



Lengua, identidad y engaño: la metamorfosis de la identidad de los personajes como motor argumental de las comedias de Plauto

(Language, Identity and Deceit: the Metamorphosys of the Identity of the Characters as the Plot Engine of Plautus' Comedies)

Angel Pacheco-D'Andrea
Universidad de Los Andes (ULA)

Enviado: 30/10/2023

Evaluado: 18/11/2023

Aceptado: 19/11/2023

DOI: <https://doi.org/10.53766/PRAES/2024.20.e.05>

Resumen

La presente investigación ofrece un análisis de seis comedias plautinas: *Anfitrión*, *Los Menecmos*, *El militar fanfarrón*, *Los cautivos*, *La comedia de los asnos* y *Cásina*. La intención de dicho análisis es contestar por qué hay un recurrente uso de cambios de identidad en los personajes en las obras de este autor; si es éste un recurso utilizado para complicar la trama de las mismas, y en caso de serlo, qué importancia tiene en el desarrollo argumental y la resolución de los conflictos de las comedias. Con el uso de diferentes herramientas, como el análisis de los textos en su idioma original, la traducción y comparación con una versión de estos escritos en nuestro idioma, y el arqueo biblio-hemerográfico, se contestarán ciertas preguntas que serán planteadas a continuación, para sacar conclusiones sobre el estilo de este particular comediógrafo.

Palabras clave: Plauto, comedia, cambios de identidad, trama, latín.

Abstract

The present research offers an analysis of six plautine comedies: *Amphitryon*, *The Two Menaechmuses*, *The Swaggering Soldier*, *The Captives*, *The Comedy of Asses* and *Casina*. The intention of this analysis is to answer why there is a recurring use of identity changes in characters in the plays of this author; if this is a resource used to complicate the plot, and if so, what importance does it have in the plot development and resolution of conflicts in the comedies. With the use of different methods, such as the analysis of the texts in the original language, the translation and comparison with a version of these writings in spanish, and the biblio-hemerographic archaeology, certain questions will be answered that will be posed below, to draw conclusions about the style of this particular comedian

Keywords: *Plautus, comedy, identity changes, plot, latin.*



INTRODUCCIÓN

Plauto es probablemente el comediógrafo latino más relevante y trascendente del que se tenga conocimiento en la actualidad. Buena parte de su obra ha llegado hasta nosotros, por lo que ha podido ser estudiada a profundidad, lo que ha favorecido la comprensión del teatro, la dramaturgia, la sociedad y la lengua latina y su relación con la sociedad griega, además de servir como referente para comediógrafos de siglos posteriores.

Las veinte comedias plautinas que se conservan en su totalidad dan cuenta del tipo de comedia por la que este autor se inclinaba: la *fabula palliata*, "comedia latina con temas y personajes inspirados en la comedia griega"¹. Plauto se servía de originales griegos y utilizaba sus temas y personajes para desarrollar comedias latinas con argumentos, situaciones, humor y habla con los que pudiesen identificarse sus coterráneos.

Plauto conocía los recursos que le funcionaban para generar risa e intriga en su público, es por ello que se hacían frecuentes en sus comedias. Entre los recursos que podríamos señalar como recurrentes hay una constante que es de suma relevancia para la presente investigación: el motor argumental de sus obras suele ser el engaño. Plauto se sirve de enredos verbales en torno a la modificación de la identidad de los personajes para desarrollar los argumentos de sus comedias y propiciar la consecución de los objetivos de los personajes principales.

La identidad es un *leitmotiv* en las obras de Plauto. La mayoría de sus comedias están basadas en los conflictos generados por cambios de identidades. Para Jorge Larrain,

la identidad supone la existencia del grupo humano. Responde no tanto a la pregunta ¿quién soy yo? O "¿qué quisiera ser yo?" como a la pregunta: "¿quién soy yo a los ojos de los otros?" o "¿qué me gustaría ser considerando el juicio que los otros significativos tienen de mí?"².

¹Maricela Cerdas, "Algunos rasgos del habla femenina en la Cistellaria de Plauto", en *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, vol. 46, núm. Especial (2020), p. 84. Consultado en <<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/view/41707>>.

²Jorge Larrain, "El concepto de identidad", *Famecos* vol. 1, núm. 21 (2003), p. 34. Consultado en <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3211/2476>>.

Justamente con esta concepción de la identidad juega Plauto en su obra: pareciera que en sus comedias los personajes se preguntaran: ¿quién debo ser ante los ojos del otro para lograr mi objetivo?, y, a partir de la respuesta, jugarán con su identidad o algún aspecto de ella. Es por ser la identidad un elemento tan característico en la obra de Plauto que es digno de investigación el uso del lenguaje por parte de este autor para propiciar los enredos en sus obras.

Con el desarrollo de la presente investigación pretendemos dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Cómo utiliza Plauto el lenguaje para lograr los cambios de identidad en sus personajes? ¿Hay una constante en la forma en que Plauto introduce los cambios de identidad? ¿De qué forma afectan al argumento y a la trama de sus comedias estos enredos verbales producidos en torno a los cambios de identidad?

Para el corpus de la presente investigación tomamos una muestra conformada por seis de las veinte comedias de Plauto conservadas: *Anfitrión (Amphitruo)*, *Los Menecmos (Menaechmi)*, *El militar fanfarrón (Miles gloriosus)*, *Los cautivos (Captivi)*, *La comedia de los asnos (Asinaria)* y *Cásina (Casina)*. Esta selección se basa en un criterio de pertinencia: en las seis comedias seleccionadas, a nuestro juicio, el cambio de identidad de los personajes forma parte del eje central de los argumentos de manera más patente que en otras, a la par que juega un papel fundamental en el desarrollo de la trama. Además, los enredos que se generan en torno a estos cambios de identidad conllevan a enredos mayores que complejizan más la trama de las comedias.

Para el análisis de los textos en su lengua original utilizamos la edición de Friedrich Leo de 1895-1896 en los volúmenes 1³ y 2⁴. Para cotejar nuestras propias traducciones, utilizamos las de Mercedes González-Haba presentes en los tomos I⁵ y II⁶ de *Plauto: Comedias*, publicados por Gredos. En el proceso metodológico, iniciamos con el establecimiento de los elementos a identificar en cada comedia; posteriormente, traducimos y analizamos los

³Plauto, *Plauti Comoediae*, (ed. Friedrich Leo), vol. I., Berlin, Weidmann, 1895.

⁴Plauto, *Plauti Comoediae*, (ed. Friedrich Leo), vol. II., Berlin, Weidmann, 1896.

⁵Plauto, *Comedias*, (intr. Agustín García Calvo, introd. y trad. Mercedes González-Haba), tomo I, Madrid, Gredos, 2000.

⁶Plauto, *Comedias*, (intr. y trad. Mercedes González-Haba), tomo II, Madrid, Gredos, 2000.

fragmentos de las comedias seleccionadas e identificamos, clasificamos y archivamos los datos obtenidos. Luego, realizamos una comparación entre los elementos de análisis extraídos de los textos para finalmente establecer un diálogo entre las obras y desarrollar conclusiones que respondan a las interrogantes planteadas.

Metamorfosis y engaño: los cambios de identidad en las comedias plautinas.

En las comedias de Plauto, un personaje puede ser alguien y, al momento, convertirse en otro: en *Anfitrión* ocurren dos usurpaciones de identidad, en *El militar fanfarrón* son inventadas cuatro identidades, en *Los Menecmos* se confunde la identidad de dos gemelos, en *Los cautivos* intercambian identidades esclavo y amo, en *La comedia de los asnos*, el esclavo usurpa la identidad del mayordomo, y en *Cásina*, un esclavo se traviste para asumir la identidad de otra esclava. Aunque en las seis obras analizadas encontramos distintos cambios de identidad, encontramos coincidencias respecto a los elementos que acompañan las metamorfosis de los personajes:

En cuatro de las seis comedias se asume o usurpa la identidad de otro personaje: En *Anfitrión*, Mercurio y Júpiter usurpan la identidad de Sosia y Anfitrión; En *Cásina*, bajo previo acuerdo, Calino asume la identidad de Cásina; En *Los cautivos*, Filócrates y Tíndaro asumen la identidad el uno del otro y, en *La comedia de los asnos*, Leónidas usurpa la identidad de Sáurea. En dos de las comedias se usurpa la identidad sin consentimiento y, en las otras dos, se asume bajo acuerdo previo.


Asimismo, en cuatro de las seis comedias, el cambio de identidad está acompañado por un cambio de rol social: en *Anfitrión*, Mercurio y Júpiter pasan de ser dioses a ser un esclavo y un hombre libre; en *El militar fanfarrón*, Acroteleutio pasa de ser una meretriz a una matrona casada; en *Los cautivos*, Tíndaro pasa de ser esclavo a amo y Filócrates de amo a esclavo; en *La comedia de los asnos*, Leónidas pasa de ser un esclavo al mayordomo de la matrona de la casa. Solo en *Los Menecmos* y en *Cásina*, los personajes que cambian de identidad se mantienen en su mismo rol social.

Una característica que comparten las seis comedias es que el cambio de identidad viene acompañado por un cambio de nombre: en *Anfitrión*, Mercurio y Júpiter cambian sus nombres al de los personajes que usurpan: Sosia y Anfitrión; en *El militar fanfarrón*, Filocomasio, para asumir el rol de su falsa hermana gemela, le asigna un nombre: Justa; en *Los cautivos*, Tíndaro y Filócrates intercambian sus nombres; en *La comedia de los asnos*, Leónidas se apropia del nombre de Sáurea; en *Cásina*, Calino, al cambiar de identidad, solo responde al nombre de Cásina; en *Los Menecmos*, la confusión gira en torno a que los dos personajes, además de aspecto físico, comparten nombre.

En *El militar fanfarrón*, todas las identidades con las que se engaña son inventadas: Filocomasio inventa la identidad de una hermana gemela, Pleusicles, la identidad de un patrón de navío y Acroteleutio y Milfidipa inventan la identidad de una cortesana y su esclava. Por último, en las obras analizadas, en *Cásina* ocurre el único cambio de identidad acompañado por un cambio de género; el de Calino en Cásina.

Aunque en cinco de las seis comedias vemos cambios de identidad premeditados, pudimos concluir que el solo cambio no es suficiente para concretar el engaño, son necesarias otras estrategias que lo respalden. Gracias a nuestro análisis comparativo, encontramos las siguientes estrategias utilizadas recurrentemente por los personajes de las comedias plautinas para respaldar y mantener los engaños de identidad:

La elaboración de un plan concienzudo: En las cinco comedias analizadas en las que los cambios de identidad son deliberados, hay un plan bien establecido con estrategias que apoyan el engaño. En *Anfitrión*, Mercurio lo presenta en el prólogo; en *El militar fanfarrón* se menciona en el prólogo y luego Palestrión se lo explica al público; en *Los cautivos*, el plan es explicado en el prólogo y luego por Filócrates en escenas siguientes; en *Cásina*, se cuenta el plan ya avanzada la obra, solo un poco antes de que ocurra y, en *La comedia de los asnos*, Líbano desmenuza el plan contándoselo a Leónidas.


Cambio de vestimenta: en *Los cautivos*, *El militar fanfarrón*, *Anfitrión* y *Cásina*, los personajes que cambian de identidad refuerzan el engaño usando una vestimenta acorde a la identidad que asumen: en el prólogo de *Los cautivos* se revela que Tíndaro y Filócrates cambian sus vestimentas entre ellos; en *El militar fanfarrón*, Acroteleutio se presenta ante el Militar "ataviada como una matrona, con moños, trenzas y diadema"⁷ para así despertar su interés y Pleusicles, el enamorado de Filocomasio, se disfraza de capitán de navío para favorecer su cambio de identidad; en *Anfitrión*, Mercurio cambia su indumentaria para parecerse a Sosia y en *Cásina*, Pardalisca, la esclava, nos revela que la matrona y su vecina vistieron a Calino como mujer para concretar su engaño.

Asumir la personalidad de la persona que se imita: en *Anfitrión* y en *Los cautivos*, los personajes que cambian de identidad se comportan tal como lo haría el otro para así reforzar la idea de que sí lo son. En *Los cautivos*, Filócrates y Tíndaro asumen rasgos de la personalidad del otro y, en *Anfitrión*, Mercurio y Júpiter también lo hacen, incluso Mercurio verbaliza la estrategia:

quando imago est huius in me, certum est hominem eludere. et enim vero quoniam formam cépi huius in me et statum, decet et facta moresque huius habere me similes item. itaque me malum esse oportet, callidum, astutum admodum atque hunc, telo suo sibi, malitia a foribus pellere.

Ya que en mí tengo su apariencia, es seguro que me burlaré de este hombre. Y puesto que, verdaderamente, tomé la figura y la posición de este, sienta bien que tenga, del mismo modo, su manera de ser y de actuar. Por esto, conviene que sea malo, hábil, astuto, precisamente como él; y con su arma, la malicia, alejarlo de la puerta (vv. 265-269).

Hacer dudar de la verdad al engañado: En *Anfitrión*, Mercurio, metamorfoseado en Sosia, "Le usurpa el nombre y la condición de siervo de Anfitrión; se apropia de su experiencia,

⁷Carmen González Vázquez *et al.* *Diccionario de personajes de la comedia antigua*, Zaragoza, Libros Pórtico, 2016, p. 15.

~~~~~  
pues conoce los detalles sobre la batalla y la victoria sobre la conducta de Sosia y su viaje"<sup>8</sup>. Usando toda la información que sabe sobre Sosia, Mercurio hace dudar a éste de su propia identidad, ofreciéndole detalles de su vida que, se supone, solo él conoce. En *El militar fanfarrón*, Palestrión se dedica, desde la escena III del acto II, a hacer dudar a Escédro de que realmente vio a Filocomasio besándose con un desconocido en la casa de al lado:

*Scel. Forte fortuna per impluvium huc despexi in proximum, atque ego illi aspicio osculantem Philocomasium cum altero nescio quo adolescente.*

*Pal. Quod ego, Sceledre, scelus ex te audio?*

*Scel. Profecto vidi.*

*Pal. Tutin?*

*Scel. Egomet duobus his oculis meis.*

*Pal. Abi, non verisimile dicis, neque vidisti.*

Escédro: Por suerte y casualidad miré hacia el patio interior del vecino y vi allí a Filocomasio besándose con un joven que desconozco.

Palestrión: ¿Qué calamidad escucho de ti, Escédro?

Escédro: Ciertamente lo vi.

Palestrión: ¿Seguro?


Escédro: Yo mismo, con estos ojos míos.

Palestrión: Vamos, no es verosímil lo que dices ni que lo hayas visto (vv. 287-291).

**Maltrato físico:** en *Anfitrión*, Mercurio recurre al maltrato físico para reducir la voluntad de Sosia, y, en *Cásina*, Calino también hace uso de la violencia física para darle una reprimenda a Olimpión como parte de las estrategias que acompañan al engaño de identidad.

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, p. 321.

  
**Victimizarse:** en *El militar fanfarrón*, Filocomasio se victimiza para manipular a Escéledro y alimentar la idea de que el cambio de identidad con el que lo engaña es realmente cierto, pues "Fingiéndose ofendida por el asunto, amenaza con revelarlo todo al militar, lo que provoca que Esceledro barrunte el castigo"<sup>9</sup>.

**Simular que no se participa en el engaño:** en *El militar fanfarrón*, Palestrión usa como estrategia magistral simular que desconoce el engaño para así mantener la confianza de los dos personajes engañados, el esclavo Escéledro y el militar Pirgopolinices. El esclavo Palestrión, "como es preceptivo en la comedia de Plauto, es, por tanto, el arquitecto de la trama y el encargado de hacer avanzar la acción"<sup>10</sup>, siendo el autor intelectual de los engaños, actúa desde las sombras.

**Afirmar la verdad como mentira para descartarla como verdad:** el ingenioso Palestrión de *El militar fanfarrón* utiliza esta estrategia para anticiparse a Escéledro y ridiculizar la verdad para que el engañado la descarte como cierta:

*Pal. Scin tu nullum commeatum hinc esse a nobis?*

*Scel. Scio.*

*Pal. Neque solarium neque hortum, nisi per impluvium?*

*Scel. Scio.*

Palestrión: ¿No sabes tú que no hay ningún pasaje de una parte a otra desde aquí de nuestra casa?

Escéledro: Lo sé.


Palestrión: Ni solar ni jardín, a no ser por el techo del patio interior.

Escéledro: Lo sé (vv. 339-340).

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, p. 221.

<sup>10</sup>*Ibid.*, p. 365.

  
**Desacreditar al que dice la verdad:** en *Los cautivos*, al darse cuenta de que Aristofonte puede arruinarle su engaño, Tíndaro ridiculiza a Aristofonte para que su palabra pierda valor y, de esta manera, sus argumentos (que son verdaderos) no tengan validez ante sus propios argumentos (que son falsos):

*Tynd. Hegio, hic homo rabiosus habitus est in Alide, ne tu quod istic fabuletur auris immittas tuas. nam istic hastis insectatus est domi matrem et patrem, et illic isti qui insputatur morbus interdum venit, proin tu ab istoc procul recedas.*

Tíndaro: Hegión, este hombre es tenido por rabioso en la Élide, no le prestes oídos a lo que te diga, porque en la patria ha perseguido con lanzas a su madre y a su padre, y, a veces, le viene esa enfermedad en la que escupe. Por tanto, es mejor que retrocedas lejos de ese (vv. 547-551).

**Manipular con la debilidad del engaño:** tanto en *Miles gloriosus* como en *Captivi*, encontramos ejemplos de manipulación emocional como estrategia para apoyar el cambio de identidad. En *El militar fanfarrón* se presentan dos casos: en el primero, Palestrión manipula a Escéledro con el temor que le genera la posible reprimenda de su amo, el militar, al enterarse de que "descuidó" a Filocomasio; en el segundo, Palestrión logra que el militar acepte conocer a Acroteleutio recurriendo a la debilidad que éste siente por las mujeres casadas. En *Los cautivos*, Filócrates y Tíndaro, al tanto de que la debilidad de Hegión es la necesidad de conseguir a su hijo perdido, lo manipulan para convencerlo de que le dé la libertad a Filócrates con la promesa de ayudarlo a encontrar a su hijo.

**Hablar en voz alta:** en *Los cautivos* y *El militar fanfarrón* los personajes hablan simulando creer que están solos para decir "verdades" que solo podrían decirse en la intimidad. En *Los cautivos*, Tíndaro y Filócrates usan este recurso para que Hegión crea que Tíndaro es el amo y Filócrates el esclavo. En *El militar fanfarrón*, el recurso es usado en tres ocasiones: primero, Milfidipa habla en voz alta para que el militar escuche; en una escena posterior, se repite la estrategia en un diálogo entre Acroteleutio y Milfidipa. La tercera ocasión es protagonizada por Peripleptómeno, quien sale de su casa "regañando" a sus esclavos para

que Escéledro lo escuche y crea que verdaderamente él tiene en su casa a una invitada que es hermana gemela de Filocomasio:

*Periplectomenvs.- non hercle hisce homines me marem, sed feminam vicini rentur esse servi militis: ita me ludificant. meamne hic invitam hospitam, quae heri huc Athenis cum hospite advenit meo, tractatam et ludificatam, ingenuam et liberam?*

Periplectómeno: ¡Por Hércules! Esta gente, los esclavos de mi vecino el militar, han pensado que yo no soy un hombre sino una mujer, ¡de tal manera se burlan de mí! ¡Haber maltratado y burlado a mi huésped invitada! Una mujer libre y de buena familia que llegó aquí ayer desde la Élide con un huésped mío (vv. 486-490).

**Descripción física con cambio de nombre:** en *La comedia de los asnos*, Líbano utiliza una descripción física de Leónidas, pero llamándolo Sáurea. De esta manera, el Mercader, al ver a Leónidas y desconociendo el verdadero aspecto de Sáurea, cree que el esclavo que lo engaña es realmente el mayordomo que busca.

**Hablar de un tema que refuerce el engaño:** en *La comedia de los asnos*, Leónidas, simulando ser Sáurea, se expone en un discurso sobre su capacidad para manejar el dinero: "Estas estrategias de dilación, no solo sirven para entretener al mercader y convencerle de que le entregue el dinero sin la presencia de Deméneto, sino que ayudan a hacer más creíble el falso personaje que encarna Leónida"<sup>11</sup>.

**Modificar la forma de hablar:** en algunos casos, los personajes que engañan modifican también su léxico, registro y sociolecto, asumiendo los del personaje que interpretan: en *Anfitrión*, Mercurio modifica su habla para que se parezca a la forma coloquial y hasta vulgar de Sosia; en *Los cautivos*, Filócrates y Tíndaro asumen la forma de hablar del otro: Tíndaro se refina y Filócrates se empobrece y vulgariza como un esclavo; en *El militar fanfarrón*, Acroteleutio y Milfidipa abandonan su lenguaje burdo y coloquial para adentrarse en el papel

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, p. 291.

de mujeres sutiles, elegante y zalameras; en *La comedia de los asnos*, Leónidas, asumiendo el papel del mayordomo, insulta y regaña a Líbano como si fuese su jefe (cambio de registro) y le habla con mayor autoridad; en *Cásina*, Calino, más que cambiar su forma de hablar, suprime completamente el habla para que su voz masculina no interrumpa el engaño de cambio de género en el que se ve inmerso.

Aunada a las estrategias anteriores, encontramos una característica recurrente en las obras analizadas: en *Anfitrión*, *Los cautivos*, *El militar fanfarrón* y *Cásina*, algún personaje le revela al público el plan de engaño que se gestará en la obra y da "Indicaciones sobre detalles próximos de la intriga o del cambio de personalidad"<sup>12</sup>, haciendo a los espectadores cómplices de la artimaña antes de que suceda:

Los prólogos de las comedias de Plauto, en sentido general, anticipan parte del asunto a los espectadores, pero no van en detrimento del suspenso. Así, por ejemplo, los prólogos de las comedias de doble identidad, en las que las parejas de personajes idénticos podían confundir a los espectadores, sólo revelan los hechos básicos de la situación, le dan al público la clave de reconocimiento, pero muy pocas veces le ofrecen información verdaderamente importante acerca del desarrollo de la acción<sup>13</sup>.

En *Anfitrión*, Mercurio le presenta al público, desde el prólogo, todo el argumento de la obra, y Júpiter lo hace en dos escenas posteriores, en las que revela sus próximos pasos. En *El militar fanfarrón*, es usual que Palestrión se dirija al público para contarle los detalles del plan y hacerle cómplice de su artimaña: "En su primera aparición, ejerce la función de prólogo, narrando el argumento de la comedia"<sup>14</sup> y, a medida que avanza su plan, va actualizando al público, informándole los siguientes pasos de su orquestado engaño:

*PAL. Nunc sic rationem incipisso, hanc instituam astutiam, ut Philocomasio huc sororem geminam germanam alteram dicam Athenis advenisse cum amatore aliquo suo, tam similem, quam <lacte> lactist; apud <te> eos hic devortier dicam hospitio.*

---

<sup>12</sup>Michael von Albrecht, *Historia de la literatura romana*, volumen I, Barcelona, Herder, 1997, p. 187.

<sup>13</sup>Vicentina Antuña y Luisa Campuzano, *Historia de la literatura latina: desde sus orígenes hasta el principado de Augusto*. La Habana, Pueblo y Educación, 1989, p. 40.

<sup>14</sup>González Vázquez, *op. cit.*, p. 364.



Palestrión: Ahora, de este modo empiezo el plan, voy a poner en práctica esta astucia: decir que ha llegado aquí, desde Atenas, la hermana gemela de Filocomasio, tan semejante como la leche es a la leche, con un enamorado suyo, y decir que están aquí de paso, alojados en tu casa (vv. 237-241).

Al igual que en *Anfitrión*, en *Los cautivos* hay en el prólogo una comunicación directa con el público en la que se adelanta que habrá un intercambio de identidad:

*hisce autem inter sese hunc confinxerunt dolum, quo pacto hic servos suorum hinc amittat domum. itaque inter se commutant vestem et nomina; illic vocatur Philocrates, hic Tyndarus: huius illic, hic illius hodie fert imaginem.*

Estos han inventado este engaño, convenido para que el esclavo deje marchar a su amo a la patria. Por esto, intercambiaron entre ellos el vestido y el nombre. Ahora aquel se llama Filócrates y este Tíndaro. De este modo, hoy aquel lleva la apariencia de este y este la de aquel (vv. 35-39).

En *Cásina*, la esclava Pardalisca cuenta a los espectadores los avances del plan de engaño:

*illae autem armigerum in cubiculo exornant duae, quem dent pro Casina nuptum nostro vilico.*

Aquellas dos, por su parte, están preparando al escudero en la alcoba, para entregarlo como novia a nuestro granjero en lugar de *Cásina* (vv. 769-770).

Otro punto a destacar es que, aunque en cada una de las obras del corpus, los cambios de identidad suceden en diversas etapas, al menos el primer cambio o enredo en torno a la identidad suele ocurrir durante el segundo acto: en *El militar fanfarrón*, el primero de los cuatro cambios de identidad ocurre en la escena IV del acto II; en *Los Menecmos*, la primera confusión ocurre en la escena II del acto II; en *Los cautivos*, el intercambio de identidades entre Tíndaro y Filócrates empieza a ejecutarse en la escena II del acto II; en *La comedia de los asnos*, Leónidas usurpa la identidad de Sáurea en la escena IV del acto II. Solo en *Anfitrión* y en *Cásina* se interrumpe este patrón: en *Anfitrión*, el cambio de Júpiter ha

~~~~~  
sucedido antes de haber iniciado la obra y el de Mercurio inicia en la escena I del acto I. En *Cásina*, no es sino hasta la escena I del acto IV que se empieza a preparar la metamorfosis de Calino, y solo en la escena IV del acto IV es que se concreta el cambio.

Por otra parte, en *Anfitrión*, *El militar fanfarrón*, *Los Menecmos* y *Cásina*, el cambio de identidad se revela en el último acto de la comedia. Incluso en *Los Menecmos* y *El militar fanfarrón* se revela en la última escena del último acto, y, en *Anfitrión*, en la penúltima.

Todo lo anterior nos arroja un posible patrón en la estructura dramática de Plauto, quien solía utilizar el primer acto para la presentación de los personajes y el conflicto que los aqueja, e iniciar, en el acto II, con el cambio de identidad que se desarrollaría en la obra, dejando para el último acto la revelación de la o las metamorfosis ocurridas a lo largo de la comedia y, con ella, el advenimiento del desenlace de la obra.

Otro recurso recurrente en las comedias de Plauto es la revelación de identidades desconocidas o *anagnórisis*. En estos casos, los cambios de identidad no fueron inventados ni planificados por ningún personaje como método de engaño, sino que son producto de situaciones ajenas a la trama actual de la comedia. Este oportuno reconocimiento permite el cumplimiento del objetivo de los personajes principales, gracias a su cambio de rol social, siempre de la esclavitud o la miseria a la dicha y la libertad. En dos de las comedias estudiadas se evidencian ejemplos de este recurso. Al final de *Los cautivos* se revela que Tíndaro es uno de los hijos perdidos de Hegión. Aunque ya el público conoce la verdadera identidad de Tíndaro desde el prólogo, para los personajes de la obra esta revelación permite el desenlace feliz de la comedia. Igualmente, en *Cásina*, se revela, al final de la comedia, que la esclava es una mujer libre, razón por la que puede casarse con el joven Eutinico, hijo de los amos de la casa en la que sirve. Muchas otras son las comedias plautinas en las que se evidencian reconocimientos de este tipo, como *Curculio* y *Poenulus*, *Cistellaria*, *Rudens* y la *Vidularia*.

Los personajes: ¿quiénes cambian de identidad? ¿quiénes son los engañados?

En la introducción de *Plauto: Comedias* de la editorial Gredos, Agustín García Calvo nos ofrece una clasificación de los personajes de las comedias plautinas:



La condición TÍPICA de esta Comedia se manifiesta, lo primero, en el repertorio de los personajes, siempre «los mismos» (los que juegan en el enredo principal del argumento, y aunque pueden en alguna comedia faltar algunos de ellos), en el sentido de que los que en cada comedia aparezcan, con sus caracteres y peculiaridades, representan, sin embargo, los tipos de la Comedia general.

Los cuales están organizados por una triple división en categorías: primera, la de la clase o condición social, la de 'Esclavos/Libres'; segunda, la del sexo, 'Mujeres/Hombres'; tercera, la de la edad, 'Jóvenes/Viejos'.¹⁵

Sirviéndonos de esta clasificación, analizamos los personajes de cada comedia para determinar los tipos de personajes según su sexo, condición social y edad. Una vez determinada las categorías en las seis comedias, identificamos los personajes que forman parte de los engaños y los personajes que cambian de identidad, con el propósito de encontrar un patrón en las obras plautinas. Luego de comparar los resultados, encontramos las siguientes coincidencias:

Solo en *Anfitrión* y en *Los cautivos*, todos los personajes que forman parte de los engaños cambian de identidad; en el resto de las comedias, no todos los involucrados en el engaño cambian de identidad: en *El militar fanfarrón*, solo cuatro de los seis personajes que participan del engaño cambian de identidad: Filocomasio, Acroteleutio, Milfidipa y Pleusicles. En *La comedia de los asnos*, solo uno de los tres participantes del engaño cambia de identidad: Leónidas; y, en *Cásina*, de los cuatro personajes engañan, solo Calino cambia de identidad.

No hay una comedia, entre las seis que integran el corpus, en la que un esclavo no participe en el enredo, ya sea metamorfoseado, como cómplice o como personaje engañado. En tres de las seis comedias, el personaje que idea y dirige el engaño es un Esclavo/Hombre/Joven: en *El militar fanfarrón*, Palestrión, en *La comedia de los asnos*, Líbano y Leónidas, y en *Los cautivos*, Tíndaro. Solo en *Anfitrión* el cambio de identidad es ideado y dirigido por un dios (Júpiter) y, en *Cásina*, por la matrona de la casa, Cleústrata. En *Los Menecmos* no existe una

¹⁵Agustín García Calvo, introducción a *Comedias I* (trad. Mercedes González-Haba), Madrid, Gredos, 2000, pp. XIII-XV.

persona que idee el cambio de identidad; sin embargo, es gracias a la 'astucia' del esclavo de Menecmo II que se descubre la verdad; es decir, que, igualmente, el esclavo juega un papel importante en el desenlace del enredo.

Por otra parte, en cuatro de las comedias analizadas, un esclavo cambia de identidad: en *El militar fanfarrón*, Milfidipa; en *Los cautivos*, Tíndaro; en *La comedia de los asnos*, Leónidas; en *Cásina*, el esclavo Calino. En las otras dos comedias, el cambio de identidad se da por acción de los dioses (Júpiter y Mercurio en *Anfitrión*) o confusión del resto de los personajes (*Los Menecmos*). Pero, de igual manera, aunque en *Anfitrión* no es el esclavo el que cambia de identidad, Mercurio, "usurpando la persona de Sosia, hace de esclavo, de *seruus callidus*, que le despeja el camino de obstáculos"¹⁶ a Júpiter, lo que igualmente genera un gran enredo en torno a la figura del esclavo, tipo de personaje predilecto de Plauto.

En casi todos los casos, los hombres libres, bien sea jóvenes o viejos, forman parte de los cambios de identidad como cómplices o pequeños ejecutantes, pero nunca como cabecillas: en *El militar fanfarrón*, Periplectómeno y Pleusicles se suman al plan de Palestrión; en *Los cautivos*, aunque Filócrates participa activamente del plan, el mayor ejecutante del engaño es Tíndaro; en *La comedia de los asnos*, Deméneto es cómplice del plan de Leónidas y Líbano.

Para continuar con el análisis de los personajes, nos servimos de la misma clasificación ofrecida por García Calvo y determinamos las categorías de los personajes engañados; como resultado, encontramos, en todas las obras, dos coincidencias: en primer lugar, el libre/hombre/joven-viejo suele ser un personaje víctima de engaño: en *Anfitrión*, lo son Anfitrión y Blefarón; en *El militar fanfarrón*, Pírgopolinices; en *Los cautivos*, Hegión; en *La comedia de los asnos*, el Mercader y, en *Cásina*, Lisídamo. En segundo lugar, recurrentemente, el esclavo/hombre/joven suele ser víctima de engaño: en *Anfitrión*, Sosia es engañado por Mercurio; en *El militar fanfarrón*, Escéledro es engañado por Palestrión, Filocomasio y Periplectómeno; en *Cásina*, Olimpión es engañado por Calino y los demás cómplices de la matrona.

¹⁶González Vázquez, *op. cit.*, p. 322.


convirtiéndose así en fuerzas en pugna que configuran el conflicto: "El conflicto queda del todo configurado una vez que el lector tiene conciencia de cuáles son las fuerzas en pugna y los objetivos que cada uno persigue"¹⁷. En las comedias de Plauto, mentir no es el objetivo, sino el medio. En cinco de las seis comedias analizadas, la causa de los cambios de identidad se ve directamente relacionada con el objetivo de alguno o varios de los personajes principales o un objetivo común de varios de los personajes. Respecto a esto, pudimos concluir que:

En primer lugar, los cambios de identidad siempre persiguen cumplir el objetivo de algún personaje de condición libre: en *Anfitrión*, el objetivo de Júpiter (dios); en *El militar fanfarrón*, la libertad de Filocomasio; en *Los cautivos*, el objetivo de Filócrates; en *La comedia de los asnos*, el objetivo de Argiripo y Deméneto; en *Cásina*, el objetivo de Cleústrata, la matrona de la casa.

En segundo lugar, en cinco de las seis comedias el objetivo que se persigue con el engaño de identidad es el de un personaje principal: en *Anfitrión*, el de Júpiter; en *El militar fanfarrón*, el objetivo colectivo de Palestrión, Filocomasio, Periplectómeno y Pleusicles; en *Los cautivos*, el objetivo de Tíndaro y Filócrates; en *La comedia de los asnos*, el objetivo de dos personajes principales: Argiripo y su padre, Deméneto; en *Cásina*, el objetivo de un grupo de personajes encabezado por un personaje principal, la matrona Cleústrata.

Los cambios de identidad presentes en las comedias plautinas tienen como fin, pues, favorecer el cumplimiento de los objetivos de los personajes principales de las comedias y hacer avanzar la trama para su consecución exitosa. En *Anfitrión* se nos revela, desde el prólogo, que ya el objetivo ha sido cumplido; sin embargo, el engaño continúa durante la obra porque Júpiter desea pasar más tiempo con la mujer de Anfitrión. En el último acto de *El militar fanfarrón*, se cumple el objetivo que motivó cada engaño de identidad: Filocomasio, Pleusicles y Palestrión logran escapar de Éfeso y regresar a Atenas. A mitad de *Los cautivos* se cumple fácilmente el objetivo del engaño: Filócrates consigue ser liberado haciéndose pasar por Tíndaro. En *La comedia de los asnos*, el engaño surge para solucionar

¹⁷Juan Villegas, *Nueva interpretación y análisis del texto dramático*, Ottawa, Girol Books Inc., 1999, p. 41.


el que parece ser el conflicto principal: conseguir el dinero para que los enamorados puedan estar juntos; pero al conseguir las veinte minas, se descubre que el conflicto principal no era la falta de dinero, sino la intención de Deméneto de tener a la enamorada primero que su hijo. En la última escena de *Cásina* se soluciona el conflicto y se da la "reconciliación entre los esposos, reconocimiento de la verdadera identidad de Cásina y matrimonio de la joven pareja"¹⁸; se cumple el objetivo de los personajes y, a su vez, el objetivo del engaño.

Respecto a lo anterior, podemos concluir que, en las obras de Plauto, suele ser repetitiva la siguiente estructura: se presenta claramente el conflicto y el objetivo de los personajes; casi inmediatamente, se expone la estrategia que se utilizará para resolverlo y facilitar el cumplimiento del objetivo del personaje principal o de un grupo de personajes principales; se pone en práctica la estrategia hasta que se logre el objetivo y se hace cómplice al público del desarrollo del plan. Se concreta el engaño y se cumple el objetivo.


LA METAMORFOSIS EN LA IDENTIDAD DE LOS PERSONAJES COMO MOTOR ARGUMENTAL DE LAS COMEDIAS DE PLAUTO

Anfitrión

En esta comedia, toda la acción gira en torno a los enredos generados por el cambio de identidad de ambos dioses. Respecto a la historia/el hecho, el cambio de identidad es la estrategia utilizada para cumplir el objetivo de Júpiter: acostarse con Alcmena; a nivel de la representación/obra, el cambio de identidad genera confusiones que propician y alimentan el desarrollo de la comedia.

La primera acción que genera un enredo en la obra es el cambio de identidad de Júpiter en Anfitrión, pues., aun cuando esto haya sucedido antes de que inicie la obra se puede concluir fácilmente que traerá como consecuencia la confusión de Alcmena al ver a su verdadero esposo al día siguiente. La segunda acción que desencadena un enredo es el cambio de

¹⁸González Vázquez, *op. cit.*, p. 78.


Mercurio a Sosia: en este enredo no solo hay una usurpación del fenotipo, sino también una usurpación de la personalidad y el rol social. Este engaño será el inicio de una cadena de enredos que mantendrán activa la trama de la obra en favor del objetivo de Júpiter: acostarse con Alcmena sin que lo interrumpan ni descubran que es él.

El siguiente enredo se genera cuando Sosia le cuenta a Anfitrión que se encontró con un doble de él mismo y su amo, lógicamente, no le cree. Al momento, se pasa de un enredo al otro cuando Anfitrión entra a casa con la intención de sorprender a su esposa con su llegada y sucede lo contrario: Alcmena le asegura que pasó la noche con él y que ella lo acabó de despedir momentos antes. En este punto se genera una enorme confusión que alimentará aún más el conflicto central de la obra: Anfitrión duda de la fidelidad de su esposa, lo que desencadena indignación en Alcmena. Este conflicto alimenta el avance de la trama, ya que ahora Anfitrión se dispone a buscar una explicación a la confusión.

En las escenas siguientes, el conflicto se incrementa todavía más cuando Alcmena le asegura a Júpiter, metamorfoseado en su marido, que pretende irse de casa porque no aguanta las dudas sobre su honra. Entonces el dios, obedeciendo a su objetivo en la obra, inventa otro engaño que hará que el conflicto y la trama avancen: le 'confirma' que él sí pasó la noche con ella, pero que le mintió como parte de una broma. Ella lo perdona y regresa con él a la habitación. Al llegar Sosia, se encuentra con el falso Anfitrión, que le cuenta la misma mentira que a Alcmena; esto desencadenará que, cuando el verdadero Anfitrión regrese, desmienta a Júpiter y se genere otro enredo que seguirá manteniendo vivo el conflicto y, con esto, la progresión de la trama.

Debido a la pérdida de una parte del texto, la acción se retoma justo en el momento culmen del conflicto, cuando se encuentran cara a cara los dos Anfitriones y Blefarón, el capitán de la nave de Anfitrión, quien no puede decidir cuál de los dos es el verdadero. La noticia de que Alcmena va a dar a luz interrumpe el conflicto y es la excusa para que Júpiter entre a casa, dejando a Anfitrión en la calle. Después de esto, no queda más que la resolución de la confusión de identidad: con un estruendoso trueno de Júpiter, Alcmena da a luz sin dolor; Bromia, la esclava, sale y le cuenta a Anfitrión toda la verdad, que fue revelada por la voz de Júpiter dentro de la casa; de esta manera, todo se resuelve por la mano de Júpiter, quien es

causante y solucionador del conflicto central. Anfitrión acepta la decisión que tomó el dios de los dioses y, solucionado el conflicto, la obra concluye felizmente.

De esta manera comprobamos que los dos cambios de identidad que suceden en la obra son el motor principal para que el conflicto se desarrolle y, así la trama avance hasta el inminente punto de resolución del conflicto y, con ello, el fin exitoso de la comedia.

El militar fanfarrón

Como mencionamos antes, en esta comedia todos los cambios de identidad surgen como estrategia para salvar a Filocomasio del secuestro en el que la tiene el Militar; es decir, que los cambios de identidad surgen para cumplir el objetivo de un grupo de personajes y burlar a dos personajes que, al tener objetivos opuestos, se convierten en sus antagonistas. Pero, en principio, el primer cambio de identidad que se da en la obra surge como respuesta a un hecho fortuito: Escéledro, el esclavo asignado por el militar para vigilar a Filocomasio, la descubre besándose con Pleusicles en la casa del vecino. Al enterarse de ello, Palestrión se ingenia el primer engaño: decir que Escéledro no vio a Filocomasio sino a su hermana gemela. A partir de este primer engaño de identidad surgen los otros tres cambios de identidad que forman parte del mismo plan de rescate: 1) Acroteleutio y Milfidipa pasan de ser una cortesana con su vulgar esclava, a la esposa del vecino del Militar, junto a su refinada esclava; 2) Pleusicles pasa de ser el joven enamorado de Filocomasio al Capitán de navío que llegó a Éfeso en compañía de la madre y la gemela de Filocomasio.

El primer cambio de identidad permite engañar a Escéledro, el segundo y el tercer cambio permiten convencer al Militar de que Acroteleutio está perdidamente enamorada de él para que, de esta manera, decida liberar a Filocomasio para iniciar una relación con la hermosa 'mujer casada' que lo desea. El último cambio simplemente termina de cerrar el engaño, pero también concreta el rescate de Filocomasio: que el 'capitán de navío' aparezca para llevársela es la solución perfecta para que el Militar pueda salir de ella y vivir su falsa fantasía junto a la esposa de su vecino.

~~~~~  
A nivel de la historia, los cambios de identidad obedecen a un plan que va progresivamente moldeándose; con cada cambio se logra engañar a Escédro y al Militar fanfarrón para que este último, sin violencia ni coacción evidente, libere a Filocomasio del secuestro en el que la mantuvo.

### ***Los Menecmos***

En esta comedia, el cambio de identidad no es propiciado por ningún personaje, sino que la presencia del "gemelo forastero da lugar a equívocos continuos en sus encuentros sucesivos con los personajes del ámbito extraconyugal y conyugal de Menecmo I"<sup>19</sup>. Al desconocer la existencia de un hermano gemelo, el resto de los personajes que interactúa con Menecmo I y con Menecmo II se dirige al gemelo que conoce con la familiaridad propia de la relación que mantienen con él; por su parte, al ser llamados los Menecmos por sus nombres, pero asignándoles otros roles sociales, relaciones interpersonales o referirles acciones o hechos desconocidos para ellos, se generan los enredos que alimentan la progresión del conflicto. En su *Historia de literatura latina*, Vicentina Acuña y Luisa Campuzano consideran a *Los Menecmos* dentro de las que ellas llaman Comedias de error<sup>20</sup>:

En estas comedias la ignorancia de la verdadera identidad de uno o más personajes conduce a malos entendidos de los que no puede culparse a nadie y la solución se produce cuando se reconoce o se descubre la verdad<sup>21</sup>.

Si no existiese el enredo en torno a la identidad, la obra posiblemente se resolvería en dos o tres escenas de un solo acto, pero, como señala Marie Delcourt, en esta comedia, Plauto trabaja "*le thème de l'erreur volontairement prolongée*"<sup>22</sup>. El hecho de que el resto de los personajes confunda la identidad de los hermanos genera enredos que, en lugar de propiciar

---

<sup>19</sup>González Vázquez, *op. cit.*, 318.

<sup>20</sup>Antuña y Campuzano, *op. cit.*, p. 36.

<sup>21</sup>*Idem.*

<sup>22</sup>Maire Delcourt, *Plaute et L'impartialité comique*, Bruselas, La renaissance du livre, 1964, p. 180.

la resolución del conflicto, la dilatan y, con ello, favorecen la progresión de la trama, que se encuentra hilada únicamente por los enredos que en ella suceden.

Desde el inicio de la obra, se presenta el objetivo de cada uno de los gemelos: el de Menecmo I es pasar el día con su amante, Erotio; el de Menecmo II, encontrar a su hermano gemelo para llevarlo de regreso con él a su ciudad natal. Menecmo II "Cumple la función semiótica de Sujeto de la acción principal: "Menecmo II busca a Menecmo I"<sup>23</sup>. El objetivo de cada uno de los Menecmos se ve interrumpido por la confusión de identidades, pero, al mismo tiempo, propicia que, finalmente, puedan encontrarse y cumplirse el objetivo de Menecmo II: conseguir a su hermano gemelo y regresar juntos a la ciudad natal. La confusión de identidades es pues, en sí misma, el conflicto que impide la fácil consecución de los objetivos de ambos Menecmos y el elemento que propicia, a su vez, la consecución del objetivo central de la obra.

### ***Los cautivos***

En esta comedia, el cambio de identidad surge para cumplir el objetivo de Filócrates y Tíndaro. Ambos, con el intercambio de identidad, generan un engaño que propicia que logren la primera parte de su plan: que Filócrates sea liberado para que luego éste consiga liberar a Tíndaro. De esta manera se alimenta el conflicto central y, aunque el cambio de identidad no tenía como objetivo la resolución del conflicto de la obra, sí propicia que se dé, pues, más adelante, la revelación del engaño, y esto da pie para que se descubra la verdadera relación padre-hijo entre Hegión y Tíndaro, lo que hace que se solucione el verdadero conflicto de la comedia (el desconocimiento, por parte de Hegión y de Tíndaro, de su relación padre-hijo).

En este caso particular, la obra no gira en torno al cambio de identidad porque:

- 1) El objetivo que propicia el cambio de identidad no es el objetivo central que se ve impedido por el conflicto.

---

<sup>23</sup>González Vázquez, *op. cit.*, p. 318.



- 2) El conflicto de la obra no gira en torno al cambio de identidad ni se soluciona con el cambio; sólo lo favorece.

Vicentina Acuña y Luisa Campuzano incluyen *Los cautivos* dentro de una categoría de comedias latinas a la que titulan Comedias de identidad equivocada y de engaño<sup>24</sup>, y afirman que

En estas comedias la confusión producida por la identidad equivocada desempeña sólo una parte importante de la acción, la cual está fundamentalmente motivada por un engaño. Por esta razón estas piezas presentan una estructura más compleja. A veces el engaño triunfa y es el que contribuye a propiciar el desenlace, pero por lo regular no es así, y lo que se produce es el reconocimiento de la identidad del personaje en cuestión, lo que trae aparejado el final feliz<sup>25</sup>.

Precisamente esto es lo que sucede: al verse libre, Filócrates regresa a su patria y cumple la promesa que le dio a Hegión, conseguir a su hijo robado. Pero su regreso no solo viene acompañado de uno de los hijos perdidos, sino de Estalagmo, el esclavo que robó a Tíndaro de la casa de Hegión cuando era un niño. Es por ello que la aparición de Estalagmo es clave para el desarrollo de la trama, pues "sirve para reconocer a Tíndaro como el hijo perdido de Hegión, de manera que, gracias a Estalagmo, el viejo recupera a sus dos hijos en la comedia, resolviendo así una de las tramas y posibilitando llegar al final"<sup>26</sup>. Lo anterior explica que, aun cuando el cambio de identidad no es el eje central de toda la obra, sí es el motor generador de la solución final del conflicto.

### ***La comedia de los asnos***

En esta comedia, Argiripo necesita veinte minas para obtener la exclusividad de la meretriz Filenio; para ello, su padre, Deméneto, ordena a dos esclavos conseguir las monedas a como dé lugar. Los esclavos, Leónidas y Líbano, se idean el plan de hacer pasar a Leónidas por

---

<sup>24</sup>Antuña y Campuzano, *op. cit.*, p. 37.

<sup>25</sup>*Ídem.*

<sup>26</sup>González Vázquez, *op. cit.*, p. 187.

~~~~~  
Sáurea, el mayordomo de la casa, quien está por recibir veinte minas por la venta de unos asnos. Sáurea es un personaje que "no aparece en escena, pero que, en cambio, es esencial para el desarrollo de la trama"²⁷, pues la usurpación momentánea de su identidad genera que, por un par de escenas, la trama avance hacia la resolución del primer conflicto: conseguir las veinte minas. Leónidas se hace pasar por Sáurea ante el Mercader que llega a efectuar el pago y, en un engaño desarrollado entre ambos esclavos, consiguen que el Mercader crea que el esclavo realmente es el mayordomo y, con la posterior intervención de Deméneto, les entregue el dinero.

Pero, aunque el cambio de identidad permite conseguir las veinte minas para solucionar el primer conflicto, no lleva a la solución del conflicto central; ahora les queda a los personajes enfrentar el segundo y más largo de los conflictos: la intención de Deméneto de acostarse con Filenio antes que su hijo. Probablemente, "este cambio de Deméneto es una necesidad dramática, pues la crisis romántica inicial, que dependía del dinero (...) se acaba de resolver y, por tanto, no hay conflicto contra el que luchar"²⁸. Este segundo conflicto no se solucionará con cambios de identidad, sino con otro tipo de estrategias. Debido a ello concluimos que, en esta comedia, el cambio de identidad sirve para hacer avanzar la trama y solucionar una parte del conflicto, pero no para la total resolución de este.

Cásina

En *Cásina*, el cambio sucede ya muy avanzada la obra, como última estrategia para que un grupo de personajes pueda conseguir un objetivo en común y revelar la doble intención de Lisídamo, el esposo que planea ser infiel. El conflicto de la comedia se conoce desde el prólogo: el padre tiene el mismo objetivo que el hijo, casar a la esclava con uno de los esclavos para poder tenerla para sí. Sin embargo, al echar la situación a la suerte, el padre gana, razón por la que Cleústrata, Pardalisca, Calino y Mirrina se dan a la tarea de impedir que Olimpión, el esclavo escogido por Lisídamo, se case con Cásina. Este objetivo es el que

²⁷*Ibid.*, p. 437.

²⁸*Ibid.*, p. 141.

genera el cambio de identidad: al no tener otra opción que aceptar el matrimonio entre Olimpión y Cásina debido a que la decisión fue echada a la suerte bajo el consenso de todos, Cleústrata orquesta el plan de disfrazar de novia a Calino, como si fuera Cásina para, de esta manera, avergonzar a su esposo cuando intente concretar su infidelidad. Es por ello que, aunque no rige el desarrollo de toda la comedia, el cambio de identidad propicia la resolución del conflicto: al quedar Lisídamo al descubierto, se retracta de su plan de casar a Olimpión con Cásina y esta queda libre para casarse con Eutinico.

La cereza del pastel la pone la noticia de que Cásina es una mujer libre, lo que hace que ella pueda casarse con quien desee. Aquí se da un reconocimiento o anagnórisis: la que se creía que era una esclava realmente es una mujer libre. En esta comedia, el cambio de identidad es importante para la consecución de la trama, ya que hace que se revele la doble intención de Lisídamo y que el conflicto se solucione a favor de Eutinico y Cásina.

CONCLUSIÓN

En cada comedia analizada evidenciamos diversos cambios de identidad iniciados y/o desarrollados en distintas etapas de las obras, interpretados por un tipo de personaje diferente, pero, en todas las comedias, tienen un propósito común: dentro de la historia, cumplir el objetivo de uno o varios personajes principales; para el autor, hacer avanzar la trama hacia la resolución del conflicto central en beneficio del personaje principal.

Mediante un extenso análisis, dejamos en evidencia las estrategias dramáticas utilizadas por Plauto para desarrollar los enredos que les sirven a los personajes involucrados en el cambio de identidad para engañar a sus antagonistas y cumplir sus objetivos dramáticos. Al comparar los enredos, descubrimos que muchos de ellos son utilizados en varias de las obras.

Comprobamos que, en Plauto, la metamorfosis de identidad no es un mero recurso para generar escenas cargadas de una profunda comicidad, sino que, ya sea utilizada durante toda la obra o en un par de escenas, es la estrategia predilecta del autor para propiciar el avance de la trama, el desarrollo, tensión y desenlace del conflicto central de la comedia y el cumplimiento del objetivo de los personajes principales.


Referencias Bibliográficas

Antuña, Vicentina; Campuzano, Luisa, *Historia de la literatura latina: desde sus orígenes hasta el principado de Augusto*, La Habana, Pueblo y Educación, 1989.

Cerdas, Maricela, "Algunos rasgos del habla femenina en la Cistellaria de Plauto", en *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, vol. 46, núm. Especial (2020), pp. 83-98. Consultado en <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/view/41707>.

Delcourt, Maire, *Plaute et L'impartialité comique*, Bruselas, La renaissance du livre, 1964.

García Calvo, Agustín, introducción a *Comedias I* (trad. Mercedes González-Haba), Madrid, Gredos, 2000.

González-Haba, Mercedes, Introducciones, traducciones y notas a *Comedias I*, Madrid, Gredos, 2000.

González Vázquez, Carmen; Breijo, María Vanesa; Cabrero, Carmen; Espert Guerrero, Leticia; Esteban Santos, Alicia; Gala Valencia, Belén; García Romero, Fernando; García-Hernández, Benjamín; Garelli, Marta, Giménez Doblás, Nicolás; González Vaquerizo, Helena; Hernández Muñoz, Felipe-G.; López Gregoris, Rosario; López López, Matías; Mariño Sánchez-Elvira, Rosa M^a; Mejías, Emma; Muñoz Flórez, Juan; Nava Contreras, Mariano; Palacios, Violeta; Pérez Gómez, Leonor; Quintillà Zanuy M^a Teresa; Scabuzzo, Susana; Suárez, Marcela Alejandra; Unceta Gómez, Luis; Vásquez, Romina; Verdejo Manchado, Javier, *Diccionario de personajes de la comedia antigua*, Zaragoza, Libros Pórtico, 2016.

Larrain, Jorge, "El concepto de identidad", en *Famecos* vol. 1, núm. 21 (2003), pp. 30-42. Consultado en


<<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3211/2476>>.

Plauto, *Comedias*, (intr. Agustín García Calvo, introd. y trad. Mercedes González-Haba), tomo I, Madrid, Gredos, 2000.

Plauto, *Comedias*, (intr. y trad. Mercedes González-Haba), tomo II, Madrid, Gredos, 2000.

Plauto, *Plauti Comoediae*, (ed. por Friedrich Leo), vol. I, Berlin, Weidmann, 1895.

Plauto, *Plauti Comoediae*, (ed. por Friedrich Leo), vol. II, Berlin, Weidmann, 1896.

Villegas, Juan, *Nueva interpretación y análisis del texto dramático*, Ottawa, Girol Books Inc., 1999.

von albrecht, Michael, *Historia de la literatura romana*, volumen I, Barcelona, Herder, 1997.