

Елена ЦУКЕСКА

УДК: 821.124-22:811.124'373.6

MOSTELLARIA - ПРИВИДЕНИЈА ИЛИ ВИСТИНСКИ ЕТИМОЛОГИИ ВО ПЛАУТОВИТЕ ИГРИ СО ЗБОРОВИ**Кратка содржина**

*Игрите со зборови кои се различни, но се пишуваат или звучат слично, се особена специјалност на Плаут и ги има во сите негови комедии. Анализата на примерите од комедијата *Mostellaria*, „Сеништа“ или „Привиденија“, покажува дека тогаш кога зборовите кои се предмет на игра се изведени од ист корен, нивната поврзаност е многу повеќе од *figura etymologica*. Анализата, исто така, покажува дека постои поврзаност помеѓу тоа дали играта со зборови претставува надополнување на две мисли или спротивставување и присуството односно отсуството на етимолошка врска меѓу зборовите.*

Клучни зборови: ПЛАУТ, ИГРИ СО ЗБОРОВИ

Игрите со зборови кои се различни, но се пишуваат или звучат слично за Плаут не се само начин како да се насмее публиката, туку тие имаат особена функција и во развивањето на драмското дејство, градењето на характерите, пренесувањето на духовните пораки на авторот. Во таа смисла тие можат да се толкуваат од различни аспекти, исто како што и публиката може да ги разбере различно.¹ Да го разгледаме преку примерите во „*Mostellaria*“ аспектот на етимолошката поврзаност на зборовите кои се во играта.

Во синтагмите од типот „*Venus venusta*“ (Most. 161), „Мила Венера“ или „нес *Salus nobis saluti iam esse, si cupiat, potest*“ (Most. 351), „Сега нам ни *Салуста* колку и да сака не може да ни *помогне* (да нè *спаси*)“, етимолошката поврзаност на зборовите е повеќе од јасна, бидејќи во прашање се зборови кои се изведени еден од друг. *Venustus* е придавка изведена од теонимот *Venus*, а теонимот *Salus* е од именката *salus*, „здравје, спас“. ² Игрите кои Плаут ги развива со зборови што се слични, а сепак различни се многу повеќе од *figura etymologica*.

Во сцената кога Филолах дознава од робот Транион за ненадејното враќање на неговиот татко од странство, будењето на неговиот пријател Калидадат, кој лежи мртов пијан кај него дома заедно со љубовницата, оди многу тешко, сп. *Most.* 374-5:

¹ А разбирањето понекогаш може да биде толку различно што играта може да помине и незабележано. Види Fontaine, 2010 : 4.

² Mendelsohn, 1907 : 36-7.

De. vigila. pater advenit peregre Philolache<i>.

Ca. valeat pater.

Philol. valet illequidem atque <ego> *disperii*.

Ca. *bis periisti*? qui potest?

„Делфија: Расони се, доаѓа татко му на Филолах од странство.

Калидадат: Тате е жив?

Филолах: Жив е тој, а јас *нак мртв*.

Калидат: *Вторпат умираш?* Можно ли е тоа?“

Пијанството создава недоразбирање, *disperere* значи „пропаѓам, исчезнувам, умирам“, но на Калидадат наместо *dis-* му се слуша *bis*, „два пати, втор пат“. Секако, ако гледачот знае грчки, латинското *bis* може да се сфати како превод на грчкото *δίς*.³ Но, преку играта се открива и она што не е видливо на прв поглед, а тоа е дека меѓу префиксот *dis-*, сп. грч. *διά* и адвербот *bis* (< **dwis*), сп. грч. *δίς*, скт. *(du)vis*, ст.в.г. *zwir* постои и етимолошка врска. Имено, и префиксот *dis-*, кој всушност значи „раз-, на две разделено“ може да се поврзе со истиот индоевропски корен од кој е изведен и адвербот *bis*, односно бројот „два“, лат. *duo*.⁴

Поинакви можности се отвораат за толкување на играта *dis - bis* ако се спореди и стихот 47 од комедијата „*Truculentus*“, „Трукулент (бесен, палав)“, каде што Динијарх го започнува својот говор за љубовциите со зборовите (стих 22-3):

Non omnis aetas ad perdiscendum sat est
amanti, dum id perdiscat, *quot pereat* modis;

и потоа (стих 46-7):

si iratum scortumst forte amatore suo

bis perit amator, ab re<d> atque animo simul.

„И цел век му е малку на вљубениот да разбере

на колку начини умира (се губи, пропаѓа) додека да разбере;

и

„му се налути ли случајно женската на својот љубовник

вљубениот *двојно умира*, и од пари и од ум“.

Глаголот *perere* може да значи и „се губам, умирам од љубов“.

Во втората сцена од третиот чин од „Сеништа“, Транион бара начин како да го внесе Теопротид, таткото на Филолах, во куќата на старецот Симон, а притоа ниту едниот да разбере дека куќата што ја разгледува, всушност, воопшто не ја купил неговиот син, ниту другиот дека му ја продал. И се досетува, сп. *Most.* 715-6:

³ Fontaine, 2010 : 59.

⁴ EDL 171-2, IEW I 232, DELG I 276, види и Leumann, 1977 : 132 и Meiser, 2006 : 111, 176.

hoc habet! repperi qui senem *ducerem*,
quo *dolo* a me *dolorem* procul pellerem.

„Тоа! Открив како да го *подберам* (наместам, изработам) дедото,
Смислив *измама* што ќе ме лиши од *маките*“.

Плаут си поигрува со зборовите *dolus*, „измама, итроштина, план“ и *dolor*, „болка, мака“, а на нив по звучност и по значење се надоврзува и *duco*, „водам“ и „мамам, места некого“. Помеѓу зборовите *dolus* и *dolor* постои не само звучна сличност, туку можеби и вистинска етимолошка врска. Според едно мислење, *dolus* е, всушност, заемка од грчкото *δόλος*, кое може да се објасни како индоевропски збор, ако се спореди со зборови во германските јазици кои значат „целам, пресметувам, бројам“, сп. ст.исл. *tal*, „број, пресметка“, англ.сакс. *tellan*, ст.в.г. *zellen*, „пресметувам“. А именката *dolor*, односно *doleo*, „боледувам, болен сум“ е поврзана со *dolo*, „делкам“ и грч. *δαδάλλω*, „изработувам, украсувам“.⁵ Според друго мислење, именката *dolus*, „измама“, може да се поврзе со *dolo*, „делкам“, а со тоа и со *dolor*, односно *doleo*. Плаутовата игра е добра илустрација за вторава претпоставка. Индоевропскиот корен **delH₁-/*dolH₁-*, што значи „целам, делкам, обработувам“, го развива своето значење во „расцепен сум, раскинат сум, ме боли“, односно „боли, нанесева болка“ и „мами, оштетува“.⁶ Измамата може да се сфати како нешто што предизвикува болка, но, од друга страна, измамата е и изработка, нешто што се делка (или се кове, се одработува) како смислен план, „doctus dolus“. Таа идеја кај Плаут е присутна постојано, сп. *meditati sunt mihi doli docte* (*Ps.* 941), „добро ги имам обмислено плановите“, ео *nunc commentast dolum* (*Tru.* 85), „затоа сега смислила измама“, *inter sese hunc confixerunt dolum* (*Cap.* 35), „заедно оваа измама ја имаат скроено“. Во таа смисла и синтагмата *dolum dolamus* во *Miles Gloriosus*, „Војникот фалбаџија“ е повеќе од алитерација, сп. <si> *hodie hunc dolum dolamus* (*Mi.* 938), „ако навистина ја *направиме измамава*“.⁷

Уште една игра со зборови кои се етимолошки поврзани има во стиховите 387-8 од „Сеништа“ кога Транион го охрабрува Филолах да не се грижи и му ветува дека тој ќе смисли начин како да го спречи татко му да влезе во куќата и да открие дека син му во негово отсуство водел раскошен и опуштен живот, сп.

Philol. perii!

Tr. habe bonum animum: ego istum lepide *medicabo* metum.

Philol. nullus sum!

Tr. taceas: ego qui istaec sedem *meditabor* tibi.

⁵ *IEW I* 193-4. Според Бикс, пак, *δόλος* е предгрчки збор, види *EDG I* 346.

⁶ *EDL* 177, а види и *GEW I* 407-8 и *DELG I* 292.

⁷ Преводот е цитиран според изданието Т. М. Плаут, „Војникот фалбаџија“ (превод од латински, белешки и предговор М. Бузалковска-Алексова), *Профундум*, Скопје 2007.

„Филолах: Готов сум!

Транион: Смири се: нежно *ке* го *средам (излечам)* јас твојот страв.

Филолах: О, пропаднав!

Транион: Тишина: Јас сум тој што *смыслува* за тебе прибежиште“.

Во две последователни реплики Плаут ги употребува формите *medicabo*, идно време од глаголот *medico*, „лечам“ и *meditabor*, идно време од *meditor*, „мислам, обмислувам, смыслувам“. И двата глагола доаѓаат од истиот индоевропски корен **med-*, кај кој значењето се развива од „мерам“ преку „судам, проценувам“ до „лечам“, сп. и *medeor*, „исцелувам, лечам“, *modus*, „мерка, начин“ и во другите јазици: ст.ирс. *midithir*, „мерам, судам“, грч. *μέδω*, „управувам“ и *μέδομαι*, „мислам, обмислувам, се грижам“, гот. *mitan*, *miton*, „мерам, проценувам“, авест. *vīmad-*, „исцелител, лекар“.⁸

Наспроти овие примери каде што зборовите кои се предмет на игра се етимолошки поврзани, стојат примерите каде што се прават асоцијации помеѓу зборови кои и покрај нивната формална сличност, не се меѓусебно етимолошки поврзани. Таков е случајот со *salvus*, „здрав, безбеден, сигурен“, и *solvo*, „одврзувам, ослободувам, намирувам долг“, сп. *Most.* 635-7:

Th. responde mihi: quid eo est argento factum?

Tr. *salvom est.*

Th. *solvite vosmet igitur, si salvomst.*

Теопропид: Де кажи ми: А кај се тие пари?

Транион: *Врзани се (Безбедни се).*

Теопропид: Тогаш *одврзете* ги вие самите, ако *се врзани*.

Придавката *salvus* има врска со скт. *sárva*, грч. *ἅλος*, „цел, комплетен“, тох. А *salu*, „целосно“, а *solvo* е сложенка од **se-*, „далеку“ и *luo*, „мијам, прочистувам, отплаќам, ослободувам“.⁹

Слично, формите *adsentatrix*, „додворувачка“, и *advorsatrix*, „противничка, соперничка“ во репликата на Филолах: nunc *adsentatrix* scelestā est, dudum *advorsatrix* erat. (*Most.* 257), „Каква вештерка, сега *се додворува*, а пред малку *се противеше*“ не се на никаков начин поврзани, освен што и двете именки се сложени со префиксот *ad-* и двете се образувани со суфиксот *-trix*.

За разлика од примерите каде што зборовите се етимолошки поврзани и каде што играта е околу една иста идеја која се развива преку надополнување на две мисли (идејата за удвојувањето како повторување кај *dis - bis*, идејата за болката и измамата, мамката како две страни на истиот симбол во играта со *dolus - dolor*,

⁸ EDL 368, EDG II 918-9, DELG III 675.

⁹ EDL 537, 573.

идејата за смислата како лек во играта со *medico - meditor*), кај *salvus - solvo* и *adsentatrix - arvorsatrix* е воспоставена асоцијација помеѓу две спротивности.

И од анализата на примерите од само една комедија, во случајов „Сеништа“, јасно се наметнува сознанието дека Плаутовите игри со зборови не се само звучен или визуелен ефект заради забава на публиката. Доведувањето во врска на зборовите *dis* и *bis*, *dolus* и *dolor*, *medico* и *meditor* е воедно и најстарото писмено сведоштво за етимолошката поврзаност на овие зборови. Во случајот на *medico* и *meditor* етимологијата е добро потврдена преку споредбата со други форми и во латинскиот и во другите индоевропски јазици. Во случајот на *dis* и *bis*, *dolus* и *dolor*, таквата споредба отвора повеќе недоумици, па затоа сведоштвото на Плаут е од особено значење.

Литература

Изворни и преводни изданија

T. Macci Plauti Comoediae, Tomus I, ed. W.M. Lindsay, Oxonii, 1988 (препечатено издание од 1904).

T. Macci Plauti Comoediae, Tomus II, ed. W.M. Lindsay, Oxonii, 1990 (препечатено издание од 1905).

Plautus, III, ed. T. E. Page et al., with an English translation by Paul Nixon, London - Cambridge, Massachusetts, 1963.

T. M. Плаут, „Војникот фалбација“ (превод од латински, белешки и предговор М. Бузалковска-Алексова), *Профундум*, Скопје 2007.

T. M. Плаут, „Сеништа“ (превод од латински, белешки и предговор Е. Џукеска), *Профундум*, Скопје 2011.

Друга литература

DELG = P. Chantraine, *Dictionnaire étimologique de la langue grecque*, I-IV₂, Paris 1968-1980.

EDG = R.S.P. Beekes (with the assistance of L. van Beek), *Etymological Dictionary of Greek*, I-II, Leiden - Boston 2010.

EDL = M. de Vaan, *Etymological Dictionary of Latin and the other Italic Languages*, Leiden-Boston 2008.

Fontaine, 2010 : Fontaine, M., *Funny words in Plautine Comedy*, Oxford.

GEW = H. Frisk, *Griechisches etymologisches Wörterbuch*, I-III, Heidelberg, 1954 - 1972.

IEW = J. Pokorny, *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*, I-II, Bern - München, 1959 - 1965.

Leumann, 1977 : Leumann, M., *Lateinische Laut- und Formenlehre*, München.

Meiser, 2006 : Meiser, G., *Historische Laut- und Formenlehre der lateinischen Sprache*, 2 Aufl, Darmstadt.

Mendelsohn, 1907 : Mendelsohn, Ch. J., *Studies in the Word-Play in Plautus*, Philadelphia.

Elena DŽUKESKA

MOSTELLARIA - ILLUSIONS OR TRUE ETYMOLOGIES IN PLAUTUS' WORD PLAYS

Summary

The analysis of the word plays in Plautus' comedy Mostellaria, "The Haunted House" which are based on words with different, but yet very similar spelling or sound shows that when these words are derived from the same root, their relation is much deeper than figura etymologica. The analysis also implies that the presence or the absence of etymological connection of the words involved in the pun could be related to the fact whether the word play is about combining two thoughts as two aspects of one idea or about two opposite ideas.

Key words: *PLAUTUS, WORD PLAY*