

ALUSIONES CULTURALES Y JUEGOS LINGÜÍSTICOS EN EL LENGUAJE TELEVISIVO. EL EJEMPLO DE LA SERIE *LA QUE SE AVECINA*

Lucía Luque Nadal

Departamento de Ciencias del Lenguaje, Área de Lingüística General,
Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Córdoba,
Plaza del Cardenal Salazar S/N, 14071 Córdoba, España
fe1lunal@uco.es

**Cultural allusions and language games in media talk.
The example of the series *La que se acerca***

Abstract: The significance of the language used in television series is most relevant when it comes to studying colloquial language. The linguistic creativity represented in the creation of idioms, allusions, culturemes, and language games takes on a special significance in series such as *La que se acerca*, the object of study in this work. To carry out the study of such cultural allusions and language games, a corpora of 50 expressions was defined. These expressions were selected following a double criterion: first of all, that the expressions showed a high degree of creativity and innovation and, second, that they contained either a language game or a cultural allusion. After analysing and classifying the corpus, we verify the multiplicity and vitality that cultural allusions and language games have in the language used in the series, since many of them are distorted from their original structure in order to create a greater comical effect. Likewise, within the linguistic games, we find that those most used are malapropisms and, to a lesser extent, spoonerisms. This work is concluded by stating that the language of the series *La que se acerca* show a great profusion of language games and allusions that not only create a comical situation that is constantly maintained throughout the episodes, but, ultimately, shape the personality and the ideology of each character in the series. Furthermore, the characters in the series are frequently the creators of their own *ad hoc* cultural allusions for a specific situation.

Keywords: culturemes; allusions; popular language; language of television; word games

Resumen: La importancia que tiene el lenguaje empleado en series de televisión es capital a la hora de estudiar el lenguaje coloquial. La creatividad lingüística, representada en la creación de fraseologismos, alusiones, referentes culturales y juegos lingüísticos, cobra especial esplendor en series como *La que se acerca*, objeto de estudio en este trabajo. Para

Llevar a cabo el estudio de alusiones culturales y juegos lingüísticos utilizados en la serie, se ha definido un corpus compuesto por 50 expresiones. Dichas expresiones se han seleccionado siguiendo un doble criterio: que estas mostrasen un elevado grado de creatividad e innovación y que contuviesen, bien un juego lingüístico, bien una alusión. Tras analizar y clasificar el corpus comprobamos la vitalidad que tienen las alusiones culturales y los juegos lingüísticos en el lenguaje usado en la serie, pues muchas de ellas se distorsionan de su estructura original con el fin de crear un mayor efecto cómico. Asimismo, de toda la tipología de juegos lingüísticos comprobamos que los más usados son los malapropismos y, en menor medida, los spoonerismos. Se concluye este trabajo afirmando que el lenguaje de la serie *La que se avecina* está plagado de juegos lingüísticos y alusiones que no solo crean una situación cómica mantenida de manera constante a lo largo de los episodios, sino que, en última instancia, moldean la personalidad y la ideología de cada personaje de la serie. Por añadidura, los personajes de la serie son, en muchas ocasiones, creadores de alusiones culturales propias *ad hoc* para una situación concreta.

Palabras clave: culturemas; alusiones; lenguaje popular; lenguaje televisivo; juegos lingüísticos

1. Introducción

Cabe postular como premisa de partida que el lenguaje televisivo modela e influencia el lenguaje coloquial sobremanera. Es en especial el lenguaje de las series televisivas el que puede llegar a convertirse en nuestro propio lenguaje porque, tal y como indica García Fanlo (2017: 30), «[...] la serie de televisión, como ningún otro medio masivo de comunicación de masas, está en el negocio de gobernar las almas, producir gustos, inducir conductas, generar adicción a un personaje [...]». Asimismo, el lenguaje utilizado en las diferentes series está plagado de alusiones a personajes reales o ficticios y a acontecimientos históricos, siendo algunos de ellos más universales y otros más específico-culturales. Estas alusiones conforman las denominadas referencias culturales (Mayoral 1994), culturemas (Oksaar 1988; Nord 1997; Molina Martínez 2006; Luque Nadal 2009), palabras culturales (Newmark 1988), palabras clave (Wierzbicka 1997), etc. Todos ellos articulan el discurso coloquial aportándole fuerza expresiva y configurando, en definitiva, una ideología o un imaginario.

En el análisis de las alusiones, aparte de estudiar aquellas cuyo origen radica en hechos de la historia universal o nacional, de la literatura o la religión, se debe prestar especial atención a aquellas que tienen un origen más ‘popular’. Es precisamente el origen popular de las alusiones la causa que explicaría, de un lado, una mayor presencia en nuestras rutinas conversacionales diarias y, de otro lado, una mayor aparición en los medios de comunicación de masas: radio, prensa, televisión, cine, etc.

Por tanto, la suma de estas expresiones culturales, principalmente en forma de alusiones, formaría parte de lo que se denomina con el término ‘lenguaje de la televisión’, o, en inglés, *media talk* (Marshall y Werndly 2002; Hutchby 2005). Relacionado con el concepto de *media talk* encontramos el concepto de *media mouths* (Halper 2009), es decir, personajes públicos, especialmente comunicadores estadounidenses

como Oprah Winfrey o Larry King, quienes, con su forma de hablar, son capaces de permear en el habla de sus espectadores. Son, por tanto, estas *media mouths* el canal a través del cual se produce la conexión entre el lenguaje de la televisión y el lenguaje popular de la calle. En el caso de las series de televisión, las *media mouths* las conformarían los personajes y, en última instancia, los guionistas. Del mismo modo, las referencias culturales que se transmiten a través de las series de televisión lo hacen mayoritariamente en forma de alusiones.

Por todo lo anterior, y con el objetivo de poner de relieve el dinamismo creador que posee el lenguaje de la televisión, hemos creído necesario estudiar en este trabajo el lenguaje empleado en una serie de televisión española cuyos personajes y expresiones propias han sobrepasado en muchos casos la pantalla y son ya, en gran medida, parte del acervo cultural de muchos hablantes de español. Se trata de la serie *La que se avecina* (conocida también por sus siglas LQSA), que se estrenó el 22 de abril de 2007 y que lleva emitiéndose sin interrupción hasta la fecha, con un total de 170 capítulos a lo largo de 12 temporadas. La serie, a grandes rasgos, narra las aventuras y desventuras, a veces disparatadas, de una comunidad de vecinos de la periferia de Madrid.

Si bien esta serie ha sido objeto de estudio de trabajos de investigación en los que se estudian los estereotipos de la mujer (Hidalgo-Marí 2015; Bandrés Goldáraz 2019), de los inmigrantes (Abad Villamor y Fernández Romero 2018) y de colectivos como el LGTBI (Aguaded Camacho 2014), hasta la fecha no se ha realizado un estudio del lenguaje usado en la serie LQSA desde el punto de vista de las alusiones culturales y de los juegos del lenguaje, por lo que un trabajo de esta índole es más que relevante dadas las circunstancias.

2. Las alusiones y los juegos lingüísticos. Definición y clasificación

2.1. Alusiones: definición y clasificación

Una vez definido el objetivo principal de nuestro trabajo, tenemos que establecer una definición clara de los objetos de estudio con los que vamos a trabajar. Así, en primer lugar, definiremos el término ‘alusión’.

Entendemos por alusión una referencia indirecta, implícita u oculta a una persona o realidad. El DLE (2014) define alusión como «Evocación de alguien o algo no mencionados por medio de una referencia cultural, histórica, mitológica, etc.». Manser y Pickering (2009: ix) indican que «An allusion is a reference that evokes a certain set of aspects or features of a person or thing». La importancia y el uso de las alusiones en nuestra conversación diaria, en la prensa y en los medios de comunicación de masas en general es tal que se cuenta incluso con diferentes obras lexicográficas sobre alusiones en inglés como el *Merriam-Webster's Dictionary of Allusions* (1999), *The Oxford Dictionary of Allusions* (2001), *The Facts on File Dictionary of Allusions* (2008) y el *Dictionary of Historical Allusions* (2019). Además, son numerosos los trabajos de investigación en el estado de la cuestión que tratan las alusiones. A tal fin véanse, por ejemplo, Bloomfield (1976), Coombs (1984), Gyubbenet y Mashkova

(1988), Hebel (1989, 1991), Cook (1992), Glucksberg (1993), Leppihalme (1994, 1997), Schegloff (1996), Hinds (1998), Shie (2011), Lennon (2003), Dore (2010), Malykhina (2014), Valotka (2016), etc.

Webber y Feinsilber (1999) justifican la necesidad de contar con obras lexicográficas específicas sobre alusiones dado que, al usar constantes alusiones en nuestras lecturas y conversaciones diarias, en muchas ocasiones, algunas de ellas aparecen sin mayor explicación, por lo que pueden resultar engañosas o incomprensibles. De igual forma, y tal y como indican estos autores en su prefacio, los diccionarios de alusiones socorren al lector cuando los diccionarios al uso no incluyen dichas alusiones. Esta circunstancia se da en la mayoría de los casos en los que de una alusión no se ha derivado un fraseologismo o bien este no está suficientemente asentado en la lengua. Valotka (2016:1) incide en la necesidad de que tanto el autor como el lector pertenezcan al mismo círculo cultural para que la alusión pueda ser comprendida.

Lennon (2004: 3-4) establece diez características para las alusiones, aunque puntualiza que no todas las características deben darse a la vez en todas las alusiones:

1. assumption of shared background knowledge / pragmatic presupposition
2. implicature on the speaker / writer's part to convey implicit intertextual meaning
3. inferencing on the hearer / reader's part, involving use of background knowledge, in particular knowledge of other texts
4. indirection
5. intertextuality
6. associative or semiotic reference as opposed to the representational meaning of the surface-text
7. foregrounding of the elements in the text which bear associative meaning. This may be achieved by various means, including graphological marking, use of style or register features, tampering with an underlying quotational element, particularly by means of lexical substitution
8. a riddle-like element often involving word-play
9. at least a two-stage process of understanding, involving firstly identifying the allusive reference to some entity and secondly inferring an implied proposition about that entity
10. in addition, allusions can be productive, can become lexicalised and can become fossilised

Tal y como indica Lennon en el punto octavo de su enumeración, se comprueba que las alusiones culturales están estrechamente relacionadas con los juegos lingüísticos, más si cabe en una serie cómica como la que aquí se propone. Leppihalme traza también una conexión entre los juegos del lenguaje y las alusiones cuando afirma que ya en la misma etimología del término 'alusión' encontramos el germen de la idea de juego (lat. *ad+ludere, alludere*) aunque «not all use of allusion is playful, humour is clearly one of its functions» (1997: 6).

En cuanto a la clasificación de las alusiones, existen diferentes propuestas. Leppihalme (1997) las divide en cuatro grandes grupos temáticos basándose en el origen de las mismas: religiosas, mitológicas, literarias e históricas. Lennon (2004: 91) amplía la categorización a seis grupos:

1. Alusiones a citas.
2. Alusiones a títulos.
3. Alusiones a proverbios.
4. Alusiones a textos formulaicos.
5. Alusiones a nombres y sintagmas nominales.
6. Alusiones a frases hechas.

No obstante, en nuestro análisis hemos creído necesario atender a una clasificación *ad hoc* de los ejemplos puesto que las clasificaciones realizadas por Leppihalme y Lennon no permitirían clasificar la gran mayoría de alusiones a elementos culturales objeto de nuestro estudio. Se hace necesario indicar que la serie LQSA utiliza, en un tanto por ciento muy elevado, alusiones a personajes y hechos populares de la realidad contemporánea española. Este hecho se basa en la intención perseguida por los guionistas de llegar a la mayor parte de los espectadores con quienes comparten el conocimiento contextual previo del hecho o el personaje aludido. Es por ello que clasificaremos las alusiones atendiendo al hecho, personaje, película, etc., que ha dado origen a dicha alusión.

2.2. Juegos lingüísticos: definición y clasificación

Según Luque Durán (2007: 91), «los juegos del lenguaje son universales porque están en la misma naturaleza del lenguaje, es decir, en su estructura y en el uso que los hombres hacen de él». Así, cada lengua y cada cultura posee un término específico para designar estos juegos lingüísticos (i.e. los *pun* ingleses –también denominados *wordplay*–, los *jeux de mots* franceses o los *xie hou* chinos). En cuanto a su creación, Žyško la retrotrae hasta la aparición misma del lenguaje humano cuando afirma que «Playing on words, traditionally understood as a literary technique and a form of wit, has a long history of use and is probably almost as old as language itself» (2017: 1).

El origen de estos juegos lingüísticos puede deberse a un intencionado desvío lingüístico realizado por el hablante con un fin lúdico o debido a casos de etimología popular donde el fenómeno de la homonimia crea confusiones entre dos palabras parecidas, los denominados malapropismos. Usar un malapropismo consiste en utilizar una palabra por confusión con otra solo porque son parecidas desde un punto de vista fonológico, pero totalmente diferentes desde un punto de vista semántico, hecho que origina, la mayoría de las veces, una situación cómica. El término ‘malapropismo’ se toma del nombre propio inglés *Malaprop*, referido a un personaje femenino de la obra teatral *The Rivals* escrita por Richard Brinsley Sheridan en 1775. Desde entonces, el uso de los malapropismos ha sido una constante para autores cómicos sobre todo para caracterizar a un personaje de escaso nivel intelectual.

Martínez de Sousa (2001) los define como «tipos especiales de etimología popular que consiste en la sustitución de un término por otro fonéticamente semejante». Así, algunos ejemplos de malapropismos en español son los siguientes:¹

¹ Ejemplos tomados de la página web <<https://www.retoricas.com/2015/05/ejemplos-de-malapropismo.html>> [30/1/ 2021].

- «He comprado aspirinas fosforescentes» en lugar de «aspirinas efervescentes»
- «Tuve tos y me tomé jarabe expectante» en lugar de «jarabe expectorante»
- «Está de baja laboral por hernia fiscal» en vez de «hernia discal»
- «Eva tiene una irrupción cutánea» por «erupción cutánea»
- «Se ha hecho daño en la columna vertical» cuando ha querido decir «columna vertebral»

En el estudio de los juegos del lenguaje, y junto a los malapropismos, hay que prestar atención a aquellos juegos denominados spoonerismos. La diferencia entre spoonerismos y malapropismos a veces es borrosa, tal y como indica Sobkowiak (1990: 278-279):

The definition of spoonerism is as elusive as that of any other intuitively simple concept. In particular, since the time of Rev. Spooner himself it has never been completely clear whether spoonerisms should be classified among slips of the tongue or rather among intentional linguistic witticisms, or puns.

Podríamos, no obstante, diferenciar entre los malapropismos cuando se usa un término por otro parecido fonéticamente y los spoonerismos cuando se cambia alguna sílaba de la palabra creando un término inexistente en la lengua o bien se fusionan dos palabras previamente existentes en la lengua creando un neologismo inexistente. Los spoonerismos también son denominados ‘contrapié’. Así, en palabras de García-Page (2013: 37):

El contrapié (fr. *contrepét* o *contrepèterie*) es, por lo común, un juego de orden léxico o morfológico, en menor grado fónico, basado en un cruce o intercambio de las partes de dos palabras preexistentes; en muchos casos se trata de un barbarismo o malapropismo (spoonerismo o piquiponada), pero, cuando es intencionado, puede analizarse como un neologismo.

A la hora de clasificar los ejemplos de juegos lingüísticos nos encontramos con un problema de partida que afecta a todos aquellos investigadores que intentan clasificar este tipo de unidades lingüísticas. El problema no es otro que la inexistencia de una clara clasificación, así como la falta de consenso en la propia definición del objeto de estudio. De entrada, y tal y como indica Giorgadze (2014: 271), «it is obvious that there is not a universal definition of wordplay or pun; that the difficulties created by the complexity of wordplay and its various classifications are caused by the complexity of the phenomenon and its categories and subcategories». Es por ello que en los juegos lingüísticos tienen cabida multitud de elementos tales como malapropismos, spoonerismos, palabras *portmanteau*, palíndromos, Tom Swifty, surrealismo lingüístico, greguerías, enunciados paradójicos, contrarrefranes, albures, retruécanos, etc. (Luque Nadal 2010: 88).

No obstante, hasta la fecha, son muchos los autores que han intentado clasificar todas estas unidades lingüísticas. Así, por ejemplo, Giorgadze (2014: 273-274) establece una clasificación tripartita de los juegos lingüísticos en los siguientes grupos:

1. Juegos léxico-semánticos.
2. Juegos sintáctico-estructurales.
3. Juegos semántico-estructurales.

Chuandao (2005) amplía un poco más la clasificación y divide los *pun* ingleses en cinco categorías, incluyendo los sentidos figurados y las alusiones sin basarse exclusivamente en los diferentes tipos de ambigüedades como hace Giorgadze:

1. Juegos homonímicos (idéntico sonido y grafía).
2. Juegos léxico-semánticos (palabras polisémicas).
3. Juegos de comprensión (aquellos en los que un contexto determinado otorga el significado implícito de una frase aunque no exista a priori ningún juego lingüístico explícito)
4. Juegos figurativos (aquellos en los que un símil o metáfora funciona en la estructura superficial y el significado figurativo opera en la estructura profunda).
5. Juegos lógicos (figuras retóricas, implicaturas en un contexto particular).

Žyško (2017: 19-22) realiza una clasificación mucho más completa de los juegos lingüísticos en ocho categorías:

1. Polisemia.
2. Homonimia.
3. Parodia (cuando se usa un fraseologismo o proverbio cambiando un elemento del mismo).
4. Malapropismos.
5. *Eggcorns* (lo que en español conocemos por ‘etimología popular’).
6. Rimas
7. Spoonerismos
8. Neologismos.

Tomaremos como clasificación de referencia la propuesta por Žyško (2017) por ser la más completa y la que se atiene a criterios tales como creatividad y vitalidad de las expresiones lingüísticas (como, por ejemplo, en la tipología propuesta para *parody*, *eggcorns* y *neologisms*).

2. Metodología: selección del corpus.

Principalmente hemos seleccionado la serie *La que se avecina* (LQSA) como objeto de estudio por dos razones. De una parte, una serie tan longeva como LQSA nos interesa desde un punto de vista lingüístico, ya que durante el largo periodo temporal que lleva emitiéndose, ha tenido oportunidad suficiente para calar en el lenguaje coloquial, aún incluso cuando no se sea espectador o seguidor de la serie.

De otra parte, dicha serie posee una característica fundamental para que sea objeto de estudio predilecto de cualquier lingüista interesado en los aspectos más creativos e innovadores del lenguaje coloquial. Curiosamente, en esta serie lo que prima no son las situaciones que viven los personajes, a todas luces, y, en su mayoría, absurdas e inverosímiles, sino lo que dicen dichos personajes. Si bien en el resto de series que coexisten actualmente en el panorama nacional el lenguaje está supeditado a la acción, en la serie LQSA sucede justamente al revés. El lenguaje pasa a ocupar un primer plano con el constante uso de juegos lingüísticos en forma de tira y afloja entre sus personajes o el copioso uso de alusiones en los diálogos. De hecho, podríamos clasificar la serie LQSA como una serie con una alta prioridad del humor en el conjunto global del texto según la clasificación establecida por

Zabalbeascoa (2001: 256). En definitiva, una serie en la que prima lo lingüístico se convierte en nuestro perfecto objeto de estudio.

Como se ha mencionado anteriormente, la serie LQSA se lleva emitiendo durante 12 temporadas, por lo que abarcar todas las alusiones y juegos lingüísticos enunciados en los capítulos emitidos hasta la fecha es inviable. Es por ello que hemos seleccionado un corpus compuesto de 50 expresiones enunciadas, a priori, por cualquier personaje de la serie bajo una doble premisa: que dichas expresiones mostrasen un elevado grado de creatividad e innovación desde un punto de vista lingüístico y que contuviesen, bien un juego lingüístico, bien una alusión o referente cultural. De estas 50 expresiones, la gran mayoría son alusiones (33 de ellas) y el resto son ejemplos de juegos lingüísticos, por ser estos más minoritarios en su aparición. Como se verá más adelante en el análisis del corpus, la mayor parte de los malapropismos y spoonerismos analizados son pronunciados por un mismo personaje de escaso nivel intelectual que hace del uso de dichos malapropismos y spoonerismos una de sus señas de identidad (nos referimos al personaje llamado Amador).

De igual forma, no hemos querido sesgar el corpus eligiendo solamente expresiones de determinados personajes, pues lo que pretendemos es mostrar de manera holística que el uso de alusiones y juegos lingüísticos es una constante en todos los personajes de la serie, aunque en el caso de los juegos lingüísticos, estos sean más usados por ciertos personajes que por otros.

Finalmente, hemos tenido especial precaución en seleccionar ejemplos, sobre todo aquellos que contienen una alusión a un personaje público, que hayan adquirido especial relevancia, llegando muchos de ellos a convertirse en un fraseologismo o en un referente cultural. Así, ya no son alusiones únicas, sino que se repiten con asiduidad a lo largo de los capítulos.

3. Análisis del corpus

3.1. Alusiones

Al estudiar el corpus de alusiones hemos de realizar, en primer lugar, una clasificación atendiendo al origen de cada alusión. Es necesario reseñar que muchas de estas alusiones poseen un aspecto literario innovador, es decir, son una creación de los guionistas a través de sus personajes, mientras que otras han sido recogidas del lenguaje coloquial en donde ya existían en forma de fraseologismos.

Por otra parte, muchas de las alusiones estudiadas se basan en valores prototípicos establecidos en la lengua y la cultura española para designar conceptos como belleza, fealdad, baja estatura, etc. Finalmente, lo que no cabe duda es que la constante aparición en los diálogos de dichas alusiones, aparte de reforzar la argumentación, provoca un efecto cómico innegable.

Así las cosas, hemos clasificado las alusiones en los siguientes apartados:

Tipología		Ejemplo	Capit.	Min.	
A. Alusiones a personajes públicos	Cantantes	Cantantes de copla y música española	(1) Isabel Pantoja	9x01	0:12:57
			(2) Sara Montiel	4x01	0:51:17
			(3) Carmen de Mairena	3x09	1:02:59
			(4) Carmen de Mairena	2x04	1:05:38
			(5) Los Chichos	2x04	1:05:41
		Cantantes internacionales	(6) Tina Turner	11x13	1:16:25
			(7) Pimpinela	9x09	1:12:16
	Personajes del mundo del cine y series televisivas	Personajes del mundo del cine español	(8) Joselito	9x06	0:26:45
			(9) Pili y Mili	10x06	0:30:49
		Personajes de series televisivas	(10) Salma Hayek	9x07	0:18:57
	Toreros		(11) Los Ropers	9x10	1:14:21
	Políticos		(12) Ortega Cano	10x01	0:55:48
	Personas de la realeza, nobleza		(13) Cospedal	11x02	0:03:07
			(14) Duquesa de Alba	9x07	1:03:34
(15) Duquesa de Alba			5x03	0:28:08	
(16) Reina Rania de Jordania			10x12	0:25:38	
(17) Tita Cervera (Baronesa Thyssen)			6x02	0:47:03	
(18) Borja Thyssen			12x 02	1:25:32	
Mundo de la cultura		(19) Lázaro Carreter	10x02	1:21:12	
Iglesia Católica		(20) el Papa de Roma	3x0	0:27:10	
B. Alusiones a hechos y personajes relativos a la historia reciente de España y del mundo	Hechos relativos a la historia de España		(21) Puerto Hurraco	10x04	1:36:00
			(22) piratas somalíes	9x06	1:11:49
	Hechos relativos a la historia del mundo		(23) Bin Laden	10x06	0:33:19
C. Alusiones relativas a títulos y personajes de películas y cómics	Alusiones a títulos y personajes de películas		(24) El niño que susurraba a las gallinas	6x12	0:30:20
			(25) <i>Gremlins</i>	9x01	1:02:47
			(26) <i>Pretty Woman</i>	12x06	0:27:38
			(27) <i>La Bella durmiente/ La novia cadáver</i>	12x02	1:22:04
	Alusiones relativas a títulos y personajes de películas infantiles y cómics		(28) <i>Shrek</i>	10x04	0:34:19
			(29) <i>Shrek</i>	1x11	1:21:17
			(30) <i>Gru, mi villano favorito</i>	12x06	0:03:24
			(31) Epi y Blas	7x13	0:57:55
		(32) Tío Gilito	7x04	1:17:31	

Tabla 1. Clasificación de las alusiones (elaboración propia)

A. Alusiones a personajes públicos

A1. Alusiones a cantantes

En el apartado de alusiones a cantantes encontramos referencias a cantantes de copla española como Isabel Pantoja (9x01), quien en los últimos años ha sido noticia por cuestiones alejadas de la música o de su talento musical. Debido a esta situación, en esta alusión se la tilda de persona que sobreactúa, exagera, engaña, embauca, etc.:

(1) [El personaje de Leo ha fallecido al estrellarse contra el suelo durante un salto en paracaídas. Se da la circunstancia de que dicha actividad había sido un regalo de su novia Alba. Durante su funeral, su novia se arroja a la fosa junto al féretro]

Alba: ¡No, esperad! ¡Enterradme con él!

Berta: ¡Hija!

Alba: Yo le he matado.

Recio: ¡Qué peliculera es!, parece la Pantoja.

Otra cantante española mencionada en la serie es Sara Montiel (4x01). En esta alusión se hace referencia a la profusión de elementos ornamentales que siempre solía portar la cantante tales como sombreros, pañuelos, anillos, collares, pulseras, etc.:

(2) [En Nochevieja los personajes de Maxi y Leo se disfrazan de góticos para acudir a una fiesta de cotillón]

Maxi: ¿Pero qué te has comprado 'desgraciao'? Vas más recargado que Sara Montiel.

Leo: Lo que me han vendido. Y qué precios ¡Qué caro es ser gótico!

Una alusión muy productiva en la serie es la que se hace a la cupletista transexual Carmen de Mairena. En esta primera alusión (3x09), se hace referencia a la escasa naturalidad que dicha cantante mostraba debido a un exceso de operaciones de cirugía estética:

(3) [Judith está tomando unas pastillas para adelgazar, pero no se siente bien, por lo que sus amigas deciden investigar el origen de dichas pastillas]

Nines: Esas pastillas son menos naturales que el careto de Carmen de Mairena.

Judith: ¿Cómo?

Raquel: Son anfetaminas.

En esta segunda alusión a Carmen de Mairena (2x04) se hace referencia al hecho de que dicha cantante iba siempre maquillada en exceso y sin demasiado tino ni discreción:

(4) [Raquel está maquillando a su prima Nines, quien va a tener una cita con Coque]

Coque: Estoy nervioso, es un pibón.

Raquel: Pues ya verás, se está arreglando para ti.

Nines: Prima, que me has maquillado como una puerta, que parezco Carmen de Mairena.

Otra alusión a cantantes españoles la encontramos en el siguiente ejemplo en el que se menciona a Los Chichos (2x04), un grupo musical de rumba flamenca muy famosos durante la década de 1970-1980. En este ejemplo se refuerza la alusión con el uso indirecto del fraseologismo «triunfar como los Chichos» con el sentido de 'tener un

éxito rotundo'. Nótese asimismo el uso irónico de la expresión por parte del personaje de Nines:

(5) [Raquel está maquillando a su prima Nines, quien va a tener una cita con Coque]

Raquel: Que no, que estás guapísima, que vas a triunfar.

Nines: Sí, como los Chichos.

Raquel: Venga que está esperando.

Asimismo, en la serie también aparecen alusiones a cantantes internacionales como es el caso de Tina Turner (11x13). En este ejemplo la alusión hace referencia a una mujer que va despeinada y con el pelo alborotados:

(6) [Menchu está comentando con su hija Yoli su viaje a Brasil, país al que tuvo que huir para evitar ir a la cárcel]

Menchu: Oye, qué mal en Brasil con la humedad. Todo el día con los pelos a lo Tina Turner.

Una segunda alusión a cantantes internacionales la encontramos en la mención al dúo musical argentino Pimpinela (9x09). Dicha alusión se basa en una constante en la puesta en escena de las canciones de dicho dúo, pues todas estaban provistas de un dramatismo exacerbado y una disputa eterna entre ambos cantantes:

(7) [Bruno está en una sesión de terapia con su mujer cuando esta le confiesa que tiene una relación con su mejor amigo de la facultad y que lo abandona]

Bruno ¡Se está tirando a mi amigo! Mi vida se ha convertido en una canción de Pimpinela. Ahora mismo me corto las venas.

A2. Alusiones a personajes del mundo del cine y otras series televisivas

En la serie también aparecen numerosas alusiones al mundo del cine y la televisión. Así, en las alusiones al mundo del cine español encontramos la referencia al famoso niño cantor Joselito (9x06), quien protagonizó multitud de películas durante los años 1960-1970. Debido a su escasa estatura y a su gran fama en la cultura española se ha convertido en prototipo de persona especialmente baja:

(8) [Recio acompaña a Coque a la joyería de su suegra para que le compre un anillo de compromiso a su novia Nines]

Dueña de la joyería: Porque ¿cómo es tu novia?

Recio: Como Joselito, pero en mujer. Tampoco tiene que ser una joya de morirse.

Otra alusión al cine español de la década de los años 1960-1970 la encontramos en Pili y Mili (10x06), dos hermanas gemelas que triunfaron de tal forma que hoy en día existe el fraseologismo «ser Pili y Mili» con el significado de dos personas que están juntas todo el día:

(9) [Javi y Lola han acogido a Yolanda en su casa porque se ha peleado con su madre, Menchu]

Javi: ¿Y vas a tardar mucho en reconciliarte con tu madre?

Lola: Es verdad, ¿pero qué ha pasado? Si sois Pili y Mili.

Las alusiones al mundo del cine internacional también son una constante a lo largo de la serie. Así, por ejemplo, la alusión a Salma Hayek (9x07) y a su actuación en la película *Abierto hasta el amanecer* (1996). En este caso, se hace alusión al baile que

protagonizó dicha actriz sosteniendo una serpiente pitón. La alusión hace referencia a un baile de corte erótico:

(10) [Fermín y Vicente están cavando en el jardín de Araceli para buscar agua subterránea y mientras ella está haciendo taichí]

Fermín: Psss. Como sigas haciendo posturas, te empotro contra la barbacoa. El que avisa no es traidor.

Araceli: Que no me gustas. No seas pesado.

Fermín: ¿Cómo que no? Si me estás haciendo un Salma Hayek, te falta la serpiente.

Vicente: Si os vale una lombriz, aquí hay para aburrir.

Como alusión a personajes de series televisivas cabe destacar la mención a los Ropers (9x10), el matrimonio protagonista de una serie británica de los años setenta titulada *George y Mildred*. Este matrimonio, a pesar de convivir juntos, no realizaban una vida marital al uso. En este ejemplo, la alusión a los Ropers refuerza la idea de que el matrimonio formado por Enrique y Araceli se comporta prácticamente como si fueran compañeros de piso:

(11) [Enrique se viste de mujer para tratar de reconquistar a su mujer Araceli por consejo de su amigo Recio, quien ya lo ha probado con su mujer, Berta, y le ha funcionado]

Enrique: Araceli, yo solo intento recuperar nuestra vida sexual.

Araceli: Resucitarla dirás porque está muerta y enterrada. Cariño, nosotros somos ya compañeros de piso. Pues... como los Ropers.

Enrique: No, no. Yo no me rindo.

A3. Alusiones a toreros

Las alusiones a toreros no son muy numerosas en la serie, pero la figura de Ortega Cano (10x01) aparece en alusión no a su profesión, sino al hecho de haber sido condenado por homicidio:

(12) [Vicente se está vistiendo para asistir a su última junta como presidente de la comunidad]

Vicente: Mi última junta de presidente. Por fin se acaba este calvario. Me siento como Ortega Cano cuando salió de la cárcel.

A5. Alusiones a políticos

En este caso, la alusión a María Dolores de Cospedal (11x02), política del Partido Popular, se basa en el recato que siempre muestra a la hora de vestir. Esta actitud comedida y moderada compartida por Cospedal y el personaje de Berta es visto como una característica negativa por el personaje de Menchu y como un hándicap para triunfar con los hombres:

(13) [Menchu conversa con Berta para convencerla de que olvide los desamores y pase página].

Menchu: Chica, eres una mujer muy atractiva. Con carne donde hay que tenerla. Si te dejas de vestir como la Cospedal, tú sales por ahí y te comes el mundo.

A6. Alusiones a personas de la realeza, nobleza, etc.

En el apartado de alusiones a personajes de la realeza y la nobleza cobra especial importancia la figura de la Duquesa de Alba. En esta primera muestra, la Duquesa

de Alba (9x07) aparece como una alusión indirecta a alguien que realiza mal alguna actividad. En este caso, se compara la escasa pericia de la duquesa a la hora de bailar sevillanas con la escasa pericia de un hombre en asuntos sexuales:

(14) [Judith habla con su nuevo novio sobre las cuestiones que este realiza de manera deficiente en el ámbito íntimo]

Rafael: ¿Qué hago mal?

Judith: Son muchas cosas.

Rafael: Ah, ¿sí?

Judith: ¿Recuerdas cómo bailaba sevillanas la duquesa de Alba?

Rafael: ¡Qué horror! ¿Por qué nunca me lo ha dicho nadie?

Judith: Nunca te has encontrado una mujer tan valiente y tan sincera como yo.

Una segunda alusión a la Duquesa de Alba (5x03) se refiere a otro aspecto de la misma que está relacionado con el ejemplo anterior. En este caso, se alude a la falta de estabilidad al caminar que mostraba la duquesa:

(15) [Judith ha convencido a Enrique de que se compre una moto como excusa para estrechar lazos con su hijo Fran. Araceli está conversando con Judith cuando recibe una llamada del hospital informándola de que Enrique ha sufrido un accidente de moto. Araceli corta la llamada bruscamente aduciendo que Enrique no tiene moto y que se habrán equivocado de persona]

Judith: ¿Qué te han dicho?

Araceli: Pues nada, que Enrique ha tenido un accidente de moto ¿Te lo imaginas en una moto?

Judith: ¡Dios mío! ¡Ay, Dios mío!

Araceli: ¿Qué? ¿Qué?

Judith: Que yo le dije que se interesara por las motos para hacerse colega de Fran.

Araceli: ¿Pero tú estás loca? Si Enrique tiene menos estabilidad que la duquesa de Alba en una cama elástica.

Otra alusión, en este caso a un personaje de la realeza, aparece en relación con la reina Rania de Jordania (10x12), quien ha sido ensalzada por las revistas del papel *cuché* como una de las mujeres más elegantes del mundo. Es por ello que en la cultura española se haya convertido en prototipo de elegancia:

(16) [Menchu está organizando a Fermín su despedida de soltero]

Menchu: Ah, y ponte algo bonito, que vas hecho siempre un adefesio.

Fermín: Ya habló Rania la de Jordania.

Menchu: Ya se le ha ido la mano con las operaciones, pero era monísima.

El papel *cuché* también ha favorecido y encumbrado a otros personajes de la nobleza como es el caso de Tita Cervera (6x02), conocida también como la Baronesa Thyssen-Bornemisza. Aparte de ser considerada como un prototipo de mujer adinerada, en este caso concreto, aparece como prototipo de mujer que exhibe demasiadas joyas en público:

(17) [Maxi está cenando con su novia Begoña y ella le habla de las joyas que lleva puestas]

Maxi: Pero en estos tiempos que corren es peligroso salir a la calle en plan Tita Cervera.

Begoña: Bueno, pero tú me defenderías.

Maxi: No, si yo en el cuerpo a cuerpo, soy letal, pero el susto te lo llevas.

La segunda alusión a la familia Thyssen-Bornemisza aparece en relación a Borja Thyssen (12x 02), hijo de Tita Cervera. La alusión en este ejemplo se basa en un hecho judicial entre madre e hijo motivado por la disputa sobre dos valiosas obras de arte:

(18) [Menchu ha obligado a su hija Yolanda a pasar la prueba de un polígrafo para descubrir si fue ella la que le tendió una trampa por la que tuvo que huir a Brasil para evitar ir a la cárcel]

Menchu: Las madres no podemos fiarnos ya ni de nuestros hijos. Mira el Borja Thyssen.

Josito: Uy, a esos los enfrentó la mujer que es una pájara buena.

A7. Alusión a personajes del mundo de la cultura

Las alusiones a personajes del mundo de la cultura aparecen en el siguiente ejemplo de forma cómica por la contraposición que se realiza de dos personajes diametralmente opuestos en el conocimiento de la lengua española. De una parte, el académico de la lengua Fernando Lázaro Carreter (10x02) y, de otra, un yonqui sin educación ni formación. Lázaro Carreter aparece aquí como prototipo de persona con buena ortografía y extenso conocimiento del correcto uso del español:

(19) [Fermín y Bruno están haciendo una sesión de güija para saber quién atormenta a Bruno en su piso]

Fermín: Paga... a... mi... 'Biu'... 'Biuda'.

Bruno: ¿'Biuda' con B?

Fermín: A ver, el pobre era yonqui, no Lázaro Carreter.

Bruno: Sí, yo pago, pero vete, Carmelito.

A8. Alusión a personajes de la Iglesia Católica

Las alusiones a personajes de la Iglesia Católica se materializan con una alusión cómica al Papa de Roma (3x06) para referirse a una vecina chismosa que pasa todo el día asomada al balcón espionando a sus vecinos:

(20) [Estela está posando en una sesión fotográfica en la puerta del edificio mientras Goya la está espionando desde su balcón]

Goya: Anda que vaya manera de hacer el ridículo.

Estela: Doña Croqueta, métase en su casa que parece usted el Papa, todo el día en el balcón.

B. Alusiones a hechos relativos a la historia reciente de España y del mundo

B1. Alusiones a hechos relativos a la historia reciente de España

En la serie se hace alusión a diversos hechos relativos a la historia reciente de España como el terrible suceso que aconteció en el pueblo de Puerto Hurraco (10x04) en el que dos hermanos asesinaron a nueve miembros de otra familia enemiga. De ahí que la sola mención a Puerto Hurraco sea sinónimo de terribles desgracias familiares:

(21) [Berta descubre que su hija Alba mantiene una relación con Enrique, que a su vez es el mejor amigo de Recio, el padre de Alba. Berta le recrimina a su hija la gran diferencia de edad entre ambos].

Alba: Humphrey Bogart le sacaba 25 a Lauren Bacall y fueron superfelices.

Berta: Hija, esto no es Hollywood, es la periferia, y como se entere tu padre, lo convierte en Puerto Hurraco.

Otra alusión a la historia reciente de España la encontramos en la mención, en este caso indirecta, de un hecho político acaecido en el año 2009 cuando el buque español *Alakrana* fue secuestrado por piratas somalíes (9x06) y posteriormente liberado tras el pago de un costoso rescate. En este ejemplo, la comparación cómica de los vecinos de Enrique con piratas somalíes se basa en el hecho de que dichos vecinos lo chantajeaban sobremanera con desorbitadas exigencias:

(22) [Araceli, la mujer de Enrique, ha atropellado involuntariamente a Doña Fina. No obstante, todo se trata de una extorsión ideada por Recio, quien graba el fingido atropello. Cuando los vecinos se enteran de dicha extorsión todos quieren sacar tajada].

Cristóbal: Enrique, me están llamando llaman más vecinos para chantajearme.

Enrique: ¿Cómo?

Cristóbal: Angelines Chacón, 50000; Raquel Villanueva, un cargo en el ayuntamiento; Teodoro Rivas, una operación de cambio de sexo para su mujer. Tú, no tienes vecinos, son piratas somalíes.

Enrique: No pague a nadie. Voy a hablar con ellos.

En la serie también se hace alusión a hechos relativos a la historia reciente del mundo. Así, la figura de Osama Bin Laden (10x06) aparece, en este caso, en una comparación cómica entre este y un personaje de la serie que se ha marchado a Rusia. Bin Laden se convierte aquí en prototipo de una persona imposible de encontrar:

(23) [Fermín quiere casarse con Menchu, pero antes tiene que divorciarse de Paca, quien se marchó a Rusia sin dejar señas]

Fermín: Verás tú ahora para encontrar yo a la Paca en Rusia. Me río yo de Bin Laden.

C. Alusiones relativas a títulos y personajes de películas y cómics

C1. Alusiones relativas a títulos y personajes de películas

Las alusiones relativas a títulos y personajes de películas, bien orientadas al público general o al público infantil, son muy numerosas en la serie. Algunas de las alusiones a títulos de películas se modifican en la serie para crear un efecto cómico mayor. Es el caso de 'el niño que susurraba a las gallinas' (6x12), alusión al título de una película dirigida y protagonizada por Robert Redford en el año 1998 y que lleva por título *El hombre que susurraba a los caballos*. El título de esta película ha trascendido al lenguaje popular y son muchas las variaciones cómicas que se realizan, tal y como se puede comprobar en el ejemplo:

(24) [Amador y su mujer Cuqui han montado un gallinero en la terraza, pero las gallinas no ponen huevos].

Amador: Cuqui, mira Pollete. Ha hipnotizado a la gallina. Es el niño que susurraba a las gallinas. Pollete, haz que vuele, que nos forramos.

Otra alusión a títulos de películas la encontramos en el ejemplo 'un gremlin recién mojado' (9x01). Esta alusión a las diferentes películas protagonizadas por los seres

denominados *Gremlins* (1984, 1990) se basa en la idea que subyace al hecho de que lavar a estos seres implicaba un cambio radical de una naturaleza bondadosa a una naturaleza perversa y destructora:

(25) [Doña Fina ha allanado de noche la casa de Javi y Lola y les han inundado no solo su casa, sino varias plantas más abajo. Asimismo, Doña Fina les amenaza con denunciarlos cuando Javi y Lola le comunican que no van a pagar los desperfectos]

Javi: ¿Quiere guerra? Usted no me ha visto a mí chungo ¡Soy un puto boina verde, una máquina de matar! ¡Un gremlin recién mojado!

Una alusión adicional a títulos de películas la tenemos en *Pretty Woman* (12x06), película del año 1990 protagonizada por Julia Roberts. La comicidad surge por la inclusión de la alusión en la conversación por parte del personaje de Nines cuando compara la situación que está viviendo el personaje de Cuqui con la trama de la película:

(26) [Cuqui tiene un novio de alquiler y cree que dicho novio se está enamorando de ella y así se lo comenta a sus amigas en el bar].

Cuqui: Tengo que ganar tiempo, porque noto que poco a poco él también se está enamorando de mí.

Nines: Espérate que esta se creyó *Pretty woman*.

Cuqui: De verdad, tiene mogollón de detalles conmigo.

Alba: Como para no tenerlos con lo que le estás pagando.

Asimismo, podemos encontrar también alusiones por partida doble a títulos de películas en la contraposición de dos películas: *La Bella Durmiente* y *La Novia Cadáver* (12x02), en las que sus protagonistas son diametralmente opuestas en belleza. La comicidad surge en la respuesta emitida por el personaje de Vicente a la alusión enunciada por Fermín:

(27) [Aparece en escena el personaje de Lola recién levantada tras una borrachera].

Fermín [padre de Lola]: Hombre, la Bella Durmiente.

Vicente [suegro de Lola]: Yo la veo más novia cadáver.

Fermín: Tú cállate ya. ¿Cómo va la resaca, vida mía?

C2. Alusiones relativas a títulos y personajes de películas infantiles y cómics

El uso de alusiones a títulos y personajes de películas infantiles y cómics es muy abundante en la serie. Así, por ejemplo, las alusiones a la película infantil *Shrek* (2001) son diversas. En este primer ejemplo se utiliza una alusión indirecta a un personaje de la película *Shrek* (10x04), en concreto, al personaje de Fiona, una princesa que se convierte en ogro. La comicidad surge aquí cuando se compara a dicho personaje de la película con Nines, quien además de ser la novia de Coque no es demasiado agraciada físicamente. Además, la situación cobra mayor comicidad cuando el personaje de Coque no llega a entender la alusión velada que hace el personaje de Recio comparando a su novia con un ogro:

(28) [Enrique, Recio y Coque están cenando y discutiendo sobre qué ver en la televisión]

Coque: Yo quiero ver *Shrek*, que la ponen ahora.

Recio: ¿Qué pasa, echas de menos a Nines?

Coque: No. ¿Qué tendrá que ver?

Recio: No lo ha pillado.

Una segunda alusión a la película *Shrek* (1x11) la encontramos con la comparación de la suegra de Enrique con la supuesta madre del ogro:

(29) [Araceli y Enrique están discutiendo porque los padres de ambos se han ido a vivir con ellos y se llevan mal entre ellos]

Enrique: He aguantado durante cinco años al monstruo de las madalenas y no he abierto la boca.

Araceli: ¿Cómo has llamado a mi madre?

Enrique: La zampabollos esa no es tu madre. La pintas de verde y es la madre de *Shrek*.

Una última alusión a una película infantil más reciente es la alusión a *Gru, mi villano favorito* (2010). En este caso la alusión hace referencia a la curiosa fisionomía de Gru (12x06), el protagonista de la película, comparándola con la fisionomía del personaje de la serie Bruno:

(30) [Enrique sorprende a Bruno mirando la *tablet* y este la cierra como si ocultara algo]

Bruno: Estaba pidiendo presupuesto para hacerme unos retoquitos.

Enrique: ¿Cómo unos retoquitos?

Bruno: Liposucción, mesoterapia facial y sacarme el culo otra vez, que se me ha metido para adentro. Parezco *Gru, mi villano favorito*.

Enrique: ¿Qué dices? Si estás estupendo.

Bruno: Enrique, estoy feo y viejo.

Además de alusiones a títulos y personajes de películas, también existen alusiones a personajes de programas infantiles. Es el caso de la alusión a los personajes Epi y Blas (7x13) del programa infantil *Barrio Sésamo*. Esta alusión es idéntica en sentido a la de Pili y Mili (9), es decir, hace referencia a dos personas que siempre están juntas y que se llevan bien:

(31) [Coque intenta convencer a Enrique para que le pida a Recio que testifique a su favor en el juicio de su divorcio]

Coque: Una amistad es para siempre. Si son ustedes como Epi y Blas.

Finalmente, hay que hacer mención a aquellas alusiones basadas en personajes de cómics y literatura infantil. Así, encontramos una alusión al personaje infantil Tío Gilito (7x04), en inglés Scrooge McDuck, basado en el personaje de Ebenezer Scrooge, el protagonista de *Un Cuento de Navidad* de Charles Dickens. El Tío Gilito se convierte aquí en un prototipo de riqueza:

(32) [Amador y sus hermanos encuentran el dinero que su difunta madre guardaba debajo del colchón].

Jesús [hermano de Amador]: ¿Y esa bolsa?

Amador: ¡Es el dinero! Lo tenía debajo del culo, como el tío Gilito.

Una última alusión a personajes de cómics, esta vez del historietista español Francisco Ibáñez, la tenemos en Pepe Gotera y Otilio (7x07). Alusión a dos albañiles protagonistas de una serie de cómics infantiles que se caracterizaban por ser unos albañiles desastrosos. En el ejemplo dicha alusión refuerza la idea del trabajo chapucero llevaba a cabo por los personajes en la serie al igual que hacían los dos protagonistas

del cómic. Asimismo, la comicidad se ve acrecentada por el spoonerismo enunciado por Amador y corregido por Leo al referirse a los personajes del cómic:

(33) [Amador, Vicente y Leo están levantando un muro en una plaza de garaje de manera ilegal]

Amador: Un muraco.

Leo: ¿No ves que está torcido?

Amador: ¿Qué?

Leo: Usa nivelador.

Amador: Calla, no hay tiempo.

Vicente: Le has echado muy poca agua.

Amador: ¡No te jode, Pepe Botella y Otilio!

Leo: Gotera, Pepe Gotera y Otilio.

3.2. Errores lingüísticos

De toda la tipología de juegos lingüísticos, los ejemplos que más se repiten, siguiendo la clasificación propuesta por Žyško (2017), son los de malapropismos y spoonerismos. Conviene señalar que la mayor parte de estos malapropismos y spoonerismos son pronunciados por el mismo personaje en la serie, el personaje conocido como Amador, un patán sin demasiada formación que casi siempre es corregido por otro personaje más culto, casi siempre por Leo, reforzando de esta forma la situación cómica. Los demás ejemplos de errores lingüísticos son enunciados por Teodoro, hermano de Amador, y por Fermín, ambos personajes con un nivel cultural similar al del personaje de Amador. Los ejemplos de juegos lingüísticos del corpus quedan clasificados de la siguiente forma en la tabla 2:

Nº	Tipología	Ejemplo	Forma correcta	Capít.	Min.	Personaje
34	Malapropismo	Amador: El caso es que mi mujer se cruzó con tu marido por Internet y se lo pinchó para recuperar a los niños. Y eso está muy feo, Matilde, porque nos quieren dejar en la 'estocada'.	estacada	8X08	1.00.52	Amador
35	Malapropismo	Fina: ¿A ti no te gustaría que el mundo dejara de verte como un gañán? Amador: Pues sí, sí que me gustaría, sí. Pero no hay manera de quitarse el 'sambernardo'. Fina: Sambenito.	sambenito	11X02	0:09:25	Amador
36	Malapropismo	Javi: Buenos días. Fermín: Hombre, ha vuelto el hijo prófugo. Javi: Será pródigo. Fermín: No sé para qué montas el numerito si al final no puedes vivir sin nosotros.	pródigo	8X05	0:07:59	Fermín

37	Malapropismo	Alba: ¡Qué fuerte todo! Berta: ¿Es que tu hermano no tiene alma? ¡Cuánta frialdad! Amador: Sí, sí, lo tenía clarísimo, no le he visto ni un ‘apéndice’ de duda.	ápice	9X19	0:35:29	Amador
38	Malapropismo	Amador: Me parece fatal que me estés dejando al margen de los asuntos comunitarios. Me estás dando un trato ‘vejatorio’. Bruno: Vejatorio... Amador: Sí, sí, estoy muy dolido.	vejatorio	10X10	0:02:39	Amador
39	Malapropismo	Amador: Yoli, me estoy dando cuenta que tu madre es un problema gordo. Prácticamente ‘indisoluble’.	irresoluble	9X14	1:07:44	Amador
40	Malapropismo	Teodoro: Qué egoísta es, no se sacrifica por nada. Todos: Yaaa. Teodoro: Mamá siempre lo ha dicho, que es la oveja ‘descarrilada’ de la familia. Leo: Descarriada. Las ovejas no descarrilan. Teodoro: ¿Cómo que no? ¿Y si van en tren?	descarriada	8X09	0:10:11	Teodoro
41	Malapropismo	Amador: Te voy a demostrar que soy un padre cojonudo. Te voy a dejar a la altura del ‘atún’. Chusa: Del betún. Amador: No, no, el atún está más abajo, que está en el alta mar.	betún	9X08	0:06:37	Amador
42	Malapropismo	Vicente: Huye lejos con el descapotable, que te lo quitan otra vez. Teodoro: Sí que es moderno tu coche, tiene ‘embargo’ automático.	embrague	11X03	0:55:53	Teodoro
43	Malapropismo	Notario: ¿Ha entendido todo lo que le he leído? Amador: Sí, sí, ‘a grosso moro’ me he quedado con la idea. Fermín: ¿‘A grosso moro’? Notario: ¿Le ha explicado a su cliente el significado de bien privativo?	modo	8X16	1:11:28	Amador
44	Malapropismo	Abogado: Yo aquí veo una triquiñuela ahora que usted lo destaca sabiamente. Amador: Cuqui, ¿me estás poniendo entre la ‘estaca’ y la pared?	espada	8x16	1:12:35	Amador
45	Malapropismo	Amador: Que no me mezcles churras con ‘meninas’. Leo: Merinas. Las Meninas son las de Velázquez.	merinas	7X10	0:54:53	Amador

46	Malapropismo	Amador: He pensado que eso de ir a protestar a la plaza está muy bien pero al final no vale 'pá ná', se queda en agua de 'borrascas'.	borrajas	7X10	0:58:29	Amador
47	Malapropismo	Amador: Ah, vale, vale, que es como un viaje 'catastral' de esos. Bruno: Amador, no tiene gracia. Amador: No, no, si no era un chiste.	astral	11X03	0:56:24	Amador
48	Malapropismo	Amador: Es que siempre me estás 'meneando' la perdiz. Leo: Mareando, mareando. Amador: Bueno, si la meneas, se marea. Es lo mismo. Leo: No, no es lo mismo.	mareando	2X06	0:33:43	Amador
49	Spoonerismo	Dafne: Uy, qué cara. A alguien se le fue un poquito la mano anoche. Amador: Sí, llevo un resacón de puta madre, pero, vamos, aquí estoy, cumpliendo con mis obligaciones de padre 'a rascatabla'.	rajatabla	10X12	0:55:18	Amador
50	Spoonerismo	Coque: Se suspende la junta por muerte inminente del presidente Vicente. Fermín: ¡Madre mía! ¡Qué 'varaspalo' nos da la vida!	varapalo	9X14	0:16:04	Fermín

Tabla 2. Clasificación de los juegos lingüísticos

4. Conclusiones

El lenguaje de la serie LQSA está plagado de juegos lingüísticos y alusiones que no solo crean una situación cómica mantenida de manera constante a lo largo de los episodios, sino que moldean, hasta cierto punto, la personalidad y la ideología (visión del mundo) de cada personaje.

Las alusiones utilizadas en la serie remiten a personajes y hechos de la actualidad de la esfera cultural española como en los ejemplos 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21 y 22 y, en menor medida, a la esfera internacional como en los ejemplos 6, 7, 10, 11, 16, 20 y 23. No obstante, las referencias internacionales de las alusiones relativas a títulos y personajes del cine y del mundo del cómic son muchos más numerosas (ejemplos 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 y 32) que las referencias nacionales (ejemplo 33).

En muchos casos, los protagonistas de la serie son los creadores de estas nuevas alusiones, llegando a crear nuevas alusiones humorísticas como en el ejemplo 24 'el niño que susurraba a las gallinas', mientras que, en otros, se limitan a utilizar una alusión ya asentada en la lengua en forma de fraseologismo, como en los ejemplos de *Los Chichos* (5) y *Pili y Mili* (9).

Por añadidura, el conjunto de alusiones empleadas por los personajes comprende y conforma un doble universo referencial: el de los propios personajes de la serie y también el de los espectadores. Las alusiones culturales elegidas por los guionistas

se encadenan formando una serie de *scripts* que conforman el mundo ideológico-cultural de los espectadores. Es por ello que sistemáticamente se destaquen personajes del mundo del papel cuché conocidos por cualquier hablante nativo español tales como la Pantoja, la Baronesa Thyssen, la Duquesa de Alba, etc.

Igualmente, en la serie abundan los juegos lingüísticos. Dentro de ellos podríamos establecer dos grupos bien diferenciados. De una parte, aquellos juegos lingüísticos creados *ad hoc* para fortalecer la comicidad de los diálogos y que pueden llegar a resultar exagerados, como los ejemplos 35, 36, 38, 41, 42, 47, 49 y 50. De otra parte, un grupo de juegos lingüísticos que, en muchos casos, son reflejo fiel de errores que una gran mayoría de los hablantes puede llegar a cometer al confundir dos términos parecidos en español, como en los ejemplos 34, 37, 39, 40, 43, 44, 45, 46 y 48.

En cuanto a la tipología de los juegos lingüísticos utilizados en la serie, los ejemplos que más abundan son los de malapropismos y, en menor medida, ejemplos de spoonerismos. Existe asimismo una correlación entre el uso de dichos juegos lingüísticos y los personajes que los enuncian, siendo el personaje de Amador el que mayor número de juegos lingüísticos utiliza en sus diálogos, seguido por el personaje de Teodoro (hermano de Amador) y el personaje de Fermín. En muchas ocasiones, el juego lingüístico enunciado sirve de gancho para que otro personaje más culto le replique creando una situación cómica por partida doble. Así, la mayoría de las intervenciones del personaje de Amador son corregidas por el de Leo, y en menor medida, por el personaje de Bruno, llegando ambos a configurar una suerte de figura antagonista con una función correctora.

Finalmente, cabe concluir este apartado indicando que la creatividad y la vitalidad que muestra el lenguaje usado por los personajes de la serie LQSA excede con mucho los límites de un trabajo de esta índole. Por esta razón sería necesario ampliar el corpus de estudio a la par que se amplía también el estudio de otros ítems lingüísticos, incluyendo otros elementos culturales tales como las comparaciones proverbiales, los símiles, la ironía, los chistes, las paremias, etc. En definitiva, sería deseable intentar incluir y estudiar la gran panoplia de efectos lingüísticos que despliega esta serie con cada nuevo capítulo.

Referencias bibliográficas

- ABAD VILLAMOR, Ana Isabel – FERNÁNDEZ ROMERO, Cayetano (2018), «Inmigrantes en las series de televisión “Aída” y “La que se avecina”». Entre la parodia y los prejuicios», *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación* 40, 114-121.
- AGUADED CAMACHO, Vanesa (2014): «Heteronormatividad y medios de comunicación: Estudios de la representación del colectivo de lesbianas, gays, personas transexuales y bisexuales en “La que se avecina”», en SUÁREZ VILLEGAS, J. C. et al (eds.), *II Conferencia Internacional sobre género y comunicación. Libro de Actas*, Sevilla: Dykinson, 12-23.
- BANDRÉS GOLDÁRAZ, Elena (2019), «Pervivencia en la serie de televisión “La que se avecina” de los estereotipos contra las mujeres denunciados por Simone de Beauvoir», *Doxa Comunicación* 29, 75-95.
- BLOOMFIELD, MORTON W. (1976), «Quoting and alluding: Shakespeare in the English language», *Harvard English Studies* 7, 1-20.

- CHUANDAO, Yuan (2005), «English Pun and its Classification», *Language in India. Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow* 5, s.p. <<http://www.languageinindia.com/april2005/englishpun2.html>> [30/1/2021].
- COOK, Eleanor (1992), «Introduction to special issue on allusion», *University of Toronto Quarterly* 61 (3), 289-296.
- COOMBS, James H. (1984), «Allusion defined and explained», *Poetics* 13, 475-488.
- DELAHUNTY, Andrew – DIGNAN, Sheilay – STOCK, Penny (2001), *The Oxford Dictionary of Allusions*, Oxford: Oxford University Press.
- DORE, Margherita (2010), «Manipulation of Humorous Culture-Specific Allusions in AVT», *CTIS Occasional Papers* 6, 5-28.
- GARCÍA FANLO, Luis (2017), *El lenguaje de las series de televisión*, Buenos Aires: Eudeba.
- GARCÍA-PAGE SÁNCHEZ, Mario (2013), «Juegos verbales en la literatura española contemporánea», *Colindancias* 4, 9-40.
- GIORGADZE, Meri (2014), «Linguistic features of pun, its typology and classification», *European Scientific Journal*, November 2014, Special edition vol. 2, 271-275.
- GLUCKSBERG, Sam (1993), «Idiom meanings and allusional content», en CACCIARI, C. – TABOSSI, P. (eds.), *Idioms: Processing, Structure and Interpretation*, Hove: Lawrence Erlbaum, 3-26.
- GYUBBENET, Irina V. – MASHKOVA, Larissa A. (1988), «From literary allusion to lexical meaning: A contrastive study», *Irish Slavonic Studies* 9, 37-46.
- HALPER, Donna L. (2009), *Icons of talk: the media mouths that changed America*, Santa Barbara: Greenwood Press.
- HARBOTTLE, Thomas B. (2019), *Dictionary of Historical Allusions*, Glasgow: Good Press.
- HEBEL, Udo J. (1989), *Intertextuality, Allusion and Quotation: An International Bibliography of Critical Studies*, New York: Greenwood Press.
- HEBEL, Udo J. (1991), «Towards a descriptive poetics of allusion», en PLETT, H. F. (ed.), *Intertextuality*, Berlin: Walter de Gruyter, 135-164.
- HIDALGO-MARÍ, Tatiana (2015), «La mujer fatal en las series humorísticas españolas: una renovación del estándar en las series Aída y La que se avecina», *Anàlisi* 53, 1-19.
- HINDS, Stephen (1998), *Allusion and Intertext: Dynamics of Appropriation in Roman Poetry*, Cambridge: Cambridge University Press.
- HUTCHBY, Ian (2005), *Media Talk. Conversation analysis and the study of broadcasting*, Maidenhead: Open University Press.
- LENNON, Paul (2004), *Allusions in the Press. An Applied Linguistic Study*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- LEPPIHALME, Ritva (1994) «Translating allusions: When minimal change is not enough», *Target: International Journal of Translation Studies* 6 (2), 177-193.
- LEPPIHALME, Ritva (1997), *Culture Bumps An Empirical Approach to the Translation of Allusions*, Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- LUQUE DURÁN, Juan de Dios (2007), «Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística», en LUQUE TORO, L. (coord.), *Actas del I Congreso internacional de léxico español actual*, Venezia: Università Ca' Foscari di Venezia, 91-126.
- LUQUE NADAL, Lucía (2009), «Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?», *Language Design* 11, 93-120.

- MALYKHINA, Svitlana (2014), *Renaissance of Classical Allusions in Contemporary Russian Media*, Maryland: Lexington Books.
- MANSER, Martin H. (2008), *The Facts on File Dictionary of Allusions*, Nueva York: Facts on File.
- MARSHALL, Jill – WERNDLY, Angela (2002), *The Language of Television*, London: Routledge.
- MARTÍNEZ DE SOUSA, José (2001), «Dialogismos y malapropismos», <https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/antteriores/diciembre_01/03122001_03.htm> [5/2 /2021].
- MAYORAL ASENSIO, Roberto (1994), «La Explicitación de la Información en la Traducción Intercultural», en HURTADO ALBIR, A. (ed.), *Estudis sobre la traducció*, Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I, 73-96.
- MOLINA MARTÍNEZ, Lucía (2006), *El otoño del pingüino. Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*, Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.
- NEWMARK, Peter (1988), *A Textbook of Translation*, New York: Prentice Hall.
- NORD, Christiane (1997), *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*, Manchester: St. Jerome Publishing.
- OKSAAR, Els (1988), *Kulturentheorie. Ein Beitrag zur Sprachverwendungsforschung*, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- SCHEGLOFF, Emanuel A. (1996), «Confirming Allusions: Toward an Empirical Account of Action», *American Journal of Sociology* 102 (1), 161-216.
- SHIE, Jian-Shiung (2001), «Allusions in New York Times and Times Supplement news headlines», *Discourse & Communication* 5, 41-63.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española*, <www.rae.es> [2/1/2021].
- TOLSON, Andrew (2006), *Media Talk: Spoken Discourse on TV and Radio*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- VALOTKA, Audrius (2016), «Identifying allusions and the cultural circle in media texts», *Lietuvių kalba* 10, 2016. <<http://www.lietuviukalba.lt/index.php/lietuviu-kalba/article/view/284/210>> [10 /2/2021].
- WEBBER, Elizabeth – FEINSILBER, Mike (1999), *Merriam-Webster's Dictionary of Allusions*, Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster.
- WIERZBICKA, Anna (1997), *Understanding Cultures through Their Key Words: English, Russian, Polish, German, and Japanese*, Oxford: Oxford University Press.
- WŁODZIMIERZ, Sobkowiak (1990), «On spoonerisms», *Word* 41 (3), 277-292.
- ZABALBEASCOA TERRAN, Patrick (2001), «La traducción del humor en textos audiovisuales», en DURO, M. (coord.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, Madrid: Cátedra, 251-263.
- ŽYŠKO, Konrad (2017), *A Cognitive Linguistics Account of Wordplay*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

