

SUEÑO Y HUMOR EN ARISTÓFANES

Guzmán Rodríguez Fernández
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

ABSTRACT: Greek comedy uses different comic resources, and dreams are a good way of provoking laughter, as they provide an ideal means of distorting reality and parodying tragic events of similar kind. In the oniric scenes, Aristophanes exploits comic resources at a number of levels, introducing some innovative aspects that contrast with common features of tragic and Homeric dreams, thus prompting the audience's laughter.

La risa y el sueño son fenómenos psico-fisiológicos inherentes al ser humano. A veces gratificantes, normalmente difíciles de controlar, estos elementos no están tradicionalmente relacionados; sin embargo, nosotros los conjugaremos en el marco de la comedia aristofánica, como un espejo de la antigua Atenas en el que se deforman las experiencias oníricas de la producción literaria anterior.

Nuestro propósito es estudiar los mecanismos del humor que intervienen en los pasajes relativos a los sueños, elementos que, aun siendo inesperados y sorprendentes, no conllevan *per se* una carga humorística. Las experiencias oníricas que encontramos en la literatura del siglo V presentan un carácter grave y solemne, dada su relación con el plano divino, la esfera de los difuntos y la influencia que ejercen sobre el porvenir del soñador. El cómico ateniense aprovecha cualquier situación para hacer una parodia¹ y, conociendo el abanico de sueños que aparecen en los diversos géneros de época clásica, no pierde la ocasión de ridiculizar o, al menos, ironizar sobre los personajes y prácticas atenienses utilizando las experiencias oníricas como recurso.

Comenzaremos haciendo algunas observaciones generales sobre la metodología humorística de Aristófanes, para abordar a continuación la esfera de los sueños en época clásica y la carga cómica que éstos presentan en la obra del autor que nos ocupa.

¹ A. M. Komornicka, «Quelques remarques sur la parodie dans les comédies d'Aristophane», *QUCC* 3, 1967, pp. 51-74. L. M. Macía Aparicio, «Parodias de situaciones y versos homéricos en Aristófanes», *Emerita* 68/2, 2000, pp. 211-241.

Como bien sabemos, el humor es la pieza clave de la obra de Aristófanes², el cómico más representativo de la época clásica. Este fenómeno psico-fisiológico tiene su fuerza en lo inesperado (*aprosdóketon*) e incongruente, en la deformación de la realidad existente; dicha deformidad es paralela a la que encontramos en los sueños. Son muy diversas las maneras de producir la risa en los espectadores y, como veremos, muchas de ellas se conjugan en los pasajes que refieren alguna experiencia onírica.

El texto nos transmite el humor que reside en el plano verbal de la obra, pero no hemos de olvidar que el elemento visual, que podemos reconstruir aproximadamente gracias al material textual y arqueológico, agudiza el efecto cómico. Sin embargo, dejaremos de lado la caracterización física y la gestualidad de los personajes, para centrarnos en los datos proporcionados por el texto.

Es necesario tener presente el momento histórico en el que se desarrollan las representaciones que nos atañen y conocer los referentes con los que el autor juega para provocar las carcajadas de cualquiera que asistiera al teatro, fuera cual fuera su estrato social. La comedia aristofánica –así como los relatos oníricos en ella contenidos– está llena de referencias a personajes y obras literarias de la época, lo cual complica en gran medida su intelección para el lector moderno.

Buena parte del humor aristofánico se basa en la realidad política de la Atenas contemporánea, especialmente en la mofa y escarnio de sus adversarios en la vida pública³. Como ciudadano ateniense, el autor se implica en la esfera política, sobre la cual se proyectan muchos de sus chistes. Cleón es el

² L. Gil, *Aristófanes*, Madrid 1996, cap. IV, «La comicidad y sus mecanismos», pp. 41-55, hace un repaso de las teorías sobre la risa y analiza los diversos ejes sobre los que se fundamenta el efecto humorístico. J. L. Calvo Martínez, «Los mecanismos del humor en Aristófanes», *biTARTE* 23, 2001, pp. 37-54, aborda el contexto cómico y los procedimientos en los distintos planos. D. Arnould, «Le rire selon Aristophane: vocabulaire et images», en P. Thiery - M. Menu (eds.), *Aristophane: la langue, la scène, la cité. Actes du colloque de Toulouse, 17-19 mars 1994*, Bari 1997, pp. 97-106, estudia los términos relacionados con la hilaridad en la comedia aristofánica.

³ Este recurso de ridiculización no aparece en toda la comedia griega. E. Degani, «Aristofane e la tradizione dell'invettiva personale in Grecia», en J. N. Bremmer - E. W. Handley (eds.), *Aristophane*, Fondation Hardt, Entretiens sur l'Antiquité Classique 38, Vandœuvres - Genève 1993, pp. 1-49, rastrea los orígenes de este mecanismo humorístico en la poesía yámbica. M. Heath, «Aristophanes and his Rivals», *G&R* 37/2, 1990, pp. 143-158, dedica su artículo a los comediógrafos con los que no simpatizaba Aristófanes.

político a quien el cómico se refiere normalmente por boca de los actores, e incluso aparece encarnado en el Paflagonio, protagonista de *Caballeros*, obra en la que nos detendremos más adelante. El hecho de que Aristófanes disponga un personaje representando a uno de sus enemigos, le proporciona la oportunidad de burlarse del mismo a niveles muy diversos: mediante la caracterización (psicológica y visual) y a través de las invectivas verbales⁴. Pero Cleón no es el único objetivo del cómico, pues muchas son las figuras de la elite política e intelectual parodiadas en sus obras.

La lengua del cómico es uno de los grandes ejes sobre los que se asienta el efecto humorístico⁵; pero la potencialidad que llega a alcanzar procede de la conjugación del estilo lingüístico y el ámbito socio-cultural del momento; es decir, que el habla de Aristófanes perdería su fuerza si no estuviera aplicada a circunstancias políticas o a escenas literarias contemporáneas.

El lenguaje de Aristófanes depara múltiples sorpresas, pues el cómico tiene la capacidad de inventar palabras nuevas, parodiar escenas de otros géneros (como el épico, el trágico y el histórico) y hacer ingeniosos juegos de palabras, además de adecuar plenamente la onomástica empleada a los rasgos de los personajes⁶.

Los juegos de palabras, recurso fundamental en la comedia, pueden estar basados en el doble significado de un término o en la asociación semántica a partir de la semejanza fonética con otra palabra. En los relatos oníricos, así como en los oráculos, la ambigüedad semántica cobra especial importancia; el comediógrafo adapta esta ambigüedad a la naturaleza del género y crea sueños compuestos de imágenes irrisorias, produciendo el efecto cómico mediante las mordaces asociaciones que se suscitan en el público.

⁴ J. E. Atkinson, «Curbing the Comedians: Cleon *versus* Aristophanes and the Syracosius Decree», *CQ* 42/1, 1992, pp. 56-64, estudia el proceso que el político emprendió contra el cómico con motivo de la obra *Babilonios*, y un controvertido decreto que prohibía la mención de ciertos individuos.

⁵ A. López Eire, «Recursos lingüísticos de la burla en la comedia aristofánica», en A. Ercolani (ed.), *Spoudaiogeloion: Form und Funktion der Verspottung in der aristophanischen Komödie*, Stuttgart 2002, pp. 45-70. C. Morenilla Talens, «Procedimientos fónicos de estilo en Aristófanes», *EClás* 89, 1985, pp. 39-59, muestra el uso de tales procedimientos a través de algunos pasajes de *Nubes*.

⁶ L. M. Holmes, *Character Naming in Aristophanes*, Michigan 1996 (Diss. Harvard 1990); S. D. Olson, «Names and Naming in Aristophanic Comedy», *CQ* 42/2, 1992, pp. 304-319.

En la antigua Grecia, las visiones oníricas se caracterizan por su vertiente mántica⁷, relacionada con la esfera divina y mortuoria con la que ponen en contacto a los humanos. En el ámbito literario, los sueños se disponen con diversos fines⁸. Por una parte, tales experiencias pueden determinar en mayor o menor medida el argumento de la obra; por otra parte, suelen crear cierto ambiente de tensión que agudiza la crisis de los soñadores.

En la literatura griega, las visiones anuncian ciertos hechos, plasmando de este modo la dimensión mántica del elemento onírico⁹, aunque el contenido del sueño no siempre está orientado hacia el futuro¹⁰. Como ya hemos dicho, en la comedia aristofánica prima el efecto humorístico, y los sueños, como todos los elementos en este género, se insertan con el mismo fin: hacer reír; así, las visiones premonitorias acentúan el tono de la obra, en este caso el cómico, de forma paralela a la tragedia, en la cual contribuyen a crear un ambiente fatalista.

En los poemas homéricos¹¹, los sueños presentan un carácter solemne, ligado a la intervención de entes sobrenaturales. Normalmente tales experiencias están protagonizadas por emisarios divinos con el aspecto físico de algún conocido del soñador. Como excepción, tenemos la aparición de

⁷ A. Bouché-Leclercq (1879-1882), «La divination par les songes ou oniromancie», en *Histoire de la divination dans l'Antiquité*, II, Paris 1979, pp. 277-329.

⁸ A. Katsouris, «Notes on Dreams and Dream-like Visions», *Dodone* 7, 1978, p. 44.

⁹ R. G. A. van Lieshout, *Greeks on Dreams*, Utrech 1980. L. Gil, *Oneirata: esbozo de oniro-tipología cultural grecorromana*, Las Palmas de Gran Canaria 2002. S. Byl, «Quelques idées grecques sur le rêve, d'Homère à Artémidore», *LEC* 47/2, 1979, pp. 107-123. G. Björk, «*Ónar ideín*: de la perception du rêve chez les anciens», *Eranos* 44, 1946, pp. 306-314. M. Casevitz, «Les mots du rêve en grec ancien», *Ktéma* 7, 1982, pp. 67-73. R. Fernández Garrido - M. A. Vinagre Lobo, «La terminología griega para 'sueño' y 'soñar'», *CFC (G)* 13, 2003, pp. 69-104. D. del Corno, «Dreams and their Interpretation in Ancient Greece», *BICS* 29, 1982, pp. 55-62. C. Brillante, «La realtà del sogno da Omero a Platone», *QUCC* 53/2, 1996, pp. 7-26.

¹⁰ El caso más representativo es el de Reso en la *Iliada* y el de su auriga en la tragedia *Reso* atribuida a Eurípides.

¹¹ Para el sueño en la épica homérica, véase W. S. Messer, *The Dream in Homer and Greek Tragedy*, New York 1918; A. H. M. Kessels, *Studies on Dream in Greek Literature*, Utrech 1978; E. Lévy, «Le rêve homérique», *Ktéma* 7, 1982, pp. 23-42; J. F. Morris, «'Dream Scenes' in Homer, a Study in Variation», *TAPhA* 113, 1983, pp. 39-54; M. A. Fernández Contreras, «Los sueños en Homero y Apolonio de Rodas», *Habis* 33, 2002, pp. 9-37.

Patroclo a Aquiles¹² y el sueño en clave metafórica de Penélope¹³. La manipulación de la experiencia por parte de un agente divino no siempre resulta nefasta para el soñador, aunque el caso de Agamenón¹⁴, a quien Oniro incita a la batalla por mandato de Zeus, sugiera lo contrario.

La tragedia registra diversos sueños relacionados con la muerte, sea por el anuncio de ésta o por la aparición de un difunto en la imagen onírica¹⁵; en este género, las visiones suelen ser de carácter metafórico, protagonizadas ocasionalmente por animales.

En la *Historia* herodotea se refieren múltiples sueños relacionados con el avenir de los acontecimientos y, por lo general, estas experiencias no anuncian buenos presagios¹⁶. Una de las visiones registradas por el de Halicarnaso sirve para construir un chiste en la comedia aristofánica; se trata del caso de Agarista, quien, según el historiador, «mientras estaba embarazada, tuvo en sueños una visión: creyó ver que paría un león; y, pocos días después, le dio a Jantipo un hijo: Pericles»¹⁷. Por su parte, Aristófanes retoma este relato en la disputa que entablan los protagonistas de *Caballeros* para conseguir el favor de Demo; el Paflagonio refiere los siguientes hexámetros oraculares:

Hay una mujer, y parirá un león en la sagrada Atenas que luchará por el pueblo contra muchos mosquitos tal como si saliera a defender a sus cachorros. Guárdalo, hazle un muro de maderos y de torres de hierro¹⁸.

¹² Hom. *Il.* XXIII 62 ss.

¹³ Hom. *Od.* XIX 535 ss. Véanse G. A. Georgiades, «Le rêve de Pénélope», *Psyché* 4, 1949, pp. 740-745; A. V. Rankin, «Penelope's Dreams in Books XIX and XX of the *Odyssey*», *Helikon* 2, 1962, pp. 617-624; A. Rozokoki, «Penelope's Dream in Book 19 of the *Odyssey*», *CQ* 51.1, 2001, pp. 1-6; J. Russo, «Interview and Aftermath: Dream, Fantasy and Intuition in *Odyssey* 19 and 20», *AJPh* 103, 1982, pp. 4-18.

¹⁴ Hom. *Il.* II 2 ss. S. Reid, «The *Iliad*. Agamemnon's Dream», *American Imago* 30, 1973, pp. 33-56; R. Piettre, «Oneiros, le dieu-songe», *Uranie* 7, 1997, pp. 115-140.

¹⁵ G. Devereux, *Dreams in Greek Tragedy: An Ethno-Psycho-Analytical Study*, Oxford 1976; E. Cederstrom, *A Study of the Nature and Function of Dreams in Greek Tragedy*, Michigan 1973 (Diss. Bryan Mawr College 1971); E. Lévy, «Le rêve dans le théâtre d'Eschyle», en *Théâtre et spectacles dans l'Antiquité. Actes du colloque de Strasbourg, 5-7 novembre, 1981*, Strasbourg 1983, pp. 141-168; G. S. Rousseau, «Dream and Vision in Aeschylus' *Oresteia*», *Arion* 2, 1963, pp. 101-136.

¹⁶ E. Lévy, «Le rêve chez Hérodote», *Ktéma* 20, 1995, pp. 17-27.

¹⁷ Hdt. VI 131.2.

¹⁸ Ar. *Eq.* 1037-1040.

En este pasaje, el cómico convierte el sueño de Agarista en una amalgama de elementos oraculares; esta fusión provocaría el regocijo del público, ya que dichos elementos eran de sobra conocidos por los espectadores.

Este breve panorama del sueño en la literatura anterior a la producción aristofánica nos será útil para comparar, o más bien contraponer, dichas experiencias oníricas con las que recrea el cómico ateniense. De este modo, podremos observar los medios que éste emplea para deformar o parodiar elementos de sueños conocidos por su audiencia.

En las piezas aristofánicas hallamos diversas referencias al sueño, tanto al fisiológico como al psíquico; nosotros nos centraremos en las experiencias oníricas más desarrolladas, aquéllas de *Caballeros* y *Avispas*. En dichas obras no encontramos experiencias oníricas aisladas, como es habitual en la tragedia, sino que hay dos soñadores y, además, las visiones se producen de forma prácticamente simultánea, aspecto excepcional en los textos de época clásica¹⁹. Esta característica constituye la primera deformación de los relatos oníricos anteriores. Otro elemento que distingue a los sueños aristofánicos, en oposición a los de la literatura previa, es la condición de los soñadores, pues, mientras que en el resto de géneros su estatus corresponde a la clase dirigente, en la comedia son esclavos o personajes de baja condición. Estos rasgos ponen de relieve la antítesis respecto a los elementos habituales como recurso humorístico pero, para explotar el efecto cómico, existen aspectos que mantienen la similitud con los referentes oníricos de otros géneros.

Comenzaremos con las experiencias referidas en *Caballeros*. Esta comedia presenta una alegoría del pueblo ateniense y sus gobernantes transformando la ciudad en un espacio doméstico²⁰. En esta casa, dos esclavos con rasgos de importantes políticos (Demóstenes y Nicias), tratan de librarse de un tercero que les hace la vida imposible, el Paflagonio que encarna a Cleón. Siguiendo un oráculo que roban a éste²¹, los apurados siervos recurren a un morcillero que se ganará el favor de Demo, el señor de la casa.

¹⁹ El caso más cercano es el de los sueños de Jerjes y Artábano en Heródoto VII 12-19; pero este encadenamiento de experiencias oníricas no alcanza la duplicación que encontramos en Aristófanes.

²⁰ K. J. Dover, *Aristophanic Comedy*, Berkeley - Los Angeles 1972, pp. 93-94.

²¹ Ar. *Eq.* 197-201: «mas cuando aprese el águila ‘cueral’ de corvas garras / con su pico a la estúpida serpe bebedora de sangre, / entonces ya se echará a perder el salmorejo (σκοροδάλμη) de los paflagonios / y a los bebedores de tripas la divinidad otorgará / gran

En el acalorado *agón* que entablan el Paflagonio y el morcillero ante Demo para demostrarle sus servicios, sacan a relucir diversos oráculos que culminan en sendos sueños sobre Demo y la diosa Atenea. El Paflagonio, crispado por las predicciones e interpretaciones de su adversario, refiere su experiencia en estos términos:

Pues yo he tenido un sueño (εἶδον ὄναρ) y en él me parecía (μοῦδόκει) que la diosa en persona sobre el pueblo ateniense vertía (καταχέιν) con un cazo abundancia y salud²².

El soñador plantea esta experiencia como último recurso para demostrar su supremacía, tras haber jugado la baza de los oráculos que el morcillero ha sabido refutar. Éste, por su parte, responde al sueño con otro de la misma índole, pero con ciertas alteraciones que le hacen aventajar la visión del rival, al tiempo que le deja en mal lugar:

Por Zeus, también yo; y a mí me parecía (μοῦδόκει) que la diosa en persona bajaba (ἐλθεῖν) de la Acrópolis y una lechuza estaba posada sobre ella; y que luego vertía (κατασπένδειν) sobre nuestras cabezas con ayuda de un jarro ambrosía sobre ti y sobre este otro una salmuera al ajo²³.

Estos sueños se refieren en un marco oracular. La aparición de la divinidad es un elemento común en ambas experiencias oníricas. El morcillero eleva la categoría de su visión caracterizando a la diosa mediante su atributo animal, la lechuza, aspecto novedoso respecto a los relatos oníricos anteriores. El hecho de que el protagonismo del sueño recaiga sobre Atenea, patrona de la ciudad natal del cómico, supone una garantía adicional respecto a la fiabilidad de la experiencia onírica a los ojos del pueblo ateniense. Ésta es la divinidad a quien el coro implora la victoria antes de la disputa²⁴ y, precisamente, el morcillero vence a su adversario a raíz de su relato onírico

gloria, si no prefieren seguir vendiendo morcillas». Este oráculo, que alude al oficio de curtidor de Cleón, está en conexión con el presagio de *Iliada* XII 201 ss. y con el sueño que relata el morcillero, en el que se mencionan a la diosa Atenea y la salsa de ajo (σκοροδάμη).

²² Ar. Eq. 1090-1091.

²³ Ar. Eq. 1092-1095.

²⁴ Ar. Eq. 581-594.

protagonizado por tal deidad, cuyas intervenciones son frecuentes en los sueños de la literatura griega²⁵.

Los dos rivales exponen sus experiencias oníricas en términos muy similares. Ambas visiones se formulan en hexámetros dactílicos, metro propio de la lengua épica y los oráculos; pero hay diversos aspectos en el sueño del morcillero que hacen que Demo se decante por éste.

El morcillero convence a Demo a través del halago onírico, refinando los elementos de la experiencia del Paflagonio. El humor reside en un doble contraste: por una parte, el que supone la contraposición de la ambrosía, manjar de los dioses, y la salmuera al ajo, un preparado con un olor poco atractivo; y, por otra, la exquisitez de la ambrosía, propia de los dioses, frente a la abundancia y salud del sueño del Paflagonio.

La diosa Atenea bendice al pueblo ateniense derramando sobre éste abundancia y salud por una parte, y ambrosía por otra. La acción de derramar se corresponde con la difusión del sueño (ὑπνος) en los poemas homéricos, ya que éste se vierte (χέιν) alrededor del durmiente, pero Aristófanes emplea dos palabras diferentes para designar dicha acción, καταχέιν en el sueño del Paflagonio, y κατασπένδειν en el del morcillero, término éste relacionado con las libaciones²⁶. Apreciamos otro rasgo distintivo en el instrumento que emplea la divinidad en cada visión: por una parte el cazo (ἀρυταίμη) y, por otra, el jarro (ἀρυβάλλω); ambos utensilios son usados para el baño, pero el segundo tiene una connotación más lujosa, al emplearse para el agua perfumada²⁷. En este aspecto, el sueño se conecta con el final de la obra, cuando se augura el fatídico final del Paflagonio «entre putas y bañeros»²⁸.

La actuación de la divinidad como personaje onírico evoca las visitas que los dioses realizan a los soñadores en los poemas homéricos, si bien en el género épico suele mencionarse una transmutación en el físico del visitante, aspecto que no se refleja en los sueños aristofánicos de *Caballeros*.

²⁵ Encontramos la intervención de Atenea en las experiencias de Penélope (Hom. *Od.* IV 795 ss.) y Reso (Hom. *Il.* X 494-497), y la propia diosa aparece en los sueños de Nausícaa (Hom. *Od.* VI 20 ss.) y Belerofonte (Pi. *O.* XIII 66-72).

²⁶ J. Casabona, *Recherches sur le vocabulaire des sacrifices en grec des origines à la fin de l'époque classique*, Aix-en-Provence 1966, pp. 252-253 (κατασπένδειν) y 290 (καταχέω).

²⁷ C. A. Anderson, «The Dream Oracles of Athena, *Knights* 1090-1095», *TAPhA* 121, 1991, pp. 149-155, hace un buen análisis de los diversos elementos de estos sueños.

²⁸ Ar. *Eq.* 1398-1403.

Aristófanes presenta unas experiencias oníricas que evocan los sueños homéricos, no sólo en la identidad del visitante sino también en el modo de aproximarse (expresado mediante el verbo ἐλθεῖν en el sueño del morcillero), pero en esta comedia la diosa no dirige un mensaje oral a los soñadores, elemento que caracteriza las visitas oníricas de la épica homérica.

Los personajes no interpretan los sueños sino que el contenido onírico, más que suficientemente claro, parece que es de cumplimiento directo²⁹. La intención de los soñadores se basa en el halago del pueblo, del cual pretenden conseguir el control de la Pnix.

Los relatos de ambos personajes presentan una escena onírica de carácter visual; en este caso, la aparición onírica no dirige una orden a quienes sueñan para inducirles a actuar. Estas experiencias oníricas constituyen un artificio por parte de los personajes para reafirmar su condición a través de la conexión con la divinidad por medio de los sueños; es muy difícil que dos individuos tengan una visión onírica en términos tan similares.

Los sueños de *Caballeros* culminan la disputa oracular de los protagonistas, en la que el morcillero supera reiteradamente a su rival con sus vaticinios e interpretaciones. El continuo intercambio de oráculos hace que la duplicidad de relatos oníricos adquiera mayor carácter cómico en la vertiente emocional del humor³⁰.

A continuación, abordaremos las experiencias oníricas que encontramos en la pieza cómica *Avispas*. Esta obra, estrenada en el 422 a.C., satiriza el mundo jurídico del ámbito ateniense. En ella, Bdclicleón trata de apartar a su padre Filocleón³¹ de los juicios que tanto le apasionan. La obsesión de Filocleón por la labor de juez es tan grande que se refleja también en el plano onírico³²:

²⁹ Artemidoro establece una categoría para los sueños cuyo contenido se corresponde con la realización del mismo.

³⁰ L. Gil, *Aristófanes*, p. 44, señala las tres coordenadas sobre las que se construye la comicidad aristofánica: intelectual (originalidad), emocional (énfasis reiterativo) y social (carácter popular).

³¹ Estos antropónimos son nombres parlantes que significan actitudes opuestas respecto a Cleón. L. M. Holmes, *op. cit.*, pp. 8-9.

³² C. Brillante, *Studi sulla rappresentazione del sogno nella Grecia antica*, Palermo 1991, cap. I, «La figura di Filocleone nel prologo delle *Vespe* di Aristofane», pp. 15-28, observa en este personaje rasgos que se corresponden con los de los sueños.

Es amante de la Heliea como ninguno, y ama esto, ser juez, y gime si no se sienta en el primer banco. De sueño (ὑπνου) no ve en toda la noche ni una pizca. Si cierra los ojos una miga, allá se va volando su espíritu (νοῦς) en la noche, alrededor de la clepsidra³³.

Esta mención a un viaje onírico por parte del νοῦς de Filocleón, término relacionado con el pensamiento, constituye un valioso ejemplo de desplazamiento por parte del soñador, aspecto que no encontramos en la épica homérica ni en el género trágico. Tal desplazamiento se produce en dirección al objeto de los deseos del soñador, es decir, al lugar que invade su pensamiento; quizá es por este motivo por el que Aristófanes emplea νοῦς en vez de otro término como podía haber sido θυμός, φρήν ο ψυχή³⁴, más relacionados con el ámbito onírico.

Entre los métodos de Bdelicleón para disipar la pasión de su padre por juzgar, destaca el intento de la curación a través del medio onírico³⁵:

[Bdelicleón] le embarcó para Egina y luego le cogió de noche y le acostó en el templo de Asclepio, pero al anochecer ya estaba junto a la puerta del tribunal³⁶.

Como vemos, Bdelicleón trata de procurar un remedio a la extraña enfermedad de su padre disponiéndole en un recinto sagrado con el fin de que el dios consiga desapegar a Filocleón de su afición judicial. No sabemos si, de haber pasado allí la noche, el viejo habría sanado, pero la existencia de varios lugares dedicados a la incubación en el mundo griego y las inscripciones allí encontradas nos hacen pensar que muchos de cuantos dormían en los centros donde se realizaba esta práctica creían recobrar la salud mediante los sueños que recibían de parte de la divinidad³⁷. Por supuesto, las experien-

³³ Ar. V. 88-93.

³⁴ Estos términos aparecen vinculados al elemento vital y, al mismo tiempo, al ámbito de la muerte. Propongo estos sustantivos como posibles sustitutos de νοῦς no porque aparezcan en pasajes relativos a otros sueños (si bien es cierto que la ψυχή de Patroclo se presenta en el sueño de Aquiles, y que la sombra de Clitemnestra menciona la φρήν dormida en A. Eu. 104), sino porque no hemos de olvidar que el sueño y la muerte guardan una estrecha relación en el pensamiento griego.

³⁵ A. H. Sommerstein, *Wealth*, Warminster 2001, pp. 11-13.

³⁶ Ar. V. 122-124.

³⁷ C. A. Meier (1985), *Healing Dream and Ritual. Ancient Incubation and Modern*

cias oníricas sanadoras estaban especialmente relacionadas con el dios Asclepio³⁸, el médico por excelencia. De hecho, en otra comedia aristofánica, *Pluto*, Crémilo y Blepsidemo planean llevar al dios de la riqueza a dormir (κατακλίνειν) en un templo de Asclepio para sanar su ceguera³⁹. En el caso de *Avispas*, el afán judicial impide que Filocleón reciba el sueño, ya que es un paciente que no desea curación, sino que va forzado al recinto incubatorio, aspecto no habitual en tal práctica.

Pero dejemos de lado la alusión al viaje onírico de Filocleón y la referida a la práctica incubatoria que no llega a efectuarse, para centrarnos en los relatos de los sueños experimentados por dos esclavos en el prólogo de la obra.

Esta comedia comienza con los esclavos Sosias y Jantias haciendo guardia ante la casa de Filocleón. Ambos sirvientes están somnolientos, dominados por el sueño (ὑπνος)⁴⁰. La escena evoca el prólogo del *Agamenón* de Esquilo protagonizado por un vigilante que se queja de su ronda nocturna.

Los siervos, caracterizados como holgazanes, se han quedado dormidos en su guardia y han tenido un sueño al mismo tiempo, tal y como sucede en *Caballeros*; de esta manera, las visiones oníricas de la comedia constituyen el primer ejemplo de sueños simultáneos de la producción literaria griega⁴¹. Jantias introduce el motivo de su experiencia onírica de esta manera:

Jan.: También a mí hace un momento me ha invadido un medo... los ojos, un sueño (ὑπνος) que me amodorra. Y he visto (εἶδον) un sueño (ὄναρ) extraordinario (θαυμαστόν).

Sos.: También yo uno, de verdad, como ninguna vez (οἶον οὐδεπώποτε). Pero cuenta tú primero.⁴²

Psychotherapy, Einsiedeln 2003. E. Tick, *The Practice of Dream Healing. Bringing Ancient Greek Mysteries into Modern Medicine*, Wheaton 2001.

³⁸ E. J. Edelstein - L. Edelstein (1945), *Asclepius. Collection and Interpretation of the Testimonies*, London 1998.

³⁹ Ar. *Pl.* 410-411.

⁴⁰ E. K. Borthwick, «Observations on the Opening Scene of Aristophanes' *Wasps*», *CQ* 42.1, 1992, pp. 274-278, analiza los versos anteriores a los relatos oníricos.

⁴¹ Encontramos sueños consecutivos en Heródoto I, 107-108 (Astiajes) y VII, 12-19 (Jerjes y Artábano), pero en ninguno de los casos se trata de sueños simultáneos.

⁴² Ar. *V.* 11-15.

No sólo ha soñado Jantias, sino que Sosias también ha tenido un sueño (ὄναρ), y ambas experiencias son de carácter extraordinario (θαυμαστόν), adjetivo que encontramos en la experiencia a la que alude Pelías en la obra de Píndaro⁴³. Los esclavos crean expectación sobre el contenido de sus visiones mediante la impresión que muestran a través de las palabras θαυμαστόν y οὐδεπώποτε. Este aspecto evoca los sueños de la reina Atosa en *Persas* de Esquilo que comienza el relato de su sueño apuntando la nitidez de su visión⁴⁴.

Las experiencias oníricas de los esclavos se desarrollan en clave metafórica, aspecto frecuente en el género trágico. Los soñadores no toman parte en la acción de la visión, sino que actúan como espectadores de la misma. Jantias describe su sueño con estas palabras:

Me pareció (ἐδόκουν) que un águila muy grande bajó volando al ágora y arrebatando con sus uñas un escudo chapado en bronce se lo llevaba arriba, al cielo, y que después lo dejaba caer... Cleónimo⁴⁵.

Este sueño está protagonizado por un águila, animal que encontramos en la experiencia onírica de carácter metafórico de Penélope en la *Odisea*. Aristófanes se sirve del relato de Jantias para burlarse de la competencia bélica de Cleónimo⁴⁶. La acción onírica satiriza la anécdota sobre este político, quien debió de perder su escudo en la batalla. El comediógrafo tacha de cobarde a este simpatizante de Cleón y hace chistes sobre su escudo con frecuencia⁴⁷; en otras ocasiones, el político es presentado como glotón, embustero o afeminado⁴⁸. Cleónimo no interviene en la obra, pero sí encontramos a

⁴³ Pi. P. IV 163.

⁴⁴ A. *Pers.* 176-180: «Continuamente vivo entre inúmeros sueños (ὀνείρασι) nocturnos (...) pero nunca hasta ahora tuve una visión de tal claridad (τοιόνδ' ἐναργές εἶδόμεν) como la he tenido la noche pasada».

⁴⁵ Ar. V. 15-19.

⁴⁶ En palabras de N. D. Smith, «Diviners and Divination in Aristophanic Comedy», *ClAnt* 8.1, 1989, pp. 140-158, este sueño de Jantias «resulta ser una versión del chiste estándar de Aristófanes sobre la cobardía de Cleónimo» (p. 148).

⁴⁷ Ar. *Eq.* 1372; *Nu.* 353; *V.* 822; *Au.* 1475; *Pax* 446, 673-675, 1295 (en este último caso presenta en escena al hijo de Cleónimo, así como en *Tesmoforiantes* 605, aparece la mujer del político); en *Avispas*, 592, se deforma el nombre del político convirtiéndose en Κολακώμιμος, compuesto de la raíz de κόλαξ, término que forja el chiste de la siguiente visión onírica de Jantias.

⁴⁸ Ar. *Eq.* 958, 1290-1299; *Ach.* 88; *Nu.* 673-675; *Au.* 289-290.

algunos de sus familiares sobre la escena dentro de la producción aristofánica.

Sosias interpreta el sueño de su amigo rematando la invectiva contra el político con una alusión al mítico acertijo que la Esfinge propuso a Edipo:

Sos.: Entonces, en nada es diferente Cleónimo de una adivinanza (γρίφου). Se la dirá uno a los comensales, diciendo: «¿Cuál es el animal que, él mismo, perdió en la tierra, en el cielo y en el mar el escudo?»⁴⁹

Aristófanes satiriza la pérdida del escudo por parte de Cleónimo reformulando el enigma de la Esfinge, uno de los más conocidos del mundo antiguo. De esta manera, equipara la difusión de la adivinanza (γρίφου) con el ridículo atribuido al político.

Jantias considera su experiencia como algo terrible que, al más puro estilo trágico, anuncia el advenimiento de desgracias:

Jan.: Ay, ¿qué calamidad va a pasarme después de haber tenido (ἰδόντι) ese sueño? (ἐνύπνιον)

Sos.: No te preocupes. No va a ser nada malo (δελιόν), por los dioses.

Jan.: Es cosa mala (δελιόν) un individuo que ha perdido sus armas. Pero cuenta el tuyo.⁵⁰

La incertidumbre sobre el futuro del soñador, así como su desesperación, reflejan la situación de la reina troyana tras el sueño que relata en la *Hécuba* euripídea⁵¹.

El cierre de la interpretación por parte de Sosias evoca la escena de *Persas* de Esquilo en la que el coro, a partir del relato del sueño de Atosa, le aconseja un ritual a la reina e intenta calmarla apuntando «sobre ello opinamos (κρίνομεν) que de cualquier modo todo te irá bien»⁵². Jantias, sin confiar demasiado en las palabras de Sosias, advierte que no es bueno que un hombre pierda sus armas. Esta puntualización de Jantias puede establecerse a un doble nivel: por una parte, se refiere a dicha pérdida como un elemento

⁴⁹ Ar. *V.* 20-23.

⁵⁰ Ar. *V.* 24-28.

⁵¹ E. *Hec.* 59 ss.; J. Jouanna, «Realité et théâtralité du rêve: le rêve dans l'*Hécube* d'Euripide», *Ktéma* 7, 1982, pp. 43-52.

⁵² A. *Pers.* 225.

funesto para la interpretación del presagio onírico⁵³; por otra parte, el soñador puede vincular la pérdida del escudo al plano de la realidad, expresando la inconveniencia de políticos como Cleónimo para Atenas, ya que, si éste no es capaz de conservar siquiera su escudo, tampoco sabrá mantener la (decadente) grandeza de la *pólis*.

Tras el relato onírico de Jantias, Sosias expone su sueño, pero antes señala la grandeza del mismo evocando un poema de Alceo⁵⁴ sobre la nave del Estado; de esta manera, da pie a un chiste al mismo tiempo que crea expectación alrededor de su experiencia onírica:

Sos.: Es grande. Es sobre el navío del Estado.

Jan.: Di de una vez la quilla del asunto.⁵⁵

El sueño de Sosias es una parodia de los sueños trágicos de carácter alegórico, en los cuales a menudo aparecen animales actuando como personajes oníricos⁵⁶. El relato de Sosias refiere dos escenas oníricas que sirven para introducir diversas chanzas. La primera visión está constituida por una sátira de la política contemporánea⁵⁷:

Sos.: Me pareció (ἔδοξε) en el primer sueño (ὑπνίου) que en la Pnix celebraban la asamblea unas ovejas sentadas, que llevaban bastones y capas cortas; y luego me parecía (μοῦδόκει) que a las ovejas esas les echaba un discurso una ballena tragalotodo (πανδοκεύτρια), con una voz de cerdo chamuscado.

Jan.: ¡Puaf!

Sos.: ¿Qué pasa?

Jan.: Para, para, no hables: huele fatal tu sueño (τοῦνύπνιον) a cuero podrido.

⁵³ Artemidoro considera que las armas defensivas, entre las que se encuentra el escudo, «suponen una gran seguridad» (II 31).

⁵⁴ Alc. fr. 55 (fr. 208 Voigt).

⁵⁵ Ar. V. 28-29.

⁵⁶ Además del águila en el sueño homérico de Penélope, en el género trágico encontramos una serpiente que hiere el pecho de Clitemnestra, una escena de caza en la experiencia de las Erinias, una cierva y un lobo en la visión de Hécuba, caballos y lobos en la del auriga de Reso y unas mujeres «animalizadas», uncidas a un yugo en el sueño de Atosa.

⁵⁷ S. Saïd, «L'espace d'Athènes dans les comédies d'Aristophane», en P. Thiery - M. Menu (eds.), *op. cit.*, pp. 339-359, en relación a este sueño, apunta que «simboliza perfectamente la perversión de la Pnix que sirve de marco en una asamblea de corderos arengados por un voraz monstruo marino» (p. 355).

Sos.: Luego la maldita ballena, con una balanza, pesaba (ἴστη) sebo (δημόν) de buey.

Jan.: ¡Miserable de mí! ¡Quiere pesar en dos trozos (διστάναι) nuestro pueblo! (δήμον).⁵⁸

La ballena protagonista del sueño representa un político caracterizado de manera muy negativa; por una parte, el animal se describe como «traga-lotodo» (πανδοκέυτρια) y, por otra, debía de tener una voz muy desagradable⁵⁹. El motivo del olor a cuero podrido hace alusión al oficio de Cleón, el mayor objetivo de los ataques de Aristófanes. El relato de Sosias no incluye las palabras de la ballena ni las intenciones del discurso, pero podemos intuir que no son muy buenas, dada la caracterización del personaje onírico.

Aristófanes, además de la sinestesia plasmada en el olor fétido del sueño (ἐνύπμιον), hace un juego de palabras con los verbos ἴστη, ‘pesar’, y διστάναι, ‘dividir’, y aprovecha la homofonía de δημόν, ‘grasa’, y δήμον, ‘pueblo’. Esta paronomasia, que refleja la división política en Atenas, recoge en clave cómica la ambigüedad característica de las experiencias oníricas. El doble sentido que encuentra Jantias en el sueño de su compañero refleja un criterio interpretativo, el de la similitud fonética, que encontramos posteriormente en la metodología de Artemidoro, el onirócrito más famoso de la Antigüedad griega.

Tras la escena onírica protagonizada por la ballena, Sosias continúa el relato del sueño focalizando la atención en otros dos personajes de la vida pública, Teoro y Alcibiades:

Sos.: Me parecía (ἔδόκει) que Teoro estaba sentado en el suelo junto a ella, con una cabeza de cuervo (κόρακος). Y luego Alcibiades me dijo tartajeando: «¿No ves? (ὄλας) Teolo tiene cabeza de cuervo (κόλακος)».⁶⁰

Esta experiencia onírica presenta un elemento oral que evoca la visita onírica, en la cual el aspecto auditivo es predominante. Alcibiades, en los términos ὄλας y κόλακος y en el nombre de «Teolo», pronuncia el sonido de la |r| como ||, lo cual provoca la confusión entre κόραξ, ‘cuervo’, y κόλαξ, ‘adulador’. La elección de Alcibiades como personaje onírico puede estar

⁵⁸ Ar. V. 31-41.

⁵⁹ La voz de Cleón también se ataca en *Avispas* 596.

⁶⁰ Ar. V. 42-45.

forjada por sus problemas en la pronunciación⁶¹, más que por odio del autor⁶². Aristófanes se sirve de nuevo del elemento fonético para hacer un chiste basado tanto en la ridícula pronunciación del político ateniense, como en el insulto dirigido a Teoro, a quien el cómico tacha de adulator⁶³. Este amigo de Cleón no se libra de las invectivas del cómico ateniense, y, al igual que su compañero y algunos familiares de Cleónimo, está encarnado en una escena de otra comedia⁶⁴. Jantias reafirma el carácter lisonjero de Teoro al considerar adecuadas las palabras del sueño y al interpretar la experiencia onírica a partir de los mismos términos:

Jan.: Con justeza tartajeó eso Alcibiades.

Sos.: ¿No es una cosa rara Teoro convertido en cuervo?

Jan.: De ningún modo, es estupendo.

Sos.: ¿Cómo?

Jan.: ¿Qué cómo? Era hombre, y de repente se hizo cuervo (κόραξ). ¿No es fácil (ἐναργές) sacar (συμβалείν) esto, que va a levantar el vuelo de nosotros y marcharse a los cuervos (κόρακας)?⁶⁵

La interpretación de Jantias recurre a una expresión popular para explicar el contenido del sueño. En griego clásico, «irse a los cuervos» equivale a «desaparecer» o «irse a la ruina»⁶⁶, algo similar a la expresión actual

⁶¹ Plu. *Alc.* 1, cita estos versos en la biografía del político.

⁶² R. F. Moorton, «Aristophanes on Alcibiades», *GRBS* 29/4, 1988, pp. 345-359, señala la ambivalencia del comediógrafo respecto al regreso del exiliado Alcibiades estudiando las menciones a lo largo de la producción aristofánica; en opinión de Moorton, Aristófanes en *Ranas* recomienda el regreso del político. En relación al chiste formulado en el sueño, «sugiere que el joven Alcibiades era hostil a Cleón, como cabe esperar en el ex-pupilo de Pericles» (p. 356). M. Vickers, «Alcibiades at Sparta: Aristophanes' *Birds*», *CQ* 45.2, 1995, pp. 339-354, estudia las alusiones a Alcibiades y el entorno espartano en *Aves*, y las conexiones del político con Pistetero, el protagonista que le representa en dicha comedia.

⁶³ Teoro aparece ligado al término κόραξ también en los versos 418-419 de *Avispas*; en esta misma obra, encontramos a este político asociado a Cleón (1236), y en *Nubes* se le tacha de perjuro.

⁶⁴ Ar. *Ach.* 134 ss. Cleón, como hemos visto, está representado por el Paflagonio de *Caballeros*, y el hijo y la mujer de Cleónimo en *Paz* 1295 y *Tesmoforiantes* 605, respectivamente.

⁶⁵ Ar. *V.* 46-51.

⁶⁶ En las comedias aristofánicas encontramos la locución ἐς / εἰς κόρακας en 29 ocasiones, aparte de otras menciones de este animal.

«irse a paseo», empleada cuando una persona no desea saber nada de otra. Por tanto, la ambigüedad basada en la confusión fonética constituye un recurso empleado no sólo en el mensaje del sueño, sino también en el remate que supone una interpretación como la de Jantias. Este esclavo emplea el adjetivo *ἐναργές* respecto a la descodificación de la experiencia onírica; adjetivo que se emplea en ocasiones para calificar el sueño⁶⁷, como en aquél de Atosa evocado al introducir el relato onírico. Aristófanes bromea sobre la interpretación poniendo en boca de Sosias estas palabras:

Después de esto, ¿no voy yo a contratarte por dos óbolos, a un hombre que interpreta (*ἵποκρυιόμενοι*) los sueños (*ὀνείρατα*) tan sabiamente (*σαφῶς*)?⁶⁸

El esclavo Sosias alude a una paga de dos óbolos por la reflexión sobre el sueño que su compañero le ha ofrecido. Estos dos óbolos pueden estar en conexión con el salario que los intérpretes de sueños solicitaban por sus servicios⁶⁹. Aristófanes se ríe de éstos formulando una interpretación irrisoria aceptada (¿irónicamente?) por el soñador.

Los sueños, en *Avispas*, parodian algunas escenas trágicas. Jantias no considera una buena señal la pérdida del escudo y se asusta ante la acción de la ballena que pesa el sebo (*ἴστη δημόν*), pensando que separa al pueblo (*διιστάναι δῆμον*). En este sentido, Jantias aparece como las soñadoras del género trágico, las cuales se aterran ante sus experiencias oníricas, aunque el esclavo también desempeña el papel de intérprete en relación al sueño de Sosias.

Las experiencias oníricas dan lugar a una serie de chanzas que atacan a personajes de la vida pública⁷⁰. La invectiva del autor no se reduce al contenido onírico, sino que los sueños propician otras burlas en las interpretaciones de los mismos para ridiculizar a dichos personajes, enlazando un chiste tras otro.

⁶⁷ Hom. *Od.* IV 841; A. *Pers.* 179.

⁶⁸ Ar. *V.* 52-53.

⁶⁹ R. G. A. van Lieshout, *op. cit.*, p. 173.

⁷⁰ F. de Oliveira, «Typologie de l'invective politique chez Aristophane», en P. Thiercy - M. Menu (eds.), *op. cit.*, pp. 481-505, agrupa los temas de la invectiva contra los políticos en diez apartados. L. Gil, *Aristófanes*, cap. VII, «La crítica política», pp. 81-90, pone de manifiesto la dificultad de adscribir a Aristófanes a una ideología política.

Aristófanes emplea diversos recursos humorísticos en los pasajes de *Avispas* estudiados⁷¹. Además de la parodia de ciertas escenas «oníricas» que encontramos en la tragedia, el autor ataca a sus enemigos disponiéndolos como protagonistas de los sueños de dos esclavos. Es habitual en la épica homérica y en el género trágico que los soñadores vean a sus familiares en sueños. En los casos de Sosias y Jantias, los personajes oníricos no se relacionan directamente con los soñadores; el cómico ateniense rebaja de alguna manera la condición social de los personajes a los que ataca, haciéndoles aparecer en las experiencias oníricas de individuos pertenecientes al sector más bajo de la sociedad.

El elemento onírico de la grasa (δημόν) en el sueño de Sosias está seleccionado por su homonimia con ‘pueblo’ (δῆμον) para crear un chiste con la confusión entre ambos términos. En la segunda parte de ese sueño, el mensaje oral mantiene la ambigüedad de la experiencia a través de la fonética errónea por parte de Alcibiades; éste no pronuncia la |r|, por lo cual los términos κόλαξ (adulador) y κόραξ (cuervo) se funden en la figura de Teoro.

El humor que rebosan estas experiencias oníricas reside tanto en el plano visual, a través de la animalización de la Asamblea y de Teoro, como en el plano oral mediante los juegos de palabras y la errónea pronunciación de Alcibiades. La aparición de animales en esta visión de Sosias ridiculiza de alguna manera los sueños metafóricos trágicos, protagonizados por animales de mayor consideración, de un estatus más noble.

Los sueños de *Avispas* están dotados de algunos rasgos que caracterizan las experiencias oníricas del género trágico, pero, a pesar de ello, los relatos de Sosias y Jantias sobre sus sueños no desempeñan la misma función que las visiones de dicho género. Las soñadoras de la tragedia se muestran muy afectadas por sus experiencias, rasgo que se vislumbra en la obra de Aristófanes, pero, en las obras trágicas, los sueños están más vinculados al argumento que en la comedia. Esto se debe a las distintas convenciones de cada uno de los géneros teatrales y a la finalidad humorística de los sueños aristofánicos.

⁷¹ M. de Sousa Silva, «L’esclave dans la comédie d’Aristophane: potentialités d’un type populaire», en P. Thiery - M. Menu (eds.), *op. cit.*, pp. 229-242, señala que «hecha la superposición de lugares comunes –las tinieblas y el sueño de la tragedia, la invectiva nominal, la sátira política, la caricatura de presagios y de sus intérpretes de la comedia–, esta escena se enriquece de una multiplicidad de convenciones de origen diverso, sobre la trama permanente del modelo de esclavo que clama y despliega su destino» (p. 234).

La escena onírica que abre la visión de Sosias representa una asamblea en clave animal, en la que la ballena es fácilmente identificable con Cleón. El tema de la vida pública está muy presente en esta obra, en la que el protagonista Filocleón padece cierta obsesión por los juicios; este personaje se siente muy atraído por la labor de juez, que le proporciona una remuneración y el halago con el que el cómico ateniense forja el juego de palabras (κόλαξ-κόραξ) a partir de la intervención oral de Alcibiades en el sueño de Sosias.

Los sueños de los esclavos en esta pieza cómica no constituyen un avance del argumento, expuesto a continuación de los relatos oníricos, sino que fundamentalmente se proyectan hacia la ridiculización de determinados políticos atenienses: Cleónimo, Teoro, Alcibiades y, de manera menos explícita, Cleón, quien no podía faltar en las invectivas de Aristófanes.

En las comedias que nos ocupan, se emplean los términos ὄναρ y ἐνύπνιον⁷² para designar la experiencia onírica. Los personajes refieren sus sueños al modo trágico, introduciéndolos con el verbo δοκέω, verbo que también encontramos en los relatos herodoteos. El carácter visual de la experiencia se refleja en el uso de dos formas verbales de ἰδεῖν⁷³. En cuanto al vocabulario que expresa la interpretación, encontramos συμβάλλω y ὑποκρίνομαι, presentes en pasajes de otros géneros⁷⁴. La terminología relacionada con el sueño parece concienzudamente dispuesta al modo de las experiencias oníricas de la producción literaria anterior; además del ὄναρ θαυμαστόν de resonancias pindáricas y del empleo de δοκέω, verbo habitual en los trágicos y Heródoto, encontramos un barniz homérico en los sueños de *Caballeros* que contrasta con el tono trágico de los de *Avispas*.

Los sueños expuestos en *Caballeros* no responden, como en *Avispas*, a una invectiva del autor contra personajes de la vida pública, sino que el objetivo de los mismos es conseguir el favor de Demo; pero, al mismo tiempo

⁷² Aristófanes emplea ὄναρ en dos ocasiones (*Eq.* 1090; *V.* 13). El término ἐνύπνιον aparece con valor adverbial en *Avispas* 1218, y como sustantivo en los versos 25 y 38 de la misma comedia. El término ὄνειρος no aparece en la obra que nos ocupa, pero sí en *Ranas* 1331-1332 y 1340.

⁷³ *Ar. V.* 13 (εἶδον) y 25 (ἰδόντι).

⁷⁴ *Hom. Od.* XIX 555 (ὑποκρίνασθαι); *E. IT* 55 (συμβάλλω). El verbo ὑποκρίνομαι está formado sobre κρίνω, el verbo más usado para designar la actividad interpretativa.

y de manera más sutil, el comediógrafo asesta una puñalada a su enemigo encarnado en el Paflagonio.

En los relatos oníricos de *Caballeros*, el humor reside en el plano visual, mientras que en *Avispas* afecta también al plano lingüístico, provocando diversos juegos de palabras.

La dualidad de soñadores se encuentra en ambas obras. Aristófanes es el único autor de época clásica que refiere sueños por parejas de soñadores; así como en *Caballeros* el morcillero y el Paflagonio relatan sus experiencias oníricas, en *Avispas* son los esclavos Sosias y Jantias quienes transmiten las suyas. En ninguna de estas piezas cómicas los soñadores se corresponden con la condición heroica de quienes sueñan en la épica homérica y en el género trágico; esto se debe a la naturaleza de los personajes cómicos, tomados habitualmente de los estratos más bajos de la sociedad.

El cómico ateniense adecua las escenas de los sueños a las características del género. Así, los soñadores son de baja condición, y sus experiencias no determinan el desarrollo del argumento en la medida que ocurre en otros géneros, sino que su función principal es la de concatenar o culminar una serie de chistes. Aristófanes hace diversas alusiones a imágenes de otros sueños, lo cual refuerza el efecto humorístico de los elementos oníricos. Además, incluye en tales escenas referencias a políticos contemporáneos, sin dejar de recurrir a aspectos de orden lingüístico para expresar las posibilidades de la comicidad. De esta manera, dentro de los relatos oníricos, encontramos elementos que provocan el efecto cómico, pero también los propios sueños constituyen un recurso humorístico como parodia de otras visiones oníricas.

Los relatos oníricos acentúan aspectos que aparecen en otros pasajes de las comedias aristofánicas (como aquél de la cobardía de Cleónimo), creando un microcosmos con diversos tópicos que enfatizan los defectos de sus enemigos. Aristófanes despliega en las visiones oníricas básicamente los mismos recursos humorísticos que emplea a lo largo de su obra, pero con las posibilidades que ofrece el fantasioso marco del universo de los sueños.