEZ, S. 1981 *Lingüística y Semántica. (Aproximación funcional)*, Oviedo, Ser. Pub. de la Univ. de Oviedo.
- LYONS, J. 1980 *Semántica*, Barcelona, Ed. Teide.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA 1984 *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Ed. Espasa-Calpe, (20.ª Ed.).
- SCALISE, S. 1987 *Morfología generativa*, Madrid, Ed. Alianza.
- SENABRE SEMPERE, R. 1967 "Sobre la técnica de la greguería", en *Papeles de Son Armadans*, XLV, 134, pp. 121-145.
- TRUJILLO, R. 1976 *Elementos de Semántica lingüística*, Madrid, Ed. Cátedra.
- ULLMAN, S. 1976 *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*, Madrid, Ed. Aguilar, 2.ª Ed.