

**FACTORES DE INFLUENCIA EN LA  
COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN  
DEL HUMOR EN LAS  
VIÑETAS CÓMICAS**

**EL CASO DE *DOSIS DIARIAS***

**BEATRIZ CARBAJAL CARRERA**



**VNiVERSiDAD  
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

FACULTAD DE FILOLOGÍA

DEPARTAMENTO DE LENGUA ESPAÑOLA



**Flinders**  
UNIVERSITY

SCHOOL OF HUMANITIES AND CREATIVE ARTS

DEPARTMENT OF LANGUAGES STUDIES AND APPLIED LINGUISTICS

**FACTORES DE INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN  
DEL HUMOR EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**

**EL CASO DE *DOSIS DIARIAS***

TESIS DOCTORAL

Presentada por Beatriz Carbajal Carrera

Dirigida por Dra. Noemí Domínguez García y Dra. Olga Sánchez Castro

Universidad de Salamanca, 2016



**A mis madres,**





*Caminante, no hay camino,  
se hace camino al andar.*

Antonio Machado



## **CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN**

1.1 Motivación del estudio .....	2
1.2 Objetivos del estudio .....	4
1.2.1 Hipótesis de partida .....	5
1.2.2 Objeto de estudio .....	7
1.2.3 Enfoque.....	8
1.3 Diseño del estudio.....	9
1.4 Limitaciones .....	11

## **PARTE I. EL DISCURSO HUMORÍSTICO EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**

### **CAPÍTULO 2: ESTADO DE LA CUESTIÓN**

2.1 Introducción.....	16
2.2 Teorías filosóficas, sociológicas y psicológicas .....	17
2.2.1 Teorías de la superioridad.....	18
2.2.2 Teorías de la descarga.....	22
2.2.3 Teorías de la incongruencia.....	26
2.3 Teorías lingüísticas aplicadas al humor .....	30
2.3.1 Teorías estructuralistas .....	30
2.3.2 Teorías pragmáticas .....	34
2.3.2.1 Teoría de los actos de habla.....	34
2.3.2.2 El Principio de cooperación.....	38
2.3.3.3 El principio de cortesía .....	46
2.3.3.4 La teoría de la relevancia.....	48
2.3.4 Teorías semántico-cognitivas .....	51
2.3.4.1 Teoría semántica de esquemas .....	52
2.3.4.2 Teoría general del humor verbal.....	53
2.3.4.3 Estudios sobre el humor gráfico .....	57
2.3.5 Estudios de neurolingüística .....	61
2.4 Conclusiones.....	66

## **CAPÍTULO 3: CONCEPTOS CLAVE EN EL DISCURSO HUMORÍSTICO**

3.1 Introducción.....	70
3.2 El humor .....	70
3.2.1 Definición .....	70
3.2.2 Los pilares del humor .....	72
3.2.2 Funciones del humor.....	73
3.2.4 Medio.....	76
3.3 El humor gráfico.....	78
3.3.1 Definición .....	78
3.3.2 Morfología de la viñeta cómica.....	81
3.3.3 El contexto comunicativo .....	91
3.3.4 Tipologías de la viñeta cómica .....	95
3.4 Conclusiones.....	104

## **CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA DEL ESTUDIO DE CASO**

4.1 Introducción.....	108
4.2 Preguntas de investigación.....	108
4.3 Enfoque del estudio de caso .....	109
4.3.1 El enfoque integrador .....	109
4.3.2 La pragmática multimodal.....	110
4.4 Objeto de análisis .....	113
4.4.1 El modo <i>non-bona-fide</i> en las viñetas cómicas .....	113
4.4.2 La comprensión y apreciación del humor.....	117
4.5 Diseño del estudio de caso.....	120
4.5.1 Selección de viñetas cómicas .....	121
4.5.2 Participantes .....	123
4.5.3 Cuestionario.....	125
4.6 Tipo de análisis.....	126
4.7 Herramientas de análisis.....	128
4.7.1 Taxonomía de las viñetas cómicas .....	129
4.7.2 Análisis de la respuesta al humor .....	130
4.7.2.1 La comprensión del humor y la disponibilidad de esquemas cognitivos .....	130
4.7.2.2 La apreciación y los pilares del humor .....	132

a) El concepto de inadecuación .....	133
b) El concepto de desafío cognitivo .....	134
c) El concepto de empatía.....	136
4.7.3 Taxonomía de la respuesta al humor .....	137
4.8 Conclusiones.....	139

## **CAPÍTULO 5: LA COMPETENCIA HUMORÍSTICA Y LA COMPETENCIA SOCIOCULTURAL**

5.1 Introducción.....	142
5.2 La competencia humorística y la actuación humorística.....	143
5.2.1 Competencia humorística y actuación humorística en las viñetas cómicas .....	149
5.3 La competencia sociocultural .....	151
5.3.1 La cultura y los esquemas de conocimiento restringido.....	153
5.4 El contexto intercultural .....	157
5.4.1 Delimitación terminológica .....	157
5.4.2 El contenido contextual .....	159
5.5 La competencia intercultural .....	162
5.6 Las competencias cultural y estratégica en el <i>MCER</i> .....	166
5.7 El humor en un contexto intercultural .....	171
5.7.1 La competencia estratégica en el humor intercultural .....	171
5.7.2 La apreciación del humor y los estilos de comunicación .....	176
5.7.3 La comprensión del humor y los antiproverbios .....	184
5.8 Conclusiones.....	195

## **PARTE II. EL DISCURSO HUMORÍSTICO EN DOSIS DIARIAS: ESTUDIO DE CASO**

## **CAPÍTULO 6: ESTRUCTURA Y CONTENIDO EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**

6.1	Introducción.....	202
6.2	La lectura de las viñetas cómicas .....	202
6.3	Herramientas para el análisis del corpus .....	206
6.3.1	Estructura.....	206
6.3.1.1	Género y tipo textual en las viñetas cómicas.....	207
6.3.1.2	Índices de contextualización.....	210
6.3.1.3	Esquemas de la estructura humorística.....	215
6.3.2	Contenido .....	219
6.3.2.1	Índices de contenido .....	219
6.3.2.2	Niveles de contenido .....	225
6.4	Estructura y contenido en las viñetas cómicas de Dosis Diarias.....	228
6.4.1	Estructura de las viñetas del corpus.....	229
6.4.1.1	Índices de contextualización.....	229
6.4.1.2	Esquemas de la estructura humorística.....	238
6.4.2	Contenido de las viñetas del corpus .....	241
6.4.2.1	El peso informativo .....	241
6.4.2.2	Niveles e índices de contenido .....	247
6.5	Conclusiones.....	254

## **CAPÍTULO 7: ESTUDIO DE CASO EXPLORATORIO SOBRE LA COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN DEL HUMOR GRÁFICO**

7.1	Introducción.....	258
7.2	Textos-estímulo .....	262
7.3	Estudio con hablantes nativos .....	271
7.3.1	Participantes .....	271
7.3.2	Análisis cuantitativo .....	271
7.3.2.1	Comprensión.....	271
7.3.2.2	Apreciación.....	274
7.3.3	Análisis cualitativo .....	276
7.3.4	Conclusiones.....	285
7.4	Estudio con hablantes no nativos .....	286
7.4.1	Participantes .....	286
7.4.2	Análisis cuantitativo .....	286

7.4.2.1 Comprensión.....	286
7.4.2.2 Apreciación.....	289
7.4.3 Análisis cualitativo .....	291
7.4.4 Conclusiones.....	298
7.5 Estudio contrastivo entre hablantes nativos y hablantes no nativos.....	299
7.5.1 Análisis cuantitativo .....	299
7.5.1.1 Comprensión.....	299
7.5.1.2 Apreciación.....	303
7.5.2 Análisis cualitativo .....	305
7.5.3 Conclusiones.....	309
7.6 Conclusiones.....	311

## **CAPÍTULO 8: CONCLUSIONES**

8.1 Objetivos de la investigación y marco teórico.....	318
8.2 Factores de influencia en la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas .....	326
8.3 Contribuciones de esta investigación al estudio del humor.....	335
8.4 Implicaciones de esta investigación .....	338
8.5 Aplicaciones de esta investigación .....	339

<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	343
---	-----

<b>APÉNDICE I: ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	i
--	---

<b>APÉNDICE II: ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	v
--	---

<b>APÉNDICE III: ABREVIATURAS</b> .....	vii
---	-----

<b>APÉNDICE IV: CARTA DE PRESENTACIÓN</b> .....	ix
---	----

<b>APÉNDICE V: CUESTIONARIO</b> .....	x
---------------------------------------	---

<b>APÉNDICE VI: RESPUESTAS AL CUESTIONARIO</b> .....	xxviii
--	--------

<b>APÉNDICE VII: FRECUENCIA DE PALABRAS CLAVE</b> .....	xl
---	----





## Agradecimientos

Retomando los versos de apertura, esta tesis doctoral ha sido concebida como un camino por el terreno de la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas de *Dosis Diarias*. En esta andadura, han colaborado muchos caminantes para hacerla posible. En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a mis directoras de tesis, la Dra. Noemí Domínguez García y la Dra. Olga Sánchez Castro, por ofrecerme un bastón de apoyo. En particular, quiero dar las gracias a la Dra. Noemí Domínguez García, por haber promovido en mí el espíritu de la investigación desde su dirección de mi Trabajo de Fin de Máster, por haber aceptado adentrarse en el territorio del humor, así como por haberme apoyado y aconsejado.

Asimismo, quiero manifestar mi gratitud a mi codirectora de tesis, la Dra. Olga Sánchez Castro, por aceptar vigilar mis pasos durante el último año, por las fructíferas reuniones en cada etapa del camino y por mantenerme positiva ante los traspies. A su lado, me gustaría agradecer la labor de la Dra. María Luz Long, como supervisora de este tramo del camino, por sus sabios consejos de caminante experimentada.

También me gustaría reiterar mi agradecimiento a Alberto Montt, por haber sembrado las flores que he observado en el camino, así como por su amabilidad y por darme permiso para reproducir su obra.

Mi reconocimiento hacia los caminantes voluntarios de la *Universidad de Salamanca* y *Middlebury College* es infinito, por su disponibilidad, esmero y paciencia para describir las flores del camino.

Además de estas colaboraciones esenciales, quisiera expresar mi gratitud a las personas que han amenizado esta andadura, entre ellas:

A Emily Davis, por ofrecerme una segunda morada de aprendizaje haciendo posible la tramitación de mi programa de cotutela con *The Flinders University of South Australia*.

A la Dra. Jessica Milner Davis de *The University of Sydney*, por extender su mano experta ante los tropiezos, por su organización de eventos interdisciplinarios sobre el estudio del humor y por indicarme los desvíos hacia publicaciones.

A Hugh Kearns y Maria Gardiner, por desmitificar el camino así como por el inestimable aporte a mi productividad de sus estudios sobre la psicología de la

escritura. A Danielle Clode, por brindarme un farol en la oscuridad del camino en sus seminarios sobre claridad en la escritura científica.

A mis estudiantes de español y a la sección de lectorados de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, por el pan del camino.

A la Dra. Natalia Sanjuán Bornay, por su experiencia de caminante y por su compañía en los domingos de biblioteca.

A mis compañeros de oficina doctorandos: Peter, Carolina y Areti, por compartir metas y silencio.

A Maddy, por ser el alma del grupo de caminantes oriundos de Paseo del Rollo, a los que tanto estimo.

A Van Gogh, por conservar la oreja hasta el final del camino y porque siempre es verano.

A los que componen mi familia australiana: Kike, Marie, Elvisa, Zlatan, Sana, Zafy, Helen, Esther, Nina, Lucia, Pedro, Tobías, Carmen, Cassie, Jeremy, Irina, Lolo, Carolina, Mauro y Rubenín, por sacarme de paseo.

A mi familia, por comprender y apoyar la ausencia prolongada de esta caminante.

A mi madre Amelia, por enseñarme a andar.

A mis abuelas Rosario y Teodora, por inspirarme fortaleza, y a mis abuelos Eutiquio y Miguel, por inspirarme dulzura.

A mi hermana Cristina, por inspirarme valentía, y a mi sobrino Izan, por nacer al mismo tiempo que comenzó esta andadura.

A mi hermano Mariano, por inspirarme independencia.

A mi tía María, por recordarme la etimología de la palabra *sacrificio*.

A mi tía Marce, por recordarme que el sacrificio no lo es todo.

A mi padre Eugenio, porque solo él puede contar el mismo chiste una y otra vez, y reírse como si fuera la primera<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> “Dice uno –Oiga, ¿usted sabe nadar? y le contesta –Yo nado la mitad que el pez. Dice... ¿Y eso, cómo es? Dice –Pues, mire, el pez baja y sube, baja y sube, baja y sube...y yo bajo, bajo y bajo.”





**FACTORES DE INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN  
DEL HUMOR EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**

**EL CASO DE *DOSIS DIARIAS***

## RESUMEN

La investigación sobre los fallos en el procesamiento del discurso humorístico es un tema de creciente interés para los teóricos de segundas lenguas. Sin embargo, los estudios en esta área se concentran en géneros humorísticos orales, el chiste y el monólogo principalmente, mientras que géneros multimodales como, en este caso, las viñetas cómicas, no han recibido la misma atención. Este proyecto investiga los factores que afectan a la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas de Alberto Montt.

El objetivo de esta investigación es contribuir al campo del humor con un examen de la morfología y procesamiento de las viñetas cómicas a través de un estudio de caso, así como con una integración de acercamientos filosóficos y lingüísticos al humor gráfico. Este enfoque de estudio de caso ha sido adoptado a fin de: a) analizar la influencia de la configuración textual de las viñetas cómicas en la comprensión y apreciación del humor gráfico, y b) examinar la relación entre las fases de procesamiento del humor gráfico y la competencia idiomática. Para ello, se ha prestado atención a dichas fases de procesamiento en la respuesta al humor gráfico de Alberto Montt por parte de hablantes nativos y no nativos de español.

Las viñetas cómicas de Alberto Montt en *Dosis Diarias* han sido seleccionadas en base a diferentes combinaciones de estructuras y contenidos posibles dentro de este subgénero. Estas viñetas cómicas constituyen los textos-estímulo o *corpus* de análisis, que han sido incluidas en el cuestionario diseñado para el estudio de caso. Dicho cuestionario ha recogido las respuestas al humor de los textos-estímulo por parte de los participantes que incluyen información sobre el éxito o fracaso en la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas. Los datos recogidos a través del cuestionario fueron analizados de forma cualitativa desde la pragmática y el análisis cualitativo del discurso, junto con el apoyo de una serie de herramientas, entre ellas, los conceptos de esquemas cognitivos y pilares del humor, así como una taxonomía adaptada del modelo de Bell y Attardo (2010) para identificar tipos de humor fallido.

Los resultados obtenidos en esta investigación han sido positivos respecto a los objetivos planteados en el estudio de caso, ya que confirman que el enfoque integrador propuesto es una vía prometedora para futuros estudios sobre los factores que afectan en el éxito o fracaso en el procesamiento del humor gráfico. En concreto, este modelo integrador ha arrojado luz sobre los mecanismos que subyacen al humor gráfico, pues permite un análisis sistemático y exhaustivo de los factores que intervienen en la respuesta al humor en las viñetas cómicas. Entre las aportaciones que se presentan en esta investigación, destaca la identificación de la función vertebral que desempeña la caricatura en el reconocimiento, comprensión y apreciación del humor. Como se ha observado en los resultados obtenidos y se concluye en esta investigación, este elemento cumple un papel central en la respuesta al humor gráfico, pues tiene la capacidad de operar tanto a nivel de estructura como de contenido en las viñetas cómicas. Tomando como base estos resultados, se ofrecen recomendaciones sobre su aplicación a la enseñanza de segundas lenguas.

## ABSTRACT

Research on failure to process humour is a topic that has received increased attention from Second Language Acquisition research. However, efforts in this field have concentrated on oral humour, while other multimodal genres such as graphic humour have not shared the same interest. This project investigates factors affecting comprehension and appreciation of graphic humour in Alberto Montt's cartoons.

The aim of this project is to contribute to research by examining the morphology and processing of cartoons through a case-study and by integrating philosophical and linguistic approaches to the study of graphic humour. This case-study approach was adopted in order to: a) analyse the influence of textual configuration in Alberto Montt's cartoons on the understanding and appreciation of graphic humour, and b) examine the potential relationship between processing phases in graphic humour and language competence. For these purposes, a focus was placed on reported processing phases in the response to Alberto Montt's graphic humour by native and non-native speakers of Spanish.

Alberto Montt's *Dosis Diarias* cartoons were selected on the basis of the different combinations of structures and contents available within this subgenre. These cartoons constituted the text-stimuli that were included in the research questionnaire designed for this study. This questionnaire collected participants' responses to graphic humour in the text-stimulus and data on the reported processing phases in relation to failure or success in the comprehension and appreciation of the cartoons. Working within an integrated Pragmatic and Philosophical approach, and a Discourse Analysis framework, collected data were analysed qualitatively. Specifically, the concepts of cognitive scripts and humour pillars, as well as an adapted taxonomy from Bell and Attardo (2010) were used in order to identify failed humour.

The results obtained in this study have been positive with regards to the objectives set since they confirm that the proposed integrated approach is a promising avenue for future research on the factors affecting success or failure to process graphic humour. Specifically, this integrative model has shed light on the pragmatic-discursive mechanisms that underlie graphic humour because it allows for a more systematic and comprehensive analysis of relevant factors involved in the response to humour in cartoons. Among the contributions presented by this study, the identification of the central role that caricature plays in recognising, understanding and appreciating graphic humour is highlighted. As observed in the results, caricatures have a central role in the response to graphic humour since they operate both at the structure and content levels in cartoons. Based on the findings of this study, recommendations are made for their application in second language pedagogy.





# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN



*Humor can be dissected as a frog can, but the thing dies in the process and the innards are discouraging to any but the pure scientific mind.*

E. B. White

## I.1 MOTIVACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación parte de una necesidad de comprender en profundidad los factores que intervienen en el procesamiento de textos humorísticos, debido a que su falta de comprensión y/o apreciación constituye un obstáculo para la comunicación del mensaje humorístico. Hasta el momento, se ha investigado el humor desde diferentes acercamientos, sin embargo, a fin de adquirir un mejor conocimiento de los factores que afectan a la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas por parte de hablantes nativos y hablantes no nativos, esta investigación propone un enfoque integrativo<sup>2</sup>.

El humor es una herramienta muy potente para gestionar la interacción social. De hecho, existe una presión social en la demostración del sentido del humor que se manifiesta a través de la apreciación. Tanto es así que en la respuesta a los chistes es común presenciar una risa seguida de un “*Espera... ¿Cómo? No lo pillo*”. De ahí, el dicho popular: “*Te ríes de un chiste dos veces: la primera vez, con todo el mundo y la segunda vez, cuando lo entiendes*”.

El desafío que plantea el procesamiento del humor se ve incrementado cuando el humor se produce en una lengua no nativa. En mi experiencia profesional en la docencia de español como lengua extranjera, he observado la necesidad de adaptar los textos humorísticos al nivel idiomático y contexto sociocultural de los estudiantes. Tanto el nivel idiomático como la familiarización del hablante con el contexto sociocultural de estos textos afectan a la comprensión de referencias y a la apreciación. Por ejemplo, los giros humorísticos de unidades fraseológicas presentan obstáculos de cara a cada uno de estos procesos, ya que implican un dominio lingüístico y sociocultural. Por ello, como docente, presto especial atención a la selección de los materiales didácticos de contenido humorístico que incluyo en mis clases, teniendo en cuenta que la comprensión y apreciación del humor es un índice revelador del nivel de competencia sociocultural del hablante<sup>3</sup>.

Por otra parte, en mi experiencia personal en el aprendizaje de segundas lenguas, he observado una necesidad de recurrir a estrategias que me ayuden a identificar,

---

<sup>2</sup> Para más detalles sobre el enfoque integrativo de la presente investigación, véase el Capítulo 4.

<sup>3</sup> A este respecto, Jáuregui (2008: 47) señala que “el humor se presenta como la última barrera en el conocimiento de una cultura: si entiendes sus chistes, es que ya has llegado al corazón del sistema de símbolos y pensamientos de una sociedad, y ya nada te es desconocido”.

procesar y responder al humor en la comunicación intercultural. Incluso contando con un buen dominio idiomático, este no es suficiente para procesar los elementos contextuales presentes en el humor. Por ello, a pesar de recurrir también a estrategias para gestionar el humor en mi lengua nativa, estas estrategias son más necesarias y, por tanto, frecuentes cuando me comunico en otra lengua.

Entre los textos humorísticos, resultan especialmente interesantes las viñetas cómicas, tanto por su alto contenido contextual como por su combinación de imágenes y palabras<sup>4</sup>. Debido a su alto contenido contextual, las viñetas cómicas contienen referencias no explícitas. Así, la Figura 1 contiene una referencia implícita al proverbio inglés *"An apple a day, keeps the doctor away"*. La imagen representa a un médico dirigiéndose a una persona con sobrepeso y, por su parte, las palabras reproducen la advertencia del médico: *"Es una manzana al día... No funciona con tartas de manzana"*. Suponiendo un desconocimiento del proverbio inglés de partida, esto impediría realizar una lectura completa del texto. No obstante ¿impedirían estos vacíos de información la apreciación del texto? En cualquier caso, ¿qué rasgos definirían el nivel de dificultad de esta viñeta? y ¿qué características serían relevantes para que el texto resulte divertido? Estas preguntas son el germen de los objetivos del presente estudio, que se especifican en el apartado siguiente.



Figura 1. Información implícita en las viñetas cómicas<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Los desarrollos tecnológicos producidos en las últimas décadas han producido una proliferación de textos que combinan imagen y palabras (El Refaie, 2009). En concreto, el nacimiento de *Interface* en 1993 ha permitido que cualquier usuario pueda producir una viñeta cómica.

<sup>5</sup> Viñeta disponible en: <http://www.ipcartoons.com/product/doctor-cartoon-0020/>. Consultado el 13/10/2015.

## I.2 OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Este proyecto se plantea como principal objetivo examinar la forma en que la configuración textual de las viñetas cómicas influye en su procesamiento y respuesta. Asimismo, esta investigación es un estudio comparativo sobre la respuesta al humor en las viñetas cómicas por parte de hablantes nativos y hablantes no nativos de español. Con el objeto de definir con exactitud los objetivos de estudio, estos se han concretado en las siguientes preguntas de investigación:

- a) ¿Qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?
- b) ¿Es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?

A fin de responder a estas preguntas, se define el concepto de humor adoptado por este trabajo. Asimismo, se aplican las teorías del humor a las viñetas cómicas desde sus orígenes en la época clásica hasta la actualidad. Como complemento de los factores que intervienen en la comprensión y apreciación del humor recogidos en la revisión bibliográfica, se propone un modelo para examinar la configuración del humor gráfico en particular. Para dar respuesta a la primera pregunta, **¿qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?**, se elabora un cuestionario dirigido a hablantes nativos y no nativos de español que utiliza viñetas cómicas como textos-estímulo y cuyo objetivo es recoger información sobre las respuestas al humor de los participantes en el mismo.

A su vez, debido a la orientación pragmática del presente estudio, se emplea el modelo de análisis propuesto en esta investigación para examinar las respuestas de los dos grupos de hablantes nativos y no nativos de español. Entre las competencias del hablante para procesar el humor gráfico, se atiende a los conceptos de competencia humorística, competencia sociocultural y competencia estratégica. La revisión de las competencias del hablante y su puesta a prueba en el cuestionario sirven para dar respuesta a la segunda pregunta de investigación: **¿Es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?**

El objetivo de este trabajo es, pues, a la vez descriptivo e instrumental. Por una parte, se aspira a ofrecer un modelo completo de las características que definen el

humor en las viñetas cómicas. Por otra parte, con un afán instrumental, se pretende que las conclusiones aquí recogidas contribuyan a futuros estudios y marquen nuevas directrices para entender mejor la comprensión y apreciación del humor gráfico. En particular, los resultados recogidos en esta tesis aportan un acercamiento interdisciplinar a los estudios de humor, incluyen la multimodalidad dentro de los estudios de pragmática y ofrecen una descripción de los conocimientos y estrategias que se activan en la lectura de viñetas cómicas aplicada a los estudios de enseñanza de segundas lenguas.

### **1.2.1 Hipótesis de partida**

En relación a la primera pregunta de esta investigación, **¿qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?**, se han formulado las siguientes hipótesis:

- (1) La estructura de la viñeta cómica afecta a la identificación de la intención humorística.
- (2) La información lingüística unida a la información sociocultural afecta de forma negativa a la comprensión del humor gráfico por parte de hablantes no nativos de español.
- (3) La norma social afecta a la apreciación del humor gráfico.

La primera hipótesis se basa en los conceptos de índice de contextualización lectora (Padilla y Gironzetti, 2012) y de reconocimiento del marco textual (Carrell, 1997)<sup>6</sup>. Los índices de contextualización se entienden como elementos presentes en la estructura prototípica de los textos que sirven para identificar el género textual. Así, en la lectura de viñetas cómicas, los índices de contextualización activan la fase que reconoce este texto como humorístico. Retomando la Figura 1 del apartado 1, es posible afirmar que la combinación de un dibujo de rasgos desfigurados con un subtítulo y una firma se identifica como una viñeta cómica. Por ello, entre otras cosas, se activa en este texto la expectativa de una intención humorística que, a su vez, puede condicionar la apreciación del humor.

Por su parte, la segunda hipótesis se fundamenta en la dificultad gradual de la información que contienen los textos humorísticos (Attardo, 1993; Schmitz, 2002). En particular, la Figura 1 contiene información lingüística sobre una unidad fraseológica

---

<sup>6</sup> Para más detalles sobre los índices y las fases de lectura, véanse Capítulos 6 y 5 respectivamente.

que no ha de ser interpretada en su sentido literal. Además, las unidades fraseológicas que pertenecen al acervo sociocultural de una comunidad de hablantes, tales como los refranes, añaden a esta información lingüística, información sociocultural, ya que su conocimiento se restringe a ese círculo de hablantes y, por lo tanto, dificultan la comprensión para los interlocutores fuera de ese ámbito.

En cuanto a la tercera hipótesis, se apoya en el carácter idiosincrásico del humor, que depende de la forma de enfrentarse a la discrepancia (Wiseman, 2007). Esto explica la imposibilidad de encontrar un chiste que sea del agrado de todo el mundo. De hecho, las viñetas cómicas pueden articular su intención secundaria crítica a través de una descarga contra la norma social más o menos arriesgada, en consonancia con los estilos de comunicación de Spitzberg (2000). Cuando la descarga es demasiado arriesgada, en la presente investigación se argumenta que esto puede repercutir de forma negativa en la apreciación del humor. En el caso de la Figura 1, la intención crítica secundaria está dirigida a los glotones, pero su descarga es poco arriesgada, por lo que minimiza el peligro de resultar ofensiva para el lector.

Por otra parte, en relación a la segunda pregunta de investigación, **¿es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?**, se ha formulado una cuarta hipótesis:

- (4) La apreciación de las viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión es posible, tanto entre los hablantes nativos como entre los hablantes no nativos de español.

Esta última hipótesis se sustenta en la resolución parcial de la incongruencia en los textos humorísticos (Hempelmann y Ruch, 2005) y en el concepto de *incongruencia secundaria* (Ritchie, 2013)<sup>7</sup>. De acuerdo con esta posición, la discrepancia existente entre las dos ideas contradictorias que presenta un chiste se resuelve únicamente de forma parcial, ya que una parte de este choque es irreconciliable. Sobre esta idea, Ritchie (2013) añade que los chistes constan de una incongruencia central e incongruencias secundarias. Ante la incapacidad de resolver la incongruencia central, el hablante tiende a centrarse en las incongruencias secundarias.

---

<sup>7</sup> Para más detalles sobre la resolución de la incongruencia, véase Capítulo 6.

Así, partiendo de un supuesto desconocimiento de información central para la comprensión de la Figura 1 (*Una manzana al día, del médico te libraría*), esta viñeta aún puede resultar humorística para el lector. Por ejemplo, es posible imaginar la siguiente lectura parcial: “*Mire, una dieta a base de tarta de manzana no es una buena idea, parece usted un globo aerostático*”. Esta lectura parcial en sí misma resulta humorística por la oposición de dos ideas contradictorias: <*una dieta saludable*> y <*una dieta no saludable*>. Además, cabe señalar que en la configuración de este texto, la imagen y las palabras son interdependientes.

### **1.2.2 Objeto de estudio**

Debido a las razones aducidas en el apartado introductorio que describe la motivación del estudio, esta investigación se interesa por el humor y, en particular, por su manifestación en las viñetas cómicas. En concreto, el marco teórico sobre el humor se aplica a la obra del humorista gráfico chileno Alberto Montt (Quito, 1972) publicada en <http://dosisdiarias.com>: *Alberto Montt en Dosis diarias*.

El interés por este conjunto de viñetas se justifica por su amplio repertorio de recursos humorísticos, que incluye diversos contenidos (más accesibles o menos accesibles) y estructuras (más comunes o menos comunes)<sup>8</sup>. El gran número de variables para tener en cuenta en la comprensión y apreciación del humor respaldan la decisión de elegir la obra de un autor que proporcione una variedad estilística suficiente para evaluar diversas formas de humor. Dado que las viñetas cómicas de Montt resultan muy completas en cuanto a su inclusión de estructuras y contenidos variados, esta ventaja se ha tenido en cuenta para extraer el *corpus* de referencia del presente estudio de su obra. Así, de un lado, la representatividad de la muestra aporta diversidad al proyecto mientras que, de otro lado, el enfoque en un solo autor aporta consistencia y uniformidad.

Dentro de la diversidad de contenidos de *Dosis Diarias*, destacan las referencias al conocimiento enciclopédico así como las referencias al acervo sociocultural. Esta inclusión es importante, ya que las referencias al conocimiento enciclopédico pueden constituir un obstáculo para la comprensión de los lectores en general. Asimismo, tal y como se apunta en las hipótesis de partida, las referencias al acervo sociocultural son

---

<sup>8</sup> Tal y como se especifican y desarrollan en el Capítulo 6.



poco accesibles para los lectores no nativos y, por tanto, pueden, a su vez, constituir un obstáculo para su comprensión.

Además, cabe señalar la resonancia mundial de las viñetas cómicas objeto de análisis. La capacidad del autor de utilizar el medio gráfico para transmitir ideas ha motivado su difusión viral en las redes sociales, *tumblrs*, blogs y otras plataformas virtuales. El éxito de *Dosis diarias* ha sido respaldado por varios premios. En concreto, la revista *Time* reconoció su repercusión en reconocimiento a su autoría del viral más potente de 2010 (Guerrero, 2012). También en 2011 este blog fue reconocido como “*Mejor weblog en español*” en los premios The BOBs (Deutsche Welle, 2011). En suma, el éxito, difusión y apreciación de las viñetas cómicas de Montt, publicadas en <http://dosisdiarias.com/>, justifican su elección como textos-estímulo en una investigación como la presente, que busca analizar los factores que intervienen en la comprensión y apreciación del humor gráfico.

### **1.2.3 Enfoque**

La delimitación del objeto de análisis a *Dosis Diarias* condiciona su configuración como estudio de caso. Este enfoque permite observar una manifestación del humor gráfico desde diferentes ángulos. Como estudio de caso, esta investigación se abstiene de establecer generalizaciones y opta, en cambio, por describir tendencias que potencialmente pueden reproducirse en la obra de otros humoristas gráficos. De hecho, el aporte más interesante de este acercamiento casuístico es su capacidad de ofrecer una descripción detallada del objeto de análisis, así como diversas perspectivas analíticas. Con este fin, la combinación de diferentes teorías del humor aplicadas a un solo objeto de estudio constituye el marco teórico de esta investigación. Por tanto, el acercamiento a la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* se emprende desde una aproximación integradora con centro en la perspectiva de la pragmática, favorecida por el carácter interdisciplinar del fenómeno del humor<sup>9</sup>.

Si bien se ha decidido adoptar un enfoque integrador en el estudio del procesamiento del humor, la perspectiva de la pragmática ejerce de base sobre la que se incorporan las contribuciones de otras disciplinas. De hecho, en referencia a las preguntas sobre la Figura 1 que dan origen a esta investigación (*¿Impedirían los vacíos de información mi apreciación del texto? ¿Qué rasgos definirían el nivel de dificultad*

---

<sup>9</sup> Véanse Capítulo 2 y 3, para más detalles sobre la esencia interdisciplinar del humor.

de esta viñeta? y ¿qué características serían relevantes para que el texto resulte divertido?), es posible observar que todas ellas apuntan a un centro de interés de la pragmática: el significado de la lengua en su uso. Sobre esta base, el aporte de disciplinas complementarias sirve para superar las limitaciones que un único enfoque, como el de la pragmática, puede ofrecer en su análisis de la comunicación humorística en contexto.

Esta investigación, a su vez, adopta una metodología mixta en el análisis de las respuestas de los participantes. El examen de las respuestas recogidas en el cuestionario de investigación combina el análisis cuantitativo con el análisis cualitativo del discurso. Con todo, el análisis cualitativo predomina en relevancia sobre el cuantitativo debido a que se han extraído palabras clave de la respuesta libre proporcionada por los participantes para concluir qué factores favorecen y obstaculizan respectivamente la comprensión y apreciación del humor. Insistiendo en la idea de que este acercamiento casuístico no se propone establecer generalizaciones, se ha descartado un análisis cuantitativo basado en la estadística. En cambio, se han explorado en detalle las percepciones de los participantes sobre cada uno de los textos ofrecidos como estímulo. Debido al carácter idiosincrásico del humor, establecer generalizaciones sobre los factores más apreciados puede resultar poco productivo (además de inviable), aunque sí resulta ventajoso identificar tendencias respecto a lo admisible en la norma social. Por ejemplo, la apreciación de la Figura 1 es aceptable dentro de la norma social que afecta al contexto situacional de la investigadora (entorno sociocultural español) y, por tanto, no presenta un alto riesgo de resultar ofensiva.

### **1.3 DISEÑO DEL ESTUDIO**

A fin de avanzar hacia los objetivos que se propone esta tesis, se ha diseñado un estudio que se compone de ocho capítulos. En este capítulo introductorio se han presentado los motivos profesionales y personales que fundamentan la necesidad de explorar la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas. Además, se ha definido el foco específico de este trabajo, incluyendo los objetivos, hipótesis de investigación y limitaciones de análisis, así como el enfoque integrador adoptado para dar respuesta a las preguntas de investigación. En particular, en este apartado se describe la organización del estudio que consta de dos grandes bloques: El discurso humorístico en las viñetas cómicas y El discurso humorístico en *Dosis Diarias*. Estudio de Caso.

En la exploración del discurso humorístico en las viñetas cómicas, se parte de una revisión crítica de las perspectivas teóricas que han examinado el fenómeno del humor desde la época clásica hasta la actualidad. Este análisis bibliográfico se expone en el Capítulo 2 y abarca tres perspectivas vertebrales del humor conforme a su origen: a) un sentimiento de superioridad en el lector respecto a los personajes, b) una vía de descarga de las restricciones sociales o, c) un choque entre dos ideas contradictorias aunque compatibles. Además de estas tres perspectivas centrales del humor, la revisión bibliográfica incluye aproximaciones al humor desde la lingüística estructuralista, la pragmática y la semántica cognitiva. Asimismo, desde la neurolingüística se discuten los mecanismos cognitivos de comprensión y apreciación.

En el Capítulo 3 se integran las diversas concepciones del humor y el concepto de humor relevante para el presente estudio. En dicho capítulo se abordan cuestiones terminológicas, se introducen los elementos esenciales para la definición aquí propuesta del humor y se exponen sus funciones más destacadas. Además, se especifica el foco de estudio, las viñetas cómicas. Dentro de este capítulo también se define el concepto de viñeta, se discuten sus componentes y se ofrece una panorámica de las tipologías del humor gráfico más relevantes para esta investigación.

Tras esta concreción del foco de estudio, en el Capítulo 4 se introduce la metodología empleada en el diseño del presente proyecto. Para ello, se derivan subpreguntas de investigación de las preguntas introducidas en este capítulo y se desarrollan la motivación e implicaciones del enfoque integrativo en el estudio de caso. Estos preliminares son la base para distinguir dos variables de interés dentro del discurso humorístico en las viñetas cómicas: el humor fallido y los giros humorísticos en los refranes. De hecho, esta última manifestación humorística se identifica en los resultados como una de las causas potenciales de humor fallido entre los hablantes no nativos de español. A fin de examinar la interpretación de las viñetas cómicas, se ha utilizado un cuestionario con base en la revisión bibliográfica realizada en los Capítulos 2, 3 y 5 que indica qué factores son los más significativos a la hora de identificar la comprensión y apreciación del humor. El examen de las respuestas al cuestionario se lleva a cabo desde la pragmática y el análisis cualitativo del discurso, con el apoyo de una serie de herramientas de análisis que componen el marco teórico.

Para completar la introspección en el humor en las viñetas cómicas, en el Capítulo 5 se discute el papel de la competencia humorística y la competencia

intercultural en el procesamiento del humor. En particular, en este capítulo se justifica la dificultad que implica el procesamiento del humor en el contexto intercultural y se vincula a la activación de la competencia estratégica por parte de hablantes no nativos de español.

El estudio de caso sobre el discurso humorístico en *Dosis Diarias* se desarrolla en los Capítulos 6 y 7. En concreto, el Capítulo 6 propone las herramientas que se utilizan para la identificación de los factores que influyen en la comprensión y apreciación del humor en *Dosis Diarias*. La aplicación de estas herramientas de análisis al foco de estudio permite la presentación y discusión de los resultados en el Capítulo 7.

Como cierre a esta introspección sobre la respuesta al humor en las viñetas cómicas, el Capítulo 8 recoge las conclusiones que, se espera permitan realizar futuras aplicaciones del presente estudio. Estos conocimientos se complementan con una serie de documentos adjuntos, que ofrecen al lector la oportunidad de contrastar los datos incluidos en la tesis con sus fuentes primarias.

## **I.4 LIMITACIONES**

Como todo estudio, esta tesis precisa de demarcar los límites de su acercamiento. Este capítulo introductorio junto al desarrollo del marco teórico presentado en el Capítulo 4 cumple la función de especificar el alcance de la presente investigación.

El estudio del humor en sí mismo es un fenómeno inabarcable en su totalidad, pues involucra subgéneros diversos<sup>10</sup> (chiste, monólogo, rimas, etc.), procesos diversos (cognitivos, comunicativos, emocionales, etc.) y contextos de acogida diversos, solo por nombrar algunos de sus componentes. Por ello, el presente estudio se limita a examinar un único subgénero del discurso humorístico, el de las viñetas cómicas, desde una perspectiva comunicativa en dos contextos de lectura diferenciados, el nativo y el no nativo de español. Así pues, la disertación aquí llevada a cabo no se ocupa de otros subgéneros, procesos y contextos.

Dado el carácter casuístico de la tesis aplicada a las viñetas cómicas de Alberto Montt en *Dosis Diarias*, se justifica la utilización casi exclusiva de textos de este autor para ilustrar el marco teórico. Esta exclusividad es absoluta en la configuración del

---

<sup>10</sup> Se entiende subgénero como categoría interna dentro del género humorístico, tal y como se define en el Capítulo 6.

*corpus* de análisis que comprende los textos-estímulo del cuestionario de investigación. Por ello, las conclusiones extraídas del análisis de esta obra se limitan a este caso en particular y pretenden ofrecer su análisis exhaustivo con el fin de identificar tendencias.

Como se ha especificado a lo largo de este capítulo, la presente investigación examina los factores de impacto en la respuesta al humor. Para los fines del presente estudio, se entiende *factores* como aspectos relativos a la configuración de las viñetas cómicas. A fin de desarrollar una investigación dentro de los márgenes que plantean estas preguntas, se descartan los factores ajenos a la configuración textual, como pudieran ser los aspectos socio-económicos de los lectores.

Por otra parte, a pesar de reconocer la contribución de los estudios realizados sobre viñetas desde ámbitos de la neurolingüística, esta investigación no aborda el estudio del humor gráfico desde esta disciplina por carecer de las herramientas de análisis necesarias para tal acercamiento<sup>11</sup>. Es importante subrayar que, pese a adoptar un acercamiento interdisciplinar y a pesar de reconocer la contribución de los estudios realizados sobre viñetas desde ámbitos variados como el de la neurolingüística, por ejemplo, el foco de esta investigación se concentra en el ámbito de la pragmática.

A partir de las premisas presentadas en este capítulo se emprende el camino de la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas que comienza en la revisión bibliográfica del Capítulo 2.

---

<sup>11</sup> Sobre las velocidades de lectura y *eye tracking* de viñetas, véase Beymer et al. (2007) y Sawaki (2001).

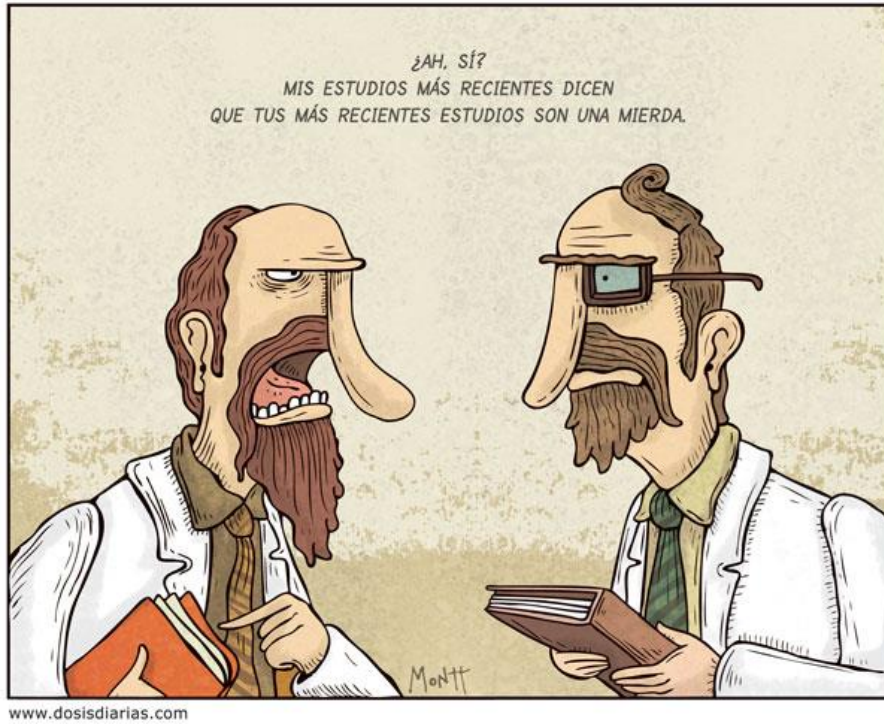
## **PARTE I**

### **EL DISCURSO HUMORÍSTICO EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**



## CAPÍTULO 2

### ESTADO DE LA CUESTIÓN



*Humor is like Groucho Marx.*

*It refuses to join any club that would have it as a member.*

D. Herwitz



## 2.1 INTRODUCCIÓN

El estudio del humor ha sido objeto de disciplinas tan diversas como la filosofía, la retórica, la psicología, la lingüística, la antropología o la neurolingüística, entre otras. Pese a la disparidad de perspectivas y a la variedad de hallazgos que se han ido acumulando desde los estudios clásicos, no existe un consenso terminológico ni conceptual en aspectos esenciales como la definición del fenómeno o la identificación de sus causas<sup>12</sup>.

El perfil elusivo del humor se entiende dado su carácter marcadamente contextual. Así, el texto humorístico muestra unos rasgos prototípicos en cuanto a estructura y contenido que, a su vez, están ligados al entorno social de realización. Por otra parte, su producción y recepción están condicionadas por patrones de comportamiento determinados por el entorno sociocultural de los hablantes, así como por variables individuales. Este trabajo se interesa por ambos aspectos: las características genéricas del texto humorístico y su interpretación.

En este capítulo se presenta el marco teórico o estado de la cuestión en el que se inscribe esta investigación y se exponen y discuten las teorías y hallazgos más influyentes en los estudios sobre el humor. Hasta ahora, ninguna disciplina de forma aislada ha conseguido dar explicación al fenómeno del humor. Por ello, en la actualidad, la mayoría de los estudios reconocen la necesidad de combinar diferentes perspectivas para obtener una visión interdisciplinar sobre este concepto<sup>13</sup>. Dada la inexistencia de una disciplina exclusiva de estudio del humor, el objetivo de esta revisión bibliográfica es alcanzar una visión global del ámbito de estudio. Este objetivo parte de la idea de que solo desde una visión integradora de las diferentes perspectivas que observan el humor es posible comprender sus mecanismos.

Si bien el presente estudio se caracteriza por su interdisciplinariedad, las aportaciones de la pragmática y de la semántica cognitiva destacan sobre el resto de las disciplinas en el marco teórico debido a su relevancia para el estudio de la comprensión y apreciación del humor; así, mientras que la pragmática permite examinar aspectos socioculturales de la comunicación, la semántica cognitiva ofrece información sobre los mecanismos que subyacen a la misma. Este marco teórico se enriquece, a su vez, con las aportaciones secundarias de disciplinas como la psicología o la neurolingüística, que

---

<sup>12</sup> Para una discusión terminológica del concepto *humor*, véase Capítulo 3.

<sup>13</sup> Para una defensa del enfoque integrativo de diversas perspectivas, véase Capítulo 4.

complementan el enfoque pragmático con hallazgos significativos para el procesamiento del humor. Así, en las siguientes páginas se realiza un repaso crítico por las teorías más significativas en el campo del humor. Este acercamiento parte de la necesidad de profundizar en la disciplina elegida para llevar a cabo este proyecto, pero también tomar distancia mediante la exploración de enfoques alternativos.

La heterogeneidad de aportaciones realizadas hasta el momento en el estudio del humor se ha resuelto mediante su agrupación en torno a tres corrientes de pensamiento dominantes: teorías de la superioridad, teorías de la descarga y teorías de la incongruencia. A pesar de que algunos autores no se adscriban explícitamente a ninguna de estas corrientes, las tres ramas mantienen su función vertebral como posibilidades de acercamiento al humor y, de hecho, se complementan como elementos constitutivos del humor (Milner Davis, 2015). Así, estas teorías de origen filosófico, sociológico y psicológico son incorporadas por disciplinas más recientes y específicas en el estudio del humor.

Esta revisión crítica de los estudios del humor se organiza con un criterio cronológico. De este modo, comienza exponiendo el origen de las teorías filosóficas en el periodo clásico, el surgimiento de las teorías psicológicas en el siglo XIX y la aparición de las teorías lingüísticas en la época postmoderna. Entre ellas, destaca este último grupo por su acopio de aportaciones sobre ideas precedentes de base psico-filosófica.

Es preciso señalar, como se adelanta en el Capítulo 1, que esta investigación se centra en el humor de las viñetas cómicas. Sin embargo, los estudios sobre humor gráfico son relativamente recientes y, en todo caso, se apoyan en un marco teórico amplio sobre el humor verbal que abarca conceptos del ámbito filosófico, psicológico, plástico, neurológico o lingüístico, entre otros. Por ello, en esta revisión bibliográfica se ha intercalado un acercamiento teórico con su aplicación a ejemplos del humor gráfico.

## **2.2 TEORÍAS FILOSÓFICAS, SOCIOLÓGICAS Y PSICOLÓGICAS**

Desde la filosofía, se aborda el humor partiendo de una óptica ontológica que trata de forma inevitable sus componentes lingüísticos. Por ejemplo, Aristóteles anticipa en su *Retórica* las teorías de la incongruencia a propósito de las metáforas y juegos de palabras (Attardo, 2008: 102, 1994: 20).

A continuación, se introducen las teorías de la superioridad, las teorías de la descarga y las teorías de la incongruencia. Mientras que las teorías de la superioridad y de la incongruencia tienen su origen en la filosofía, las teorías de la descarga se basan en las disciplinas de la psicología y la sociología.

### **2.2.1 Teorías de la superioridad**

La Filosofía Clásica es la primera disciplina en abordar el estudio del humor a través de las teorías de la superioridad. El germen de esta línea filosófica se encuentra en las ideas de Platón (428-348 A.C.), a su vez deudoras del pensamiento socrático.

Platón discute conceptos como la risa o lo ridículo en su obra el *Filebo*<sup>14</sup>. En esencia, la risa se produce por la combinación de dolor y placer en el individuo. En concreto, Platón compara la experiencia de la risa con la de rascarse ante un picor. En su obra, el picor surge a menudo a causa de la envidia y desencadena un juicio de valor que coloca al sujeto envidiado en una situación de inferioridad. Por ello, la burla se presenta como una de las máscaras más sutiles de la envidia (G. de la G., 2012). Para Platón, el detonante de la risa es lo ridículo o la falta de autoconocimiento, resumida en el precepto griego “γνώθι σαυτόν τό” (“*Conócete a ti mismo*”). Por ello, tanto la causa como el efecto del texto humorístico (el ridículo y la risa) son indeseables para Platón por su corrupción del alma humana.

Tras Platón, Aristóteles (348-322 A.C.) trata la comedia desde un punto de vista estético y retórico. Como manifestación artística desencadenante de la risa, el filósofo tacha la comedia de vil herramienta que genera el placer de la superioridad a través del menosprecio del débil. Dado su enfoque estético centrado en el papel del orador, Aristóteles valora tan solo el humor adecuado que evita los excesos. Por otra parte, el teórico se anticipa a las teorías de la incongruencia al destacar el papel de la sorpresa en el funcionamiento del humor.

En la Ilustración, Descartes (1649) retoma las ideas clásicas de superioridad desde el racionalismo. De nuevo, el pensador relaciona el humor con un sentimiento de ventaja respecto al objetivo de referencia. Además, Descartes añade un matiz correctivo a la risa por su condena de lo ridículo o indeseable en la conducta humana.

También Thomas Hobbes (1668) desarrolla la noción negativa de la risa presente en la Grecia Clásica. Hobbes concibe la convivencia humana como una lucha constante

---

<sup>14</sup> Véase traducción de Patricio de Azcárate (1871).

en la que cada sujeto busca egoístamente su propia supervivencia. Así, el autor concluye que la risa es un impulso de supremacía en comparación con otros o con el yo del pasado (Hobbes, 1812). La visión hostil que Hobbes tiene de las relaciones humanas relega la risa al papel de un placer instantáneo, signo de nuestra victoria ante el adversario<sup>15</sup>. Además, al igual que Aristóteles, Hobbes reconoce la necesidad de un elemento sorpresa en el mecanismo del humor.

Ya en el siglo XIX, Henri Bergson (1899) defiende la necesidad de observar el mecanismo de la risa en la sociedad. El autor retoma la función educativa de la risa introducida por Descartes en la Ilustración. Para Bergson, la risa se produce al observar comportamientos inflexibles contrarios a la naturaleza humana. Este comportamiento rígido desencadenante de la risa cumple un papel de corrector social. Es decir, la risa redirige la atención hacia el comportamiento mecánico, ofreciendo la oportunidad de subsanarlo, y así mejorar la sociedad.

Por su parte, Baudelaire (1852) retoma la idea de la superioridad y ofrece un análisis crítico del humor gráfico, objeto de este trabajo. El autor vincula lo cómico a una expresión de superioridad respecto a otros hombres o respecto a la naturaleza. Baudelaire aborda la definición de la caricatura desde la función de lo estético en la sociedad. Así, la caricatura se entiende como un ejercicio creativo que combina la belleza con la recreación de defectos (Baudelaire, 1852: 140). Además, el autor anticipa ideas sobre la multimodalidad del subgénero al reconocer una dualidad de componentes en la caricatura: dibujo e idea (1852: 145).

En el siglo XX, Gruner (1978) contribuye a las teorías de la superioridad con su teoría de la agresividad. El autor argumenta un desarrollo cognitivo en la evolución de la agresividad lúdica a través del físico a la agresividad lúdica verbal, en su origen, un mecanismo para demostrar una superioridad intelectual.

Pese a asociarse con una teoría alternativa, el psicólogo Sigmund Freud (1905, 1967) también integra principios de la teoría de la superioridad en su teoría general del psicoanálisis. En su análisis de la actitud humorística, Freud explica el rol del humorista de la mano del psicoanálisis. En concreto, el humorista toma el papel de figura paterna

---

<sup>15</sup> Cabe mencionar que ciertos autores introdujeron variaciones en la teoría de Hobbes. Alexander Bain (1859) añade una vía optimista a las ideas de Hobbes. Así, el autor alega que es posible que el sentimiento de superioridad derive, no de la satisfacción personal, sino de la solidaridad con el prójimo. Por su parte, Charles Baudelaire (1852) mezcla la teoría de la superioridad con la “inferioridad mortal” y califica la risa de satánica.

de los participantes en el acto humorístico. Así, el humorista adopta una posición de superioridad para transmitir el texto humorístico.

A pesar de las importantes aportaciones de la teoría de la superioridad, es preciso señalar las limitaciones en su aplicación al humor en la comunicación. En primer lugar, las teorías de la superioridad se centran en la risa, mientras que este trabajo se interesa por el humor y su interpretación. La risa no equivale al humor sino que, dentro del fenómeno del humor, es una de las diversas manifestaciones de la apreciación. Existen otras formas de reconocimiento e inserción en el modo humorístico<sup>16</sup>. De hecho, como reitera Bell (2014: 628), ni la risa es necesariamente indicativa de apreciación del humor ni la ausencia de risa indica falta de apreciación. Por ejemplo, se ha documentado el uso de la risa para expresar dolor, vergüenza o histeria<sup>17</sup> (Platt y Ruch, 2014: 704).

Una desventaja adicional de las teorías de la superioridad es su incompatibilidad con la idea del humor como forma de comunicación lúdica entre seres humanos. De hecho, las críticas a las teorías de la superioridad destacan lo reducido de su aplicabilidad. Así, Parkin (1997: 26) en su reseña de la obra de Bergson subraya el error del autor al restringir demasiado su campo de estudio. En concreto, argumenta que la teoría de Bergson es válida únicamente en su aplicación a un tipo de humor, la sátira, y un tipo de risa, la correctiva. En efecto, en las teorías de la superioridad la risa se estigmatiza o se relega a un papel de corrector social. Si bien algunos casos de humor se podrían encuadrar en estos márgenes, se dejarían fuera los textos con una función lúdica. Entre ellos, uno de los tipos de humor gráfico tratados en este trabajo: el humor absurdo.

Si bien hay un componente de superioridad en los textos humorísticos independientemente de su naturaleza absurda, el humor absurdo tiene un carácter intrascendente y, por tanto, no encaja en una función del humor exclusivamente correctiva. Una posible lectura de la Figura 2 ofrece una postura de superioridad del humorista gráfico respecto a los entusiastas de la música *reggaetón*. En concreto, el núcleo de la superioridad se halla en la equivalencia de <reggaetón> a <involución>. Con todo, aunque es posible enfocar la Figura 2 desde la teoría de la superioridad, este elemento de forma aislada no basta para producir el humor, pues se complementa con

---

<sup>16</sup> Véase Attardo (2001); Eisterhold et al. (2006); Hay (2001, 1994) y Drew (1987), para más detalles sobre la respuesta al humor.

<sup>17</sup> A este respecto, Jáuregui (2008) menciona el uso de la risa para expresar dolor ante la muerte de un marido o hijo en la cultura samurái.

otros elementos para producir humor, como es posible observar en la Figura 2. De hecho, al aislar el componente de superioridad de la Figura 2, la productividad humorística se anula. Así, la Figura 3 presenta tan solo el elemento de superioridad que equipara <reggaetón> a <sexismo> y <cursilería><sup>18</sup>. A pesar de mantener una actitud superior hacia la música reggaetón, la Figura 3 no es un paradigma representativo de humor gráfico, a diferencia de la Figura 2.

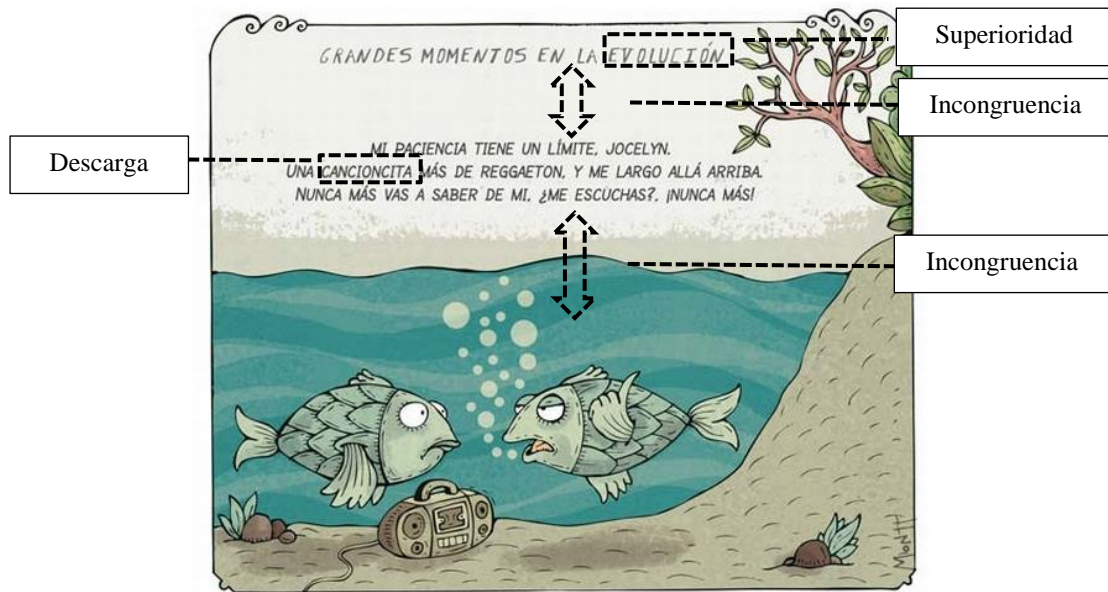


Figura 2. Lo ridículo en la superioridad humorística



Figura 3. Elemento de superioridad

<sup>18</sup> Imagen adaptada del original de Pérez Pérez, A. Disponible en <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>. Consultado el 16/09/2015. Esta obra se reproduce bajo una licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>.

Por tanto, se puede concluir que este marco teórico no es suficiente para explicar el humor gráfico objeto de este estudio, pues existen múltiples situaciones en las que la superioridad no resulta humorística. Estas muestras reflejan la insuficiencia de la superioridad como única causa explicativa del humor y apuntan a otras características del texto humorístico que se abordan en las siguientes teorías alternativas.

### **2.2.2 Teorías de la descarga**

Las teorías de la descarga se centran en el análisis de los mecanismos, causas y función de la risa. Por ello, su objeto de estudio es la respuesta física y no el texto humorístico en sí. Estos estudios surgen en torno al siglo XX y parten de la idea, ya presente en las teorías de la superioridad, de que la risa funciona como válvula de escape para liberar las presiones a las que la sociedad somete al individuo.

Dentro de esta perspectiva de la risa que desencadena el humor como liberación, despuntan dos autores: Sigmund Freud (1967) y Herbert Spencer (1911). Cada uno de estos autores concibe la naturaleza de la risa de forma diferente. Desde un punto de vista fisiológico, Spencer sostiene que la risa se produce por una acumulación de exceso de energía. No obstante, la concepción de la risa como un acto meramente impulsivo y fisiológico obvia realizaciones no espontáneas de la risa<sup>19</sup>.

Freud parte de la base fisiológica de las ideas de Spencer para elaborar una teoría psicológica de la descarga en su obra *El chiste y su relación con lo inconsciente* (1905, 1967). A diferencia de Spencer, Freud describe este proceso otorgando al individuo un papel activo al destacar los mecanismos psicológicos que producen la risa frente a los procesos fisiológicos. De nuevo, el humor se reconoce en la risa y esta mantiene su función de vía de escape, pero Freud indaga en sus causas. El autor identifica la risa en tres escenarios: el chiste, el humor y lo cómico<sup>20</sup>. Según sus premisas, el sujeto acumula de forma progresiva una carga cognitiva y emocional que necesita aliviar. Este alivio de tensiones es, por definición, un acto placentero.

La descarga se produce a dos niveles: en la risa y en el contenido de los chistes. Si la risa propicia una vía para aliviar el exceso de energía, los temas de los chistes

---

<sup>19</sup> En cuanto a realizaciones no espontáneas de la risa, véase *phony smiles* y *masking smiles* en Platt y Ruch (2014).

<sup>20</sup> Parkin (1997: 72) alega que Freud no es demasiado explícito en su distinción entre los chistes y lo cómico. No obstante, las premisas de Freud coinciden con las del presente estudio a este respecto, pues el autor considera que los chistes forman parte de lo cómico pero por su naturaleza deben diferenciarse de lo cómico (Freud, 1905: 217, 182).

permiten tratar temas tabú, como el sexo, el dolor o la muerte. Por ejemplo, la Figura 4 muestra una vía de expresión del contenido sexual, reprimido en el ámbito público de gran número de entornos socioculturales. De hecho, Freud vincula la transgresión al éxito del chiste. En concreto, los temas que no presentan un tabú para la cultura de recepción tampoco son efectivos para generar humor. Por ello, Freud señala que los temas de los chistes están condicionados social y culturalmente.

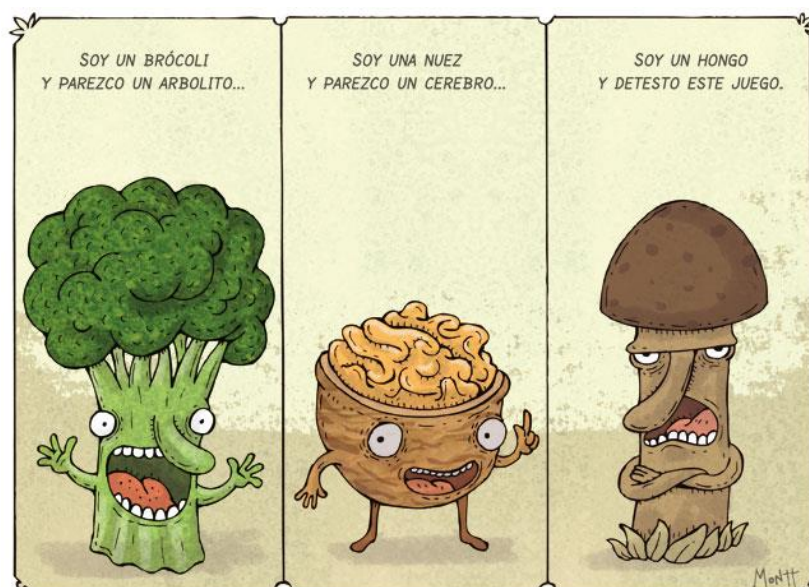


Figura 4. El tabú en la descarga humorística

Freud establece una tipología en cuanto a la intención del humorista y asienta las bases de una distinción entre estructura (obra) y contenido (tendencia)<sup>21</sup>. Para el objeto de la presente investigación, son sus contribuciones sobre el contenido las que resultan más interesantes. Con independencia de la estructura, existe un humor intrascendente en contenido denominado inocente o no tendencioso. Por otra parte, cuando en el contenido se identifica una intención secundaria, el chiste es tendencioso (1967: 77). Esta doble dimensión se retoma en la época posmoderna<sup>22</sup> en el análisis del humor (Ruch y Platt, 2012; Ruch et al, 1993) y del humor gráfico en particular<sup>23</sup>.

La segunda tipología destacable en la obra de Freud distingue entre humor externo al texto (procedente de la representación de texto ante un público) y humor interno al texto (procedente de la lectura del propio texto). Esta aportación coincide en

<sup>21</sup> Cabe señalar que el autor denomina *obra* a la estructura y *tendencia* al contenido.

<sup>22</sup> Siguiendo la terminología de Morales del Castillo (1989: 4) y Vigara (1994: 20) la taxonomía equivalente distingue entre humor con sentido optimista, con sentido pesimista y con sentido intrascendente. Siguiendo a Carrasco (2005: 108), humorismo interesado/desinteresado.

<sup>23</sup> Véase INC-RES/NON/SEX en Hempelmann y Ruch (2005), Carretero-Dios et al. (2010) y Ruch y Platt (2012).



parte con las teorías de la polifonía (Ducrot, 1980). En ambas categorizaciones, el humor interno al texto es relevante por su compatibilidad con las teorías humorísticas del género como prototipo. El humor interno al texto deriva de los personajes del mensaje. Esta descripción se ajusta a la caracterización prototípica de las viñetas cómicas, pues el humor no depende estrictamente de la voz del humorista sino de las voces de los personajes incluidos en la historia.

La base psicológica de la teoría de la descarga ha sido empleada por disciplinas diversas como la literatura, la antropología, la psiquiatría y la psicología. Así, el teórico literario M. M. Bakhtin (1984: 94) analiza el humor en la Edad Media como válvula de escape de censuras externas e internas. También, la antropóloga Mary Douglas otorga al humor una función de agente liberador de la conciencia (1975). Por su parte, el psicólogo Daniel Berlyne (1960, 1972) distingue dos módulos en el humor: un módulo de incremento de tensión y un módulo de ruptura de la tensión. El psiquiatra William Fry (1979) atribuye a la risa propiedades de distensión física. A su vez, el psicólogo Harvey Mindess (2011) subraya el carácter transgresor del humor. Por último, John Morreal (1983) plantea una variación de las teorías de la descarga como juego cognitivo.

Con todo, las teorías de la descarga han sido fuente de numerosas críticas. Pese a que *Le rire* (Bergson: 1900) precedió a *El chiste y su relación con lo inconsciente* (Freud: 1905), en la reedición de Bergson, la obra de Freud aparecía en la bibliografía crítica calificada como “unscientific”. Carrasco (2005) reivindica que actitudes en esta línea unidas a la valoración de las teorías freudianas de la risa como “demasiado psicológicas” han contribuido al desprestigio de los aportes del autor dentro de la pragmática.

Asimismo, la causa del placer derivado del humor presenta inconsistencias. Freud (1905, 1967) argumenta que el placer del humor se debe a la liberación de una represión social en el contexto apropiado que aporta el marco humorístico. Si bien este placer es justificado en el caso de los chistes tendenciosos, que dan salida a una represión, el placer derivado de los chistes inocentes no encaja con esta argumentación. Según Freud, en los chistes inocentes la actividad psicológica en sí misma, sin una causa justificada, resultaría placentera.

Por su parte, las críticas a la teoría psicológica de la descarga desde la lingüística se dirigen a su exclusivo foco en el humorista y en sus mecanismos psicológicos. En algunos casos Freud deriva el humor de sus causas y en otros de sus efectos, pese a que

la manifestación de la apreciación a través de la risa es un claro indicador de que el destinatario también es partícipe del placer que propicia el acto humorístico. Por ello, para el humorista el placer deriva de la liberación de tensión en los chistes tendenciosos, mientras que en los inocentes lo hace de la técnica, cuyo éxito se plasma en la risa del destinatario (Freud, 1967: 103). Por tanto, destinatario y acto comunicativo son dos nociones en las que es preciso indagar más allá de la teoría psicológica de la descarga.

De la presente exposición de las teorías de la descarga se desprende que resultan insuficientes como teoría filosófica de base para explicar el humor gráfico pues, la descarga, en sí misma, no constituye un texto humorístico. Prueba de ello es la reproducción aislada del elemento humorístico que representa un alivio de represiones sociales en la Figura 5. En la misma línea, los dibujos de genitales son numerosos en los baños públicos, generalmente asociados a la etapa de la adolescencia en que sus autores expresan el despertar de su sexualidad rebelándose contra las restricciones sociales. Sin embargo, ni en los baños públicos ni en las viñetas cómicas, la transgresión de este tabú es suficiente para explicar el humor. De hecho, la Figura 5 aísla el elemento de descarga, pero pierde la efectividad del texto completo que tiene en la Figura 4<sup>24</sup>. Al igual que las teorías de la superioridad, las teorías de la descarga consiguen abarcar solo parcialmente el fenómeno del humor. De ahí la necesidad de continuar la búsqueda de una teoría satisfactoria.



Figura 5. Elemento de descarga

---

<sup>24</sup> Modificación del original en *Dosis Diarias* de Alberto Montt. Nótese que en la Figura 5, existe un elemento de incongruencia en la caricatura del hongo que es imposible separar del elemento de descarga.

### 2.2.3 Teorías de la incongruencia

Las teorías de la incongruencia se centran en el factor sorpresa del humor. De acuerdo con Attardo (2014: 383), ambos conceptos definen el mismo fenómeno desde perspectivas diferentes, ya que *incongruencia* describe el estímulo cognitivo mientras que *sorpresa* denomina la respuesta emocional<sup>25</sup>.

Las primeras referencias a las teorías de la incongruencia se encuentran en *La Retórica* de Aristóteles (III, 2), donde se defiende que la mejor arma para atraer al público es orientarlo hacia unas expectativas y darles un giro<sup>26</sup>. Más adelante, Cicerón (106-43 A.C.) recalca el valor de la sorpresa y de la ambigüedad en los textos humorísticos. Sobre este aspecto, Francis Hutcheson (1725), especifica que la sorpresa o incongruencia se crea a través del choque de dos ideas en el texto humorístico.

Desde un punto de vista similar, Immanuel Kant (1790) subraya la necesidad de un elemento absurdo como detonador de la risa<sup>27</sup>. Desde una perspectiva racionalista, el absurdo anula las expectativas pues no puede resolverse con las reglas de la lógica. En la misma línea, Arthur Schopenhauer (1958) describe la incongruencia como un choque entre el mundo sensorial y el mundo cognitivo. Además, el autor subraya la correlación entre la capacidad de impacto de la incongruencia y su efecto, la risa: a mayor ruptura de las expectativas, más violenta será la risa<sup>28</sup> (1958: 91).

Por su parte, John Morreall (1983) centra sus estudios sobre la incongruencia en la respuesta ante los textos humorísticos. Su principal aportación es su visión del humor como juego cognitivo. El autor contempla el placer derivado del humor como una forma de diversión que sucede en el cambio de planos cognitivos. De esta forma, Morreall liga directamente la incongruencia al placer.

En el desarrollo de una visión más global del fenómeno de la incongruencia basada en la experimentación científica, el psicólogo sueco Göran Nerhardt (1976) respalda la teoría de la incongruencia así como la correlación entre el grado de

---

<sup>25</sup> Cuando los estudios anglosajones del humor aún no habían impactado en el hispanismo, Vigara (1994: 24) define el chiste “por su función lúdica, su intencionalidad cómica, su brevedad, su efecto-sorpresa y su «cierre» previsto”.

<sup>26</sup> Sus reformulaciones han sido muy variadas: “The most famous restatements of its basic concept are Kant’s, Schopenhauer’s, Koestler’s (*bisociation*), Paulo’s mathematical *catastrophe* theory, and recent cognitive blending theories” (Attardo, 2008: 103).

<sup>27</sup> En concreto, Kant (1790: 129) expresa esta idea de la siguiente forma: “Laughter is an affection arising from the sudden transformation of a strained expectation into nothing”.

<sup>28</sup> Cicerón (55 a.C.) o Beinhauer (1973: 87) insisten en la distancia conceptual de los dos términos comparados como condicionantes del efecto humorístico.

incongruencia y la respuesta favorable. Sin embargo, a pesar de que este autor demuestra la necesidad de la incongruencia en el fenómeno del humor, no prueba su exclusividad, como se argumenta más adelante en este apartado.

Finalmente, resulta interesante el acercamiento del psicólogo McGhee (1979) por su carácter integrador. McGhee pues, aunque se basa en las teorías de la incongruencia para explicar la estructura del texto humorístico, defiende las teorías de la superioridad para explicar las causas del placer derivado del humor. En la misma línea integradora, Meyer (2000) abarca todos los bloques de teorías revisados y aplica cada una a un tipo de situación concreto. En su enfoque funcional, Meyer (2000: 316) defiende que las teorías de la superioridad se aplican al humor para criticar a un grupo social opuesto y aportar cohesión al propio grupo social del emisor; las teorías de la descarga explican el uso del humor para relajar tensiones y las teorías de la incongruencia justifican la adopción de nuevos puntos de vista.

Desde un enfoque en el texto, las teorías de la incongruencia se asientan en una base cognitiva que analiza las características objetivas de los textos humorísticos. Se entiende que cada uno de estos textos incluye dos planos o esquemas de contenido<sup>29</sup>. Ambos planos son incompatibles, pero comparten un elemento común que hace posible el salto de un plano al otro. Por ejemplo, la Figura 6 incluye los esquemas de contenido <personas que hacen mal al mundo> y < personas que hacen mal a los oídos>, que es posible simplificar en <inhumanos> e <insoportables>. Así, el primer esquema abarca el título y tres ejemplos de personajes inhumanos. Este esquema introductorio guía al lector hacia un cuarto ejemplo al mismo nivel de los tres primeros. El segundo esquema, sin embargo, incluye el tercer ejemplo, que no se caracteriza precisamente por ser inhumano. Entre ambos esquemas existe una incompatibilidad (<Los compositores de villancicos para el supermercado no son inhumanos>) y un elemento común (<Los compositores de villancicos para el supermercado son inhumanos>). En la lectura de la Figura 6, se pone en marcha un mecanismo que detecta la contradicción entre los tres primeros ejemplos y el cuarto, y reinterpreta <compositores de villancicos de supermercados> como <personas que hacen mal al mundo>.

---

<sup>29</sup> También denominados *líneas de pensamiento, isotopías, marcos de referencia* o *guiones* en función de la terminología y matices empleados por cada teórico.



Figura 6. La sorpresa en la incongruencia humorística

La importancia de las teorías de la incongruencia reside en su papel determinante a la hora de analizar los textos humorísticos, pues se han convertido en el patrón filosófico más recurrente en los estudios de pragmática y lingüística dentro del campo del humor. Por su complementariedad con la teoría de la relevancia, basada en el modelo inferencial de Sperber y Wilson (1986), permiten la interpretación de los actos verbales humorísticos. Según la teoría relevantista, la incongruencia causa la risa y aporta mayor relevancia al enunciado, guiando al destinatario hacia una interpretación humorística.

Sin embargo, es cierto que se trata de una teoría muy amplia, cuyos planteamientos no discriminan entre la incongruencia básica y la humorística. Estos son asuntos pendientes a los que se deberá dar respuesta en futuras investigaciones. Como argumenta Attardo (2014: 384), si bien numerosas teorías asumen la existencia de formas de humor que se apoyan en gran medida en la incongruencia, cabe señalar que, aunque esencial, la incongruencia no es un rasgo definitorio suficiente para explicar el humor. En otras palabras, la incongruencia de forma aislada no es suficiente para explicar el fenómeno del humor. Como elemento constitutivo del humor, es posible aislar o localizar la incongruencia en la Figura 6: el esquema <Personas que hacen mal al mundo...> choca con la idea <El que hace los villancicos para el supermercado>. A

pesar de que esta incongruencia puede servir de base para el humor, es posible identificar también un elemento de descarga de tensiones en la crítica del humorista y un elemento de superioridad en su valoración de la música de supermercado. De hecho, la Figura 7 presenta el elemento de incongruencia de forma aislada, sin que este sea suficiente para definirlo como texto humorístico<sup>30</sup>. La incongruencia de la Figura 7 consiste en la superposición del esquema implícito en el plano visual <Esto es una pipa> y el esquema explícito en el plano verbal <Esto no es una pipa>.



Figura 7. Elemento de incongruencia

En suma, a fin de aplicar el marco pragmático en el análisis del humor gráfico, es necesario tener en cuenta los tres pilares sobre los que se cimienta el fenómeno del humor: superioridad, descarga e incongruencia<sup>31</sup>. Como se ha detallado en la sección 2.1. de este capítulo, el enfoque de esta investigación es eminentemente pragmático. Por ello, las teorías de la superioridad propician una base apta para estudios relacionados con el contexto social. No obstante, es preciso no descuidar el papel de la incongruencia para explicar los efectos del humor pues, como se ha anticipado, el grado de resolución de la incongruencia está relacionado con el éxito o fracaso del texto humorístico. Por último, tampoco conviene descuidar la descarga en relación al contenido inadecuado de los textos humorísticos, ya que alude a las transgresiones del humor contra la norma (Iglesias Casal, 2007).

---

<sup>30</sup> Modificación del original en *Dosis Diarias* de Alberto Montt.

<sup>31</sup> La pragmática estudia la comunicación en contexto y entre sus amplias competencias abarca el contenido del texto, sus efectos y su entorno social de realización. Véase Capítulo 4, para más detalles sobre el concepto de pragmática adoptado en el presente estudio.

Tras la exposición crítica de las diferentes teorías filosóficas, sociológicas y psicológicas sobre el humor, es necesario volver a indicar, como se ha avanzado en la Sección 2.1., que en este trabajo de investigación se ha adoptado una visión integradora. Por ello, la superioridad, la descarga y la incongruencia se conciben como elementos constitutivos del texto humorístico. Sin embargo, estos elementos tomados individualmente presentan limitaciones en su aplicación al análisis del humor en la comunicación y, en especial, del humor gráfico. La insuficiencia que estos elementos por separado podría aportar se ha discutido a través de la revisión bibliográfica e ilustrado por medio de la ejemplificación con viñetas cómicas. Cabe señalar que esta visión integradora no garantiza la explicación de cualquier texto humorístico, pues la complejidad del humor escapa a toda taxonomía. Con todo, un acercamiento inclusivo ofrece una diversidad óptima de herramientas para el análisis del humor. En los siguientes apartados, se exponen teorías más recientes que se han construido sobre la base que propician los elementos constitutivos del humor y que ofrecen un análisis lingüístico del texto humorístico así como de la respuesta al humor.

## **2.3 TEORÍAS LINGÜÍSTICAS APLICADAS AL HUMOR**

Posiblemente debido a la naturaleza simbólica del fenómeno humorístico existe una afluencia de estudios comunicativos que lo examinan. Con énfasis en el texto humorístico, en el contexto comunicativo, en las intenciones del hablante o en sus efectos, las teorías lingüísticas desde el estructuralismo, la pragmática, la semántica y la neurolingüística contribuyen al estudio del humor desde mediados del siglo XX y continúan haciendo aportaciones en la actualidad.

### **2.3.1 Teorías estructuralistas**

Las teorías estructuralistas parten del concepto de incongruencia aplicado al lenguaje y analizan la estructura del código lingüístico. Todas las teorías estructuralistas del humor coinciden en la existencia de una colisión entre dos planos de contenido para formular sus ideas. Uno de los estudios pioneros en abordar el humor desde el estructuralismo es la teoría semántica estructural de Greimas (1966). El lingüista disecciona este fenómeno en dos partes con un elemento de conexión: una interpretación semántica inicial y la ruptura de la interpretación inicial en su oposición a otra interpretación, complementadas por un término conector que opone y conecta

ambas interpretaciones<sup>32</sup>. A partir de la propuesta de Greimas (1966) es posible diferenciar dos líneas principales: la de los teóricos que mantienen una estructura bipartita y la de aquellos que observan la adición de un elemento de conexión que la convierte en tripartita.

Entre los autores que distinguen dos fases se encuentran Koestler (1969), Suls (1972), Milner (1972), Todorov (1978) y Hockett (1977). Koestler (1964) introduce el concepto de disociación como causa del humor. La disociación es la asociación mental simultánea de un elemento con uno o varios planos no compatibles. Asimismo, Todorov (1978) basa su análisis de los chistes en la disociación estructural que se desarrolla a nivel semántico. Así, el comienzo del chiste (simbolizante) activa un significado mayor, pero la segunda parte, (simbolizado) apunta a un significado alternativo o significado menor.

Jerry M. Suls (1972) propone una visión psicológica del procesamiento del humor estructurada en dos fases. La primera parte consiste en la detección de la incongruencia en el establecimiento del texto humorístico (*set-up*). La segunda parte consiste en su resolución en el remate. Así, Suls condiciona la comprensión del humor a la resolución de la incongruencia entre las expectativas inicialmente producidas por el texto y el remate.

Milner (1972) y Hockett (1977) son autores que, a su vez, mantienen una estructuración bipartita de la incongruencia aplicada a la lingüística. Milner (1972) estudia el contexto lingüístico y argumenta que el humor presenta el choque de dos mundos en un mismo texto. Hockett (1977) propone en los juegos de palabras la técnica de fusión<sup>33</sup> o producción de dos palabras de forma simultánea. En su análisis de la estructura de los chistes distingue dos fases: a) establecimiento y b) remate<sup>34</sup>.

Atendiendo a la esquematización tripartita, destacan las clasificaciones teóricas de Morin (1970) y Nash (1985). Morin describe tres funciones en el modo humorístico: a) función de normalización o situación de los personajes, b) función de enlace o establecimiento de las expectativas y c) función de disyunción o resolución. En la

---

<sup>32</sup> Greimas (1966) denomina *isotopías* a la repetición de significados o “conjunto redundante de categorías semánticas que hace posible una lectura uniforme” (Marchese y Foradellas, 2000: 223).

<sup>33</sup> En adelante, todas las traducciones realizadas a pie de página son traducciones propias. Traducción del inglés: “*blend*”.

<sup>34</sup> Traducción del inglés “*buil-up and punch-line*”.



misma línea, Nash propone las fases: a) introductoria (*señal*), b) simétrica (*orientación y contexto*) y c) asimétrica (*lugar*)<sup>35</sup>.

Por su parte, Attardo (1994) desarrolla también una propuesta tripartita de la estructura de los chistes: *set-up, incongruity, resolution* (en adelante, SIR). La primera fase se caracteriza por un elemento introductorio lingüístico o extralingüístico. Esta fase marca el modo de comunicación humorístico. En la segunda fase, el interlocutor reconoce tópico y argumento en el chiste, identifica la incongruencia y adecua su representación del mundo al universo imposible del chiste para eliminar la incongruencia<sup>36</sup>. Por último, en la tercera fase el interlocutor se guía por las inferencias lógicas y la desambiguación para reinterpretar el texto<sup>37</sup>. De acuerdo con el autor, el hablante puede captar la intención humorística incluso si la resolución de la incongruencia es parcial.

Para los fines de la presente investigación, se ha adoptado la propuesta tripartita de la incongruencia, debido a su diferenciación entre la fase de identificación de la incongruencia y la fase de resolución, pues, como se detalla en el apartado de herramientas de análisis del Capítulo 4, la sola identificación de la incongruencia es determinante en las caricaturas. Además, otra aportación especialmente relevante para esta investigación es la posibilidad de apreciación de la incongruencia resuelta de forma parcial, ya que la realización de este contexto se formula en la segunda pregunta de investigación.

En el humor verbal, es posible identificar las dos o tres fases sugeridas por las teorías estructuralistas. Por ejemplo, en el chiste verbal (1): “*Un pato le dice a otro pato...-Me gusta tu hermana. -Cuack. -Cuackiera*”, según la propuesta bipartita, es posible distinguir: a) interpretación inicial (el pato 2 emite un “cuack”) y b) reinterpretación (el pato 2 dice “cuál”) unidas por el término conector (“Cuackiera”). Por otra parte, en consonancia con la división en tres fases aplicada a (1), es posible identificar: a) establecimiento (“*Un pato le dice a otro pato...*”), b) incongruencia (contraste entre el lenguaje humano y el de los patos) y c) resolución (“Cuackiera”).

La aportación de las teorías estructuralistas al presente trabajo de investigación es significativa pues permite el análisis de estructura y contenido de las viñetas cómicas.

---

<sup>35</sup> Traducción del inglés: “*a) signal, b) orientation y context, y c) locus*”.

<sup>36</sup> De esta forma, el hablante reconoce una condición de relevancia en el texto (Sperber y Wilson, 1986).

<sup>37</sup> La inferencia lógica es un concepto derivado de la lógica conversacional de Grice (1996).

En concreto, la propuesta de Nash (1985) destaca su observación de marcadores orientativos para guiar al interlocutor en su identificación del tipo textual (estructura) y del tema (contenido) y la de Todorov (1978), pues ofrece una aproximación a la identificación del tipo textual en la primera parte del chiste o simbolizante.

Aplicadas al humor gráfico, las teorías estructuralistas se enfrentan a la multimodalidad de las viñetas cómicas. El doble nivel de significado (verbal y visual) incrementa la complejidad del análisis estructural. De hecho, las viñetas presentan una dificultad manifiesta en la estructuración de la colisión de esquemas de contenido por su orden de acceso aleatorio en la lectura (Viana, 2010). A diferencia del ejemplo (1), la Figura 8 se articula a medio caballo entre el medio visual y el verbal.

En esta viñeta en concreto es posible reconocer en la ideterminados aspectos del plano visual la fase de establecimiento (Attardo, 2001), que cumple las veces de la frase introductoria prototípica “*Un pato le dice a otro pato...*”. Con todo, la función del plano visual varía en cada viñeta, ya que en algunos casos introduce la incongruencia, mientras que en otros facilita la resolución. La separación de los planos verbal y visual no siempre es viable, pues a menudo ambos componentes coinciden en una misma fase. Existen, además, como se desarrolla en capítulos posteriores, otros factores que también deberían considerarse en la fase de establecimiento, como el hecho de que las viñetas cuentan con índices de contextualización que cumplen esta función introductoria (panel, globos, subtítulo, etc.).

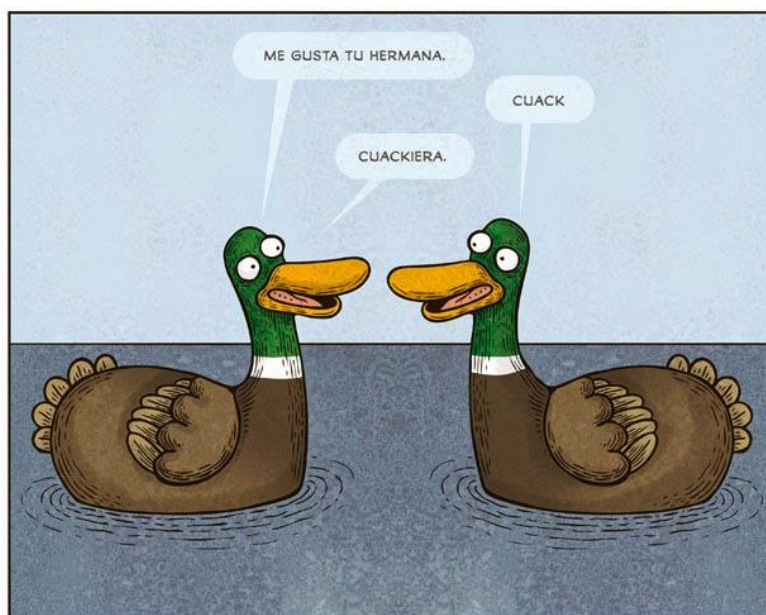


Figura 8. Fases de lectura y estructuralismo

En resumen, las teorías estructuralistas contribuyen a los estudios sobre comprensión y apreciación del humor con tipologías textuales prototípicas. En particular, estas teorías se ocupan de generar y reconocer textos humorísticos a partir de sus elementos formales (Attardo, 2001: 2). Por otra parte, las teorías estructuralistas no satisfacen las necesidades del presente estudio por su escasa profundización en el contenido de los textos humorísticos. Por ello, sus aportaciones se deben complementar con las de otras teorías.

### **2.3.2 Teorías pragmáticas**

Las teorías pragmáticas son especialmente significativas para la presente investigación, ya que se ha tomado esta disciplina como enfoque central. El Capítulo 4 detalla desde un punto de vista metodológico el área de la pragmática que se ha adoptado en este proyecto. Por su parte, en este apartado se discute el aporte de la pragmática al estudio del humor por medio de la teoría de los actos de habla, el principio de cooperación, el principio de cortesía y la teoría de la relevancia.

#### **2.3.2.1 Teoría de los actos de habla**

La teoría de los actos de habla de Austin (1962) es el primer planteamiento pragmático que posteriormente se aplica al humor. Austin concibe el lenguaje como una forma de conducta humana en la que hablar equivale a hacer. Para los efectos de este trabajo se describe aquí solo la parte de su teoría de los actos de habla relevante para el estudio del humor. Austin estudia el lenguaje según la función que cumplen los enunciados<sup>38</sup>. Siguiendo la clasificación de Austin, los enunciados precisan de tres componentes: a) locución o significado del enunciado, b) ilocución o intención del hablante y c) perlocución o efecto. En el ejemplo de la Figura 8, la locución es la decodificación semántica del texto humorístico, la intención es humorística y la perlocución coincide con el concepto de apreciación del humor.

A su vez, cada uno de los tres componentes señalados por Austin son parte integrante de otros estudios lingüísticos como los estructuralistas, psicológicos y fisiológicos. Así, los estudios estructuralistas se centran en la locución, los estudios de cariz psicológico tienden a examinar la ilocución (se explica así el énfasis en el

---

<sup>38</sup> Se entiende enunciado como un acto locutivo mínimo con independencia comunicativa (Austin, 1962). El autor distingue enunciados constatativos, con la función descriptiva y enunciados performativos, con una función realizativa.

humorista de las teorías de la descarga) y los estudios de matiz fisiológico sobre la risa atienden a la perlocución<sup>39</sup>.

Asimismo, los estudios sobre el humor que adoptan la teoría de los actos de habla, destacan los componentes de ilocución (intención) y perlocución (efecto) en el humor. Numerosos estudios del humor relacionados con la política y los medios realizan un análisis ilocutivo de los textos humorísticos. Por ejemplo, Dynel (2011) examina las dobles intenciones en los debates políticos televisados, Omelia (2000) describe la ignorancia de la fuerza ilocutiva en el humor político en Indonesia y Vasile (2009) observa la intención humorística en el entretenimiento mediático. Todas estas investigaciones tienen en común un interés por el humor ligado a la argumentación.

Con énfasis en la perlocución, un segundo bloque de estudios dirige su atención a las consecuencias del humor. La risa es una de las manifestaciones de la apreciación asociadas tradicionalmente al humor, aunque ya se ha discutido su falta de correlación absoluta<sup>40</sup>. Entre los autores que han estudiado el efecto perlocutivo se encuentran Drew (1987), Hay (1994), Kotthoff (2003) y Attardo (2002), quienes presentan diversas categorizaciones de la respuesta al humor, incluida la risa.

La teoría austiniana de los actos de habla fue retomada por Searle (1969), discípulo de Austin. Además de diversas dimensiones, Searle sostiene que los actos de habla pueden tener un carácter directo o indirecto. Cuando la fuerza locutiva coincide con la fuerza ilocutiva, la consonancia entre forma e intención crea actos de habla directos. En cambio, cuando no se produce una correspondencia entre ambas se considera que el acto de habla es indirecto. Por ejemplo, “*Te prometo que no lo haré nunca más*” o “*No lo haré nunca más*” son variantes directas del acto de habla prometer. El resultado *directo* se obtiene mediante el recurso a verbos performativos o secuencias sintácticas vinculadas directamente con el acto de habla. Los actos de habla indirectos, en cambio, omiten este tipo de verbos o estructuras.

A pesar de que Searle (1969) afirma que los actos de habla estándar pertenecen a comunicación en modo neutro, también reconoce los chistes como actos de habla. En el caso de los textos humorísticos, por tanto, los hablantes precisan de reconocer el acto ilocutivo como humorístico. La aplicación de la teoría de los actos de habla ha sido

---

<sup>39</sup> Véase Attardo (1994) para más detalles sobre el estudio de la locución por parte de las teorías estructuralistas, Freud (1967), sobre el estudio de la ilución por parte de la psicología y Provine (2004), sobre el estudio de la perlocución por parte de la fisiología.

<sup>40</sup> Véase Capítulo 2, apartado 2.1.

adoptada en los estudios del humor verbal (Attardo, 1994) así como también en el estudio del lenguaje visual (Nöth, 2011; Kjørup, 1978). Este último autor se refiere a las representaciones de objetos como actos de habla pictóricos (*pictorial speech acts*). La pragmática visual se interesa por las analogías que es posible establecer entre los planos verbal y visual. Las imágenes carecen de propiedades para suplir el papel metareferencial de los verbos performativos. Por ello, de acuerdo con Nöth (2011), de existir una teoría de los actos de habla en la comunicación visual, se trataría inevitablemente de una teoría de los actos de habla plásticos indirectos. Con todo, la configuración multimodal de la viñeta permite matizar la parte visual con el componente verbal<sup>41</sup>. Desde este punto de vista, cuanto más hegemónica sea la función que cumple el texto, mayor es la posibilidad de que la viñeta represente un acto directo, mientras que la preeminencia de la imagen apunta hacia el extremo indirecto.

No obstante, esta tendencia no siempre se cumple, como ilustran la Figura 9 y la Figura 10. Mientras que la Figura 9 se vale de una estructura verbal performativa para producir un acto de habla directo, en la Figura 10 no se da el mismo tipo de estructura, pero es posible originar idéntico resultado o efecto perlocutivo en ambas. En la Figura 9 el humorista gráfico utiliza un imperativo que conduce al lector de forma directa al efecto deseado: cantar. En cambio, en la Figura 10 queda en las manos del hablante tomar el texto que en ella aparece como sugerencia para reproducir la canción a que hace referencia.

Así pues, la teoría de los actos de habla permite diferenciar tres niveles: el texto, la intención humorística y la respuesta al humor. Esta investigación se interesa por la influencia del texto en la respuesta al humor y, por esta razón, se centra en los planos locutivo y perlocutivo. De acuerdo con Grundy (2008), los actos de habla son hábitos, en parte, culturalmente contruidos; por tanto, es esperable que el contenido sociocultural de las viñetas cómicas (acto locutivo) influya en la respuesta al humor (acto perlocutivo).

---

<sup>41</sup> Véase la referencia a la función de anclaje y relevo (Barthes 1977: 39-41) en el Capítulo 3 de este trabajo.

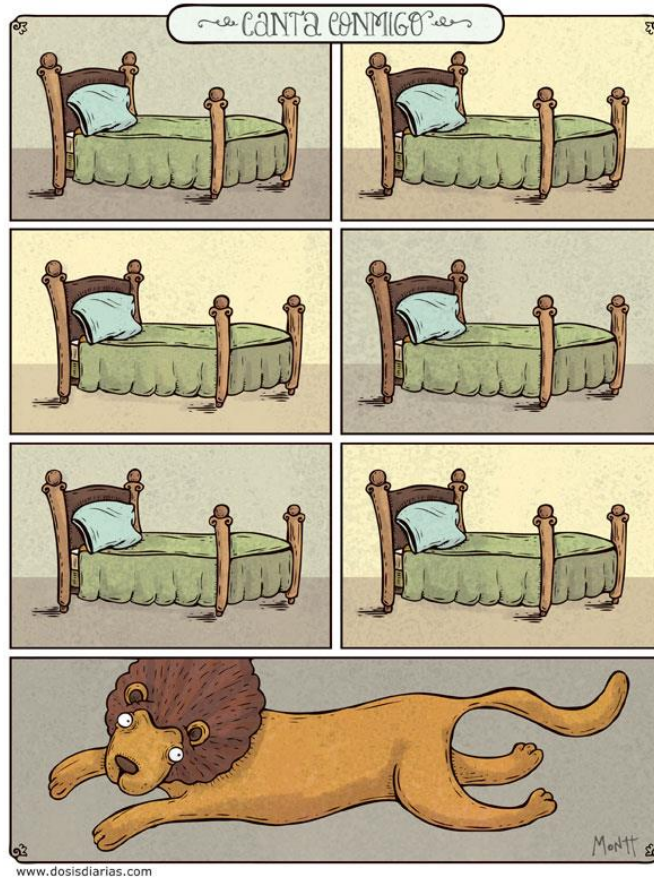


Figura 9. Acto directo



Figura 10. Acto indirecto

### 2.3.2.2 El Principio de cooperación

El Principio de cooperación (PC) fue formulado por Grice (1975: 45-47) como parte de su visión de la lógica conversacional y posteriormente reformulado para su aplicación a la comunicación humorística<sup>42</sup>. Desde este precepto se asume la existencia de un pacto cooperativo implícito entre los participantes de un acto comunicativo para comprender la amplia variedad de mensajes que es posible producir. El resultado cooperativo se obtiene a través del establecimiento de implicaturas en los mensajes derivadas de las máximas conversacionales. Las máximas, condiciones cuyo cumplimiento asumen los participantes en todo acto comunicativo dada su validez universal, son las siguientes:

#### Máximas de cantidad<sup>43</sup>

1. Haz tu contribución todo lo informativa que se requiera (para los fines del intercambio).
2. No hagas tu contribución más informativa de lo requerido.

#### Máximas de cualidad

3. No digas lo que creas falso.
4. No digas lo que no puedas demostrar.

#### Máxima de relación

5. Sé relevante.

#### Máximas de manera

6. Evita la oscuridad de expresión.
7. Evita la ambigüedad.
8. Sé breve (evita la prolijidad innecesaria).
9. Sé ordenado.

Las teorías griceanas sostienen que el seguimiento de estas máximas es necesario para una comunicación exitosa. No obstante, el discurso humorístico, transgrede constantemente estos principios. De hecho, en su formulación original, las máximas no son aplicables a los actos comunicativos humorísticos. De acuerdo con

---

<sup>42</sup> Equivalente a la condición de Sinceridad en Searle (1969).

<sup>43</sup> Traducción de la fuente original en inglés, véase Grice (1975, 45-47). Disponible en: <http://www.ucl.ac.uk/ls/studypacks/Grice-Logic.pdf>. Consultado el 18/02/2015.

Victor Raskin (1985), los textos humorísticos siguen un principio de cooperación humorístico (PCH)<sup>44</sup>. La propuesta de Raskin sirve de complemento al acuerdo de Grice a través de su distinción de dos modelos de comunicación. El modelo *bona-fide* (BF), en correspondencia con las condiciones del principio de cooperación griceano, persigue la condición de verdad. El modelo *non-bona-fide* (NBF) se caracteriza por la búsqueda de humor en lugar de la búsqueda de la verdad.

A diferencia del Principio de cooperación humorístico, el modo NBF no atenta contra la premisa de universalidad del PC. Su mecanismo consta de dos fases: en la primera fase, el interlocutor del acto de habla humorístico parte de un modo de comunicación BF en que percibe una violación al principio cooperativo. En la segunda fase, el interlocutor identifica un modo de comunicación NBF y, en consecuencia, anula la violación del PC.

En relación a la naturaleza cooperativa del humor, Attardo (1993) ejemplifica desviaciones de las máximas conversacionales con muestras de humor verbal. La Tabla 1 ofrece una aplicación paralela al humor gráfico en la obra de Montt. Así, la máxima de cualidad es violada cada vez que el interlocutor es consciente de una falta de correspondencia entre realidad y hechos enunciados. Por su parte, la máxima de cantidad se desatiende generalmente por insuficiencia de información, característica muy común en el remate (*punch line*) o término disyuntor<sup>45</sup>. Por último, el humor absurdo atenta contra la máxima de relación y el lenguaje ambiguo desobedece la máxima de manera.



---

<sup>44</sup> Raskin llega a hipotetizar que los chistes siguen sus propias máximas. El autor denomina a este acuerdo el Principio Cooperativo del Humor. Dado que el PCH está centrado en el chiste, sus máximas están condicionadas por el mismo (información necesaria para el chiste, compatible con el chiste, relevante para el chiste y de manera adecuada al chiste). Más adelante, el propio Raskin descarta esta hipótesis por su incompatibilidad con la premisa de universalidad del principio cooperativo griceano.

<sup>45</sup> El remate o *punch line* es un fragmento del texto que suele coincidir con el final y que sirve de disyuntor para marcar la incongruencia existente e instar al interlocutor a hacer una relectura en base a un nuevo esquema: “while the set up part of the text establishes a given script, the occurrence of a disyuntor (punch line) forces the reader to switch to a second script [...] [they] occur in narrative humor, at the end of a narrative” (Attardo, 2001: 83). Es preciso diferenciar el remate de las denominadas *jab lines*, que cumplen el mismo papel, pero en el medio del chiste.



Tabla 1. *Contraejemplos a las máximas conversacionales*

Contraejemplos en el humor	
Máximas	
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Humor verbal</b> Attardo (1993)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Humor gráfico</b> Viñetas de Montt</p> </div> </div>
<p>Cualidad “Why did the Vice President fly to Panama?” “Because the fighting <sup>46</sup> is over”.</p> <p>[“¿Por qué el Vicepresidente voló a Panamá?” “Porque los enfrentamientos terminaron.”]<sup>47</sup></p>	 <p>Afirmación falsa</p>
<p>Cantidad “Excuse me, do you know what time is it?” “Yes.”</p> <p>[“Perdone, ¿sabe qué hora es?” “Sí.”]</p>	 <p>Contribución no informativa</p>

<sup>46</sup> Alusión a la intervención de EE.UU. en Panamá a raíz de los enfrentamientos del 15 de abril de 1856.

<sup>47</sup> Se añade una traducción propia al español a fin de buscar una correspondencia con los contraejemplos en Montt, teniendo en cuenta los problemas que entraña la traducción del humor. Véase Paksoy (1988).

Contraejemplos en el humor

Máximas

Humor verbal  
Attardo (1993)

Humor gráfico  
Viñetas de Montt

Relación “How many surrealists does it take to screw in a light bulb?”  
“Fish!”

[“¿Cuántos surrealistas hacen falta para enroscar una bombilla?”  
“¡Pez!”]



Falta de relevancia

Manera

“Do you believe in clubs for young men?”  
“Only when kindness fails”.

[“¿Crees en los clubes para jovencitos?”  
“Solo cuando falla la amabilidad.”]



Ambigüedad

---

Contraejemplos en el humor

---

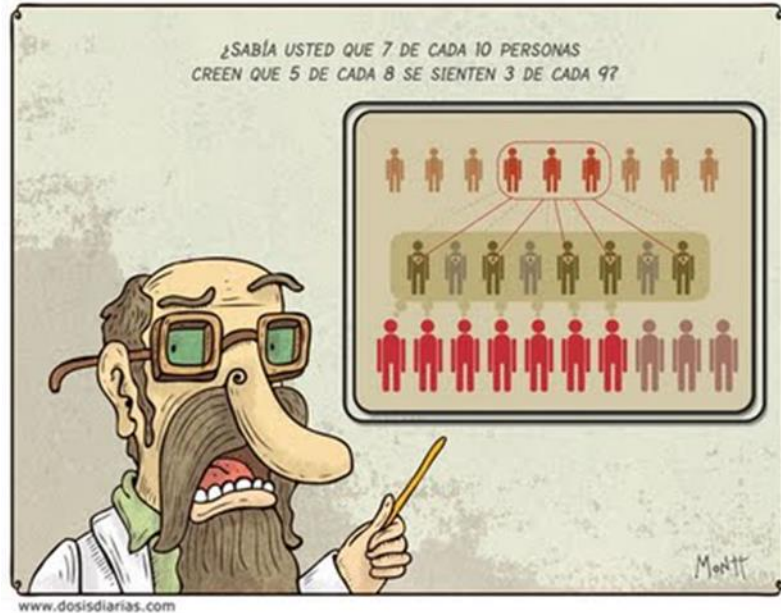
Máximas

Humor verbal  
Attardo (1993)

Humor gráfico  
Viñetas de Montt

---

Manera



Expresión oscura

---

Mediante el establecimiento del modelo de comunicación NBF, Raskin (1985) explica por qué el modelo humorístico viola el principio cooperativo convencional. Sin embargo, no aclara cómo el texto humorístico puede transmitir información y a la vez violar el principio de cooperación<sup>48</sup> (Attardo, 1993: 552). A este respecto, Attardo (1993: 541) plantea la paradoja del chiste, que a pesar de no cumplir el principio cooperativo presenta una naturaleza informativa<sup>49</sup>: “in a situation in which one knows that the CP is being violated, no communication should be possible. Hence the paradox that [...] jokes are CP-violating texts, and yet they are found to convey information”.

El autor enumera una serie de técnicas por las cuales el humor verbal puede aportar información pese a sus carencias por ir en contra del principio de cooperación

---

<sup>48</sup> Sin embargo, es evidente que si el chiste funciona, debe contener un aporte informativo: “... jokes involve the factual violation of at least one cooperative maxim of bona-fide-communication by the characters and/or the narrator of the joke. Nevertheless, jokes are communicatively successful if the joke ‘works’ according to its rules. If the joke is successful, in spite of its maxim-violating status, some positive information may be conveyed by the text.” (Attardo, 1993: 556)

<sup>49</sup> Attardo matiza la propuesta de Raskin (1985) alegando que el incumplimiento de una máxima no conlleva una falta de cooperación: “It is important to stress that when a maxim is being flouted, the violation of the CP is only superficial and temporary, so much as, that the hearer assumes that while the speaker is violating one maxim he/she is still fulfilling the other three.” (Attardo, 1993: 539).



griceano: la base de supuestos, los metamensajes y la supresión de la violación del principio cooperativo por parte del interlocutor. Así, la información que transmiten los chistes no reside en su mensaje literal, sino en los conocimientos que presupone. Por ejemplo, la Figura 11 presupone que en Groenlandia se da un clima polar, que sus habitantes viven en iglús o casas de hielo y que el cambio climático está modificando las temperaturas en los polos. Si el hablante desconocía alguno de estos datos, tras la lectura de la viñeta puede añadir esto a sus conocimientos.



Figura 11. Aporte informativo

El metamensaje, por su parte, transmite una función lúdica y una intencionalidad cómica. En la Figura 11 el metamensaje revela características del humorista, como su apreciación del humor crítico y absurdo. En caso de que el interlocutor no perciba las marcas que lo dirigen a una interpretación de la función lúdica, el texto humorístico puede ser leído en modo serio. Al ignorar el metamensaje, el hablante suprime la violación del principio cooperativo. Tomar el chiste en serio supone creer que efectivamente Groenlandia tendría un clima tropical en 2012<sup>50</sup>.

Más adelante, Attardo (2001) enuncia el principio de ruptura mínima (*Least Disruption Principle*) que consiste en minimizar la violación del principio cooperativo. Este principio garantiza la existencia de patrones sistemáticos en la violación de las

<sup>50</sup> Viñeta publicada a modo de pronóstico humorístico el 6 de enero de 2009 en <http://dosisdias.com/>.

máximas conversacionales. Eisterhold, Attardo, y Boxer (2006) confirman la validez de este principio en las respuestas a la ironía conversacional teniendo en cuenta las variables sociolingüísticas.

Además de las propuestas de Attardo y Raskin, otros teóricos abordan el principio cooperativo en relación al humor y defienden la idiosincrasia de estos principios cuando se aplican a textos humorísticos. En el ámbito del chiste como humor verbal, Vigara Tauste (1994: 31-32) propone un modelo cooperativo simplificado que comporta un acuerdo implícito por parte de los interlocutores para alcanzar el éxito comunicativo sobre el conocimiento de: a) el tipo de discurso que se establece y utiliza, b) el mundo de que se habla, y c) el mundo en que se habla. El primero de estos criterios aplicado al discurso humorístico se corresponde con el modelo NBF de Raskin (1985), mientras que los últimos criterios aluden al entorno sociocultural de los hablantes. Lecercle (1987), por su parte, condiciona el acuerdo cooperativo a los propósitos comunicativos del hablante. El autor plantea la comunicación oral como un juego en el que se usan estrategias y se recurre a las trampas. Bajo estos planteamientos formula las antimáximas al principio de cooperación. De acuerdo con las antimáximas, la relevancia sigue el interés del hablante, es lícito mentir, utilizar ambigüedades y ocultar información.

Otro autor que reformula el PC aplicado al modo humorístico, en este caso la transgresión de la máxima de manera en relación a la ironía, es Haverkate (1985).<sup>51</sup>. Para el autor, la clave del acuerdo cooperativo está en la transparencia de las trasgresiones. Así, afirma que si un hablante no es transparente en su violación del principio cooperativo, sus interlocutores pueden no percibirla, dando lugar a mentiras. En cambio, la violación transparente del principio cooperativo permite al interlocutor operar dentro del modo humorístico. En la ironía, la trasgresión es transparente porque el contexto niega las inferencias textuales. La carga irónica explica el significado contrastivo de la Figura 12 y la Figura 13. En la Figura 12 la imagen niega el texto, mientras que en la Figura 13, el texto niega la imagen.

---

<sup>51</sup> El grupo GRIALE parte de la obra de Havertake (1985) para desarrollar diversos estudios griceanos sobre la ironía: (Véase Ruiz Gurillo, 2014; Rodríguez Rosique, 2009; Padilla, 2008; Alvarado, 2006).

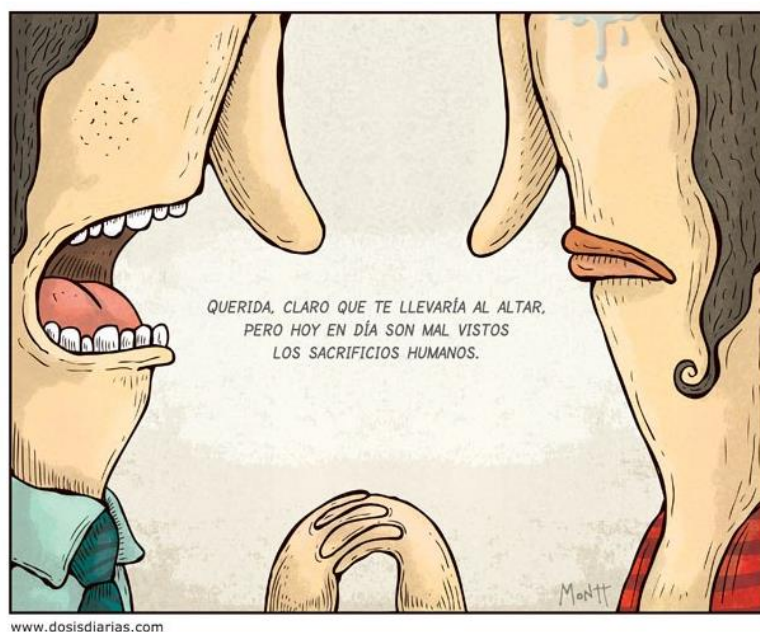


Figura 12. Significado contrastivo 1



Figura 13. Significado contrastivo 2

Por su parte, otros autores como Escavy (2006) apuntan a la necesidad de entender el principio cooperativo desde un punto de vista no prescriptivo<sup>52</sup>, en la misma línea que Attardo (1993: 539). A su vez, Iglesias Casal (2007: 241) subraya el papel descriptivo del acuerdo cooperativo. En referencia a la función de las máximas, la autora aclara “son solo regulativas y serán los hablantes los que haciendo uso de su

<sup>52</sup> En referencia a las máximas, Escavy alude que “no hemos de entenderlas como normas prescriptivas, sino como esquemas morales descriptivos de la situación ideal, que condicionan el acto informativo.” (2006: 32).

competencia comunicativa determinen qué máxima privilegian y cuál o cuáles dejan de observar”.

Según Escavy (2006), todo proceso comunicativo combina un componente cooperativo con un ingrediente persuasivo<sup>53</sup>. El autor aborda ambos aspectos desde la cortesía. Así, mientras valora la cooperación como positiva para el interlocutor, concibe que la persuasión es negativa en cuanto al aporte informativo pues, si bien la parte cooperativa se ajusta a las máximas, la parte persuasiva reduce el margen de actuación del interlocutor con el fin de poder ejercer mayor influencia.

En resumen, existe un consenso en el marco ideal que comporta el acuerdo cooperativo griceano, además de su necesidad de adaptación al texto humorístico<sup>54</sup>. En el presente estudio se asume la propuesta de Raskin (1985) sobre un modelo de comunicación lúdico denominado NBF. Además, se reconoce un aporte informativo en los textos humorístico, en línea con la argumentación de Attardo (1993). Por otra parte, en esta investigación se reconocen las aportaciones al estudio de la cooperación en el modo humorístico de autores como Vigara Tauste (1994), Lecercle (1987), Iglesias Casal (2007) y Escavy (2006), cuyas perspectivas sirven como refuerzo de la postura adoptada.

### **2.3.3.3 El principio de cortesía**

El principio de cortesía formulado por Geoffrey Leech (1983) complementa el principio de cooperación postulado por Grice (1975). Este principio está compuesto por las máximas griceanas junto con seis máximas adicionales relacionadas con la cortesía: tacto, generosidad, aprobación, modestia, acuerdo y simpatía. Estas normas articulan las estrategias destinadas a ejercer un control de la imagen personal. Según Brown y Levinson (1987), la imagen personal contempla una cara negativa (libertad de acción e imposiciones) y una cara positiva (aspiraciones a ser aceptado).

La naturaleza transgresora del humor implica una reconsideración del principio de cortesía. Si bien el texto humorístico puede incumplir algunos de los requisitos enumerados por Leech (1983), esto no implica que el humor sea descortés. Al contrario,

---

<sup>53</sup> Escavy señala la convergencia de dos factores en la actuación lingüística: cooperación y persuasión “...los cuales conviene poner en contraste con la cortesía, a partir de lo cual podrían ser catalogados, el primero como intrínsecamente beneficioso y el segundo, perjudicial para el oyente en el orden informativo.” (2006: 33)

<sup>54</sup> Véase Kotthoff (2006) respecto a la escasez de actos comunicativos fieles a las máximas del principio cooperativo griceano.

numerosos estudios respaldan el papel del humor como atenuador de conflictos en las relaciones sociales<sup>55</sup>. En primera instancia, la Figura 12 viola la máxima de tacto, sin embargo es preciso contemplar el texto dentro del modelo NBF sugerido por Raskin (1985) para comprender el humor como una forma de comunicación socialmente aceptada.

Otros autores como Carrasco (2005) dentro de la cortesía comunicativa, defienden asimismo que el humor funciona para crear lazos de solidaridad, sea desde una actitud positiva o negativa. Es decir, el humor se dirige en todo caso a la imagen positiva, ya sea del emisor, del destinatario o de ambos.

Según el esquema de Carrasco (2005), los textos humorísticos que implican una actitud psicológica positiva resultan en cortesía valorizante. En este bloque es posible incluir actos humorísticos con intención no amenazante como el humor absurdo o el humor autoridiculizante<sup>56</sup>, orientado a la imagen positiva del interlocutor, como el caso de la Figura 14.



Figura 14. Cortesía valorizante

En cambio, los textos humorísticos derivados de una actitud psicológica negativa resultan en cortesía mitigadora. Carrasco define estos actos humorísticos como “descortesés respecto a una tercera persona y amenazantes para emisor y destinatario” (2005: 121). En esta categoría encaja el humor crítico, como es el caso de la Figura 15.

<sup>55</sup> Véase Norrick y Spitz (2010), Yip et al., (2006) y Creasey (2002).

<sup>56</sup> *Self-deprecating humour*, en inglés.



Desde el acercamiento de Carrasco, la Figura 15 se interpreta como un mecanismo de cortesía positiva para crear un vínculo solidario con el lector. La viñeta es descortés respecto a una tercera persona, los adeptos de la literatura de auto-ayuda. En este caso la cortesía es interesada y está orientada a la imagen positiva del humorista, que al burlarse de los libros de auto-ayuda alimenta su cara positiva, es decir, aspira a ser aceptado por los hablantes que comparten esta postura.

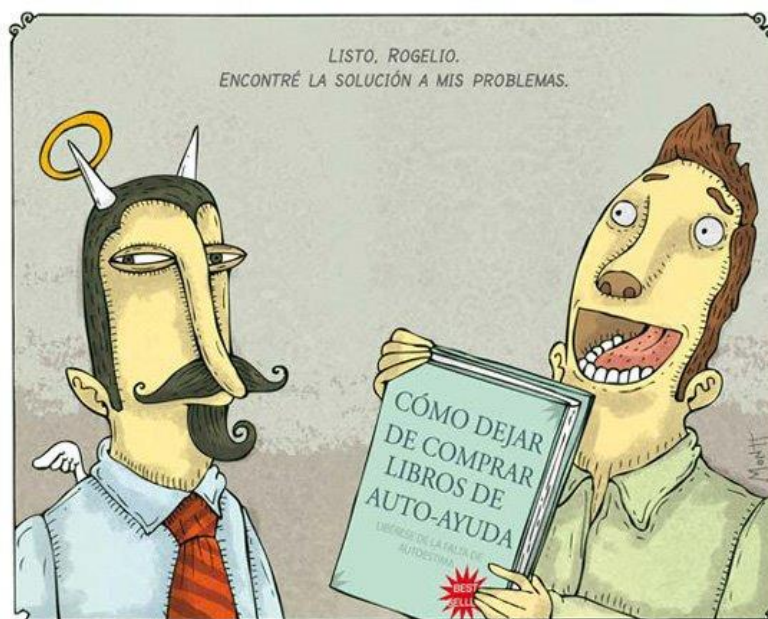


Figura 15. Cortesía mitigadora

En resumen, las teorías del humor que giran en torno al principio de cortesía resultan relevantes para el presente estudio en cuanto al contenido de las viñetas cómicas. En particular, se ha de mantener un equilibrio entre la cara positiva y la cara negativa de la imagen personal. La cara negativa se traduce en libertad creativa para el humorista gráfico, mientras que la cara positiva implica aceptación social. En concreto, la cara negativa permite que el autor represente una cabeza cortada en la Figura 14 y se burle de los seguidores de la literatura de auto-ayuda en la Figura 15. Por su parte, la cara positiva es disuasoria de una representación de la cabeza cortada demasiado realista o la inclusión de insultos explícitos dirigidos a la literatura de auto-ayuda. Este concepto se retomará en el Capítulo 5 en forma de un *continuum* orientativo para la comunicación en modo NBF.

#### 2.3.3.4 La teoría de la relevancia

Debido a la compatibilidad que presenta la teoría de la relevancia de Sperber y Wilson (1986) con las premisas de la teoría de la incongruencia, se ha convertido en uno

de los postulados más seguidos dentro de los estudios del humor desde la pragmática. Esta teoría enuncia que la comunicación, como proceso ostensivo, manifiesta el supuesto de una relevancia óptima. Así, todo acto comunicativo aspira a obtener unos efectos contextuales adecuados con un mínimo esfuerzo cognitivo. La relevancia óptima, entonces, es inversamente proporcional al esfuerzo de procesamiento. Con el fin de obtener un mensaje relevante, el aporte del contexto suele ejercer de apoyo durante el proceso inferencial reduciendo el coste cognitivo.

Desde un acercamiento inicial, los textos humorísticos precisan de un incremento en el esfuerzo cognitivo por parte del interlocutor debido a la inclusión de incongruencias. La incongruencia, entonces, podría interpretarse como una relevancia escasa del enunciado humorístico, pues las pistas interpretativas guían al interlocutor hacia unas inferencias que terminan por dar un giro con el remate.

Un segundo punto de vista equipara los actos de habla humorísticos a los actos comunicativos. De hecho, el procesamiento de ambos es el mismo hasta la aparición del elemento activador de la disonancia cognitiva: la incongruencia. Así, el interlocutor selecciona la variante interpretativa más adecuada a través de un mecanismo lógico guiado por el contexto y su conocimiento del mundo. Al chocar con la incongruencia, es necesaria una reinterpretación para incorporar la nueva información que el punto de ruptura ofrece, desembocando en un resultado que inicialmente no hubiera sido considerado relevante<sup>57</sup>.

Suls (1972) y Yus (2003) aplican la reinterpretación al chiste. La lectura del chiste se organiza en dos fases: *multiple-graded-interpretations*, que coincide con la primera parte del chiste y *single-covert-interpretation* o remate. La primera parte ofrece varias interpretaciones, entre las que el interlocutor selecciona la más accesible. El remate ofrece una interpretación alternativa no elegida por el interlocutor.

Por tanto, se reconoce que los textos humorísticos precisan de un esfuerzo para interpretar los enunciados como relevantes. No obstante, el incremento del esfuerzo es un mecanismo con ciertas garantías; como afirma Larkin (2000), el interlocutor es capaz de percibir la interpretación deseada basándose en lo prototípico de las incongruencias<sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> Una selección óptima en la reinterpretación condiciona el éxito del mensaje: “a comparative measure, so that the best of the competing interpretations are selected” (Levinson, 1989: 463).

<sup>58</sup> En palabras de Larkin (2000: 98), “processing is relatively limited in that the receiver clearly perceives when he has reached the desired interpretation”.

En cuanto al aporte informativo, la teoría de la relevancia asume que los intercambios comunicativos tienen como objetivo central un intercambio efectivo de información a través del menor esfuerzo cognitivo posible (1994: 150). En cambio, Andrew Goatley (apud Larkin, 2000) expone que el canje de información no es siempre una prioridad y que el tipo de texto condiciona un mayor o menor grado de esfuerzo cognitivo<sup>59</sup>.

Pese a reconocer que no es una teoría exclusivamente diseñada para el estudio del discurso humorístico, algunos autores como Francisco Yus (2003) se muestran a favor de la aplicación de la teoría de la relevancia al humor basándose en la existencia de un criterio común de búsqueda de información relevante en todo acto comunicativo, incluido el humor. Yus enfatiza también el papel que desempeñan las predicciones en la construcción del discurso humorístico. Así, el humorista gráfico tiene la certeza de que su lector va a escoger la interpretación más relevante. Esto permite al humorista construir una incongruencia de acuerdo con el efecto perlocutivo perseguido. En este sentido, el autor atiende tanto a los procesos cognitivos del locutor como del interlocutor. Lo innovador de su enfoque reside en que en la mayoría de las teorías relevantistas hasta el momento se habían obviado los procesos mentales de la producción para centrarse en los correspondientes a la interpretación.

Para los fines de la presente investigación, las teorías de la relevancia resultan significativas por la influencia del esfuerzo cognitivo en la comprensión y apreciación del humor gráfico. En concreto, la teoría de la relevancia parte de un esfuerzo mínimo, pero el modo humorístico incrementa el esfuerzo. En el estudio de caso llevado a cabo en el marco de esta investigación, se analizan los efectos de los estímulos humorísticos complejos y sencillos respectivamente.

En el estudio del humor es común el error de disociar el componente pragmático del semántico-cognitivo, a pesar de que ambas partes son esenciales para alcanzar una visión completa de la comunicación. Sin embargo, la parte pragmática no puede ser desligada de las operaciones mentales que producen los efectos visibles y analizables en la comunicación (Yus, 2003). En el apartado siguiente se expone una perspectiva

---

<sup>59</sup> Goatley (apud Larkin, 2000: 96) enfatiza en los tipos textuales: “a) that many uses of language do not have the exchange of information as their primary purpose and b) that different types or genres of communicative acts demand different ways of computing relevance involving different degrees of processing effort and different amounts of time taken in the process”.

integradora de los componentes, tanto pragmático como cognitivo, mediante la formulación de teorías que la ratifican<sup>60</sup>.

### **2.3.4 Teorías semántico-cognitivas**

Con atención a los procesos mentales que subyacen a la comunicación humorística, la semántica y la lingüística cognitiva trazan lazos de unión entre lenguaje y cognición. Así, Brône et al. (2004: 362) enfatizan la esencia cognitiva de las teorías lingüísticas debido a su fundamento en conceptos base de la psicología cognitiva como los conceptos de esquemas, marcos, incongruencia y resolución.

Para la lingüística cognitiva, el lenguaje no constituye un módulo diferenciado en la mente, sino que forma parte de la cognición en la que intervienen mecanismos lingüísticos junto con otras conceptualizaciones de carácter general. Por extensión, en el estudio del humor esto implica que en su construcción e interpretación se despliegan operaciones no exclusivamente humorísticas<sup>61</sup>.

Por otra parte, esta disciplina reivindica una gramática basada en el uso, frente a la concepción generativista. Es decir, la lingüística generativa proporciona reglas que predicen las combinaciones correctas en el uso del discurso humorístico, mientras que la lingüística cognitiva parte del análisis del humor en uso para establecer conclusiones.

Además, la lingüística cognitiva, siguiendo los pasos de Arthur Koestler (1969), acepta como susceptible de análisis cualquier producto que muestre creatividad del lenguaje, ya que esto es un testimonio de la realidad y evolución de la lengua. En este sentido, el humor no se trata como un fenómeno aislado con géneros y estructuras diferenciados, sino como un resultado de la creatividad del lenguaje.

Quizá el aporte más significativo al análisis del humor que la lingüística cognitiva ofrece sea su naturaleza integradora de los componentes de análisis del lenguaje como la sintaxis, la semántica y la pragmática<sup>62</sup>. Las teorías cognitivas se

---

<sup>60</sup> Attardo (2003: 1290) critica el error de segregar pragmática y semántica: “SSTH fully integrates semantics and pragmatics and claims that, for all intents and purposes, they cannot be separated. Therefore it would be a mistake to oppose [...] the SSTH and pragmatic theories”.

<sup>61</sup> La ampliación del enfoque es una ventaja adicional del cognitivismo: “In general, most recent linguistic humor research makes the same basic assumption with respect to humor that cognitive linguistics does with respect to linguistic structure in general, viz. that (humorous) language is not to be treated as an isolated, autonomous cognitive phenomenon.” (Brône et al., 2006: 204)

<sup>62</sup> Los principios de la lingüística cognitiva se formulan en el siguiente párrafo: “Cognitive Linguistics subsumes a variety of concerns and broadly compatible theoretical approaches that have a common basic outlook; that language is an integral facet of cognition which reflects the interaction of social, cultural, psychological, communicative and functional considerations, and which can only be understood in the

plantean abarcar todos los niveles de la estructura lingüística a través del cuestionamiento de los límites tradicionales de la misma. Por ello, la lingüística cognitiva aboga por la necesidad de una visión global en el análisis del humor basándose en la interacción de factores contextuales, semánticos, culturales y subjetivos en el amplio repertorio mental donde se construye el significado (Brône et al., 2006: 214).

#### **2.3.4.1 Teoría semántica de esquemas**

En base a los planteamientos de la lingüística semántico-cognitiva, Victor Raskin (1979, 1985) propone la teoría semántica de esquemas o *Semantic-Script Theory of Humor* (en adelante SSTH) como primer intento de exploración de las características inherentes a un texto humorístico. La formulación de esta teoría surge del desarrollo de la teoría de la incongruencia aplicada al concepto de esquema (*script*). La SSTH se basa en el acceso a las redes semánticas globales de una lengua y en el uso de reglas combinatorias.

La SSTH reconoce una cualidad común a los textos humorísticos: la oposición de dos esquemas. Los esquemas son estructuras cognitivas interiorizadas por el hablante que contienen información prototípica. El concepto de esquema define la estructura textual del chiste. Raskin (1985) establece dos condiciones para identificar un texto como humorístico: que el texto sea compatible, total o parcialmente, con dos esquemas diferentes y que ambos esquemas sean opuestos<sup>63</sup>. Ambos esquemas se superponen total o parcialmente en el texto.

Los esquemas cognitivos evocados por el texto serían infinitos en una enumeración concreta. Por ello, Raskin (1985: 107-110) reduce las posibilidades a tres tipos generales: a) real/no real, b) normal/anormal y c) posible/imposible. En una aproximación más concreta, Raskin (1985: 113) sugiere pares opuestos que consisten en

---

context of a realistic view of acquisition, cognitive development and mental processing... It seeks insofar as possible to explicate language structure in terms of the other facets of cognition on which it draws, as well as the communicative function it serves.” (Brône et al., 2006: 203)

<sup>63</sup> “A text can be characterized as a single-joke-carrying-text if both of the conditions are satisfied: i) The text is compatible, fully or in part, with two different scripts. ii) The two scripts with which the text is compatible are opposite [...]. The two scripts with which the text is compatible are said to overlap fully or in part in this text” (Raskin apud Attardo 2001: 1)

dualidades básicas<sup>64</sup> esenciales para la vida humana como bueno/malo, obsceno/no obsceno, vida/muerte, etc.

El punto débil de esta teoría estriba en su reducida aplicabilidad. De hecho, estudios posteriores han demostrado que su validez se restringe al subgénero humorístico del chiste. Con todo, la SSTH contribuye de forma significativa al estudio del humor en su introducción del concepto de esquema cognitivo. La importancia de la SSTH es reconocida por posteriores teorías sobre el humor y asienta los cimientos sobre los que se construye la Teoría general del humor verbal, que se introduce a continuación.

#### **2.3.4.2 Teoría general del humor verbal**

Las críticas a la teoría semántica de esquemas desembocaron en una revisión de sus premisas por parte de Victor Raskin en colaboración con su discípulo Salvatore Attardo. La reelaboración de una nueva teoría del humor, con el objetivo de abarcar no solo los chistes sino cualquier texto verbal humorístico, se denominó teoría general del humor verbal (*General Theory of Verbal Humor*, en adelante GTVH). La GTVH trata de ampliar el enfoque mediante un paso de una teoría semántica a una teoría lingüística exclusiva para el humor verbal que tiene en cuenta la lingüística textual, la teoría de la narratividad y la pragmática.

La GTVH extrae los elementos que actúan en un texto humorístico y los denomina recursos de conocimiento<sup>65</sup> (*knowledge resources*, KR). En la SSTH, Raskin señalaba la oposición de esquemas cognitivos como característica de los chistes; la GTVH reconoce esta aportación como un recurso de conocimiento y, además, añade otros cinco recursos<sup>66</sup>:

1. La oposición de esquemas (SO) es el punto de partida de esta teoría, que se basa en el concepto de esquema cognitivo, siguiendo las tipologías relacionales que establece Raskin en la teoría semántica de esquemas.

2. El mecanismo lógico (LM) concreta la idea abstracta de oposición de esquemas cognitivos mediante la descripción de las relaciones que existen entre ambos. Estas relaciones conducen a la resolución de la incongruencia. No obstante, este recurso

---

<sup>64</sup> Estos dos niveles de abstracción se diferencian porque las oposiciones generales son compartidas globalmente, mientras que las más concretas pueden experimentar variaciones en función de la cultura.

<sup>65</sup> También denominadas *fuentes de conocimiento*.

<sup>66</sup> En inglés *language (LA)*, *narrative strategy (NS)*, *target (TA)*, *situation (SI)*, *logical mechanism (LM)* y *Script opposition (SO)*.

no es indispensable en el humor verbal; de hecho, es opcional en el humor absurdo, ya que carece de lógica y no necesita ser resuelto. La taxonomía más general de mecanismos lógicos incluye: yuxtaposición, falsas analogías, frases engañosas, inversión de figura y área, y quiasmo<sup>67</sup> (Hempelmann y Ruch 2000: 56).

3. La situación (SI) hace referencia al atrezo o contexto que enmarca al objetivo del humor verbal, y abarca objetos, actividades, participantes, instrumentos, etc. Cabe señalar que esta característica no es específica del modo humorístico, sino que es compartida por textos en modo BF. La mención al contexto puede variar de notable a inexistente. Como característica de los textos humorísticos, los componentes de la situación deben guiar al interlocutor hacia el humor, sin embargo, a menudo su función es la de guiar hacia una resolución inválida como fuente de la incongruencia.

4. El objetivo (TA) selecciona el foco del humor verbal. Su función es abarcar un número de estereotipos humorísticos para dirigir a ellos el ataque del humor verbal. En este sentido, se ha argumentado que los estereotipos ligados al objetivo de un chiste siguen un criterio sociológico (Véase Davies, 1990). Este parámetro se encuentra particularmente activo en los denominados chistes tendenciosos (Freud, 1965) o intencionales (Carrasco, 2005). De hecho, Attardo reconoce que se trata de un ingrediente opcional (2001: 24), pues no es necesario en el humor absurdo.

5. La estrategia narrativa (NS) alude a la organización narrativa específica (diálogo, narración, adivinanza, etc.) de cada muestra de humor verbal. Cabe señalar que en el caso del humor gráfico, la estrategia narrativa habitualmente cuenta con un componente verbal y un componente visual. En cambio, en el humor exclusivamente visual, la narración consiste en una paráfrasis mental de la imagen.

6. El lenguaje (LA) hace referencia a los elementos necesarios para la verbalización del texto. Este recurso se ocupa de la selección y organización de los elementos verbales.

De acuerdo con Attardo y Raskin (1991: 132), los recursos de conocimiento se organizan de forma jerárquica por su similitud. Los autores acordaron la siguiente

---

<sup>67</sup> Otras taxonomías más detalladas incluyen la realizada por Di Maio, (2000) que selecciona: “role-reversals, role exchanges, potency mappings, vacuous reversals, juxtaposition, chiasmus, garden-path, figure-ground reversal, faulty reasoning, almost situations, analogy, self-undermining, inferring consequences, reasoning from false premises, missing link, coincidence, parallelism, implicit parallelism, proportion, ignoring the obvious, false analogy, exaggeration, field restriction, cratylism, meta-humor, vicious circle, referential ambiguity” (Di Maio, 2000 apud Attardo, 2001: 27).

gradación tras analizar una serie de chistes que se desviaban del original únicamente por uno de los recursos de conocimiento: el mecanismo lógico, la situación, el objetivo, la estrategia narrativa y el lenguaje. Entre ellos, la oposición de esquemas se perfila como el recurso más significativo, pues altera las relaciones de incongruencia. En cambio, los autores encuentran que las modificaciones en el lenguaje no implican una gran distancia respecto al original, argumentando que la paráfrasis de textos humorísticos no comporta grandes alteraciones en el producto textual. Con todo, esta investigación dedica especial atención al humor lingüístico, que se basa precisamente en la verbalización del texto. A pesar de que la paráfrasis de una secuencia lingüística puede producir idénticos resultados que su organización original, en muchos juegos de palabras (*puns*), es necesario prestar atención a la posición e invariabilidad del remate (*punch line*).

Sin embargo, el mecanismo lógico, ha recibido críticas por parte de autores en el campo de la lingüística cognitiva. No en vano este es el parámetro que responde de forma más impredecible ante las hipótesis (Ruch et al., 1993; Attardo, 2001). Mientras que la GTVH define mecanismo lógico como un proceso cognitivo exclusivo del humor, la lingüística cognitiva plantea un factor más amplio: las denominadas *construal operations*, o procesos cognitivos prototípicos comunes en los intercambios comunicativos no marcados. Este concepto dota a las investigaciones sobre el humor de un enfoque más amplio y, además, permite estudiar matices en el *continuum* del modo humorístico al modo no humorístico. En la misma línea, Brône et al. (2004) apuestan por una disolución de los límites entre modo humorístico y modo serio<sup>68</sup>.

Por su parte, Canestrari (2010) añade un recurso de conocimiento adicional al conjunto planteado por la GTVH. El séptimo parámetro se denomina *metaconocimiento* (*meta-knowledge*, MK) y consiste en el empleo de elementos metacomunicativos que actúan como indicadores de la intención humorística.

A fin de concretar en un texto humorístico la información que aporta cada uno de los recursos de conocimiento, la Figura 16 ilustra la aplicación de los siete parámetros a una viñeta cómica.

---

<sup>68</sup> En particular, la lingüística cognitiva observa una interrelación entre los modos marcados y no marcados del lenguaje (Brône et al., 2004: 363-4): “a CL account highlights the interrelationship between “normal” language use and “marked” humorous utterances”.





Figura 16. Recursos de conocimiento en el humor gráfico

1. (SO): Tentador/No tentador. Fruta apetecible/ Verdura no apetecible. Evidente/No evidente.
2. (LM): Falsa analogía (Hempelmann y Ruch: 2000), fruta apetecible análoga a verdura insulsa. Ignorancia de lo obvio (Di Maio, 2000), las verduras no suelen resultar tentadoras.
3. (SI): La antesala de la tentación en el libro del Génesis.
4. (TA): Los amantes de las verduras, los creyentes en el Génesis, los estudios experimentales.
5. (NS): Texto multimodal. Viñeta con subtítulo, una reflexión del personaje y tabla.
6. (LA): Español, información morfológica (léxico del campo de las verduras), información sintáctica (antes de + INF) e información fonológica (entonación ascendente en las preguntas).
7. (MK): panel o marco, caricatura, firma.

La GTVH elabora una explicación sistematizada del humor verbal y, por ello, existe un consenso generalizado en la validez de sus premisas aplicadas al humor verbalizado desde disciplinas diversas. Sin embargo, se discute su aplicabilidad a otras formas de humor como la actuación humorística (Milner Davis, 2015) o las viñetas

cómicas. Sobre este último caso, de especial interés para el presente estudio, se han matizado los recursos de conocimiento de la GTVH para garantizar su aplicación al análisis del humor gráfico, como desarrolla el siguiente apartado.

### **2.3.4.3 Estudios sobre el humor gráfico**

Los estudios sobre comicidad aplicados al humor gráfico abarcan diferentes propuestas para el análisis de la recepción del humor y los elementos que lo condicionan. Entre ellos, Herzog y Larwin (1988) extraen ocho variables en la predicción del éxito del humor gráfico en su estudio de viñetas con subtítulos: complejidad, dificultad, profundidad, humor visual, arte, vulgaridad, adecuación (entre imagen y texto) y originalidad. En sus resultados, las últimas dos variables resultaron más apreciadas por su equivalencia con la oposición de esquemas, el parámetro más importante de la GTVH, que a su vez coincide con la incongruencia (el tercer elemento constitutivo del humor). Los autores encuentran una correlación entre categorías estructurales (intención y tipo de incongruencia) y de contenido (tema) y la apreciación del humor en la que destacan los siguientes núcleos: sexual, incongruencias, temas sociales y matrimonio-familia.

Por su parte, Ruch (1992) diseña una prueba para medir la apreciación de tres aspectos del humor gráfico que se denomina *3WD Test (3 Witz-Dimensionen Test)*. Esta prueba abarca una clasificación de los textos-estímulo, una clasificación de los perfiles del participante y las respuestas al humor (Platt y Ruch, 2014: 764). Para los fines de la presente investigación, la metodología de este trabajo resulta interesante debido a que se basa en el reconocimiento de dos fuentes de apreciación: la estructura y el contenido de los textos humorísticos. Esta distinción ha sido asumida por teóricos desde las primeras incursiones de la psicología en el estudio del humor (Freud, 1905) y estudios como el de Ruch (1992) sirven para validarla. En particular, el test 3WD incluye dos categorías estructurales: el humor con incongruencia resuelta (INC-RES) y el humor absurdo (NON), además de una categoría de contenido, el humor sexual (SEX)<sup>69</sup>. Estas categorías se ejemplifican y desarrollan en los Capítulos 3 y 6 por su relevancia para la configuración del *corpus* de análisis.

En la misma línea de análisis de la respuesta al humor gráfico, Hempelmann y Ruch (2005) miden la influencia de los recursos de conocimiento en la apreciación. En

---

<sup>69</sup> El Test 3WD distingue también componentes positivos (funniness) y negativos (aversiveness) del humor.

concreto, plantean la distribución de los recursos de conocimiento en recursos estructurales y recursos de contenido. Entre los recursos estructurales, los autores seleccionan el mecanismo lógico, la estructura narrativa y el lenguaje, mientras que la oposición de esquemas, la situación y el objetivo se clasifican como recursos de contenido. Como se ha detallado en el apartado anterior, Attardo y Raskin (1991) describen seis parámetros que ayudan a resolver la incongruencia y contribuyen así al éxito del texto humorístico: SO, LM, SI, TA, NS y LA. En su aplicación al humor gráfico, Hempelmann y Ruch (2005) matizan que no todos los factores contribuyen por igual. La reducción de los seis parámetros de la GTVH a cuatro (oposición de esquemas, mecanismo lógico, objetivo y estrategia narrativa) es resultado de la consideración de los parámetros lenguaje y situación como no relevantes en las viñetas debido a que presentan más divergencias que puntos en común en el análisis y evaluación del humor (Hempelmann y Ruch, 2005: 382). Tras la eliminación del lenguaje y la situación, los autores argumentan que la oposición de esquemas, la estructura narrativa, el objetivo y el mecanismo lógico condicionan de forma significativa los efectos del texto humorístico en los lectores.

A pesar de que Hempelmann y Ruch (2005) descartan el lenguaje por inconsistencias en la medición, este recurso es significativo para los estudios contrastivos entre hablantes nativos y hablantes no nativos. Los hablantes no nativos, incluso en niveles avanzados de competencia, presentan una desventaja en cuanto a conocimientos lingüísticos respecto a los hablantes nativos. Esta circunstancia, unida a una posible desventaja cultural, impacta en la comprensión y apreciación del texto humorístico por falta de acceso del lector a los esquemas sobre conocimientos asociados al lenguaje.

Por su parte, los estudios de Paolillo (1998), Samson et al. (2008) y Tsakona (2009) ofrecen diversas aplicaciones de los parámetros de la GTVH a las viñetas cómicas, confirmando la validez de los mecanismos lógicos aplicados al humor gráfico. Con todo, estos acercamientos no exploran los mecanismos lógicos específicos de las viñetas cómicas.

Asimismo, es necesario subrayar, como advierten Hempelmann y Samson (2008), que equiparar el humor verbal y las viñetas cómicas puede derivar en falsas asunciones, pues no todas las características del humor verbal son trasladables al medio gráfico. Los autores realizan una categorización de los estudios sobre viñetas cómicas

centradas en: a) responder a preguntas relacionadas con las teorías del humor, b) el contenido de las viñetas cómicas, c) procesos cognitivos no humorísticos, d) humoristas gráficos, e) el aspecto formal de las viñetas cómicas en la apreciación y f) las particularidades de las viñetas cómicas. Aunque orientativas, de acuerdo con los autores, estas categorías no son autoexcluyentes, de hecho el presente trabajo combina los tipos a), b), e) y f)<sup>70</sup>.

Entre las particularidades más destacables de las viñetas cómicas, los autores mencionan el aspecto formal o estético. En concreto, señalan que el aspecto formal artístico condiciona la respuesta emocional en función del estilo y grado de abstracción del dibujo<sup>71</sup>. En la misma línea, Bonaiuto y Giannini (2003) registran la preferencia de los lectores por viñetas cómicas con rasgos redondeados y caricaturescos frente a ilustraciones realistas. El estilo de Montt en *Dosis Diarias* se caracteriza precisamente por las figuras redondas y el empleo de la caricatura. Por ello, es esperable que este rasgo influya de forma positiva en la apreciación de su humor.

Además, es importante indicar que el plano visual en las viñetas cómicas permite incluir más incongruencias que el humor verbal. En cambio, la inclusión de incongruencias adicionales a la incongruencia central es poco común en el humor verbal ya que puede ser un obstáculo para lo que los autores denominan la suspensión de la incredulidad (*suspension of disbelief*). Este fenómeno consiste en mantener la credibilidad de un determinado esquema en la estrategia narrativa hasta llegar al remate. Con este fin, el plano verbal de forma aislada no suele incluir demasiadas incongruencias de fondo para convencer al hablante de un esquema no veraz. Sin embargo, el plano visual cuenta con recursos propios para introducir incongruencias secundarias, tales como la distorsión figurativa o caricatura.

Una ventaja adicional de la combinación de los planos verbal y visual presente en las viñetas cómicas es el uso de mecanismos que no existen en el humor verbal. Respecto a la apreciación, Samson (2008) concluye que numerosos estudios respaldan el aumento en la apreciación del humor como consecuencia de la combinación de imágenes y palabras. Por tanto, en los resultados de l estudio de caso llevado a cabo en

---

<sup>70</sup> Véase Capítulo 4 para un informe detallado del objeto de estudio de la presente investigación.

<sup>71</sup> Se entiende estilo como “el modo de hacer o el carácter propio que infunde el autor a su obra, en el que combina su interpretación personal con las reglas que regulan la producción artística o artesana en una época y en un contexto determinado y condicionado por la técnica y el medio seleccionado” (Domingo Sanz, 2005: 1).

esta investigación se espera que los elementos del plano visual influyan de forma positiva en la apreciación.

Entre las aplicaciones de la GTVH al humor gráfico, destaca el trabajo de Viana (2010), que contribuye al estudio del humor en las viñetas cómicas. El autor realiza un análisis de chistes verbales y humor gráfico aplicando la GTVH. Viana diferencia entre esquema de fondo y esquema de figura (*background and foreground scripts*). Su investigación parte de chistes verbales para plantear la singularidad de los esquemas en las viñetas cómicas. Así, en los chistes verbales, el esquema de fondo precede y el esquema de figura se superpone a continuación. En cambio, en su análisis del humor en las viñetas cómicas indica que existen dificultades en la medición de las fases de lectura. En particular, el autor señala las complicaciones que surgen al discernir el orden de los esquemas cognitivos en la lectura de viñetas cómicas. En efecto, mientras que el orden de lectura de chistes verbales es lineal y único, el orden de lectura de imagen y texto es aleatorio, como se ha discutido dentro de las teorías estructuralistas.

Los estudios del humor gráfico más recientes persiguen la construcción de teorías rigurosas que aúnen el componente lingüístico y el estético. Por ello, existen diferentes propuestas como la de Hannah Miodrag (2013), que critica los intentos infructuosos de unificar los planos verbal y visual bajo un marco teórico unificado por parte de los estudios anglosajones en *Comics and Language*.

Uno de los acercamientos más integradores al humor gráfico se encuentra en la colección de ensayos *Linguistics and the Study of Comics* recogida por Bramlett (2012). Este trabajo no solo analiza el arte secuencial, como podría inferirse del título, sino que extiende su alcance a las unidades verbo-visuales de un solo panel, como las viñetas cómicas. Bramlett apunta al hecho de que el impacto de la perspectiva artística ofrecida por autores como Will Eisner (1985) o Scott McCloud (1993), pese a estimular la investigación de los géneros gráfico-verbales, ha desviado la atención sobre aspectos lingüísticos (2012: 291). Como posible solución, el autor propone la contribución recíproca entre los estudios gráfico-verbales y los estudios de lingüística.

La compilación de Bramlett cuenta con perspectivas de análisis del humor gráfico que lo asocian a la identidad, la autenticidad, el estereotipo, el *code-switching* y la transculturalidad (*border-crossing*). En particular, dentro del análisis de identidades destaca Richard Watson Todd (2012), quien utiliza viñetas cómicas de Gary Larson para explorar la metafunción interpersonal desde la óptica de la lingüística sistémico-

funcional. La metafunción interpersonal se refiere al uso de elementos textuales para interactuar con el lector y expresar relaciones personales y de estatus. Los resultados de este estudio muestran una correlación positiva entre la función interpersonal y la apreciación de determinados contenidos semánticos incongruentes. Estos resultados son relevantes para el presente estudio, pues las viñetas de *Dosis diarias* están influidas por el autor norteamericano Gary Larson. Por su parte, dentro del humor asociado a la autenticidad, Gert Meesters (2012) sugiere el recurso a los cómics como fuente de estudio del lenguaje coloquial. El autor argumenta su accesibilidad y su fiel retrato de la lengua coloquial para promocionar un modelo muy cercano a la lengua real. En este sentido, la obra de Montt está plagada de humor lingüístico, referencias a la lengua coloquial y al refranero español. De la propuesta de Meesters se derivan aplicaciones en el ámbito del aprendizaje lingüístico, como las ventajas didácticas de las viñetas cómicas.

Por otra parte, entre las contribuciones más recientes al humor gráfico, destaca *The Visual Language of Comics* (Neil Cohn, 2014), pues introduce una teoría del lenguaje visual. El autor concibe el código visual como un concepto amplio dentro del cual el subgénero de los cómics es solo uno de numerosos tipos de expresión. Su innovadora teoría propone un giro en la perspectiva tradicional de análisis del humor gráfico. En concreto, Cohn se basa en la lingüística y la semántica cognitiva para ofrecer una guía en la descomposición estructural del medio así como en su catalogación. Este acercamiento no ha sido adoptado en la presente investigación por su énfasis en el plano visual, en cambio, en este trabajo se ha prestado atención equitativa a los planos verbal y visual.

### **2.3.5 Estudios de neurolingüística**

Al igual que las disciplinas vistas hasta el momento, la neurolingüística se ocupa, entre otros ámbitos, de la comprensión y apreciación del humor. Como se desarrolla en apartados anteriores, ambos procesos han sido objeto de estudio del humor desde las teorías más pioneras<sup>72</sup>. Mientras que la psicología tradicionalmente se ha enfocado en la apreciación del humor, la lingüística ha invertido sus esfuerzos en la comprensión del humor. Sin embargo, en la actualidad las ventajas de la colaboración entre disciplinas

---

<sup>72</sup> Aristóteles (1974) y Cicerón (1942) relacionan la apreciación con la sorpresa. Por su parte, Freud (1905, 1967) apunta a que la comprensión está condicionada socialmente.

permiten incorporar hallazgos con origen en ámbitos ajenos a cada especialidad. Así, los lingüistas colaboran, comprueban y refutan teorías de la psicología, y viceversa.

Los avances en la colaboración interdisciplinar permiten la emergencia de disciplinas integrativas, como la neurolingüística. En su origen, la neurolingüística estudia carencias lingüísticas con raíz en daños cerebrales, como la afasia y, más recientemente, se interesa por estudiar las partes del cerebro que se activan en determinados procesos cognitivos, entre ellos la lectura, de especial interés para este trabajo.

En relación al humor, la neurolingüística ha mostrado un creciente interés en el funcionamiento de los mecanismos cognitivos tanto de la comprensión como de la apreciación de este fenómeno (Bartolo, 2014: 166). Pese a que se asume que el procesamiento del humor supone el uso de todo el cerebro, la neurolingüística examina qué regiones cerebrales específicas se activan en las diferentes fases de procesamiento.

La neurolingüística estudia la concepción de la comprensión y apreciación basándose en la teoría de la incongruencia-resolución. De acuerdo con esta disciplina, tras la resolución de la incongruencia, el hablante se encuentra en una posición de apreciar el humor a través de una reacción emocional positiva.

En términos funcionales, la neurociencia divide el cerebro en dos hemisferios: hemisferio derecho y hemisferio izquierdo. Además, la masa cerebral consta de cuatro lóbulos: lóbulo frontal, lóbulo parietal, lóbulo temporal y lóbulo occipital. A su vez, en un enfoque más cercano, el cerebro se compone de cincuenta y dos regiones de la corteza cerebral denominadas áreas de Brodmann. De acuerdo con Brodmann (1909), cada una de estas áreas cumple una función específica.

Los estudios de neurolingüística aplican diversas técnicas para observar qué partes del cerebro se activan en tareas cognitivas concretas. Para ello, existen diversas técnicas no invasivas de encefalografía funcional que los investigadores pueden elegir y combinar como electroencefalogramas (EEG), potenciales relacionados con eventos (ERP), resonancias magnéticas funcionales (fMRI) y magnetoencefalografías (MEG).

La primera de estas tecnologías, EEG, es un electroencefalograma simple que plasma los impulsos eléctricos que generan las neuronas. La técnica ERP es un electroencefalograma restringido a una tarea específica. Tanto ERP como MEG reflejan una respuesta neurofisiológica, mientras que fMRI refleja una respuesta hemodinámica.

Los procedimientos ERP y MEG ofrecen la posibilidad de monitorizar la actividad cerebral en regiones específicas con precisión de milisegundos. Con todo, fMRI es la técnica más utilizada en los estudios de humor (Samson, 2014: 89).

La incapacidad de comprender el humor se asocia con el área cerebral de procesamiento de errores: el córtex del cíngulo anterior (Samson, 2014: 89). Esta región desempeña, entre otras, funciones cognitivas racionales tales como la anticipación de premios o la empatía. De acuerdo con la neurolingüística, para procesar un texto humorístico es preciso combinar una función cognitiva con una función afectiva (Goel y Dolan, 2001). Se subraya así la importancia conjunta de la incongruencia (factor cognitivo) y a la sorpresa (factor emocional) en la respuesta al humor (Attaro, 2014), tal y como se ha especificado en el apartado 2.2.3.

Los estudios de neuroimagen son indicativos de qué regiones activan qué emociones. Estas investigaciones han examinado los mecanismos cerebrales que provocan el humor en individuos con daños cerebrales e individuos con una actividad cerebral normalizada. Entre los trabajos sobre humor en sujetos con daños cerebrales, destaca el de Brownell et al. (1983). Los autores analizan el papel de la incongruencia en dos grupos de participantes: personas con daños cerebrales en el hemisferio derecho y personas con daños cerebrales en el hemisferio izquierdo. En su estudio experimental ofrecen un chiste a ambos grupos del que extraen el remate. En lugar del remate original, ofrecen varias opciones: un remate neutro, un remate triste y un remate que no se deduce de las premisas de la introducción (*non-sequitur*). En sus resultados hallan numerosas respuestas *non-sequitur* por parte de los individuos con daños en el hemisferio derecho. A este respecto, Samson (2014) alega las limitaciones de los estudios de individuos con daños cerebrales ya que el cerebro funciona como una red en la que la lesión de determinadas regiones puede afectar otras regiones. Los resultados de los estudios sobre humor en individuos con daños cerebrales son relevantes en la medida en que son indicativos de qué regiones, y en consecuencia, emociones y mecanismos cognitivos, son indispensables en la comprensión y apreciación del humor.

A pesar de la validación de la teoría estructuralista de la incongruencia-resolución llevada a cabo por la neurolingüística, existen estudios que no sustentan la concepción en dos fases. Así, un estudio de ERP no recoge diferencias en el marco cronológico de los fenómenos de incongruencia y resolución. Estos resultados apuntan a que la identificación de la incongruencia y la resolución se dan en el mismo intervalo de



tiempo (Coulson y Kutas: 2001). La simultaneidad de los procesos de coherencia y sorpresa ocurre en un contraste de cargas. Mientras que la carga positiva se asocia a la sorpresa, la negativa lo hace a la reinterpretación<sup>73</sup>.

En el contexto del humor gráfico, los estudios fMRI han permitido diferenciar los mecanismos que se activan en el humor verbal y en el de las viñetas cómicas. Así, en un estudio sobre las viñetas visuales de la teoría de la mente (*Theory of the mind*), Bartolo, Benuzzi, Nocetti, Baraldi, y Nichelli (2006) hallaron que el proceso de atribución de intenciones implica una resolución de la incongruencia. La teoría de la mente consiste en la capacidad humana de asignar pensamientos e intenciones a otras personas. Las viñetas cómicas del experimento presentaban dos paneles incongruentes que incitaban al lector a atribuir una intención a los personajes. La investigación de Bartolo et al. (2006) es relevante porque utiliza el concepto de reconocimiento de actitudes en los personajes del texto humorístico como variable en sus pruebas, una noción cercana a la de empatía, que propone la presente investigación. De hecho, en la región prefrontal media de la corteza se han identificado procesamientos complejos como la predicción de intenciones y la empatía<sup>74</sup>. Para los fines del presente estudio, la empatía se entiende como un cambio en el estado emocional del lector hacia un estado emocional similar al del personaje de una viñeta cómica (Light, 2009).

Por otra parte, Samson et al. (2008) examinan el procesamiento cognitivo del humor en viñetas cómicas puramente visuales a través del análisis de los mecanismos lógicos. En su trabajo distinguen tres mecanismos lógicos diferenciados: a) juegos de palabras visuales (*visual puns*), b) incongruencias semánticas, y c) viñetas de la teoría de la mente. Sus estudios indican que el humor verbal activa las regiones de procesamiento del lenguaje, pero cuando hay un estímulo visual significativo se activan las zonas de procesamiento visual. Estos resultados subrayan la complejidad añadida que representa el procesamiento del humor multimodal, en consonancia con los hallazgos de Viana sobre aleatoriedad de texto e imagen como fondo y figura en las viñetas cómicas.

En cuanto al papel de los hemisferios cerebrales en la respuesta al humor, cabe señalar que dentro de la neurolingüística existe una controversia entre los autores que

---

<sup>73</sup> El componente lingüístico cerebral denominado N400 se define por su polaridad negativa. Este componente se asocia al procesamiento de significados y potencialmente a la fase de reconocimiento de la incongruencia.

<sup>74</sup> Véase Light et al (2009) y Capítulo 6, para más detalles sobre la relación entre empatía y humor.

defienden la preponderancia del hemisferio derecho o el hemisferio izquierdo en el procesamiento del humor. Los resultados varían en función de la metodología empleada, el diseño experimental, el tipo de estímulo o el foco de interés en el aspecto cognitivo o emocional (Samson, 2014: 92). Sin embargo, existe un consenso general en que la comprensión de textos humorísticos implica la activación de los hemisferios izquierdo y derecho. Mientras el hemisferio izquierdo se centra en identificar la incongruencia, el hemisferio derecho se encarga de la resolución. Debido a la correlación entre el hemisferio derecho y la resolución, las investigaciones sobre la apreciación del humor se han centrado en esta región cerebral derecha.

Por lo que respecta a la contribución de la neurolingüística a la apreciación del humor, los estudios coinciden en la existencia de una región que se activa como recompensa denominada *reward región*. El hemisferio derecho, y en concreto, la región frontal desarrolla funciones en la apreciación del humor (Bartolo, 2014: 167). Sin embargo, la lateralización funcional de la apreciación se confirma tan solo en estudios con pacientes con daños cerebrales, pero no en los estudios con la técnica fMRI. No obstante, cabe señalar que independientemente de la técnica utilizada, coinciden en localizar actividad sobre la apreciación en las regiones frontales que forman parte del amplio sistema de recompensa. En particular, el estudio de Shammi y Stuss (1999) sobre lesiones cerebrales halló una correlación entre daños en el córtex frontal derecho y la capacidad de apreciar el humor. Sus resultados indican que la capacidad para apreciar el humor en sujetos con estas características se ve afectada y se refleja en una respuesta emocional débil.

La apreciación del humor se entiende como una respuesta psicológica a un estímulo percibido como humorístico, de acuerdo con Warren (Warren y McGraw: 2014: 52). Según el autor, las manifestaciones de la apreciación requieren al menos una de las siguientes respuestas: a) física o conductual, por ejemplo, la risa, b) cognitiva, un juicio de valor como divertido y c) emocional, como la experiencia de divertimento.

En cuanto al componente emocional del humor, Goel y Donald (2001) lo vinculan a las regiones frontales que forman parte del sistema de recompensa. Los estudios con humor gráfico confirman la validez de estos resultados. Así, Bartolo et al. (2006) detectan la activación de la región frontal y subcortical, ambas asociadas a la función de recompensa. En la misma línea, Moran et al. (2004) realizan un análisis del humor en las series cómicas *Seinfeld* y *The Simpsons*, y llevan a cabo un análisis de la

comprensión y el de la apreciación. Sus resultados indican que la actividad cerebral encargada del reconocimiento del humor aumenta en las cortezas temporales inferior frontal y posterior. En cambio, la actividad neuronal responsable de la apreciación muestra un incremento en las regiones bilaterales del córtex insular y la amígdala. Estos hallazgos confirman que el humor depende de sistemas neurológicos para resolver la incongruencia, así como para expresar emociones.

Una aportación adicional de la neurolingüística a la respuesta psicológica de la apreciación del humor es el condicionamiento que ejercen las expectativas en el interlocutor. Así, el trabajo de Marinkovic et al. (2011) apunta que una posible causa de la valoración del humor es la conciencia de los participantes de una intención humorística en el estímulo al que son sometidos.

En suma, la neurolingüística manifiesta que debido a la coexistencia de mecanismos racionales y emocionales en el humor es preciso adoptar una visión holística del fenómeno. Por ello, este trabajo opta por observar el humor como un mecanismo complejo que incluye elementos motores, cognitivos y afectivos y que precisa de una amplia actividad neurológica comprensiva de ambos hemisferios, de acuerdo con la propuesta de Samson (2014: 92).

## **2.4 CONCLUSIONES**

En el presente capítulo se han presentado diferentes perspectivas sobre cómo analizar los textos humorísticos y apunta la necesidad de integrar teorías desarrolladas dentro del área de la filosofía, la sociología, la psicología y la lingüística. En primer lugar, se ha destacado la importancia de los elementos constitutivos del humor (superioridad, descarga e incongruencia) como elementos esenciales en la construcción de una teoría válida del humor. Dichos elementos se entienden como características esenciales que coexisten en todo texto humorístico.

Sin embargo, a pesar de la base teórica que aportan estas perspectivas de análisis del humor, se ha defendido que estos elementos no son suficientes para explicar la complejidad del humor en las viñetas cómicas. Esto ha motivado el examen crítico de teorías posteriores que aportan herramientas de análisis más específicas para el estudio del humor en contextos más localizados.

Tras evaluar una variedad de acercamientos, se ha propuesto combinar las aportaciones de tres teorías complementarias dentro del área de la lingüística para poder realizar un estudio lo más exhaustivo posible. Cada una de estas teorías contribuye al análisis de las viñetas cómicas en mayor o menor grado. Así, las teorías estructuralistas estudian el nivel más formal de los textos humorísticos, las teorías pragmáticas estudian el fenómeno humorístico dentro de un contexto situacional y sociocultural, mientras que las teorías semántico-cognitivas examinan los mecanismos que se producen en el cerebro para procesar el fenómeno del humor.

La exposición del estado de la cuestión en este capítulo ha seguido un criterio cronológico organizado por bloques de corrientes disciplinares. Así, este capítulo ha realizado una revisión de los estudios del humor desde su origen filosófico en la Grecia clásica hasta la actualidad. En este repaso, se ha observado una tendencia tradicional a abordar el humor en un sentido abstracto desde una posición determinada que contrasta con la perspectiva interdisciplinar adoptada por las investigaciones actuales en el estudio de manifestaciones específicas del humor

Esta progresión cronológica ha permitido observar focos de atención en diferentes etapas en los estudios del humor. De esta forma, los acercamientos al humor avanzan desde una perspectiva más humanística a una más científica. Por ejemplo, es posible observar que la base humanística del estudio del humor en la filosofía traslada su énfasis a lo interactivo en la sociología, a lo individual en la psicología, a lo textual en la lingüística y a lo cognitivo en la neurolingüística.

Desde un enfoque integrativo, como el que se adopta en este trabajo, todas las teorías contribuyen en mayor o menor medida a la observación del fenómeno humorístico. La tendencia tradicional escoge una de las tres corrientes dominantes (superioridad, descarga o incongruencia) y las adapta a la metodología y a la unidad de análisis de cada investigación. En cambio, este trabajo se propone contribuir de forma interdisciplinar a los estudios de humor. En línea con las ideas de Martin (2007) y Milner Davis (2015), las denominadas teorías de base del humor aluden a elementos constitutivos del fenómeno humorístico. Por ello, es necesario abarcar las tres corrientes dominantes para poder explicar de forma sistemática y holística el fenómeno del humor.

Entre las teorías clásicas que impactan de forma más directa esta investigación destaca la teoría de la incongruencia, por su compatibilidad con el análisis de los mecanismos cognitivos que se esconden tras la comprensión y apreciación del humor.

Dentro de las teorías lingüísticas, las teorías estructuralistas aportan atención a la estructura, aspecto esencial en la organización del *corpus* de este trabajo. En concreto, estas teorías distinguen entre establecimiento-incongruencia-resolución y apuntan la opción de resolución parcial de la incongruencia. Además, la conjunción de una serie de rasgos estructurales prototípicos permite al lector identificar el género textual. A su vez, desde la perspectiva de la teoría de los actos de habla se ha especificado que esta investigación aborda la influencia del texto (plano locutivo) en la respuesta al humor (plano perlocutivo). En particular, se ha manifestado el interés del presente estudio por los planos locutivo y perlocutivo. En la respuesta al humor, es preciso tener en cuenta las teorías cooperativas griceanas; en concreto, el lector adapta el acuerdo cooperativo griceano a un modo de comunicación *non-bona-fide* (NBF) que prioriza la búsqueda del humor sobre la búsqueda de la verdad, es decir, el lector busca apreciar el humor en las viñetas cómicas. También en la respuesta al humor se deben considerar las teorías de la cortesía, de hecho, los textos humorísticos deben encajar dentro de los márgenes de aceptación social a fin de garantizar la apreciación. Asimismo, debido al impacto de las teorías de la relevancia en la respuesta al humor, en el presente estudio se examina la influencia del grado de complejidad del estímulo humorístico en la apreciación.

Por otra parte, se ha subrayado lo artificial de una división entre las teorías pragmáticas y las teorías semánticas. Por ello, este trabajo, pese a abordarse desde la pragmática, incorpora conceptos de la semántica cognitiva. En particular, la GTVH y su aplicación al humor gráfico son relevantes para el marco teórico del presente estudio.

Entre los matices que es preciso mencionar, cabe señalar que esta investigación no sigue el modelo de la neurolingüística en su metodología, por no contar con la tecnología necesaria para el uso de las herramientas de análisis que esta disciplina requiere. No obstante, los avances de este acercamiento se consideran significativos, ya que pueden complementar el análisis pragmático-discursivo de esta investigación. De hecho, sus hallazgos se usan como referencia para validar los resultados obtenidos en el presente estudio.

El siguiente capítulo acota desde un punto de vista terminológico el objeto de estudio de la presente investigación: el discurso humorístico en las viñetas cómicas. De esta forma, se complementa la revisión de teorías realizada en este capítulo con las particularidades del texto multimodal.

## CAPÍTULO 3

### CONCEPTOS CLAVE EN EL DISCURSO HUMORÍSTICO



*The world is a perpetual caricature of itself; at every moment it is the mockery and the contradiction of what it is pretending to be.*

G. Santayana

### 3.1 INTRODUCCIÓN

Tras la revisión crítica de las principales aportaciones teóricas al estudio del humor llevada a cabo en el Capítulo 2, en este capítulo se introducen los conceptos clave de la presente investigación. En primer lugar, este capítulo delimita el concepto de humor con el que se trabaja y expone las características en que se enmarca todo texto humorístico: sus elementos, funciones, contextos y estilos. A continuación, se presentan las viñetas cómicas como el medio objeto de estudio, se descompone su morfología y se exponen diversas tipologías para clasificar las muestras de humor gráfico.

### 3.2 EL HUMOR

Como se ha demostrado en la exposición teórica del Capítulo 2, el humor es un fenómeno complejo y mutable, imposible de abarcar en su totalidad en una investigación limitada como la presente, debido a la necesidad de enmarcar este trabajo dentro de los límites de una disciplina, una cronología y de un género discursivo. De acuerdo con Piddington (1963), el principal inconveniente en este campo de investigación es la inexistencia de criterios comunes que aporten uniformidad al objeto de estudio. Por ello, es requisito indispensable delimitar el concepto de humor con el que se trabaja en esta investigación.

#### 3.2.1 Definición

El fenómeno del humor ha sido definido y clasificado por numerosas disciplinas en numerosos y variados intentos. La delimitación del propio concepto es el primer indicio de complejidad al que se hace frente en una investigación sobre el humor; como apunta Koestler (1969: 32), el bacilo de la risa es difícil de aislar, ya que en su análisis se vuelve como la levadura, que sirve tanto para la elaboración de vino como de vinagre, o para la fermentación del pan<sup>75</sup>.

Debido a la escasa productividad de la pugna terminológica para el análisis de unidades concretas del humor, el presente estudio opta por una definición del fenómeno como término genérico (*umbrella term*). Este sentido amplio del humor permite abarcar diferentes estilos y medios. En la misma línea, Attardo (2011) define el humor como un

---

<sup>75</sup> Traducción libre del original en Koestler (1969: 32): “The bacillus of laughter is a bug difficult to isolate: once brought under the microscope, it will turn out to be a yeastlike, universal ferment, equally useful in making wine or vinegar, and raising bread”.

término genérico que comprende todas las categorías relacionadas con lo cómico, la burla, lo divertido, lo entretenido o lo risible<sup>76</sup>. Sin embargo, esta visión subraya el carácter popular del fenómeno (*folk-concept*), ya que las fronteras entre sus conceptos inclusivos son difusas.

Por otra parte, en la delimitación del humor, es preciso tener en cuenta la perspectiva diacrónica, ya que evoluciona constantemente. Por ejemplo, en la época clásica, el término humor hacía referencia a los fluidos corporales que, a su vez, influían en los cambios de estado anímico y físico de las personas. En la Edad Media el humor giraba en torno a la figura del bufón real como corrector social (Duncan, 1962: 187). Este rol se ha diversificado en la actualidad en varias versiones que heredan las propiedades del bufón: por ejemplo, el payaso, que persigue una risa injustificada; o el cómico, que consigue la risa a través de los chistes que cuenta; o el monologuista, que provoca la risa a través de una crítica social. Además, el humor es un fenómeno que se rige por la moda; de hecho, Wells (2006: 193) ejemplifica esta característica dinámica en el auge y caída de los juegos de palabras o de la sátira en las culturas europeas y añade la tendencia de diferentes culturas a favorecer unos tipos de humor sobre otros.

Asimismo, han de tenerse en cuenta qué procesos afectan a la recepción del humor. Pese a relacionarse de forma predominante con la interacción humana, el humor no es un fenómeno exclusivamente humano. Estudios como los de Butovskaya et al. (1996) o Gamble (2010) confirman que algunos monos son capaces de procesar el humor, mientras que otros trabajos más recientes tratan de incorporar la capacidad de interactuar de forma humorística en estructuras de inteligencia artificial, como operadores automáticos<sup>77</sup>. Entretanto, los seres humanos poseen la exclusividad de producir y procesar el humor unido al lenguaje, es más, el desarrollo de esta capacidad está unida al desarrollo de otras destrezas cognitivas como el lenguaje (McGhee, 1979). Esta particularidad dota a la capacidad humorística del ser humano de una complejidad como proceso cognitivo no comparable al mismo fenómeno en los simios. En cuanto a la inteligencia artificial, no obstante, las posibilidades son numerosas.

---

<sup>76</sup> Definición en el marco del I Simposio Internacional de Ironía y Humor organizado por GRIALE en Alicante. Traducción del inglés: "Humor is an umbrella term, encompassing all categories related to the comical, droll, funny, amusing, laughable, etc. It is imposible to discriminate reliability among them" (Attardo, 2011).

<sup>77</sup> Véase *Ilhaire Laugh Machine application* en Urbain et al. (2013).



### 3.2.2 Los pilares del humor

Como se ha apuntado en el Capítulo 2, en búsqueda de la esencia del humor, los teóricos se han ido adscribiendo a una de las tres corrientes principales: la superioridad, la descarga y la incongruencia. Algunos autores han optado por combinar más de una teoría, especialmente entre los teóricos más contemporáneos. De hecho, entender el humor requiere comprender estas tres concepciones, pues más que teorizar defienden tres elementos definitorios del mensaje humorístico. Así, Milner Davis (2015) insiste en la coexistencia de los principios enunciados en cada una de estas tres teorías en cualquier forma de humor<sup>78</sup>. Debido a su carácter definitorio, en la presente investigación se ha acuñado la denominación *pilares del humor* para referirse a estos tres elementos constitutivos que, a su vez, se han incorporado en la definición de humor adoptada.

Los pilares del humor son abstracciones cuyo significado concreto se desvanece sin una aplicación práctica. En cambio, partiendo de un ejemplo de humor prototípico como el de un personaje resbalando en una cáscara de plátano es posible identificar realizaciones concretas de los pilares del humor<sup>79</sup>. Esta situación tan explotada implica un sentimiento de superioridad del observador hacia el protagonista del desliz, que se sitúa en una posición de ridículo. Además, el resbalón sirve como descarga por una ruptura con el recorrido mecánico del caminante. Por último, el desliz resulta incongruente porque sorprende al observador con una caída.

Partiendo de que cualquier manifestación humorística contiene necesariamente estos tres factores, las viñetas cómicas comparten estos elementos constitutivos, como textos humorísticos que son. Por ejemplo, la Figura 17 despierta un sentimiento de superioridad tanto en el lector como en el humorista gráfico sobre una divinidad, en concreto la representación del dios cristiano. Las numerosas capas del texto humorístico articulan la superioridad en diversos niveles. Así, la superioridad en la Figura 17 se extiende a los adictos a las redes sociales y, en definitiva, a toda persona competitiva. Asimismo, la representación de personajes de la religión es una válvula de escape de la seriedad que impone lo sagrado. Por otra parte, la incongruencia aumenta su grado de complejidad, ya que en la Figura 17 es múltiple: afecta tanto a la distorsión figurativa de

---

<sup>78</sup> Véase también Martin (2007).

<sup>79</sup> Este motivo protagoniza la portada de la *Encyclopedia of humor studies* (Attardo, 2014).

los personajes, como a la relación cordial entre ambos, a su participación en las redes sociales o al papel vencedor del personaje del diablo.



Figura 17. Elementos del humor en la viñeta

Así pues, para los fines de la presente investigación se adopta una definición amplia del humor inclusiva de lo cómico, lo entretenido, lo divertido, etc. En particular, se aplica esta definición a los textos humorísticos y se matiza con la coexistencia necesaria de los tres pilares del humor. Por tanto, el humor en los textos se identifica con lo cómico debido a la confluencia de elementos que encierran superioridad, descarga e incongruencia.

Más allá de la terminología y configuración del humor, la delimitación de este fenómeno debe tener en cuenta los factores que confluyen en el humor. En este sentido, es necesario atender a las funciones del humor, así como a las particularidades del medio multimodal objeto de estudio.

### 3.2.3 Funciones del humor

Existen numerosas taxonomías que delimitan las funciones del humor desde la psicología (Holmes, 2000), la pragmática (Norrick, 1993), la retórica (Meyer, 2000) o la semántica cognitiva (Attardo, 2001). Cada una de estas perspectivas contribuye a completar la descripción de los papeles que puede cumplir el humor.

Entre ellas, destaca la clasificación de Bell (2013) por su énfasis en el aspecto sociocultural, útil especialmente en un análisis comparativo entre hablantes nativos y no

nativos como el que se presenta en el estudio de caso de esta investigación (Véase Capítulo 7) debido a que ambos grupos no comparten un mismo contexto<sup>80</sup>. Desde su perspectiva interactiva, el humor puede servir para: a) establecer y mantener relaciones, b) construir identidades (individuales o colectivas) y c) regular comportamientos (Bell, 2013: 176). Dentro de estas tres funciones principales es posible insertar las subfunciones de divertir, afiliar, trascender, subvertir, corregir y confrontar (Véase la Figura 18).

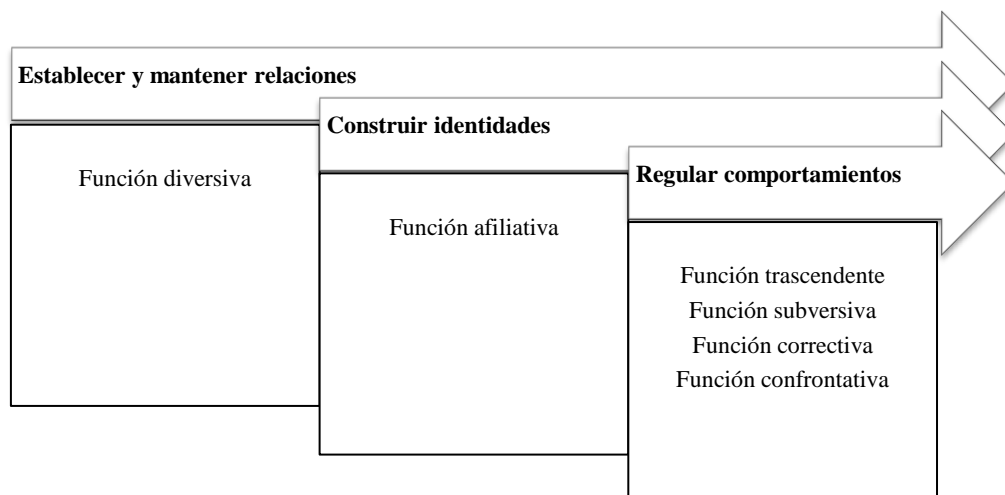


Figura 18. Funciones del humor según la tipología de Bell (2013)

La subfunción diversiva es la función primaria de cualquier viñeta cómica ya que, como texto humorístico transmite una intención humorística<sup>81</sup> (Grice, 1975; Austin, 1962). Sobre esta función base pueden actuar funciones adicionales con un papel secundario. De hecho, la doble función de las viñetas cómicas se da en los textos que cuentan con un componente crítico, como detalla el apartado sobre tipologías del presente capítulo.

Por otra parte, la función afiliativa de construir identidades de los textos humorísticos ha sido estudiada por la retórica y asociada a su capacidad persuasiva (Attardo, 2001; Meyer, 2000) también en las viñetas cómicas (Rockson, 2012; Abraham, 2009; Greenberg, 2002; Langeveld, 1981). Así, Greenberg (2002) asigna a la viñeta el papel de transmitir una opinión de forma persuasiva y diferencia cuatro tipos de

<sup>80</sup> También resulta completa la recopilación de funciones de Attardo (2001), que observa las siguientes en el humor conversacional: *social management*, *decommitment*, *defunctionalization*, *group affiliation*, *sophistication*, *evaluation*, *politeness*, *persuasive aspect* y *retractability*.

<sup>81</sup> También denominada *fuerza ilocutiva* por Austin (1962).

construcción de la realidad: a) selección, b) distorsión, c) criticismo y d) predicción<sup>82</sup>. La función persuasiva hace referencia a una construcción personal de la realidad con la que el humorista gráfico busca crear vínculos con el lector. En la misma línea, Abraham (2009) destaca el poder de la semiótica visual como técnica de persuasión en las viñetas cómicas, e incluso asocia la figura del humorista gráfico a la manipulación de la opinión pública. A pesar del aspecto persuasivo intrínseco al plano visual, esta función no prevalece en las viñetas cómicas objeto de esta investigación<sup>83</sup>.

En cambio, las subfunciones divertir y subvertir predominan en las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* seleccionadas en este estudio, aunque es posible identificar todas ellas en sus muestras de humor. De hecho, divertir tiende a concurrir con el humor absurdo (NON), mientras que subvertir suele coincidir con el humor de incongruencia resuelta (INC-RES). Precisamente, Montt destaca el potencial subversivo del plano visual en las viñetas cómicas por su capacidad de transmitir ideas (Huapaya, 2015).

Asimismo, cabe mencionar la selección de funciones que DeSousa y Medhurst (1982) atribuyen a las viñetas: entretenimiento, agresión-reducción, establecimiento periodístico de temas (*agenda-setting*) y marco. Si bien las dos primeras categorías encajan con las funciones diversiva y reguladora respectivamente, las dos últimas categorías destacan la función de la viñeta como texto independiente o como gancho. Así, el establecimiento de temas describe el papel central de la viñeta, mientras que la viñeta como marco alude a su papel secundario. La función de marco es típica de las viñetas integradas en artículos periodísticos, como reclamo para adentrarse en la lectura de un texto más denso sobre el mismo tema que introducen estas. En cambio, las viñetas publicadas en internet, como el objeto de estudio, presentan un establecimiento de temas independiente.

En esta investigación se examinan los factores que impiden la realización de la función diversiva del humor, es decir, su intención primaria. Además, para los fines del presente estudio, en cuanto a su intención crítica, las funciones del humor resultan relevantes por su relación con la adecuación a la norma social. Así, el humor de función

---

<sup>82</sup> Sobre la función apelativa o persuasiva del lenguaje, véase Jakobson (1985) y Langeveld (1981).

<sup>83</sup> A este respecto, véase la entrevista realizada a Montt por Huapaya (2015): “yo no hago el blog para intentar cambiar a nadie. Yo hago el blog porque es un ejercicio personal que me ayuda a ordenar mi cerebro, a ordenar ideas. Como consecuencia me di cuenta de que había más gente que tenía ideas parecidas a las mías, pero yo no hice el blog esperando esa relación, yo creo que si hubiese hecho así habría sido un fracaso. Al igual que ahora muchas veces me preguntan si es que yo me fijo mucho en lo que la gente dice cuando voy a hacer una viñeta, o si me autocensuro. La verdad es que no, no me fijo y no me autocensuro, sigo siendo yo el principal cliente”.

subversiva, correctiva o confrontativa supone un contenido inadecuado que se corresponde con el elemento de descarga descrito como parte de los pilares del humor. En concreto, como se discute en el Capítulo 5, esta investigación se interesa por la influencia del exceso de inadecuación en los textos humorísticos para su apreciación.

### **3.2.4 Medio**

El humor se canaliza a través de diversos medios, sean orales, escritos, visuales, audiovisuales, etc. La productividad de los estudios lingüísticos se ha centrado tradicionalmente en el análisis del humor en el medio escrito (Attardo, 2001). En las últimas décadas, los estudios del análisis del discurso han concentrado sus esfuerzos en el humor en el medio oral (Hay, 2000; Bell, 2007). También de forma reciente se ha atendido al humor en textos multimodales como es el caso de las viñetas cómicas, objeto de interés del presente estudio (Hempelmann y Samson, 2008).

La viñeta cómica como unidad de análisis permite indagar en las cuestiones que se plantea esta investigación sobre un concepto abstracto como el humor. En concreto, esta unidad se utiliza para explorar la comprensión y la apreciación en las viñetas. A este respecto, en una entrevista de Collins (2004) a expertos psicolingüistas, el psicólogo Lewis aclara que los mecanismos cognitivos de procesamiento del humor son complejos por su abstracción, mientras que la viñeta cómica, como muestra del fenómeno del humor, ofrece unas constantes analíticas basadas en su uniformidad. De hecho, en este trabajo se analiza la influencia de la configuración prototípica de las viñetas cómicas en la respuesta al humor.

Otro rasgo característico de las viñetas cómicas es su capacidad de síntesis e inmediatez. Debido a la sobrecarga informativa que propician los medios de comunicación, estas características son relevantes para captar la atención de los lectores. En el contexto de nacimiento de las viñetas satíricas en publicaciones periódicas, Barbieri (1993: 78-79) destaca precisamente estas características en el medio: “Con las exigencias de concisión, de poco espacio disponible, de inmediatez comunicativa que el cómic compartía en aquellos años con la viñeta satírica [...] La comunicación debía ser mucho más inmediata, directa e implicatoria”. Además de las cualidades de concisión, síntesis e inmediatez, tanto el plano visual como el plano verbal ofrecen técnicas para implicar al interlocutor de forma directa. A menudo estas técnicas coinciden con

recursos de la publicidad, como el uso de imperativos para exhortar una acción en la Figura 19.



Figura 19. Humor inmediato, directo e implicatorio

En suma, las cualidades aquí recogidas influyen en el procesamiento del contenido humorístico, así como en su selección por parte de los lectores frente a géneros textuales que implican mayor esfuerzo cognitivo<sup>84</sup>. En particular, el carácter inmediato, directo e implicatorio de las viñetas cómicas reduce el esfuerzo de procesamiento. Así, el Principio de economía (Marinet, 1955) mediante el que los hablantes demandan el mejor resultado funcional mediante el menor esfuerzo posible, explica la atracción que ejercen las viñetas sobre los lectores cuando se integran en un texto más extenso como un periódico. De hecho, en el pasado, se han empleado viñetas cómicas con el fin de implicar a un público numeroso a través de medios como las redes sociales. Estos contextos incluyen acontecimientos históricos como el rescate de 33 mineros chilenos sepultados en el yacimiento San José durante 70 días en 2010 (Véase la Figura 20).

---

<sup>84</sup> La codificación del humor en símbolos pictóricos –en interacción o no con elementos verbales– trasciende las posibilidades del humor meramente verbal. Además, Hempelmann and Samson (2008: 611) señalan que el tipo de estímulo que recibimos desde el humor gráfico comporta diferencias respecto al procesamiento cognitivo del humor verbal.

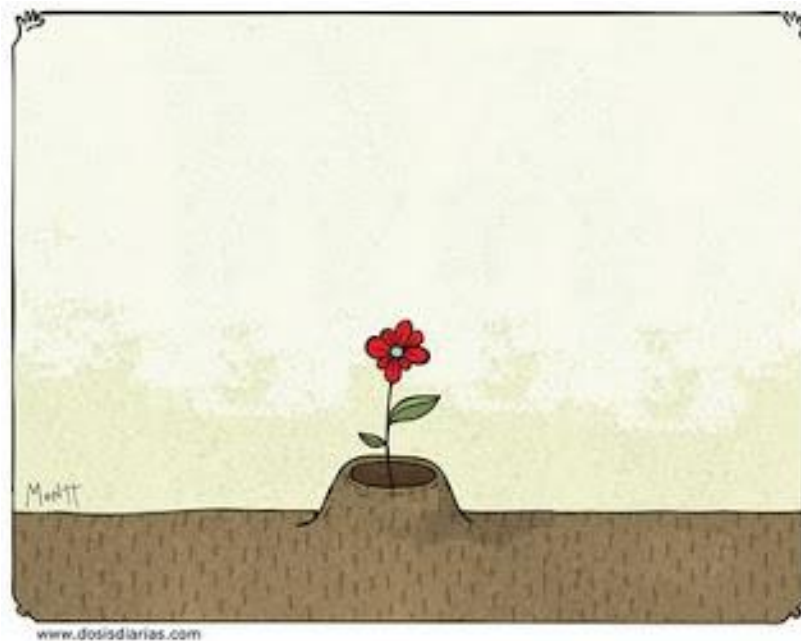


Figura 20. Principio de economía

Una vez definido el fenómeno del humor, revisados sus elementos constitutivos y funciones, así como introducido el medio de análisis, el siguiente apartado aporta información más detallada sobre el humor en el medio verbo-visual. Para ello, se define la viñeta cómica como forma de humor gráfico, se describe su morfología y se introducen formas de abordar su clasificación.

### 3.3 EL HUMOR GRÁFICO

#### 3.3.1 Definición

Como se adelanta en el Capítulo 1, la unidad de análisis de esta investigación es la viñeta cómica<sup>85</sup>. A pesar de los matices que comportan los términos *viñeta cómica*, *chiste gráfico* y *humor gráfico*, estos se emplean de forma intercambiable con frecuencia para referirse a una misma realidad (Hempelmann y Samson: 2008), postura que comparte la presente investigación. Debido a la existencia de un importante cuerpo de literatura sobre el humor en lengua inglesa, es preciso tener en cuenta la equivalencia de viñeta cómica *cartoon*. En español, *cartoon* a menudo se ha traducido inexactamente por un elemento prototípico de las viñetas cómicas: la *caricatura*. En cambio, en este trabajo se equipara *cartoon* a viñeta cómica.

---

<sup>85</sup> Véase también el Capítulo 4, en el que se profundiza sobre el objeto de análisis.

Una consecuencia directa de la identificación de viñetas cómicas y chistes es la adjudicación de los rasgos definitorios del chiste a la viñeta: función lúdica, intencionalidad cómica, brevedad, efecto-sorpresa y cierre previsto (Vigara, 1994: 24). En la misma línea, Nilsen y Nilsen (2000: 60) entienden las viñetas cómicas como chistes en el medio gráfico que pueden constar de uno o varios paneles. Partiendo de esta base, Hempelmann y Samson (2008) especifican la necesidad de que las viñetas cómicas contengan una incongruencia que se resuelva de forma lúdica para comprender el remate<sup>86</sup>. Como pauta para identificar la estructura humorística, los autores señalan que cuando la viñeta está dividida en varias secciones, los paneles predecesores cumplen la función de configurar el remate en el último panel. De esta forma, queda subrayada la importancia de la incongruencia como factor constitutivo de la configuración prototípica de las viñetas cómicas.

A pesar de que en esta investigación se reconoce que las viñetas cómicas y los chistes comparten algunas características, principalmente su adscripción dentro de los géneros humorísticos y su brevedad, es preciso adoptar una definición específica de las viñetas cómicas. En concreto, se ha optado por una definición de las viñetas cómicas dentro del concepto prototípico de género textual, aspecto que se desarrolla en el Capítulo 6. Desde esta perspectiva, la viñeta cómica se define como una conjunción de rasgos prototípicos concurrentes con los que los lectores identifican este subgénero. Por ello, el siguiente apartado ofrece información sobre la morfología de estos textos del humor gráfico.

Debido al carácter dinámico de la unidad de análisis, es preciso señalar que esta investigación se interesa por la viñeta cómica en su sentido actual, pues la noción de viñeta ha evolucionado desde su aparición. Así, las primeras manifestaciones de un estilo caricaturesco se remontan al Antiguo Egipto<sup>87</sup>. En el siglo XIX, la convergencia de la caricatura con la sátira social, política y personal da lugar al nacimiento de las viñetas cómicas tal y como se entienden en la actualidad (Eichler, 1965 apud Hempelmann y Samson, 2008)<sup>88</sup>.

---

<sup>86</sup> Se entiende por remate (*punch line*) la parte del chiste que proporciona la resolución de la incongruencia (Véase Capítulo 2, apartado 3.2.2).

<sup>87</sup> Véase *Satirical Papyrus* (Houlihan, 2001).

<sup>88</sup> No existe un consenso en la fecha de nacimiento de la viñeta en su sentido moderno. Así, mientras que E. H. Gombrich (1960) entiende el concepto viñeta (*cartoon*) como un *continuum*, Richard Scully (2014) señala 1843 como una fecha clave. El autor defiende la aplicación del término *viñeta* desde 1843 y elige, en cambio, la denominación *caricatura* para referirse a los dibujos satíricos realizados antes de esta fecha.



Desde la época de auge de la sátira, se han producido avances tecnológicos que permiten integrar la viñeta cómica en contextos virtuales. A excepción de innovaciones puntuales en el medio, la definición del término actual coincide en su mayor parte con la aceptada en el siglo XIX. Entre estas excepciones, las viñetas cómicas publicadas en internet se han consolidado como obras de arte, en contraste con las viñetas editoriales (*editorial cartoons*) publicadas en periódicos (Scully, 2010). La tendencia general en las viñetas periodísticas prioriza la lectura de la imagen sobre la lectura del texto, que requiere un mayor esfuerzo. En cambio, las viñetas cómicas virtuales se publican de forma independiente. En este sentido, la realización más actual del medio gira hacia su concepción original como obra de arte, desligada del texto. Otra implicación de la aparición de la viñeta cómica en internet es el incremento del potencial creativo que posibilita esta plataforma. En efecto, hoy en día cualquier usuario tiene la capacidad de convertirse en humorista gráfico en la red; prueba de ello es la emergencia de una nueva generación de viñetas cómicas, los MEMEs, que coinciden, en parte, con la estructura prototípica de las viñetas cómicas, pero utilizan una fotografía o la reproducción de una imagen no original en el plano visual. En suma, el concepto de viñeta no es único y estático, sino que se reinventa de forma constante.

Por otra parte, las últimas tendencias equiparan las denominaciones viñeta y cómic en cuanto a su perspectiva de estudio por la interacción necesaria de los planos verbal y visual en estos textos (Bramlett, 2012). De acuerdo con McCloud (1993: 21), la equiparación de ambos términos solo es legítima en referencia a la yuxtaposición de palabras y dibujos en ambas unidades<sup>89</sup>. En palabras de Roman Gubern (1981: 115), la viñeta es la “representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo”. Pese a que la viñeta constituye la unidad básica de montaje del cómic, en esta investigación se entiende solo como entidad independiente pues, como se detalla a continuación, la viñeta cómica constituye un subgénero humorístico con características propias<sup>90</sup>.

---

<sup>89</sup> Por su combinación de los planos verbal y visual, las viñetas se han equiparado al cómic, definido por McCloud como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberadas, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector” (1993: 20). Con todo, en el corpus de ejemplos que se va a analizar en este trabajo, abundan las viñetas sobre las propiamente denominadas secuencias de imágenes.

<sup>90</sup> Hempelmann y Samson (2008) destacan la orientación a la narración, el retrato de la realidad y el dibujo detallado como características que alejan a los cómics de las viñetas cómicas. No obstante, estos rasgos no son específicos de los cómics.

### 3.3.2 Morfología de la viñeta cómica

Las viñetas cómicas consisten en una ilustración enmarcada en un panel de cuatro líneas con un texto opcional a modo de subtítulo y/o un diálogo entre los personajes. La estructura más característica y recurrente de la viñeta combina los planos verbal y visual e incluye una incongruencia humorística.

A la yuxtaposición de palabras y dibujos se le ha denominado multimodalidad. De hecho, Redlich et al. (1951) introducen la naturaleza bimodal (pictórica y simbólica) de las viñetas cómicas como condición necesaria para comprender el texto humorístico. En la misma línea, Forceville (2009: 24) comprende las viñetas cómicas como metáforas visuales<sup>91</sup>. Desde este acercamiento, el autor distingue las metáforas multimodales de las monomodales. Las metáforas monomodales representan el dominio fuente y el dominio meta (*source and target domains*) en un único modo. Por ejemplo, en la Figura 21, los conceptos <usos del papiro> y <usos del papel> se materializan en el modo visual.



Figura 21. Viñeta monomodal

En cambio, en las metáforas multimodales, la fuente y la meta se representan en diferentes modos. De acuerdo con Forceville (2009), estos modos incluyen: a) signos pictóricos, b) signos escritos, c) signos orales, d) gestos, e) sonidos, f) música, g) olores,

<sup>91</sup> Forceville (2009) asume la premisa de Johnson y Lakoff (1980) formulada en su *Conceptual Metaphor Theory* (CMT) de la esencia cognitiva de las metáforas, así como el carácter concreto del ámbito de la fuente.

h) sabores e i) táctiles. Entre ellos, las viñetas cómicas incluyen signos pictóricos (plano visual) y signos escritos (plano verbal). Así, en la Figura 22 el concepto <Pocoyó> está representado en el plano visual, pero los conceptos <poco yo> y <baja autoestima> están representados en el plano verbal.



Figura 22. Viñeta multimodal

Cabe señalar que, pese a que en este trabajo se toman los términos multimodalidad y monomodalidad, no se comparte la reducción de las viñetas a la técnica de la metáfora sugerida por Forceville (1998, 2009) o El Refaie (2003, 2009). En cambio, se entiende que el humor gráfico abarca más procesos cognitivos que la metáfora, en línea con el concepto de mecanismo lógico, una de las aportaciones más significativas de la Teoría General del Humor Verbal (GTVH) al estudio de los textos humorísticos. De hecho, de acuerdo con Brône et al. (2006: 209), mientras que la metáfora subraya las similitudes entre dos planos de conocimiento, la incongruencia humorística enfatiza las diferencias entre ambos planos. Por ejemplo, la Figura 23 se basa en las diferencias entre <real/indeseado> e <irreal/deseado>. Además, en esta investigación se escoge la denominación *plano* frente a *modo*, en referencia a los aspectos verbal y visual. En cambio, la denominación *modo* se utiliza para diferenciar entre las modalidades discursivas *bona-fide* y *non-bona-fide*.

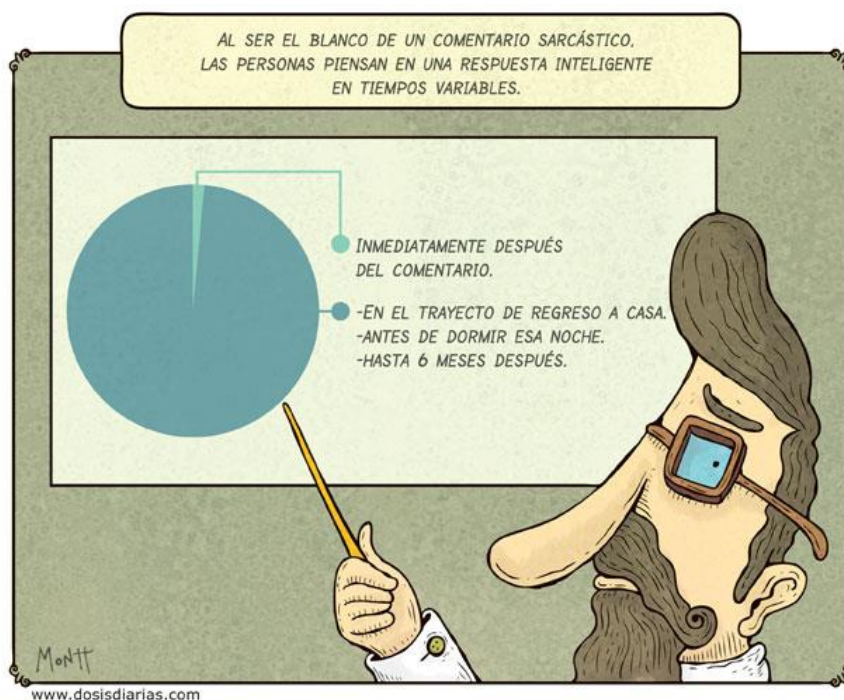


Figura 23. Mecanismos lógicos: ingenio verbal

El carácter multimodal de las viñetas cómicas ofrece diversas combinaciones en la distribución de las fases clave del humor. Así, la incongruencia y la resolución pueden ocurrir en el plano verbal, en el plano visual o en el choque entre ambos medios (Hempelmann y Samson, 2008: 617-8).

El peso de los planos visual y verbal en la configuración del texto es variable. A este respecto, Barthes (1964) explora las diversas formas en que el plano verbal contribuye a la construcción del significado<sup>92</sup>. Cuando el plano verbal concreta el significado del plano visual, ejerce un papel de *anclaje* o apoyo que limita la polisemia visual. El autor sostiene que la función principal del anclaje es ideológica (Barthes, 1977: 40). Es posible observar esta función ideológica cuando se toma una imagen que tiene un valor específico por sí misma y se le otorga un nuevo valor gracias al texto que la acompaña (Véase la Figura 24). En cambio, Barthes (1977: 41) usa el término *relevo* para describir relaciones complementarias entre los planos verbal y visual, observable en la Figura 25. El factor clave está en el papel secundario del texto en la función anclaje. Un tercer supuesto comprende los casos en que el plano verbal condiciona el plano visual. Esta última relación es observable en la Figura 26: mientras que la Figura 24 muestra que el peso del chiste reside en la imagen y el texto sirve para aclarar su

<sup>92</sup> En el marco de la semiología de la imagen, Barthes (1964) emplea el término *mensaje lingüístico* en referencia al plano verbal y *mensaje icónico* para aludir al plano visual.



significado, en la Figura 26 el primer panel comienza así (relación de anclaje), pero el plano verbal del panel intermedio condiciona el elemento visual que se introduce en el panel final. En la actualidad, la función de anclaje es más común debido al papel hegemónico del plano visual como reclamo, pero no siempre ha sido así, como señalan William Leiss et al. (1990) en relación al ascenso del medio visual en la publicidad<sup>93</sup>.



Figura 24. Relación de anclaje



Figura 25. Relación de relevo

<sup>93</sup> Las viñetas cómicas y los textos publicitarios tienen en común su atención a la semiología de la imagen, esto explica la aplicabilidad de los códigos de relación palabra-imagen en el mensaje publicitario a las viñetas. Sobre esta relación en la publicidad, Leiss et al. (1990: 199) apuntan: “The growing preponderance of visuals in ads has enhanced the ambiguity of meaning embedded in message structures. Earlier advertising usually states its message quite explicitly through the medium of written text..., but starting in the mid-1920s visual representation became more common, and the relationship between text and visual image became complementary - that is, the text explained the visual. In the postwar period, and especially since the early 1960s, the function of text moved away from explaining the visual and towards a more cryptic form, in which text appeared as a kind of 'key' to the visual”.



Figura 26. Plano visual en base al plano verbal

En la misma línea, cabe mencionar la clasificación propuesta por Robert Mankoff, humorista gráfico y actual editor de la sección de viñetas de *The New Yorker*, por su atención a la relación entre los planos visual y verbal en el medio. En una entrevista concedida para el apartado de ciencia de la misma publicación, Mankoff (apud Collins, 2004) propone cuatro categorías diferentes en relación con las variables *<real/irreal>* y *plano visual/plano verbal*. En concreto, de acuerdo con su propuesta las viñetas se clasifican en *real*, *irreal*, *surreal* y *fragmento de vida* en función de dónde se halla el detonador de la incongruencia.

Según Mankoff (apud Collins, 2004), la mayoría de los chistes gráficos se engloban bajo la categoría *irreal*, que combina una imagen irreal con un enunciado verbal común en la comunicación cotidiana<sup>94</sup>. Así, la Figura 27.1 acompaña una frase cotidiana de decepción (“*No lo tomes a mal, estuvo bastante bien. Solamente pensé que esto sería bastante más placentero de lo que finalmente fue*”) con la imagen ilusoria de un amante-tableta de chocolate<sup>95</sup>, y el plano visual cumple el papel de remate.

<sup>94</sup>c. “Most gags consist of an unreal image with a rather ordinary caption” (Mankoff apud Collins: 2004)

<sup>95</sup> Es preciso señalar que las muestras de la Figura 5 han sido deliberadamente seleccionadas atendiendo a un criterio temático común, el diálogo entre parejas, a fin de facilitar en el lector la observación de contrastes entre las cuatro combinaciones de imagen y texto.

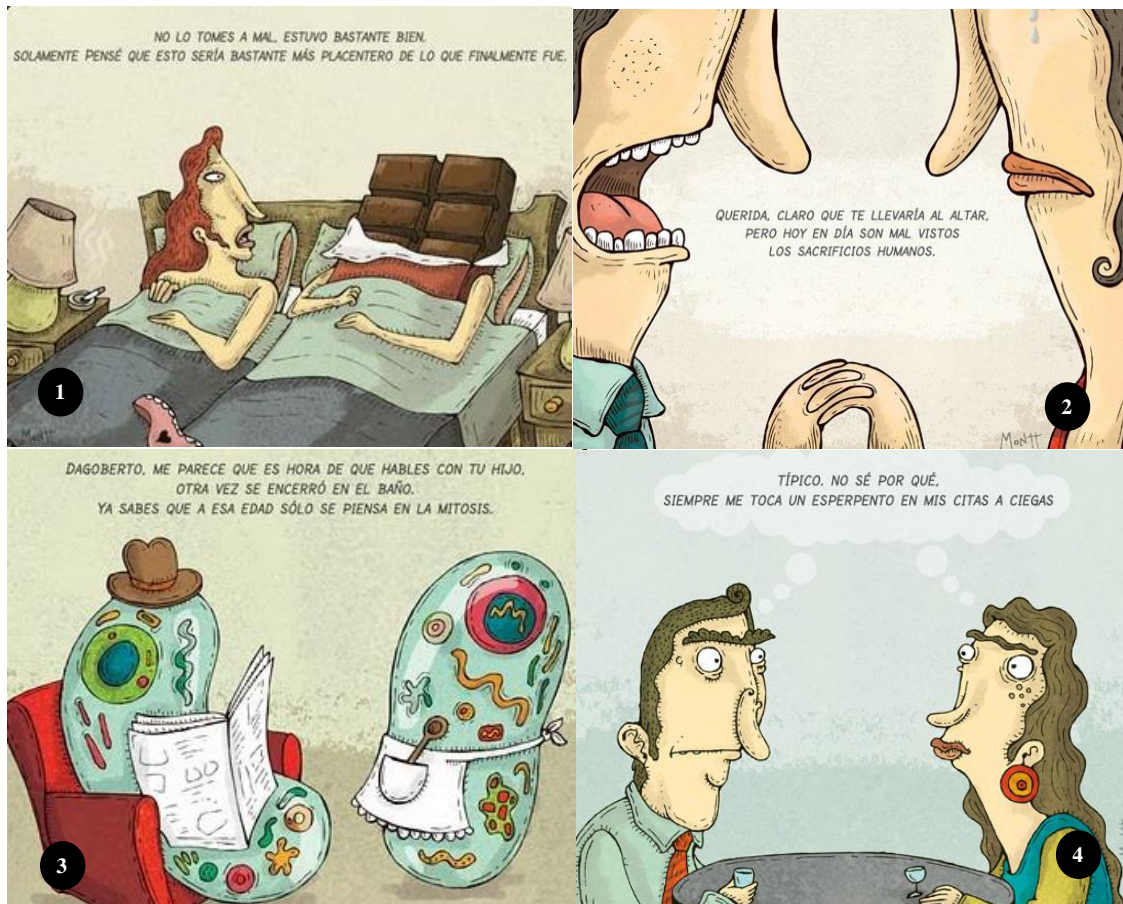


Figura 27. Planos visual y verbal (Mankoff, 2004)

En cambio, la denominación *real* (Figura 27.2) integra una imagen cotidiana con un enunciado verbal disparatado: “*Querida, claro que te llevaría al altar, pero hoy en día son mal vistos los sacrificios humanos*”. La imagen aquí ejerce un papel secundario, casi prescindible, ya que el texto por su cuenta proporciona el humor a través de las asociaciones opuestas que despierta el término <altar>, así como de la equiparación de <matrimonio> a <sacrificio>. Este ejemplo de viñeta corresponde a la estructura genérica del chiste verbal, que se define por una fase de establecimiento “*Querida, claro que te llevaría al altar*”, seguida de un remate “*pero hoy en día son mal vistos los sacrificios humanos*”<sup>96</sup>.

La categoría *surreal*, incorpora una imagen y un texto irreales. De este modo, la Figura 27.3 presenta un matrimonio de células tipificados en los roles masculino y

<sup>96</sup> Attardo (2008: 108) describe el chiste como el género humorístico más simple y prototípico. La Figura 27.2 es un claro ejemplo de la simplicidad de un chiste. No obstante, es preciso señalar que la viñeta es un subgénero específico (Hempelmann y Samson, 2008). Por ejemplo, carece de una introducción textual, que es reemplazada por otros elementos con función introductoria, como el marco (Padilla y Gironzetti, 2013: 95).



femenino estereotípicos. En esta viñeta, tanto la imagen como el diálogo son del todo incongruentes, por lo que las fases del humor se reparten entre ambos planos. En particular, el plano verbal introduce el remate en la última palabra, <mitosis>, en alusión a los conceptos <masturbación> y <sexo><sup>97</sup>.

Por último, en la categoría *fragmento de vida*, tanto imagen como texto reflejan la realidad, aunque con una mirada cómica<sup>98</sup>. En concreto, la Figura 27.4 se mofa de la falta de perspectiva o autoconcepto de los participantes en una cita a ciegas y, en este caso, el plano visual cumple el papel de remate.

A pesar de que el peso de los planos visual y verbal es variable en cada viñeta cómica, la imagen suele desempeñar un papel central en su configuración global. Entre los elementos que componen el plano visual, es posible identificar: marco, fondo, composición (en la que la caricatura tiene un papel central) y recursos dinamizantes o secuenciales<sup>99</sup>.

El plano visual de la viñeta cómica está delimitado por un margen rectangular o marco que proporciona un espacio escénico delimitado donde se desarrolla la acción. Las cuatro líneas que acotan el espacio creativo cumplen una función restrictiva a la vez que orientativa. Por una parte, apelan a la capacidad de síntesis del autor, pues precisa de encajar su mensaje, a menudo complejo, en un encuadre mínimo. Por otra parte, la simplicidad aparente del marco sirve para guiar al lector en su identificación del modo humorístico (*non-bona-fide*). Así, el lector procede a activar las expectativas propias del discurso mixto de la viñeta. En la presente investigación, los marcos de *Dosis Diarias* se caracterizan por pequeños remates en las esquinas superiores que refuerzan el tema principal de la viñeta. Esta particularidad de su obra se reitera a lo largo de toda la fase inicial del proyecto en 2006 como es posible observar en el detalle del marco en la Figura 28, pero pierde constancia en sus creaciones más recientes<sup>100</sup>.

---

<sup>97</sup> La posición del remate suele ser ulterior aunque no es una condición necesaria (Attardo: 2008; Gurillo 2012)

<sup>98</sup> Los recursos de distorsión figurativa en la obra de Montt se desarrollan en el Capítulo 6. Las viñetas correspondientes a las categorías irreal y surreal a menudo incluyen personificación, mientras que la deshumanización tiende a aparecer en las tipologías real y fragmento de vida.

<sup>99</sup> Selección extraída de la morfología prototípica propuesta por Padilla y Gironzetti (2009) y Varillas (2009).

<sup>100</sup> Modificación del original en *Dosis Diarias* de Alberto Montt.



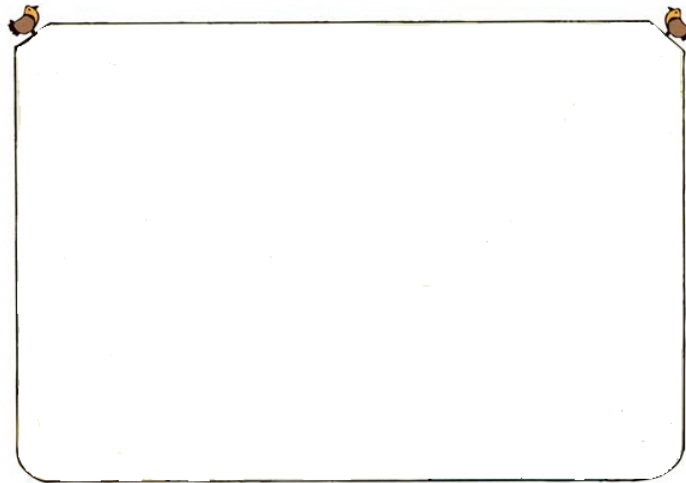


Figura 28. Marco

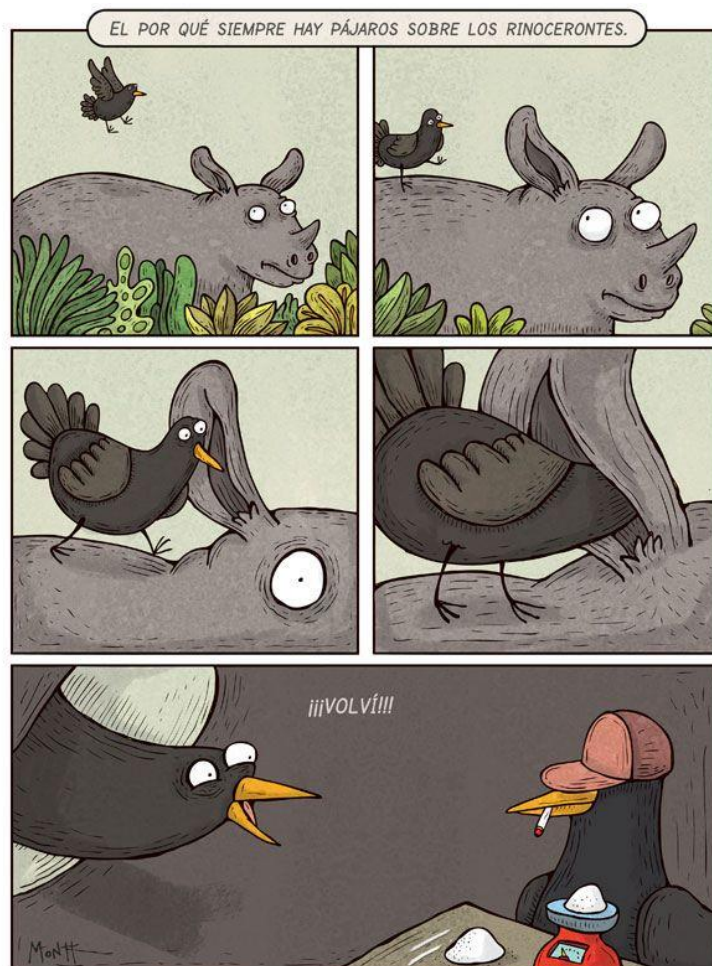


Figura 29. Fondo

Debido al esfuerzo sintético que demanda el marco de la viñeta en su limitación física, el fondo es, en general, simple. El protagonismo general de los personajes en la composición contribuye a la creación de un entorno simplificado. También el

procedimiento de lectura queda condicionado por la estructura de la viñeta, de tal manera que un simple detalle proporciona suficiente información para que el lector reconstruya el escenario sin necesidad de recargar la ambientación. En la mayoría de las viñetas de *Dosis Diarias*, el fondo es irrelevante y se limita a una textura sombreada en colores neutros. En cambio, el fondo adquiere protagonismo en las viñetas compuestas de varios paneles. Se trata de un rasgo distintivo entre el mensaje gráfico estático y el mensaje secuencial. Así, en las viñetas compuestas, el fondo contribuye a la ilusión de continuidad espacial o de transición a otros contextos situacionales. Por ejemplo, en la Figura 29, el fondo distingue los contextos: fuera y dentro de la oreja del rinoceronte.

La composición en la viñeta cómica busca el equilibrio entre los pesos de los elementos. Además, a menudo obedece a la ley de tercios, por la que el centro de importancia se sitúa en el punto de confluencia de las líneas de división en tercios horizontales y verticales de la viñeta (Geng et al., 2011). En cuanto a los personajes de la viñeta, la expresión facial cobra especial protagonismo a través de la exageración que presenta la caricatura. La composición de Montt típicamente incluye entre uno y dos personajes. Además, la caricatura de animales, objetos, héroes y dioses es una constante en su obra. En concreto, predomina la caricatura situacional, que prioriza el protagonismo de la circunstancia sobre la representación de personajes célebres. Por ello, en general, las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* no caricaturizan a personajes de la esfera política o social, aunque la distorsión de rasgos en sus personajes sí denota caricatura<sup>101</sup>. La caricatura se ha definido como un tipo de dibujo que incluye imágenes de caras y cuerpos humanos distorsionados y exagerados con fines cómicos o satíricos (Klein, 2014: 103). Este elemento ha sido seleccionado por la presente investigación entre los rasgos prototípicos de la estructura de las viñetas cómicas debido a su papel central en la comprensión y apreciación del humor, tal y como se desarrolla en el Capítulo 6.

Por último, en referencia al componente visual, las viñetas compuestas consiguen el efecto de transición gracias a las *calles*<sup>102</sup>. Una calle es el espacio vacío real (espacio en blanco) o imaginario entre dos viñetas. Las calles contribuyen a crear el efecto denominado *clausura*, “el fenómeno de ver las partes pero percibir el todo”

---

<sup>101</sup> Para distinciones entre caricatura política, social, costumbrista y política, véase en Columba (1959). Dentro de la caricatura situacional, el autor incluye la caricatura social y la caricatura costumbrista.

<sup>102</sup> Los elementos dinamizantes o secuenciales excluyen el cómic, también denominado arte secuencial. Con todo, en la actualidad la composición de la viñeta permite la subdivisión dentro de un marco común sin llegar a constituir una tira cómica o un cómic. Se trata, más bien, de una viñeta compuesta.

(McCloud, 2007: 63). Las calles invitan al lector a colaborar en la narración rellenando ese vacío visual a través de la imaginación de lo que sucede entre dos viñetas. Por ejemplo, en la Figura 30 las calles aportan dinamismo al vuelo del pájaro.



Figura 30. Calles y recursos dinamizantes

Es posible establecer diversos tipos de relaciones entre paneles en las viñetas cómicas que constan de más de una unidad, en función del tipo de transición que muestran: de escena a escena, de momento a momento, etc (McCloud, 2007:15). No obstante, las viñetas aisladas también hacen uso de recursos dinamizantes para evitar el estatismo. Así, las líneas de movimiento plasman efectos como el oleaje del mar, el soplo del viento. etc. Sin embargo, en las viñetas objeto de análisis las líneas de movimiento son inexistentes o escasas.

Por su parte, el plano verbal puede aparecer como un subtítulo de la viñeta, como una narración ajena a los personajes y/o como una intervención de los mismos. Entre los elementos prototípicos del plano verbal para las viñetas objeto de análisis se han destacado: el (sub)título, los bocadillos y la firma. El subtítulo puede situarse en la parte superior o en la parte inferior del panel y transmite la voz del narrador, mientras que los bocadillos de texto permiten expresarse a los personajes. En este apartado se han discutido las diferentes relaciones posibles entre los planos verbal y visual. Por tanto, en función de la relación que subtítulo y bocadillos mantengan con el plano visual, estos introducirán el texto, la incongruencia o la resolución. Por último, la firma no siempre

aparece en las viñetas cómicas de Montt, ya que su estilo es tan definido que basta para identificar al autor.



Figura 31. Subtítulo, bocadillo y firma

En este apartado se ha definido la configuración de las viñetas cómicas desde los planos verbal y visual. En particular, se ha especificado que las viñetas pueden configurarse de forma autónoma a través del plano visual, o bien en su combinación con el plano verbal. Dentro del plano visual, se han enumerado marco, fondo, composición y recursos dinamizantes. Por su parte, en el plano verbal se han nombrado el subtítulo, los bocadillos y la firma. Entre ellos, destaca el marco en conjunción con la caricatura, el subtítulo, los bocadillos y la firma, por su activación de la estructura prototípica del subgénero textual. En concreto, la caricatura ha tenido un papel central en la configuración del *corpus* de análisis que se describe en el Capítulo 6.

### 3.3.3 El contexto comunicativo

La configuración de las viñetas cómicas, tal y como se ha descrito en los apartados anteriores, se enmarca en un plano más amplio que es preciso tener en cuenta en el estudio del humor gráfico: su contexto comunicativo. En concreto, el contexto comunicativo condiciona la respuesta al humor.

Una particularidad de la respuesta al humor en las viñetas cómicas es la escasa exteriorización de su apreciación en el humor gráfico frente al humor conversacional. Por ejemplo, entre las respuestas al humor, desde una perspectiva tradicional, ha

prevalecido la asociación de la apreciación a su manifestación física a través de la risa (Bell, 2009) sobre manifestaciones cognitivas o emocionales, así como la falta de apreciación ha sido asociada a su manifestación física en la risa falsa o el gemido (Sacks apud Norrick, 1993). En concreto, Attardo (1994) señala la risa como manifestación óptima de apreciación de textos humorísticos como los chistes verbales en un contexto conversacional. Sin embargo, la risa se define como una vocalización lúdica social instintiva, contagiosa, estereotipada y controlada de forma inconsciente, que es poco corriente en contextos de soledad (Provine, 2004). En particular, los estudios de neurociencia destacan el carácter contagioso de la risa y su escasa recurrencia en situaciones en las que el hablante se encuentra sin compañía<sup>103</sup> (Moore y Udina: 2005; Provine; 2004). En este sentido, se ha defendido el papel de la risa como dispositivo de comunicación<sup>104</sup> (Punset, 2013). Por tanto, el condicionamiento social de la risa explica su falta de validez como criterio de identificación de la apreciación del humor gráfico.

Si bien la risa, de acuerdo con Provine (2004), es una respuesta que se produce fundamentalmente en contextos sociales, la lectura de viñetas cómicas suele producirse en contextos no sociales. Así, de acuerdo con Vigara Tauste (1994), este subgénero tiende a provocar la sonrisa o la risa interior, es decir, manifestaciones cognitivas o emocionales de la apreciación que contrastan con la exclusividad de la manifestación física en la risa. Esta falta de correspondencia de la risa como manifestación de la apreciación de las viñetas cómicas se debe a las particularidades del subgénero, pues en su origen la viñeta surge como un texto de lectura individual. Las primeras viñetas del siglo XIX, caricaturas sarcásticas de la sociedad, aparecen insertadas en publicaciones periódicas, como ilustración o recreación de las noticias<sup>105</sup> (Becker: 1959). Es cierto que muchas de estas viñetas cómicas, debido a su éxito, se convierten eventualmente en

---

<sup>103</sup> “La risa es un 30 veces menos frecuente en situaciones solitarias que en situaciones sociales. De forma que la risa, al igual que la sonrisa, es un mensaje que enviamos a otras personas, y si las otras personas no están seguramente no lo enviamos.” Entrevista con Eduard Punset. Disponible en <http://www.rtve.es/tve/b/redes2007/semanal/prg361/entrevista.htm>. Consultado el 3 de julio de 2013.

<sup>104</sup> Robert Provine (2004) denuncia una falta de interés científico por parte de los lingüistas en la risa como forma de comunicación. En su opinión, no solo es pertinente conocer el funcionamiento de la laringe y las cuerdas vocales, sino que es necesario explorar en el significado interactivo de la risa.

<sup>105</sup> El término *cartum* (*cartoon*, viñeta), no obstante, se usa desde la Edad Media para describir un esbozo de una obra de arte. (Becker: 1959).

iconos y pasan a exponerse en la vía pública o en otros medios de lectura colectiva<sup>106</sup>, pero su principal destinatario en la actualidad sigue siendo el lector individual.

La escasa probabilidad de risa en la lectura individual de viñetas cómicas contrasta con un aumento de las probabilidades al insertarla en un contexto interactivo como una reunión social. En la misma línea, los estudios de retórica confirman que la misma actuación humorística provoca reacciones dispares vista en soledad o en compañía. En general, las respuestas más entusiastas se dan cuando la actuación se convierte en social debido a que la apreciación del humor es un rasgo deseable para alcanzar la popularidad (Meyer, 2000). Es decir, existen contextos específicos en los que es propicio el uso del humor en su forma social, como la sobremesa que puede incluir chistes verbales (Carbajal, 2012), pero también se dan en el contexto individual, como es el caso de la lectura de viñetas cómicas. Asimismo, en la respuesta al humor gráfico cabe diferenciar la lectura grupal de la individual.

A pesar de la asociación de las viñetas cómicas a la lectura individual, las redes sociales han difuminado las fronteras entre los actos comunicativos individuales y los actos comunicativos grupales. Las viñetas cómicas de Montt se enmarcan en un blog, aunque adquiere su resonancia viral gracias a la difusión de las redes sociales<sup>107</sup>. De esta forma, es posible identificar respuestas al humor típicas del contexto conversacional en respuesta a las viñetas cómicas –un intercambio, en su origen, más íntimo– en las comunidades de habla virtuales, como se ilustra a continuación en la aplicación práctica de las respuestas al humor de *Dosis diarias* en las redes sociales.

Partiendo de las posibilidades de respuesta al humor mencionadas en este apartado<sup>108</sup> –física, cognitiva y emocional– es posible identificar todas ellas en respuesta a la Figura 32 en el contexto de las redes sociales.

---

<sup>106</sup> Se entiende *colectiva* en oposición a publicaciones destinadas a la lectura individual, como los periódicos.

<sup>107</sup> La revista *Time* reconoce a Montt como el autor del mayor viral en español en 2010 (Guerrero, 2012). Entre principios y finales del mes de abril de 2013 se dispara el número de apreciaciones (“me gusta”) y difusión de contenidos (<comparto>) de las centenas a los miles. Estas cifras muestran la expansión de un fenómeno de alcance reducido a un fenómeno masivo.

<sup>108</sup> Véase Capítulo 2, así como Warren y McGraw (2014).



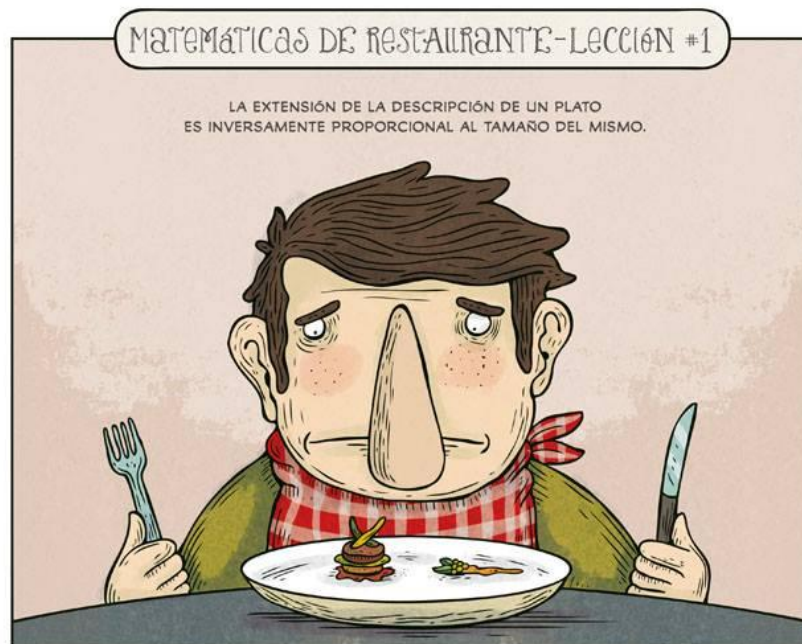


Figura 32. El contexto comunicativo

Así, la manifestación física de la apreciación en la risa se plasma a través de representaciones fónicas o icónicas como “Jajaja”, “Jeje”, “:D”. Asimismo, entre las respuestas se hallan manifestaciones emocionales de divertimento <herramienta “me gusta”> “genial”, “Perfectoooo!”, “excelennnnnte!!!” así como manifestaciones cognitivas de juicio de valor en el acuerdo explícito de “suele suceder”, “y no es chiste”, “Gran verdad”, “muuuuy cierto”, “y sí que sí” o “literal”<sup>109</sup>. Además, la interacción en las plataformas virtuales ofrece en la actualidad la opción de adoptar el modo *non-bona-fide* respondiendo a una viñeta con otra viñeta, con un chiste o un comentario chistoso, incrementando el potencial interactivo del subgénero. Por ejemplo, algunos usuarios añaden información dentro del marco humorístico con intervenciones “O a las estrellas del restaurant”, “y eso aplica también para las ensaladas”, “Lo mismo sucede con las campañas políticas y el gobierno”, o continúan explotando el tema con *sketches* de humor “<https://www.youtube.com/watch?v=QwJCB-hY480>”. Entre las manifestaciones de no apreciación, de la Figura 32, es posible interpretar “Válido para Argentina, en Chile la comida es MUY abundante” como desaprobación<sup>110</sup>.

<sup>109</sup> En los comentarios que se ejemplifican en adelante se respetan la redacción y ortografía originales, tal como figuran en la página de Facebook. Viñeta Disponible en: <https://www.facebook.com/dosdiarias/photos/>. Consultado el 14/06/14.

<sup>110</sup> Véase Drew (1987).

### 3.3.4 Tipologías de la viñeta cómica

Los estudios del humor han aportado diversas clasificaciones para el estudio de las viñetas cómicas con énfasis alternativo en dos aspectos fundamentales: la estructura humorística y el contenido humorístico.

Para definir la estructura humorística, numerosos estudios han partido de la estructura sencilla o compleja de la intención comunicativa (Grice, 1975). Así, las viñetas cómicas con una intención comunicativa sencilla cumplen únicamente la función diversiva, mientras que sus correspondientes con una intención comunicativa compleja cumplen la función diversiva y una función adicional, generalmente reguladora de comportamientos, que añade el componente crítico.

Debido a la estrecha relación entre el componente crítico y las teorías de la superioridad, estas han servido de base para las tipologías de la estructura humorística. Así, en su formulación de la teoría de la superioridad, Freud (1905) distingue entre chistes tendenciosos y chistes no tendenciosos. Frente a la intención humorística primaria de los chistes no tendenciosos, los chistes tendenciosos añaden una intención crítica secundaria. Este criterio es aplicado a las viñetas cómicas por Gironzetti (2013), que distingue entre viñetas absurdas y viñetas críticas. A su vez, esta distinción se corresponde con la establecida en la investigación en lengua inglesa entre *gag cartoons* y *political cartoons* (El Refaie, 2009), donde las viñetas estrictamente humorísticas (*gag cartoons*) aluden a aquellos textos diseñados con el único objetivo de entretener (Harvey, 2009).

Pese a que la distinción estructural ha partido tradicionalmente de las teorías de la superioridad, ha sido reforzada por las teorías de la incongruencia. Así, la intención humorística primaria define la categoría absurda (NON), que se opone a la categoría incongruencia resuelta (INC-RES) de Hempelmann y Ruch (2005). En esta división, el énfasis recae en la resolución del estímulo humorístico, considerada un criterio estructural por los autores. Si bien INC-RES no alude de forma directa a un componente crítico, la resolución de la incongruencia precisa de una solución lógica en el mundo real (Gelbrich y Gäthke, 2012), de ahí su elemento crítico.

Por otra parte, la función primaria del humor ha sido asociada a la relación entre los planos verbal y escrito. Desde esta perspectiva se enfoca la clasificación de Mankoff (apud Collins, 2004) que distingue entre una función diversiva en las categorías irreal y



surreal, y una función secundaria en las categorías real y fragmento de vida. Como es posible apreciar en la denominación de estas etiquetas, estas viñetas hacen referencia a una reconstrucción de la realidad, lo cual suele implicar un componente crítico. La correspondencia entre estas tipologías estructurales se presenta en la Tabla 2. Con todo, cabe señalar que esta división puede resultar artificial en la práctica, es decir, una viñeta sin crítica directa de la realidad social puede incitar de forma indirecta a la reflexión<sup>111</sup>.

Tabla 2. *Tipologías de la estructura humorística*

ESTRUCTURA	chistes tendenciosos / chistes no tendenciosos (Freud, 1905)
	<i>political cartoons</i> / <i>gag cartoons</i> (El Refaie, 2009; Harvey, 2009)
	viñetas críticas / viñetas absurdas (Gironzetti, 2013)
	INC-RES / NON (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005)
	real, fragmento de vida / irreal, surreal (Mankoff, 2004)
	agresión-reducción / entretenimiento (DeSousa y Medhurst, 1982)

El riesgo de una viñeta de resultar ofensiva coexiste con la intención crítica secundaria o función reguladora. Esta intención crítica aspira a provocar la reflexión del lector a través de un paradigma de humor irónico, sarcástico o incluso negro. Por nutrirse de temas controvertidos, este tipo de representación con frecuencia suscita la polémica. De hecho, sucesos como el denominado “Danish cartoon crisis”, en referencia a las caricaturas de Mahoma en el periódico *Jyllands-Posten* han puesto en cuestión los límites de la inadecuación de la norma social<sup>112</sup>. Por ello, se considera que el factor inadecuación condiciona la apreciación del humor<sup>113</sup>. En cuanto a su comprensión, estos textos precisan de una familiarización con el contexto real que describen. Por ejemplo, para comprender la referencia específica de la Figura 33, es necesario conocer el

<sup>111</sup> Por ejemplo, Yaakov Kirschen, creador de la tira cómica “Dry Bones” señala que concibe sus viñetas para hacer reír a los lectores y, así acercarlos a una visión de la realidad difícil de afrontar (Davis, 2011).

<sup>112</sup> Otro caso reciente de controversia es el acontecido en 2015 en las oficinas de la revista satírica *Charlie Hebdo*, en París, o en 2007 en Bangladesh.

<sup>113</sup> En referencia a la crisis de las viñetas danesas, Klausen (2009) señala: “The editorial decision to print the cartoons has been scrutinized. How could the newspaper’s editors not have foreseen the consequences? They did not” (Klausen, 2009: 19).

contexto que rodea a los eventos sucedidos en las oficinas de la revista satírica *Charlie Hebdo* en 2015.



Figura 33. Intención crítica secundaria

Por otra parte, las viñetas de intención humorística primaria raramente suscitan polémica, pues los temas tratados no implican una crítica ideológica o social. Dado el componente de descarga inherente al humor, esta característica parece casi contradictoria. En efecto, el humor inocente es escaso y, en cualquier caso, siempre contiene un elemento transgresor implícito, como puede ser la violación de las normas de la lógica (humor absurdo) o del lenguaje (humor lingüístico). Por ejemplo, en la Figura 34 la transgresión se produce en la lógica, pues los peces muestran un comportamiento humano en su preocupación por la profesión de su hijo. Además, debido a la escasa conexión de estas viñetas con el mundo real y las reglas de la lógica, en general no precisan de una familiarización con el contexto real. Por tanto, respecto a las viñetas cómicas de intención crítica secundaria, las viñetas estrictamente humorísticas parten de unas condiciones más óptimas de comprensión y apreciación para los lectores no familiarizados con el contexto sociocultural del humorista gráfico.



Figura 34. Intención humorística primaria (absurdo)



Figura 35. Intención humorística primaria (sin sentido)

Con todo, esta premisa de escasa necesidad de conocimientos previos pierde vigencia en el caso de las viñetas de intención humorística primaria que se basan en una transgresión del lenguaje. Así, la Figura 35 mantiene la escasa relación lógica con la realidad de la Figura 34, pues asigna el comportamiento humano a un personaje ficticio del folklore así como la intención humorística primaria, pero requiere un conocimiento de la canción popular *Mambrú se fue a la guerra*. A este respecto, los teóricos especializados entienden el *humor absurdo* como una incongruencia en el significado o

el referente, mientras que concretan el *humor sin sentido* como una ruptura en cuanto al lenguaje (Tigges, 1998: 78). No obstante, los términos *humor absurdo* y *humor sin sentido* se usan a menudo de forma indistinta dado su alto grado de solapamiento (Noonan, 2014: 2). Por ello, la presente investigación no establece una distinción artificial entre ambos conceptos, aunque el análisis del aspecto lingüístico se incluye dentro del contenido de las viñetas cómicas.

En cuanto a la clasificación de viñetas cómicas conforme a su contenido, es posible distinguir su vertebración en base a los pilares del humor. Las propuestas de cada rama añaden un enfoque diferente sobre el núcleo temático de los textos. La Tabla 3 presenta las tipologías del contenido humorístico revisadas por la presente investigación.

Tabla 3. *Tipologías del contenido humorístico*

CONTENIDO
<p><b>Teorías de la superioridad</b> denigración masculina / femenina (Carretero-Dios, 2010)</p>
<p><b>Teorías de la descarga</b> sexual (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005) sexual / negro (Carretero-Dios et al., 2010)</p>
<p><b>Teorías de la incongruencia (ESQUEMAS)</b> general / restringido / lingüístico / individual (Attardo, 1994) universal / cultural / lingüístico (Schmitz, 2002)</p>

La aplicación de las teorías de la superioridad al contenido de los textos humorísticos se centra en el tipo de objetivos estereotípicos. Entre los objetivos más recurrentes se encuentran los estereotipos genéricos. Así, Carretero-Dios et al. (2010) distinguen entre las viñetas que presentan denigración masculina (M-DIS) y las que presentan denigración femenina (W-DIS). Por ejemplo, la Figura 36 presenta un tema que se burla del presunto drama que representa la alopecia para los hombres con origen en Adán. Por su parte, la Figura 37 se mofa de una supuesta tendencia de las mujeres a llevar la contraria, con origen en Eva. Este aspecto temático puede resultar de especial interés para aquellos estudios que exploren el impacto de las variables de género maculino/femenino en la apreciación del humor.



Figura 36. Denigración masculina (M-DIS)



Figura 37. Denigración femenina (W-DIS)

Por otra parte, la teoría de la descarga recoge aquellos núcleos temáticos que son considerados un tabú en su contexto situacional de producción. Debido al predominio del tabú sexual en muchas sociedades y culturas, los estudios sobre el contenido sexual son numerosos<sup>114</sup>. Por ello, el humor sexual (SEX) ha sido seleccionado por Hempelmann y Ruch (2005) como el aspecto temático más relevante para la apreciación

<sup>114</sup> Los autores argumentan la elección del factor sexual en base a su prominencia (saliencia) así como por la abundante literatura existente sobre el humor sexual (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005: 357).



del humor. En la misma línea, Carretero-Dios et al. (2010) ha mantenido el contenido sexual en su análisis de la apreciación de viñetas cómicas. Así, la Figura 38 introduce un tema erótico cuya referencia explícita está considerada vulgar tanto en el plano visual como en el plano verbal. Sin embargo, la transformación del icono <3 contiene una referencia sexual más aceptable socialmente que su representación explícita.

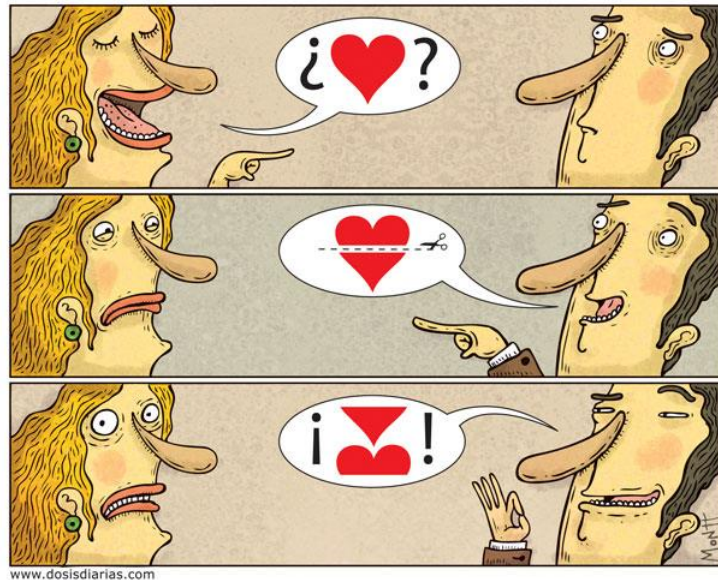


Figura 38. Humor sexual (SEX)

Además de la descarga sexual, Carretero-Dios et al. (2010) añaden el contenido humor negro (BLACK) como tema recurrente en respuesta a la tensión impuesta por los códigos sociales. De este modo, la Figura 39 ilustra el aspecto temático del humor negro basado en la muerte del Pato Donald.



Figura 39. Humor negro (BLACK)

Este aspecto temático puede ser aprovechable por aquellos estudios que investigan el impacto de la inadecuación a la norma social en la apreciación del humor. Con todo, el humor sexual y el humor negro son insuficientes para abarcar la totalidad de las inadecuaciones a la norma social. Por ejemplo, las viñetas escatológicas que transgreden la adecuación de la norma de decoro social y las viñetas de temática religiosa que transgreden la norma de lo sagrado son numerosas, así lo ilustra la Figura 40, que combina ambos aspectos temáticos.



Figura 40. Humor escatológico

Por último, las teorías de la incongruencia consideran los esquemas de conocimiento a que tienen acceso los hablantes. Por ello, estas tipologías resultan especialmente útiles para el análisis de la comprensión del humor. En particular, las teorías de la incongruencia distinguen entre varios niveles de conocimiento. En primer lugar, el nivel de conocimiento general o universal es compartido por todos los hablantes. Por su parte, el conocimiento restringido o cultural abarca esquemas de contenido enciclopédico. Además, el conocimiento lingüístico solo es accesible por los hablantes de la lengua elegida en el medio de comunicación. Finalmente, existe un filtro de conocimiento individual que incluye las opiniones (Attardo, 1994).

Una tipología basada en el contenido debe tener en cuenta los contenidos y objetivos del humor del objeto de estudio. En este caso, el humor de Montt incluye referencias a la tradición literaria, musical, bíblica, televisiva, etc. cuya identificación puede influir en la comprensión y apreciación del texto. Además, en *Dosis Diarias* el

humor lingüístico juega con la ambivalencia implícita de los refranes, la homonimia y la polisemia en combinación con metáforas visuales. Por lo tanto, las numerosas referencias idiomáticas presentes en la obra objeto de análisis de este estudio requieren un grado de dominio lingüístico suficiente para su interpretación. A este respecto, es preciso tener en cuenta, como argumenta Abraham (2009), que debido a la naturaleza compleja de las viñetas cómicas estas pueden presentar una concentración de varios contenidos en una imagen cargada de diversos significados.

Dentro de todas las tipologías presentadas en este apartado, cada humorista gráfico tiende a emplear de forma recurrente determinadas categorías, que forman parte de su estilo. Con todo, *Dosis Diarias* destaca por su variedad en estructura y contenido, lo cual justifica la elección de este autor como corpus de referencia. De hecho, estas características permiten analizar el objeto de estudio desde numerosos acercamientos así como ejemplificar diversas teorías.

Es preciso señalar que, si bien las taxonomías expuestas en el presente Capítulo 3 se han tenido en cuenta en esta investigación, no todas ellas han sido adoptadas en la configuración del *corpus* de análisis o en el diseño del estudio de caso exploratorio. En concreto, no se han adoptado aquellas categorizaciones del humor que son incompatibles con la metodología de esta investigación. Por ejemplo, la dicotomía denigración masculina/denigración femenina puede resultar válida como base de una introspección detallada que tenga como objeto el análisis de la percepción de los estereotipos de género masculinos/femenino. Con todo, este aspecto es insuficiente para realizar un análisis exhaustivo de la naturaleza textual del subgénero. Tras una revisión de diversas clasificaciones que tienen en cuenta las funciones y componentes del humor, este trabajo opta por proponer una clasificación propia aplicada al análisis de la comprensión y la apreciación de las viñetas cómicas.

En consonancia con lo discutido en este capítulo, la taxonomía propia presentada en esta investigación ha atendido a los criterios textuales de estructura y contenido. Además, dentro de cada uno de estos aspectos, se han identificado rasgos relevantes para el análisis de las viñetas cómicas objeto de análisis. Por una parte, en la elaboración de la taxonomía propuesta, dentro de la estructura se han seleccionado los tipos de estructura humorística con tendencia a la resolución o a la no resolución, así como un rasgo prototípico del marco textual: la caricatura. Por otra parte, dentro del contenido, se ha optado por aspectos que permiten examinar la comprensión: el grado



de accesibilidad de los esquemas de conocimiento y su combinación con referencias internas o externas al texto. En el Capítulo 4 se introducen las tipologías que se han elegido para configurar la estructura y contenido del *corpus* de análisis y en el Capítulo 6 se desarrolla cada una de las categorías y se justifica su utilidad.

### 3.4 CONCLUSIONES

En este capítulo se ha definido el concepto de humor desde el que se aborda la presente investigación, se han descompuesto sus elementos a partir de los tres pilares del humor (superioridad, descarga e incongruencia) y se han discutido factores contextuales tales como las funciones del humor<sup>115</sup>. A continuación, se han definido y presentado los componentes del humor gráfico, o viñetas cómicas, por ser este el objeto de estudio de la presente investigación. Para ello, se ha delimitado el concepto de viñeta cómica, y se ha presentado una revisión de su morfología y de las tipologías más relevantes utilizadas para la clasificación del humor gráfico. Por último, se han detallado las particularidades del contexto comunicativo en el que se enmarcan las viñetas cómicas.

Como punto de partida, esta investigación adopta una definición de humor como término genérico que tiene en cuenta la naturaleza popular del fenómeno humorístico así como las dificultades de su delimitación. Pese a reconocer las limitaciones de acotación del humor, la explicación del concepto sirve para destacar su complejidad. Asimismo, la validación de los tres pilares del humor como características esenciales de cualquier texto humorístico permite ligar el objeto de estudio al marco teórico como fronteras definitorias del fenómeno.

Dentro del humor gráfico, se ha definido la viñeta cómica destacando su multimodalidad. Los rasgos definitorios de este texto humorístico acentúan la utilidad de adoptar una visión del género como prototipo. Esta visión debe tener en cuenta tanto el plano visual como el plano verbal, así como su vertiente estética y lingüístico-cognitiva, a fin de abarcar el análisis del fenómeno en las viñetas cómicas en su totalidad.

A su vez, se han presentado diversas formas de clasificar la estructura y el contenido de las viñetas cómicas. En cuanto a su estructura, se ha destacado la

---

<sup>115</sup> Para más detalles sobre los pilares del humor, véase Capítulo 2.

importancia de su conexión con la realidad para resolver la incongruencia humorística. Cuando la incongruencia se resuelve a través de las reglas de la lógica, tiende a incluir una función crítica secundaria, mientras que cuando la incongruencia no se resuelve a través de las reglas de la lógica, tiende a lo absurdo y a no incluir una función secundaria más allá de su función humorística primaria. Por su parte, se ha demostrado la utilidad de los pilares del humor (superioridad, descarga e incongruencia) para analizar el contenido de estos textos humorísticos a través de la exposición de diversas taxonomías.

Es preciso señalar que, si bien las taxonomías expuestas en el presente Capítulo 3 se han tenido en cuenta en esta investigación, no todas ellas han sido adoptadas en la configuración del *corpus* de análisis o en el diseño del estudio de caso exploratorio. En consonancia con lo discutido en este capítulo, se ha atendido a los criterios textuales de estructura y contenido y, dentro de cada uno de estos aspectos, se han identificado rasgos relevantes para el análisis de las viñetas cómicas objeto de análisis, tal y como se introduce en el Capítulo 4 y se desarrolla en el Capítulo 6.

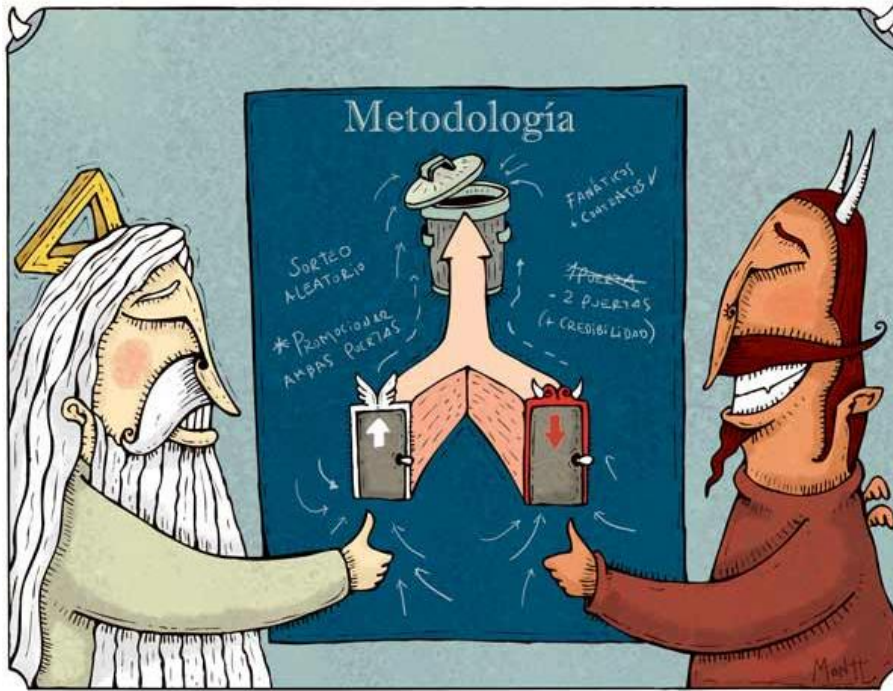
Por último, se ha discutido cómo las posibilidades de la respuesta al humor gráfico de las viñetas cómicas están condicionadas por el contexto comunicativo en que se producen. En particular, se han argumentado limitaciones en la manifestación física de la apreciación a través de la risa partiendo de la función social de este tipo de respuesta. Con todo, se ha observado que el contexto comunicativo individual, en su origen, del humor gráfico puede ser insertado en un ámbito social mediante recursos tales como las redes sociales. En esta investigación se han analizado las respuestas al humor de lectores que comparten sus manifestaciones de apreciación con la investigadora, por lo que se espera que abarquen tanto respuestas de tipo físico (representaciones de la risa), como cognitivo y emocional. se han incluido respuestas sociales, como representaciones de la risa.

El siguiente capítulo presenta la metodología de esta investigación. La descripción de las unidades y herramientas de trabajo acompañada de la descripción del procedimiento de análisis ejerce de transición de una visión general del humor a una visión de este fenómeno centrada en los objetivos del presente estudio.



## CAPÍTULO 4

### METODOLOGÍA DEL ESTUDIO DE CASO



*My methodology is not knowing what I'm doing  
and making that work for me.*

S. Gossard

## 4.1 INTRODUCCIÓN

En este capítulo se desarrolla la metodología utilizada en la investigación de la respuesta al humor gráfico en el blog *Dosis Diarias*, de Alberto Montt. En primer lugar, se introducen las preguntas de investigación y se presenta el enfoque teórico adoptado. A continuación se define el objeto de análisis y se detalla el diseño metodológico. Dentro del diseño de este estudio de caso se describen los procedimientos utilizados para explorar la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas: a) la selección y codificación de las viñetas cómicas de <http://dosisdiarias.com/>; b) la selección de los participantes y c) la elaboración de un cuestionario de investigación que utiliza las viñetas cómicas seleccionadas como estímulo visual a fin de obtener información sobre las respuestas al humor gráfico. Una vez acotado el objeto de investigación y presentado el diseño de este caso de estudio, se explica el procedimiento de análisis cualitativo seleccionado. Así, se enumeran y describen las herramientas de análisis, que principalmente desde la pragmática se aplican en la discusión de resultados en el Capítulo 7.

## 4.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Las preguntas de investigación del presente trabajo están motivadas por el interés de este estudio en realizar una introspección en el humor fallido. En particular, se proponen examinar la comprensión y apreciación de viñetas cómicas en dos grupos diferenciados por el rasgo nativo/no nativo de español. A través de un análisis del análisis de las respuestas de los participantes a los textos-estímulo, se aspira a dar respuesta a las siguientes cuestiones:

1. **¿Qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?**
2. **¿Es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?**

Para responder estas dos cuestiones tanto desde el punto de vista del éxito como fracaso en la comprensión y apreciación del humor gráfico se especifican las siguientes preguntas:

a) ¿Cuáles son los factores clave y obstáculo en la comprensión de viñetas cómicas?

b) ¿Cuáles son los factores clave y obstáculo en la apreciación de viñetas cómicas?

c) Si es posible la apreciación del humor fallido en la comprensión de humor gráfico, ¿cuáles son los factores clave en la apreciación del humor fallido en la comprensión?

### **4.3 ENFOQUE DEL ESTUDIO DE CASO**

A fin de abordar las preguntas de investigación, este trabajo precisa definir su posición respecto al estudio del humor. Como se adelanta en los Capítulos 2 y 3, se opta por un acercamiento interdisciplinar al humor que permita alcanzar una visión holística de la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas.

#### **4.3.1 El enfoque integrador**

El carácter interdisciplinar del humor se evidencia en la heterogeneidad de disciplinas que abordan su análisis. La existencia de conferencias y publicaciones académicas reconocidas como el *International Journal of Humor Research*, que incorporan contribuciones de diversas ramas prueba la necesidad de construir el conocimiento del humor desde áreas variadas. Uno de los destacados investigadores que aboga por esta perspectiva interdisciplinar es Raskin (1987), quien señala la insuficiencia de la lingüística para abarcar el fenómeno del humor en su obra *The Interdisciplinary Field of Humor Research*.

Si bien es cierto que el concepto de interdisciplinariedad ha sido objeto de críticas, en palabras de Raskin (2008), estas críticas están basadas en prejuicios:

This ignorant prejudice about interdisciplinary areas: in Film Studies they watch movies; in Humor Research they tell jokes; in sexology they... - can still be encountered in remote areas of the globe like some rare and basically eradicated infection. (Raskin, 2008: 3)

Asimismo, el autor sostiene el carácter ideal de la existencia de una ciencia combinatoria denominada humorology por Mahadev Apte (Raskin, 2008: 6). En la misma línea, Milner Davis (2015) ha reiterado la necesidad no solo de profundizar en los estudios de una determinada disciplina, sino también de tomar distancia mediante la introspección en perspectivas alternativas para abordar el fenómeno del humor.

Además, esta demanda de interdisciplinariedad es incluso más necesaria, si cabe, debido a la naturaleza multimodal del objeto de estudio: las viñetas cómicas. Debido a la combinación de los planos verbal y visual, es preciso manejar conceptos lingüísticos así como visuales. De esta forma, numerosas investigaciones de obras enfocadas en el humor gráfico enfatizan la exigencia, implícita en el subgénero, de emprender un acercamiento interdisciplinar en su análisis. Así lo demuestran las obras de Hempelmann y Ruch (2005), *3 WD meets GTVH: Breaking the ground for interdisciplinary humor research*, y de Lewis (1989), *Comic effects: Interdisciplinary approaches to humor in literature*. También Bramlett (2012) en su obra *Linguistics and the Study of Comics* subraya la necesidad de articular el estudio de subgénero gráfico-verbal desde un enfoque amplio, que abarque disciplinas complementarias. El acercamiento a las viñetas cómicas desde un enfoque integrativo permite, de este modo, acceder a sus niveles de representación subyacentes, así como a los procesos inferenciales que facilitan su comprensión y apreciación, ya que el enfoque analítico de la presente investigación tiene en cuenta la comunicación visual y escrita.

### **4.3.2 La pragmática multimodal**

Partiendo de este enfoque integrador, se ha definido una perspectiva dominante de análisis desde la pragmática, pues el estudio del lenguaje en uso permite abordar la comprensión y apreciación del humor. Por otra parte, el matiz que aporta el término multimodal a este acercamiento hace referencia a la obtención de significado que se desprende de la combinación de varios medios, en este caso, los planos verbal y visual en las viñetas cómicas (Jones, 2013).

En general, existen dos concepciones de la noción de pragmática: a) la pragmática como área de estudio de la lingüística, y b) la pragmática como perspectiva interdisciplinar. Las definiciones más tempranas de esta disciplina adoptan el concepto chomskiano de pragmática como componente de la lingüística, (Levinson 1983, Reyes, 1995). Así, Sperber y Wilson definen la pragmática con énfasis en el uso del lenguaje como “el estudio de la interpretación de los enunciados” (1986: 10). Al sentido de la lengua en uso se le denomina también *significado del hablante* y se define por su dependencia de las circunstancias del acto de habla y de las intenciones del hablante (Reyes, 1995). En *Dosis Diarias*, las viñetas raramente transmiten el significado convencional que figura en el diccionario; sus mensajes están plagados de ambigüedad y polisemia, tanto en el plano verbal como en el icónico (Véase la Figura 41).



Figura 41. Significado literal y metafórico

Otro grupo de definiciones de la pragmática como área dentro de la lingüística prioriza la importancia del contexto sobre la importancia del hablante en el significado de la lengua en uso. Por ejemplo, Mey (1993: 42) subraya el peso del contexto social en su condicionamiento de los usos del lenguaje. Este aspecto es especialmente relevante en las viñetas que contienen antiproverbios, que han sido destacadas como uno de los núcleos de interés de la presente investigación. La combinación de ambos acercamientos subraya la relevancia del contexto y del significado del hablante en el análisis del modo *non-bona-fide* desde un acercamiento pragmático.

Si bien el contexto y el significado del hablante son dos aspectos significativos de la pragmática, esta disciplina trasciende la observación de fenómenos lingüísticos. Frente a la concepción tradicional de la pragmática como componente de la perspectiva lingüística, las últimas tendencias se inclinan hacia la formulación de la pragmática como una perspectiva propia. En concreto, Verschueren (2009) define la pragmática como la ciencia cognitiva, social y cultural del lenguaje y la comunicación.

Desde esta concepción, es posible abarcar los mecanismos cognitivos, el entorno cultural y las relaciones interpersonales que afectan a cada texto. La presente investigación opta por esta concepción de la pragmática en su análisis de datos. En primer lugar, los mecanismos cognitivos de comprensión y apreciación se han definido como el objeto de este trabajo. Además, el bagaje sociocultural de los hablantes es una



variable decisiva para realizar un análisis contrastivo entre el grupo de hablantes nativos de español y el grupo de hablantes no nativos en el estudio de caso. Por último, en el análisis de la respuesta al humor de las viñetas cómicas aunque no se han tenido en cuenta las relaciones interpersonales entre humorista y lector, se ha atendido a las relaciones entre personajes y lector.

Asimismo, la pragmática como perspectiva permite incorporar hallazgos de diversas disciplinas a esta investigación. En concreto, en la presente investigación sobre el humor gráfico, el estudio de los mecanismos cognitivos que producen la comprensión y apreciación del humor ha incorporado contribuciones a este respecto de la semántica cognitiva, como la Teoría General del Humor Verbal (GTVH). A su vez, los estudios de interculturalidad han sido significativos para comprender los entornos culturales que afectan a los dos grupos de hablantes así como a las viñetas-estímulo. Por su parte, las aportaciones de la psicología han servido para explorar las relaciones interpersonales entre los personajes de las viñetas estímulo de este estudio y los lectores.

La formulación de la pragmática como perspectiva se entiende como ciencia cognitiva social y cultural de la comunicación, en reconocimiento de su base interdisciplinar. En concreto, Verschueren (2009) destaca el uso de la lengua, los procesos cognitivos y el ámbito socio-cultural dentro del dominio de la pragmática. Esta aserción asume el manejo de la pragmática de conceptos de diversas ciencias como la lingüística, la neurociencia, la psicología, la sociología o la etnografía.

En esta investigación se adopta una visión interdisciplinar en el estudio y análisis del subgénero de las viñetas cómicas debido a la naturaleza multimodal del humor gráfico pues esta requiere combinar conocimientos sobre los planos verbal y visual del texto. A su vez, la necesidad de tomar perspectiva en el estudio de la respuesta al humor debido a su combinación de procesos de carácter cognitivo, emocional y conductual (Warren y McGraw, 2014) refuerza este argumento. Asimismo, el enfoque pragmático seleccionado a la hora de analizar la respuesta al humor gráfico en esta investigación es producto de diversas ciencias que posibilitan la contextualización cognitiva, social y cultural de la comunicación. En el presente estudio, esta contextualización permite el análisis de la comunicación humorística y multimodal de las viñetas teniendo en cuenta tanto los procesos cognitivos como socioculturales de este fenómeno.

## 4.4 OBJETO DE ANÁLISIS

Como se ha explicado, el objeto de análisis de esta investigación es la respuesta al humor gráfico de *Dosis Diarias*, así como los factores que contribuyen y obstaculizan respectivamente la comprensión de sus viñetas cómicas y la apreciación que puede suscitar su humor gráfico. Antes de abordar el diseño del presente estudio de caso y el procedimiento de análisis empleado para analizar la respuesta al humor gráfico de la obra de Alberto Montt, se presentan en esta sección las características del humor gráfico y se discute cómo puede ser procesado y recibido el humor en las viñetas cómicas.

### 4.4.1 El modo *non-bona-fide* en las viñetas cómicas

Los textos humorísticos se caracterizan por un modo marcado en la comunicación en oposición al modo no marcado o neutro que rige los intercambios, tal y como se detalla en los Capítulos 2 y 3<sup>116</sup>. Este modo resulta interesante para esta investigación por su transgresión de las convenciones del modo neutro. En concreto, el acuerdo implícito que comporta el modo por el que se rigen los textos humorísticos transgrede el principio de cooperación (Grice, 1975), el principio de cortesía (Leech, 1983), así como el principio de adecuación (Gutiérrez, 2006). En su conjunto, todas estas desviaciones de la norma confirman la naturaleza transgresora del humor (Iglesias, 2007).

El modo neutro de los intercambios se denomina comunicación *bona-fide* (BF), mientras que el paradigma marcado al que se adscriben las viñetas cómicas se rige por un modelo de comunicación *non-bona-fide* (NBF) que comprende mecanismos dispares de la expectativa habitual, como lo absurdo y la mentira (Raskin, 1992). Este concepto de cooperación está condicionado por la intención humorística hablante. De hecho, Borisova (2010: 21) destaca la transgresión respecto a la comunicación en modo neutro que supone la interpretación de los chistes, en los que, “de todas las interpretaciones posibles de una palabra o frase siempre se opta por la más irrelevante y por la menos acorde con el contexto”. Por desmarcarse de las convenciones que afectan al modo neutro, el modo *non-bona-fide* presenta particularidades que merecen ser estudiadas.

La mayoría de las investigaciones dedicadas al estudio del modo *non-bona-fide* hasta el momento se han enfocado en el medio verbal (sea oral o escrito). Sin embargo, esta tesis examina el modo *non-bona-fide* en las viñetas cómicas a fin de contribuir al

---

<sup>116</sup> Se entiende *modo* como un sistema de normas aceptadas por un conjunto de hablantes (Norricks, 1993).

estudio del humor con las características específicas que presenta este subgénero. El medio verbo-visual y el medio oral comportan intenciones, receptores y contextos diferentes. Pese a que existe una plasmación de la lengua hablada en las viñetas, es preciso atender a las particularidades que operan en el modo humorístico en cada uno de los dos casos. Si bien se produce una interacción entre humorista gráfico, texto y lector, no es comparable a la de la interacción oral, dadas las limitaciones de cooperación de las partes participantes.

Partiendo de la naturaleza multimodal de las viñetas, estas tienen la capacidad de transmitir una mayor carga contextual que los géneros basados en los medios visual y verbal de forma independiente. Además, debido a la condensación de contenidos que propicia su configuración sintética, las viñetas cómicas son unidades a menudo dotadas de múltiples referencias implícitas en el contexto situacional. De hecho, las viñetas implican diversos niveles de representación y en su estructura, como en la de cualquier texto, solo la parte más superficial es directamente accesible, mientras que el resto de valores se encuentra oculto en capas inferiores. Del mismo modo que bajo el lenguaje verbal visible del chiste subyacen los niveles de representación de estrategia narrativa, objetivo, situación, mecanismo lógico y oposición de esquemas (Raskin, 1992: 90), las viñetas cómicas incluyen estos niveles bajo el lenguaje verbal y visual (Véase la Figura 42). Por ello, la falta de explicitud en este subgénero textual, por otra parte inherente a su esencia humorística, puede provocar malentendidos o fallos en la comprensión del significado que interpreta el hablante.

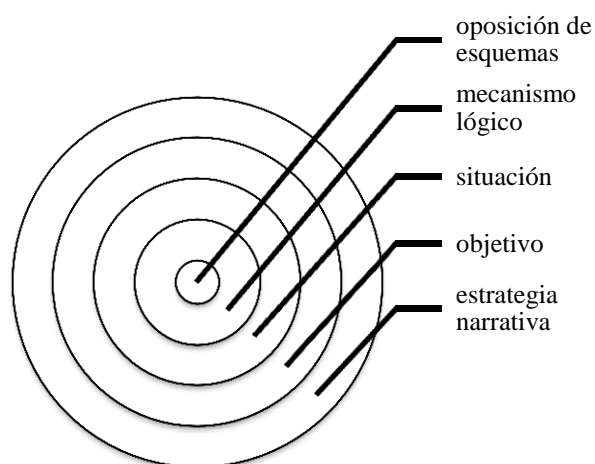


Figura 42. Niveles de representación bajo el lenguaje

Por otra parte, la dificultad de incorporar el contexto de forma eficaz dentro de las limitaciones espaciales de la viñeta reduce las posibilidades de expresión con que cuentan los subgéneros del humor conversacional, pues sacrifica la espontaneidad que aportan, por ejemplo, los elementos kinésicos<sup>117</sup>. A este respecto, Vigara Tauste (1994: 136) argumenta que el chiste popular “trasladado al papel pierde su frescura y espontaneidad”. El chiste es solo un tipo de texto humorístico, pero esta reflexión puede extenderse al discurso humorístico en su conjunto. Lejos de afirmar que el lenguaje escrito carece de recursos humorísticos, está claro que en el medio oral el humor dispone de recursos específicos que lo dotan de dinamismo, espontaneidad y naturalidad no siempre trasladables al plano escrito. No obstante, en el caso de las viñetas, el medio escrito está enriquecido por el medio visual, conformando el medio verbo-visual. Por todo ello, las características de las viñetas cómicas demuestran una complejidad por su mayor carga contextual respecto a otros subgéneros.

Sobre el peso de los factores contextuales en el uso del lenguaje, se parte de que en el lenguaje verbal existen técnicas o elementos gramaticales que codifican aspectos del contexto<sup>118</sup>. Es posible percibir mecanismos de codificación del contexto en el plano textual de las viñetas, no obstante, la novedad que introduce la multimodalidad es la existencia de referencias en un doble plano *palabra-imagen* (Varillas, 2009).

La viñeta cómica es un texto multimodal, de hecho, de acuerdo con Hempelmann y Samson (2008: 609) “cartoons are to visual humour what jokes are to verbal humour”. Partiendo, entonces, de esta validación de la viñeta cómica como chiste gráfico-verbal, es posible establecer comparaciones con su equivalente verbal. Attardo (2008: 108) define el chiste verbal como “the simplest and least complicated type of humorous text”. En el caso de las viñetas, la simplicidad asumida en el chiste verbal se ve contrarrestada por su combinación de los medios verbal y visual. Esta circunstancia obliga a observar la viñeta cómica desde una perspectiva multimodal, como se anticipa

---

<sup>117</sup> A este respecto, Vigara Tauste (1994: 136) argumenta que el chiste popular “trasladado al papel pierde su frescura y espontaneidad”.

<sup>118</sup> Entre estas técnicas se encuentra la deixis, cuya función es la de ejercer de vínculo entre el lenguaje y el contexto situacional. Dentro del subgénero híbrido de las viñetas, Varillas (2009) identifica elementos con la función de establecer cohesión gramatical que denomina *vínculos icono-textuales sintagmáticos*. En concreto, el autor destaca tres *vínculos icono-textuales sintagmáticos*: la referencia (rabillos de asignación de diálogo, carteles, efecto lupa, líneas cinéticas, escenarios, transiciones), la sustitución (proformas) y la elipsis (anafórica, catafórica, total y parcial). Las proformas son elementos sustitutivos que garantizan la cohesión sintáctica. Por ejemplo, en el texto “Viajé a Galicia. Allí comí mucho marisco.” el elemento “allí” es una proforma adverbial que sustituye al elemento “Galicia” debido a una correferencia entre ambos.

en el Capítulos 3. La viñeta cómica se consolida, entonces, como producto textual multimodal que presenta unos rasgos constitutivos y unas restricciones en cuanto al género y tipo textual. A su vez, estos dos conceptos determinan tanto la configuración del formato textual como la aceptabilidad de determinadas estructuras o contenidos. De esta forma, la viñeta cómica es un subgénero multimodal diferente del chiste, por ser este un subgénero exclusivamente verbal, aunque ambos son subgéneros del género humorístico.

Si bien la lingüística ha mostrado una tendencia a centrarse en los géneros verbales (escritos y orales). No obstante, dos factores relacionados con el desarrollo de la tecnología digital han impulsado su introspección en la multimodalidad de los textos. El concepto de multimodalidad se entiende como la construcción de un texto a través de varios medios<sup>119</sup>; en el caso de las viñetas cómicas, la multimodalidad afecta a la conjunción de los medios verbal y visual. Por una parte, la digitalización estimula la presencia creciente de representaciones multimodales en el entorno cotidiano. Por otra parte, el progreso tecnológico ha aportado herramientas informáticas, como programas específicos, que posibilitan el análisis de sistemas comunicativos no lingüísticos como el medio visual<sup>120</sup> (Jones, 2013).

Con respecto a la configuración del modo visual, Gunther Kress y Theo Van Leeuwen (1996) introducen el concepto de la gramática del diseño visual, área que posibilita el estudio de imágenes según sus funciones textuales a partir de los conceptos de transitividad y modalidad oracional. La existencia de una gramática visual en las viñetas permite observarlas desde un ángulo cercano a la semiótica que, no obstante, incluye el lenguaje verbal. Si bien la presente investigación descarta esta perspectiva debido a la persecución de objetivos dispares, es cierto que las viñetas cómicas ostentan una configuración retórica que refleja su afán de construcción o reconstrucción de la realidad, cuya particularidad reside en las opciones de construcción que ofrece, a menudo opuestas bajo un solo producto (Rockson, 2012). De hecho, Greenberg (2002) se refiere al subgénero de las viñetas cómicas como *visual opinion discourse* o la plasmación visual de puntos de vista. De esta forma, el análisis del discurso arroja luz en el presente estudio sobre la forma en que las percepciones del mundo se proyectan en el discurso a escala multimodal.

---

<sup>119</sup> Véase Capítulo 3, para profundizar sobre las implicaciones de la multimodalidad en las viñetas cómicas.

<sup>120</sup> Véase *NVivo QSR*®.

#### 4.4.2 La comprensión y apreciación del humor

El estudio del modo *non-bona-fide* en las viñetas cómicas desde un enfoque pragmático conlleva examinar cómo es procesado y recibido por sus lectores. Entre las respuestas al humor, existen diversos grados de acogida: desde tener éxito o resultar fallidos para el lector. Esta investigación analiza ambos tipos de respuesta al humor, explora los motivos que desencadenan cada una de estas respuestas e identifica sus causas. Si bien las condiciones que producen una respuesta exitosa al texto humorístico han sido abordadas desde las primeras introspecciones en el humor por parte de la lingüística estructural, de acuerdo con Bell (2007), la pragmática de la no comprensión y no apreciación del humor tan solo ha comenzado a ser abordada por los lingüistas de forma reciente<sup>121</sup>. Sin embargo, el humor fallido precisa ser estudiado, ya que manifiesta un problema en la comunicación.

El humor fallido se entiende, de acuerdo con Bell y Attardo (2010), como un fallo en la identificación de la intención humorística o en el procesamiento de la información por la que un texto es cómico por parte de los participantes en un intercambio comunicativo.

any instance of speech, in a communicative setting in which any of the participants fails to notice the (potential) perlocutionary intention to amuse [...], or fails to process the text/situation in such a way as to be able to access the information whereby one of the other participants consider the situation (to have been intended or be potentially interpretable as) funny. (Bell y Attardo, 2010: 426)

Las bases de la investigación sobre el humor fallido se encuentran en los estudios sobre la competencia humorística de Carrell (1997) y Hay (2001), que se desarrollan en el Capítulo 5. Carrell (1997) señala que los hablantes tienen la capacidad de reconocer, así como de apreciar, un texto humorístico. Por su parte, Hay (2001) añade a estas dos competencias la capacidad de comprender y mostrar acuerdo con un texto humorístico. El interés de la presente investigación por la comprensión y la apreciación se justifica debido a que ambas son importantes fuentes potenciales de humor fallido.

---

<sup>121</sup> Véase Carrell (1997), Hay (2001) y Bell (2007, 2009, 2013) para contrastar estudios sobre el humor fallido.

A pesar de que el reconocimiento es una causa común de humor fallido en la interacción oral, donde reconocer el cambio de modo *bona-fide* a modo *non-bona-fide* es determinante para captar la intención humorística del hablante, el reconocimiento del marco textual no es un inconveniente en el subgénero de las viñetas cómicas debido a que su estructura prototípica se identifica con el modo *non-bona-fide*. La estructura prototípica de las viñetas cómicas evita las ambigüedades que afectan a la interacción oral, donde la identificación del modo *non-bona-fide* de un enunciado (“*¡Qué guapo estás!*”) está más ligada al contexto.

Por su parte, el acuerdo, de forma aislada no ha sido considerado una fuente de humor fallido en esta investigación, sino que se ha abarcado dentro de la apreciación, en consonancia con Bell (2014: 232), que incluye el humor que dista de la aceptación social (“demasiado ofensivo”) dentro de las causas del humor fallido en la apreciación<sup>122</sup>.

Por lo tanto, para los fines de la presente investigación se han seleccionado las fases de reconocimiento, comprensión y apreciación, sobre cuya inter-relación se aportan más detalles en el Capítulo 5. En particular, como se ha detallado al comienzo de este capítulo, las preguntas de investigación atañen a la comprensión y a la apreciación.

Los estudios de Carrell (1997) y Hay (2001), han servido para desarrollar investigaciones que identifican dónde se producen fallos en el procesamiento del humor. Junto a estas investigaciones, las contribuciones de Bell (2007; 2009; 2013) en su análisis del humor fallido entre los hablantes no nativos resultan especialmente interesantes para la presente investigación, por su énfasis en la comunicación intercultural, aspecto que se discute en el Capítulo 5.

En su análisis de la fase de apreciación, Bell (2009) examina la falta de apreciación en las respuestas a un intento pobre de humor. La autora lleva a cabo un experimento en el que describe las reacciones a un chiste seleccionado en base a su falta de comicidad, que anticipa una significativa falta de apreciación (“*What did the big chimney say to the little chimney? Nothing. Chimneys can’t talk*”). Bell (2009: 1827) define esta variedad del humor fallido como un enunciado que es reconocido como

---

<sup>122</sup> Pese a que algunos estudios incluyen la fase de participación en el análisis del humor conversacional (Bell, 2015), el presente estudio no tiene en cuenta esta fase en su análisis de la respuesta al humor gráfico debido a las limitaciones de participación que presentan las viñetas cómicas.

intento de humor y comprendido, pero no apreciado. Su análisis presta especial atención a las variables sociolingüísticas (edad, sexo y relación social con el interlocutor), las tipologías de respuesta y el sentido afectivo (positivo, negativo o neutro). Los resultados de este trabajo aportaron nuevas tipologías de respuesta no prototípicas e identificaron la relevancia de la proximidad de las relaciones sociales. En su estudio, la variable relación social con el interlocutor destaca como la más significativa, en concreto, las reacciones negativas fueron más comunes entre interlocutores cercanos.

Bell vuelve a encontrar una conexión directa entre las variables sociolingüísticas y el humor fallido en un estudio posterior (Bell, 2013) centrado en la fase de comprensión. Al igual que en su estudio precedente, la autora usa un único chiste a modo de estímulo, aunque esta vez sustituye la etiqueta de <chiste malo> por <chiste difícil>. Como se indica en sus resultados, la mayoría de los interlocutores fue incapaz de comprender el chiste sin la ayuda de una explicación. De nuevo, la autora halló diferencias significativas en cuanto al grado de proximidad de los interlocutores, pero también en cuanto al género de los participantes.

La relevancia de las variables afectivas entre interlocutores en los trabajos de Bell (2009, 2013) se explica por el interés de la autora por su efecto vinculado a las variables sociolingüísticas. No obstante, esta variable afectiva de relación con el interlocutor no es trasladable al análisis de viñetas cómicas, ya que no hay una interacción directa entre humorista gráfico y lector sino que la relación se da de forma indirecta a través de los medios visual y verbal. Además, los chistes empleados por Bell (2009) como estímulo, lo hacen en el marco de la interacción oral, mientras que las viñetas cómicas se enmarcan en la interacción escrita. Pese a que no hay una relación directa entre humorista y lector en el humor gráfico, la presente investigación destaca el aspecto afectivo entre texto y lector, no desde la sociolingüística, sino desde la psicología que explica la apreciación en como respuesta afectiva (Warren y McGraw: 2014). Desde esta visión, la empatía se entiende como un cambio en el estado emocional del lector hacia un estado similar al del personaje de la viñeta (Light, 2009). En concreto, se interesa por un tipo de caricatura (Bonaiuto y Giannini, 2003): la personificación, por su asociación en la literatura a la empatía por su capacidad de representar la identidad humana (Minahen, 1997; Keen, 2011). Además, a diferencia de los objetivos del estudio sobre la comprensión de Bell, que aspira a la medición de



segmentos sociales, la presente investigación mide segmentos de competencia idiomática.

Por otra parte, en este trabajo se examinan de forma conjunta y correlativa las fases de comprensión y apreciación. Esta decisión se basa en la necesidad de explicar aquellas respuestas en que se da la apreciación de viñetas a pesar de no darse su comprensión. La hipótesis de trabajo aquí postulada sugiere que una posible clave para explicar estos casos se encuentra en el análisis de los rasgos de estructura y contenido de las viñetas cómicas empleando las herramientas de análisis que se especifican en la última sección del presente capítulo. Como se ha expuesto en este apartado, la lectura de las viñetas cómicas suscita respuestas variadas. Entre ellas, es posible detectar casos de humor fallido en las fases de reconocimiento, comprensión y apreciación. Con este fin, una taxonomía específica para el humor fallido, tal y como se describe en el apartado de herramientas de análisis, es esencial para analizar los datos del presente estudio de caso.

#### **4.5 DISEÑO DEL ESTUDIO DE CASO**

Como introspección al humor de las viñetas cómicas desde un ángulo de teórico integrativo de disciplinas filosóficas y lingüísticas, la presente investigación se concibe como un estudio de caso. Específicamente, este estudio de caso se propone explorar el procesamiento del humor gráfico de las viñetas cómicas de Montt en *Dosis Diarias* y tiene como objetivo indagar sobre los procesos de comprensión y apreciación en un contexto de dominio lingüístico.

El estudio de caso es un enfoque metodológico que permite un análisis mucho más detallado que otro tipo de acercamientos. Esto se explica porque un estudio de caso ofrece la posibilidad de observar el humor de las viñetas cómicas objeto de este estudio en su totalidad y desde diferentes ángulos. Cabe señalar, sin embargo, que los estudios de caso no siempre permiten la generalización (Giménez, 2012). Si bien esto puede entenderse como una limitación, también es preciso apuntar que su función no es la generalización de conclusiones sino que se proponen explicar las particularidades de un área delimitada.

La validez externa de los estudios de caso, como apunta Nunan (1992), es posible a través de la descripción de fenómenos que facilite la comparación y transferencia con otros estudios. Para ello, este tipo de acercamiento utiliza diferentes métodos de análisis dirigidos a un solo objeto de estudio. Así pues, esta investigación se

emprende desde una perspectiva cualitativa que permite un análisis del fenómeno desde disciplinas complementarias como las de la filosofía, la psicología y la lingüística. Este acercamiento casuístico es observable desde la revisión bibliográfica, donde los textos de Montt sirven de ilustración a las teorías del humor al tiempo que comprueban su aplicabilidad al humor gráfico.

A su vez, tanto el carácter descriptivo de la información que ha buscado recogerse a través de un cuestionario cuyo diseño ha sido el de las preguntas abiertas y el tipo de análisis seleccionado definen este estudio como una investigación cualitativa del humor gráfico. Entre las características que avalan el carácter cualitativo del presente estudio de caso exploratorio, y en consonancia con Mackey y Gass (2005), se hallan: a) su descripción detallada de la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas de *Dosis Diarias*, b) su imagen holística (incluye una representación amplia del contexto sociocultural así como la respuesta individualizada de los participantes), c) su empleo de un número reducido de 36 participantes (18 hablantes nativos/18 hablantes no nativos) unido a su falta de interés por establecer generalizaciones, d) su perspectiva *emic* o el uso de categorías significativas para la comunidad de habla objeto de análisis (el contenido cultural de los textos), y e) su proceso inductivo con el fin de observar la respuesta al humor (conceptos emergentes entre las causas de la apreciación del humor, como la noción de empatía). En cambio, es preciso señalar que, a diferencia de otros estudios cualitativos, en este caso no se incluye una orientación ideológica.

Cabe señalar que el foco de este estudio de caso se centra en la respuesta al humor gráfico de un humorista en particular, pues resulta conveniente como elemento de anclaje. Esto se explica porque el tipo de humor gráfico en su colección de viñetas ofrece tanto un índice común de contextualización como una potencial multiplicidad de variables en su procesamiento.

#### **4.5.1 Selección de viñetas cómicas**

La primera condición adoptada en la selección de viñetas cómicas ha sido su pertenencia a *Dosis Diarias*. La selección de textos exclusivos de la obra de Montt aporta una base consistente de rasgos recurrentes. Entre esos rasgos recurrentes se hallan los índices de contextualización del subgénero de las viñetas cómicas, que

pueden variar en función del humorista gráfico, pero suelen ser estables en un único autor<sup>123</sup>.

Dentro de esta uniformidad y coherencia interna que garantiza la elección de un solo autor como fuente de datos primarios, la clasificación de viñetas cómicas ha perseguido reunir una muestra de prototipos en cuanto a estructura y contenido. Para ello, se ha usado una taxonomía para las viñetas cómicas cuyas categorías se desarrollan en el Capítulo 6. Esta taxonomía incluye, en cuanto a estructura, *personificación/deshumanización* e *incongruencia resuelta (INC-RES)/absurdo (NON)*; en cuanto a contenido *peso informativo interno/externo* y *humor universal/cultural/lingüístico*. La selección textos, que se compone de 14 viñetas cómicas, está recogida en la Tabla 4.

Tabla 4. Selección de viñetas

	CONTENIDO					ESTRUCTURA			
	Interno	Externo	Cultural	Lingüístico	Universal	INC-RES	NON	DESH	PERS
<b>VC01</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC02</b>	1	1	1	0	0	1	0	0	0
<b>VC03</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC04</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0
<b>VC05</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC06</b>	0	1	1	0	0	0	1	0	1
<b>VC07</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC08</b>	0	1	1	1	0	0	1	1	1
<b>VC09</b>	0	1	0	0	1	1	0	1	0
<b>VC10</b>	1	0	0	0	1	0	1	1	1
<b>VC11</b>	0	1	1	1	0	0	1	0	1
<b>VC12</b>	0	1	0	0	1	0	1	1	0
<b>VC13</b>	0	1	1	1	0	0	1	1	1
<b>VC14</b>	0	1	0	0	1	0	1	1	1

*Nota.* Se entiende *DESH* como deshumanización y *PERS* como personificación.

<sup>123</sup> Véase apartado Herramientas de análisis y Capítulo 6 para más detalles sobre los índices de contextualización.

La distinción entre las categorías de personificación y deshumanización ha permitido seleccionar textos variados en cuanto a su estructura externa, en función del tipo de caricatura que emplean. Por su parte, las etiquetas INC-RES/NON han servido para organizar los textos en cuanto a la estructura interna de su incongruencia. A su vez, la selección de contenidos ha incorporado textos con diversos grados de accesibilidad para sus lectores (universal/cultural/lingüístico), así como textos metahumorísticos (peso informativo interno/externo), por su confusión con casos de humor fallido<sup>124</sup>. En el apartado de herramientas de análisis se detalla la organización de la selección de textos en la plataforma de análisis.

De acuerdo con Mackey y Gass (2005), con independencia del tipo de codificación llevada a cabo, es necesario garantizar su fiabilidad. Por ello, a fin de obtener fiabilidad interna en esta investigación, se incluyó una evaluadora externa además de la investigadora principal. En la primera ronda, la investigadora principal codificó los textos-estímulo utilizando la taxonomía referida en el párrafo anterior. A continuación, una evaluadora externa también llevó a cabo de forma independiente la codificación para identificar la estructura y contenido de las viñetas cómicas seleccionadas. A fin de comprobar la fiabilidad del sistema de codificación, las similitudes y divergencias de las dos codificaciones independientes fueron tabuladas y contrastadas. Además, para mayor fiabilidad, las divergencias halladas en la codificación de las viñetas cómicas fueron discutidas hasta alcanzar un acuerdo en todos los casos, por tanto, la fiabilidad final entre codificadores fue de 100%.

#### **4.5.2 Participantes**

Los participantes seleccionados para la recogida de datos abarcan dos grupos de hablantes diferenciados por el rasgo distintivo hablante nativo/no nativo de español. Ambos grupos han sido seleccionados siguiendo criterios homogéneos. El perfil de los participantes nativos y no nativos ha sido determinado por la variable sociolingüística del nivel educativo. En concreto, el cuestionario está dirigido a estudiantes universitarios de posgrado familiarizados con la enseñanza de español como segunda lengua por encontrarse en proceso de formación como profesores de español como lengua extranjera. Así, tras establecer contacto directo con ambos grupos, se ha obtenido un total de 36 voluntarios.

---

<sup>124</sup> Véase Bell y Attardo (2010).

El contexto de cada uno de los dos grupos de participantes difiere en su localización geográfica. Por una parte, el grupo de hablantes nativos de lengua española estudia el programa de posgrado *MUSAL-E* de la Universidad de Salamanca y procede de diversas partes de España. Por ello, su nivel de competencia es nativo/maestría (C2) en el MCER. Por otra parte, el grupo de hablantes no nativos procede de diversas partes de Estados Unidos, cursa el programa de posgrado *MA in Spanish* de Middlebury College impartido en Buenos Aires y posee un nivel idiomático C1 en español.

Por otra parte, la elección de dos grupos de participantes aspira a establecer un contraste cualitativo entre las apreciaciones de los hablantes nativos y los hablantes no nativos. La finalidad comparativo-contrastiva del trabajo requiere equiparar las variables en cada uno de los grupos para obtener unos resultados válidos. Este requisito condiciona especialmente el perfil del hablante no nativo, cuyo nivel idiomático debe ser comparable al del participante nativo de español. El contexto de selección sirve para garantizar un nivel idiomático de dominio (C1) en español en el grupo de participantes no nativos, ya que este nivel es requisito indispensable para acceder al programa de posgrado de enseñanza de español. Al partir del nivel C1 en los hablantes no nativos, se mantiene una diferencia idiomática frente al grupo de hablantes nativos, al tiempo que se garantiza su dominio de la competencia lingüística.

Además, ambas muestras son comparables en términos cuantitativos, pues constan de 18 integrantes. Por lo que respecta al sexo de los sujetos de análisis, en ambas cohortes hay predominio de mujeres (HN<sup>125</sup>: 15 mujeres/3 hombres; HNN<sup>126</sup>: 18 mujeres/0 hombres). Aunque se reconoce la relevancia del género, ya que anteriores estudios han demostrado un uso del humor diferente en hombres y mujeres, esta variable no es central en la presente investigación, pues se ha dado preferencia a la competencia idiomática<sup>127</sup>. En cuanto a la variable edad, se acota un lapso entre los 23 y los 48 años para examinar un fragmento de población activa que comparta un mínimo de tendencias pragmáticas en la comunicación.

Debe señalarse que la identidad e información de los participantes en el presente estudio está protegida por la normativa que rige el código ético de investigación. En particular, este estudio cuenta con la aprobación del comité ético (*Institutional Review*

---

<sup>125</sup> HN: hablantes nativos.

<sup>126</sup> HNN: hablantes no nativos.

<sup>127</sup> Los hombres han demostrado mayor recurrencia a patrones de humor agresivo y auto-burla (Martin et al.: 2003).

Board) de Middlebury College<sup>128</sup>. A su vez, la aprobación del cuestionario ha sido respaldada por una certificación en el curso formativo “Protecting Human Research Participants” del organismo estadounidense *National Institute of Health (NIH), Office of Extramural Research* que regula la investigación con personas humanas<sup>129</sup>. De acuerdo con el código ético que rige el comité *Institutional Review Board*, se ha garantizado el derecho a retirarse del estudio en cualquier momento. Asimismo, se han mantenido las condiciones de privacidad y confidencialidad de los participantes, ya que todas las respuestas son confidenciales. El cuestionario se ha acompañado de dos documentos adjuntos<sup>130</sup>: una carta de presentación y un formulario de consentimiento. La introducción del proyecto a los participantes se ha llevado a cabo a través de una carta de presentación en que se explican en detalle las instrucciones de participación en el cuestionario. Además, el formulario de consentimiento ha informado a los participantes del proceso de consentimiento, sus implicaciones, beneficios y riesgos. La información recogida ha sido utilizada previa autorización de los participantes a través de este formulario de consentimiento.

### 4.5.3 Cuestionario

En esta sección se presenta y discute el diseño del cuestionario utilizado para la recogida de datos sobre la comprensión y apreciación del humor en las viñetas seleccionadas para el posterior análisis de contenido de las respuestas al humor gráfico en la obra *Dosis Diarias* de Alberto Montt.

Como se ha ilustrado en apartados anteriores, existe una gran variedad de respuestas que pueden explicar cómo se percibe el éxito o fracaso del humor en las viñetas cómicas. Por ello, el objetivo del presente trabajo es recabar información específica que pueda esclarecer los factores que facilitan y obstaculizan respectivamente el procesamiento de las viñetas cómicas de Montt. Para ello, se ha diseñado un cuestionario que utiliza las 14 viñetas cómicas descritas en el apartado anterior como textos-estímulo verbo-visuales a fin de obtener información sobre la respuesta al humor gráfico. Estos textos se han escogido teniendo en cuenta diferentes combinaciones de los valores *estructura* y *contenido* a fin de incorporar textos prototípicos de estas combinaciones. En concreto, el cuestionario utiliza estos textos-estímulo para indagar

---

<sup>128</sup> Propuesta14475 aceptada con fecha de 7/03/2014 por el Middlebury College Institutional Review Board 802.443-5029.

<sup>129</sup> Certificado de compleción obtenido con fecha de 02/26/2014.

<sup>130</sup> Véase Apéndices IV y V.

sobre tres cuestiones: la apreciación de cada texto, los motivos que condicionan dicha apreciación y la comprensión de referencias.

El cuestionario diseñado para el análisis de la respuesta al humor gráfico en el presente estudio se reproduce en el Apéndice V e incluye 53 preguntas. Entre ellas, se hallan las preguntas para recabar datos demográficos y las preguntas para el análisis de la comprensión y apreciación. La sección de datos demográficos recoge información sobre el participante (preguntas 1-5 y 53) e información sobre su contexto cultural (preguntas 6-10). Por su parte, la sección sobre la comprensión y apreciación incluye 28 preguntas cerradas y 14 preguntas abiertas. A su vez, las preguntas cerradas del cuestionario buscan recoger información sobre la apreciación y la comprensión del humor. En primer lugar, un set de preguntas cerradas indaga sobre la apreciación utilizando una escala de valores del 1 al 4 en la que 1 equivale a “*Nada divertido*” y 4 a “*Muy divertido*”. En segundo lugar, un set de preguntas cerradas indaga sobre la comprensión utilizando la pregunta “*¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?*”. En cuanto a las preguntas abiertas, estas indagan en las razones de la apreciación de cada texto conforme han sido valorados en la escala en las respuestas cerradas. En particular, las preguntas abiertas han constituido la fuente de información más útil para la investigación, ya que han sido sometidas al análisis cualitativo del discurso, como se especifica en el siguiente apartado.

La recogida de la información resultante de este cuestionario fue realizada por medio de la plataforma *Google Forms*™ que hizo posible su respuesta de forma electrónica y se completó entre las fechas de 9/05/2014 y 28/09/2014. Este sistema garantiza la exportación de los datos a diferentes tipos de plataformas electrónicas para su posterior análisis. Por otra parte, el sistema de recogida de datos también garantizó que los participantes en el experimento dispusieran de tanto tiempo como precisaran para completar sus respuestas, a fin de crear unas condiciones óptimas, carentes de presiones externas.

#### **4.6 TIPO DE ANÁLISIS**

Como complemento de la perspectiva pragmática, en la presente investigación se ha utilizado el análisis del discurso en el examen de las respuestas al humor recogidas a través del cuestionario. El análisis del discurso es la disciplina que se ocupa del

estudio de recursos lingüísticos presentes en productos textuales<sup>131</sup> (Hall, 2012). Dichos recursos varían en su grado de complejidad desde palabras aisladas hasta actos de habla o combinaciones de elementos textuales con elementos no textuales. Para los fines de esta investigación, se ha identificado el significado de palabras aisladas que, no obstante, fueron producidas en combinación con otros elementos textuales.

En particular, se ha seguido el análisis de contenido para observar el contenido de las respuestas a las preguntas cualitativas, en las que los participantes explican los motivos por los que apreciaron o no cada viñeta-estímulo. En primer lugar, se ha partido de una taxonomía del humor fallido que se describe en el apartado de herramientas de análisis. En base a esta taxonomía, se ha procedido a examinar cada una de las respuestas para la identificación de palabras clave alusivas a cada una de las categorías de la taxonomía. Por ello, las palabras clave no han sido pre-establecidas, sino que se han extraído de las respuestas. Una vez codificadas las palabras clave en base a la taxonomía del humor fallido, se ha descrito la función de los núcleos de palabras clave dentro de cada una de las categorías a que se adscriben. Por ejemplo, las palabras “*divertido, gracioso, gracia*” funcionan como una apreciación, que se ha adscrito a la categoría (0) en la taxonomía empleada. Para completar el análisis, se ha interpretado el significado de las palabras clave empleadas de acuerdo con las teorías adoptadas por esta investigación en la revisión bibliográfica.

El procedimiento de análisis seguido en esta investigación coincide con las tres etapas de desarrollo del análisis del discurso, tal y como son concebidas por Hall (2012): identificación, descripción e interpretación. En la primera etapa se identifican los rasgos discursivos que se van a estudiar en la muestra. En la fase descriptiva se detalla el funcionamiento de las pautas discursivas utilizadas; en este caso, se describen las palabras clave que identifican cada tipo de respuesta al humor. Por último, la fase interpretativa señala el significado de los recursos discursivos empleados. En el análisis aquí llevado a cabo, se aportan argumentos sobre el significado de las palabras clave empleadas por los participantes y se refuerzan con el marco teórico.

Pese a que la vertiente más común del análisis del discurso en relación a las viñetas es el análisis crítico del discurso desde el enfoque socio-constructivista, el

---

<sup>131</sup> Entre los diversos acercamientos para investigar el lenguaje y la cultura, el presente estudio opta por el análisis del discurso. En concreto, Hall (2012) ofrece: la etnografía de la comunicación, la lingüística interaccional, el análisis de la conversación, el análisis del discurso, la lingüística sistémico funcional y el análisis crítico del discurso.



objetivo de esta investigación no es indagar en la ideología de las viñetas cómicas sino explorar su morfología y procesamiento<sup>132</sup>. Este tipo de análisis tiene como propósito la explicación de las claves ideológicas implícitas tras determinadas pautas discursivas. De hecho, el subgénero de las viñetas cómicas tiene un fuerte vínculo con la expresión de ideologías y relaciones de poder. En concreto, las viñetas de contenido político abordan problemas sociales como medio de acción y articulan en su discurso relaciones de poder, sociales, culturales, ideológicas e históricas (Fairclough and Wodak: 1997). Sin embargo, aunque *Dosis Diarias* incluye viñetas políticas (*political cartoons*), se caracteriza por un predominio de viñetas lúdicas (*gag cartoons*). Por tanto, este aspecto de la viñeta ya investigado con exhaustividad se descarta en preferencia por de una perspectiva menos ideológica y más enfocada en la configuración textual.

La pragmática multimodal y el análisis cualitativo del discurso son las disciplinas que se han elegido para examinar los datos recogidos en el estudio de caso exploratorio, pues permiten abarcar tanto la configuración textual del humor gráfico como la identificación, descripción e interpretación de las causas y contextos de los fallos en el procesamiento del humor gráfico.

A fin de llevar a cabo dicha interpretación de los datos recogidos en el presente caso de estudio, esto es, la clasificación de los textos-estímulo seleccionados y el análisis de la respuesta al humor gráfico, se ha empleado un compendio de herramientas que se explican con detalle en el siguiente apartado.

#### **4.7 HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS**

Las herramientas seleccionadas en el estudio de caso para el análisis del modo *non-bona-fide* en las viñetas cómicas, así como su comprensión y apreciación comprenden dos núcleos de análisis: el análisis del *corpus* de viñetas cómicas de *Dosis Diarias* y el análisis de la respuesta al humor. En el análisis del *corpus* se ha utilizado una taxonomía de la configuración de las viñetas cómicas para abordar la clasificación de los textos-estímulo que integran el cuestionario de investigación. Por su parte, en el análisis de la respuesta al humor se han seguido las preguntas de investigación, que indagan sobre las fases de comprensión y apreciación del humor. A fin de analizar la comprensión del humor, se ha empleado el concepto de esquemas de conocimiento debido a su soporte de los contenidos de los textos humorísticos. Para analizar la

---

<sup>132</sup> Véase Bardin (1996) para más detalles sobre el análisis de contenido.

apreciación se han empleado los pilares del humor junto con los conceptos de inadecuación, desafío cognitivo y empatía por su impacto en el éxito del efecto humorístico. Por último, se ha empleado una taxonomía de la respuesta al humor que engloba las fases de reconocimiento, comprensión y apreciación, pues permite clasificar en cuál de estas fases se encuentra la fuente del humor así como los tipos de fallos que se producen en el procesamiento del humor.

#### 4.7.1 Taxonomía de las viñetas cómicas

Dentro del diseño de este estudio de caso, se introduce una clasificación de las viñetas-estímulo conforme a su estructura y contenido. Esta clasificación ha sido llevada a cabo a través de la plataforma de análisis cualitativo NVivo QSR ®. A su vez, este soporte facilita la observación de confluencias entre fuentes de diversos formatos, ya que sirve de almacén de los resultados del cuestionario. La plataforma permite insertar datos externos, categorizar la información a través de pautas e identificar las conexiones entre las mismas a fin de garantizar una interpretación óptima de los datos recogidos. En la misma, las etiquetas se han organizado siguiendo un orden jerárquico. Por ejemplo, la categoría de estructura comprende las subcategorías de esquemas de la estructura humorística (estructura cognitiva interna) e índices de contextualización (estructura visual externa) y estas, a su vez, se disgregan en categorías menores. De esta manera, es posible establecer niveles precisos de diferenciación así como reflejar matices de forma rigurosa y contrastiva. La Tabla 5 presenta la configuración del *corpus* de análisis.

Tabla 5. Jerarquización de las taxonomías

Estructura	Esquemas de la estructura humorística	INC-RES
		NON
	Índices de contextualización	Personificación
		Deshumanización
Contenido	Peso informativo	Interno
		Externo
	Índices de contenido	Universal
		Cultural
		Lingüística

## **4.7.2 Análisis de la respuesta al humor**

La presente investigación se ha centrado en identificar los factores clave y los factores obstáculo para la comprensión y apreciación del humor. Con este fin, se han seleccionado herramientas útiles para el reconocimiento, la comprensión y la apreciación del humor, de acuerdo con una noción tripartita de competencia humorística adaptada de los modelos de Hay (2001) y Bell (2015) para su aplicación al análisis del humor fallido en las viñetas cómics<sup>133</sup>.

### **4.7.2.1 La comprensión del humor y la disponibilidad de esquemas cognitivos**

Como se anticipa en las preguntas de investigación, en el análisis de la comprensión del humor en las viñetas cómicas, esta investigación parte de la necesidad de los lectores de conocer los recursos de conocimiento (KR) enunciados por la Teoría General del Humor Verbal (GTVH): la oposición de esquemas, el mecanismo lógico, la situación, la estrategia narrativa, el objetivo y lenguaje<sup>134</sup> (Attardo y Raskin, 1991). En particular, la disponibilidad por parte de los lectores de los esquemas de conocimiento es básica para la comprensión del humor.

Los esquemas son estructuras cognitivas interiorizadas que representan el conocimiento de una parte del mundo (Taylor, 2014: 455). La teoría lingüística de esquemas cognitivos (Raskin) enuncia que un chiste debe ser compatible, total o parcialmente, con dos esquemas que se sobreponen al tiempo que se oponen. Estos dos esquemas se corresponden con expectativas vivenciales sobre el funcionamiento del mundo (Mandler, 1984).

Attardo (1994) distingue entre: a) esquemas de conocimiento general, b) esquemas de conocimiento restringido, c) esquemas de conocimiento individual y d) esquemas lingüísticos. Así, los esquemas de conocimiento general son accesibles al común de los hablantes. En cambio, los esquemas de conocimiento restringido aluden a saberes enciclopédicos accesibles solo en función del bagaje cultural del hablante. Por su parte, los esquemas lingüísticos están disponibles para los hablantes nativos de una determinada lengua. Por último, los esquemas individuales se relacionan con opiniones y actitudes.

---

<sup>133</sup> Véase apartado 4.2. de este capítulo y apartado 2.1 del Capítulo 5.

<sup>134</sup> Para más detalles sobre la GTVH, véase Capítulo 2.

La clasificación de los esquemas cognitivos de Attardo (1994) resulta especialmente interesante ya que vincula el procesamiento del humor con los tipos de contenido. El presente estudio analiza las viñetas cómicas desde el punto de vista de la estructura y el contenido. En este sentido, es posible establecer un paralelismo entre los esquemas cognitivos y los niveles de contenido. Schmitz (2002) diferencia tres tipos de chistes de acuerdo con su contenido: chistes universales, chistes culturales y chistes lingüísticos. Los chistes universales y determinados chistes culturales implican la activación de esquemas de conocimiento general. A su vez, los esquemas de conocimiento general están condicionados socioculturalmente. En cambio, los chistes lingüísticos conllevan la activación de esquemas lingüísticos y requieren el dominio pragmático de los hablantes. Por su parte, los chistes culturales con referencias al saber enciclopédico activan esquemas de conocimiento restringido. Dentro de los posibles tipos de contenido en las viñetas cómicas, los antiproverbios, en particular, resultan de especial interés para esta investigación por su combinación de referencias lingüísticas y culturales, como reformulaciones de referentes del acervo sociocultural de una comunidad de hablantes, por estas razones son fuentes potenciales de un obstáculo comunicativo cuando el destinatario no posee la competencia necesaria para su comprensión.

Los esquemas de conocimiento confirman la noción de que el humor respeta el principio cooperativo por su aporte informativo. Por ejemplo, a través del humor es posible informar al interlocutor de saberes enciclopédicos (conocimiento restringido) así como de puntos de vista (conocimiento individual). Por ello, en esta investigación se ha partido de que, pese a adscribirse a un modo *non-bona-fide*, el humor puede incluir características del modo *bona-fide* de comunicación. Así pues, el concepto de esquema de conocimiento es básico para examinar el contenido de las viñetas cómicas y para analizar su comprensión.

Del mismo modo que el concepto de esquemas cognitivos ha sido seleccionado para analizar la comprensión por su papel central en esta fase, en el análisis de la apreciación se han empleado los tres pilares del humor ligados, a su vez, a nociones que intervienen en este proceso.

#### 4.7.2.2 La apreciación y los pilares del humor

Como características significativas para los lectores en su apreciación del humor se ha discutido la influencia de los tres elementos constitutivos de los textos humorísticos: la superioridad, la descarga y la incongruencia en las respuestas al humor<sup>135</sup>. Si bien estos elementos coexisten en cada una de las viñetas-estímulo presentadas a los participantes en el estudio de caso, cada hablante es susceptible de destacar el peso de uno de estos elementos sobre el resto. Así, los lectores que obtienen placer en el ridículo de los personajes se fijan en rasgos de una viñeta que denotan superioridad, los lectores que buscan un alivio de las constricciones sociales buscan las transgresiones del humor que permiten la descarga<sup>136</sup>, mientras que aquellos que se deleitan en la sorpresa subrayan el peso de las incongruencias. Por ello, estos tres factores han sido tenidos en cuenta en el análisis de la apreciación del humor en las viñetas cómicas.

Asimismo, se ha desarrollado el alcance de los elementos constitutivos del humor en la exploración de tres conceptos derivados de estos, como ilustra la Figura 43. En concreto, se ha analizado: a) el concepto de inadecuación en relación con el elemento de descarga, b) las nociones de desafío cognitivo e incongruencia secundaria en relación con el elemento de incongruencia, y c) el concepto de empatía en relación con el elemento de superioridad.

---

<sup>135</sup> En el Capítulo 2 se avanzan las características ontológicas en el humor y discute la influencia de los tres componentes constitutivos de los textos humorísticos en su apreciación. Para más detalles sobre los pilares del humor, véase el Capítulo 2.

<sup>136</sup> Para más detalles sobre las transgresiones del humor, véase Iglesias (2007).

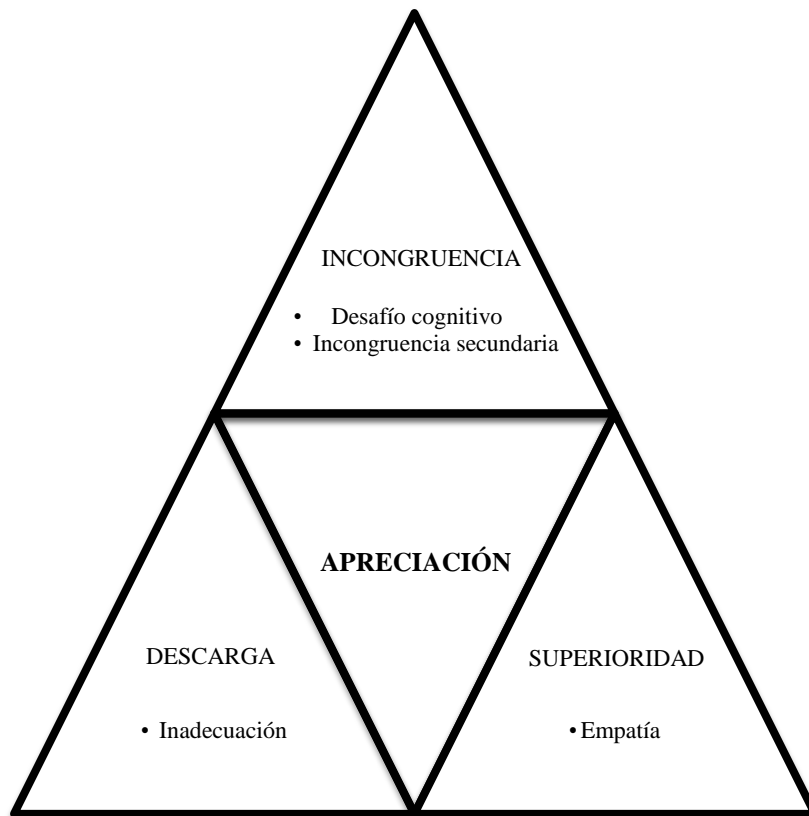


Figura 43. Herramientas de análisis derivadas de los pilares del humor

### a) El concepto de inadecuación

Partiendo de la noción de descarga, los textos humorísticos contienen necesariamente un elemento de transgresión contra la norma. Esta transgresión aparece incluso en el humor más inocente e inofensivo, por ejemplo, en los juegos de palabras que contienen ambigüedades léxicas, la transgresión se produce contra las normas de la lingüística, en particular, contra el principio de cooperación (Grice, 1975) por el que la comunicación debe ser clara<sup>137</sup>. Además, otros tipos de humor conllevan la transgresión de la adecuación. A este respecto, Gutiérrez (2006: 10) destaca entre las medidas de la lingüística comunicativa el eje <± adecuado> y argumenta que un mensaje “no alcanza adecuación discursiva cuando viola algunos principios, ya sean pragmáticos, sociolingüísticos o socioculturales”. Por ejemplo, el autor menciona entre las situaciones comunicativas inadecuadas la de contar un chiste en el contexto de un entierro. Con todo, es difícil desligar el texto humorístico de la variable de inadecuación, pues toda inadecuación es una violación de convenciones sociales, de la que se nutre justamente el humor.

<sup>137</sup> Véase Capítulo 2, apartado 3.2.

Debido a la incapacidad de desligar el humor de un componente de inadecuación, la presente investigación se propone medir el impacto de los grados de inadecuación en la respuesta al humor. Así, en esta investigación el humor más inadecuado se ha asociado a los textos con intención secundaria crítica, mientras que el humor menos inadecuado se ha asociado a los textos con intención primaria humorística; esto se explica porque la intención secundaria crítica conlleva un predominio del elemento de descarga, a su vez ligado a los tabús que se desmarcan de la norma social. Por ello, entre los textos-estímulo del cuestionario se han incluido textos con intención secundaria crítica y textos con intención primaria humorística. Por otra parte, en las respuestas al humor se han recogido palabras clave alusivas a la inadecuación excesiva así como a la inadecuación moderada.

## **b) El concepto de desafío cognitivo**

Además de la adecuación/inadecuación, los lectores perciben una incongruencia en su lectura de las viñetas cómicas. En el examen de las respuestas al humor en el estudio de caso, se ha tenido en cuenta la existencia de dos tipos de incongruencia: la incongruencia central y las incongruencias secundarias. Al mismo tiempo, se ha medido el coste cognitivo de la incongruencia y su influencia en la apreciación. En cuanto al coste cognitivo bajo, cabe señalar que Bell y Attardo (2010) mencionan el humor común o infantil entre las causas del humor fallido en la apreciación.

Como se adelanta en el Capítulo 2, los mecanismos cognitivos intervienen en el reconocimiento de estímulos, la organización de esquemas, la comprensión y la apreciación de textos humorísticos. El procesamiento cognitivo del humor responde a un modelo bipartito (INC-RES) o tripartito (*SIR*). Con todo, algunas formas de humor se adscriben a un modelo de una sola fase en la que consiste en la incongruencia sin resolución. Entre ellas, Forabosco (2014) destaca precisamente la caricatura o el humor en la infancia. En estos casos, la resolución de la incongruencia se entiende como dominio cognitivo (*cognitive mastery*). El dominio cognitivo permite identificar la incongruencia en el contexto de una interpretación que obedece a las reglas del mundo real y, por tanto, significa poseer las claves de los esquemas de contenido presentes en el texto humorístico. Por tanto, la falta de dominio cognitivo puede causar humor fallido.

El estímulo cognitivo que produce el humor se explica en función de dos conceptos: el placer intrínseco de la sorpresa y el deleite en el desafío cognitivo<sup>138</sup> (Forabosco, 2014). Pese a que la incongruencia se relaciona con lo inesperado y, por ende, con la identificación del peligro en el contexto evolutivo, dosis controladas de lo inesperado resultan estimulantes para el individuo. Así, el riesgo mínimo que toma el hablante en su procesamiento de textos humorísticos proporciona la recompensa del placer lúdico. Este mecanismo está directamente relacionado con las conductas premiadas (*positively rewarded conduct*). A este respecto, los estudios de neurolingüística confirman la existencia de una región cerebral, la corteza frontal derecha, asociada con la recompensa<sup>139</sup>. Además del placer en lo inesperado, el procesamiento del humor está relacionado con la formulación de un problema que requiere una solución.

Específicamente aplicado al humor gráfico, el estudio de Zigler, Levine y Gould (1967) defiende la necesidad de una conciliación entre desafío cognitivo y resolución del estímulo humorístico. Los autores realizan un experimento en el que muestran viñetas cómicas a niños. En el mismo, miden el desafío cognitivo mediante la identificación del éxito en la resolución o recuperación de la información. En la misma línea, el principio de economía lingüística (Martinet, 1955) así como el principio cooperativo (Grice, 1975), apuntan que el menor esfuerzo cognitivo proporciona respuestas más positivas a la comunicación que la demanda de mayor esfuerzo. En sus resultados, Zigler et al. (1967) detectan casos de humor fallido en la apreciación no solo cuando el esfuerzo cognitivo es excesivamente difícil, sino también cuando es percibido como demasiado fácil. En cambio, señalan que un desafío moderado en el texto humorístico plantea las condiciones ideales de respuesta al humor<sup>140</sup>. De este modo, los autores demuestran que el dominio cognitivo de forma aislada no garantiza la apreciación del humor, pero ligado a un desafío moderado aumenta las probabilidades de éxito.

Por otra parte, como defiende McGhee (1974), el desafío cognitivo puede perder influencia en la apreciación del humor desde la infancia a la edad adulta, pues en la

---

<sup>138</sup> En los casos de humor absurdo, Forabosco (2014: 137) define esta variedad como una acumulación de incongruencias y describe su apreciación en base a la reconstrucción de cada capa de incongruencias/lógica del texto unida a preferencias individuales.

<sup>139</sup> Véase apartado 3.5 del Capítulo 2.

<sup>140</sup> Los resultados de Zigler et al. (1967: 335) demostraron que “complete and easy comprehension does not result in the greatest amount of laughter. It is in the intermediate range of difficulty that children obtained both the highest mirth response and preference scores”.



edad adulta los individuos poseen los esquemas cognitivos necesarios para procesar el humor. En esta etapa posterior, el desafío cognitivo es mínimo y, en consecuencia, favorece la comprensión. El manejo de los contenidos se plantea, de este modo, como una condición indispensable para la comprensión, mientras que la apreciación está condicionada por variables individuales de cariz cognitivo además de emocional.

Tanto Zigler et al. (1967) como McGhee (1974) y Forabosco (2014) establecen una asociación entre los conceptos de dominio y desafío cognitivo y las fases de desarrollo cognitivo. En particular, Forabosco (2014) afirma que la capacidad de procesar el humor se desarrolla a la par que las estructuras cognitivas. El autor menciona el humor en la infancia como uno de los ejemplos de incongruencia no resuelta. Por su parte, Zigler et al. (1967) realiza su estudio con niños y fija el desafío moderado en el umbral entre lo excesivamente fácil y lo excesivamente complejo. Por último, McGhee (1974) asocia el peso del desafío cognitivo al procesamiento del humor en la etapa de la infancia y concluye que el desafío cognitivo es inversamente proporcional a la edad de los hablantes.

### **c) El concepto de empatía**

En base al elemento constitutivo de superioridad, se ha discutido cómo los hablantes pueden encontrar placer en el ridículo ajeno. En las viñetas cómicas, este estímulo se ve incrementado por una forma de caricatura consistente en la distorsión de los rasgos humanos. A su vez, esta forma de caricatura coexiste en las viñetas cómicas objeto de análisis con otra forma de caricatura consistente en la animación de figuras no humanas. En esta investigación se ha propuesto una correlación entre la distorsión de figuras humanas y el sentimiento de superioridad, mientras que la animación de figuras no humanas se ha vinculado a un sentimiento de empatía por su plasmación de la identidad humana (Minahen, 1997; Keen, 2011).

Para los fines del presente estudio, la empatía se entiende como la capacidad de ponerse en el lugar de los personajes de las viñetas cómicas (Light, 2009). Por ello, es posible que la empatía influya la apreciación de los lectores, pues dentro de la apreciación existe un componente afectivo que se manifiesta en una respuesta emocional (Warren y McGraw, 2014). De hecho, el dibujo del humorista gráfico Montt incluye rasgos favorables para crear empatía con el lector. En concreto, su estilo se caracteriza por una recreación en lo visual a través de las formas redondeadas y de la

exageración de rasgos. A este respecto, McCloud (1993) señala que a mayor abstracción del dibujo de la realidad, mayor es la garantía de conectar con el lector en términos de empatía. En la misma línea, Bonaiuto et al. (2003) comprueban que el estilo realista es menos apreciado entre los lectores que un estilo exagerado basado en las formas redondeadas y la caricatura. De hecho, otro de los aspectos que cubre el análisis de contenido de las respuestas en el presente estudio de caso y que se desarrolla en el Capítulo 7 es la influencia de los rasgos artísticos de las viñetas cómicas en la comprensión y apreciación del humor.

### 4.7.3 Taxonomía de la respuesta al humor

Además de los conceptos clave empleados para analizar el reconocimiento, comprensión y apreciación de las viñetas cómicas, en esta investigación se han examinado las respuestas al humor que indican humor exitoso y humor fallido respectivamente.

Entre las tipologías de respuesta al humor en el contexto conversacional, cabe destacar el estudio de Hay (2001) por su demostración de la heterogeneidad de las respuestas tanto al humor exitoso como al humor fallido. Así, para responder al humor exitoso, la autora observa aportaciones humorísticas o *adopción del modo* (Attardo, 2001) a través de diversos mecanismos<sup>141</sup>. En cuanto a los efectos del humor fallido, Hay (2001) halla declaraciones explícitas de comprensión, subrayadas en ocasiones por el menosprecio, o silencios como signos de menosprecio absoluto<sup>142</sup>. Por su parte, Haugh (2010) recopila las reacciones a la burla y las adscribe a tres categorías amplias: rechazo de la burla por falsa o exagerada, continuación de la burla o aceptación fingida (Attardo, 2001) e ignorancia de la misma (Hay, 1994; Drew, 1987). Dentro de las mismas, Haugh (2014) identifica cinco tipos de reacciones a las burlas jocosas y las bromas en la interacción entre hablantes australianos: a) risa, b) acuerdo explícito, c) repetición (o repetición parcial), d) elaboración y e) réplica<sup>143</sup>. Sin embargo, estas clasificaciones no satisfacen las necesidades del contexto situacional en que se

---

<sup>141</sup> Attardo (2001) denomina esta reacción *mode adopt* o adopción del modo, una reacción poco usual a la ironía, pero común en otros tipos de humor. Este tipo de respuesta forma parte de las cuatro opciones que concibe el autor: *uptake, mode adoption, mode viability* y *laughter*.

<sup>142</sup> Tanto Hay (2001) como Eisterhold (2007) incluyen en sus estudios las fases de reconocimiento, comprensión y valoración.

<sup>143</sup> Los términos originales empleados por Haugh (2014), *laughter, explicit accord, (partial) repetition, elaboration* y *counter*, han sido traducidos.

enmarcan los textos-estímulo del presente estudio de caso, sino que reproducen reacciones al humor en un contexto conversacional.

En cambio, a fin de identificar subtipos dentro del humor fallido, se ha adoptado la taxonomía propuesta por Bell y Attardo (2010) por su sistematicidad, así como por sus posibilidades de adaptación a las viñetas cómicas<sup>144</sup>. Esta taxonomía incluye siete categorías de humor fallido, tal y como se especifican en Bell (2014: 1) El público no oyó o fue incapaz de procesar el enunciado, (2) El público no entendió una(s) palabra(s) o sus connotaciones, (3) El público no entendió la fuerza pragmática del enunciado y en su lugar entendió solo el significado literal, (4) El público no reconoció que el enunciado se emite en un marco humorístico, en su lugar lo entiende como serio, (5) El público no entendió la incongruencia del chiste a pesar de tener éxito en todos los niveles precedentes (aquí interfieren diferencias culturales), (6) El público no apreció el humor (el chiste puede ser demasiado infantil, ofensivo, común, etc.) y (7) El público no pudo participar en el chiste.

En correspondencia con la taxonomía de Bell y Attardo (2010), el cuestionario de investigación utilizado en el presente estudio permite aplicar las causas por las que falla el humor a la lectura de viñetas cómicas. Sin embargo, dado que la presente investigación no solo atiende a los factores obstáculo de la comprensión y apreciación del humor sino también a sus factores clave, se ha añadido la categoría (0), Humor exitoso, así como la categoría (8), que incluye respuestas no asignables a ninguna de las otras categorías descritas en la taxonomía de Bell y Attardo (2010).

La taxonomía de la respuesta al humor incluye el análisis del reconocimiento, la comprensión y la apreciación, tal y como han sido desarrollados en apartados anteriores. En particular, esta herramienta permite identificar el origen del fallo humorístico en cada una de estas tres fases. Así, las categorías (3) y (4) aluden al humor fallido en su reconocimiento por falta de identificación del marco textual orientativo. Por su parte, la categoría (5) alude a la comprensión de la incongruencia que, a su vez, abarca la disponibilidad de los esquemas cognitivos. Por último, la categoría (6) hace referencia a la apreciación y alude en particular al concepto de inadecuación (humor demasiado ofensivo) y al concepto de desafío cognitivo (humor infantil) discutidos en apartados anteriores. Aplicadas al humor gráfico, no todas las categorías tipológicas son

---

<sup>144</sup> Véase Capítulo 6 para más detalles sobre esta taxonomía y las razones de su selección.

pertinentes, tal y como se especifica en la aplicación de esta taxonomía al análisis de resultados en el Capítulo 7.

## 4.8 CONCLUSIONES

En este capítulo se ha detallado la metodología empleada para analizar el procesamiento del humor gráfico. Específicamente, esta metodología se ha utilizado a fin de responder a las preguntas de la presente investigación que buscan identificar los factores de influencia en la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas de *Dosis Diarias*.

Para abordar las preguntas de investigación, se ha argumentado la necesidad de optar por un acercamiento al humor gráfico desde un enfoque integrador de diversas perspectivas, entre las que destaca la de la pragmática. Asimismo, se ha explicado que este enfoque debe tener en cuenta los hallazgos de otras disciplinas complementarias debido a la esencia interdisciplinar de los estudios del humor, así como a la naturaleza híbrida y multimodal de las viñetas cómicas.

Tras presentar el enfoque adoptado, se ha definido el objeto de análisis de esta investigación: el procesamiento del humor como modo *non-bona-fide* en las viñetas cómicas. A su vez, se ha identificado el humor fallido como un problema en la relación entre la intención comunicativa y los efectos comunicativos.

Una revisión rigurosa de la bibliografía disponible sobre el estudio del humor ha permitido el diseño de este estudio de caso exploratorio. En el apartado de recogida de datos se ha presentado la selección de textos-estímulo procedentes de <http://dosisdiarias.com/> y se ha explicado la taxonomía aplicada para el análisis de la estructura y contenido de dichas viñetas cómicas. Esta selección de textos ha sido incorporada en un cuestionario que, como se ha explicado, busca obtener datos que permitan esclarecer los factores que intervienen en el procesamiento del humor de las viñetas cómicas seleccionadas por parte de dos cohortes de participantes: un grupo de hablantes nativos y un grupo de hablantes no nativos de español. En particular, dicho cuestionario recaba datos sobre tres cuestiones: la apreciación de cada texto, los motivos que condicionan dicha apreciación y la comprensión de referencias.

Tras presentar y discutir las herramientas para la recogida de datos en esta investigación, se ha discutido el tipo de análisis adoptado para el estudio del procesamiento del discurso humorístico y se han presentado, a su vez, las herramientas

de análisis. Como se ha explicado, el tipo de análisis utilizado ha sido el análisis de contenido que ha combinado el análisis cualitativo del discurso con la perspectiva de la pragmática multimodal. En cuanto a las herramientas de análisis, estas comprenden: la taxonomía de estructura y contenido utilizada para la configuración del *corpus* y la taxonomía del humor fallido, adaptada para clasificar las respuestas al humor que incluyan también el humor exitoso.

Por otra parte, en el análisis de contenido de la respuesta al humor gráfico se han utilizado una serie de conceptos clave para la identificación de factores que intervienen en la comprensión y apreciación del humor. En concreto, los pilares del humor proporcionan las tres características esenciales valoradas en los textos humorísticos: superioridad, descarga e incongruencia. A su vez, estos elementos se han desarrollado en tres herramientas seleccionadas para el análisis de la apreciación: la superioridad se ha ligado al concepto de empatía, la descarga al concepto de inadecuación y la incongruencia al desafío cognitivo.

Antes de describir el *corpus* de análisis en el Capítulo 6, el Capítulo 5 completa la revisión bibliográfica con una exploración de los conceptos de competencia humorística y competencia sociocultural necesarios en el procesamiento exitoso del humor.

## CAPÍTULO 5

### LA COMPETENCIA HUMORÍSTICA Y LA COMPETENCIA SOCIOCULTURAL



*Humor is the first of the gifts to perish in a foreign tongue.*

V. Woolf

## 5.1 INTRODUCCIÓN

El objeto de este capítulo es el de presentar y examinar los conceptos de competencia humorística, competencia sociocultural y competencia intercultural debido a su interés como factores que condicionan la respuesta al humor. Es posible realizar un acercamiento a la competencia humorística como parte de la competencia sociocultural y viceversa, o reconocer la interdependencia de ambas, posición por la que se decanta el presente estudio.

En este capítulo se introduce, en primer lugar, la idea abstracta de competencia humorística que, a su vez, se concreta en la actuación humorística. Dentro de estos constructos se recopilan las manifestaciones que denotan un fallo en la competencia humorística: la falta de reconocimiento de la intención humorística, la falta de comprensión, la falta de apreciación que, para los fines del presente estudio, incluye la falta de acuerdo.

A continuación, se discute la vinculación cultural del humor ligada a los esquemas de conocimiento restringido de los hablantes y se especifican varios ámbitos de conocimiento. Asimismo, se atiende a la alta carga contextual de las viñetas cómicas y se describe su implicitud como un posible obstáculo para lectores que no pertenecen al contexto cultural de la viñeta. A este respecto, se exploran las diferencias que actúan en la interpretación del humor dentro y fuera de una cultura respectivamente.

En concreto, la comprensión y apreciación del humor en la comunicación entre culturas, precisa conocimientos socioculturales y estrategias para decodificar los elementos culturales implícitos o explícitos que el texto humorístico encierra. Respecto a la comprensión, se destaca que, de no contar con estos conocimientos y estrategias, existe el riesgo de humor fallido, en especial si se trata de la comprensión de los antiproverbios por parte de hablantes no nativos. En cuanto a la apreciación, se exponen los estilos de comunicación más arriesgados dentro de la norma de aceptación social.

En su conjunto, estos aspectos contribuyen a explicar las diferencias en la comprensión y apreciación de viñetas cómicas por parte de lectores con y sin una base cultural compartida respectivamente. En este estudio se parte, pues, de la premisa de que en la respuesta al humor existen diferencias entre los hablantes nativos y los hablantes no nativos debido a que a sus condicionamientos individuales se suman diferencias en su sustrato lingüístico y cultural.

## 5.2 LA COMPETENCIA HUMORÍSTICA Y LA ACTUACIÓN HUMORÍSTICA

A fin de discutir el concepto de competencia humorística, es preciso remontarse a la noción de competencia comunicativa, la cual se define como una habilidad inconsciente que los hablantes desarrollan para desenvolverse en situaciones de intercambio social<sup>145</sup> (Hymes, 1972). En el área de la lingüística aplicada, y de acuerdo con la definición de Vega (1990), la competencia comunicativa incluye la competencia lingüística (el conocimiento de reglas gramaticales y de uso), así como la competencia humorística (el conocimiento del humor). Esta capacidad es inconsciente, ya que describe la interiorización de comportamientos y actitudes más que patrones reflexivos de conducta. Sin embargo, pese a que la competencia comunicativa, según Vega (1990), engloba la competencia humorística, se ha mostrado una preferencia en el campo de los estudios del humor por conceptualizar una competencia específica para el humor (Bell, 2015).

La insuficiencia del concepto de competencia comunicativa que ofrece la lingüística para explicar las capacidades relativas a la interacción humorística apunta a la necesidad de una noción específica para los textos humorísticos. La gramática generativa de Chomsky (1965) define la competencia lingüística como la habilidad ideal del hablante para comprender cualquier texto en una lengua, así como de distinguir entre textos gramaticales y agramaticales. Partiendo de este concepto, Raskin (1985) propone la competencia humorística o capacidad del hablante para distinguir entre textos divertidos (modo *non-bona-fide*<sup>146</sup>) y textos serios o neutros (modo *bona-fide*<sup>147</sup>). Attardo (1994), a su vez, legitima la validez de la propuesta de Raskin argumentando que los textos humorísticos son actos de habla y, como tales, incluyen una dimensión intencional que es preciso tener en cuenta.

El primer intento de definición de la competencia humorística de Raskin (1985) es ampliado por Carrell (1997), que distingue entre dos estadios en la capacidad de procesar el humor: competencia de bromear (*joke competence*) y competencia humorística (*humor competence*). La competencia de bromear se entiende como un constructo estático que permite a los hablantes reconocer el humor en un texto, mientras

---

<sup>145</sup> En concreto, Hymes (1972), entiende la competencia comunicativa como una capacidad del hablante para crear textos no solo correctos, sino también socialmente aceptados.

<sup>146</sup> En adelante, NBF.

<sup>147</sup> En adelante, BF.



que la competencia humorística es un constructo dinámico que determina si este texto es divertido. Desde esta perspectiva, el procesamiento del humor consta de una primera fase de reconocimiento en la que actúa la competencia de bromear y una segunda fase de apreciación en la que actúa la competencia humorística. Sin embargo, Carrell no considera si en su aplicación ambos estadios pueden coincidir. Por ejemplo, el propio formato de un texto humorístico podría ser el detonante de la apreciación.

Al igual que la competencia comunicativa, las competencias humorísticas de Carrell (1997) se entienden como estados inconscientes. A pesar de este carácter inconsciente, la autora especifica que los hablantes pueden expresar juicios conscientes sobre los textos humorísticos tales como la confesión de falta de reconocimiento o las valoraciones negativas. Esta premisa respalda la validez de testimonios conscientes de los hablantes sobre sus capacidades inconscientes y, en particular, permite usar este procedimiento para explorar las fases de reconocimiento y apreciación. Además, esta perspectiva destaca la condición inconsciente de la competencia humorística en los hablantes como punto de partida, aunque especifica la posibilidad de una reflexión consciente sobre la misma. Estudios dentro de la lingüística aplicada, tales como el de Díaz-Barriga y Hernández (2002), han demostrado que el aprendizaje de lenguas promueve la reflexión consciente sobre el lenguaje en las denominadas competencias de aprendizaje. Por lo tanto, es posible argumentar que los hablantes no nativos pueden presentar una mayor tendencia a reflexionar sobre su competencia humorística que los hablantes nativos.

El trabajo de Carrell (1997) proporciona un punto de partida para identificar posibles causas del humor fallido tanto entre hablantes nativos como no nativos. Entre ellas, destacan la falta de familiaridad con estructuras humorísticas pero también el exceso de familiaridad con determinados contenidos. Es decir, los hablantes precisan reconocer las características formales prototípicas de un texto humorístico pero también necesitan un desafío cognitivo óptimo en la apreciación. Un posible obstáculo al desafío cognitivo óptimo pueden ser los contenidos repetitivos y/o la carencia por parte del hablante de los esquemas de conocimiento presentes en el texto humorístico, o bien su indisponibilidad como esquemas válidos para el discurso humorístico. Este último factor influye pues de forma negativa en la apreciación.

El concepto de competencia humorística revisado por Hay (2001), incluye la fase de comprensión en el procesamiento del humor. De acuerdo con este modelo, el

procesamiento del humor se entiende como un desarrollo lineal en el que es necesario superar las fases iniciales para alcanzar la fase final. Así, el reconocimiento del humor es indispensable para su comprensión, así como la comprensión es imprescindible para su apreciación. El concepto de competencia de bromear (Carrell, 1997) y el de reconocimiento (Hay, 2001) describen la función del *paratexto* (Genette, 2001) la cual se define como el conjunto de elementos que conforman la estructura formal de un texto. Si bien estos elementos cumplen la misma función, tal y como señala Gironzetti (2013), cabe matizar que los dos primeros conceptos describen una capacidad de reconocimiento, mientras que el paratexto apunta al formato, que a su vez activa esta capacidad.

Por otra parte, Hay (2001) halla en la apreciación una muestra de acuerdo, aunque ambos valores no siempre coinciden; por ejemplo, los chistes extremadamente inadecuados pueden causar de forma simultánea risa y reproche o rubor. Por ello, dentro de las causas del humor fallido, el modelo de Hay (2001) suma a la falta de reconocimiento y falta de apreciación ya recogidas por Carrell (1997), la falta de comprensión y la falta de acuerdo. Al destacar el acuerdo en los intercambios humorísticos, Hay (2001) respalda la naturaleza informativa y cooperativa del humor, en línea con la perspectiva de Attardo (1993) como se explica en el Capítulo 2.

Sin embargo, como explica Bell (2007; 2015) el paradigma de Carrell (1997) y Hay (2001) no se corresponde con la realidad debido a su estatismo y linealidad. Bell reivindica que la competencia humorística es un constructo dinámico y las causas del humor fallido no son lineales ni mutuamente exclusivas. En concreto, cuestiona en el modelo de Hay (2001) la necesidad de superar la fase de comprensión para alcanzar la apreciación. En la misma línea, la presente investigación adopta un concepto dinámico de competencia, por su compatibilidad con el concepto de actuación humorística (Véase la Figura 44).

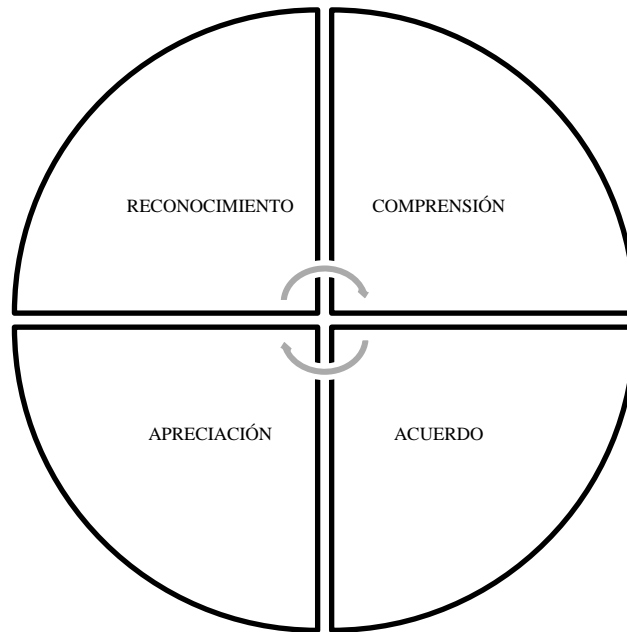


Figura 44. Concepto dinámico de la competencia y actuación humorística

Debido a la contribución abstracta del concepto de competencia humorística para evaluar la comprensión y apreciación, surge la necesidad de introducir el concepto de actuación humorística como representación tangible de la competencia<sup>148</sup>. De acuerdo con Attardo (2001), el concepto de competencia es apto para describir sistemas y establecer generalizaciones. Así, mientras la competencia del hablante es un concepto inevitablemente teórico y con cierta abstracción, la actuación concreta el alcance de esa capacidad. Es decir, el concepto de competencia describe un conocimiento y la actuación se refiere a su puesta en práctica. La dicotomía *competencia y actuación* emerge de la división de Saussure (1916) de *langue y parole*, desarrollada más adelante por la tradición chomskiana. Si bien el acercamiento tradicional considera la actuación como un estado variable y la competencia como un estado cognitivo constante, se ha señalado que también la competencia humorística varía en función del contexto social y de los interlocutores (Bell, 2015; Shea, 1994).

<sup>148</sup> Los primeros acercamientos al concepto de actuación resultan demasiado amplios para un estudio del humor por su aplicabilidad a cualquier forma de comunicación. Entre ellos se hallan los estudios de Saussure (1916), Chomsky (1965) y Hymes (1972). Desde un acercamiento gramatical, Chomsky (1965) concibe la competencia como el conocimiento gramatical que posee un hablante nativo modelo. Más adelante, Hymes (1972) añade al conocimiento gramatical el conocimiento de las reglas de uso del lenguaje en su definición de competencia. Por otra parte, la línea chomskiana señala que un error de actuación no necesariamente es indicativo de una falta de competencia. No obstante, Bell (2015) destaca la interdependencia de ambos constructos como capacidades conjuntas necesarias para la comunicación exitosa.

Los acercamientos al concepto de actuación desde los estudios del humor exploran el humor fallido como una actuación no exitosa dentro de la comunicación humorística. En su análisis de la actuación, Hay (2001) identifica una serie de posibles reacciones al humor, entre las que destacan las reacciones negativas como los silencios, la apreciación irónica o la manifestación seca de la comprensión. Estos resultados sirven para desmitificar la correlación exclusiva entre humor y risa como única manifestación posible de la apreciación. Los hallazgos de Hay (2001) se enmarcan en su concepto de competencia humorística compuesto de cuatro partes (reconocimiento, comprensión, apreciación y acuerdo<sup>149</sup>). También con énfasis en la importancia de la fase de reconocimiento en el humor, Priego-Valverde (2009) se basa en el modelo de Bakhtin de doble enunciación (*double-voicing*) para analizar muestras de humor no reconocido y muestras de humor reconocido pero ignorado. Estos trabajos muestran que nociones relativas a la competencia humorística como el reconocimiento o la comprensión pasan a ser una cuestión de actuación en las respuestas al humor. En particular, Hay (2001) vincula las fases de apreciación y acuerdo (*agreement*) a la actuación humorística, mientras que asocia las fases de reconocimiento y comprensión a la competencia humorística.

Para los fines del presente estudio, el acuerdo se concibe como una corroboración o no de la apreciación, por ello, se subsume dentro de este apartado. En la misma línea, en la taxonomía adoptada para el análisis del humor fallido de Bell y Attardo (2010), el acuerdo se incluye dentro de la categorías (6), que se refiere a la apreciación: “El público no apreció el humor (el chiste puede ser demasiado común, infantil, ofensivo, por ejemplo)” (Bell, 2014: 232). Por lo tanto, en esta investigación se adopta un modelo dinámico de la competencia humorística que abarca las fases de reconocimiento, comprensión y apreciación en un orden no necesariamente lineal.

En la respuesta al humor, los hablantes tienen la oportunidad de demostrar su competencia humorística, por ello las actuaciones humorísticas pueden verse condicionadas por la aceptación social (Hay, 2001). En efecto, el sentido del humor es una cualidad socialmente valorada, por lo que un hablante puede modificar deliberadamente su respuesta de cara a sentirse integrado. Por ello, en el contexto social

---

<sup>149</sup> Bell (2015) también añade la fase de participación. No obstante, debido a las limitaciones de participación de las viñetas cómicas, esta fase no ha sido tomada en cuenta en el presente estudio.

no solo es importante demostrar el reconocimiento de un texto humorístico y su comprensión, sino también la habilidad de apreciar determinadas muestras de humor (Véase la Figura 45).

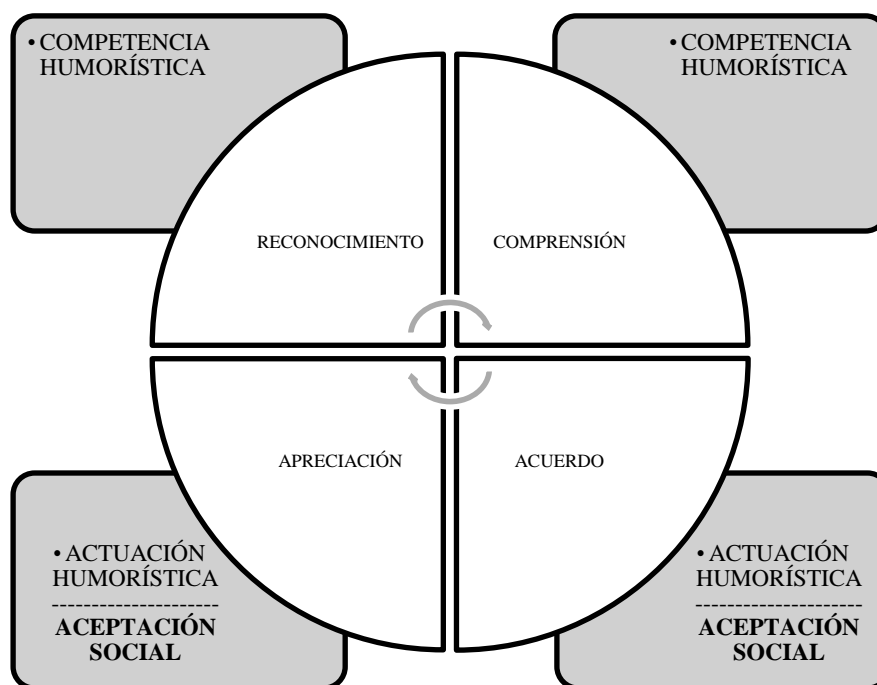


Figura 45. La aceptación social en la actuación humorística

En la actuación humorística se favorecen las muestras de humor que se enmarcan dentro de las convenciones, de hecho, manifestar gusto en las preferencias humorísticas es indicativo de un buen sentido del humor (Bell, 2015). En cambio, la falta de apreciación puede asociarse a una falta de sentido del humor como demuestran los estudios de Lockyer y Pickering (2001) y Kramer (2011). Estos estudios examinan muestras de humor que resultan ofensivas para determinados hablantes e identifican estrategias para contrarrestar su apreciación negativa con una competencia humorística óptima en otros estímulos humorísticos<sup>150</sup>. El condicionamiento de la norma social en la actuación humorística se entiende dentro de la concepción informativa de textos humorísticos como los chistes (Attardo, 1993) y enlaza con la concepción de las respuestas al humor como manifestación de acuerdo (Hay, 2001). Al entender un texto humorístico como informativo, es posible expresar acuerdo o desacuerdo respecto al mismo. Como se detalla más adelante, este condicionamiento regula la norma moral a la

<sup>150</sup> En particular, los autores examinan chistes de violaciones y publicaciones controvertidas en una revista.

hora de determinar los límites en la apreciación entre el humor cuya descarga es aceptable o no aceptable en su entorno social de realización.

### **5.2.1 Competencia humorística y actuación humorística en las viñetas cómicas**

Si bien se han examinado los conceptos de competencia humorística y actuación humorística, cabe profundizar en su relación con las fases de procesamiento seleccionadas (reconocimiento, comprensión y apreciación) así como en las particularidades de las viñetas cómicas.

Aunque se ha descartado la naturaleza lineal de las fases de procesamiento del humor, la fase de reconocimiento mantiene una función básica en la recepción. Así, la competencia humorística se ha definido como la identificación por parte del hablante de la intención de un acto de habla humorístico (Attardo, 1994). En los textos humorísticos verbales existe una serie de patrones lingüísticos, fonéticos y kinésicos que guían al oyente en la identificación del subgénero humorístico<sup>151</sup>. La identificación del género textual en este caso equivale a la identificación de la intención del texto. Por ejemplo, en publicidad el hablante reconoce a través de un conjunto de rasgos identificativos a la par el género *anuncio comercial* y su fin *persuadir*. Del mismo modo, los marcadores del humor activan la díada *texto humorístico y divertir*.

A su vez, las viñetas cómicas presentan particularidades genéricas frente al humor verbal debido a la conjunción de los planos verbal y visual<sup>152</sup>. El reconocimiento de la intención o modo *non-bona-fide* está supeditado a tener en cuenta ambos planos. Si bien en los chistes verbales el elemento introductorio es una expresión fija como “*Esto era*”, “*¿Qué le dice...?*”, “*Eran un... tan...*”, los elementos introductorios en las viñetas cómicas comprenden en sus características estructurales el plano visual. Entre las características estructurales prototípicas de la viñeta destacan tres elementos: un marco, una ilustración y un (sub)título<sup>153</sup>. A estos elementos introductorios se añaden pautas contextuales como su situación en la página de un periódico o en otras plataformas: en el caso del presente objeto de estudio, un blog dedicado exclusivamente

---

<sup>151</sup> Véase Padilla (2006) sobre las claves de reconocimiento de la ironía y Carbajal (2012) sobre los chistes.

<sup>152</sup> Véase Capítulo 3, para más detalles sobre los planos verbal y visual.

<sup>153</sup> Véase Capítulo 6 para más detalles sobre el género como prototipo.

al subgénero de las viñetas cómicas. La suma de estos elementos introductorios asiste durante la fase de reconocimiento.

Con todo, la estructura prototípica de las viñetas cómicas no siempre es suficiente para orientar sobre el modo discursivo de determinadas muestras. Así, el lector precisa de examinar cada viñeta para concluir si las expectativas producidas por este conjunto de señales se confirman, pues, pese a la tónica general, algunas viñetas se adscriben al modo *bona-fide*. Por ejemplo, la Figura 46 por su caracterización formal y pautas contextuales produce una expectativa de modo *non-bona-fide*; consta de un marco, una ilustración y un texto en un blog de humor gráfico. A pesar de que estos elementos introductorios apuntan a una intención humorística, la Figura 46 no presenta la comicidad esperable en el género. En cambio, la intención es solidaria en referencia a la angustiosa situación de los 33 mineros chilenos sepultados bajo el derrumbe del yacimiento San José a más de 700 metros de profundidad durante 70 días en 2010. Por ello, a pesar de reconocer una estructura prototípica en la viñeta cómica el lector necesita además pasar a una segunda fase de procesamiento o nivel de lectura para confirmar la intención del texto<sup>154</sup>. Por tanto, la competencia humorística supera las estructuras prototípicas y los contextos de producción.



Figura 46 – Modo bona-fide en las viñetas

<sup>154</sup> Véanse Capítulo 6 y Cassany (1995) para más detalles sobre técnicas de lectura.

Otra particularidad de las viñetas cómicas en su manifestación de la competencia humorística es la escasa exteriorización de su apreciación debido a su lectura en un contexto comunicativo individual, tal y como se ha detallado en el Capítulo 3.

### **5.3 LA COMPETENCIA SOCIOCULTURAL**

El humor es un fenómeno universal, si bien en su puesta en práctica está culturalmente condicionado. Entre las muestras de la universalidad del humor destaca la existencia de una Teoría general del humor verbal (GTVH) como paradigma aplicable a cualquier manifestación cultural del humor verbal (Attardo y Raskin, 1991). Además, la globalización ha contribuido a la universalidad mediante la difusión de lugares comunes, estereotipos e iconos de que se nutre el humor. Con todo, numerosos matices se mantienen como específicos a los diferentes núcleos socioculturales. Así, el humor mantiene su estatus representativo de los valores concretos de cada contexto, a modo de una especie de vehículo exclusivo de la identidad de una comunidad de hablantes<sup>155</sup>.

Como producto sociocultural, el humor gráfico refleja el entorno en el que se inserta y, como tal, puede ser analizado en términos relativos a los mitos presentes en dicha sociedad (bien/mal), su subgénero (la viñeta cómica) o su simbolismo (visual y verbal) (Lester, 1996). Así, la viñeta cómica es un reflejo de las creencias y valores de un grupo social o de una cultura en un determinado momento histórico. En la misma línea, Vigara Tauste (2006: 8) ha destacado la inseparabilidad entre sociedad y humor en el chiste que “como género inevitablemente inserto en una sociedad y [es] producto de ella, refleja necesariamente esa sociedad”. Además, la autora señala que el éxito del acto comunicativo conlleva un acuerdo implícito sobre el mundo del que se habla y el mundo en que se habla (Vigara, 1994). Este acuerdo conlleva un conocimiento compartido de los factores que regulan la comunicación desde el punto de vista social. En concreto, valores y cultura actúan de forma interna sobre actitudes y comportamientos de los hablantes, como es posible observar en el esquema de la comunicación de Hymes (1962, 1972) reproducido en la Figura 47. Este esquema, a menudo asociado a la imagen de un iceberg, puede asimilarse también a la figura de un árbol cuyas raíces o parte oculta son la cultura y los valores. De los mismos brotan

---

<sup>155</sup> De acuerdo con Jáuregui (2008: 47) “el humor se presenta como la última barrera en el conocimiento de una cultura: si entiendes sus chistes, es que ya has llegado al corazón del sistema de símbolos y pensamientos de una sociedad, y ya nada te es desconocido.”



actitudes y comportamientos nutriéndolos con toda la sustancia que proviene de las raíces<sup>156</sup>.

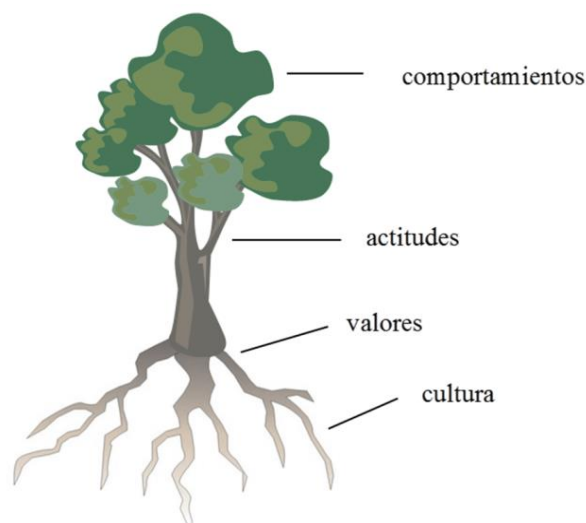


Figura 47. Esquema de la comunicación de Hymes (1972)

A pesar de las aportaciones de los estudios interculturales, es preciso señalar que las generalizaciones elaboradas a partir de las evidencias presentadas en una lengua aislada carecen de validez. Dada la posición de *lingua franca* del inglés, existe una tendencia a generalizar actuaciones lingüísticas específicas de esta lengua. Algunos rasgos del inglés relacionados con la cortesía y la adecuación se han impuesto como universales pero han demostrado ser específicos de una lengua y cultura (Wierzbicka, 1985). A este respecto, Prieto de los Mozos (1998) vincula la competencia sociolingüística al parámetro de adecuación. Las normas culturales presentes en la comunicación humorística contrastan no solo en entornos con una norma lingüística diferente, sino que también actúan dentro de una misma lengua. Por ejemplo, Wierzbicka (1985) señala diferencias abundantes entre el inglés australiano y el inglés americano o incluso, dentro de cada una de estas variedades, entre las clases media y trabajadora.

Las teorías sobre humor provenientes del campo de la psicología están a favor de una visión del sentido del humor como faceta de la competencia social. Así, Martin et al. (2006) se plantean si las personas con mejor sentido del humor están dotadas de mayor competencia social e inteligencia emocional. Para los estudios en lingüística, la

---

<sup>156</sup> Imagen adaptada del original de Vallés Calvo, F. Disponible en <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>. Consultado el 16/09/2013. Esta obra se reproduce bajo una licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>.

competencia social se traduce en competencia sociocultural, que destaca no solo el carácter interpersonal de las relaciones establecidas en la comunicación humorística, sino también el aspecto cultural que construye los grupos sociales.

Una muestra adicional de la estrecha relación entre el componente humorístico y la competencia sociocultural es la función del humor como regulador de las relaciones sociales. En concreto, las funciones de afiliación y cortesía facilitan los vínculos mediante la resolución de conflictos o tensiones, la aprobación por parte del grupo o el realce de la imagen positiva (Bell, 2002; Attardo, 2001; Brown y Levinson, 1987; Leech, 1983; Lakoff, 1973). Por otra parte, una faceta negativa del humor gestiona las relaciones más hostiles desde la ironía, el sarcasmo o formas de humor agresivas (Brown y Levinson, 1987). Este papel del humor se pone en práctica en las funciones de dominio y persuasión social.

### **5.3.1 La cultura y los esquemas de conocimiento restringido**

Para abordar el concepto de competencia sociocultural, es necesario partir de una definición de la noción de *cultura*<sup>157</sup>. En su acercamiento a la cultura desde la didáctica intercultural en la enseñanza de lenguas, García García (2004) valora la cultura como un concepto ampliamente complejo que se explica a partir de una larga lista de variables contextuales. Entre ellas, destaca el humor como uno de los elementos que “crean y delimitan entornos culturales específicos” (2004). Por tanto, humor y cultura no solo están vinculados de forma estrecha sino que también actúan de forma recíproca en la definición de su propio descriptor. De ahí que para analizar el humor sea necesario profundizar en la cultura, y viceversa.

Un factor clave en el funcionamiento de las culturas es la aceptación entre sus miembros<sup>158</sup>. A pesar de que en esta necesidad humana de aceptación existen razones de carácter antropológico (gregarismo, necesidad de pertenencia, identidad social, etc.), los conocimientos y creencias precisos para actuar de modo aceptable son producto de la organización de las sociedades. En concreto, la premisa de aceptación en la comunicación se resume en el requisito de adecuación al contexto. En palabras de Salvador Gutiérrez (2006: 34-35): “Un mensaje no alcanza adecuación discursiva

---

<sup>157</sup> Ante el cúmulo de definiciones del término cultura (Vid. Kroeber y Kluckhohn, 1952), la definición de García García (2004) destaca el papel complejo de los elementos contextuales.

<sup>158</sup> Goodenough presenta la aceptación como punto cardinal en el concepto de cultura o “todo lo que uno debe conocer o creer a fin de obrar de una manera aceptable para sus miembros” (1957: 167 apud Duranti 2005).

cuando viola principios, ya sean pragmáticos, sociolingüísticos o socioculturales”. Por tanto, toda forma de comunicación, incluido el modo humorístico, debe adecuarse al marco sociocultural en que se produce.

Es posible entender la aceptación dentro de una cultura como una técnica de camuflaje. De hecho, de acuerdo con Goodenough (1964) y Siever (2006), la integración cultural tiene lugar cuando un hablante ajeno una comunidad social es capaz de pasar desapercibido como uno más dentro del grupo. En la comunicación, la técnica de camuflaje busca encajar con las expectativas de los hablantes de una comunidad social. Así, Göhring (2002) matiza que la cultura abarca la valoración del hablante de los roles y comportamientos de otros hablantes en función de su acercamiento o desviación respecto a las expectativas del grupo.

La etnografía de la comunicación define la competencia comunicativa como una serie de reglas que se adquieren de forma paulatina durante el proceso de socialización. Por tanto, la competencia comunicativa está condicionada por la competencia sociocultural, de acuerdo con Domínguez García y González Plasencia (2015). De hecho, la manifestación de una variación en las normas comunicativas se da no solo en diferentes culturas sino también dentro de una misma cultura entre grupos generacionales distantes, en función de variables como el género (Oliveras, 2000). Además, dentro de los diferentes contextos socioculturales, es posible distinguir varios ámbitos de conocimiento.

A su vez, la competencia sociocultural implica un dominio del saber enciclopédico o conocimiento del mundo. Dentro del conocimiento del mundo es posible diferenciar: a) alusiones o representaciones de personas, lugares o cosas específicas de la *Cultura con mayúsculas*; b) alusiones o representaciones de personas, lugares o cosas específicas de la *cultura a secas*; y c) alusiones o representaciones de personas, lugares o cosas específicas de la *kultura con k* (Miquel y Sans, 2004). La *Cultura con mayúsculas* alude a la noción tradicional del término como conocimientos científicos, históricos, literarios, etc. La *cultura a secas* abarca los conocimientos sobreentendidos por una comunidad de hablantes. Por último, la *kultura con k* comprende los hábitos que se desvían de la norma estándar por su restricción a sectores específicos de una comunidad de hablantes. Los tres tipos de conocimiento del mundo se relacionan como vasos comunicantes. A su vez, estos tres tipos de saberes se corresponden con los esquemas de conocimiento restringido (Attardo, 1994).

Desde un nivel interno, la *cultura a secas* articula los otros dos tipos de referencias cumpliendo una función de base. En concreto, la cultura a secas se define como “un estándar cultural, el conocimiento operativo que todos los nativos poseen para orientarse en situaciones concretas, ser actores efectivos en todas las posibles situaciones de comunicación y participar adecuadamente en las prácticas culturales cotidianas” (Miquel y Sans, 2004: 4). Dentro de los obstáculos comunicativos que pueden ser previsibles en el procesamiento de referencias socioculturales, se halla el riesgo de que estas pasen desapercibidas. En la *cultura a secas*, esto se debe a que alude a conocimientos sobreentendidos para una comunidad de hablantes. Cuando la carga de significado recae sobre la cultura para entender, actuar e interactuar comunicativamente, esta puede ser filtrada por el interlocutor a través de su cultura nativa, produciendo malentendidos comunicativos que él mismo ni siquiera percibe. Por su parte, los fallos desapercibidos en la *Cultura con mayúsculas* se deben a la incapacidad de los hablantes de establecer una conexión con una referencia desconocida para ellos.

Si bien es cierto que existe un sistema común o metalenguaje internacional del humor gráfico (Vigara, 1994), también hay casos de referencias culturalmente específicas en las viñetas cómicas. Por ejemplo, la Figura 48 incluye la representación visual de un ramo con seis flores; en las culturas soviéticas, los ramos con un número par de flores se asocian a un tabú y apelan a la superstición popular por su fuerte valor connotativo asociado a la muerte<sup>159</sup> (*cultura a secas*). Por otra parte, la Figura 48 presenta referencias a la *Cultura con mayúsculas*, en concreto, alude a la obra del pintor surrealista belga René Magritte. Aunque en la lectura de la Figura 48 la existencia de una referencia a la *Cultura con mayúsculas* es evidente, la referencia a la *cultura a secas* es imperceptible (de hecho, ni siquiera es intencional en este caso). Mientras que la *Cultura con mayúsculas* se aprende y se explicita, la *cultura a secas* se adquiere y tiende a lo implícito, por ello las referencias a esta última pueden resultar problemáticas para hablantes no pertenecientes a una misma comunidad de habla.

---

<sup>159</sup> Véase “Regalos en Rusia. Qué regalar y cuándo. Regalos y negocios”, disponible en [www.protocolo.org](http://www.protocolo.org).



Figura 48. *Cultura con mayúsculas y Cultura a secas*

El protagonismo que el lector otorga a cada elemento de la viñeta cómica está condicionado, parcialmente, por los conocimientos restringidos que active. De acuerdo con Padilla y Gironzetti (2012), los supuestos socioculturales son un comportamiento cognitivo que forma parte del constructo contextual como conocimientos y experiencias compartidas por los hablantes en relación a su cultura y sociedad<sup>160</sup>. En la Figura 49, por ejemplo, la comprensión de la incongruencia central se basa en supuestos socioculturales relacionados con la religión mayoritaria en el contexto del autor (Chile), el cristianismo, pero también con un suceso de 2012 que tuvo repercusión global: el intento fallido de la restauración del *Ecce Homo* de Borja, España<sup>161</sup>. A fin de activar esta información sociocultural, en primer lugar, el lector precisa de identificar al personaje de la izquierda como el dios paternal cristiano y al central como su hijo Jesucristo (una referencia adicional a María Magdalena completa el cuadro de los supuestos socioculturales presentes en la Figura 49). Para identificar a estos personajes, se parte del arquetipo de imagen que representa a cada uno de ellos en la tradición cristiana<sup>162</sup>. Además de las referencias al cristianismo, el segundo supuesto sociocultural a identificar en esta viñeta cómica es la referencia a la restauración de Borja. Para ello, el lector se guía por el parecido entre el original desfigurado y su recreación en la Figura 49 y su presentación al lector como el hermano de Jesucristo.

<sup>160</sup> De acuerdo con Santiago Guervós (2010: 629), “el contexto es una construcción psicológica, un subconjunto de los supuestos que el oyente tiene sobre el mundo”.

<sup>161</sup> Véase Huerta, 2012.

<sup>162</sup> El arquetipo del dios creador cristiano se corresponde con una figura alba, mientras que el arquetipo de Jesucristo es una figura joven con melena y barba. Véase Barrett y Keil (1996).



Figura 49. Los supuestos socioculturales

La activación de los supuestos socioculturales puede darse en diferentes grados, sin que ello impida la obtención del efecto humorístico deseado<sup>163</sup>. De hecho, de acuerdo con Padilla y Gironzetti (2012: 104), las interpretaciones de una misma viñeta pueden ser diversas en función del bagaje cultural del lector. Este argumento se retoma en el último apartado de este capítulo para discutir la comprensión y apreciación de contenido restringido unido a un contenido lingüístico en las viñetas cómicas. La competencia sociocultural adquiere especial relevancia en contextos de comunicación interculturales, tal y como se describe en el siguiente apartado.

## 5.4 EL CONTEXTO INTERCULTURAL

### 5.4.1 Delimitación terminológica

En la actualidad, la emigración, el contacto a través de los medios sociales y la globalización impiden concebir la cultura como una realidad aislada. Así, el Centro Virtual del Instituto Cervantes (2013) define la interculturalidad como “un tipo de relación que se establece intencionalmente entre culturas y que propugna el diálogo y el encuentro entre ellas a partir del reconocimiento mutuo de sus respectivos valores y formas de vida”. A fin de describir la relación entre culturas se han empleado los conceptos *pluriculturalidad*, *multiculturalidad*, *interculturalidad* y *transculturalidad*.

<sup>163</sup> Véase Attardo, (2001), para más detalles sobre la resolución parcial de la incongruencia en el texto humorístico.

Aunque pudieran malinterpretarse como sinónimos, cada uno de estos términos implica diferentes matices.

Desde un punto de vista etimológico, los prefijos *pluri-* y *multi-* indican diversidad, por su parte, *inter-* alude a una posición entre varias partes, mientras que *trans-* denota traspaso. Así, *pluriculturalidad* o *multiculturalidad* describen la coexistencia y convivencia de culturas diversas en un mismo entorno. El término *interculturalidad*, en cambio, introduce la noción de relación o intercambio. Por otra parte, la antropología se ha inclinado por el uso del término *transculturalidad*, que denota la creación de nuevas culturas tras la integración de aspectos ajenos a una determinada cultura.

La preferencia de la antropología por el término *transculturalidad* contrasta con la inclinación de la lingüística por *interculturalidad*. Dado que la antropología estudia el pensamiento humano y su valor en el medio social, la noción *transculturalidad* tiene sentido como ideal. En cambio, el interés de la lingüística por explicar la comunicación justifica su preferencia por el término *interculturalidad* que denota intercambio (Véase Keszkes, 2012)<sup>164</sup>.

Por otra parte, es preciso diferenciar entre interacciones intraculturales e interacciones interculturales. En las intraculturales, los hablantes se apoyan en una base compartida y estable que enriquecen en cada acto comunicativo con su aporte individual. Por ejemplo, cada nuevo chiste de Lepe contribuye a la tradición de estereotipos de la intracultura española<sup>165</sup>. En cambio, de acuerdo con Keszkes (2012), las interculturales son inestables y pasajeras porque las aportaciones de los hablantes se desvanecen en lugar de contribuir a una base de conocimiento compartido (Keszkes, 2012). En particular, no hay una coincidencia entre los autoestereotipos y los heteroestereotipos en que se basa el humor<sup>166</sup>. Se explica así que no sean comunes los chistes interculturales entendidos como textos estereotípicos contruidos de forma

---

<sup>164</sup> Desde el campo de la pragmática, Grundy (2008) distingue entre *comunicación, croscultural, intercultural* y *transcultural*. Así, la comunicación *croscultural* se produce entre hablantes nativos y hablantes no nativos, mientras que la comunicación intercultural tiene lugar entre hablantes no nativos que se comunican en *lingua franca*. Por otra parte, emplea la noción *transcultural* como término genérico para denominar todos aquellos encuentros que no se producen dentro de la cultura del individuo.

<sup>165</sup> En la presente investigación se reconocen, no obstante, diferencias dentro de la cultura de habla española, habida cuenta del carácter plurinacional del término *idioma español*.

<sup>166</sup> Se entiende autoestereotipo como la percepción estandarizada de la propia identidad cultural y heteroestereotipo como la percepción estandarizada de la identidad cultural ajena. Para más detalles sobre ambos conceptos y su impacto en la comunicación intercultural, véase Hofstede (1999).

cooperativa por hablantes de diferentes culturas. Por ello, la comunicación intracultural se diferencia de la comunicación intercultural de forma cualitativa.

Asimismo, para los efectos del presente estudio, las nociones *intercultural* e *intracultural* se emplean en términos relativos y se aplican a la comunicación entre la cultura de Chile y de España. Esta noción se basa en el hecho de que los hablantes de ambos países comparten el mismo idioma y, como apunta Hofstede (1999), compartir una lengua significa adoptar su marco de referencia. Además, de compartir similitudes culturales impregnadas por el uso común del español, la cultura chilena es heredera histórica de elementos de la cultura española por razones coloniales<sup>167</sup>. Por todo ello, y ya que lengua y cultura mantienen una relación simbiótica (Barcia, 2006), la comunicación entre las culturas española y chilena se acerca más a lo intracultural que la comunicación entre las culturas estadounidense y chilena, marcadamente intercultural<sup>168</sup>.

#### **5.4.2 El contenido contextual**

Dentro del concepto de cultura es preciso profundizar en el peso de la carga contextual. A este respecto, Hall (1976) introduce los opuestos *cultura de alto contexto* (CAC) / *cultura de bajo contexto* (CBC) para aludir a las tendencias que sigue una determinada cultura en su recurrencia a textos de alto o bajo contenido contextual<sup>169</sup>. Las culturas de alto contexto (CAC) se caracterizan por su implícitud y las culturas de bajo contexto (CBC) por su explícitud. Las diferencias entre ambos tipos de cultura demandan una adaptación por parte de los hablantes en los encuentros interculturales. De hecho, Wierzbicka (1992, 1996 apud Piirainen, 2008) afirma que el significado de las palabras varía en función de cada lengua por su intrínseco carácter cultural, eco del entorno social específico en que se originan. Por ello, el paso de una CBC a una CAC

---

<sup>167</sup> Otros estudios sobre el humor de lengua en contextos diferentes presentan diferencias en las reacciones al estímulo humorístico. Por ejemplo, Haugh (2012, 2014) compara los resultados de trabajos anteriores con hablantes estadounidenses de inglés con su análisis de hablantes australianos de inglés. Mientras que en los estadounidenses se da un elevado porcentaje de respuestas al humor en forma de gesto severo, nota que en los australianos no se mantiene esta constante. Sin resultar concluyente, estos hallazgos sugieren que el contexto australiano es más dado a mantener el marco humorístico que el estadounidense.

<sup>168</sup> Cabe señalar que las culturas no se definen como altamente contextuales o reducidamente contextuales en términos absolutos, sino que varían en virtud del segundo término de la comparación. Así, más que una dicotomía, CAC/CBC se entiende como un *continuum* en el que las culturas se sitúan en términos relativos. Para más detalles sobre las diferencias entre las culturas chilena y española, véase Albelda (2007). Por su parte, Hofstede (1980: 158) clasifica la cultura chilena como colectivista y la española como intermedia.

<sup>169</sup> En adelante, se entienden las siglas CAC como cultura de alto contexto y CBC como cultura de bajo contexto.



acentúa la importancia de la elección de las unidades léxicas, pues esta última abunda en contenidos implícitos. En cambio, en la situación opuesta (entorno de origen CAC/texto CBC) el hablante debe hacer un esfuerzo para remplazar su uso habitual de expresiones implícitas por expresiones intencionalmente explícitas.

De ser este un estudio sobre la comunicación en modo *bona-fide*, resultarían relevantes para los fines del mismo las diferencias entre la carga contextual ligada a la cultura estadounidense, de un lado, y a las culturas española y chilena, de otro lado. El alto o bajo contenido contextual de una variedad de culturas fue recogido en una clasificación por Copeland y Griggs (1986), donde las culturas española y chilena se clasifican como CAC en relación a la cultura estadounidense, que es considerada CBC. Por tanto, los estándares culturales español y chileno son compatibles en cuanto a la carga contextual de sus textos.

No obstante, para los fines de la presente investigación, el modo *non-bona-fide* que caracteriza a las viñetas cómicas añade sus condiciones particulares a la diferenciación cultural de Hall (1976), ya que el humor produce textos de alta carga contextual. De hecho, las referencias contextuales implícitas en los chistes son una de las últimas barreras con que se encuentran los hablantes no nativos en su desarrollo de la competencia intercultural (Consejo de Europa, 2012).

En concreto, el subgénero de las viñetas cómicas se define por la concisión y la riqueza contextual (Barbieri, 1993). De hecho, las viñetas demasiado explícitas (CBC) corren el riesgo de fracasar en su intención de divertir. En cuanto a la lectura de las viñetas, Nisbett (2010) y Chua et al. (2005) detectan que en las CBC los lectores se centran en la figura, mientras que en las CAC destacan el contexto y el fondo<sup>170</sup>. Esto se explica porque las CAC, con énfasis en las relaciones, otorgan más atención al contexto. En cambio, las CBC tienden al individualismo y priorizan los objetos focales.

La contextualización cultural de los textos humorísticos origina, pues, una expectativa de heterogeneidad cuando la comunicación se establece en situaciones interculturales (Grundy, 2008). En concreto, los hablantes no pertenecientes a una comunidad de habla pueden enfrentarse a dificultades a la hora de recuperar interpretaciones estereotípicas. Por ejemplo, es común que los hablantes no nativos experimenten dificultades a la hora de recuperar la interpretación estereotípica de

---

<sup>170</sup> Véase Padilla y Gironzetti (2012), para más detalles sobre fondo y figura en las viñetas cómicas.

fórmulas idiomáticas, denominadas *I-reference* por Grundy (2008). Así, ‘*Ya sabes X*’ (*Ya sabes lo que dicen*, “*en casa del herrero...*”, ...) es una fórmula que se usa para mostrar conciencia metacultural al tiempo que implica la existencia de un condicionamiento sociocultural. De hecho, el presupuesto de conocimiento común obstaculiza la comunicación, pues los hablantes ajenos a la noción oculta son incapaces de recuperar significados que son estereotípicos para los miembros del grupo (Grundy, 2008). En este caso “*cuchillo de palo*” ilustra la ruptura de las expectativas en la práctica frente a un dominio teórico.

La interpretación de textos consta de varios niveles de explicitud y requiere tener en cuenta las disparidades culturales asociadas al lenguaje. Aplicada a las viñetas cómicas, la fórmula “*Ya sabes lo que dicen*” no se explicita, sino que es reemplazada por una referencia de contenido que implica la familiarización del hablante con una determinada expresión idiomática. Así, la Figura 48 reformula y recrea una expresión idiomática adscrita a la lengua española y la cultura hispana. En este caso, la omisión del texto original obedece a la configuración del subgénero. En la lectura de esta viñeta cómica, los hablantes no familiarizados con la expresión idiomática “*No le pidas peras al olmo*” serán incapaces de recuperar el mensaje transmitido, con el consiguiente impacto negativo en la apreciación. Por otra parte, el modo *non-bona-fide* añade un nivel adicional a la expresión original que supera su significado literal; es decir, su sentido último está condicionado por la carga intencional humorística y, por ello, el filtro del humor otorga un matiz final al texto, cuyo significado literal queda relegado a un plano secundario.



Expresión original: *El olmo pierde la paciencia. No doy peras, ¿entiendes? No-doy-pe-ras.*

Premisa implicada: *<No le pidas peras al olmo>*

Expresión explicada: *Ya sabes qué quieren las personas que piden peras al olmo pero ¿sabes qué piensa el olmo de eso?*

Conclusión implicada: *<El olmo está tan cansado de que le pidan peras, que explota> [modo NBF] VS. <No aspire a lo imposible<sup>171</sup>> [modo BF]*

Figura 50. Expresión original (Grundy, 2008) <sup>172</sup>

En suma, el contenido altamente contextual de las viñetas cómicas requiere que sus lectores estén familiarizados con las referencias implícitas que incluyen. A este respecto, en el siguiente apartado se señalan las ventajas para los hablantes de estar familiarizados con la cultura meta para procesar el humor.

## 5.5 LA COMPETENCIA INTERCULTURAL

Pese a que las destrezas requeridas en la competencia pragmática se aplican a la competencia pragmática intercultural, las condiciones que rigen la comunicación intercultural constituyen un nuevo desafío en relación a los encuentros intraculturales cuya naturaleza es más permanente, familiar y reconocible para los hablantes (Kecskes, 2012). En este contexto, cobra relevancia la identificación de las disimilitudes actuantes en el entorno desconocido por parte del hablante, tales como referencias al acervo sociocultural.

<sup>171</sup> Si bien el modo BF no se ve en esta viñeta, está presente en la premisa implicada de un conocimiento sociocultural.

<sup>172</sup> Basado en el análisis de Peter Grundy: “Original utterance: you know what they say/ Implicated premise: <if you heard the wind, it was because you were awake>/ Explicated utterance: You know what they say about people who lie awake in the night./ Implicated conclusion: <you must have a guilty conscience>” (2008: 230)

En su concepción tradicional, la competencia intercultural se caracteriza por su complejidad frente a la competencia intracultural, así como por su propensión a producir malentendidos entre dos formas de codificar el mundo. En esta línea surge la conceptualización inicial de las competencias sociolingüística, sociocultural y estratégica presentes en el modelo de competencia comunicativa de Van Ek (1986). De hecho, los principios del autor ilustran en el Consejo de Europa las diferencias cuantitativas entre competencia intercultural y competencia intracultural: “Si un hablante no es consciente de las asociaciones que determinadas formas de expresión puedan conllevar para un hablante de la lengua meta, esto puede llevar a desajustes o incluso fallos comunicativos”<sup>173</sup> (Van Ek, 1986: 59). Asimismo, Jaeger (2001) destaca las dificultades de los hablantes no nativos para alcanzar el dominio de su competencia intercultural en la lengua meta.

Si bien tradicionalmente la comunicación entre culturas se ha considerado más compleja que la comunicación intracultural, la diferenciación cuantitativa ha sido criticada por su insuficiencia como criterio. En cambio, Keszkes (2012: 72) destaca la necesidad de explorar las diferencias cualitativas entre ambas competencias. A favor de esta postura, el autor argumenta la función de las estrategias para compensar la falta de base común<sup>174</sup>. Estos recursos permiten que, en la práctica, la comunicación intercultural no se convierta en una serie de malentendidos constantes.

En la presente investigación se atiende tanto a las diferencias cuantitativas como cualitativas. Por una parte, en el estudio del modo humorístico la proliferación de estudios destinados a resolver desajustes comunicativos dentro de una misma lengua y cultura es indicativa de que, la comunicación intracultural puede equipararse cuantitativamente a la comunicación intercultural en cuanto a afluencia de obstáculos<sup>175</sup>. Por otra parte, es necesario atender a la condición de estos obstáculos, pues sin duda activan estrategias alternativas en la comunicación intracultural y en la comunicación intercultural.

Partiendo de la necesidad de combinar un acercamiento cuantitativo con un acercamiento cualitativo al procesamiento del humor, la competencia intercultural se

---

<sup>173</sup> Traducción del original en inglés: “If a learner is unaware of the associations that certain manners of expression may carry for a speaker of the target language, this may lead to disturbance or even breakdown of communication” (Van Ek: 1986: 59).

<sup>174</sup> Véase Bell (2009), Kramsch y Throne (2002), Chun y Wade (2004) e Itakura (2004).

<sup>175</sup> Véase Bell (2009), Eisterhold (2007), Attardo (2001), Hay (2001) y Norrick (1993).

define como la “habilidad del aprendiente de una segunda lengua o lengua extranjera para desenvolverse adecuada y satisfactoriamente en las situaciones de la comunicación intercultural que se producen con frecuencia en la sociedad actual, caracterizada por la pluriculturalidad” (Instituto Cervantes, 2008). Estas situaciones comprenden la interacción en modo *non-bona-fide*, un modo discursivo que presenta particularidades respecto al principio cooperativo que regula la comunicación *bona-fide*<sup>176</sup>.

En la interacción humorística entre hablantes nativos y hablantes no nativos, se ha señalado la necesidad de aprender conjuntos de esquemas de conocimiento (Attardo, 1994). En concreto, el autor destaca la importancia de saber qué esquemas cognitivos están disponibles en una determinada cultura como humorísticos, cuáles están tabuizados y qué contextos son inadecuados. Por ejemplo, la combinación de esquemas <cristianismo> + <sexualidad> de la Figura 51 está disponible en la cultura española actual. Sin embargo, esta misma combinación estaría tabuizada en la cultura española de la dictadura franquista. Por ello, entre las estrategias de comunicación intercultural en modo humorístico se ha señalado la tendencia a evitar los tabús (Véase Bell, 2007). La disponibilidad de los esquemas de conocimiento está estrechamente ligada a la adecuación con la norma social, aspecto que se desarrolla en la última sección de este capítulo.



Figura 51. Disponibilidad de esquemas: tabús

---

<sup>176</sup> Véase Capítulo 2.

A fin de identificar diferentes etapas evolutivas en el desarrollo de la competencia intercultural, Meyer (1991) distingue tres etapas: la etapa monocultural, la etapa intercultural y la etapa transcultural. En la primera etapa, el hablante interpreta la cultura a través del filtro limitante de su propia cultura. En la segunda etapa el hablante se sitúa en un espacio virtual entre su propia cultura y la cultura meta, que le permite comparar entre ambas. Por último, en el nivel transcultural el hablante adopta un papel de mediador desde el que es capaz de evaluar las diferencias desde un distanciamiento. Si bien la etapa transcultural marca una diferencia en cuanto a metaconciencia de lo que es divertido debido al papel evaluador del hablante, la etapa intercultural basta para ejercer la competencia humorística. A continuación se analizan las tres etapas desde el punto de vista del humorista gráfico y del lector respecto a su procesamiento de la viñeta cómica de la Figura 51:

1. Nivel monocultural:
  - a. Lector: Esta viñeta es sacrílega.
  - b. Humorista: Esta viñeta es humorística.
2. Nivel intercultural:
  - a. Lector: En mi cultura las figuras religiosas son sagradas, pero en la cultura del humorista es posible bromear con ellas.
  - b. Humorista: En mi cultura es posible bromear con las figuras religiosas, pero en la cultura del lector, son sagradas.
3. Nivel transcultural:
  - a. Lector: En mi cultura las figuras religiosas son un símbolo de perfección, por lo que bromear con lo divino resulta ofensivo y puede herir sensibilidades. En cambio, en la cultura del humorista, la religión ha perdido presencia, por ello se ha convertido en un objeto de humor.
  - b. Humorista: En mi cultura la religión ha perdido presencia, por ello se ha convertido en un objeto de humor. En cambio, en la cultura del lector las figuras religiosas son un símbolo de perfección, por lo que bromear con lo divino resulta ofensivo y puede herir sensibilidades<sup>177</sup>.

El procesamiento de un texto puede variar dependiendo de la etapa en que se encuentra el hablante. Mientras que el nivel monocultural presenta limitaciones a la hora de interpretar el sentido completo de los textos, los niveles superiores se aproximan más a la visión de la cultura meta. A pesar de la existencia de una escala que mide la

---

<sup>177</sup> Como cualquier manifestación comunicativa, los textos humorísticos deben analizarse en su contexto de realización que, a su vez, abarca las normas de adecuación o aceptación social. Un claro ejemplo de la complejidad del alcance del humor son los trágicos sucesos ocurridos en el semanario satírico Charlie Hebdo en 2015.

competencia de los hablantes, Byram (1991) señala dificultades para definir con precisión el nivel umbral de la competencia intercultural, así como para la puesta en práctica de estas abstracciones teóricas.

Cabe mencionar, como apunta Bell (2002), que la investigación de la comprensión y apreciación del humor desde un punto de vista cultural ha evidenciado un predominio del análisis del humor desde una perspectiva occidental. Sin embargo, el presente estudio sigue esta tendencia en su análisis de la respuesta al humor, pues tanto los textos como los participantes objeto de análisis pertenecen a entornos socioculturales de la cultura occidental. En concreto, los entornos socioculturales relevantes para esta investigación comprenden los entornos culturales chileno, español y estadounidense. Las viñetas cómicas objeto de estudio se enmarcan en un entorno sociocultural chileno, cuya obra tiene una proyección global a través de la publicación digital<sup>178</sup>. Por otra parte, en el estudio exploratorio participan hablantes de las culturas española y estadounidense.

En suma, la competencia intercultural apunta al peso de la competencia sociocultural en el procesamiento de contenidos humorísticos cuando humorista y lector no comparten un mismo contexto de referencia, en línea con lo expresado por Vigara Tauste (2006: 9) “cada chiste *exige su contexto sociocultural*, y el reír de los mismos chistes prueba, sin duda, en quienes los disfrutan una amplia coincidencia vivencial de ese contexto”. Para la apreciación de viñetas cómicas procedentes de un entorno cultural ajeno, conviene partir de, al menos, un nivel intercultural. Aunque la regulación de la apreciación no se ha contemplado en un estándar, la comprensión en contextos interculturales se regula a través de la competencia cultural y la competencia estratégica en el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas.

## **5.6 LAS COMPETENCIAS CULTURAL Y ESTRATÉGICA EN EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA**

El *Marco Común Europeo de Referencia* (MCER)<sup>179</sup> es el modelo que utiliza la comunidad europea a fin de detallar los procedimientos, destrezas y conocimientos que los hablantes deben desarrollar para desenvolverse satisfactoriamente en situaciones de

---

<sup>178</sup> De hecho, el sitio web <http://dosisdiarias.com> cuenta con un apartado de viñetas traducidas al inglés.

<sup>179</sup> Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación, Consejo de Europa 2002. En adelante, *MCER*.

una lengua no nativa. Este paradigma incluye la comunicación en modo *non-bona-fide*. Aunque se trata de un modelo que contempla únicamente el contexto limitado de Europa, es una referencia que se ha adoptado con alcance global y que afecta al ámbito académico en el que se desarrolla la presente investigación<sup>180</sup>.

En concreto, el MCER incluye el manejo del modo *non-bona-fide* en su descriptor del nivel C1, en el que el hablante “Utiliza la lengua con flexibilidad y eficacia para fines sociales, incluyendo los usos emocional, alusivo y *humorístico*”. Por ello, el nivel C1 es un requisito entre los participantes no nativos en el estudio exploratorio de la presente investigación. Sobre esta base, el descriptor del nivel C2 añade habilidades clave a la capacidad de procesar el humor del hablante, que: “Tiene un buen dominio de expresiones idiomáticas y coloquiales y sabe apreciar los niveles connotativos del significado”. En las viñetas de *Dosis Diarias*, son especialmente relevantes las expresiones idiomáticas, pues como se detalla en apartados posteriores, el humorista gráfico utiliza numerosas alusiones al refranero y a la lengua coloquial. Además, el descriptor del nivel C2 destaca la capacidad de procesar contenidos socioculturales: en este nivel el hablante “Es plenamente consciente de las implicaciones de carácter sociolingüístico y sociocultural en el uso de la lengua por parte de los hablantes nativos y sabe reaccionar en consecuencia”. En la misma línea, el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC) incluye la recepción y producción de chistes sin implicaciones socioculturales en su inventario de géneros para B2 mientras que reserva los chistes con referencias socioculturales para el nivel C1 (2007: 317-319).

Las propuestas del MCER y PCIC de introducción progresiva de contenidos socioculturales y sociolingüísticos coinciden con los estudios del humor en segundas lenguas (Véase Dubé, 2011; Bell, 2009; Schmitz, 2002). En concreto, Schmitz (2002) introduce una gradación tripartita para estimular la capacidad de procesamiento de los chistes. Como ilustra la Figura 52, la introducción de este subgénero humorístico comienza en los niveles iniciales con los chistes universales, avanza en los niveles intermedios con los chistes culturales y culmina en los niveles avanzados con los chistes lingüísticos. El capítulo 6 desarrolla esta propuesta en el *corpus* de análisis en relación al contenido de las viñetas cómicas.

---

<sup>180</sup> Así, la compatibilidad entre el modelo del MCER y el modelo estadounidense del ACTFL ha sido señalada por Martínez Baztán (2008) y Tschirner (2013).



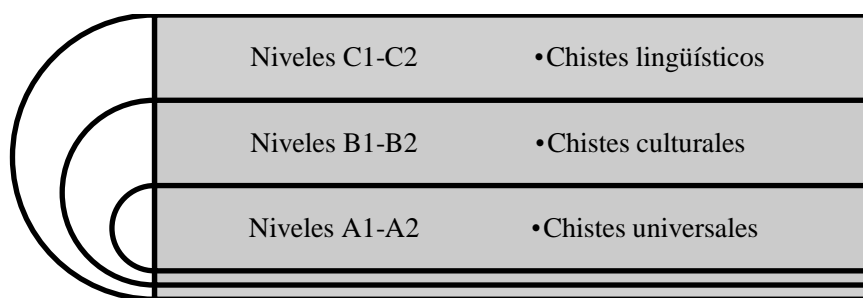


Figura 52. Niveles de aprendizaje y contenidos

El MCER parte del modelo de competencia intercultural de Byram (1995) articulado en tres saberes (*savoirs*): el saber hacer, el saber ser y el saber aprender. El saber hacer incluye las destrezas y habilidades, el saber ser alude a la competencia existencial y el saber aprender se refiere a la capacidad de asimilar nuevos contenidos. En la definición de los saberes se subraya la necesidad del conocimiento práctico de la vida cotidiana (Consejo de Europa, 2002: 11), es decir, de la cultura *a secas*. Esta actitud contrasta con el enfoque tradicional, que otorgaba más importancia a los conocimientos relacionados con el patrimonio cultural de los pueblos tales como literatura, historia, arte, etc. (Cultura *con mayúsculas*). La propuesta intercultural estructurada en saberes apoya la necesidad de contextualizar el modo *non-bona-fide* en la comunicación intercultural, de acuerdo el modelo de Bell (2007).

Las referencias la competencia cultural en la lengua meta y la competencia estratégica aparecen intercaladas a lo largo del MCER. El fomento de la competencia intercultural se percibe en la defensa del plurilingüismo frente al multilingüismo, pues lengua y cultura son conceptos estrechamente ligados<sup>181</sup>. De hecho, el MCER destaca la relevancia de considerar el plurilingüismo desde el pluriculturalismo<sup>182</sup>. Es decir, diversas formas de codificar el mundo implican diversas formas de entender el mundo. Entre las ventajas de la competencia cultural, el modelo especifica que las destrezas interculturales “mejoran la capacidad de aprendizaje posterior de lenguas y de apertura a nuevas experiencias culturales” (Consejo de Europa, 2002: 47). Como se desarrolla en apartados posteriores, la actitud tolerante (*lenient*) es una estrategia clave de los hablantes en la comunicación intercultural en modo *non-bona-fide*<sup>183</sup>.

<sup>181</sup> Véase *MCER*, capítulos 4 y 6.

<sup>182</sup> Si bien el *MCER* sugiere adoptar un enfoque intercultural que difiere de un enfoque multicultural, no existe ninguna mención al término *transcultural*, que añadiría valores comunes e influencias mutuas a este sustrato intercultural. Esto implicaría aceptar la abundancia de individuos culturalmente híbridos, así como la transferencia de elementos de un ámbito cultural a otro. Con todo, como se argumenta con anterioridad en este capítulo, la diferencia no afecta estrictamente a los fines de esta investigación.

<sup>183</sup> Véase Bell (2007).

Además, el MCER propone un modelo de competencia cultural en la lengua meta que combate el etnocentrismo y el estereotipo (Consejo de Europa, 2002: 132). En consonancia con el MCER y puesto que el modo *non-bona-fide* se basa con frecuencia en el estereotipo, es necesario mantener el equilibrio entre las variables de adecuación e inadecuación a la norma social a fin de evitar herir sensibilidades. Por ello, una de las estrategias más empleadas en la comunicación humorística intercultural es la evasión de tabús y formas peligrosas de humor<sup>184</sup>.

La competencia cultural en la lengua meta ocupa un lugar central en el MCER, tanto en las notas introductorias como en el capítulo 1 se hace referencia a la necesidad de conocer las diversas culturas y lenguas para eliminar cualquier obstáculo comunicativo en una comunidad de habla sin fronteras. Esta capacidad está estrechamente ligada a la competencia estratégica, ya que la combinación de ambas es básica para el desarrollo de la competencia pragmática<sup>185</sup>. Por ello, el desarrollo de la competencia cultural conlleva el aprendizaje y empleo de estrategias.

Por otra parte, en el MCER el concepto de estrategia aparece ligado al ideal del aprendiente autónomo: “que los alumnos se hagan cada vez más conscientes de la forma en que aprenden” (Consejo de Europa, 2002: 140). Asimismo, el estimular la reflexión del alumno sobre sus capacidades “despertando la conciencia [...] además de realizar actividades prácticas” (Consejo de Europa, 2002: 153) figura entre las diversas posibilidades para mejorar la competencia pragmática. En la misma línea, se hace hincapié en que el alumno establezca un “control metacognitivo sobre sus competencias y sus estrategias” (Consejo de Europa, 2002: 172). Dada la naturaleza consciente, controlada e intencional de las estrategias de aprendizaje (Díaz-Barriga y Hernández, 2002), se explica que los hablantes no nativos procesen los textos de forma más reflexiva que los hablantes nativos, propensos a llevar a cabo esta tarea con automatismo. Esta hipótesis, respaldada por las teorías psicolingüísticas, se pone a prueba en el estudio de caso exploratorio, como desarrolla el análisis de resultados en el Capítulo 7.

La competencia cultural está, asimismo, estrechamente ligada a las emociones y juicios de valor que articulan la auto-regulación del hablante. Así, las expresiones

---

<sup>184</sup> Véase Bell (2007).

<sup>185</sup> A su vez, la competencia pragmática ha sido ligada al parámetro de funcionalidad por Prieto de los Mozos (1998).

faciales de enfado, desprecio, disgusto, miedo, felicidad, tristeza y sorpresa, pese a ser emociones universales, están condicionadas culturalmente en su uso (Matsumoto, 2005). En la misma línea, el *MCER* destaca la actitud del hablante como un aspecto problemático en el desarrollo de la competencia comunicativa ya que sobre ella actúan directamente tanto factores afectivos (internos) como factores socio-psicológicos (externos) y diferencias individuales.

A su vez, el concepto de auto-regulación está vinculado con las estrategias de aprendizaje, “pensamientos y acciones, conscientemente elegidos y usados por los aprendientes de lenguas, para asistir en la resolución de tareas desde los niveles iniciales a los niveles más avanzados de la actuación lingüística”<sup>186</sup> (Cohen, 2011: 7). Por otra parte, el *MCER* define las estrategias como herramientas del hablante “para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento sus destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión, de la forma más completa o económica posible, dependiendo de su finalidad concreta” (Consejo de Europa, 2002: 60-61). Estas herramientas no solo se utilizan para resolver dificultades en la comunicación, sino también para evitarlos.

Las estrategias de aprendizaje se han clasificado desde un punto de vista cognitivo, pero también en relación a los contextos específicos de actuación lingüística. Así, la primera clasificación cognitiva distingue entre estrategias: a) metacognitivas, b) cognitivas y c) sociales/afectivas (O'Malley y Chamot, 1990). Una clasificación más específica diferencia estrategias: a) cognitivas, b) mnemotécnicas, c) metacognitivas, d) compensatorias, e) afectivas y f) sociales (Oxford, 1990). Las estrategias metacognitivas se refieren a la reflexión sobre el procesamiento de textos, las estrategias cognitivas mejoran el procesamiento en sí y las estrategias socio-afectivas contemplan los valores personales y sociales.

Desde el punto de vista de las destrezas lingüísticas, las estrategias pueden aplicarse a la lectura, la escritura, la comprensión auditiva y la expresión oral. De acuerdo con el *MCER*, la elección de estrategias del aprendizaje por parte del hablante varía en función de sus capacidades personales, el tipo de tarea, su grado de dificultad, las destrezas que se trabajan, factores afectivos, etc. (Consejo de Europa, 2002: 157).

---

<sup>186</sup> Traducción del original en inglés: “thoughts and actions, consciously chosen and operationalized by language learners, to assist them in carrying out a multiplicity of tasks from the very onset of learning to the most advanced levels of target-language performance” (Cohen, 2011:7).

Por ello, el *MCEER* opta por una clasificación de las estrategias atendiendo tanto al tipo de tarea como al proceso cognitivo. Así, en una primera fase se distinguen estrategias de: a) comprensión, b) expresión, c) interacción y d) mediación, que en una segunda fase, se subdividen en función del tipo de proceso: a) metacognitivo, b) de planificación, c) de ejecución, c) de control y d) de reparación.

La presente investigación combina una clasificación de estrategias por destrezas con una clasificación cognitiva. En concreto, las estrategias de comprensión lectora resultan especialmente interesantes en el estudio de las viñetas cómicas. Además, la clasificación cognitiva de O'Malley y Chamot (1990) resulta conveniente por su selección de factores clave. Así, en este trabajo se observan las estrategias de comprensión lectora que pueden ser a su vez: a) metacognitivas, b) cognitivas o c) afectivas. Las estrategias metacognitivas permiten explicar la conciencia de los hablantes no nativos de su proceso de comprensión lectora, las estrategias cognitivas guían el proceso de activación de esquemas cognitivos presentes en las viñetas cómicas (la comprensión del humor) y las estrategias afectivas modulan la respuesta ante diferentes tipos de humor (la apreciación del humor). Por tanto, la observación de la competencia estratégica del hablante no nativo es fundamental en el estudio de la comprensión y la apreciación de las viñetas cómicas objeto de la presente investigación.

## **5.7 EL HUMOR EN UN CONTEXTO INTERCULTURAL**

La respuesta al humor está condicionada contextualmente, pues depende en gran medida del público y de la situación (Meyers, 2000: 316). En concreto, los objetivos de la comunicación intercultural que competen a la presente investigación incluyen las estrategias metacognitivas y cognitivas que modulan la comprensión del humor en español, así como las estrategias afectivas que afectan a su apreciación.

### **5.7.1 La competencia estratégica en el humor intercultural**

Si bien el desarrollo de la competencia intercultural implica acumular experiencias positivas en la cultura meta, la clave para dominar los ajustes en la comunicación intercultural es la capacidad de resolver conflictos con éxito (Matsumoto, 2005). Por ello, el objetivo principal de la comunicación intercultural no solo es mantener la comunicación, sino también gestionar desajustes y malentendidos.

La competencia estratégica ha demostrado numerosas ventajas cognitivas en el aprendizaje de lenguas, además de ventajas afectivas como un incremento significativo en la seguridad del hablante en la lengua meta (Cohen, 1998). El recurso a las estrategias demuestra así su relevancia en el desarrollo de la competencia intercultural.

A pesar de los beneficios de la competencia estratégica, su uso fue relegado en la concepción tradicional del aprendizaje. El recurso a las estrategias puede ser necesario incluso en la lengua nativa de un hablante, pero en la lengua meta esta necesidad aumenta. De acuerdo con Van Ek (1986), el recurso a las estrategias puede valorarse de forma negativa. Así, en la actuación lingüística se tiende a premiar el aprendizaje exitoso mientras que se penaliza la falta de recursos. De hecho, las estrategias se perciben como una forma de picaresca que permiten al hablante no nativo defenderse en situaciones que amenazan su competencia comunicativa. En consecuencia, Tarone (1978) identifica dos tendencias de los hablantes no nativos en encuentros interculturales, desencadenadas por el miedo a cometer errores: a) evasión de temas y b) abandono del mensaje. Aunque este recurso es considerado una carencia por Tarone (1978), estudios posteriores lo incluyen dentro de la competencia estratégica<sup>187</sup>.

De los diversos estudios que examinan el uso de estrategias en el discurso humorístico (Nagy, 2013; Ferreira, 2011; Berk, 2005, 1996; Hay, 2001), la investigación realizada por Bell (2007) resulta particularmente provechosa para este trabajo por su integración de las competencias cultural y estratégica.

En general, entre las técnicas de la competencia estratégica en el aprendizaje de lenguas destacan el almacenamiento, la retención, el recuerdo y la aplicación de información lingüística<sup>188</sup> (Cohen, 1998). Sobre esta base de técnicas para la comunicación intercultural, Bell (2007) identifica cinco estrategias de los hablantes no nativos para evitar malentendidos u ofensas en la comunicación oral intercultural en modo *non-bona-fide*. De acuerdo con la autora, estas estrategias son: a) evitar tabús, b) evitar formas de humor peligrosas, c) adaptar el lenguaje y la interacción, d) contextualizar el marco lúdico y e) mostrar una actitud tolerante.

---

<sup>187</sup> Véase Bell (2007), Corder (1981), Farech y Kasper (1983), Dornyei y Scott (1997) y Dornyei y Kormos (1998).

<sup>188</sup> La selección consciente de estrategias por los hablantes se concreta en “the storage, retention, recall, and application of information about that language” (Cohen, 1998: 4).

El trabajo sobre la competencia estratégica de Bell (2007) refuerza la validez de la GTVH (Raskin y Attardo, 1991). En concreto, el presente estudio ha notado una correspondencia entre las cuatro primeras estrategias y los recursos de conocimiento (KR) de la GTVH (Véase la Tabla 6). Por otra parte, la actitud tolerante como piedra angular de la comunicación intercultural actúa como perspectiva desde la que se adopta esta serie de medidas. En su conjunto, los recursos de conocimiento son estrategias cognitivas, mientras que la actitud alude a una estrategia afectiva.

Tabla 6. *Recursos de conocimiento(KR) y estrategias afectivas*

GTVH (1991)	BELL (2007)
Situación (SI)	Evitar tabús
Objetivo (TA)	Evitar formas de humor peligrosas
Lenguaje (LA)	Adaptar el lenguaje y la interacción
Estrategia narrativa (NS)	Contextualizar el marco lúdico
Estrategias afectivas	Mostrar una actitud tolerante

Los textos humorísticos políticamente correctos son frecuentes cuando el hablante elige evitar riesgos por desconocer el contexto de su interlocutor. Así, los chistes inocentes como (2) “-¿Qué le dice la gata a la pistola? -Las dos tenemos gatillos.”, se basan en las estrategias a) evitar tabús y b) evitar formas de humor peligrosas. Además, d) contextualizar el marco lúdico es una estrategia implícita en la estructura formal prototípica del chiste, marcada por la fórmula introductoria “¿Qué le dice...?”. En particular, la interacción oral permite poner en práctica la estrategia c) adaptar el lenguaje y la interacción a través de repeticiones, lenguaje claro o temas aceptables para el modo *non-bona-fide*. Por último, e) mostrar una actitud tolerante indica una disponibilidad afectiva a la comunicación intercultural, que a su vez condiciona la apreciación del humor.

Si bien estas estrategias están plenamente vigentes en la interacción oral, en la creación y lectura de viñetas cómicas actúan condiciones particulares que difieren de la interacción oral. En concreto, evitar tabús y formas peligrosas de humor son estrategias infrecuentes en la creación de viñetas cómicas, de hecho, estos textos humorísticos se caracterizan por la tendencia al humor basado en el tabú y la provocación, incluso en contextos interculturales como publicaciones en línea (Véase la Figura 53). Además,

frente al dinamismo de los textos humorísticos conversacionales, los textos de humor gráfico son estáticos, de ahí la incapacidad de adaptar el lenguaje u otros elementos del intercambio. Por otra parte, la contextualización del marco lúdico en las viñetas cómicas se da a través de unos índices de contextualización prototípicos como el marco, el (sub)título, la firma y la caricatura<sup>189</sup>. De acuerdo con Bell (2007), sin embargo, la estrategia más relevante es la afectiva correspondiente a la actitud. A este respecto, en el siguiente apartado se detalla cómo la norma social de adecuación unida a las preferencias individuales condiciona la apreciación del humor.



Figura 53. Estrategias en la comunicación intercultural en modo NBF

Entre los estudios sobre estrategias específicas para facilitar los procesos de comprensión lectora de viñetas cómicas Vázquez y Dallera (1987) proponen una guía de tres pasos para interpretar las viñetas humorísticas basada en la observación, la interpretación analítica y la interpretación global, acompañada de ejercicios prácticos<sup>190</sup>. A su vez, De Vere (2008) propone un modelo de lectura<sup>191</sup> consiste en los siguientes pasos: a) observar las características del documento, b) usar los conocimientos previos,

<sup>189</sup> Véase Capítulo 6.

<sup>190</sup> Johnston (2014) alude a la dificultad que entraña el hecho de que el objetivo del chiste no esté representado en la viñeta. Para superar esta omisión, la autora defiende que el lector debe tener en cuenta al público, el autor, el tipo de viñetas, el contexto y los acontecimientos contemporáneos al texto. Por otra parte, su propuesta destaca seis elementos a identificar por los lectores para fomentar la alfabetización visual: a) los títulos (función de refuerzo o contradicción), b) los nexos y colisiones de palabra e imagen (escribir lo que se ve es una estrategia recomendada), c) los contrastes, d) las incongruencias, e) el atuendo de los personajes, y f) las referencias externas.

<sup>191</sup> Modelo denominado *Cartoon Thinking* y basado en las sugerencias de Tally y Goldenberg (2005).

c) especular sobre causas y consecuencias, d) hacer conexiones personales y e) usar hechos para apoyar la especulación. En su conjunto, estas pautas sirven de apoyo en especial para lectores que no comparten los conocimientos socioculturales que presentan las viñetas, un perfil esperable entre los hablantes no nativos. Ambas propuestas tienen en común la observación como base de la comprensión lectora, lo cual apunta a la relevancia del plano visual en la respuesta al humor gráfico.

Las estrategias expuestas a lo largo de este apartado son utilizadas por los hablantes no nativos para superar el hecho de que su competencia idiomática no está desarrollada a un nivel nativo. De hecho, una de las estrategias empleadas para tales fines deriva en la apreciación del humor a pesar de la existencia de vacíos de información.

En este sentido, el acceso a los esquemas cognitivos de los hablantes no nativos ha sido comparado con el de los niños. Los niños tienen acceso limitado a los esquemas cognitivos que comparten los adultos de una misma comunidad de hablantes para comprender ciertos textos humorísticos pero, al mismo tiempo, son capaces de apreciarlo. Del mismo modo, los hablantes no nativos presentan características similares con respecto a la competencia lectora. Ambos niños y adultos comparten ese acceso a la competencia idiomática y cultural de forma parcial. Por ello, su capacidad de comprensión está limitada por su acceso a los conocimientos.

Aún de forma indirecta, estos grupos de hablantes pueden verse condicionados por la presión de las expectativas en sus actuaciones. Zigler, Levine y Gould (1967) concluyen que los niños intentan deducir el origen de lo cómico en cada viñeta y, al carecer de parte de las claves de comprensión, buscan alternativas, es decir, activan estrategias. El autor asocia esta actuación en los niños a razones alternativas a la esperable (la resolución de la incongruencia central). En particular, destaca dos posibles causas: lo llamativo de un rasgo determinado y una voluntad de complacer las instrucciones.

El primer motivo, la apreciación de humor fallido en la comprensión debido a factores llamativos en las viñetas cómicas, se explica en las teorías de la incongruencia en la existencia de incongruencias secundarias, elementos disonantes no indispensables en la construcción del humor, pero cuya resolución puede causar la apreciación (Ritchie, 2013). Asimismo, Shultz y Horibe (1974) sugieren que los niños en fases tempranas de desarrollo cognitivo se bastan de la identificación de una incongruencia para valorar el humor. Significa esto que la resolución es prescindible en dichos contextos, al igual que



puede serlo entre hablantes no nativos. En consonancia, Attardo (2001) argumenta que la comprensión del texto humorístico puede ser parcial, sin que esto impida la apreciación del mensaje.

El segundo motivo, la voluntad de complacer las instrucciones, alude al deseo de aceptación social, por el que los participantes tienden a responder con comportamientos socialmente aceptados. En el caso de Zigler et al. (1967), los niños comparten la asunción social de que las viñetas tienen una intención humorística, también sugerida en las instrucciones. Por ello, su actuación puede verse condicionada por este factor<sup>192</sup>.

En la misma línea, Bell (Bell y Attardo, 2010) contrasta la actuación humorística de un grupo de hablantes nativos y un grupo de hablantes no nativos. Los resultados de su estudio muestran cómo hay una diferencia entre ambos grupos y que el origen de esta diferencia se encuentra en su acceso a los esquemas cognitivos. La autora argumenta que los hablantes no nativos no fallan de modo alternativo a los hablantes nativos, sino con más frecuencia, en especial en relación a vocabulario con el que no están familiarizados. En concreto, Bell compara la competencia humorística de los hablantes no nativos con la de hablantes nativos parcialmente competentes, como los niños o los adultos enfrentados a conocimientos restringidos<sup>193</sup>. En su conjunto, estos estudios permiten establecer un paralelismo entre perfiles de hablantes con dificultades de acceso a los esquemas de cognitivos de una comunidad de hablantes.

### **5.7.2 La apreciación del humor y los estilos de comunicación**

La apreciación del humor está condicionada, de un lado, por las preferencias individuales y, de otro lado, por la aceptación social. Si bien las preferencias individuales requieren un acercamiento personalizado, es posible prever la aceptación social de un texto humorístico en función de la variable adecuación. A este respecto, Attardo (2002) discute la influencia del contexto en la disponibilidad de los esquemas cognitivos<sup>194</sup>.

---

<sup>192</sup> Estudios en neurolingüística sobre la apreciación del humor subrayan el peso de la deseabilidad social. Véase Cann et al. (2014) para más detalles sobre cómo la deseabilidad social puede influir en la percepción de los hablantes del sentido del humor.

<sup>193</sup> Para más detalles sobre el condicionamiento lingüístico y cultural de los esquemas de conocimiento, véase Padilla y Gironzetti (2012).

<sup>194</sup> Para más detalles sobre la disponibilidad de los esquemas cognitivos, véase Attardo (2002: 182): “Any humorous text will present a Script Opposition; the specifics of its narrative organization, its social and historical instantiation, etc., will vary according to the place and time of its production. It should be also stressed that each culture, and within it, each individual, will have a certain number of scripts that are not available for humour (ie., about which it is inappropriate to joke). For example, medieval culture found it

En concreto, Spitzberg (2000) propone cuatro modos de organizar la información en un texto intercultural dependiendo de su grado de adecuación en un determinado contexto. Los estilos de comunicación fueron introducidos para describir patrones específicos de la comunicación intercultural, no obstante, existe una compatibilidad entre las condiciones del texto intercultural y las del texto humorístico. En particular, existe una necesidad de mantener un mínimo de adecuación para controlar el riesgo de ofensa debido a un contenido prototípicamente transgresor (texto humorístico) o a un contexto desconocido (texto intercultural).

Cada uno de los estilos de comunicación propuestos por Spitzberg (2000) es una combinación del contenido de un grado de adecuación ligado a una predicción de su apreciación. Estas combinaciones comprenden los estilos de comunicación: *minimizante*, *suficiente*, *maximizante* y *optimizante*<sup>195</sup>. Los estilos más propensos a la apreciación se sitúan en un punto intermedio del *continuum adecuación-inadecuación* (optimizante y maximizante). En cambio, los estilos más arriesgados se acercan al extremo adecuación (suficiente) o al extremo inadecuación (minimizante) (Véase la Figura 54). En el análisis de resultados del Capítulo 7 se documenta el impacto del rasgo *extremo* o *demasiado* en el humor fallido.

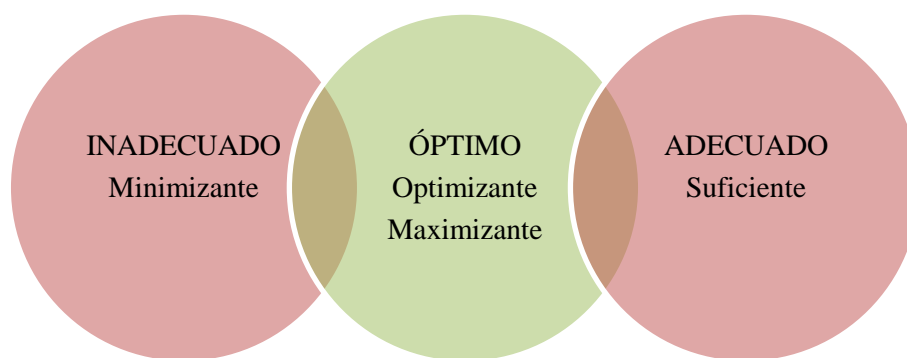


Figura 54. *Continuum* de adecuación

El primer estilo de comunicación se denomina *minimizante*, ya que, por su contenido próximo al extremo inadecuación, minimiza el impacto del texto humorístico

---

perfectly acceptable to laugh at physical handicaps, while this is no longer acceptable in some modern (sub)cultures. So obviously any attempt to generate humour using one of the scripts not available for humour will fail, or be marked (this is a possible explanation of gallows humour)".

<sup>195</sup> Traducción del original en inglés: *minimizing*, *suficing*, *maximizing* y *optimizing* (Spitzberg, 2000: 193-4).

y, por lo tanto, tiende a la falta de apreciación. Pese a que el texto humorístico se nutre de los tabús, los estereotipos negativos y otras fuentes de contenido inapropiado, cabe recordar que la adecuación es un parámetro deseable en la producción de los enunciados. Desde la perspectiva de la pragmática intercultural, es preciso tener en cuenta el Principio de adecuación (Gutiérrez, 2006) para el éxito de los intercambios comunicativos, pues apela al cumplimiento de las normas pragmáticas, sociolingüísticas y socioculturales en entornos desconocidos para el hablante. Las normas de adecuación instan al hablante a adaptarse a una serie de factores contextuales. Entre ellas, Gutiérrez (2006: 34) recoge la adaptación al tema, al interlocutor, a la situación, a la finalidad, al registro, al grupo social, a las creencias personales, al nivel de lengua y a las normas de cortesía y urbanidad. El Principio de adecuación afecta también al modo *non-bona-fide*, de hecho, el autor incluye entre los ejemplos de inadecuación situacional contar chistes en un funeral.

Por otra parte, es preciso tener también en cuenta que los estilos de humor dependen del contexto sociocultural (Teslow, 1995). Así, diferentes contenidos culturales se caracterizan por una amplia gama de carga emocional. De acuerdo con Crawford y McLaren (2003: 139), los temas culturales no solo pueden resultar provocativos, sino que además pueden incluir una carga emocional que determine la respuesta y conducta del hablante. A menudo pueden representar una agresión o, cuando menos, una provocación<sup>196</sup>. Cuando religión, política, costumbres, tradiciones y estructuras sociales son abordadas desde un prisma extraño es fácil entrar en controversia. Por lo tanto, un exceso de inadecuación es considerado de forma negativa de cara a la apreciación del humor de acuerdo con la norma de aceptación social. Los ejemplos más prototípicos del estilo *minimizante* incluyen el humor que atenta contra los derechos humanos, como los chistes sobre esclavitud infantil o abusos sexuales. Ejemplos del estilo minimizante son los *tuits* de 2011 de Guillermo Zapata, que provocaron un escándalo en España y su dimisión como concejal tras ser elegido en la elecciones municipales de 2015 (Véase la Figura 55).

---

<sup>196</sup> En la misma línea, Meyer (2000: 313-314) destaca la transgresión social del humor: “Such a crucial role for incongruity also suggests why humor is a social phenomenon, because much humor stems from violations of what is socially or culturally agreed to be normal”.



Figura 55. Estilo de comunicación minimizante<sup>197</sup>

El segundo estilo de comunicación responde a la etiqueta *suficiente*, porque su exceso de adecuación no proporciona un estímulo suficiente para un texto humorístico y, al igual que el estilo *minimizante*, tiende a la falta de apreciación. En este tipo de texto humorístico, el afán del humorista por resultar políticamente correcto puede resultar contraproducente para obtener el efecto perlocutivo deseado. El estilo suficiente se nutre de textos humorísticos que respetan el Principio de adecuación, pero son demasiado adecuados para el modo *non-bona-fide*. Por ello, su componente de descarga es insuficiente para generar condiciones óptimas de apreciación. Así, la siguiente muestra de humor verbal (3) fundamenta su mecánica en la ecuación “lepero = despistado”, pero elevada a su máxima potencia a través de la exageración (persona con discapacidad intelectual). Bajo estas premisas, el chiste se define como inadecuado, pero sometido al filtro de la corrección política se convierte en humorística, como es el caso de la ilustración humorística verbal (4), un chiste genérico pero sin detonante del efecto humorístico a pesar de su estructura prototípica humorística. La Figura 56 es un ejemplo de viñeta cómica políticamente correcta que anula el humorismo original del texto por su exceso de adecuación. Así pues, el exceso de adecuación es un rasgo negativo en la apreciación del humor de acuerdo con la norma de aceptación social.

(3) “¿Cuántos leperos hacen falta para cambiar una bombilla?”

“Cuatro: uno que se suba a la mesa y agarre la bombilla, dos que cojan la mesa y le den vueltas y otro que diga en qué dirección tienen que girar.”

(4) “¿Cuántas personas con una supuesta discapacidad intelectual por su herencia étnica hacen falta para cambiar una bombilla?” “Una,

<sup>197</sup> Zapata (2011; 2012).

porque aunque supuestamente tenga una discapacidad intelectual no significa que realmente lo sea.”<sup>198</sup>



Figura 56. Estilo de comunicación suficiente

El contraste entre los estilos minimizante y suficiente sugiere adoptar una posición intermedia en cuanto a adecuación en el contenido de los textos humorísticos. En esta línea se halla el estilo de comunicación maximizante, inadecuado en cuanto a contenido, pero más popular en su apreciación que los estilos minimizante y suficiente por su posición intermedia en la escala que mide el elemento de descarga de acuerdo

<sup>198</sup> Adaptado y traducido de la tira cómica de Jeffrey Plotkin (2002). Disponible en <http://emperornortonii.deviantart.com/art/Politically-Correct-Jokes-22610462>. Consultado el 18/04/2012.

con la aceptación social (Véase la Figura 57). La correspondencia entre inadecuación y apreciación no solo es una asunción común sino un hecho constatado por la literatura en las investigaciones sobre humor. Así, en las teorías de la descarga Freud (1905, 1966) justifica el papel del humor como válvula de escape de las constricciones sociales. También las teorías de la incongruencia localizan el foco humorístico en el choque entre los planos normal y anómalo (Morreall, 1983). Asimismo, la retórica atribuye el foco del humor a violaciones de las convenciones socioculturales (Meyer, 2000).

Por ejemplo, la Figura 57 manifiesta el estilo de comunicación maximizante. La situación que representa, un doctorando que ataca con una espada a su tribunal bajo el lema “La mejor defensa de tesis es una buena ofensiva de tesis”, es una situación inadecuada dentro de la norma social<sup>199</sup>. Con todo, esta inadecuación es más aceptable dentro de los géneros humorísticos que los chistes sobre explotación infantil. Esta diferencia traza una línea entre lo inadecuado y lo inadecuado en exceso. Por ello, la incongruencia que produce el término *ofensiva de tesis* seguido de *defensa de tesis* maximiza la apreciación del humor. Una vez más, cabe señalar que esta escala de adecuación no garantiza la apreciación, aunque sí es indicativa de qué contenidos son menos arriesgados en cuanto a garantía de apreciación de acuerdo con la norma social.



Figura 57. Estilo de comunicación maximizante

<sup>199</sup> Esta obra se reproduce bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial 2.5 License: <https://xkcd.com/license.html>.



Por último, el estilo optimizante incorpora como elemento de descarga una inadecuación aceptada dentro de la norma social. Es preciso reiterar que la escala de la adecuación no es binaria, de opuestos, sino que se trata de un *continuum* con diversos grados de corrección política. Se entiende así que sea posible hallar dos estilos de comunicación con contenido adecuado que, no obstante, producen resultados contrapuestos. De hecho, el estilo optimizante se basa en un contenido más próximo a lo inadecuado que el estilo suficiente.

Los límites entre el estilo de comunicación maximizante y optimizante son difusos, pues ambos se sitúan en puntos intermedios de la escala, si bien los textos humorísticos optimizantes son aún menos arriesgados porque su descarga es aceptada socialmente dentro del modo *non-bona-fide* (Véase la Figura 58).



WWW.PHDCOMICS.COM

Nota. Fuente: "Piled Higher and Deeper" de Jorge Cham: [www.phdcomics.com](http://www.phdcomics.com)

Figura 58. Estilo de comunicación optimizante

Si bien tanto la Figura 57 como la Figura 58 representan la situación “defensa de tesis”, la Figura 57 representa una situación social altamente inadecuada (atacar al tribunal de tesis con una espada), mientras que la Figura 58 es más moderada en su

inadecuación (criticar al tribunal de tesis). En cualquier caso, la inadecuación equivale a la descarga y, como uno de los pilares del humor, es necesaria en la conformación del texto humorístico.

Como se ha reiterado a lo largo de este apartado, los estilos de comunicación revisados en este apartado varían no solo en función de la aceptación social sino también de las condiciones individuales. Es decir, la relevancia de la situación y de la cooperación no debe desatender la experiencia previa al acto comunicativo ni la aportación del hablante durante su intervención a la cultura en construcción constante (Véase Keszkes, 2012). De hecho, lo que resulta inadecuado para algunos hablantes puede ser apreciado por otros<sup>200</sup>. Por ejemplo, en España existe una colección de chistes sobre temas macabros cuyas protagonistas son Irene Villa o Marta del Castillo<sup>201</sup>. Del mismo modo que se ha observado una falta de correspondencia entre la percepción personal del uso de humor ofensivo en público y su utilización real (Hall y Sereno, 2010), la mayoría de los hablantes previsiblemente no reconocerá su recreación en este tipo de discurso debido al condicionamiento de aceptación social. Sin embargo, la proliferación de chistes sórdidos demuestra la existencia de un tipo de público que disfruta con su producción.

La utilidad de los estilos de comunicación se entiende dentro del concepto de inadecuación realizativa (*performative inadequacy*), que expone las causas por las que una actuación humorística puede resultar ofensiva (Palmer, 1994). El autor señala que la inadecuación, fuente de la percepción ofensiva, puede tener origen en tres ámbitos diferenciados: a) estructura o contenido, b) contexto social y c) relaciones entre los participantes. La utilidad del estudio de Palmer (1994) como reflexión previa a la formulación de las preguntas de investigación y a la obtención de datos para el análisis del humor fallido ha sido señalada por Bell (2015).

En definitiva, los estilos de comunicación son orientativos sobre los contenidos más arriesgados en la apreciación de textos humorísticos. Aplicada a las viñetas cómicas, la propuesta de Spitzberg (2000) advierte de que las muestras de humor gráfico demasiado inadecuadas y demasiado adecuadas corren riesgo de una falta de apreciación por parte de los lectores, especialmente en contextos de comunicación

---

<sup>200</sup> Por ejemplo, Freud (1966) distingue entre chistes tendenciosos y chistes inocentes.

<sup>201</sup> Irene Villa fue víctima de un atentado de ETA por el que perdió las dos piernas. Marta del Castillo es una joven desaparecida en España cuyo cadáver continúa sin aparecer a fecha de presentación de este trabajo.



interculturales. En cambio, las viñetas cómicas que incluyen una descarga aceptada socialmente dentro del modo *non-bona-fide* aumentan las probabilidades de apreciación por parte de sus lectores. Por ello, la variable de adecuación es considerada relevante en la medición de la apreciación y, como tal, su peso se analiza en el Capítulo 7.

### 5.7.3 La comprensión del humor y los antiproverbios

Si bien en apartados anteriores se ha examinado el peso de la competencia cultural en la lengua meta y la competencia estratégica en la apreciación del humor, este apartado se centra en la influencia de dichos factores en la comprensión del humor. En concreto, en esta sección se introduce y se desarrolla el mecanismo lógico de antiproverbio (*antiproverb*). El interés por este mecanismo lógico se debe a su presencia en la obra de Montt como subtipo de humor de contenido lingüístico. Ya que la presente investigación analiza la estructura y contenido de las viñetas cómicas de *Dosis Diarias*, es preciso destacar el contenido lingüístico de los antiproverbios, pues en ellos se ha identificado un obstáculo para el procesamiento de viñetas cómicas por parte de hablantes no nativos. A este respecto, los estudios de caso sobre cultura chilena detectan una propensión de los chilenos a los juegos de palabras en el humor (Ayala, 2011), circunstancia que explica un riesgo de bache cultural lingüístico en su interpretación o traducción por hablantes no nativos<sup>202</sup>.

Mieder (2004) acuña el término *antiproverbio* para definir parodias, giros o truncamientos de refranes que revelan un discurso lúdico con sabiduría proverbial tradicional. Desde la perspectiva de la competencia sociocultural, es necesario enmarcar el mecanismo lógico antiproverbio dentro del concepto de fraseología. En un sentido amplio, la fraseología se entiende como el conjunto de unidades fijas multi-palabra existente en una lengua (Piirainen, 2009), incluidas las frases hechas, refranes, y bloques de significado que, en general, no superan el nivel de la frase. Precisamente, los antiproverbios son modificaciones sobre la base de un refrán u otro texto del acervo sociocultural de una comunidad de habla (Véase Mieder, 2004). Como tales, se asume que los antiproverbios comparten características formales con las unidades fraseológicas y que activan mecanismos similares de procesamiento.

---

<sup>202</sup> Su trabajo versa sobre la recopilación de recursos lingüísticos para expresar humor en el español de Chile llevada a cabo por Rabanales (1953). Sobre los mismos, Ayala (2011: 210) especifica “Estos recursos son utilizados especialmente en la norma culta informal y en la inculta informal, y reflejan el sentido del humor de los chilenos y su afición por los juegos de lenguaje. Pareciera que esta es una característica propia del pueblo chileno”. Estas conclusiones son aplicables a los textos de Montt y explican la tendencia del autor al empleo del humor lingüístico.

Por otra parte, la adaptación de la fraseología a la multimodalidad de las viñetas cómicas obliga a reconsiderar su definición para este medio. En concreto, aunque la fraseología tradicional examina el lenguaje verbal, en el humor gráfico la imagen adquiere un papel decisivo en la construcción de la unidad fraseológica. De hecho, las unidades fraseológicas, incluidos los refranes, se basan con frecuencia en imágenes. A su vez, la base de estas imágenes puede ser universal o puede estar condicionada culturalmente<sup>203</sup> (Colson, 2008).

Pese a originarse en el medio escrito, los antiproverbios se dan también en otros formatos, como es el caso de las viñetas cómicas. De hecho, las viñetas cómicas, dada la esencia humorística de su tipología textual favorecen la recurrencia de antiproverbios. Además, el autor objeto de estudio es especialmente prolífico en su creación de antiproverbios. Por ejemplo, la Figura 59 es un giro del refrán “*Si del cielo te caen limones, aprende a hacer limonada*”.



Figura 59. Antiproverbio

De acuerdo con Livtovkina (2014: 49) los antiproverbios florecen en la época clásica, aunque en las últimas décadas han experimentado un nuevo auge debido al impulso de internet en nuevos géneros como el MEME. La técnica más frecuente en la

<sup>203</sup> Dentro de la importancia de la carga cultural de los refranes Colson (2008) destaca las facilidades de los hablantes de lenguas románicas debido al sustrato de una herencia común greco-latina y bíblica de las lenguas europeas.

formación de antiproverbios es el juego de palabras. Litovkina (2014) enumera entre las técnicas más frecuentes en la transformación de proverbios: a) paronimia, b) homonimia, c) homofonía, d) reemplazo de una palabra, e) reemplazo de dos palabras, f) reemplazo de la segunda parte del refrán, g) adición de nuevas palabras, h) interpretación literal de metáforas, e i) cambio de orden. Las técnicas empleadas en la formación de antiproverbios pueden coocurrir en un único texto. De hecho, en las viñetas cómicas es muy común partir de la representación literal de refranes en el plano visual. Así, la Figura 59 combina la interpretación literal de la metáfora <caer limones del cielo> con el reemplazo de la segunda parte del refrán. Por su parte, Figura 60 también presenta la interpretación literal de la metáfora <matar al gato> con la adición de nuevas palabras.



Figura 60. Técnicas de transformación de proverbios

El efecto humorístico en los antiproverbios se debe a la incongruencia entre una expectativa de valores tradicionales implícita en la primera parte del texto, que se ve truncada por una situación absurda. Por ejemplo, en la Figura 59 se unen la incongruencia de una lluvia de limones y la de una figura divina que apedrea a la humanidad. En la misma línea, la Figura 60 presenta la situación absurda de un gato activando una bomba nuclear. A menudo el juego de palabras se apoya en la incongruencia entre una expresión inocente y una expresión tabú. Mientras que en la Figura 59 el tabú es la corrupción del concepto de divinidad, en la Figura 60 el tabú es la muerte.

Entre los diversos contenidos que pueden incluir las viñetas cómicas, los antiproverbios resultan interesantes para la presente investigación por las condiciones que presentan para los hablantes no nativos. En concreto, la falta de dominio de los conocimientos socioculturales e idiomáticos dificulta la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas con antiproverbios. Debido a su contenido sociocultural, los antiproverbios entran dentro de lo que Attardo (1994) denomina conocimiento restringido (*restricted knowledge*) además del conocimiento lingüístico (*linguistic knowledge*), aspecto sobre el que se profundiza en el Capítulo 6. En relación a la comprensión y apreciación del humor, un antiproverbio es accesible solo si el hablante conoce el refrán original al que alude. El desconocimiento de la referencia original, impide percibir la incongruencia producida por la violación de las expectativas. Así, Omazić (2009) reitera que para procesar la modificación de un refrán, el lector precisa de establecer una asociación con el refrán no modificado. Por ello, el desconocimiento de la referencia original “*La curiosidad mató al gato*” reduciría las probabilidades de apreciación en la Figura 60, con riesgo de resultar en humor fallido. No obstante, la ilustración en las viñetas cómicas destaca frente a la fotografía de los MEMEs. Se explica así que algunas viñetas cómicas resulten entretenidas para el lector en base a la originalidad del dibujo así como su conexión con los personajes, aspecto que se desarrolla en el Capítulo 7<sup>204</sup>.

El estudio de la fraseología figurativa atiende a las relaciones entre cultura y frasemas<sup>205</sup>. En concreto, Piirainen (2009) propone una taxonomía de las representaciones de la cultura en la fraseología figurativa. La autora distingue: a) dependencia textual, b) concepciones pre-científicas del mundo, c) símbolos culturales, d) aspectos de la cultura material, y e) aspectos de la interacción social basada en la cultura. La dependencia textual alude a la intertextualidad entre la imagen y una fuente textual, como un cuento, una canción o el título de una película; por ejemplo, en la Figura 61 el antiproverbio alude a la canción “*Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña...*”. Las concepciones pre-científicas del mundo incluyen las supersticiones, como *Levantarse con el pie izquierdo*, en el caso de la Figura 62. Los símbolos culturales son referencias cuyo significado original se ha reinterpretado para

---

<sup>204</sup> Véase Capítulos 7 y 8, para más detalles sobre los vínculos emocionales que crea la caricatura con los lectores.

<sup>205</sup> Para los fines de esta investigación, se entiende fraseo como aquellas expresiones formulaicas que trascienden el nivel léxico, pero no el sintáctico, tales como los símiles, colocaciones y proverbios (Piirainen: 2009).

denotar otro contenido. Por ejemplo, en la Figura 63 <lobo> adopta las funciones simbólicas de <peligro> y <falsedad> en *Ser un lobo con piel de cordero*. Por su parte, los aspectos de la cultura material representan objetos de uso cotidiano como los muñecos trol de la década de los noventa asociados al frasema de la Figura 64: *Alimentar al trol*<sup>206</sup>. Por último, los aspectos de la interacción social basada en la cultura hacen referencia a prácticas sociales de una determinada comunidad, muchos de estos frasemas tienen que ver con el género como *Llevar los pantalones* o, en el caso de la Figura 65, *Salir del armario*.



Figura 61. Dependencia textual

<sup>206</sup> Otros ejemplos de objetos culturalmente restringidos de la cultura hispana incluyen la bota, el orinal o el botijo.





Figura 62. Concepciones pre-científicas del mundo



Figura 63. Símbolos culturales



Figura 64. Aspectos de la cultura material



Figura 65. Aspectos de la interacción social

Las categorías aquí descritas carecen de límites estrictos, por lo que los solapamientos e interrelaciones entre ellas son comunes. Así pues, estas categorías son útiles en el proceso de clasificación, aunque es posible adscribir una viñeta a más de una categoría. Por otra parte, como puede observarse en los ejemplos anteriores, todas estas

categorías se dan en la obra de Montt, de ahí que, como *corpus* de referencia del presente estudio, resulte tan completo.

Asimismo, los estudios de fraseología examinan el procesamiento de las unidades fraseológicas. Entre ellos, Omazić (2009) denuncia la falta de atención a variables individuales en el análisis del procesamiento de unidades fraseológicas<sup>207</sup> (el sexo, la educación, la edad o el nivel idiomático del hablante). Además, el autor introduce tres categorías de pares opuestos relevantes en el procesamiento de unidades fraseológicas: a) expresiones familiares/no familiares, b) procesamiento en tiempo real/en tiempo retrospectivo y c) lectura en lengua nativa/lengua no nativa. Para los fines de la presente investigación, las viñetas cómicas son procesadas en tiempo retrospectivo, ya que los lectores disponen de tanto tiempo como necesiten. Por otra parte, el estudio exploratorio de la presente investigación contrasta la lectura en lengua nativa de los participantes españoles con la lectura en lengua no nativa de los participantes estadounidenses. A su vez, el grado de familiaridad de los participantes en este estudio con las expresiones en las viñetas seleccionadas es más elevado en el caso de los hablantes nativos.

Cabe señalar que la familiaridad de las expresiones está estrechamente relacionada con los esquemas lingüísticos, así como con los esquemas de conocimiento restringido<sup>208</sup>. Los esquemas lingüísticos son referencias cognitivas disponibles en el modo *non-bona-fide* para los hablantes nativos de una determinada lengua. Pese a que es posible aprender estos conocimientos del acervo sociocultural, en la mayoría de los casos se adquieren. De ahí las dificultades que entraña el procesamiento de antiproverbios para los lectores no nativos de viñetas cómicas.

De acuerdo con el concepto de esquemas de conocimiento de Attardo (1994), descifrar el significado de una frase hecha se basa en: el conocimiento de la lengua, el conocimiento del mundo y mecanismos cognitivos. La comprensión de las expresiones fraseológicas depende de la competencia idiomática que tenga el hablante, pues es necesaria para la interpretación de las pistas contextuales del frasema en cuestión. Se explica así que la selección de participantes para el estudio exploratorio de la presente investigación se filtre desde no nativos con un nivel mínimo de C1 del *MCER*. De este

---

<sup>207</sup> Como desarrolla el Capítulo 7, estas variables se han tenido en cuenta en el estudio exploratorio.

<sup>208</sup> Véase Attardo (1994) y Capítulo 4.



modo, se pretende equilibrar las condiciones de dominio lingüístico con el grupo de participantes nativos.

En relación al conocimiento del mundo, es preciso adoptar una visión diacrónica de las expresiones, pues los conceptos que engloban pueden formar parte de la herencia cultural, pero no del pensamiento actual (Sabban, 2009). Esta circunstancia afecta tanto a los hablantes nativos como a los hablantes no nativos.

Por otra parte, los mecanismos cognitivos varían si el hablante se enfrenta a una construcción fraseológica original, cuyo patrón mental conserva en la memoria, o a una modificación del original. Los antiproverbios, por definición, son modificaciones o parodias de unidades fraseológicas. A su vez, las modificaciones fraseológicas son una demostración de creatividad en el lenguaje, sea con intención humorística, irónica, de juego verbal o innovadora. A pesar de la libertad creativa que permite el subgénero de la viñeta cómica, el humorista gráfico debe mantener un mínimo de elementos de la frase hecha original para garantizar el éxito del mensaje. Así, Omazić (2009) describe el procesamiento de la modificación de frases hechas como una combinación de mecanismos de comparación e inferencia. Puesto que el significado modificado no se encuentra almacenado en la memoria del hablante, es preciso establecer un vínculo con la construcción original.

Por ejemplo, en el antiproverbio de la Figura 66 el primer paso del procesamiento de la viñeta cómica sería el reconocimiento de una modificación a través de las pistas <viuda de gato> + <curiosidad>. Con estas pistas visuales y verbales, el lector retiene la referencia original “*La curiosidad mató al gato*”. El siguiente paso es la comparación de la expresión original con su reinterpretación figurativa literal. En este punto, Omazić (2009) sitúa el reconocimiento de la intención comunicativa, en este caso humorística. Finalmente, se completa la comprensión del antiproverbio con una reinterpretación humorística.

Pese a que el proceso descrito por Omazić (2009) es válido para los antiproverbios que ocurren en géneros como el diálogo, los géneros humorísticos cuentan con particularidades propias que es preciso aplicar a este proceso. Así, la estructura prototípica de las viñetas cómicas (marco con una imagen, subtítulo y firma) es indicativa de la intención comunicativa humorística (también denominada modo *non-bona-fide*). Por ello, en las viñetas cómicas el reconocimiento de la intención humorística precede incluso a la fase de reconocimiento de la modificación.

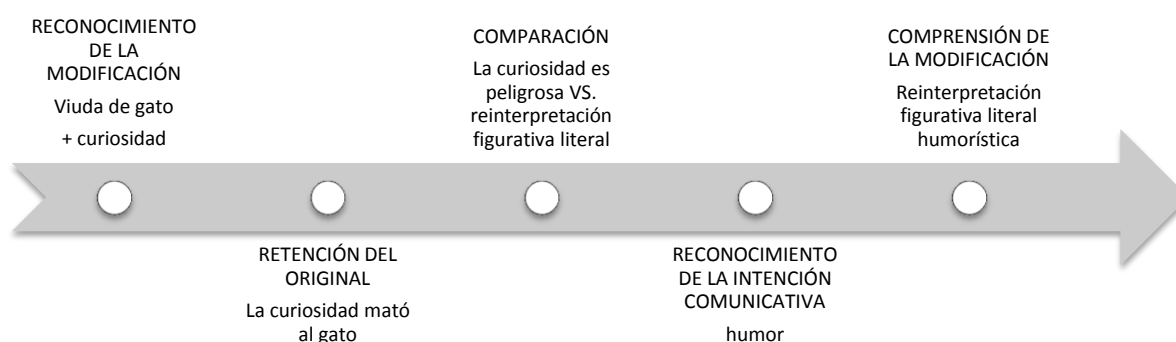


Figura 66. Procesamiento de antiproverbios<sup>209</sup>

En suma, las construcciones hechas tienen una conexión particularmente estrecha con la cultura. Por otra parte, estas unidades requieren un dominio de la lengua en que son elaboradas. Debido a la implicitud de la carga contextual en las unidades fraseológicas, la información cultural subyace a las expresiones figurativas, dificultando el proceso. Sobre estos obstáculos en la interpretación de las viñetas con fraseología actúa el añadido en procesamiento cognitivo que constituyen las modificaciones fraseológicas. El conjunto de estos factores hacen de las viñetas con referencia a frases hechas una importante fuente potencial de casos de humor fallido en hablantes no nativos. Estas expresiones suponen un reto tanto a nivel metalingüístico –pues el juego verbal es recurrente en las modificaciones fraseológicas– como a nivel pragmático –en base a la información asumida sobre tradiciones y hábitos culturales.

<sup>209</sup> Reproducción del esquema de procesamiento de modificaciones de unidades fraseológicas con base en el modelo de Omazić (2009: 73).

Además de los conocimientos restringidos, en *Dosis Diarias*, destacan sus numerosas alusiones a canciones, refranes, rimas, personajes o situaciones de la tradición popular en español<sup>210</sup>. Por ejemplo, la Figura 67 recrea el juego fónico o anagrama infantil que se produce al encadenar el lexema *monja*, cuyo resultado depende de dónde se emplace el inicio de la cadena fónica: *jamón* y *monja*<sup>211</sup>.

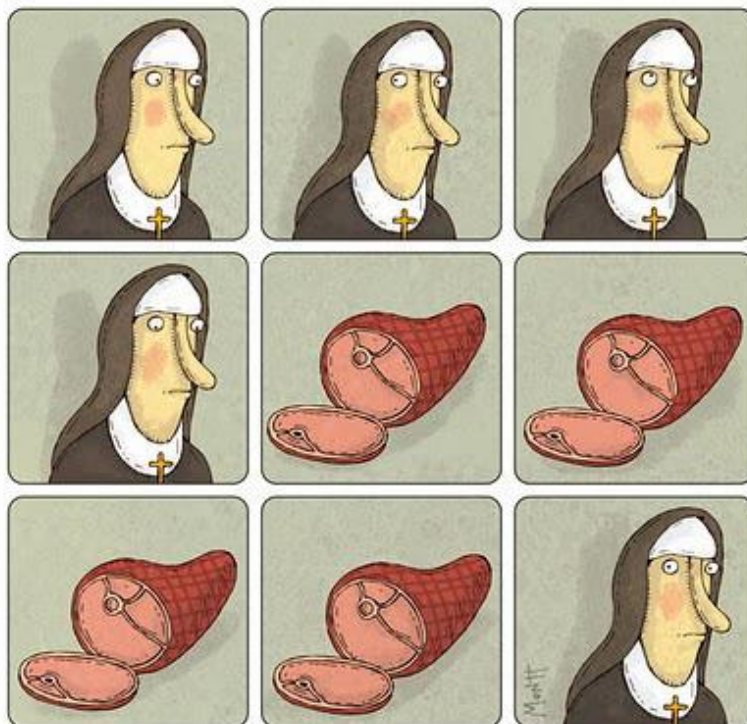


Figura 67. Los supuestos socioculturales en español

No obstante, incluso sin la activación de los contenidos socioculturales relacionados con este juego fónico, el lector puede apreciar esta viñeta cómica debido a otra interpretación. Así, un hipotético lector X podría descifrar una incongruencia en la idea de una religiosa en ayuno y abstinencia que se resiste a la tentación de la carne; el lector X activaría entonces algunos supuestos socioculturales (el hábito monástico, el ayuno monacal en determinadas circunstancias/fechas, el arquetipo de la represión monacal, etc.). En cambio, un lector Y podría interpretar la incongruencia a un nivel más universal<sup>212</sup>: como la repartición problemática de cuatro trozos de jamón entre cinco personajes. Las tres opciones muestran diversos grados de activación de los supuestos socioculturales con un mínimo de estímulo cognitivo. Sin embargo, el lector puede simplemente no encontrar una clave humorística válida, lo cual resultaría en un

<sup>210</sup> Denominados *conocimientos lingüísticos* por Attardo (1994).

<sup>211</sup> Vulgarmente conocido como *trifelio*, término no incluido en el DRAE.

<sup>212</sup> Véase Schmitz, 2002.

caso de humor fallido. Dado que la clave es un contenido adquirido fundamentalmente en la infancia, este contenido constituye un obstáculo para los hablantes no nativos que no han adquirido estos conocimientos<sup>213</sup>.

Para los fines de la presente investigación resultan interesantes las estrategias para suplir carencias en la comprensión de las viñetas cómicas que incluyen contenidos restringidos así como contenidos lingüísticos. En particular, este tipo de contenidos presenta un obstáculo para la comprensión del humor y, por tanto, puede ser una fuente de humor fallido. Sin embargo, como se ha argumentado en este apartado, esta circunstancia no impide necesariamente su apreciación. En el Capítulo 6 se discuten los factores que pueden hacer posible la apreciación del humor fallido en la comprensión.

## 5.8 CONCLUSIONES

En este capítulo se ha visto que los conceptos de competencia sociocultural y competencia humorística presentan particularidades en contextos interculturales que pueden afectar en la respuesta al humor. La presente investigación examina el uso de las estrategias particulares de cada uno de estos tipos de intercambio. En concreto, la competencia sociocultural precisa reconocer qué esquemas están disponibles en una determinada cultura como humorísticos, cuáles están tabuizados y qué contextos son inadecuados.

En cuanto a la competencia humorística, se ha explicado que necesita distinguir entre textos divertidos (modo *non-bona-fide*) y textos serios o neutros (modo *bona-fide*). Asimismo, se han identificado los obstáculos de falta de reconocimiento, comprensión y apreciación (incluida la falta de acuerdo). A este respecto, el presente estudio ha optado por un constructo dinámico de competencia y actuación humorística en el que la superación de estos obstáculos no siempre es lineal. Así, la apreciación de un texto puede ser simultánea al propio reconocimiento de la estructura de un texto y también puede coincidir con la falta de comprensión de la incongruencia central de un texto. Además, se ha destacado el factor de aceptación social como condicionante de la actuación humorística. En el caso de las viñetas cómicas, la aceptación social adquiere relevancia solo cuando su lectura se realiza en un entorno social.

---

<sup>213</sup> Sobre la durabilidad de las costumbres adquiridas, véase Webb et al. (2002: 36-7): “Habitus can be understood as a set of values and dispositions gained from our cultural history that stay with us across contexts (they are durable and transposable). These values and dispositions allow us to respond to cultural rules and contexts in a variety of ways (they allow for improvisations), but these responses are always determined –regulated– by where we have been in a culture”.

En particular, el humor entre hablantes que no comparten una misma lengua y cultura presenta un reto adicional para su competencia humorística pues, como producto sociocultural, los textos humorísticos reflejan el contexto en el que se generan. Así, las viñetas cómicas pueden contener referencias a tres subtipos de esquemas de conocimiento restringido (Attardo, 1994): la Cultura con mayúsculas, a la cultura a secas y a la *kultura* con k. Además, como actos de habla indirectos, las viñetas cómicas conllevan una carga implícita humorística en su intención, que corresponde al modo *non-bona-fide*. Esta característica se añade a otros valores implícitos en las culturas de alto contexto (CAC), como las culturas hispanas, frente a culturas más explícitas (CBC). Con todo, el modo *non-bona-fide* condiciona sus textos con una alta carga contextual de partida. Asimismo, la competencia humorística abarca la comprensión de esquemas lingüísticos, que a su vez contienen una importante carga cultural (Attardo, 1994). Entre ellos, destacan los antiproverbios, ya que presentan un reto en la comprensión para los hablantes no nativos y/o no familiarizados con sus esquemas de conocimiento. A este respecto, el Capítulo 6 introduce elementos de la estructura de las viñetas cómicas que pueden facilitar la apreciación de los antiproverbios, incluso ante una insuficiencia de esquemas.

Por otra parte, el nivel de competencia sociocultural del hablante se ve desarrollado por el uso de estrategias. El presente estudio atiende a las estrategias de lectura divididas a su vez en: a) metacognitivas, b) cognitivas o c) afectivas. Entre las estrategias identificadas en la comunicación oral intercultural en modo *non-bona-fide*, se han hallado correspondencias con algunos de los recursos de conocimiento de la Teoría general del humor verbal. Sin embargo, aplicadas a la lectura de viñetas cómicas destacan las estrategias para resolver carencias en la comprensión lectora y, en particular, la identificación de incongruencias secundarias.

Por todo ello, el presente capítulo justifica la necesidad de realizar un estudio comparativo de la comprensión y apreciación del humor por hablantes nativos y hablantes no nativos. Así, en el análisis de la comprensión y apreciación del humor es necesario medir la competencia humorística del hablante en su representación tangible: la actuación humorística. El humor fallido es considerado una actuación humorística no exitosa que además está reprobada socialmente. Por ello, en su actuación humorística, los hablantes se esfuerzan por demostrar que poseen los esquemas cognitivos necesarios además de buen sentido del humor. Sin embargo, se ha discutido como el contexto

intercultural añade obstáculos al desarrollo de la competencia humorística de los hablantes.

A su vez, con independencia de la competencia humorística de los hablantes, es preciso encontrar un equilibrio para apreciar el humor. Con este fin, existe una escala de estilos de comunicación que cumple una función orientativa sobre los riesgos del humor demasiado adecuado o demasiado inadecuado. En esta escala, los hablantes tienden a situarse en una posición intermedia de la escala adecuación-inadecuación a fin de evitar que la inadecuación realizativa produzca percepciones ofensivas (Palmer, 1994).

Los diferentes acercamientos al concepto de competencia humorística y actuación humorística permiten, así, introducir las bases de análisis del humor fallido. En concreto, las fases de procesamiento y la noción de género como prototipo vinculada al modo *non-bona-fide* son de especial utilidad para esta investigación y se desarrollan con detalle en el Capítulo 6.



## **PARTE II**

### **EL DISCURSO HUMORÍSTICO EN *DOSIS DIARIAS*:**

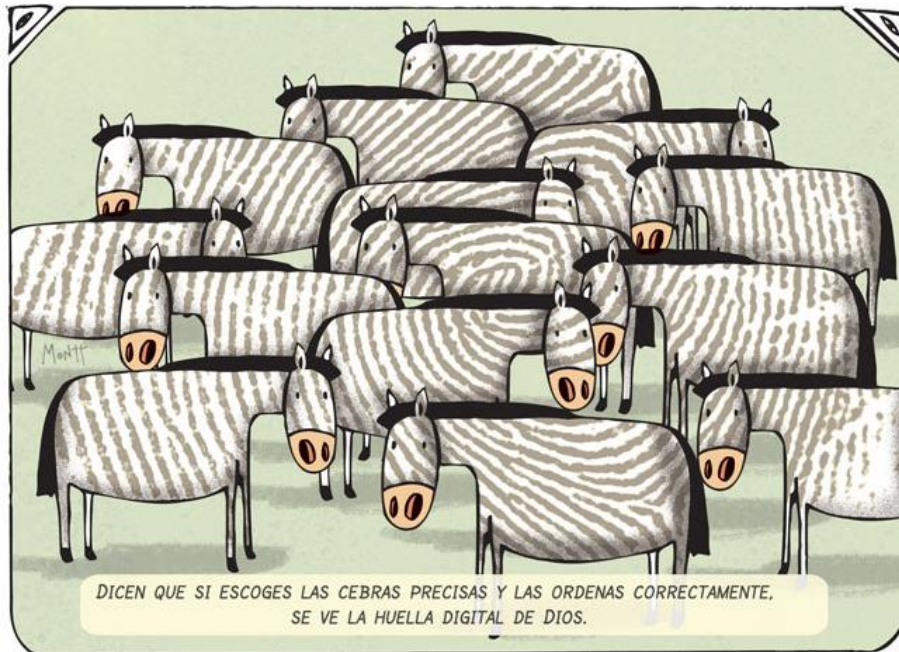
#### **ESTUDIO DE CASO**





## CAPÍTULO 6

### ESTRUCTURA Y CONTENIDO EN LAS VIÑETAS CÓMICAS



*Science is the systematic classification of experience.*

G. H. Lewes

*To be beyond any existing classification has always pleased me.*

B. Rice

## 6.1 INTRODUCCIÓN

Este capítulo tiene como objetivo describir la configuración de las viñetas cómicas a través de las categorías estructura y contenido. Para ello, se introducen los elementos relevantes para cada una de estas dos categorías, se describe su función en las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* y se explica su papel en la comprensión y apreciación del humor. Este procedimiento permite justificar el uso de las categorías de estructura y contenido en la selección de los textos-estímulo empleados en el estudio de caso exploratorio. De acuerdo con Hall (2012), los análisis basados en un *corpus* resultan ventajosos porque ofrecen descripciones de muchas más variables que el análisis tradicional de textos, aportando así al análisis una perspectiva transversal y un mayor grado de representatividad. En concreto, el presente *corpus* es representativo del subgénero de las viñetas cómicas y de la fuente *Dosis Diarias*. La homogeneidad del presente *corpus*, basada en la selección un único subgénero y una única fuente, garantiza la fiabilidad de las conclusiones en el marco del estudio de caso. Por ello, los conceptos de estructura y contenido de las viñetas cómicas han tenido un papel clave en el análisis de la comprensión y apreciación del humor.

La primera sección de este capítulo introduce los conceptos relevantes para los fines del presente estudio dentro de la estructura y contenido de las viñetas cómicas. La segunda sección explica el impacto de cada factor en la comprensión y apreciación del humor. Además, esta segunda sección documenta la presencia de cada factor en el *corpus* como garantía de la condición prototípica de los textos. Antes de presentar las herramientas de análisis del *corpus*, se discuten las fases de lectura en las que se enmarcan la estructura y contenido de los textos humorísticos.

## 6.2 LA LECTURA DE LAS VIÑETAS CÓMICAS

En el análisis de la lectura de textos humorísticos, es posible atender a su estructura o al papel del lector. Escudero y León (2007) reconocen patrones estructurales distintivos en un texto que facilitan la comprensión. De acuerdo con este acercamiento, la función orientativa de la estructura se da en todo tipo de textos. Attardo (2001) opta por abstraerse de la figura del lector con el fin de centrarse en la estructura del humor o qué elementos lo crean. Para ello, el autor propone conceptualizar un lector ideal que supere las interpretaciones individuales. Asimismo, Eco (1979) parte de una

idea similar para la definición del lector modelo. En la presente investigación, no obstante, se ha combinado este acercamiento con la observación del papel de lector real a través de un estudio de caso exploratorio. Esta decisión viene respaldada por el hecho de que el papel del lector en la interpretación del discurso humorístico es, si cabe, más determinante en la viñeta por tratarse de un texto multimodal. Así, con independencia de la disposición morfo-funcional de los planos visual y verbal que escoja el autor, el lector ultima el peso que otorga a cada uno de ellos. Dependiendo de los conocimientos socioculturales de que parte cada lector así como de su interpretación personal de la anécdota gráfica, el lector concluye qué elemento (visual o verbal) predomina sobre el otro (Padilla y Gironzetti, 2012). El elemento principal se denomina *figura*, mientras que el secundario se conoce como *fondo*. Así pues, es necesario partir de un lector representativo para un análisis de la comprensión y apreciación del humor que no solo tenga en cuenta la visión del investigador, sino también la acogida de los textos humorísticos en un contexto real.

Otro aspecto que es preciso tener en cuenta en el análisis de la lectura de viñetas cómicas es el concepto de técnicas de lectura. No en vano, teóricos del análisis del discurso, de la semántica-cognitiva, de la pragmática del humor y del discurso multimodal coinciden en destacar la importancia de este aspecto<sup>214</sup>. Para todo tipo de textos, Cassany (1995) propone cuatro técnicas de lectura: a) *skimming* o lectura rápida, b) *scanning*, destinada a rastrear de información específica, c) *lectura atenta* o y d) *lectura crítica* o evaluativa. Por su parte, en la lectura de textos humorísticos, Attardo (1994) distingue tres etapas: a) establecimiento, b) incongruencia y c) resolución, en su formulación de la *SIR (Setup-Incongruity-Resolution)*. En la misma línea, Gironzetti (2013) observa tres niveles en la comprensión de viñetas cómicas: a) tipo y género textual, b) lo dicho y c) lo implicado<sup>215</sup>. El diagrama de la Figura 68 representa las fases de lectura (Cassany, 1995) y su correspondencia con los niveles de significado

---

<sup>214</sup> Véanse Padilla y Gironzetti (2012), Varillas (2009), Cassany (1995) y Attardo (1994), para profundizar en diversas propuestas de técnicas y fases de lectura.

<sup>215</sup> Mención aparte merece Varillas (2009), quien establece tres niveles de lectura en el cómic relacionados con la percepción de la temporalidad: a) primer nivel de lectura: la página, b) segundo nivel de lectura: la viñeta, c) tercer nivel de lectura: las transiciones. A pesar de que esta progresión de la temporalidad ha sido construida para el cómic, es aplicable también a la viñeta, si bien la aplicación del tercer nivel queda restringida a las viñetas compuestas de varios paneles. También señala un orden de lectura dentro de la viñeta que en Occidente avanza de izquierda a derecha y de arriba abajo. El autor sostiene que el ilustrador precisa de mantener este orden lógico para garantizar la comprensión correcta del tiempo del discurso.

(Gironzetti, 2013), así como con las fases de lectura de textos humorísticos (Attardo, 1994).

Asimismo, Varillas (2009) defiende la textualidad tanto del cómic como la viñeta, partiendo de las etapas de lectura que es posible trazar en este subgénero. El autor alude a la existencia de mecanismos de cohesión interna que actúan dentro del marco de la viñeta así como de elementos proveedores de coherencia discursiva también en las viñetas compuestas de más de un panel (2009). Por tanto, cohesión y coherencia determinan la textualidad de la viñeta al tiempo que condicionan su lectura.

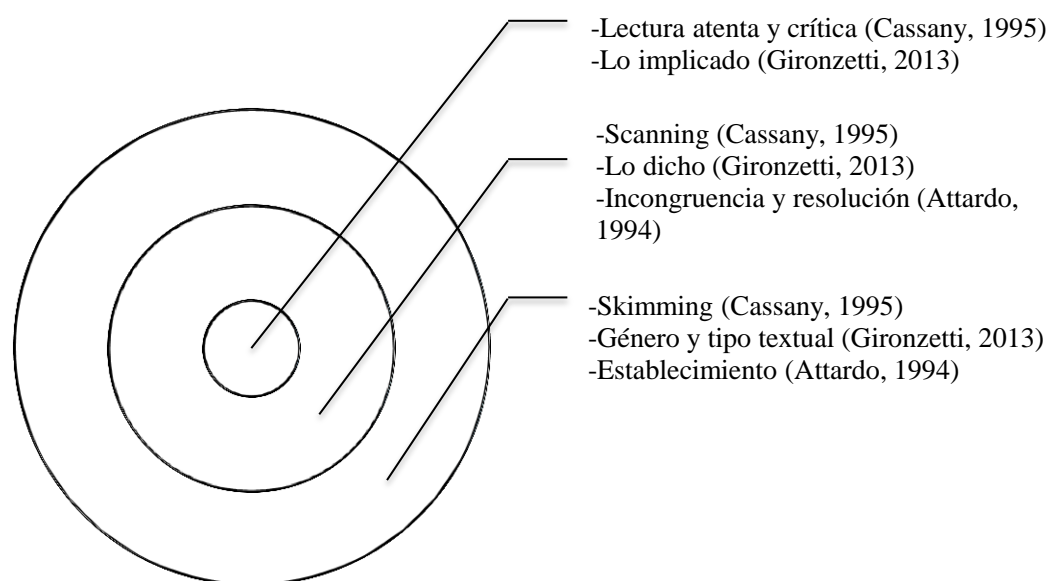


Figura 68. Diagrama de la comprensión del humor

El modo de lectura *skimming* concuerda con la fase *setup* de la teoría semántico-cognitiva del humor (Attardo, 1992). Padilla y Gironzetti (2012) insisten en la importancia de los elementos con función introductoria en la lectura superficial para la identificación del modo de comunicación *non-bona-fide* (Raskin, 1992) así como del subgénero de las viñetas cómicas.

La velocidad de procesamiento del plano visual también influye en la celeridad de esta etapa en comparación con textos de naturaleza verbal. González señala que el éxito del humor depende de un margen mínimo de apenas unos segundos contados tras la visualización de la viñeta (Collins, 2004). En concreto, Lindstrom (1999) apunta que el ser humano procesa la información visual sesenta mil veces más rápidamente que la información verbal. Asimismo, Burmark (2008) subraya la relevancia de la imagen en la

percepción y la comunicación basándose en la capacidad de los conductos receptores de procesamiento visual:

Nerve cells devoted to visual processing ... account for about 30% of the brain's cortex, compared to 8% for touch and 3% for hearing. With all the bandwidth to the brain, it's no wonder we perceive the world and communicate in visual terms. We register a full-color image, the equivalent of a megabyte of data, in a fraction of a second. (Burmark, 2008:7)

Aunque es posible, entonces, trazar paralelismos entre la lectura visual y la lectura verbal, es preciso tener en cuenta que la lectura de viñetas cómicas comporta combinar ambos planos. Para los efectos de este trabajo, se reconoce la utilidad de la fase de *skimming* en la identificación del género textual. Sin embargo, no se estima pertinente verificar el alcance de una lectura rápida como lo hace el estudio de Gironzetti (2013) debido a que la velocidad de lectura no es una de las variables seleccionadas para el análisis de la comprensión del humor. En cambio, se atenderá a variables de estructura y contenido de las viñetas cómicas.

La segunda técnica de lectura, *scanning*, comporta la comprensión ligera del argumento de la viñeta. Padilla y Gironzetti (2012) asocian la fase de escaneo a la de incongruencia y resolución (Attardo, 1994: 144). En esta etapa se pasa de identificar el género a detectar la incongruencia. También en este punto es preciso detallar las particularidades del plano visual. A este respecto, Rockson (2012) introduce la cuestión de la alfabetización visual para argumentar que los niveles de comprensión de las viñetas por lectores estadounidenses no son comparables a las de su comprensión por lectores ghaneses. La alfabetización visual es "la capacidad de entender y usar imágenes, incluyendo la habilidad de pensar, aprender y expresarse en términos de imágenes" (Hortin, 1981:202). Dworking (1970:30) argumenta que la alfabetización visual, al igual que la alfabetización verbal, proporciona la reflexión y resolución de problemas. De igual modo, el contenido visual de una viñeta puede ejercer de plataforma para reflexionar y resolver incongruencias. A menudo, no es necesario alcanzar grados de significación adicionales a un escaneo de la incongruencia.

La tercera técnica o *lectura atenta* permite acceder a niveles de significación más profundos, mientras que el cuarto modo o *lectura crítica* ofrece un espacio para la reflexión y valoración sobre los contenidos del texto. Padilla y Gironzetti (2012), por su parte, apuntan que la *lectura crítica* ofrece la posibilidad de aplicar o no conocimientos

socioculturales por parte del lector. En cualquier caso, debido a su dependencia de un contexto cultural amplio, las viñetas demandan una base común que permita entender y transferir significados (Rockson, 2012).

### **6.3 HERRAMIENTAS PARA EL ANÁLISIS DEL CORPUS**

La clasificación llevada a cabo en este trabajo pretende ofrecer una visión completa de las viñetas cómicas como muestra de humor comunicativo. Por ello, el *corpus* de análisis atiende tanto al aspecto formal como al aspecto sustancial de las unidades de análisis. Desde un punto de vista estructural, se identifican las viñetas de Montt como textos humorísticos, se presentan los elementos de contextualización de las viñetas cómicas y se enmarcan dentro de varias tipologías formales existentes. En cuanto al contenido, se observa la composición interna de las viñetas tomando como base la identificación de elementos clave para la lectura y se propone una estratificación por niveles en función de los esquemas de conocimiento de las viñetas. El análisis de los elementos estructurales y de composición interna de los textos humorísticos permite examinar en las viñetas que forman parte del *corpus* de este estudio tanto su configuración, dentro de la estructura, como las referencias que dichos textos encierran, como parte de su contenido. Es preciso señalar que pese a reconocer una correspondencia, de un lado, entre los términos *superestructura*, *forma* y *estructura*, y de otro lado, entre *macroestructura* o *contenido*, para los efectos de esta investigación, se adoptan los términos *estructura* y *contenido*<sup>216</sup>.

#### **6.3.1 Estructura**

La estructura de las viñetas cómicas abarca todos aquellos elementos lingüísticos y extralingüísticos que construyen la viñeta como medio y comprende varios planos: el género, el tipo textual y los esquemas de la estructura humorística, tal y como ilustra la Figura 69. El plano estructural más superficial comprende las convenciones contextuales del género humorístico. En un plano más reducido, la estructura engloba el tipo de texto como conjunto de rasgos textuales. Por último, el núcleo de la estructura contiene la estructura del humor, de acuerdo con la incongruencia que plantea y los grados de resolución que admite (Ruch, 1992, 1995).

---

<sup>216</sup> Entroncando con la terminología usada por Van Dijk (1983), la estructura se entiende como superestructura, mientras que el contenido se denomina macroestructura.

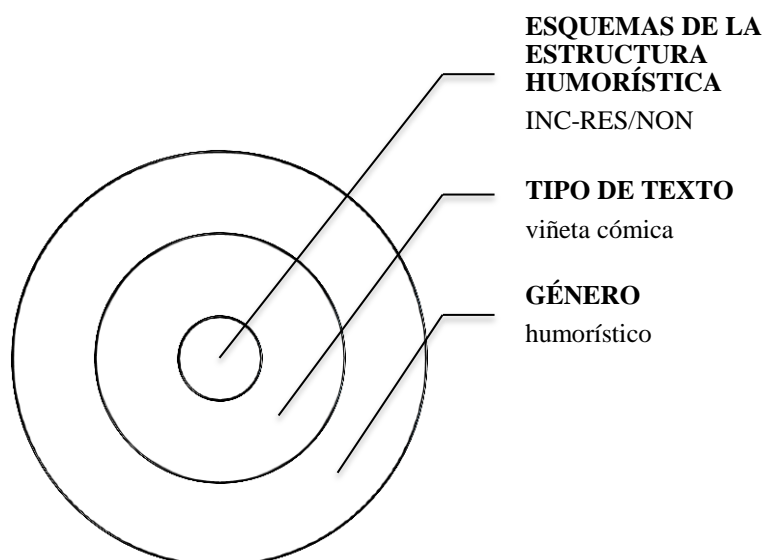


Figura 69. La estructura de las viñetas cómicas

### 6.3.1.1 Género y tipo textual en las viñetas cómicas

Debido a su papel determinante en la identificación y aceptabilidad de convenciones en el proceso de comprensión, los conceptos de *género* y *tipo textual* precisan ser definidos y diferenciados. Desde diversas disciplinas no solo se han ofrecido diferentes definiciones para cada término, sino que a menudo ambos conceptos se utilizan de forma indistinta<sup>217</sup>. La falta de consenso en la designación de un concepto básico obliga a exponer detenidamente la posición de esta investigación. En este caso, el presente estudio se interesa por el aspecto del género que afecta al procesamiento del humor en las viñetas cómicas.

Las discrepancias en la definición del término *género* trascienden el estudio del humor. Así, De Bruyn (1993) detecta una confusión terminológica en la heterogeneidad de nombres que recibe el concepto género (*kind, species, type, mode, form*) y equipara la variedad de definiciones a la de teorías literarias. Además, Chandler (1997) denuncia una discontinuidad entre las etiquetas teóricas y las creadas por los hablantes<sup>218</sup>. Pese a esta falta de consenso, existe un acuerdo generalizado entre los teóricos sobre el valor práctico de pensamiento genérico, cuya definición de trabajo queda condicionada por los fines de cada investigación (Agrell y Nilsson, 2003).

<sup>217</sup> Para contrastar diferencias entre las visiones *definitoria, parecido familiar* y *prototípica* del término *género*, véase Freadman (2012), Agrell y Nilsson (2003), Swales (1990), Derrida (1980) y Wittgenstein (1961).

<sup>218</sup> Chandler (1997: 2) especifica: “Practitioners and the general public make use of their own genre labels (de facto genres) quite apart from those of academic theorists”.



Existen tres puntos de partida en la definición del concepto de *género* según su concepción como: a) estructura estática, b) parecido familiar o c) prototipo. En este trabajo, se descarta la visión estructuralista o *definitoria* del término como la opción más rígida y menos viable en su puesta en práctica, ya que se considera que los géneros están condicionados por su contexto cultural e histórico. Asimismo, se omite la propuesta de *parecido familiar* entre textos (Wittgenstein, 1961) por su falta de objetividad, pues se reconoce que el parecido entre textos de un mismo género puede variar. En cambio, se adopta la definición *prototípica* de género basada en la concurrencia de rasgos representativos de una categoría genérica. Entre estos rasgos se hallan los elementos lingüísticos y formales de un texto, su tema, su contexto situacional, su modo o su intención comunicativa (Paltridge, 1995).

De acuerdo con este planteamiento, se entiende por *género* la conjunción de rasgos reconocibles como prototípicos del mismo por una comunidad de hablantes, ligados a un contexto histórico-cultural. A este respecto, Swales (1990) subraya la función de los géneros como marcos de referencia para la producción e interpretación de textos en condiciones óptimas de comunicación<sup>219</sup>. Este aspecto se ve reforzado desde una perspectiva intertextual, en que cada texto se observa en relación a otros textos (Wales, 1989; Barthes, 1975).

Por su parte, el concepto *tipo de texto* ha sido equiparado al género textual o relacionado con secuencias textuales en la literatura existente<sup>220</sup>. La equiparación de género a tipo de texto no tiene en cuenta una relación jerárquica entre ambos conceptos. En esta jerarquía, el género engloba las convenciones del contexto sociocultural así como los tipos de textos que abarcan las convenciones textuales únicamente<sup>221</sup>.

Para los efectos de esta investigación, se entiende *tipo de texto* como una conjunción de criterios lingüísticos y formales que conforman la configuración interna de un texto. Para ello, este trabajo adopta la visión de Fernández Toledo (2006 y 2008) y Lee (2001), a su vez basada en las aportaciones de EAGLES (1996), Paltridge (1995, 1996, 1997) y Biber (1988). Así, el género engloba las convenciones socioculturales

---

<sup>219</sup> En concreto, Swales (1990: 54) señala que “a discourse community’s nomenclature for genres is an important source of insight”.

<sup>220</sup> Sobre el tipo textual como secuencia textual, véase Adam (1997).

<sup>221</sup> Por otra parte, Adam (1997) identifica los tipos de textos con secuencias textuales y distingue las secuencias: descriptiva, narrativa, expositiva, argumentativa y dialogal. Este último acercamiento no ha sido tenido en cuenta por su insuficiencia en la aplicación a la morfología de las viñetas cómicas, pues no contribuye a describir su configuración multimodal y humorística.

que el texto presenta en cuanto al contexto (intención comunicativa, destinatario) incluido el tipo de texto que, a su vez, abarca únicamente los rasgos lingüísticos (gramáticos, léxicos, etc.) que lo forman.

En el estudio de los géneros textuales desde la perspectiva del humor, Ruiz Gurillo (2012) establece una distinción metodológica entre los denominados géneros serios y los géneros humorísticos. Se trata de una diferenciación artificial manifiesta, puesto que un género serio puede estar salpicado de incursiones del género humorístico. Por ejemplo, un diálogo (género serio) puede contener mecanismos cómicos como los juegos de palabras (género humorístico). Desde el acercamiento de la autora, los géneros humorísticos son modificaciones de los géneros serios que mantienen su textualidad con el aliciente del humor, siendo los conocimientos socioculturales del hablante los que posibilitan la identificación del mismo. No obstante, existen géneros exclusivamente humorísticos. Entre los géneros humorísticos propios, la autora destaca el chiste como prototipo por fundamentar su configuración textual en el proceso tripartito del humor: establecimiento, incongruencia y resolución.

Es posible establecer analogías entre las teorías literarias de los géneros y la teoría cognitiva de esquemas, según la cual los hablantes tenemos la capacidad de activar guiones mentales para interpretar acontecimientos de la vida cotidiana<sup>222</sup>. Precisamente, la Teoría general del humor verbal (GTVH) se basa en la teoría cognitiva de esquemas para explicar el humor desde un punto de vista semántico-cognitivo. A través de los géneros se activan esquemas cognitivos o expectativas por parte de los lectores. De hecho, Neale (1980: 51) define género como un conjunto de expectativas. Además de la activación de expectativas, la identificación de géneros sitúa a los lectores en su elección de actitudes adecuadas de cara a un texto, propiedad especialmente relevante en el modo humorístico. En la misma línea, Aristóteles apunta una predisposición a la comicidad en su distinción del género de la comedia, frente a la tragedia y la épica.

Los conceptos de género y tipo textual son relevantes en la comprensión y apreciación de viñetas cómicas como esquemas cognitivos que crean expectativas respecto a la interpretación de textos. En la presente investigación, se adopta una

---

<sup>222</sup> Fiske (1987:115) ilustra este fenómeno con un ejemplo ajeno a la literatura: “understand intertextually, in terms of what we have seen so often on our screens. There is then a cultural knowledge of the concept 'car chase' that any one text is a prospectus for, and that it used by the viewer to decode it, and by the producer to encode it”.

definición de género textual como prototipo o concurrencia de criterios externos (nivel pragmático), entre los que integran criterios internos o tipos de textos (nivel textual). Al vincular el género con la expectativa sociocultural humorística y el tipo de texto a la expectativa lingüística, el concepto de viñeta cómica se sitúa en el plano intermedio del subgénero, pues es un género humorístico, pero abarca más rasgos prototípicos que los meramente lingüísticos.

### 6.3.1.2 Índices de contextualización

El concepto de marcador discursivo es una herramienta que debe tenerse en cuenta en el análisis del discurso humorístico. Deborah Schiffrin (1987) introduce el concepto de marcadores discursivos y lo define como un rasgo lingüístico asociable a un determinado fenómeno. El papel de los marcadores discursivos es variado y a menudo está ligado a las intenciones del hablante. Martín Zorraquino y Portolés (1999: 4057) describen que la función de los marcadores discursivos consiste en “guiar, de acuerdo con sus distintas propiedades morfosintácticas, semánticas y pragmáticas, las inferencias que se dan en la comunicación”. Por ello, numerosas investigaciones han vinculado el estudio de los marcadores discursivos al estudio de los géneros textuales (Kotthoff, 2006; Bell 2007; Domínguez García, 2010; Ruiz Gurillo 2012). Por otra parte, la forma de los marcadores discursivos depende del medio. Tradicionalmente el análisis del discurso se ha centrado en los marcadores lingüísticos en el medio escrito y en el medio oral. En particular, el estudio de los marcadores ha proliferado en su relación con la ironía<sup>223</sup>.

Aplicados al discurso humorístico, los marcadores discursivos cumplen una función indicativa sin ser imprescindibles. Así, Attardo (2000) distingue entre *marcadores humorísticos (humor markers)* y *factores humorísticos (humor factors)*. Los marcadores humorísticos son elementos indicativos que facilitan la comprensión y el reconocimiento de la intención del hablante (Adams, 2014). Por ejemplo, *Vaya con...* en español indica ironía y *Esto era...* introduce el modo NBF en los chistes<sup>224</sup>. En cambio, los factores humorísticos son elementos constitutivos del discurso humorístico,

---

<sup>223</sup> Muecke (1978) explicita como condición necesaria para producir la ironía el empleo de marcadores que indiquen incongruencia y faciliten el procesamiento del enunciado. En la misma línea, Padilla (2008) distingue entre marcas lingüísticas, fonéticas y kinésicas de la ironía en español. Attardo et al. (2003) definen los marcadores multimodales de la ironía y el sarcasmo.

<sup>224</sup> Véase Ruiz Gurillo (2008), para profundizar sobre usos y funciones del marcador de la ironía *Vaya con*.

como el remate o la incongruencia<sup>225</sup>. La eliminación del remate elimina de forma automática el humor. De acuerdo con el autor, la presencia de los factores humorísticos es esencial para desencadenar el humor, mientras que la presencia de los marcadores humorísticos es opcional.

Desde un punto de vista terminológico, las nociones *marker*, *index*, *cue* y *signal* tienen en común su función organizativa a la par que orientativa. En cualquier caso, la terminología hispana se basa en los referentes anglosajones. La noción de *marker* comienza a utilizarse en el análisis del discurso y se traduce al español como *marcador discursivo*. Ruiz Gurillo (2010) distingue entre *marcas* e *indicadores* en el análisis de la ironía. Por *marcas* entiende los elementos que asisten a interpretar la intención del hablante como irónica, mientras que los *indicadores* comprenden las estructuras propiamente irónicas. La autora considera los marcadores discursivos como un tipo de marca irónica. En los chistes, Nash (1985) apunta a una función indicativa o *signal* comúnmente detectable en los elementos que preceden al chiste como los títulos<sup>226</sup>. A falta de este marcador, el autor apunta que la intención humorística se refleja en las incongruencias (*discrepancies*) así como en los elementos intrínsecamente humorísticos.

En línea con las descripciones de cada uno de estos términos, es posible diferenciar dos conjuntos de elementos en un texto humorístico: de un lado, elementos humorísticos y esenciales y, de otro lado, elementos no exclusivamente humorísticos y opcionales. Por una parte, las nociones de *factor* (Attardo, 2000), *elemento intrínsecamente humorístico* (Nash, 1985) e *indicador* (Ruiz Gurillo, 2010) coinciden en su papel constitutivo del humor y son necesarios para la producción del humor. Por otra parte, los términos *marker* (Attardo, 2000), *signal* (Nash, 1985) y *marca* (Ruiz Gurillo, 2010) implican un rol orientativo y opcional.

Como se ha señalado en este apartado, el concepto de marcador discursivo está estrechamente ligado al concepto de género textual (Domínguez García, 2010). Los estudios de Kotthoff (2006), Bell (2007) y Ruiz Gurillo (2012) se basan en la estructura prototípica de los textos descrita en el apartado anterior para diferenciar entre géneros humorísticos y géneros serios. Dentro de la estructura prototípica de los géneros

---

<sup>225</sup> Si bien a lo largo de la presente investigación se utiliza el término *factor* como variable (Véase el título de la tesis *Factores que influyen en la comprensión y apreciación del humor*), en el presente apartado se ha considerado preciso discutir la diferenciación de Attardo entre *factores* y *marcadores*. No obstante, este último concepto de *factor* como elemento constitutivo del humor se restringe únicamente al presente apartado.

<sup>226</sup> Véase también Norrick (2003).

humorísticos, los autores destacan la presencia de unas marcas que activan las expectativas del interlocutor en cuanto a la intención cómica de dichos textos. También Bell (2007) distingue la naturaleza humorística o no humorística de los enunciados en base a unos índices (*cues*), entre ellos la risa.

Por tanto, la función de los marcadores humorísticos es la de orientar sobre las características generales del tipo textual. En esta línea, Genette (2001) introduce la noción de *paratexto* para referirse a los elementos constitutivos del formato de un texto. Entre los elementos que componen el formato de un texto, el autor enumera “título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas” (Genette, 1989: 11). En su aplicación a las viñetas cómicas, la presencia de elementos no exclusivamente humorísticos y opcionales es casi obligatoria, ya que estos conforman su tipología textual; entre los señalados por Genette (1989), destacan los subtítulos, las ilustraciones y las señales autógrafas.

En el presente estudio, la propuesta más reciente y significativa para esta investigación por su potencial para realizar un análisis de los elementos de la configuración textual que contribuyen a la interpretación del humor gráfico es la de los índices de Padilla y Gironzetti (2012)<sup>227</sup>. Por su papel orientativo en la estructura de los textos humorísticos, en adelante se discutirán los *índices de contextualización lectora* o *índices externos*<sup>228</sup>. El cometido de estos índices es la generación de expectativas sobre aspectos que corresponden a una lectura más atenta del texto, tales como su estructura interna, contenido, intención comunicativa<sup>229</sup>, etc. En su aplicación a los textos humorísticos, estos elementos informan al lector de su inserción en el modo de comunicación *non-bona fide*<sup>230</sup> (Raskin y Attardo 1994).

---

<sup>227</sup> Los autores diferencian entre *índices externos* o *de contextualización lectora* e *índices internos* o *de contenido* específicos de las viñetas cómicas. Ambos conceptos se desarrollan a lo largo de este capítulo. Mientras que los índices de contextualización se han incluido dentro de la estructura de los textos humorísticos, los índices de contenido se tratan en el apartado correspondiente al contenido.

<sup>228</sup> En el presente estudio se descarta la terminología *índices externos* vs. *índices internos* en preferencia por *índices de contextualización lectora* vs. *índices de contenido*. Esto se explica porque dentro del cuerpo de texto de la viñeta, este trabajo contempla la inclusión de elementos estructurales (INC-RES y NON). Por tanto, se ha creído conveniente para los fines de esta investigación no subrayar la distinción entre nivel interno y nivel externo.

<sup>229</sup> Los índices de contextualización también se corresponden con lo que Hay (2000, 2001) denomina *humor support* o apoyo humorístico.

<sup>230</sup> Véanse Capítulos 2 y 4, para más detalles sobre el modo NBF.

Los índices de contextualización lectora cumplen la función de activar expectativas en base al formato del texto. En la misma línea, la lingüística cognitiva denomina *esquema formal* al mapa de características prototípicas y concurrentes que un hablante asocia con un tipo de texto determinado. Por ejemplo, el esquema formal característico de un poema comprende un título y un texto, estructurado a su vez en versos y estrofas. Entre los elementos opcionales del esquema formal de un poema se hallan las ilustraciones y la firma del autor. Por otra parte, el esquema formal de un poema no admite la estructuración en párrafos típica de la prosa. Si bien la caracterización del tipo de texto no requiere la concurrencia absoluta de todos sus rasgos prototípicos, es necesaria la aparición simultánea de algunos de ellos. Así, estos rasgos estructurales ejercen un estímulo apelativo en el lector que hace posible el reconocimiento del tipo de texto, abreviando su procesamiento.

Dentro del género humorístico, Gironzetti (2013: 231) observa una concurrencia de siete índices de contextualización en las viñetas cómicas: *título de sección, caricatura, firma del autor, título de la viñeta cómica, recuadro externo, texto decorativo en color y bocadillos de texto*. A mayor exposición del lector a un determinado tipo de texto, más sólidas serán las conexiones entre sus rasgos formales prototípicos, y por ende, más consistente será su noción prototípica del texto. Aunque la presencia de todos estos marcadores no es obligatoria, en consonancia con las ideas de Attardo (2010), es necesaria la concurrencia de varios marcadores como rasgos prototípicos de su género textual. Así, la Figura 70 compensa la falta de firma del autor, título y bocadillos de texto con la caricatura y el recuadro externo o marco. En cambio, al eliminar un elemento humorístico y esencial en la Figura 70, como la incongruencia entre <exhibicionista/animado> y <no exhibicionista/inanimado>, desaparece de forma automática la caracterización humorística del texto.



Figura 70. Marcadores discursivos y factores humorísticos

La activación cognitiva de los rasgos estructurales típicos de las viñetas cómicas se limita en esta investigación a un autor concreto, hecho que permite concretar aún más el esquema estructural de sus creaciones. Así, los índices de contextualización adoptados por este trabajo para el análisis de viñetas cómicas comprenden *marco*, *(sub)título*, *caricatura* y *firma del autor*, tal y como se describen en Capítulo 3. Asimismo, a estos rasgos prototípicos pre-establecidos se añaden particularidades en la obra de Montt, como el uso de color y dos formas concretas de caricatura de protagonistas. Además de estas características propias, otros rasgos específicos del autor se describen en la segunda sección de este capítulo.

La identificación de índices de contextualización lectora en un *corpus* de viñetas cómicas cobra especial interés cuando las muestras provienen de varios autores, pues hace posible establecer correspondencias y contrastes. Tal es el caso de Gironzetti (2013), que compara diversos humoristas gráficos en lengua española e italiana. En cambio, dado que la actual investigación es un estudio de caso centrado en un solo humorista gráfico, Alberto Montt, la utilidad de los índices externos se limita a la caracterización global de su obra<sup>231</sup>.

---

<sup>231</sup> Además, mientras que la presente investigación se interesa por explorar los procesos de comprensión y apreciación del humor, la tesis de Gironzetti (2013) se centra en los tiempos y fases de lectura (lectura rápida, lectura atenta y lectura crítica). Por ello, para los fines del presente estudio, el interés de los índices de contextualización no reside en las fases de lectura, sino en su papel en la apreciación de las viñetas cómicas. A este respecto, los índices de contextualización sirven para introducir el modo humorístico del discurso.

Por otra parte, la estructura externa de las viñetas está estrechamente ligada a su función. Así, las viñetas cómicas publicadas en periódicos difieren en estructura de las publicadas en otras plataformas de la red. Frente a las viñetas insertas en periódicos, que cumplen la función de *gancho* para atraer la atención del lector y persuadirlo a profundizar en el tema tratado a través de la lectura de un artículo anexo, la mayoría de las viñetas cómicas publicadas en internet desempeñan una función artística. Tal es el caso de las viñetas objeto de estudio, que presentan una autonomía funcional como textos independientes. Además, debido a su publicación en un blog, las viñetas de *Dosis Diarias* carecen de la estructura superior que presenta una página de periódico. Este hecho restringe los rasgos estructurales de la viñeta cómica por la falta de un contexto frecuente de referencia en que se integran las viñetas. En el plano cognitivo, esto se traduce en la inhibición de conceptos por lo demás típicos de la estructura externa de la viñeta como <medio periódico>, <texto circundante> o <extensión inferior a una página><sup>232</sup>. En cambio, el soporte del blog activa los conceptos <medio digital>, <comentarios circundantes> o <coocurrencia de viñetas>.

En este apartado se ha argumentado que los marcadores discursivos son herramientas útiles para el análisis de la estructura de las viñetas cómicas así como para su lectura. A continuación se presentan el concepto de incongruencia humorística y su relevancia en la estructura interna de los textos humorísticos.

### **6.3.1.3 Esquemas de la estructura humorística**

Además de su estructura externa, las viñetas cómicas constan de una estructura interna en función de la configuración del humor que presentan. Se trata de un esquema formal interno que, a pesar de estar estrechamente relacionado con el contenido, no deja de ser un rasgo estructural del humor<sup>233</sup>. De acuerdo con el modelo semántico cognitivo de la Teoría general del humor verbal – GTVH (Attardo y Raskin, 1991), los textos humorísticos incluyen una incongruencia. La incongruencia es un choque conceptual en el contenido que se ha definido como la asociación de dos aspectos generalmente

---

<sup>232</sup> Valores contrastados con los seleccionados por Gironzetti (2013).

<sup>233</sup> Pese a que forma y contenido interaccionan de modo integrado en su constitución de un texto, también representan dos planos diferenciados. En particular, en el caso de la configuración de la incongruencia humorística es evidente que interviene también el contenido, pero se ha preferido seguir la clasificación propuesta por Hempelmann y Ruch (2005) en la que los factores de la incongruencia humorística INC-RES y NON se definen como parte de la estructura interna de las viñetas cómicas, con independencia de los significados y referentes que integre. De acuerdo con este modelo, es posible diferenciar categorías de contenido de forma paralela, que se describirán tras la exposición de los factores estructurales.



incompatibles (Gruner, 1978) o como un conflicto entre expectativa y realidad (Suls, 1972).

La incongruencia se define como la falta de relación lógica entre objetos, personas o ideas, o en su relación con el contexto (Gruner, 1978). Pese a la falta de consenso en los conceptos de incongruencia y resolución, destacan dos acercamientos teóricos: un acercamiento secuencial y un acercamiento no secuencial. Ambas perspectivas tienen en común el papel central de la incongruencia y una forma de resolución. Sin embargo, difieren en la concepción de la incongruencia como estadio inicial del mensaje humorístico o resultado final. Asimismo, discrepan en la capacidad de resolución completa o incompleta de la incongruencia.

Desde un punto de vista secuencial, la incongruencia es un proceso temporal con etapas intermedias que persiste momentáneamente durante el procesamiento. Una visión secuencial de la incongruencia reconoce dos etapas: en primer lugar se da la incongruencia y en segundo lugar la resolución. En concreto, la fase de establecimiento crea una predicción. El remate crea una incongruencia respecto a dicha predicción, resolviéndose a través de una regla cognitiva que encuentra una interpretación alternativa para el establecimiento. Esta concepción de la incongruencia se resuelve totalmente.

En cambio, la concepción no secuencial de la incongruencia carece de orden temporal o estadios intermedios. Esta postura reconoce una incongruencia y una resolución en los textos humorísticos, aunque señala que la incongruencia no siempre precede a la resolución. Así, en algunos casos la incongruencia y la resolución pueden ser simultáneas, o la resolución puede preceder a la incongruencia. Con independencia de su orden de aparición, esta noción de incongruencia no contempla su resolución completa. En la misma línea, Hempelmann y Attardo (2011) definen la concepción no secuencial de la incongruencia en la GTVH, que observa incongruencia y resolución sin un orden específico de presentación. De hecho, la GTVH reabautiza la incongruencia como *oposición de esquemas* (SO, *script opposition*) y la resolución como *mecanismo lógico* (LM, *logical mechanism*).

La observación secuencial de la incongruencia no es aplicable a las viñetas cómicas debido a su empleo de un discurso multimodal frente al discurso articulado en

un solo modo de un texto verbal, como el chiste. Mientras que en un chiste verbal, en general, es posible identificar las fases de establecimiento y remate con precisión, en un chiste gráfico-verbal o viñeta cómica pueden actuar ambigüedades. Véase, el ejemplo (5), propuesto por Ritchie (2013):

(5) *An Englishman, a Scotsman and a Jew had a five-course meal at a top London restaurant. At the end, the waiter presented them with a bill of 120. "I'll pay that" Said the Scotsman.*  
*The front page of the following's day paper carried the headline:*  
*JEWISH VENTRILOQUIST FOUND DEAD IN ALLEY.*

En el ejemplo (5) la última oración se corresponde con el remate y el resto del texto, con el establecimiento. La profesión del personaje judío desvelada en el remate, crea una incongruencia con la situación descrita en el establecimiento: se trata de un rompecabezas. ¿Por qué es importante descubrir que el personaje judío es ventrílocuo? ¿Por qué lo encuentran muerto en un callejón? La incongruencia en (5) se resuelve de forma completa al asignar una nueva interpretación al establecimiento. Es decir, el establecimiento inicial introduce a tres personajes de diferentes nacionalidades que se reúnen para cenar. Sin embargo, el establecimiento reinterpretado desvela que tan solo se trataba de un ventrílocuo judío y sus dos marionetas.

A diferencia de su aplicación a los chistes verbales, la visión secuencial de la incongruencia implica ambigüedades en las viñetas cómicas. De acuerdo con los estudios sobre humor gráfico de Viana (2010) presentados en el Capítulo 2, cuando la incongruencia se da entre los planos verbal y visual, existen dos posibles interpretaciones secuenciales del proceso. Teniendo en cuenta que el establecimiento coincide con la introducción del texto humorístico, en las viñetas cómicas este puede producirse tanto en el plano visual como en el verbal. En virtud de qué plano defina la fase de establecimiento, el plano restante pasará a desempeñar la labor de resolución. Por tanto, para los fines del presente estudio, la visión secuencial de la incongruencia se descarta por su falta de aplicabilidad al estudio de las viñetas cómicas.

Entre ambos acercamientos, este trabajo se decanta por una visión no secuencial de la incongruencia, que permite su análisis como el resultado del procesamiento de las viñetas. Las ventajas de este acercamiento incluyen su compatibilidad con la estructuración del discurso multimodal. En concreto, conectan con el orden de lectura aleatorio o sincrónico de los planos verbal y visual. Así como palabra e imagen se

contemplan como un mensaje global, la incongruencia no secuencial también se define como una interpretación global.

En este concepto de incongruencia, se diferencian, a su vez, dos factores estructurales en la resolución de incongruencia según Ruch (1992; 1995): *incongruencia resuelta* (INC-RES) y *absurdo*<sup>234</sup> (NON). El esquema formal INC-RES presenta un remate en el que la incongruencia se puede resolver de forma casi completa<sup>235</sup>. En cambio, el esquema formal NON presenta un remate cuya resolución no es posible o lo es de forma marcadamente incompleta. En las dos estructuras humorísticas, la resolución siempre se produce de forma parcial, pues cada una de ellas se sitúa en un extremo del *continuum* de resolución<sup>236</sup>. Así pues, la concepción de las categorías INC-RES y NON como extremos de un *continuum* refuerza la visión no secuencial de la incongruencia ya que, al igual que el acercamiento no secuencial, coincide con esta postura en la resolución siempre parcial de la incongruencia.

Otros investigadores apuntan la existencia de un tipo adicional de incongruencia: la incongruencia secundaria. Esta es una incongruencia que no es central para el efecto humorístico y presenta los siguientes rasgos: no resuelta, aceptada por el público y apoyo crucial para el humor sin ser *la* incongruencia humorística (Ritchie, 2013). La configuración de esta incongruencia secundaria tiene lugar entre los denominados esquemas de fondo por Viana (2010), frente a los esquemas de figura, que articulan la incongruencia central. Esta incongruencia secundaria coincide con el índice de contextualización *caricatura*, pues, que se describe en detalle en la segunda sección del presente capítulo.

En este apartado se han descrito las características del segundo rasgo estructural tenido en cuenta para la configuración del *corpus* de estudio: los esquemas de la estructura humorística. En particular, se ha discutido el concepto de incongruencia del que parte el presente estudio y se ha planteado la distinción entre INC-RES y NON como extremos en el *continuum* de la resolución de la incongruencia central. A este respecto, el presente estudio parte de una resolución de la incongruencia siempre parcial

---

<sup>234</sup> Se omite aquí la categoría humor sexual (SEX), por su irrelevancia desde el punto de vista formal.

<sup>235</sup> McGhee (1990) define el humor INC-RES como aquel que se resuelve de forma *total* a través de “punch lines in which the surprising incongruity can be completely resolved.” (124)

<sup>236</sup> Con el fin de distinguir ambos factores estructurales, Gelbrich y Gätke (2012) apuntan la irracionalidad como una característica inherente a la percepción de la incongruencia del tipo NON. El presente estudio se basa en los estudios de Hempelmann y Ruch (2005) en conjunción con la matización de Gelbrich y Gätke (2012) para clasificar las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* desde un punto de vista estructural, tal y como se ejemplifica en la segunda sección de este capítulo.

(Hempelmann y Attardo, 2011). En la lectura de viñetas cómicas, esta premisa se traduce en la compatibilidad del procesamiento de los textos humorísticos con la existencia de vacíos de información y en la coexistencia de la incongruencia central con incongruencias secundarias.

### **6.3.2 Contenido**

En los apartados precedentes se han descrito las características estructurales de la viñeta cómica relevantes para este trabajo: los conceptos de género y tipo textual, los índices de contextualización lectora y las estructuras humorísticas. En este apartado se exponen las consideraciones que, en cuanto al contenido, se tendrán en cuenta para clasificar las viñetas cómicas del *corpus*. Por una parte, el marco teórico abarca los procesos cognitivos que descodifican el mensaje a través de *índices de contenido* (Padilla y Gironzetti, 2012) y esquemas de contenido. Además, se ha seleccionado un *corpus* en el que hay una nivelación de los contenidos de las viñetas cómicas en función del tipo de esquema de conocimiento necesario para procesar cada tipo de referencia. Este acercamiento resulta particularmente relevante para el estudio de la comprensión y apreciación de viñetas por parte de hablantes no nativos por su atención a las competencias sociocultural y lingüística, como expone el análisis de resultados del Capítulo 7.

#### **6.3.2.1 Índices de contenido**

Los índices de contextualización lectora activan los esquemas formales prototípicos de cada texto, en este caso, los rasgos formales de la viñeta cómica. A su vez, la caracterización formal de las viñetas cómicas genera unas expectativas sobre los temas de la viñeta. En términos cognitivos, los temas se concretan en esquemas de contenido o campos temáticos que el lector activa. Este proceso explica la ruptura de las expectativas del lector ante el supuesto de que en el formato de un billete de tren encontrara una lección de anatomía (exposición de contenido enciclopédico) o ante el formato de un prospecto encontrara consejos para el fomento de la lectura<sup>237</sup> (asesoría educativa), como ocurre en la Figura 71. Esta ruptura de expectativas se explica porque, debido a las características formales del billete de tren, el lector activa un contenido informativo vinculado al tema <trayecto>, mientras que, en base a la estructura del

---

<sup>237</sup> Disponible en <http://www.actiludis.com/?p=9574> de José Miguel de la Rosa. Este material se encuentra bajo una licencia de Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Consultado el 30/12/2015.

prospecto, el lector activa un contenido descriptivo relacionado con el tema <medicamento>.

**Lecturil Plus**  
infantil / juvenil

**Este prospecto pretende fomentar la lectura**  
**Lea atentamente las instrucciones**  
**En caso de duda, consulte con su librero**

El principio activo de este medicamento se basa en la probada capacidad de la lectura para estimular las habilidades de los niños y jóvenes tales como el pensamiento, las emociones, la imaginación, la atención, la autoestima, el lenguaje...

**INDICACIONES**  
Se aconseja para ejercitar el intelecto y mejorar el rendimiento escolar.

**COMPOSICIÓN**  
Los componentes de los libros desarrollan la creatividad y la imaginación.

**CONTRAINDICACIONES**  
La lectura puede causar entretenimiento, diversión, relajación y distracción positiva.

**PRECAUCIONES**  
Potencia la capacidad de observación, atención y concentración.

**EFECTOS SECUNDARIOS**  
Despierta la inquietud, ayuda a descubrir nuevos horizontes.

**INTERACCIONES**  
El hábito de lectura combinado con otros factores educativos genera opinión y aumenta la autoestima.

**ADVERTENCIAS**  
Puede estimular y satisfacer la curiosidad intelectual y científica.

**POSOLÓGIA**  
Un rato de lectura diario desarrolla el lenguaje y mejora la expresión oral y escrita.

**SOBREDOSIS**  
En dosis elevadas aumenta el vocabulario y mejora la ortografía.

**REACCIONES**  
En combinación con otros estímulos facilita el aprendizaje continuo: conocimiento, información y cultura.

Gremi Provincial de Llibreters Girona  
Amb la col·laboració de Generalitat de Catalunya Institut Català de les Indústries Culturals  
Diputació de Girona XXI ABRIL 2015

Figura 71. Índices de contextualización e índices de contenido

En este caso, el formato de la viñeta cómica demanda un contenido humorístico intencional<sup>238</sup>. La falta de correspondencia entre estructura y contenido constituiría una

<sup>238</sup> Grice (1975) distingue entre significado natural y significado no natural. Estos conceptos son recuperados por Gironzetti (2013) y aplicados al humor. Así, el humor comunicativo se caracteriza por

incongruencia. Con todo, este recurso se utiliza con frecuencia en el *marketing* a fin de llamar la atención del consumidor a través de la sorpresa (Weinberguer y Gulas, 1992). Paradójicamente, el modo humorístico puede permitirse inconsistencias entre estructura y contenido, pues la incongruencia es uno de los pilares del humor<sup>239</sup>. Por ejemplo, se ha visto cómo la estructura no se ajusta al contenido humorístico del texto en la Figura 71. Así pues, la estructura de las viñetas cómicas influye en el procesamiento de su contenido.

Más allá de su estructura, en el nivel interno de las viñetas cómicas existen unos elementos que avalan la comprensión del tema abordado en cada muestra: se trata de los denominados *índices internos* o *índices de contenido* (Padilla y Gironzetti, 2012). Los índices de contenido se integran dentro de la textualidad de la viñeta y su función es sugerir el tema o temas tratados por el humorista gráfico. Debido a la naturaleza multimodal de las viñetas cómicas, los índices de contenido pueden ser tanto elementos verbales como visuales. Por ejemplo, la presencia de un personaje con las orejas grandes, un *boomerang* y un canguro son índices que apuntan al esquema de contenido <Australia>. En los textos de Montt como en el de la Figura 72, los índices de contextualización lectora son fácilmente identificables: *marco*, *caricatura*, *(sub)título* y *firma del autor*. Esta conjunción de rasgos apunta a la aparición de un contenido humorístico. Además, es posible destacar los índices de contenido *lobo*, *capucha roja*, *examen de ADN* a nivel interno. Los dos primeros índices activan el esquema de contenido < cuentos tradicionales >, en concreto < *Caperucita roja* >, mientras que el último índice alude al esquema de conocimiento < paternidad >.

El reconocimiento del tema depende en gran medida de los conocimientos previos del lector. En concreto, los conocimientos socioculturales pueden suponer un obstáculo en la comprensión del argumento para lectores no familiarizados con una determinada cultura. En este caso, el relato de *Caperucita roja* así como el término ADN se han extendido a nivel global, por lo que la identificación de las referencias es sencilla<sup>240</sup>. En cambio, si en lugar de tratarse de referencias al clásico universal de *Caperucita roja* se identificaran referencias al cuento *El gallo Quirico*, la extensión de

---

ser intencional y reconocible, mientras que el humor no comunicativo lo hace por su falta de intencionalidad.

<sup>239</sup> Véase Capítulo 3, para una exposición detallada de los pilares del humor.

<sup>240</sup> El orden se altera en inglés pero las siglas se mantienen: DNA.

público familiarizada con este relato se reduciría considerablemente. *El gallo Quirico* es un cuento que pertenece a la tradición popular española y, por tanto, requiere un conocimiento sociocultural no necesariamente adquirido por lectores no familiarizados con el acervo sociocultural español.



Figura 72. Índices de contenido



Figura 73. Contenido sociocultural con resonancia mediática

Los conocimientos socioculturales que facilitan la comprensión del contenido en las viñetas cómicas ostentan diversos grados de accesibilidad. Por regla general, las referencias a personajes, acontecimientos y situaciones con resonancia mediática son relativamente accesibles incluso para un lector no nativo de español mientras que las referencias sin resonancia mediática resultan particularmente inaccesibles para este tipo de hablantes. La información actual (chilena en el caso de *Dosis Diarias*) de impacto se extiende de forma global a través de los medios de comunicación, mientras que los contenidos socioculturales sin resonancia mediática de la realidad chilena no son necesariamente accesibles para los hablantes no nativos de español. La información actual de menor impacto limita su radio de extensión a un contexto local determinado: Chile, en este caso. Así, los contenidos socioculturales actuales de la realidad chilena son accesibles para los hablantes no nativos inmersos en la cultura chilena. Sin embargo, existe información sociocultural implícita y que no se revela explícitamente a través de los medios, ni a escala global ni a escala local. Su accesibilidad para los hablantes no nativos (en contexto o no de inmersión) es marcadamente reducida para lectores no originados o formados en el contexto de referencia.

Así pues, la accesibilidad de los contenidos socioculturales depende de su difusión en los medios. Por ejemplo, la Figura 73 incluye los índices de contenido *mina*, *regalo*, *aguanten*, *llegamos*, etc. Dichos índices activan el tema <Rescate de los mineros chilenos>, un acontecimiento local que alcanzó repercusión global en el año 2010. Se trata de una referencia de resonancia internacional cuya recuperación es asequible, incluso para lectores no nativos<sup>241</sup>.

En cambio, la Figura 74 contiene los índices *mañanitas* y *rey David*, conducentes al tema <Las mañanitas del rey David>. Se trata de una canción mexicana de impacto en la tradición popular. De acuerdo con Sabban (2009), estas referencias forman parte de la herencia cultural de los pueblos, pero no necesariamente de su patrimonio actual. La mayoría de los hablantes familiarizados con este contenido así lo son porque fueron criados en países como Colombia o México, o bien tuvieron contacto como adultos con el cancionero popular. Sin embargo, es una información que carece de resonancia mediática.

---

<sup>241</sup> Prueba de ello es su mención en programas líderes de audiencia estadounidenses, como [Late Night](#), o su posterior [adaptación](#) a la gran pantalla.





Figura 74. Contenido sociocultural sin resonancia mediática

A este respecto, cobra relevancia la distinción de Attardo (1994) introducida en el Capítulo 4 entre: a) esquemas de conocimiento general, b) esquemas de conocimiento restringido, c) esquemas de conocimiento individual y d) esquemas lingüísticos. Aplicados a la lectura de viñetas cómicas, los esquemas de conocimiento general son accesibles para todos los lectores, con independencia de su trasfondo cultural. En cambio, la disponibilidad de los esquemas de conocimiento restringido depende del bagaje cultural del hablante, como se ha visto en los ejemplos de la Figura 73 y la Figura 74. Además, la Figura 74 también incluye esquemas lingüísticos referentes a la fraseología que son accesibles para los hablantes nativos de español, aunque no necesariamente para los hablantes no nativos. Por último, los esquemas individuales dependen de opiniones y actitudes<sup>242</sup>.

En resumen, los índices de contenido facilitan la comprensión del argumento en las viñetas cómicas e incluyen referencias a saberes socioculturales. La información sociocultural varía en accesibilidad en función del grado de restricción de los contenidos incluidos en cada viñeta cómica. Así, los temas con resonancia mediática son asequibles para un porcentaje más amplio de la población, que abarca a los hablantes no nativos. En cambio, los temas referentes al acervo sociocultural permanecen inaccesibles para la mayoría de los lectores no nativos. Esta observación inicial demanda la necesidad de

<sup>242</sup> Este último factor se analiza en la respuesta individual al cuestionario, en el Capítulo 7.

considerar el grado de dificultad para hablantes no nativos que entraña el contenido de las viñetas, objeto del siguiente apartado.

### **6.3.2.2 Niveles de contenido**

Los índices de contenido sugieren el tema o temas tratados en las viñetas cómicas. Ahora bien, como adelanta el apartado precedente, los temas de una viñeta cómica presentan diversos grados de accesibilidad. La distinción preliminar entre contenidos socioculturales con y sin resonancia mediática es solo una reflexión previa de cara a una clasificación más completa del tipo de información de las viñetas. En primer lugar, los conceptos con resonancia mediática y sin resonancia mediática carecen de límites tangibles, hecho que dificulta su utilidad como categorías en una taxonomía del contenido. Además, existe un factor adicional que se debe tener en cuenta, la combinación de contenido lingüístico y contenido sociocultural. Por ello, la categorización de esquemas de conocimiento de Attardo (1994) resulta especialmente útil como referencia. La restricción de los esquemas de conocimiento presentes en el contenido de las viñetas cómicas condiciona su comprensión. Por tanto, el contenido de las viñetas cómicas también influye en su apreciación. Así, la apreciación del humor esta normalmente condicionada por su comprensión, de tal manera que la no comprensión del humor puede conllevar una falta de apreciación por parte del lector. Por ello, este trabajo analiza ambas dimensiones de forma conjunta y contrastiva<sup>243</sup>.

En un repaso de la bibliografía existente, se evidencian problemas metodológicos a la hora de mantener un equilibrio entre las variables de estructura y contenido en la construcción de una escala de apreciación del humor<sup>244</sup>. Así, a pesar de la efectividad del test *3 WD* para medir la relevancia de la dimensión de la estructura, Carretero-Dios et al. (2010) revelan desequilibrios en su medición del contenido<sup>245</sup>. En particular, los autores argumentan que dicha escala tan solo aísla un factor relativo al contenido: el humor sexual. La insuficiencia de este factor para abarcar la variedad existente de temas humorísticos apunta a la necesidad de integrar mejoras en la escala utilizada por el *test 3 WD*. Para ello, tal y como se apunta en el Capítulo 3, Carretero-Dios et al. (2010) construyen la *Escala de Apreciación del Humor (EAHU)*, que mide:

---

<sup>243</sup> Los estudios en la apreciación del humor cuentan con una larga tradición (Andrews, 1943; Eysenck, 1942) y continúan teniendo una vigencia actual (Bell, 2009; Bell y Attardo, 2010).

<sup>244</sup> Véase Capítulo 3, para una exposición de diversas tipologías sobre la estructura y contenido del humor.

<sup>245</sup> Véase Capítulo 2, para una descripción detallada del *3 WD (Witz-Dimensionen) humor test* (Ruch, 1992).

de un lado, la dimensión estructural siguiendo el modelo del test 3 WD (INC-RES/NON) y, de otro lado, cuatro factores de contenido: sexual (SEX), negro (BLACK), desprecio masculino (M-DIS) y desprecio femenino (W-DIS). Con esta aportación, su trabajo suple la necesidad de ampliar el rango de variables más allá del contenido sexual.

Pese a su contribución innegable por atender a la dimensión de contenido, las categorías de contenido que emplea la EAHU no responden a las demandas de la presente investigación, que atiende al peso de los conocimientos socioculturales en la apreciación del humor y no a la medición de variables sociolingüísticas. Asimismo, la EAHU selecciona estos cuatro factores de contenido por su relación con la teoría de superioridad del humor, pues cada uno de ellos puede situar al lector en un plano superior o inferior. En cambio, en esta investigación se reconoce la validez conjunta de las tres teorías predominantes del humor: superioridad, descarga e incongruencia, rebautizados como pilares por su coexistencia obligada.

Por tanto, en la recopilación del *corpus* de análisis del presente estudio, se han tenido en cuenta categorías vinculadas al manejo de los conocimientos socioculturales de los hablantes. Partiendo de estos argumentos se propone aquí una clasificación de las viñetas cómicas en cuanto al contenido, como complemento de la categorización estructural presentada en apartados anteriores. En relación al aprendizaje progresivo de conocimientos socioculturales y sociolingüísticos, en el Capítulo 5 se ha introducido una gradación tripartita del contenido humorístico: humor universal, humor cultural y humor lingüístico<sup>246</sup> (Schmitz, 2002). Pese a que la clasificación original se centra en los chistes, en términos prácticos es extensible al humor en general y a las viñetas cómicas en particular.

Schmitz (2002: 93) define los chistes universales como aquellos que se basan en generalizaciones mundiales o en el contexto global, “mainly from the context and the general functioning of the world”. Por humor cultural, el autor entiende los chistes con referencias socioculturales no compartidas por el conjunto de la población mundial. En última instancia, el teórico entiende el humor lingüístico como aquel basado en rasgos gramaticales específicos de una determinada lengua, o en palabras de Schmitz (2002: 93), “based on specific features in the phonology, morphology or syntax of particular languages”. Además, la categorización de Schmitz (2002) es compatible con la

---

<sup>246</sup> Los acercamientos de Hicky (2000), Valero Garcés (1998) y Laurian (1992) coinciden con el planteamiento de Schmitz (2002).

articulación de los esquemas de conocimiento de Attardo (1994), como es posible observar en la Figura 75. Así, los niveles universal, cultural y lingüístico progresan en su restricción de acuerdo con la competencia idiomática de los hablantes, mientras que los esquemas de conocimiento individual son específicos cada hablante<sup>247</sup>. Cada una de estas categorías es ejemplificada en la segunda sección de este capítulo, que aplica los conceptos teóricos de este apartado a los textos objeto de análisis.

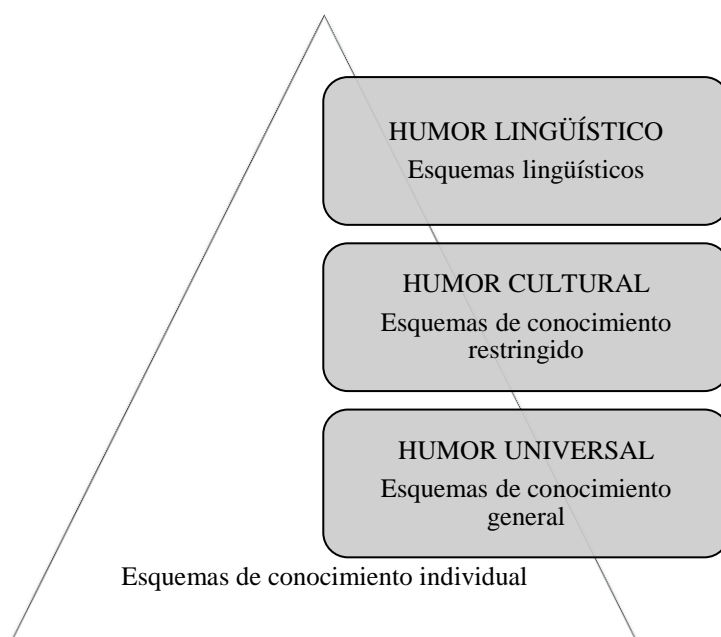


Figura 75. Niveles de contenido y esquemas de conocimiento

Como se expone en apartados anteriores, los índices de contenido aportan información al lector sobre los temas tratados en cada viñeta. Más allá de una categorización inicial de los índices de contenido entendida como recopilación de temas (Gironzetti, 2013), el presente estudio opta por la nivelación de contenidos de acuerdo con la propuesta de Smichtz (2000) porque ofrece una completa clasificación de los tres tipos de contenidos adaptable a los esquemas de conocimiento que aparecen las viñetas cómicas objeto de análisis. Además, este acercamiento tiene en cuenta la complejidad de los conocimientos socioculturales, especialmente entre hablantes no nativos.

<sup>247</sup> A este respecto, cabe mencionar la distinción que Freud (1905) hace entre chistes lingüísticos y chistes intelectuales. Los primeros se basan en técnicas de juegos verbales, mientras que los segundos juegan con ideas para conseguir su efecto perlocutivo. Esta aportación, será aprovechada más tarde por diferentes estudios, incluidos los de índole lingüística. Con todo, esta clasificación inicial ha sido optimizada para su aplicación a fines pragmáticos como la enseñanza de segundas lenguas, como demuestran las propuestas de Schmitz (2002) y Attardo (1994).

En esta sección sobre las herramientas de análisis, se han introducido los conceptos clave para la configuración del *corpus*, de ahí su carácter teórico. En particular, se han diferenciado dos factores en la lectura de viñetas cómicas: el de la contextualización, que es posible al reconocer la estructura textual, y el de la información que aporta el contenido, sea explícito o implícito. A continuación, la segunda sección aplica estos conceptos al *corpus* de análisis, detalla las particularidades del caso de *Dosis Diarias* y argumenta la relevancia de cada categoría empleada para el análisis de la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas.

#### **6.4 ESTRUCTURA Y CONTENIDO EN LAS VIÑETAS CÓMICAS DE DOSIS DIARIAS**

En esta sección se presentan los criterios que han informado el diseño del cuestionario utilizado en este proyecto para la recogida de información sobre la comprensión y apreciación de las viñetas objeto de estudio por parte de los participantes nativos y no nativos<sup>248</sup>. En el diseño de dicho cuestionario se han integrado 14 viñetas procedentes de la obra de Montt. Dichas viñetas se presentan en el Capítulo 7, para su referencia en la discusión de los resultados. A continuación, se clasificarán estos textos según la estructura y contenido que presentan (Véase la Tabla 7). El objetivo de esta clasificación es identificar aquellos factores de la estructura y contenido de las viñetas cómicas que influyen de forma más determinante en su comprensión y apreciación.

En particular, las unidades de análisis proceden de la publicación electrónica en formato de blog <http://dosisdiarias.com/>. El hito temporal de inicio coincide con el año en que Montt es reconocido por la revista *Time* como el autor del mayor viral en español. Además, en el año 2011, el humorista gráfico recibe el galardón al «Mejor weblog en español» por parte de los premios The BOBs (Deutsche Welle, 2011). Estas circunstancias, marcan el periodo de tres años entre 2010 y 2012 como un momento destacable en la producción de viñetas del autor, que por su recepción internacional resulta conveniente para acotar el *corpus* de análisis aquí presentado.

---

<sup>248</sup> Véase Capítulo 4, para más detalles sobre el objeto de estudio de esta investigación.

Tabla 7. Jerarquización de las taxonomías

Estructura	Esquemas de la estructura humorística	INC-RES
		NON
	Índices de contextualización	Personificación
		Deshumanización
Contenido	Peso informativo	Interno
		Externo
	Índices de contenido	Universal
		Cultural
		Lingüístico

#### 6.4.1 Estructura de las viñetas del corpus

En la sección anterior, se han explicado los elementos estructurales y de contenido que permiten procesar las viñetas cómicas<sup>249</sup>. Dentro de la estructura de las viñetas cómicas, se han revisado los conceptos de género y tipo de texto así como de índices de contextualización y esquemas de la estructura humorística. En esta sección se analiza en profundidad un índice de contextualización: la caricatura y se ilustran los esquemas de la estructura humorística en textos de *Dosis Diarias*.

##### 6.4.1.1 Índices de contextualización

Los estudios sobre la influencia de los índices de contextualización en la comprensión de viñetas cómicas seleccionan unos rasgos definatorios determinados que asisten al lector en la identificación del tipo de texto. Entre los índices de contextualización reconocidos por Gironzetti (2013) *-título de sección, caricatura, firma del autor, título, recuadro externo, texto decorativo en color y bocadillos de texto-* destaca la caricatura, que se describe como la representación distorsionada de un personaje. Entre las técnicas de caricatura, Klein (2014) incluye la exageración de las proporciones del cuerpo humano y la creación de híbridos en conjunción con formas animales o vegetales. Ya que la caricatura se considera un rasgo prototípico de las viñetas cómicas, el presente estudio ha seleccionado las técnicas de *personificación* y

<sup>249</sup> Véase Apartado 2. Herramientas para el análisis del corpus.

*deshumanización* como índices de contextualización válidos y consensuados, además pertinentes en el análisis de *Dosis Diarias*<sup>250</sup>.

La combinación de personificación y deshumanización es posible en una misma viñeta cómica. Además, estas técnicas se aplican a la configuración multimodal de las viñetas a través de imagen y recursos verbales<sup>251</sup>. La personificación en las viñetas cómicas se entiende como la representación de una entidad no humana con rasgos humanos. Por ejemplo, en la Figura 76, la personificación es ilustrada por la figura del perro, que muestra una expresión y postura humanas además del don de la oratoria. Por otra parte, la deshumanización en las viñetas consiste en la representación de figuras humanas con rasgos deformes, a menudo animales en el caso de Montt. El personaje humano en la Figura 76 lleva un collar anti pulgas, un accesorio típico de perros, y es, de hecho menos persuasivo que su perro. Por tanto, la figura humana queda deshumanizada por esta caracterización.



Figura 76. Deshumanización y personificación

Dentro de estas distorsiones, la deshumanización se entiende como el mecanismo que nutre la caricatura en las viñetas políticas, a menudo a través del zoomorfismo. A su vez, el zoomorfismo se define como la atribución de rasgos

<sup>250</sup>Véase también Abreu (2001), quien propone una clasificación de la caricatura basada en la finalidad (caricatura editorial, personal, política, costumbrista y de ilustración) y del medio técnico empleado (caricatura impresa, fotográfica, escultórica, radiofónica y televisiva).

<sup>251</sup> En principio, incluso en su aplicación al plano verbal, estos índices actúan en una lectura superficial. Por ejemplo, el hecho de que un globo de texto proceda de una manzana es un recurso de personificación.

animales a seres humanos, deidades u objetos inanimados<sup>252</sup> (American Psychological Association, 2007). En efecto, la exageración de defectos a menudo conduce al retrato animalesco de los individuos. Como autor de caricatura de situación, Montt crea textos que se centran en la circunstancia, a diferencia de la caricatura política<sup>253</sup> y, como tal, tienden a emplear la personificación más que la deshumanización. Con todo, sus figuras humanas, conocidas o no, se caracterizan por un grado de deshumanización en la distorsión de sus rasgos faciales<sup>254</sup>.

La personificación o la atribución de características humanas a entidades no humanas (American Psychological Association, 2007), es una constante en la obra de Montt, dada la destacada influencia de Gary Larson en su estilo, especialmente en su explotación del imaginario animal<sup>255</sup>. De hecho, Montt confiesa una influencia directa del humorista gráfico norteamericano en su blog. Entre las perspectivas adoptadas de Larson, el autor destaca la personificación y la descontextualización<sup>256</sup>. Ambos son conceptos muy próximos, es más, la personificación es un tipo de descontextualización que ubica a una forma no humana en un contexto humano. Por ejemplo, los dos autores representan una situación común: la extinción de una especie: los dinosaurios en el caso de Larson y los unicornios, en el caso de Montt (esta última, ficticia)<sup>257</sup>. En esta situación, ambos humoristas gráficos buscan una explicación alternativa a la historia natural, es decir, descontextualizan el conocimiento enciclopédico compartido. Además, los autores recurren a la personificación de dinosaurios y unicornios respectivamente

---

<sup>252</sup> Traducido del original en inglés: “The attribution of animal traits to human beings, deities, or inanimate objects” (American Psychological Association, 2007).

<sup>253</sup> La caricatura de situación incluye las caricaturas social y costumbrista (Rojas, 2009; Zamora y Rosales, 2013).

<sup>254</sup> No en vano, Montt es conocido como el dibujante de las narices largas. Sin embargo, este recurso no implica una deshumanización total, mientras que la personificación es mucho más definida. Las viñetas irreales y surreales a menudo incluyen personificación, mientras que la deshumanización caricaturesca tiende a aparecer en viñetas cómicas del tipo real y fragmento de vida. Esta observación es reforzada por el argumento de Mankoff sobre el predominio de la categoría irreal sobre el resto en las viñetas: ‘Most gags consist of an unreal image with a rather ordinary caption’ (Collins, 2004).

<sup>255</sup> Ayala (2005) ejemplifica la relación entre los motes chilenos y animales, plantas u objetos. Esta productividad lingüística se aplica al componente visual en la obra de Montt, por su recurso a la caricatura de estos elementos.

<sup>256</sup> Montt denomina *antropomorfismo* a lo que en el presente estudio se denomina *personificación*.

<sup>257</sup> En el siguiente enlace puede observarse la viñeta cómica de referencia <https://www.goodreads.com/review/show/864547443/>. Desafortunadamente, no se ha permitido la reproducción de viñetas de Gary Larson en esta investigación, tal y como reproduce la comunicación electrónica recibida el 7/01/2016: “Dear Beatriz Carbajal, Thank you for your note of January 5th. Unfortunately, the print/reprint/permissions business portion of The Far Side® is on hiatus. So we're sorry to say that we are unable to consider your request at this time. If your interest remains, please check back with us in a month or two for an update. Mr. Larson appreciates your interest in The Far Side®. And again, thank you for writing to us with your request”.



para configurar sus textos. Así, la Figura 77 revela la influencia que ha ejercido Larson sobre Montt y materializa su uso de la personificación. Otro rasgo que comparten ambos autores es su uso de la personificación ligada al humor lingüístico, un contenido cuyo impacto en el procesamiento del humor necesita ser analizado en profundidad, como se ha detallado en el Capítulo 5.

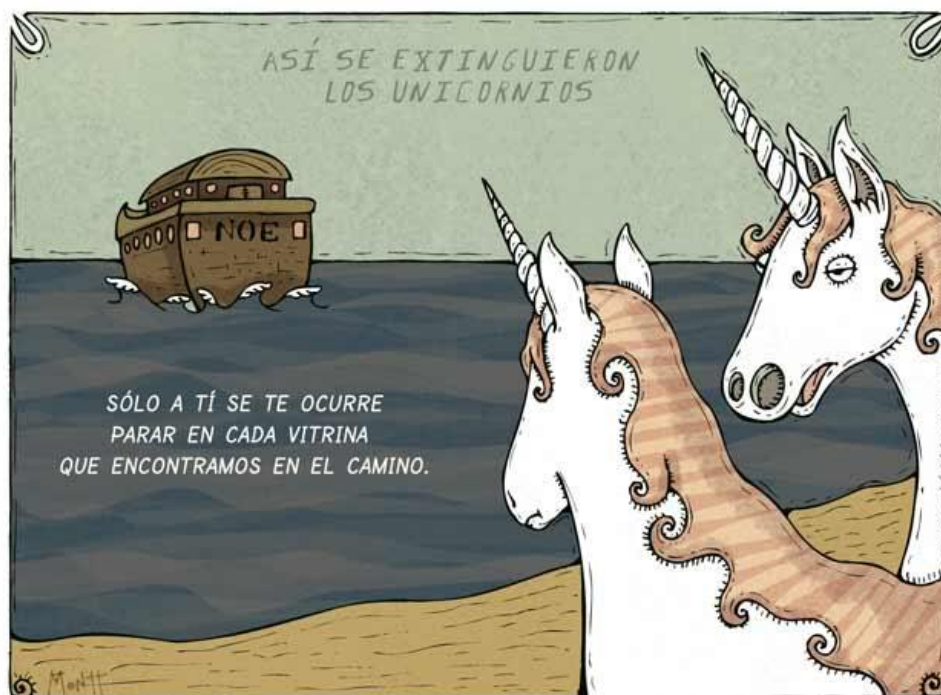


Figura 77. Influencia de Gary Larson en Alberto Montt

Aunque el modelo de Montt comparte características comunes con autores precedentes, como Gary Larson, algunos de los rasgos de su obra desafían su interpretación<sup>258</sup>. En primer lugar, las viñetas que representan cuerpos humanos con cabezas de objetos es una de las constantes de su obra<sup>259</sup>. Así, Montt se caracteriza por su aplicación de la personificación a árboles, frutas, objetos, y, además, materializa figuras humanas en un proceso conocido como cosificación. Un ejemplo de esta técnica son sus viñetas de parejas, que representan a un hombre y una mujer cuyas cabezas se

<sup>258</sup> Minahen (1997: 246) acuña el término *humanimal* para describir representaciones animales con algún aditivo y *anihuman* para nombrar representaciones humanas con alguna carencia, tal y como figuran en la colección de viñetas *The Far Side* de Gary Larson. Ambas técnicas implican un estándar explícito de intercambio de papeles entre animales y humanos.

<sup>259</sup> En su análisis aplicado de animales en la ficción, Ward (2012:16) hace una alusión exclusiva a los animales como espejo de las preocupaciones humanas. En cambio, Montt también emplea objetos en caricatura de personajes. El humorista gráfico emplea con frecuencia representaciones de objetos domésticos y su lexicón para reflejar problemas de las relaciones. Por ejemplo, la Figura 78 retrata personajes con cabeza de reloj y juega con los conceptos de retrasos y tiempo muerto.

dibujan como objetos cotidianos, como ilustra la Figura 78. Se trata de un caso de solapamiento entre la personificación y la deshumanización. Por una parte, los objetos tienen cuerpos humanos, entonces, podrían ser concebidos como objetos humanizados. Por otra parte, los objetos no tienen expresiones faciales, por lo que podrían ser interpretados como personas deshumanizadas.

En el proceso creativo de la caricatura, los criterios de selección se basan en similitudes físicas, o metafóricas cuando simbolizan una cualidad abstracta. La relevancia de las similitudes en el proceso de selección se entiende en la Figura 13, que establece comparaciones entre humanos y relojes por su dependencia del tiempo. Mientras que unos personajes con cabeza de calendario podrían aún crear un estímulo similar al de las cabezas-reloj, la elección de formas no relacionadas con el tiempo, como cabezas-ventana, carecería de condiciones propicias para establecer analogías.

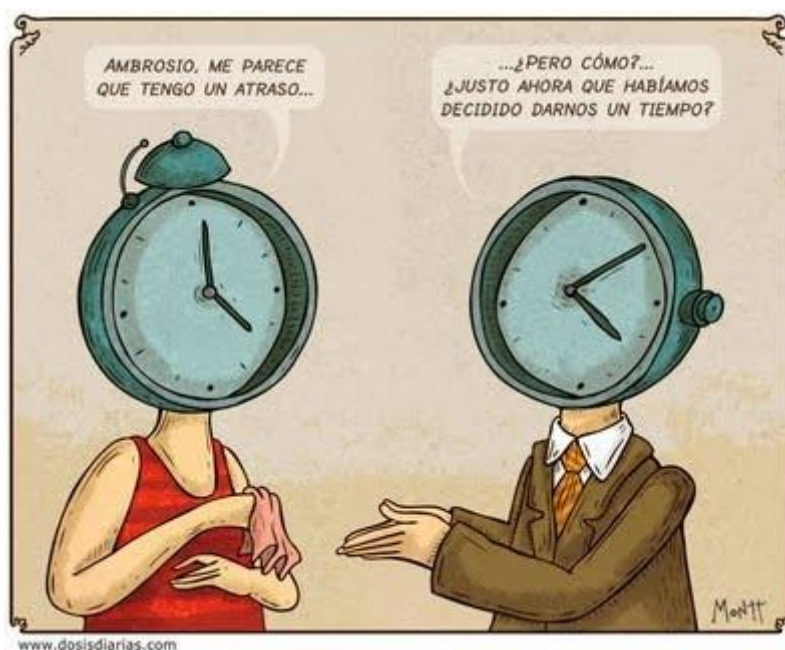


Figura 78. Cosificación

La caricatura es un factor central para los fines de esta investigación, por su influencia en el reconocimiento, comprensión (Gironzetti, 2013) y apreciación del humor de *Dosis Diarias*. Pese a que en la organización del *corpus* de análisis esta característica de las viñetas cómicas se ha introducido como parte de su estructura (índice de contextualización), también puede actuar como índice de contenido, así como

en representación de los elementos constitutivos del humor, tal y como se sintetiza en la Figura 79.

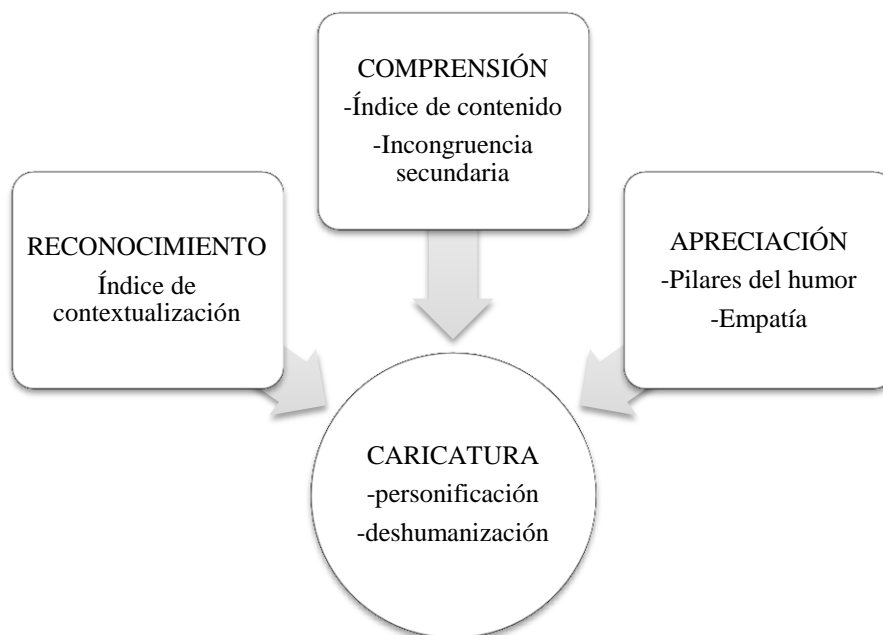


Figura 79. La caricatura en la lectura de viñetas cómicas

En el reconocimiento del marco textual, la caricatura cumple una función de índice de contextualización cuando no representa a un personaje famoso o cuando, a pesar de representarlo, el lector no lo identifica<sup>260</sup>. Como característica prototípica del subgénero de las viñetas cómicas, la caricatura es orientativa de un contenido humorístico. Este es el caso de los personajes representados en la Figura 78, así como de la mayoría de caricaturas de personificación de animales, plantas u objetos.

A nivel de comprensión lectora, la caricatura actúa como índice de contenido que ofrece acceso a niveles más profundos de significado cuando el lector identifica en ella a un personaje famoso, como es el caso de Caperucita roja en la Figura 72. La comprensión del texto humorístico es un proceso complejo que incorpora una incongruencia central y varias incongruencias secundarias (Ritchie, 2013). De hecho, en el Capítulo 4 se ha argumentado que la incapacidad de comprender la incongruencia central en el remate puede compensarse con la resolución de incongruencias secundarias. Debido a la esencia incongruente de la distorsión figurativa que ejerce la caricatura, esta puede actuar como incongruencia secundaria y contrarrestar así con una comprensión parcial, posibles limitaciones en la comprensión de la incongruencia central.

<sup>260</sup> El autor crea caricatura situacional, que se centra en la circunstancia y evita el foco en el protagonista típico de la deshumanización de personajes conocidos, tan común en las viñetas políticas.

Por otra parte, en la caricatura confluyen los tres pilares del humor, que desencadenan su apreciación: superioridad, descarga e incongruencia. Así, existe un sentido de superioridad en la deformación de personajes a través de recursos de deshumanización como el zoomorfismo<sup>261</sup>, presente también en la asignación de vicios, miedos o cualidades como la estupidez a los animales que es posible a través de la personificación. El elemento de descarga también se identifica en la crítica que transmite la caricatura, dentro de las limitaciones espaciales que condicionan cada marco<sup>262</sup>. Finalmente, la incongruencia es probablemente el elemento más notable en la caricatura, pues las inconsistencias emergentes de la distorsión figurativa combinan dos aspectos incompatibles (Gruner, 1978), una expectativa y la realidad (Suls, 1972), o bisociación y un giro inesperado en la perspectiva (Koestler, 1969).

En relación al elemento de superioridad, la deshumanización desempeña una función despreciativa hacia los personajes a través de su degradación. En consonancia, la personificación evoca la empatía del lector con los personajes. Por ejemplo, los animales retratados con posturas y expresiones faciales humanas constituyen un objeto de identificación más inmediata que las figuras no humanas, efecto que Keen (2011) denomina empatía narrativa eficaz<sup>263</sup>. De hecho, la empatía es una forma de canalizar la descarga contra las restricciones sociales, pues permite identificar las frustraciones reales del lector en la ficción de los personajes. Ambos tipos de respuesta al humor se entienden dentro de la manifestación emocional de la apreciación, tal y como se discute en el Capítulo 4 (Warren y McGraw, 2014).

La introducción de textos de ambas categorías, personificación y deshumanización, en el *corpus* aspira a evaluar su papel en el reconocimiento, comprensión y apreciación del humor<sup>264</sup>. Aunque la generalización de este

---

<sup>261</sup> Véase Plato y Gregg Bury (1973), y Plato y Murray (1996), para profundizar sobre la teoría de la superioridad aplicada al humor.

<sup>262</sup> En el espacio de un marco, la base hiperbólica de la caricatura se ve estrictamente condensada. Así, la lógica del discurso es muy directa, pero la reiteración de un cierto tema o técnica humorística produce un efecto ecoico en el lector que aporta un significado holístico (Minahen, 1997).

<sup>263</sup> Traducción propia del original en inglés: “effective ambassadorial narrative empathizing” (Keen, 2011).

<sup>264</sup> A pesar de las ventajas que ofrece un punto de partida desde una taxonomía detallada de la caricatura, puede existir un solapamiento. Una viñeta puede, de hecho, plantear la legítima pregunta de si el humorista gráfico pretendía burlarse de la humanidad (personificación) o de un individuo en particular (deshumanización de un personaje conocido). Cuando la caricatura fusiona equitativamente los componentes humano y animal, resulta arduo determinar qué motivó originalmente a su autor. En dichos contextos las percepciones varían de un humano deforme a un animal humanizado. Por ejemplo, la Figura 78 puede leerse como personificación desde la perspectiva de relojes humanizados, mientras que si se atiende a la falta de expresión facial de las figuras, podría considerarse un proceso de deshumanización

planteamiento ha sido discutida (Bell, 2007), en las respuestas al humor existe una tendencia a que la comprensión preceda a la apreciación (Hay, 2001). El presente estudio se interesa por las causas de la apreciación del humor fallido en la comprensión. En concreto, la caricatura puede contribuir a causar este efecto por dos motivos: su relación con los pilares del humor y/o su conexión afectiva con el lector a través de la empatía.

La presencia en el *corpus* de análisis de ambas formas de caricatura permite observar contrastes y extraer conclusiones entre los dos tipos de representación. Asimismo, algunos textos incluyen ambos tipos de índices (personificación y deshumanización) en su configuración. En el *corpus* compuesto de 14 textos, todas las viñetas presentan deshumanización o personificación excepto VC02, reproducida en la Figura 80.



Figura 80. Ausencia de caricatura

Precisamente, debido a la falta de este índice de contextualización tan significativo en el subgénero de las viñetas cómicas, y en consonancia con la concepción de género que se adopta en esta investigación, VC02 es menos prototípica que el resto de textos seleccionados. Con todo, VC02 compensa la falta de caricatura con el marco, el autógrafo del autor y un (sub)título.

Por otra parte, cabe señalar que la deshumanización en el *corpus* de análisis afecta a personajes no famosos. La Tabla 8 detalla la representatividad de los textos-estímulo de las diversas combinaciones posibles en cuanto a formas de caricatura en la configuración de las viñetas cómicas.

Tabla 8. *Índices de contextualización en el corpus de análisis*

<b>TEXTO-ESTÍMULO</b>	<b>DESHUMANIZACIÓN</b>	<b>PERSONIFICACIÓN</b>
VC01	1	0
VC02	0	0
VC03	1	0
VC04	1	0
VC05	1	0
VC06	0	1
VC07	1	0
VC08	1	1
VC09	1	0
VC10	1	1
VC11	0	1
VC12	1	0
VC13	1	1
VC14	1	1

#### 6.4.1.2 Esquemas de la estructura humorística

El segundo factor estructural que se ha tenido en cuenta en la configuración del *corpus* son los esquemas de la estructura humorística INC-RES y NON. Para ello, se parte del concepto de incongruencia de Gruner (1978) como la falta de relación lógica entre objetos, personas o ideas, o en su relación con el contexto.

El presente estudio se basa en los estudios de Hempelmann y Ruch (2005) en conjunción con la matización de Gelbrich y Gäthke (2012) para clasificar las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* desde un punto de vista estructural. La concepción de Hempelmann y Ruch (2005) de los criterios INC-RES y NON como extremos de un *continuum* pretende evitar una visión artificial de las viñetas cómicas como pertenecientes a categorías estancas. No obstante, la ausencia de límites en el *continuum* dificulta la asignación de una categoría u otra a las viñetas cómicas. Es aquí donde cobra relevancia la puntualización de Gelbrich y Gäthke (2012) como rasgo decisivo para delimitar si una viñeta pertenece a la categoría INC-RES o NON<sup>265</sup>. Debido a que en ambos tipos de viñetas la incongruencia se resuelve de forma parcial con diferencias graduales, el factor determinante para la asignación de una u otra categoría es la irracionalidad típica del humor NON. Por tanto, las viñetas cómicas NON se entienden como aquellas que presentan una incongruencia que no es posible resolver de acuerdo con las reglas de la lógica.

Tomando la Figura 81 como ejemplo, es posible apreciar las diferencias entre los esquemas de la estructura humorística INC-RES y NON en el estudio de caso. En la Figura 81, la incongruencia de la viñeta reside en el plano <relación entre enamorados> en combinación con el plano <relación entre políticos>. En concreto, la incongruencia surge de la convergencia de los planos <corta la llamada> y <corta la cinta> derivados de la polisemia del término *corta*. Pese a que la idea de dos políticos como amantes resulta incongruente, este concepto no atenta contra de las normas de la lógica sino que es una situación que podría darse en el mundo real.

---

<sup>265</sup> Teoría respaldada, a su vez, por el acercamiento de Gruner (1978).



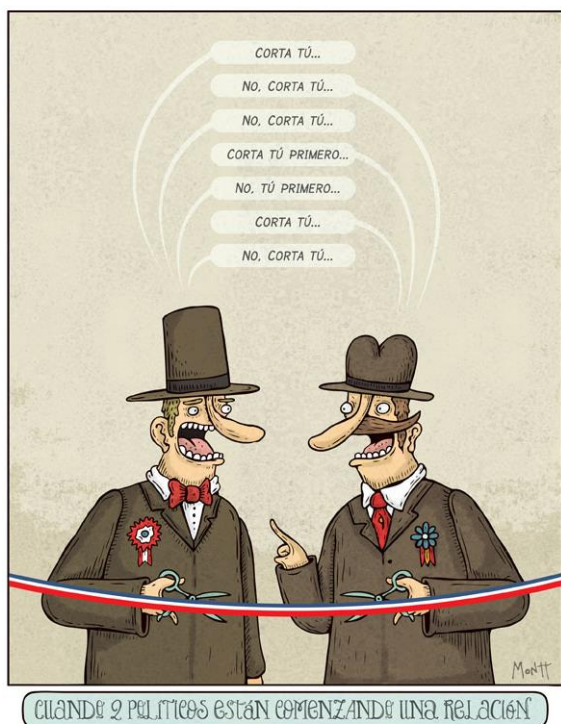


Figura 81. Viñeta cómica INC-RES



Figura 82. Viñeta cómica NON

En cambio, la Figura 82 parte de una incongruencia entre los planos <refrán> y <recreación visual del refrán modificado>; precisamente, la incongruencia se da entre <moros en la costa> y <moras en la costa>. La primera de estas expresiones alude a los naturales del noroeste de África y a la presencia de enemigos en el combate, pero la versión modificada del dicho ha sido representada gráficamente en una acepción alternativa del término como fruto silvestre. La incongruencia en la Figura 82 no puede ser resuelta a través de las reglas de la lógica debido a la personificación de la fresa. En concreto, la resolución de la incongruencia plantea nuevas incongruencias, por ejemplo, es irracional que una fresa hable.

Los esquemas de la estructura humorística se activan mediante la identificación simultánea de índices de contextualización lectora. Se trata de un proceso encadenado en el que los índices de contextualización preparan, a su vez, al lector para procesar el tema de las viñetas cómicas. La estructura de las viñetas abona el terreno para la comprensión de su contenido. Por su parte, la estructuración del humor transmite la intención del autor. Como se ha apuntado en el Capítulo 3, las viñetas INC-RES tienden a vincularse con una intención crítica secundaria, mientras que las viñetas NON lo hacen a una intención humorística primaria. Así, la Figura 81 es, en primera instancia, una viñeta diseñada para entretener y, en segunda instancia, una crítica velada al



amiguismo e hipocresía entre políticos. En cambio, la Figura 82 es solo una reinterpretación de la expresión idiomática “*Hay moros en la costa*”.

Como es posible observar en la Tabla 9, las viñetas cómicas con las etiquetas INC-RES y NON que forman parte del *corpus* de análisis se reparten de forma equilibrada, con siete textos INC-RES y siete textos NON. Los esquemas de la estructura humorística se han seleccionado como categorías de análisis para el *corpus* de viñetas cómicas de *Dosis Diarias* por su relevancia en la comprensión y apreciación del humor. En concreto, la categoría INC-RES suele coexistir con una intención crítica secundaria debido a su mayor conexión con la realidad frente a la categoría NON, que tiende a incluir una intención humorística primaria por la escasa vinculación con la realidad característica del absurdo. A su vez, la intención crítica secundaria puede conllevar una descarga inadecuada conforme a los estilos de comunicación detallados en el Capítulo 5.

Tabla 9. *Esquemas de la estructura humorística en el corpus de análisis*

<b>TEXTO- ESTÍMULO</b>	<b>INC-RES</b>	<b>NON</b>
VC01	1	0
VC02	1	0
VC03	1	0
VC04	1	0
VC05	1	0
VC06	0	1
VC07	1	0
VC08	0	1
VC09	1	0
VC10	0	1
VC11	0	1
VC12	0	1
VC13	0	1
VC14	0	1

## **6.4.2 Contenido de las viñetas del *corpus***

Si en el apartado anterior se ha discutido el papel del factor estructura en la comprensión y apreciación del humor, este apartado describe el peso del factor contenido en el mismo proceso. Como parte del contenido de las viñetas cómicas, se han examinado los conceptos de índices de contenido y niveles de contenido en la primera sección. Partiendo de la idea de unas marcas que anticipan información al lector sobre los temas de un texto, en este apartado se detallan las implicaciones del metahumor y se ejemplifican los niveles de contenido empleados en el *corpus* de análisis conforme a su grado de restricción.

### **6.4.2.1 El peso informativo**

Asumiendo el aporte informativo de los textos humorísticos (Attardo, 1993), tal y como se ha discutido en el Capítulo 2, las viñetas cómicas pueden informar sobre la realidad en que se insertan o pueden centrarse en informar sobre sus propias características. Para los fines del presente estudio, el primer tipo de contenido se ha denominado peso informativo externo y el segundo tipo de contenido se ha denominado peso informativo interno. A su vez, el peso informativo interno se corresponde con el metahumor, si bien se ha seleccionado el término *interno* por su compatibilidad con su opuesto *externo*, de cara a clasificar los textos.

Como argumenta Brock (2009), la naturaleza incongruente del humor lo convierte necesariamente en un proceso metacomunicativo que, a su vez, se entiende como la comunicación explícita o implícita sobre aspectos de la propia interacción. Esto se explica porque las incongruencias activan de forma automática una reflexión metacomunicativa del proceso interactivo que las alberga. De acuerdo con Canestrari (2010), el procesamiento de textos humorísticos se realiza a través de un mecanismo paralelo que implica dos competencias. A la resolución de la incongruencia siguiendo los mecanismos que describe la Teoría general del humor verbal se suma el procesamiento de las señas metacomunicativas que definen el marco de interacción. A nivel conversacional, Canestrari (2010) concreta las señas metacomunicativas en expresiones faciales, declaraciones explícitas y elementos contextuales referidas tanto a la situación comunicativa como al interlocutor. En las viñetas cómicas, las fuentes de metaconocimiento se reducen a los índices de contextualización, que definen el marco

de interacción. Este proceso se denomina metaconocimiento, y es un requisito indispensable para insertarse en el modo *non-bona-fide*.

Si bien el metaconocimiento se entiende como una competencia necesaria en el procesamiento de textos humorísticos, el metahumor alude a un contenido específico dentro de los diversos temas humorísticos. En concreto, el tema del metahumor es el propio texto humorísticos, sobre el que se realiza una parodia. Por ello, en el presente estudio se adopta una visión general del humor como proceso metacomunicativo y este apartado se centra en los casos de metahumor, entendido como la parodia de un patrón humorístico.

El análisis del *corpus* aquí llevado a cabo se interesa por el metahumor combinado con contenidos más accesibles (esquemas de conocimiento general) y menos accesibles (esquemas de conocimiento restringido/lingüístico). A este respecto, Zigler, Levine y Gould (1967) apuntan que los mayores niveles de apreciación se dan cuando el mensaje humorístico constituye un desafío moderado para el interlocutor que denominan *desafío cognitivo óptimo*<sup>266</sup>. Es decir, los niveles de apreciación disminuyen cuando la comprensión del mensaje es fácil o difícil en extremo.

El prototipo de viñeta cómica extremadamente fácil tiende a coincidir con los casos de metahumor. Por ejemplo, la Figura 83 ofrece un estímulo cognitivo relativamente sencillo. Así, el enunciado del subtítulo “¡*Qué viñeta más mala!*” choca con la expectativa de un contenido informativo del ámbito externo. En esta doble narrativa, “*mala*” equivale a ‘maléfica’ explícitamente pero también a ‘no humorística’ implícitamente. La incongruencia consiste en la representación figurativa de un intento pobre de humor, un monstruo maléfico en la Figura 83. Por tanto, es posible argumentar que el mecanismo de resolución del metahumor tal y como se plantea en la Figura 83 es simple. En primer lugar, a través de los índices de contextualización el lector activa expectativas sobre el contenido humorístico de la Figura 83. A continuación, el lector parte de su conocimiento enciclopédico (<Los monstruos son seres malos>, <El humor simple no es popular>, <Los humoristas buscan la inspiración>), su conocimiento

---

<sup>266</sup> Los primeros estudios de humor fallido en la apreciación subrayan la relevancia de superar la fase de comprensión como requisito para alcanzar la fase de apreciación. Como se ha discutido en el Capítulo 5, este argumento ha sido desmentido por Bell (2007). Si bien la comprensión no es necesaria para apreciar el humor, cabe señalar que es un patrón que suele anteceder a la apreciación.

lingüístico (doble acepción de “mala”<sup>267</sup>) y mecanismos lógicos (LM) para comparar la metáfora visual con el significado literal de una sola palabra: “mala”. Por último, el lector procesa el mecanismo lógico que resuelve la incongruencia. En concreto, en la Figura 83, se trata de una reinterpretación figurativa literal del vocablo “mala”.



Figura 83. Metahumor

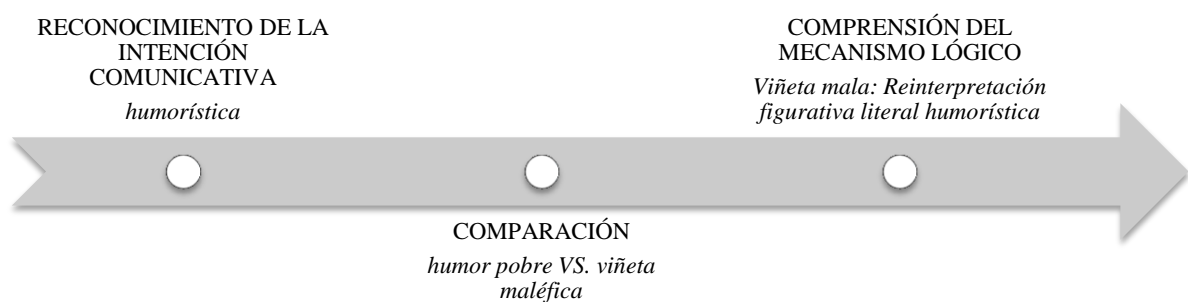


Figura 84. Metahumor y desafío sencillo

Por otra parte, es posible argumentar que el metahumor es un caso fronterizo en la correspondencia de estructura y contenido. En línea con la condición informativa de los textos humorísticos (Attardo, 1993), las viñetas cómicas tienden a generar una expectativa de retrato social o reflejo de un segmento de la realidad, ya que, en general,

<sup>267</sup> En concreto, la Figura 14 ofrece un solapamiento de las acepciones 8 y 10 del DRAE (2014): **8.** adj. Deslucido, deteriorado. **10.** adj. coloq. Bellaco, malicioso (Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=malo>. [Consultado el 26/11/2014] ).

su peso informativo reside en referencias externas. Pese a constituir contenido humorístico, el metahumor no se ajusta a una expectativa de peso informativo externo. Por ejemplo, tras procesar los índices de contextualización lectora presentes en la Figura 83 (*marco, caricatura, subtítulo y firma*), se activa en el lector una expectativa de contenido humorístico sobre un tema externo. Debido a que este tema coincide con el texto en sí, puede romper las expectativas del lector en cuanto al contenido, por su peso informativo interno. Además, el contenido informativo de esta viñeta cómica es universal, por tanto, no presenta esquemas de conocimiento restringido para la comprensión. Por ello, la Figura 83 presenta un desafío cognitivo bajo. Con todo, esta incongruencia entre expectativa temática y realidad, contribuye a la creación del humor. De hecho, esto puede repercutir en la estructura prototípica de la viñeta cómica. Por ejemplo, en la Figura 83 el marco es incompleto, en una falta de consonancia con la estructura prototípica de las viñetas cómicas. En consonancia con Carrel (1997), se ha discutido cómo la incapacidad de reconocer un intento de humor puede resultar en humor fallido<sup>268</sup>. La comprensión de los temas tratados en las viñetas cómicas implica distinguir el humor pobre (o poco elaborado) del metahumor<sup>269</sup>. Como señala Bell (2014), existen índices que caracterizan al metahumor:

One of the main difficulties in working on failed humor is in its identification. Distinguishing a sincere, if poor or corny, attempt at humor from *metahumor*, where the speaker makes a joke about a joke, provides one example of the complexity of this issue. In this case, however, *cues may be present in the interaction to indicate the status of the utterance, as humor or metahumor*.

(Bell, 2014: 231-232)<sup>270</sup>

Por ejemplo, entre estos elementos que contextualizan el contenido metahumorístico de los textos, la alusión explícita al término *viñeta* en la Figura 83, medio en que se enmarca el texto, constituye una pista significativa de metahumor.

En este apartado se ha discutido cómo el metahumor puede asociarse equivocadamente con el humor fallido. Bell (Bell y Attardo, 2010: 10) documenta la recurrencia en la conversación de giros humorísticos sin gracia en referencia al género: “speakers deliberately produce humorous turns that are unfunny, precisely to joke on

---

<sup>268</sup> Véase Capítulo 5 para más detalles sobre la fase de reconocimiento en la respuesta al humor.

<sup>269</sup> Bell (2013) emplea el término chiste pobre (*poor joke*) como sinónimo de chiste malo.

<sup>270</sup> Cursiva no original.

the form or genre of humor at hand”. De hecho, la doble hipótesis que plantea el metahumor como tema especialmente exitoso o especialmente fallido, hacen de este tipo de muestras una fuente interesante de análisis para la presente investigación. Por ejemplo, en la Figura 85, el humorista gráfico reconoce la simpleza de su chiste mediante la inclusión de un panel onomatopéyico en la parte inferior del panel principal.



Figura 85. Metahumor y humor fallido

Se trata de la recreación visual de un indicador fónico en el humor conversacional<sup>271</sup>. En concreto, “PUTUM TSSSS” tiene su origen en el monólogo humorístico y se ha extendido al humor conversacional a través de la emulación del

<sup>271</sup> Véase Carbajal (2012) sobre las marcas fónicas en la producción de chistes y Padilla (2006) sobre las marcas fónicas en la ironía.

sonido de un golpe de batería<sup>272</sup>. En general, este recurso reproduce una respuesta al humor, y no es común que se dé en el propio texto, por ello, su presencia en la Figura 85 produce una metareferencia, también denominada metahumor. Existe, por tanto, una recreación en los comúnmente denominados *chistes malos* o simples pues el metahumor suele coincidir con un estilo humorístico auto-despreciativo. Por ejemplo, la Figura 84 y la Figura 85 articulan un mensaje autodespreciativo sobre la capacidad del propio autor de producir humor exitoso.

Precisamente, ejemplos como el señalado en el párrafo anterior ilustran la complejidad del humor fallido como fenómeno. Así, es posible diferenciar entre lo que, de forma aislada, sería un intento pobre de humor en el panel superior y un reconocimiento de la escasa sofisticación del mismo en el panel inferior. Cabe señalar que si bien el aspecto metareferencial de los textos humorísticos no implica humor fallido en la apreciación<sup>273</sup>, su combinación con un contenido simple sí aumenta las posibilidades de este tipo de respuesta, pues el humor simple (*childish*) es una de las causas de fallo en la apreciación<sup>274</sup> (Bell, 2014; Zigler et al., 1967).

El presente estudio se interesa por el metahumor debido a su predisposición para ser confundido con el humor fallido, así como por su combinación con contenidos que plantean un desafío cognitivo bajo y alto respectivamente<sup>275</sup>. De hecho, el interés de este tipo de contenido ha sido destacado por los estudios del humor; en palabras de Bell (Bell y Attardo, 2010: 426) “metahumor may look like failed humor but, in fact, may be entirely successful”. Por ello, este factor ha sido seleccionado para la configuración del *corpus* de análisis. Así, se han incluido dos textos con un peso informativo interno en la

---

<sup>272</sup> En su estudio sobre el monólogo humorístico, Rodríguez (2013) alude a los efectos sonoros no articulados (música y sonidos) tomados del paradigma teatral kowzaniano. Por otra parte, la existencia de una banda de música que interviene en las pausas es una constante en los programas que implementan monólogos. Cuando el humorista hace un chiste fácil, el batería con frecuencia produce un sonido en clave irónica como remate. Véase el minuto 2.33 del monólogo “Requisitos para ser hombre” de Bonco Quiñongo [Disponible en monólogo <https://www.youtube.com/watch?v=cL2eyO5IPqs>. Consultado el 11/08/2015]. Sobre las marcas del humor en el monólogo, véase Ruiz Gurillo (2012).

<sup>273</sup> Véase Bell y Attardo (2010).

<sup>274</sup> De hecho, en el análisis de las respuestas a la Figura 85 en las redes sociales, la mayoría de los 325 comentarios aprecia esta viñeta cómica, mientras que una minoría subraya la simpleza del chiste. Entre las respuestas al humor de la Figura 17 observadas en las redes sociales, se encuentran: a) la manifestación de la respuesta física (“Jajaja”, “huehuehue”, “Aun me sigue dando risa:D”, “Cada vez que lo veo no puedo parar de reír”), b) emocional (“Esta bueno”, “Maldición de bueno”, “excelente” o “Chistoso!”) y c) cognitiva (“Aunque el verdadero chiste está en que la Hiena le ofrece una RAYA a la otra”, “Hay que verla siempre medio hiena, nunca medio vacía” “Me gusta: Estoy hiena. JA JA!”). Disponible en: <https://www.facebook.com/dosisdiarias/photos/>. Consultado el 14/06/14.

<sup>275</sup> Para más detalles sobre el concepto de desafío cognitivo, véase Capítulo 4 y Zigler (1967).

selección de viñetas cómicas para explorar la respuesta a este tipo de humor, como muestra la

Tabla 10.

Tabla 10. *Peso informativo de los contenidos en el corpus de análisis*

<b>TEXTO- ESTÍMULO</b>	<b>INTERNO</b>	<b>EXTERNO</b>
VC01	0	1
VC02	1	1
VC03	0	1
VC04	0	1
VC05	0	1
VC06	0	1
VC07	0	1
VC08	0	1
VC09	0	1
VC10	1	0
VC11	0	1
VC12	0	1
VC13	0	1
VC14	0	1

El análisis del metahumor sirve para subrayar la relevancia de una correspondencia entre estructura prototípica y contenido informativo externo en las viñetas cómicas. Por otro lado, el metahumor como contenido plantea la incertidumbre de su apreciación por parte de los lectores. Si bien los intentos pobres de humor tienden a no ser apreciados, la doble incongruencia que aporta el metahumor puede ser, precisamente, el detonante de la apreciación. Por otra parte, en cuanto al análisis de la comprensión, resulta interesante contrastar la combinación del metahumor con estímulos cognitivos altos y estímulos cognitivos bajos.



#### 6.4.2.2 Niveles e índices de contenido

Para procesar un chiste es preciso manejar propiedades semánticas de dos tipos: el conocimiento del lenguaje y el conocimiento del mundo (enciclopédico). La segunda propiedad se refiere a la dimensión cultural (Canestrari, 2010; Raskin, 1985). Este requisito apoya la articulación tripartita del contenido humorístico: a) humor universal, b) humor cultural –conocimiento enciclopédico– y c) humor lingüístico –conocimiento del lenguaje– (Schmitz, 2002). Mientras que los índices de contenido (Padilla y Gironzetti, 2012) orientan al lector sobre los temas incluidos en un texto, los niveles de contenido clasifican los temas en tres grandes bloques temáticos conforme al grado de restricción de sus esquemas de conocimiento.

La aportación de Schmitz (2002) resulta especialmente relevante en este presente estudio, pues permite el análisis contrastivo de la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas por parte de hablantes nativos y no nativos del español. De acuerdo con el autor, los hablantes no nativos acceden al contenido humorístico de forma gradual. La progresión de accesibilidad a los contenidos humorísticos parte del acceso al conocimiento de carácter universal en hablantes de competencia idiomática básica (A1-A2). Al alcanzar la competencia idiomática intermedia se incorporan contenidos socioculturales a la base de conocimiento universal (B1-B2). Por último, los hablantes de competencia idiomática avanzada (C1-C2) presentan las condiciones necesarias para acceder al contenido lingüístico.

Frente a la posición de algunos estudios sobre humor y aprendizaje de lenguas, esta investigación destaca la dificultad de procesamiento del contenido lingüístico sobre la del contenido sociocultural, pues la definición adoptada del primero incluye también referencias socioculturales <sup>276</sup>. El contenido humorístico lingüístico abarca los *antiproverbios* (Mieder, 1982)<sup>277</sup>, un tipo de contenido que es de especial interés para el presente estudio por su recurrencia en *Dosis Diarias*, así como por el desafío que plantea para los hablantes no nativos, tal y como se detalla en el Capítulo 5. Este tipo de humor lingüístico presenta un obstáculo doble para los hablantes no nativos o no familiarizados con el contexto sociocultural de origen, pues incluye un contenido

---

<sup>276</sup> Véase Wagner y Urios-Aparisi (2009: 210), para una exposición detallada del contenido cultural como barrera en el desarrollo de la competencia humorística.

<sup>277</sup> Es posible reconocer los antiproverbios como rasgo textual típico de los géneros humorísticos. En su delimitación de estas expresiones, Litovkina (2014:47) liga los conceptos antiproverbios y humorismo: “Anti-proverbs are frequently satirical, ironic, or humorous”.

lingüístico y sociocultural. Por una parte, el contenido lingüístico de los antiproverbios se debe a sus referencias fraseológicas. Además, el contenido sociocultural de estos textos humorísticos se explica por las referencias al acervo sociocultural de una comunidad de hablantes presentes en el proverbio original y, a su vez, en el antiproverbio.

Es posible aplicar los tres niveles de contenido propuestos por Schmitz (2002) a las viñetas cómicas. Por ejemplo, la Figura 86 presenta un contenido humorístico universal accesible tanto para un lector nativo español como un lector no nativo desde los niveles iniciales de competencia idiomática (A1-A2). Entre los esquemas cognitivos necesarios para procesar este texto se incluyen <los pájaros se posan en árboles>, <los pájaros depositan excrementos> y <aparcar un coche debajo de un árbol implica exponerse a los excrementos de pájaro>. En cuanto al contenido visual, la alfabetización visual globalizada garantiza la familiarización de los lectores con los prototipos gráficos de <pájaro>, <rama>, <automóvil> e <inodoro>. La incongruencia que desencadena el humor se produce debido el juego de perspectivas así como al contraste entre la función del automóvil y la función del inodoro. En su conjunto, todos los componentes de la Figura 86 son accesibles para hablantes competentes de español, cualquiera que sea su competencia sociocultural y, por tanto, es un exponente de humor universal.



Figura 86. Contenido universal

En cambio, la Figura 87 presenta un contenido humorístico sociocultural. Por ello, un lector competente en español no necesariamente posee las premisas de conocimiento sociocultural necesarias para resolver la incongruencia de esta viñeta. En este caso, los conocimientos previos a nivel conceptual que presenta son <los ladrones de bancos buscan pasar desapercibidos>, <los ladrones suelen actuar en la noche> y <los ladrones suelen vestir de negro para confundirse con la noche>. Por lo que respecta al contenido visual, la alfabetización visual globalizada garantiza la familiarización de los lectores con la forma ladrón, pero no con el atuendo de Wally, el protagonista de una saga británica de libros lúdicos. Por otra parte, el lector de esta viñeta cómica puede desconocer sus claves interpretativas: a) el objetivo de la saga de libros de Wally consiste en buscar a este protagonista en diferentes escenarios y rodeado de multitud de detalles que despistan su rastreo y b) el atuendo de Wally, una camiseta a rayas rojas y blancas, un gorro con un pompón rojo y unas gafas negras de pasta redondas. Así pues, la competencia sociocultural de los lectores es relevante para el procesamiento de la Figura 87 debido a su contenido sociocultural.



Figura 87. Contenido cultural

A pesar de las dificultades de comprensión de la incongruencia central que comporta Figura 87 por su inclusión de esquemas de conocimiento restringido, el desconocimiento de las claves de lectura que configuran la incongruencia central no impiden su apreciación. Por ejemplo, la caricatura (deshumanización) puede facilitar la

apreciación contribuyendo a la resolución de incongruencias secundarias, aún bajo el supuesto de desconocimiento de la clave interpretativa (Shultz y Horibe, 1974). Es decir, el lector puede omitir la relación entre Wally y los ladrones y, no obstante, encontrar humorístico que la estupidez de los ladrones les induzca al engaño de que un atuendo a franjas rojas y blancas pasa desapercibido<sup>278</sup>. En concreto, la distorsión de los rasgos faciales de los ladrones a través de la caricatura contribuye a exagerar el retrato de su estupidez.

Por su parte, la Figura 88 presenta un contenido humorístico lingüístico cuya lectura precisa del conocimiento de expresiones idiomáticas y polisemias, recursos a su vez cargados de contenido sociocultural. Así, la Figura 88 es una representación figurativa del refrán “*La letra con sangre entra*”. En la transformación del refrán en antiproverbio, se troca el significado metafórico del enunciado original <La disciplina se basa en el castigo> por su significado literal en el contexto de una representación teatral.

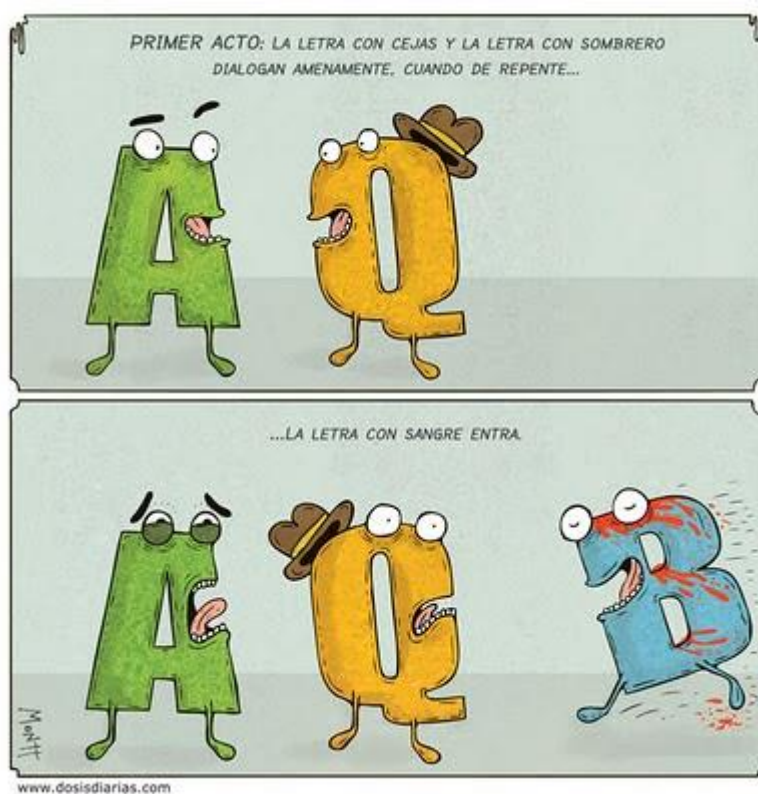


Figura 88. Humor lingüístico

<sup>278</sup> A este respecto, cobra relevancia la doble función de la caricatura como: a) índice de contextualización o b) índice de contenido introducida en la sección teórica de este capítulo. Así, bajo el supuesto de que el lector no reconozca la caricatura de Wally (contenido sociocultural), esta sirve como índice de contextualización para identificar el género humorístico. En cambio, partiendo del reconocimiento de Wally, sirve como índice de contenido sobre el tema central del texto.

Siguiendo el diagrama cognitivo de modificaciones fraseológicas elaborado por Omazić (2009: 73), el procesamiento de antiproverbios es considerablemente más complejo que el de los ejemplos de metahumor discutidos en el apartado anterior. Para procesar este texto, el lector reconoce el modo *non-bona-fide* gracias a la activación de los índices de contextualización prototípicos de la viñeta<sup>279</sup> (marco, deshumanización, personificación, subtítulo, etc.). Seguidamente, identifica la modificación de una unidad fraseológica a través de conexiones conceptuales, léxicas, semánticas o estructurales. El siguiente paso conlleva la recuperación de la referencia original explicitada “*La letra con sangre entra*”. Entonces, el lector procede a activar su conocimiento enciclopédico (<Las letras tienen una representación tipográfica>), su conocimiento lingüístico (unidad fraseológica: “*La letra con sangre entra*” y <“*Entra*” es una forma de expresar cuando un personaje hace su aparición en un escenario>) y mecanismos lógicos (LM) a fin de efectuar una comparación de las versiones metafórica y literal del proverbio. Finalmente, se resuelve la incongruencia con un mecanismo lógico, esto es, una reinterpretación figurativa literal de una unidad fraseológica.

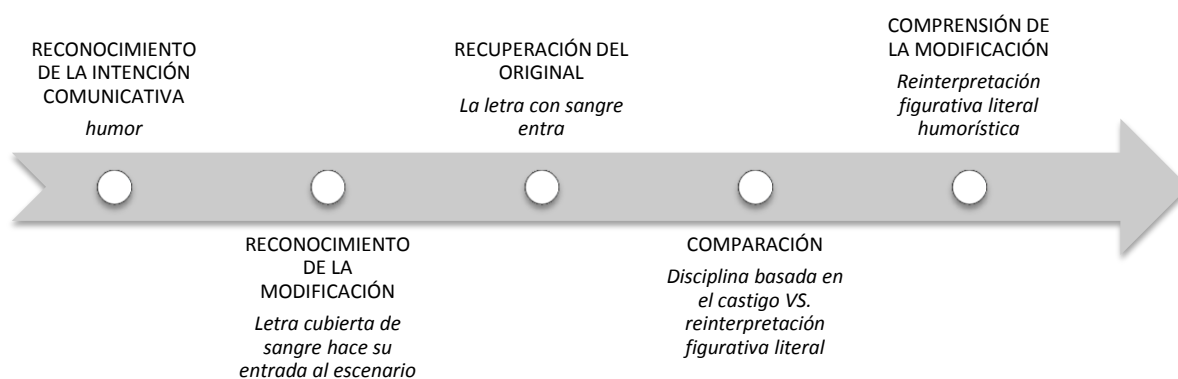


Figura 89. Desafío cognitivo complejo

Por todo lo argumentado hasta ahora, el prototipo de desafío cognitivo alto para los hablantes no nativos coincide, en general, con los casos en que se da una conjunción del humor lingüístico y el humor cultural, en especial para los hablantes no nativos. Estas condiciones se dan en los antiproverbios, reformulaciones humorísticas de unidades fraseológicas consolidadas en una cultura. El procesamiento de los antiproverbios es complejo, pues el lector precisa conocer la unidad fraseológica original para comprender el juego lingüístico. La incongruencia central de la Figura 88

<sup>279</sup> Cabe señalar que aunque Omazić (2009) sitúa el reconocimiento de la intención comunicativa entre las fases de comparación y comprensión de la modificación, en esta investigación se concibe la identificación de la intención humorística como una fase inicial.

aparece en el segundo panel: es el propio refrán en los planos visual y escrito. A su vez, la unidad fraseológica consta de un significado global ligado a referencias culturales que debe ser recuperado. Este significado global suele ser metafórico en los antiproverbios. Además, la Figura 88 consta de tres lexemas que evocan dualidad de forma independiente (“*letra*”, “*sangre*” y “*entra*”) en función de su decodificación literal o metafórica. A nivel multimodal, la distinción de humor universal, humor cultural y humor lingüístico implica que los índices de contenido pueden aparecer tanto en el texto como en la imagen, o en la combinación de ambos planos. En relación a la alta carga contextual de los textos humorísticos que se detalla en el Capítulo 4, las viñetas de humor lingüístico que incluyen índices de contenido en la imagen pueden representar un obstáculo adicional para los lectores. Esto se explica por el proceso cognitivo implícito en la asociación de un índice visual con una expresión verbal es un proceso indirecto, a diferencia de la identificación de una expresión verbal explicitada<sup>280</sup>.

Por otra parte, si bien el desconocimiento de la referencia original al refrán “*La letra con sangre entra*”, impide la resolución deseable de la incongruencia central<sup>281</sup>, la resolución de incongruencias secundarias puede facilitar la apreciación (Shultz y Horibe, 1974). En este caso, una incongruencia secundaria relevante es la personificación de las letras. Para los fines del presente estudio, el interés de la caricatura reside en la forma en que influye en la apreciación del texto humorístico. Cuando un lector no alcanza el nivel deseable de comprensión de contenidos en la viñeta para resolver la incongruencia central, intenta resolver las incongruencias secundarias. Este proceso se entiende dentro de las técnicas de lectura descritas en la introducción al presente capítulo. Algunas incongruencias secundarias son accesibles desde la lectura superficial (*skimming*), mientras que la incongruencia central es accesible en un escaneo de información (*scanning*). Se explica así que el lector pueda percibir antes las incongruencias secundarias que la incongruencia central, aunque mantenga una expectativa de resolver esta última hasta procesar el remate. Precisamente, los índices de contextualización *personificación* y *deshumanización* se caracterizan por su esencia incongruente y se procesan en su lectura superficial. Por tanto, la incongruencia inherente en los índices de contextualización *personificación* y *deshumanización* puede dar explicación a la apreciación del humor fallido en la comprensión.

---

<sup>280</sup> Véase Šorm y Steen (2013), para más detalles sobre el uso de la técnica *think aloud* para describir el orden en el que tienen lugar los mecanismos mentales en el procesamiento de metáforas visuales.

<sup>281</sup> Attardo, entre otros autores, defiende que la resolución de la incongruencia siempre es parcial.



En este apartado se han introducido las categorías de contenido seleccionadas para analizar la comprensión y apreciación de *Dosis Diarias*. En particular, se ha justificado la relevancia de las categorías seleccionadas en base al concepto de desafío cognitivo óptimo (Zigler et al. 1967). A este respecto, se ha argumentado que el contenido metahumorístico infantil puede influir de forma negativa en la apreciación, de acuerdo con Zigler et al. (1967) y Bell (2014). Asimismo, se ha señalado el alto desafío del contenido sociocultural, en especial unido al contenido lingüístico y su potencial impacto negativo en la apreciación de los hablantes no nativos. Por todo ello, es preciso tener en cuenta tanto el metahumor como el grado de restricción de los esquemas cognitivos en el análisis de la respuesta al humor.

Tabla 11. Niveles de contenido en el corpus de análisis

<b>TEXTO-ESTÍMULO</b>	<b>CULTURAL</b>	<b>LINGÜÍSTICO</b>	<b>UNIVERSAL</b>
VC01	1	0	0
VC02	1	0	0
VC03	1	0	0
VC04	0	1	0
VC05	1	0	0
VC06	1	0	0
VC07	1	0	0
VC08	1	1	0
VC09	0	0	1
VC10	0	0	1
VC11	1	1	0
VC12	0	0	1
VC13	1	1	0
VC14	0	0	1

Respecto a la presencia de los índices de contenido en el *corpus* de análisis, cuatro de las viñetas presentan contenido universal, nueve presentan contenido cultural y cuatro, contenido lingüístico. Las categorías *universal* y *lingüística* mantienen una

presencia equilibrada en su representación en el *corpus*. El mayor número de textos de la categoría cultural se debe a la abundancia de referencias socioculturales en *Dosis Diarias*, por lo que puede afirmarse que este *corpus* es una muestra homogénea de las tres categorías.

## 6.5 CONCLUSIONES

El presente capítulo ha realizado una exposición detallada de las herramientas para el análisis del *corpus*. En concreto, en la primera sección se han presentado los conceptos teóricos en los que se ha basado la selección y clasificación de textos. Para ello, se ha optado por los factores estructura y contenido de las viñetas cómicas como condicionantes de la respuesta al humor. Dentro de la estructura de las viñetas cómicas, se han examinado los conceptos de género y tipo de texto, los índices de contextualización lectora y los esquemas de la estructura humorística como umbrales de acceso al contenido de los textos humorísticos. Asimismo, dentro del contenido de las viñetas cómicas, se ha atribuido un papel orientativo a los índices de contenido sobre los temas tratados en los textos y se han reconocido diferentes grados de acceso a la información que contienen los textos humorísticos.

Por su parte, en la segunda sección se han descrito las características en cuanto a estructura y contenido de las viñetas cómicas en el *corpus* de análisis de la presente investigación. En esta segunda sección se ha explicado el papel específico que cumplen tanto la estructura como el contenido de las viñetas en su comprensión y apreciación por parte del lector en este estudio de caso. En particular, se han explicado y ejemplificado dos tipos de estructuras humorísticas: la próxima a la resolución y la próxima a la no resolución. Mientras que la primera mantiene una conexión más cercana con la realidad, la segunda contiene elementos ilógicos. Además, se han destacado dos formas de caricatura: la personificación y la deshumanización de personajes, por su función como índices de contextualización lectora. Estas dos formas de caricatura, además, se han presentado como posible explicación a la apreciación de humor fallido en la comprensión, en su función de incongruencias secundarias. También se ha identificado una función empática en la personificación que se corresponde con una función despreciativa en la deshumanización.

En cuanto al contenido, se ha apuntado el metahumor como caso fácilmente confundible con el humor fallido, en especial en combinación con contenidos que



plantean un desafío cognitivo que se sitúe en los extremos del *continuum*, es decir excesivamente alto o bajo. Asimismo, se ha elegido una clasificación tripartita que distingue entre: humor universal, cultural y lingüístico debido a su organización progresiva de los contenidos en cuanto al grado de restricción en el acceso a la información contenida en el texto humorístico.

En el Capítulo 7, se presentan las viñetas cómicas integradas en el cuestionario de investigación del presente estudio. Estos textos exhiben las diferentes categorías propuestas para el análisis de la estructura y contenido del humor gráfico y que han sido detalladas en este capítulo. El análisis contrastivo de los resultados provenientes de un grupo de hablantes nativos y un grupo de hablantes no nativos de español tiene como objetivo comprobar si los factores reflejados en las respuestas se ajustan a las hipótesis anticipadas en el Capítulo 1 y desarrolladas a lo largo de este capítulo, así como presentar otros factores adicionales que parecen intervenir en la comprensión y apreciación del humor de las viñetas cómicas.

## CAPÍTULO 7

### ESTUDIO DE CASO EXPLORATORIO

#### SOBRE LA COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN DEL HUMOR GRÁFICO



*That is the saving grace of humor, if you fail no one is laughing at you.*

A. Whitney Brown

## 7.1 INTRODUCCIÓN

Tras el análisis pragmático de la estructura y contenido de las viñetas cómicas realizado en el Capítulo 6, en el presente capítulo se describen los planteamientos del estudio de caso exploratorio sobre el humor fallido en *Dosis Diarias*, y se presentan los resultados obtenidos en el mismo.

La exploración del objeto de estudio se ha realizado a través de los datos recogidos en el cuestionario de investigación diseñado para este estudio. Estos datos pertenecen a dos grupos de hablantes diferenciados por el rasgo distintivo como hablante nativo de español/hablante no nativo de español. En los apartados 7.3 y 7.4, se describen las características de cada uno de los grupos.

En el análisis de datos se mide cuantitativamente la presencia de humor fallido, el tipo de humor fallido observado y si existe o no una relación entre las medidas de comprensión y apreciación del humor. Asimismo, se analizan cualitativamente los factores que pueden explicar el humor fallido siguiendo el marco teórico seleccionado<sup>282</sup>.

A fin de identificar el tipo de humor fallido se ha adoptado la clasificación de Bell y Attardo (2010), reformulada en Bell (2014), que distingue entre las siguientes causas de fallo:

- (1) El público no oyó o fue incapaz de procesar el enunciado<sup>283</sup>
- (2) El público no entendió una(s) palabra(s) o sus connotaciones
- (3) El público no entendió la fuerza pragmática del enunciado y en su lugar entendió solo el significado literal
- (4) El público no reconoció que el enunciado se emite en un marco humorístico, en su lugar lo entiende como serio
- (5) El público no entendió la incongruencia del chiste a pesar de tener éxito en todos los niveles precedentes (aquí interfieren diferencias culturales)
- (6) El público no apreció el humor (el chiste puede ser demasiado infantil, ofensivo, común, etc.)
- (7) El público no pudo participar en el chiste.

---

<sup>282</sup> Véase el Capítulo 4, para más detalles sobre el marco teórico incluyendo los pilares del humor, los recursos de conocimiento, los índices de contextualización y los estilos de comunicación.

<sup>283</sup> Traducción propia de la taxonomía en Bell (2014).

Las categorías (1), (3), (4) y (7) son particularmente útiles en la identificación de casos de humor fallido en el contexto de la interacción oral. Por ejemplo, los fallos de procesamiento (1) son más frecuentes en los géneros orales, donde es posible perder información debido a interferencias, que en el humor gráfico. Asimismo, frente a los géneros orales, la participación<sup>284</sup> (7) no es un factor relevante en el caso de las viñetas cómicas, pues no son un subgénero interactivo, ya que la lectura del humor gráfico suele ser individual. Por su parte, las categorías (3) y (4) aluden a la correspondencia entre estructura y contenido como mecanismo cognitivo generador de expectativas para recuperar la fuerza pragmática de los textos en modo *non-bona-fide*. Ambas se corresponden con los procesos de metaconocimiento de Canestrari (2010). De nuevo, es en los géneros orales donde estas causas del humor son especialmente pertinentes por la concurrencia de los modos *bona-fide* y *non-bona-fide*. Dado que la conversación no es un género humorístico propio, sino una plataforma que admite ambos modos, la malinterpretación de la intención humorística cobra importancia en este medio. En cambio, la viñeta cómica es un subgénero humorístico propio entre cuyos rasgos definitorios se halla su contenido humorístico. De hecho, el reconocimiento del marco humorístico (3 y 4) queda garantizado por los rasgos concurrentes en la estructura prototípica del subgénero de las viñetas cómicas (marco/panel, caricatura, subtítulo y firma). En consonancia con la posible ruptura de expectativas que conlleva el metahumor respecto al contenido, la pertinencia de (3) y (4) en el análisis de viñetas cómicas puede cobrar especial importancia en textos con este tipo de contenido.

Por tanto, la expectativa es que la mayoría de los datos recogidos en el análisis del humor gráfico se adscriban a las restantes categorías (2), (5) y (6), como ilustra la Figura 90. En particular, la categoría (5) resulta apropiada para identificar fallos en la comprensión de la incongruencia central, mientras que (2) permite identificar fallos en el humor lingüístico (“palabras”) o cultural (“connotaciones”). Estas categorías se corresponden con la fase de resolución de la incongruencia de acuerdo con los mecanismos descritos en la Teoría General del Humor Verbal (GTVH) (Canestrari, 2010). Por último, la categoría (6) engloba los casos de no apreciación del humor. Tal y como se apunta en la segunda pregunta de investigación, cabe señalar el interés del presente estudio por explicar la confluencia de cualquiera de estos dos contextos con la

---

<sup>284</sup> Véase Hay (2001) y Bell (2015) para más detalles sobre la participación en la actuación humorística.

inversión del contexto (6), es decir, los casos de humor fallido en la comprensión que, no obstante, son apreciados.

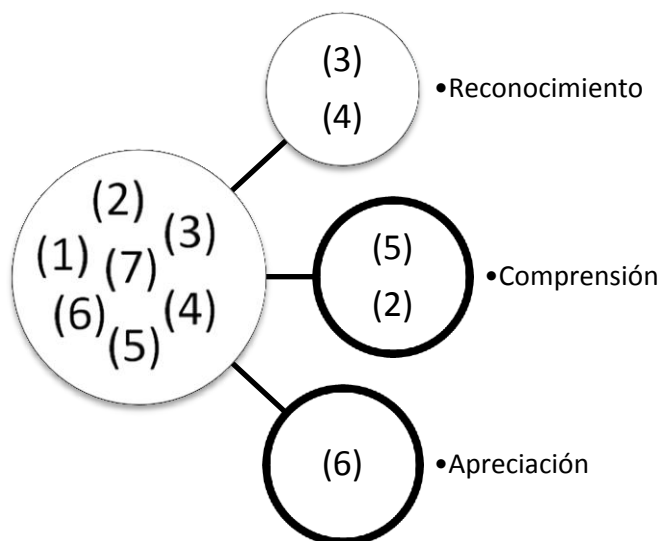


Figura 90. Categorías del humor fallido destacables en las viñetas cómicas

Además de estas siete categorías, se han añadido dos categorías que no contribuyen al espectro de causas del humor fallido sino que abarcan otro tipo de información. Así, se ha incluido una categoría (0) que recoge palabras clave referentes al humor exitoso. Si bien la tipología de Bell y Attardo (2010) está específicamente diseñada para definir de forma sistemática las formas en que puede fallar el humor, esta categoría tiene como fin recoger los factores que favorecen la comprensión y apreciación del humor. Por otra parte, la categoría (8) se ha introducido para recoger aquellas respuestas al humor que no corresponden a ninguna de las categorías anteriores. La inclusión de estas dos categorías garantiza la clasificación de todos los datos recabados en el cuestionario de investigación.

La conjunción de estas variables con las características de los textos-estímulo que se introducen en el siguiente apartado se analiza con el fin de explorar los factores obstáculo y los factores clave en la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas. El objetivo de este análisis es del de minimizar el riesgo de humor fallido en la lectura de viñetas cómicas, en especial, dentro del campo de la comunicación intercultural.

En concreto, el objetivo del estudio de caso exploratorio es poner a prueba las hipótesis de partida presentadas en el Capítulo 1. Es decir, en relación a la primera pregunta de investigación **¿qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?** se esperan los siguientes efectos:

- (1) La estructura de la viñeta cómica afecta a la identificación de la intención humorística.
  - a) Atendiendo a la estructura de las viñetas cómicas, si falla la correspondencia entre estructura y contenido, se da una ruptura de expectativas en detrimento de la apreciación.
  
- (2) La información lingüística unida a la información sociocultural afecta de forma negativa a la comprensión del humor gráfico por parte de hablantes no nativos.
  - a) Dentro de la variable *contenido*, las referencias al humor lingüístico tales como los antiproverbios dificultan la comprensión del humor entre hablantes no nativos.
  - b) Debido al requisito de desafío cognitivo óptimo, las viñetas cuya incongruencia sea demasiado fácil o demasiado difícil de resolver tienden a desencadenar humor fallido en la comprensión/apreciación.
  
- (3) La norma social afecta a la apreciación del humor gráfico por parte de ambos grupos de hablantes.
  - a) La estructura interna INC-RES de las viñetas cómicas tiende a incluir una intención crítica secundaria, por su vinculación cercana a la realidad, frente a la estructura interna NON. Por ello, estas viñetas suscitan más polémica, lo cual afecta a su apreciación.

A su vez, este estudio de caso exploratorio se propone indagar sobre la segunda pregunta de investigación **¿es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?** En relación a esta cuestión la expectativa es la siguiente:

- (4) La apreciación de las viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión es posible, tanto entre los hablantes nativos como entre los hablantes no nativos de español.

El siguiente apartado detalla las características de los textos-estímulo seleccionados para obtener respuestas al humor. Tras esta descripción de los textos-estímulo, se presentan los resultados. El análisis evalúa de forma independiente las respuestas a cada viñeta cómica, incluyendo el tipo de las palabras que los participantes

utilizan y su asociación a una de las categorías de la tipología adaptada de Bell y Attardo (2010). Dichos resultados se han obtenido a través del análisis cuantitativo y cualitativo de las respuestas a los textos-estímulo por parte de los dos grupos de participantes nativos y no nativos de español. Este análisis tiene como objetivo el papel que cumplen diferentes factores textuales en la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas.

## 7.2 TEXTOS-ESTÍMULO

La Tabla 12 ofrece una visión global de las características de cada una de las 14 viñetas cómicas utilizadas en cuanto a estructura y contenido. En particular, se han tenido en cuenta los factores enumerados en el Capítulo 6<sup>285</sup>. Dentro de la variable de estructura, se ha atendido a los factores *INC-RES/NON* y *personificación/deshumanización*, mientras que dentro de la variable de contenido se han incorporado los valores *peso informativo externo/interno* y *humor universal/cultural/lingüístico*. La selección de textos pretende ofrecer una muestra lo más representativa posible de las variables combinatorias. Así, todas las categorías seleccionadas para este estudio están representadas en el corpus de análisis. La Tabla 12 indica con el valor 1 su clasificación en estructura y contenido. Por ejemplo, VC01 presenta contenidos de peso informativo externo y contenido cultural, así como una incongruencia próxima a la resolución y deshumanización.

A continuación, las viñetas cómicas desde la Figura 91 a la Figura 104 presentan los textos-estímulo por su orden de aparición en el cuestionario de investigación, cuyas preguntas se analizan en el siguiente apartado.

---

<sup>285</sup> Para los fines del presente estudio, se entiende factor como variable, y no desde el concepto de *factores humorísticos (humor factors)* o elementos esenciales del texto humorístico (Attardo, 2000).

Tabla 12. *Características de los textos-estímulo*

	CONTENIDO					ESTRUCTURA			
	Interno	Externo	Cultural	Lingüístico	Universal	INC-RES	NON	DESH <sup>286</sup>	PERS <sup>287</sup>
<b>VC01</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC02</b>	1	1	1	0	0	1	0	0	0
<b>VC03</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC04</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0
<b>VC05</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC06</b>	0	1	1	0	0	0	1	0	1
<b>VC07</b>	0	1	1	0	0	1	0	1	0
<b>VC08</b>	0	1	1	1	0	0	1	1	1
<b>VC09</b>	0	1	0	0	1	1	0	1	0
<b>VC10</b>	1	0	0	0	1	0	1	1	1
<b>VC11</b>	0	1	1	1	0	0	1	0	1
<b>VC12</b>	0	1	0	0	1	0	1	1	0
<b>VC13</b>	0	1	1	1	0	0	1	1	1
<b>VC14</b>	0	1	0	0	1	0	1	1	1

<sup>286</sup> Deshumanización.

<sup>287</sup> Personificación.





Figura 91. VC01



Figura 92. VC02



Figura 93. VC03



Figura 94. VC04

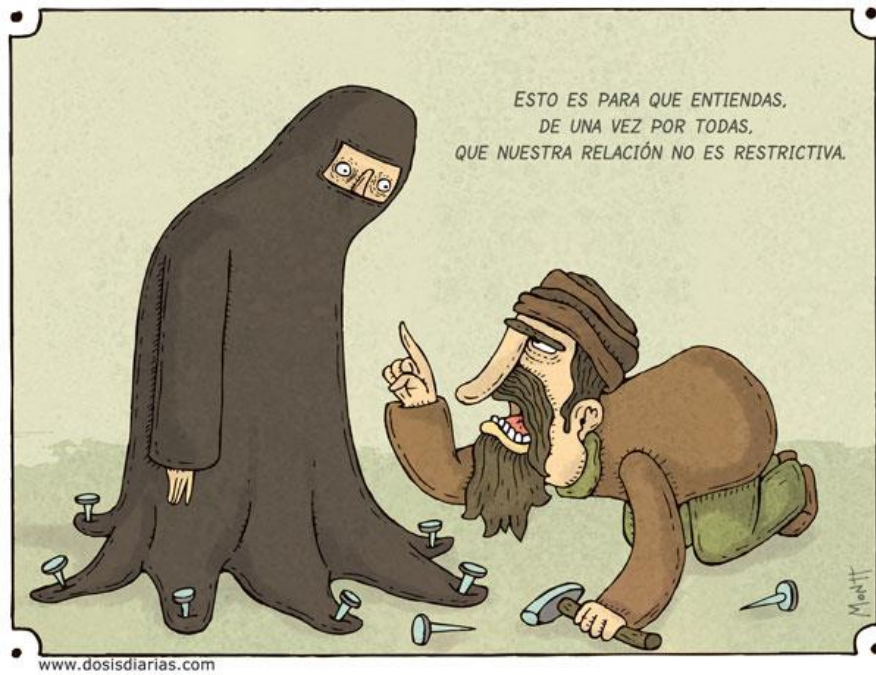


Figura 95. VC05

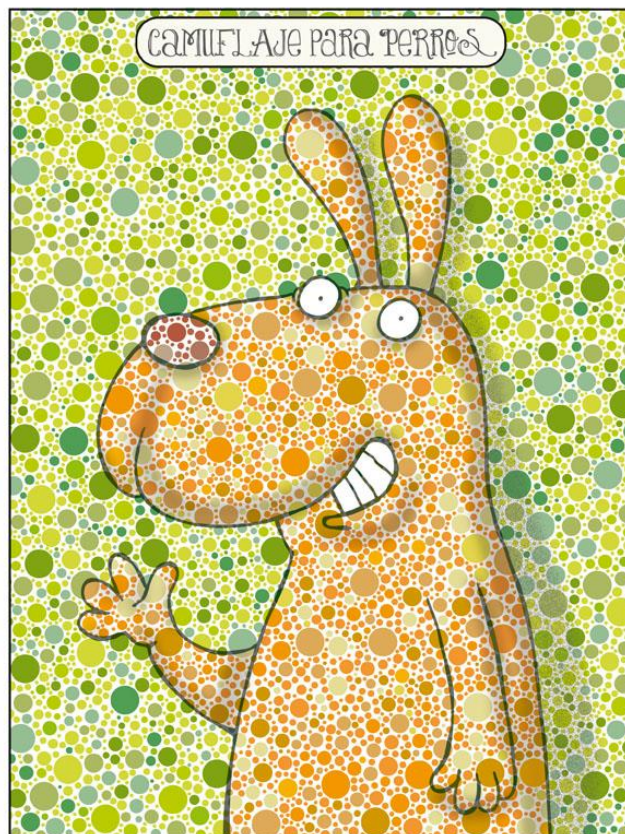


Figura 96. VC06



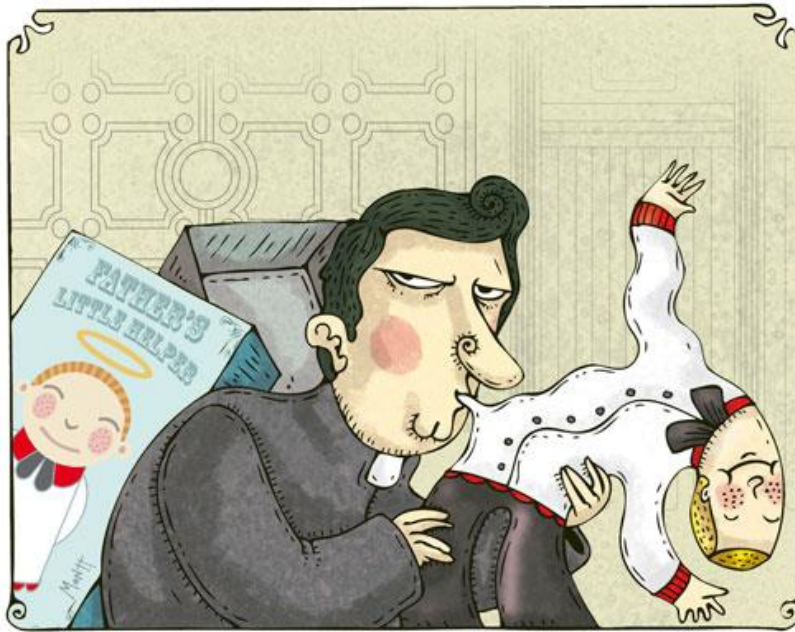


Figura 97. VC07

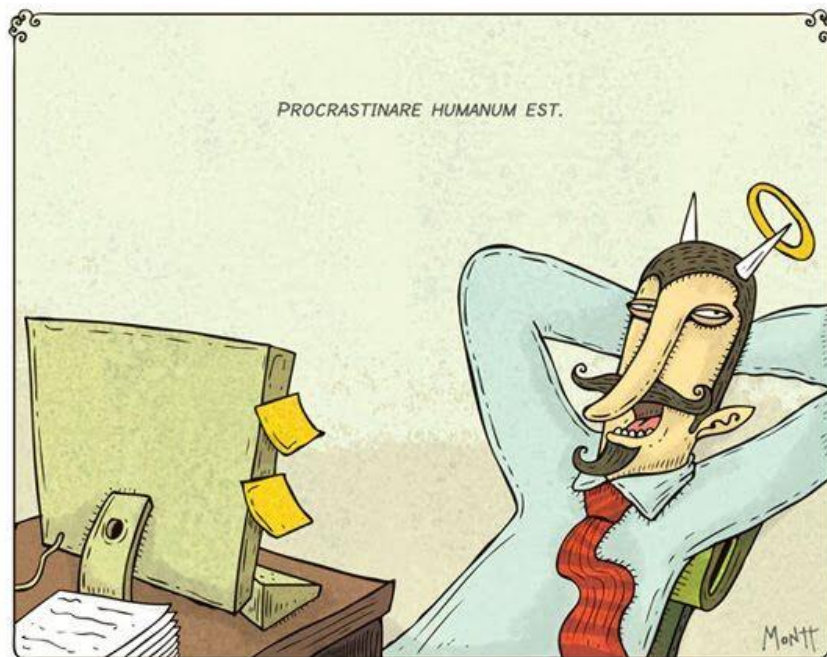


Figura 98. VC08

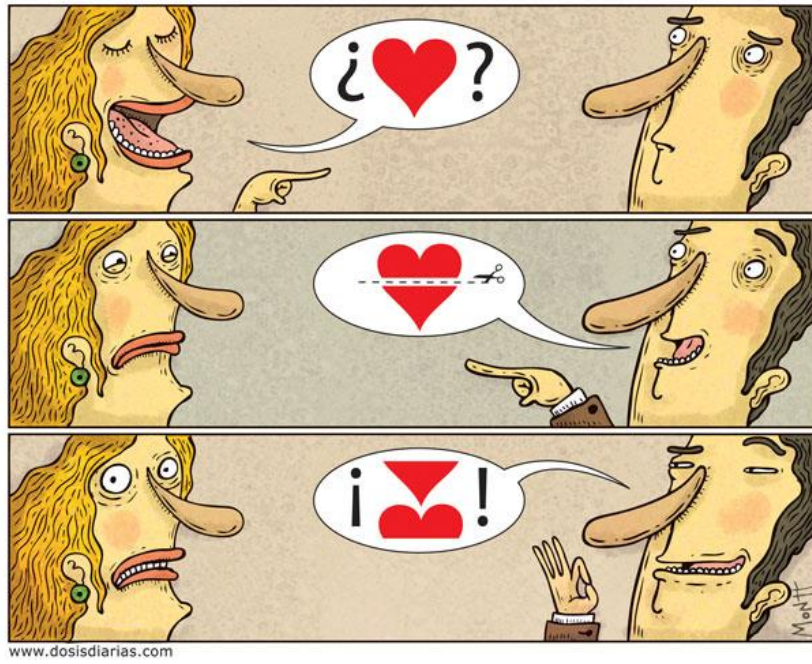


Figura 99. VC09



Figura 100. VC10



Figura 101. VC11



Figura 102. VC12





Figura 103. VC13



Figura 104. VC14

## 7.3 ESTUDIO CON HABLANTES NATIVOS

Tras la exposición de los textos- estímulo, a continuación se presenta el análisis de la comprensión y apreciación del humor por parte de los hablantes nativos.

### 7.3.1 Participantes

Parte del estudio de caso sobre la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas se ha realizado con participantes nativos de lengua española. Como se detalla en el Capítulo 4, se trata de 18 participantes hablantes nativos de español. Todos ellos tienen en común su formación como profesores de ELE en el máster Musal-e ofrecido por la Universidad de Salamanca, España.

### 7.3.2 Análisis cuantitativo

#### 7.3.2.1 Comprensión

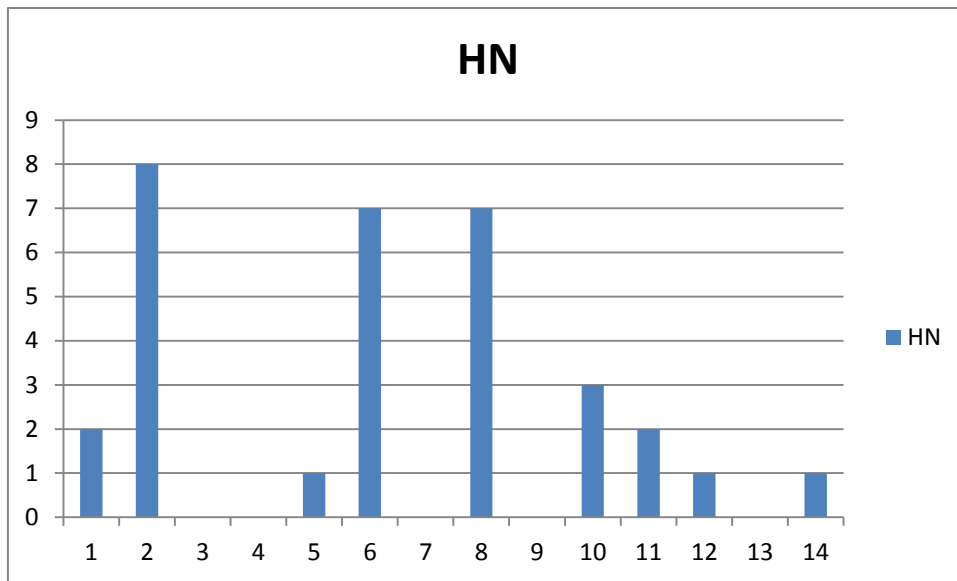
El análisis cuantitativo de la comprensión de viñetas cómicas se llevó a cabo caso por caso, en cada uno de los 14 textos del cuestionario. La evaluación de resultados comenzó cuantificando el número de casos de humor fallido en la comprensión. Esta información se obtuvo a través de las respuestas a la pregunta “¿Necesitarías más información?”. La respuesta en su forma afirmativa se ha interpretado como una falta de comprensión total de la viñeta. Se ha evitado formular la pregunta más directa “¿Comprendes esta viñeta?” por la asunción de que los hablantes pueden sentir vergüenza de admitir una falta de comprensión. En particular, Brown y Levinson (1987) especifican que admitir la ignorancia de una información que se espera el hablante conozca se encuentra entre los actos que dañan su imagen positiva<sup>288</sup>.

Los casos de vacíos de información entre los hablantes nativos de español se dan en nueve de los catorce textos-estímulo. Los rangos de falta de comprensión varían desde un participante a ocho participantes, de los dieciocho testimonios recogidos. La Figura 105 ofrece una representación visual de qué viñetas presentaron falta de comprensión (VC01, VC02, VC05, VC06, VC08 VC10, VC11 VC12 y VC14) y en qué medida.

---

<sup>288</sup> Véase Brown y Levinson (1987: 68): “(e) confessions, admissions of guilt or responsibility – e.g. for having done or not done an act, or for ignorance of something that S is expected to know.”





Axis horizontal: textos-estímulo  
 Axis vertical: frecuencias

Figura 105. HN<sup>289</sup>. Humor fallido en la comprensión

Como se esperaba, atendiendo a los tipos de viñeta con menor índice de humor fallido en la comprensión, todos los casos tienen en común su peso informativo externo (Véase la Tabla 13). Es decir, ninguna de las viñetas mejor comprendidas ejemplifica el metahumor, sino que todas ellas contienen referencias externas. El predominio de la estructura interna INC-RES sobre NON se explica porque la resolución ofrece una solución lógica, frente al absurdo que crea nuevas incongruencias. En consonancia, el predominio de deshumanización puede explicarse por la lógica de los rasgos humanos exagerados frente a lo ilógico de un árbol que habla, por ejemplo. Asimismo, según las características de estas viñetas, los hablantes nativos demuestran la comprensión de los tres niveles de contenido: universal, cultural y lingüístico.

<sup>289</sup> En adelante, se entiende HN como hablantes nativos.

Tabla 13. *HN. Menor índice de humor fallido en la comprensión*

CASOS <sup>290</sup>	VC	CLASIFICACIÓN
0	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
	VC04	lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES
0	VC07	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
	VC09	universal, externo, deshumanización, INC-RES
	VC13	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
1	VC05	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
	VC12	universal, externo, deshumanización, NON
	VC14	universal, externo, deshumanización, personificación, NON

Por lo que respecta a la tipología de viñetas con mayor índice de humor fallido en la comprensión del texto, los esquemas de conocimiento restringido se han identificado como un factor obstáculo para la comprensión (Véase la Tabla 14). Estas viñetas coinciden en su combinación de contenido cultural y una estructura interna absurda, a excepción de VC02. Cabe destacar esta viñeta ya que su estructura interna es INC-RES, aunque su panel vacío crea nuevas incongruencias respecto a lo esperable en este subgénero y, en este aspecto se asemeja a la estructura interna NON. Por ello, se concluye una predominancia de la estructura interna NON en los mayores índices de fallos en la comprensión entre los hablantes nativos. Respecto a la combinación de estructuras absurdas y contenidos culturales, es preciso señalar, además, que los vacíos de información no se producen en la cultura a secas, sino en la Cultura con mayúsculas que alude a conocimientos científicos, como en la visión en monocolor de los perros en VC06 o los principios de la homeopatía en VC02<sup>291</sup>.

<sup>290</sup> En todas las tablas presentadas en este capítulo “casos” hace referencia a “casos de humor fallido”.

<sup>291</sup> Véase Capítulo 5 así como Miquel y Sans (2004).

Tabla 14. *HN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión*

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
7	VC06	cultural, externo, personificación, NON
	VC08	lingüístico, cultural, externo, deshumanización, personificación, NON
8	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES

Además de los señalados casos de contenido cultural fallido en la comprensión, cabe mencionar VC08 como el único caso de contenido lingüístico que presenta un obstáculo para los hablantes nativos. Esto se explica porque el subtítulo de la viñeta no está enunciado en lengua española, sino en latín “*Procrastinare humanum est*”. En particular, se trata de un antiproverbio del original “*Errare humanum est*”. Por tanto, para los efectos de este texto, el grupo de hablantes nativos se convierte en hablantes no nativos<sup>292</sup>. De hecho, como se discute más adelante, el contenido lingüístico en la lengua materna de este grupo de participantes no solo no presenta un obstáculo en la comprensión, sino que es apreciado mayoritariamente.

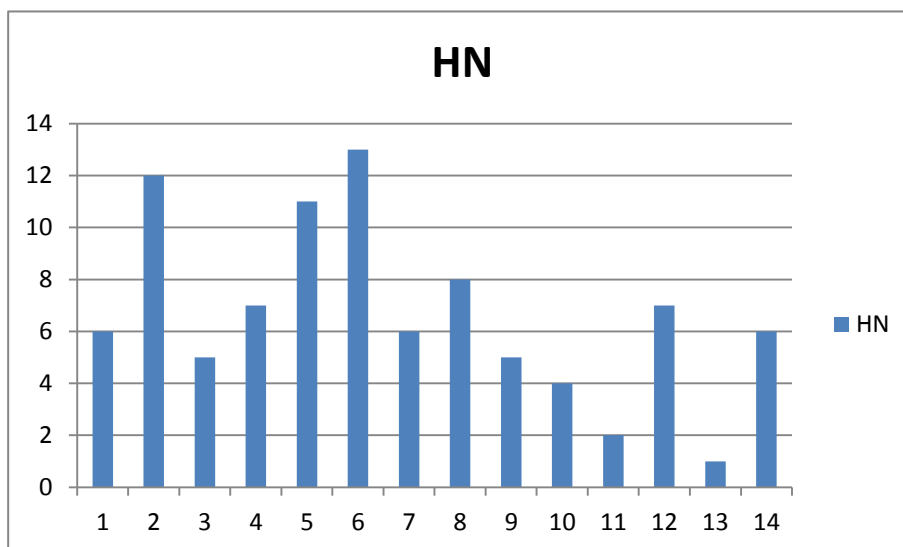
### 7.3.2.2 Apreciación

El análisis de la apreciación de las muestras del cuestionario comienza por una evaluación cuantitativa. En consonancia con el procedimiento seguido en el análisis de la comprensión, en primer lugar, se identifican casos de humor fallido en la apreciación. Esta variable se obtiene a través de la formulación de la pregunta “*Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala*” en la que 1 equivale a “*Nada divertido*” y 4 es igual a “*Muy divertido*”. De esta forma, las respuestas valoradas como “*Nada divertido*” han sido identificadas como casos de humor fallido en la apreciación.

Los casos de falta de apreciación entre los hablantes nativos de español se dan en cada una de las catorce muestras. Pese a que estos resultados podrían mostrar inclinaciones hacia estilos de humor diferenciados (Véase Martin et al., 2003), esta investigación ha analizado las respuestas teniendo en cuenta la estructura y contenido de las viñetas cómicas, y no la psicología del individuo. Los rangos obtenidos sobre la falta

<sup>292</sup> Asimismo, cabe señalar que *procrastinar* es un verbo de reciente uso y, por ello, presenta esquemas de conocimiento lingüístico poco accesibles para los hablantes nativos de español. Para más detalles, véase CREA y CORDE.

de apreciación varían desde un participante a trece participantes de los dieciocho testimonios recogidos, como es posible observar en la Figura 106.



Axis horizontal: textos-estímulo  
Axis vertical: frecuencias

Figura 106. HN. Humor fallido en la apreciación

Respecto a los tipos de viñeta con menor índice de humor fallido en la apreciación, destacan VC13 y VC11, con uno y dos casos respectivamente (Véase la Tabla 15). Ambas coinciden en su clasificación a nivel de estructura y contenido. En cuanto a su estructura interna, presentan un esquema humorístico NON. Además, ambos textos incluyen personificación como índice de contextualización, aunque VC13 también añade deshumanización. En cuanto a su contenido, ambas tienen un peso informativo externo y presentan niveles de contenido tanto lingüístico como cultural; en concreto, ambas poseen en común los niveles de contenido lingüístico y cultural.

Tabla 15. HN. Menor índice de humor fallido en la apreciación

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
1	VC13	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
2	VC11	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON

Aun tratándose de una correlación no necesaria (casos de apreciación de humor fallido en la comprensión), el repaso por las viñetas con mayor índice de humor fallido en la apreciación demuestra una coincidencia con los resultados de mayor índice de humor fallido en la comprensión (Véase la Tabla 16). Estos resultados apoyan la

importancia de superar la fase de comprensión para alcanzar la fase de apreciación. Como se apunta en el Capítulo 4, los autores Zigler, Levine y Gould (1967) encuentran los mayores niveles de apreciación cuando el mensaje humorístico constituye un desafío óptimo para el interlocutor. En el caso de VC06 y VC02, visiblemente la falta de acceso a conocimientos enciclopédicos específicos impide a los lectores apreciar el humor de estos textos.

Tabla 16. *HN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación*

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
12	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES
13	VC06	cultural, externo, personificación, NON

### 7.3.3 Análisis cualitativo

En este estudio se ha utilizado una adaptación de la taxonomía propuesta por Bell y Attardo (2010) para clasificar las respuestas a los textos estímulo como casos de humor exitoso o fallido y, a su vez, subtipos dentro de los fallos que se han identificado. Como se anticipa en la introducción, a su esquema de siete categorías se han añadido las categorías de Humor exitoso (0) y Otros (8), pues estas categorías recogen las respuestas que no se adscriben a ninguna de las anteriores.

Para clasificar las respuestas a cada viñeta-estímulo se ha llevado a cabo un análisis de contenido basado en la codificación de palabras clave. Esta codificación se entiende en el contexto de una pregunta abierta “¿Por qué?”, en alusión a la apreciación de cada texto. Se ha pretendido así recopilar aquellas palabras clave que los participantes asocian al humor exitoso y al humor fallido respectivamente.

Las referencias encontradas en las respuestas de los hablantes nativos se distribuyen de forma desigual en el espectro de nueve categorías según la taxonomía adaptada de Bell y Attardo (2010) (Véase la Tabla 17). En la codificación de palabras clave llevada a cabo en el análisis cualitativo, se han identificado palabras y conjuntos de palabras que funcionan como un núcleo de significado. Por ello, debe señalarse que la recopilación de palabras clave recogida en el Apéndice VII incluye términos que es necesario considerar en su contexto lingüístico, pues son palabras vacías que no contribuyen al análisis de forma aislada.

Tabla 17. HN. Distribución de la codificación

HABLANTES NATIVOS	
RESPUESTA AL HUMOR	REFERENCIAS
(0) Humor exitoso	283
(1) Fallo en el procesamiento	16
(2) Fallo en la comprensión de palabras/connotaciones	5
(3) Fallo en el reconocimiento de la fuerza pragmática	0
(4) Fallo en el reconocimiento del modo NBF	0
(5) Fallo en la comprensión de la incongruencia central	32
(6) Fallo en la apreciación	136
(7) Fallo en la participación	0
(8) Otros	17

En la Tabla 17, la columna que recoge las referencias especifica el número de palabras clave codificadas en cada categoría. Como se esperaba, y de acuerdo con lo argumentado en la introducción, en la codificación de palabras clave de los hablantes nativos, no ha habido referencias en los tipos (3), (4) y (7) de humor fallido. La falta de referencia a fallos por falta de reconocimiento (3) y (4) se explica debido a la función orientativa de las características estructurales específicas del subgénero de las viñetas cómicas. El prototipo de la viñeta es inseparable de su modalidad discursiva *non-bona-fide*. Esta circunstancia descarta la falta de reconocimiento del marco humorístico así como la interpretación literal. Por otra parte, la categoría (7) recopila el humor fallido cuando el participante no pudo participar en la broma. A diferencia del humor conversacional, el humor gráfico no se construye a través de un intercambio activo de bromas, sino que la participación consiste en la lectura. Sin embargo, los participantes leyeron todas las viñetas cómicas debido a la configuración del cuestionario.

Entre las referencias más escasas, la encuesta recoge menos de una decena de referencias en la categoría de fallo en la comprensión de palabras/connotaciones (2). La escasez de referencias en (2) se explica debido a que este grupo de participantes domina la lengua española por tratarse de hablantes nativos con un nivel de educación terciaria.

A su vez, la existencia de referencias se justifica por la excepción que constituye la viñeta VC08 en latín.

Siguiendo el orden de su frecuencia, las referencias a (1), (5) y (8) se sitúan dentro de las decenas. La categoría (1) reconoce dificultades en el procesamiento del humor. Pese a que la mayoría de estos casos coinciden con dificultades en la resolución de la incongruencia (5), las respuestas recogidas en (1) aluden de forma explícita a dificultades de procesamiento. Además, la categoría (8) recopila respuestas no clasificables, como la recurrente “*No sé*”.

Sin duda, la mayoría de las respuestas recogidas indica que el humor no ha sido fallido (0), seguida en orden de frecuencia por la falta de apreciación (6). Debido a que los hablantes nativos tienen acceso a algunos de los esquemas de conocimiento restringido y a todos los esquemas de conocimiento lingüístico de las viñetas cómicas en lengua española objeto de análisis, este grupo de hablantes presenta escasas referencias al humor fallido en la comprensión (5). En cambio, la mayoría de los casos de humor fallido se producen en la apreciación (6), ya que este grupo de hablantes posee los conocimientos previos necesarios para superar la fase de comprensión. De acuerdo con Hay (2001), la fase de apreciación precisa de la superación de las fases de reconocimiento y comprensión. Aunque esta generalización ha sido cuestionada por Bell (2007), responde a la actuación humorística más común. Se explican así las coincidencias en cuanto a fallos en la comprensión y en la apreciación en VC02, VC06 y VC08.

Atendiendo a las palabras clave empleadas en cada una de las causas de humor fallido, es posible encontrar consistencias entre los participantes. El humor fallido debido a la falta de comprensión de palabras (2) se concentra en VC08 con respuestas como “*no [...] entiendo*” o “*[he] consultado [la] expresión*”. Por su contenido en latín, es natural que los hablantes nativos de español encuentren dificultades léxicas en VC08.

En cuanto a las palabras clave empleadas para describir fallos en el procesamiento del humor (1) se incluyen “*complicada, demasiado complicada, eliminado el elemento gráfico*<sup>293</sup> [...] *releer, tomarse su tiempo [...] digerir por completo, no me queda claro, procesarla [...] pierde comicidad, no sé interpretarlo,*

---

<sup>293</sup> Si bien esta referencia también podría asignarse a la falta de reconocimiento del marco humorístico (4), en este caso la referencia aparece como causa de una necesidad del participante de releer. Por tanto, esta referencia alude a un fallo en el procesamiento.





La mayoría de las palabras clave se han codificado bajo las categorías (0) Humor exitoso y (6) Humor no apreciado. Bell (2014) especifica que la falta de apreciación puede deberse a una carga demasiado infantil, ofensiva, común, etc. En el análisis de contenido del humor no apreciado destacan las palabras que aluden a un exceso como “*demasiado, tan, muy, nada, ningún, poco, bastante, espeluznantemente, exagerado y deben*”, como es posible observar en la Figura 106<sup>295</sup>. En la misma línea, las referencias al humor infantil incluyen “*simple, tonto, facilona*”. La valoración del humor como ofensivo comprende los términos “*humillante, ofensivo, grosera, maniqueo, cínico, islamofobia y generalizar*”, etc. Por último, el contenido común se revela en las palabras “*tópico, manido y gastado*”.

La influencia de los excesos en la apreciación del humor se ha discutido con detenimiento en el Capítulo 5. En concreto, Spitzberg (2000) propone una taxonomía de estilos comunicativos que argumenta el riesgo de los excesos de adecuación o inadecuación en la eficacia del humor. De acuerdo con esta teoría, el exceso en el humor puede darse en el extremo adecuación (humor políticamente correcto, infantil, común, etc.) o en el extremo inadecuación (humor ofensivo). Aplicados a los estilos de comunicación intercultural de Spitzberg (2000), los términos que los participantes nativos utilizan aluden, en general, a un exceso y, en particular, pueden diferenciarse excesos de adecuación e inadecuación a la norma social, como es posible observar en la Tabla 18.

Tabla 18. HN. Palabras clave relacionadas con el concepto de exceso

Exceso	<i>nada, ningún, demasiado, bastante, exagerado</i>
+ Inadecuado	<i>tan, muy, espeluznantemente, deben, humillante, ofensivo, grosera, maniqueo, cínico, islamofobia, generalizar, machista, vulgar, musulmanas, bestia, trágicos, burdo, menores, procaz, espantosa, suicidio, punzante, ofendidos, terrorismo, sociedades, foráneos, social, enrevesada, agresivo, cultura, multicultural, burla, respeto, directa</i>
+ Adecuado	<i>poco, simple, tonto, facilona, esperable, soso, tópico, manido, gastado, cansar, mismo, evidente</i>

<sup>295</sup> Es preciso señalar que las visualizaciones de las palabras clave relativas al humor fallido incluidas en este capítulo no incluyen palabras con carga positiva intrínseca respecto al humor. Por ejemplo, si se ha codificado *no divertido* en el análisis, no se ha incluido *divertido* en la visualización. En cambio, si se ha codificado *aburrido*, sí se ha incluido este término en las visualizaciones.

Asimismo, la teoría del desafío cognitivo óptimo (Zigler et al., 1967) explica los fallos en el humor infantil, cuyo estímulo cognitivo es tan bajo que no favorece la apreciación. En cuanto a los fallos en el humor común, también se explican por la necesidad de un elemento sorpresa o incongruente en el humor (Véase Aristóteles; Cicerón; Vigara Tauste, 1994, Coulson y Kutas, 2001). A este respecto, Hickey (1998: 231) señala que la respuesta al humor está condicionada por la identificación de la incongruencia y, por ello, destaca la importancia de no explicar los chistes.

Por último, cabe señalar que los fallos en la apreciación se reparten en todas las viñetas, a excepción de VC03, que no presenta manifestaciones de una valoración negativa. Dentro de los estilos de comunicación de Spitzberg (2000), VC03 se correspondería con el estilo maximizante (- inadecuado, + efectivo) por su contenido controvertido (la vestimenta del *burka*) cuya discusión, no obstante, está aceptada socialmente en el entorno sociocultural de los participantes, y a diferencia de lo que ocurre con los contenidos tabú del estilo minimizante<sup>296</sup>.



Figura 108. HN. Palabras clave para humor exitoso (0)

<sup>296</sup> Véase Attardo (2002) en cuanto a esquemas disponibles como humorísticos en un entorno sociocultural.

La tipificación de casos de humor fallido, a su vez, ayuda a identificar qué factores favorecen la comprensión y apreciación (Véase la Figura 108). Además de las manifestaciones emocionales, físicas y cognitivas de la apreciación, entre las que encontramos “*gracia, gracioso/a, divertido/a*” y sinónimos, las palabras clave recogidas en las respuestas de los participantes coinciden con los pilares del humor: superioridad, descarga e incongruencia (Véase la Tabla 19). La superioridad es detectable en adjetivos como “*disfuncionales, feos, alcohólicos*”. Estas palabras sitúan al lector en un plano superior respecto a los personajes de la viñeta cómica. Por otra parte, la descarga se advierte en “*tabú, controvertida, incorrecto*”. Se trata de términos que manifiestan la recreación del lector en la ruptura de las convenciones sociales. Por lo que respecta a la incongruencia, los vocablos utilizados como “*doble, contradicción, mezcla*” exteriorizan un choque entre dos esquemas cognitivos que llama la atención del lector.

Tabla 19. HN. Humor exitoso (0). Pilares del humor.

Manifestaciones de apreciación	<i>gracia, gracioso/a, divertido/a, humor, humorístico, cómico, ingenio(so), estupendo, sonreír, sonrisa, gusta, encanta,</i>
Superioridad	<i>disfuncionales, feos, fealdad, tonto/a, alcohólicos, ridiculez, (se) mete (con), perspectiva</i>
Descarga	<i>tabú, crítico, sátira, ácido, (humor) negro, explícita, burla, ironía/irónica, controvertida, políticamente incorrecto, incomprensibles, insoportables, cultura(les), picante, sexual, pedofilia, racismo, socialmente, restrictiva, nunca, obscenidades, machista,</i>
Incongruencia	<i>doble, contradicción, mezcla, resuelve, rompe, vuelta, sacado, original, otra, surrealista, absurdo, atención, moderniza</i>

Por otra parte, en línea con la GTVH, las palabras clave reflejan los seis parámetros del humor (Véase la Tabla 20). Como se explicó en el Capítulo 2, los parámetros del humor comprenden: la oposición de esquemas, mecanismos lógicos, situación, objetivo, estrategia narrativa y lenguaje. La oposición de esquemas (SO) se expresa a través de los mismos términos que aluden a la incongruencia incluyendo “*conocer*” y derivados. En la oposición de esquemas es necesario tener en cuenta la idea de choque de planos presente en la noción de incongruencia, pero también la idea de conocimiento, inherente en cada uno de los dos esquemas cognitivos.

El mecanismo lógico (LM) concreta la relación entre los esquemas cognitivos que posibilita la resolución de la incongruencia. En las respuestas abiertas, este parámetro se refleja en las palabras clave “*sentido, jugar*” que aluden a mecanismos de yuxtaposición como los dobles sentidos o los juegos de palabras. En cuanto al tercer parámetro (SI), “*situación*” es precisamente una de las palabras clave encontrada de manera más recurrente, pero también otros sinónimos como “*tema(tica)*”. Estos términos confirman la importancia del contexto en que se escenifican los dos planos cognitivos en la viñeta cómica.

Sobre el parámetro objetivo (TA), la palabra “*crítica*” se encuentra entre las palabras clave más frecuentemente usadas además de las más específicas “*iglesia, cura, mujer, etc.*”. La presencia de estereotipos entre los elementos identificados como objetivos respalda la idea de que el objetivo en los chistes sigue un criterio sociológico (Davies, 1990). Por su parte, la organización narrativa (NS) de la viñeta cómica plasma la importancia de parafrasear el plano visual en el término “*imagen*”, pero también la importancia del plano verbal en referencias como “*frase*”. Por último, las numerosas alusiones dentro del parámetro lenguaje (LA) describen la relevancia que tiene el acceder a los esquemas de conocimiento lingüístico en el éxito del texto humorístico. Entre estas alusiones se observaron las palabras clave: “*español, palabras, entiendo, comprendo/er/sión*<sup>297</sup>, *frase, fraseológica, expresión, lingüística, hispana(-ánica), refrán, latín*”.

Tabla 20. HN. Humor exitoso (0). Recursos de conocimiento

SO	<i>conocer, conozco, conocimiento, específico, referencias (daltonismo, homeopatía)</i>
LM	<i>sentido, jugar/ juego(a), directo, simple, inteligentemente, interesante, rápido(amente), ágil, sencillo, simplicidad, fácil</i>
SI	<i>situación, tema(tica), contexto, Navidad, ámbito,</i>
TA	<i>crítica/ religión(es), iglesia, cura, mujer, árabe, relaciones amorosas/interpersonales, sociedad, estereotipos</i>
NS	<i>Imagen, frase, viñeta, metaviñetismo</i>
LA	<i>español, palabras, entiendo, comprendo/er/sión, fraseológica, expresión, lingüística, hispana(ánica), latín, popular, refrán</i>

*Nota.* SO: oposición de esquemas; LM: mecanismo lógico; SI: situación; TA: objetivo; NS: estrategia narrativa; LA: lenguaje.

<sup>297</sup> En relación al contenido lingüístico.

Además, desde una concepción emocional de la apreciación, las palabras clave manifiestan la necesidad de establecer empatía entre viñeta cómica y lector. Así, abundan los términos que aluden a una identificación del lector con los personajes. “*identificación(ada/arne/arnos), humana(os), todos/as, real, simpático/a, comparto, cercana, reflejada, familiar(izados/a), inocente, individualidad, personas, clásico, exactamente, cuando, hago, mismo, normalito, riquiño, real(idad/mente), siempre, bien, buenas, socio, vida, mundo, diariamente, cotidianos(idad), actual, sensaciones, imagino(ativa)*” a menudo asociados al componente visual de la viñeta “*caricatura, dibujo, imagen, representado, gato, peces, ángel, demonio, árbol*”. Estos resultados confirman la hipótesis desarrollada en esta tesis sobre la noción de Keen (2011) de la personificación como agente empático. La identificación conjunta de conceptos alusivos a la incongruencia y a la empatía refleja la búsqueda de la novedad/sorpresa, de un lado, y lo familiar/permanente, de otro lado. Estas características coinciden con la estructura cerebral: las regiones del cerebro reptiliano son reacias al cambio, mientras que las regiones más desarrolladas se ven estimuladas por nuevos desafíos (Véase McLean, 1970 y de Santiago, 2005)<sup>298</sup>.

Por otra parte, cabe señalar la popularidad del humor que es percibido de forma equilibrada en el espectro existente entre adecuación e inadecuación, de acuerdo con el *continuum* de adecuación y efectividad que plantea Spitzberg (2000). Así, términos como “*ligeramente, pelín, chispa, guiño*” hacen referencia a un punto intermedio en la escala aquí mencionada.

Por último, otras contribuciones recurrentes que *no encajan*<sup>299</sup> en la taxonomía del humor fallido de Bell y Attardo (2010) incluyen la respuesta “*No sé*”. Esta respuesta se recoge bajo la categoría (8) Otros. El contenido de esta categoría puede indicar un automatismo en la respuesta que, o bien podría significar una falta de reflexión consciente, o una posible incapacidad de describir la causa de la comicidad/no comicidad, en el supuesto de darse tal reflexión.

---

<sup>298</sup> McLean (1970) distingue tres complejos evolutivos en el cerebro triuno: el complejo reptiliano (reptilian), el sistema límbico (paleomammalian) y el neocórtex (neomammalian).

<sup>299</sup> Énfasis propio.

### 7.3.4 Conclusiones

Entre los hablantes nativos de español, la mayoría de los casos de humor fallido en la comprensión ha tenido dos orígenes: la falta de acceso a esquemas de conocimiento restringido (VC06) y la dificultad de procesamiento de textos no prototípicos. En particular, la combinación de ambas variables (VC02) se ha identificado como un factor obstáculo para este grupo de participantes. Asimismo, la falta de acceso a esquemas de conocimiento lingüístico de una lengua extranjera (VC08), unida a la escasa frecuencia de uso del vocablo *procrastinar* ha sido un factor obstáculo para los hablantes nativos de español.

En cuanto al análisis de la apreciación, se ha observado que los participantes nativos de español consideran negativamente aquellas muestras que no han comprendido. Pese a que este es el comportamiento generalizado que defiende Hay (2001), sus premisas son sometidas a reto por las hipótesis del presente trabajo, en consonancia con las ideas de Bell (2007). En particular, la réplica del experimento con hablantes no nativos de español pondrá a prueba este argumento en la siguiente sección. Con todo, esta no es la única causa de fallo en la apreciación, sino que también influye la aceptación social de los contenidos como humorísticos.

En consonancia, el análisis cualitativo de palabras clave, coincide en la dificultad de los conocimientos restringidos, dentro de los fallos en la comprensión de la incongruencia. Además, el análisis de contenido añade una falta de apreciación del concepto de exceso, ya sea por exceso de adecuación o de inadecuación.

Por último, entre las características destacadas en el humor exitoso destacan los pilares del humor (superioridad, descarga e incongruencia), los parámetros de la GTVH (SO, LM, SI, TA, NS y LA), la empatía con los personajes caricaturizados y la aceptación social dentro de la escala de adecuación a la norma. La valoración de estos elementos implica que la falta de alguno de ellos puede también dar lugar al humor fallido.

## **7.4 ESTUDIO CON HABLANTES NO NATIVOS**

En este apartado se presenta el análisis de la comprensión y apreciación entre los participantes no nativos. A continuación se describe el grupo de participantes seguido de un acercamiento cuantitativo y un acercamiento cualitativo a los datos recogidos.

### **7.4.1 Participantes**

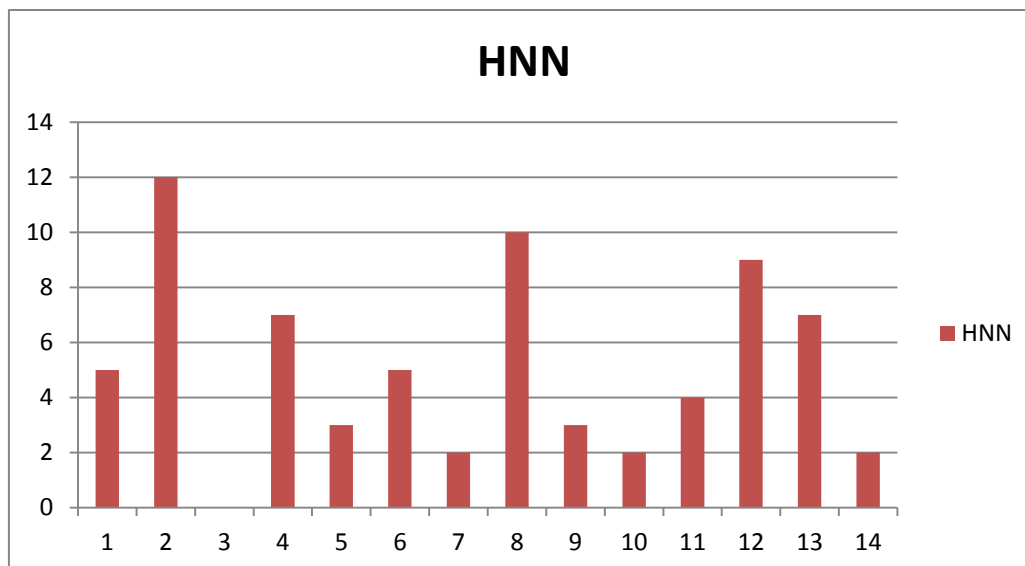
El segmento del estudio de caso realizado con el grupo de hablantes no nativos también incluye 18 participantes. Para garantizar su dominio idiomático, los sujetos cuentan con un nivel C1 en español. Estos participantes son estudiantes del máster de enseñanza de español de Middlebury College, Buenos Aires.

### **7.4.2 Análisis cuantitativo**

#### **7.4.2.1 Comprensión**

El análisis cuantitativo de la comprensión de viñetas cómicas es idéntico en su diseño y procedimiento al desarrollado con el grupo de hablantes nativos. Para comenzar, se miden los casos de humor fallido en la comprensión correspondientes a cada una de las 14 viñetas del cuestionario. De nuevo, se entiende la respuesta afirmativa a “*¿Necesitarías más información?*” como una manifestación de vacíos en la comprensión. Como en el caso de los hablantes nativos, se ha resuelto no inquirir directamente sobre la comprensión de cada texto dado que en esta opción podrían intervenir variables afectivas que corrompan los resultados finales. Además del daño para la imagen positiva del hablante que conlleva la ignorancia de un conocimiento asumido (Brown y Levinson, 1987), en el aprendizaje de lenguas es necesario subsanar emociones negativas como la vergüenza al tiempo que desarrollar las emociones positivas (Arnold y Brown, 2006).

El estudio entre los hablantes no nativos de español documenta trece de las catorce viñetas cómicas en las que se da humor fallido en la comprensión. La variación de participantes que manifiesta vacíos de información fluctúa desde dos participantes a doce participantes de los dieciocho testimonios recogidos, como es posible observar en la Figura 109.



Axis horizontal: textos-estímulo  
Axis vertical: frecuencias

Figura 109. HNN<sup>300</sup>. Humor fallido en la comprensión

Entre los hablantes no nativos, las viñetas cómicas que presentan menor índice de humor fallido presentan 0 (VC03) y 2 (VC07, VC10, VC14) participantes respectivamente. En estas viñetas, las variables estructurales se reparten equilibradamente, por tanto, no muestran un patrón definido. Así, VC03 y VC07 presentan la estructura interna INC-RES, pero VC10 y VC14 presentan la estructura interna NON. Respecto a su estructura externa, VC03 y VC07 incluyen deshumanización, pero VC10 y VC14 incorporan también personificación. En cuanto a su contenido, cabe señalar que VC10 es un caso de metahumor, mientras que el resto presentan peso informativo externo (Véase la

Tabla 21).

Tabla 21. HNN. Menor índice de humor fallido en la comprensión

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
0	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
	VC07	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
2	VC10	universal, interno, deshumanización, personificación, NON
	VC14	universal, externo, deshumanización, personificación, NON

<sup>300</sup> En adelante, HNN se entiende como hablantes no nativos.



Finalmente, el rasgo quizás más significativo es la alternancia entre contenido universal y contenido cultural en las viñetas con menor índice de humor fallido en la comprensión, si bien precisamente VC03 y VC07, aunque clasificables como humor cultural por su referencia a la cultura del islam y del catolicismo respectivamente, contienen referencias hoy en día extendidas de forma universal. De hecho, el plano verbal de VC07 incluso está enunciado en inglés (lengua nativa de este grupo de participantes).

En el análisis de las viñetas con mayor índice de humor fallido en la comprensión, no se han identificado factores obstáculo en la estructura externa, pues los índices de contextualización de personificación y deshumanización se presentan de forma similar. En su estructura interna, predomina la tendencia a la no resolución de la incongruencia (NON) frente a la resolución de la incongruencia (INC-RES). Por lo que respecta al contenido, los casos más numerosos de fallos en la comprensión (12 y 10 participantes) contienen metahumor, contenido que ha sido destacado como factor obstáculo en combinación con un desafío cognitivo no óptimo. Además de la dificultad que se identifica en el metahumor, entre las viñetas con mayor índice de fallos en la comprensión destaca el contenido lingüístico, tal y como es posible observar en la Tabla 22.

Tabla 22. HNN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión

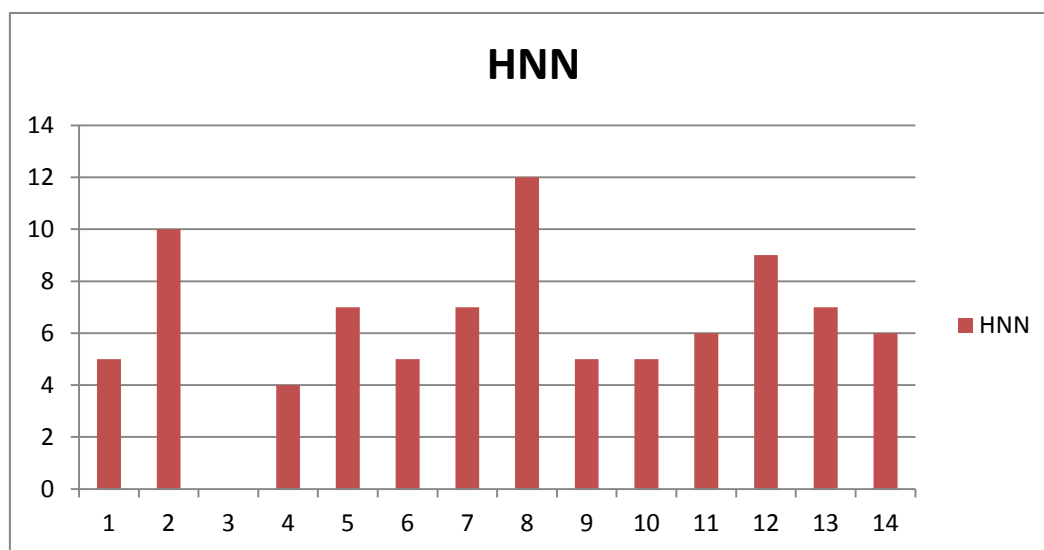
CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
7	VC04	lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES
	VC13	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
9	VC12	universal, externo, deshumanización, NON
10	VC08	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
12	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES

Entre los hablantes no nativos, tal y como se apuntaba en las hipótesis, un factor obstáculo constante para la comprensión es el contenido lingüístico. Así, VC08 reformula el proverbio modificado de la cultura latina “*Errare humanum est*” y VC13 hace lo propio con el proverbio español “*No pidas peras al olmo*”; a su vez, VC04

incluye el término “*esperpento*”<sup>301</sup>. Por otra parte, la tendencia a no resolución de la incongruencia (NON) se da en la mayoría de los textos-estímulo con fallos en la apreciación. La resolución de la incongruencia central se ha identificado con la comprensión en apartados anteriores. Si bien se ha argumentado que la resolución de la incongruencia siempre es parcial (Hempelmann y Attardo, 2011), la estructura interna NON presenta una incongruencia que no es posible resolver a través de las reglas de la lógica. Por tanto, su escasa conexión con el mundo real obstaculiza la resolución de esta incongruencia y es susceptible de ser identificada como una falta de comprensión cuando los lectores no tienen en cuenta que no se puede resolver lo irresoluble.

#### 7.4.2.2 Apreciación

Como se ha detallado en su descripción, el cuestionario evalúa cuantitativamente la apreciación del humor utilizando una escala de cuatro niveles desde 1 “*Nada divertido*” a 4 “*Muy divertido*”, en la que el valor 1 se asocia a humor fallido en la apreciación. Entre los hablantes no nativos, 13 de los 14 textos-estímulo presentan fallos en la apreciación. La frecuencia con la que los participantes las identifican como humor fallido varían cuantitativamente entre los 4 y 12 casos registrados (Véase la Figura 110).



Axis horizontal: textos-estímulo  
Axis vertical: frecuencias

Figura 110. HN. Humor fallido en la apreciación

El grupo de hablantes no nativos muestra un predominio de la estructura externa deshumanización y de la estructura interna INC-RES en las viñetas con menor índice de fallos en la apreciación (Véase la Tabla 23). La conjunción de estas características se da

<sup>301</sup> De origen incierto y vinculado la concepción literaria española (DRAE: 2014).

en textos con una intención crítica secundaria que mantienen una relación lógica con la realidad, lo cual facilita la resolución de su incongruencia central. A su vez, la resolución de la incongruencia es un estímulo cognitivo –aunque no el único, como se apunta más adelante en este apartado– que contribuye a la apreciación (Zigler et al., 1967).

Por otra parte, el contenido de los textos-estímulo con menos fallos en la apreciación incluye el peso informativo externo que, como se ha discutido, es menos susceptible de ser confundido con un intento pobre de humor que el peso informativo interno. Además, cabe señalar que pese a que VC03 y VC04 incluyen contenido cultural y lingüístico respectivamente en su incongruencia central, también incluyen contenido universal en sus incongruencias secundarias, de ahí su escaso índice de fallos en la apreciación, pues es posible resolver su incongruencia sin acceder a sus esquemas de conocimiento restringido o lingüístico.

Tabla 23. HNN. Menor índice de humor fallido en la apreciación

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
0	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
4	VC04	lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES

Todas las viñetas del cuestionario excepto VC03 presentan valoraciones de humor fallido por falta de apreciación. De nuevo, los textos-estímulo con mayor índice de fallos en la apreciación coinciden con los índices más elevados de fallos en la comprensión. Sin duda, es una consecuencia lógica, pues sin superar la fase de comprensión no es esperable una valoración positiva. De hecho, como se indica en el apartado anterior, VC02 y VC08 contienen esquemas de conocimiento restringido, y lingüístico en el caso de VC08, que presentan un obstáculo para este grupo de hablantes.

Tabla 24. HNN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación

CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
10	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES
12	VC08	lingüístico, cultural, externo, deshumanización, personificación, NON

Con todo, en el análisis de las variables comprensión y apreciación, cabe señalar que en el grupo de hablantes no nativos se da la particularidad de la apreciación del humor a pesar de vacíos de información. La combinación de estas dos variables se registra en cinco ocasiones por parte de cuatro participantes y con respecto a cuatro viñetas: VC02, VC04, VC05 y VC12. Estos resultados cuestionan la idea de que la fase de comprensión debe preceder a la fase de apreciación (Hay, 2001) rebatida por Bell (2007). En el siguiente análisis cualitativo se discutirán con mayor detalle estos datos.

### 7.4.3 Análisis cualitativo

El análisis de contenido de las respuestas abiertas entre los participantes no nativos complementa el análisis cuantitativo del humor fallido. En concreto, este procedimiento selecciona determinadas palabras clave y las identifica con distintos factores obstáculo o factores clave en la respuesta al humor. La Tabla 25 muestra las referencias encontradas en las respuestas de los participantes no nativos en la taxonomía de Bell y Attardo (2010) adaptada, el procedimiento de análisis busca referencias para identificarlas con cada categoría.

Tabla 25. HNN. Distribución de la codificación

HABLANTES NO NATIVOS	
RESPUESTA AL HUMOR	REFERENCIAS
(0) Humor exitoso	262
(1) Fallo en el procesamiento	1
(2) Fallo en la comprensión de palabras/connotaciones	34
(3) Fallo en el reconocimiento de la fuerza pragmática	2
(4) Fallo en el reconocimiento del modo NBF	0
(5) Fallo en la comprensión de la incongruencia central	84
(6) Fallo en la apreciación	92
(7) Fallo en la participación	0
(8) Otros	10

Los fallos debidos a la falta de reconocimiento del marco (4) o incapacidad de participación (7) en el chiste no presentan referencias. La estructura prototípica de la viñeta (panel con imágenes y texto opcional) permite activar la expectativa de un texto

humorístico (modo *non-bona-fide*). Además, la viñeta se diferencia del intercambio humorístico oral por sus limitaciones en cuanto a participación.

Por su parte, los fallos en el procesamiento de las viñetas cómicas (1) y la interpretación literal del discurso humorístico (3) presentan referencias puntuales. La escasa incidencia del procesamiento puede interpretarse como una desviación hacia fallos de procesamiento más específicos, como la no resolución de la incongruencia o el desconocimiento de vocablos. En consonancia con Zigler et al. (1967) y Sperber y Wilson (1986), el alto coste cognitivo de procesamiento influye de forma negativa en la comunicación. Las palabras clave vinculadas al procesamiento son “*dificultad [...] leer*”. Además, la interpretación literal puede derivarse de deficiencias en el dominio de la lengua de comunicación que impiden captar la ironía del texto (Véase Haverkate, 1985 y Alvarado Ortega, 2007)<sup>302</sup>. Las palabras clave aluden de forma específica a “*sentido literal*” y “*dice*”.

Las referencias al desconocimiento de una palabra o sus connotaciones (2) ascienden a varias decenas. A pesar de contar con un nivel C1 de español, el dominio léxico en español de los participantes no nativos es limitado. Las palabras clave reflejan desconocimiento del léxico “*[no] entiendo/er/e, comprendo, conocía, significa, palabra, lengua, coloquial, latín*” y unidades fraseológicas “*dicho*” como la necesidad de apoyo “*buscar, diccionario, definición*”, incluso connotaciones “*sentido, otro, puede*”.

Los registros de humor fallido obstaculizados por la incongruencia (5) y falta de apreciación (6) se acercan a la centena. Este resultado no es sorprendente si se tiene en cuenta que *a priori* ambos tipos de humor fallido están ligados, de tal modo que la apreciación suele darse en contextos de resolución de incongruencia (Véase Hay, 2001). Con todo, el presente estudio reivindica la posibilidad de apreciación de humor fallido en la comprensión (Véase Bell, 2007; Shultz y Horibe, 1974).

Las palabras clave asociadas al humor fallido por falta de comprensión de la incongruencia (5) comprenden la conciencia de incomprensión o la confusión en la interpretación de la incongruencia. En el primer caso, destaca la negación de “*entiendo/ía/ido/, comprendo, capto, creía, sentido*”, pero también “*nada, más, falta/n, totalmente, fragmento, parte, pero, posible, información, conocimientos, qué, quién*” especifican la necesidad de más información o de no resolución total de la

---

<sup>302</sup> Mientras que Haverkate (1985) define la ironía como un significado opuesto al significado literal, Alvarado Ortega (2007) matiza el fenómeno como un significado diferente al significado literal.

incongruencia. En el segundo caso, “*por, porque*” detallan una interpretación fallida de la incongruencia. Además “*entre, dos, lógica, absurda, relación, conexión*” aluden explícitamente a dificultades en la resolución de la incongruencia entre los dos esquemas de contenido<sup>303</sup>.



Figura 111. HNN. Palabras clave para fallos en la comprensión de la incongruencia (5)



Figura 112. Palabras clave HNN. Palabras clave para fallos en la apreciación (6)

El énfasis en las palabras clave del humor fallido por falta de apreciación (6) entre hablantes no nativos está en el exceso. El exceso puede expresarse como valoración general, en especial a través del uso de adverbios de cantidad como “*demasiado, nada*”; de hecho, “*nada*” es el término más empleado dentro de esta

<sup>303</sup> Para más detalles sobre el concepto de incongruencia, véase el Capítulo 6, así como Gruner (1978) y Suls (1972).

categoría. Estos resultados se asocian la constante entre exceso de inadecuación (“*ofensivo*”) o adecuación (“*infantil*”) a la norma social y escasa efectividad en la comunicación, en consonancia con la escala de Spitzberg (2000), como muestra la

Tabla 26. A su vez, las palabras clave coinciden con la descripción de la categoría (6) en Bell y Attardo (2010) en cuanto a la representación de términos relacionados con el humor ofensivo (*ofensivo* y sinónimos), infantil (*infantil*) y común (*pesados*).

Tabla 26. HNN. Palabras clave relacionadas con el concepto de exceso

Exceso	<i>nada, demasiado</i>
+Inadecuado	<i>ofensivo/a, ofende, cultura, árabe, musulmanas, mujeres, sexista, machismo/ista, género, maridos, sexual, abuso/ivos, controversia, degradan, derecho, discapacitados, horrible, iglesias, inquietante, mal, peligroso, problemas, realidad/ista, existe, serio, siento, vulgar, desacuerdo, asco, triste, bizarro, muere</i>
+Adecuado	<i>tema, tipo, concepto, idea, ¡cómo!, pesados</i> <i>infantil, niños</i>

El conjunto más extenso de referencias ha sido asignado al humor exitoso (0). Las referencias en esta categoría ofrecen una profusión de elementos que se deben tener en cuenta en el éxito del texto humorístico, tal y como es posible observar en la Figura 113.



Figura 113. HNN. Palabras clave para humor exitoso (0)

Las respuestas que no manifiestan humor fallido contribuyen a identificar los elementos clave del humor. Al igual que en el grupo de participantes nativos de lengua española, las palabras clave del humor exitoso incluyen: a) referencias a manifestaciones emocionales, físicas y cognitivas de la apreciación, b) referencias a los pilares del humor (superioridad, descarga e incongruencia), c) referencias a los recursos de conocimiento de la GTVH y d) referencias a la empatía del lector con los personajes.

Entre las referencias a la apreciación se han identificado manifestaciones físicas (“reír, sonreír”), cognitivas (“intelectual, ingenioso, audaz”) y emocionales (“divertido, gracioso”). En cuanto a los pilares del humor, las referencias a un personaje/situación inferior (“feos, necesita, pobre”) implican superioridad, las referencias a las constricciones sociales (*tabú, sexualidad, normas*) o a la función crítica secundaria (*irónico, sarcástico*) implican descarga, y las referencias a la oposición de esquemas (*otro, diferente*) o a la sorpresa (*rompe, raro*) implican incongruencia. Estas referencias se recogen en la Tabla 27.

Tabla 27. HNN. Humor exitoso (0). Pilares del humor

---

Manifestaciones	cómico,	gracia/oso/a,	divertido/a,	chistoso,	gusta/n,	humor,
-----------------	---------	---------------	--------------	-----------	----------	--------

---



de apreciación	<i>comicidad, reía, audaz, bromas, chistes, cómica, efecto, reír, sonreír, elemento, intelectual, audaz, ingenioso/a</i>
Superioridad	<i>feos, asco, ayuda, borrachos, necesita, pobre, secos, sucio</i>
Descarga	<i>cultura/l, sexual/idad, adultos, (auto)ironía/ico/a, burla, diablo, bruto, políticamente correcto, criticado, crítico/a, deseos, normas, ofensivo, pene, problemas, sarcástico, sucio, tabú, tradiciones, vírgenes.</i>
Incongruencia	<i>choque, aunque, contra, diferente, extraño, falta, imposible, inesperado, otro, parece, raro, problemas, reinterpretación, rompe, sorpresa</i>

Sobre esta base de referencias que describen la esencia del humor, en este estudio se han identificado referencias a elementos necesarios para comprender el humor. En particular, las referencias a los recursos de conocimiento de la GTVH en el análisis de contenido del humor exitoso permiten la identificación de los factores que facilitan la apreciación del humor (Véase la Tabla 28). La oposición de esquemas (SO) se exterioriza en el dominio de los planos de conocimiento (*entender, conocido, información*). A su vez, la oposición de esquemas se resuelve en el mecanismo lógico (LM) en que confluyen ambos planos. La resolución de la incongruencia en este mecanismo (o incluso su falta de resolución en *absurdo*) especifica su naturaleza en referencias como “*juego, polisemia*” pero también valora como rentable el esfuerzo cognitivo (“*simple, fácil*”). El parámetro situación (SI) se refleja en “*situación*” y “*tema*”. El parámetro objetivo apunta a la productividad de estereotipos de género (“*hombres, mujeres, pareja*”), así como cultura y credo (“*católica, musulmana*”). En cuanto a la estrategia narrativa (NS), los participantes mencionan tanto la imagen como el texto, prueba de la multimodalidad presente en las viñetas. Para terminar, algunos vocablos manifiestan el dominio del parámetro lenguaje (LA) por los hablantes no nativos de español. Su inseparabilidad de la carga cultural es manifiesta en “*dicho, refrán o villancico*”.

Tabla 28. HNN. Humor exitoso (0). Recursos de conocimiento

SO	<i>entender/iendo/lo, sentido, imagen, aprendí, comprensible, conocido, conocimiento, conozco, información, saber</i>
LM	<i>fácil, juego/a, simple, absurdo, explica, explícita, inmediatamente, polisemia, obvio, obviamente</i>

SI	<i>situación, tema</i>
TA	<i>hombres, mujeres, relaciones amorosas, musulmana, sacerdotes, amantes, católica, masculino, pareja</i>
NS	<i>texto, imagen, largo</i>
LA	<i>villancico, palabras, dicho, español/a, expresión, literalmente, refrán</i>

*Nota.* SO: oposición de esquemas; LM: mecanismo lógico; SI: situación; TA: objetivo; NS: estrategia narrativa; LA: lenguaje.

Asimismo, la idea de empatía abunda entre las referencias al humor exitoso empleadas por los hablantes no nativos. El concepto de empatía se articula en la noción de lo cotidiano (*común, vida, real, representa, actualidad, compartimos, emoción, normal, pensamientos, personajes, personas, perspectiva, realidad, reconocible, siempre, sienten/o, tendencia, todos, típico, verdaderamente*), pero también en los valores con los que se identifica el lector (*verdad, bien, buena, pensar*) y en los personajes caricaturizados en el plano visual (*aspecto, caras, físico*).

En particular, las referencias a los personajes en el plano visual denotan el poder empático del índice de contextualización personificación en palabras clave como *diablo, olmo, perros/itos, monitos y peces*. Estos resultados confirman la relación existente entre empatía y personificación, de acuerdo con la teoría de Keen (2011), al tiempo que apuntan a la empatía del lector con los personajes como elemento importante en el éxito del texto humorístico.

En las viñetas cómicas la empatía está ligada al arte que utiliza el humorista gráfico. Las palabras clave que destacan lo artístico del plano visual incluyen “*creativo, colores, arte, artístico, foto, imagen, bonito, gráficamente, retratándolo*”. De acuerdo con Bonaiuto y Giannini (2003), las formas redondeadas y caricaturizadas son más apreciadas que las versiones más realistas. En un estudio posterior, Bonaiuto (2006) liga el aspecto formal de las viñetas cómicas a la respuesta emocional. En concreto, señala que los lectores tienden a preferir un estilo lúdico y reconfortante en las formas y colores. Estos rasgos formales evitan una sobrecarga de conflicto o excesos en la complicidad emocional. Si bien se ha descrito la importancia de la empatía en el humor, una representación demasiado realista puede implicar al lector emocionalmente en un grado que resulte contraproducente para los efectos del texto humorístico. En la misma

línea, McCloud (1993) describe la importancia de lograr empatizar con el lector en la narración gráfica a través de las caras y expresiones faciales de los personajes.

Finalmente, la categoría Otros (8) recoge respuestas que no hacen una aportación dentro de las ocho categorías descritas. En este caso la contribución “?” refleja una respuesta al estímulo sin especificar los motivos. Este resultado puede ser descartable o bien significativo del automatismo del humor.

#### **7.4.4 Conclusiones**

De forma sistemática, los hablantes no nativos de español manifiestan dificultades en la comprensión de estructuras absurdas, así como de contenidos lingüísticos. Además, este grupo de hablantes presenta fallos en la comprensión de metahumor combinado con esquemas de conocimiento restringido, por su desafío cognitivo no óptimo. También en los resultados obtenidos en el análisis de la apreciación de viñetas cómicas predominan los mismos factores obstáculo en estructura y contenido. Si bien esta actuación está en consonancia con el argumento de Hay (2001) sobre la necesidad de superar la fase de comprensión para alcanzar la fase de apreciación, el análisis de resultados por participantes halla cinco casos de apreciación a pesar de vacíos de información (en cuatro hablantes). La siguiente sección, dedicada al análisis contrastivo ofrece una posible explicación a este resultado en sus conclusiones.

Por otra parte, el análisis de contenido especifica los factores obstáculo dentro de la taxonomía del humor fallido. Así, el humor fallido por falta de comprensión encuadra dentro de la categoría (2) la no comprensión de contenidos lingüísticos y dentro de la categoría (5) la no comprensión de contenidos culturales restringidos. Además, entre los factores obstáculo identificados por los hablantes no nativos de español, se subraya que la variable exceso (de adecuación o inadecuación) influye de forma negativa en la apreciación del humor.

En cambio, en la valoración positiva del humor destacan las referencias a la apreciación, los pilares del humor, los parámetros de la GTVH, la empatía y el aspecto artístico del plano visual. Entre las características positivas de las viñetas cómicas, destaca la importancia del aspecto artístico del plano visual para los hablantes no nativos. A este respecto, de acuerdo con Cohn (2014), es preciso insistir en que el código visual constituye un lenguaje independiente del código verbal. Dadas las

características universales del código visual, es natural que los hablantes que no dominan el código verbal en su totalidad se apoyen en el mismo<sup>304</sup>.

## **7.5 ESTUDIO CONTRASTIVO ENTRE HABLANTES NATIVOS Y HABLANTES NO NATIVOS**

El análisis contrastivo de los resultados en el grupo de hablantes nativos y en el grupo de hablantes no nativos busca revelar las marcas distintivas del grupo de hablantes no nativos. En particular, la comparación de ambos grupos permite explorar si las diferencias son más significativas en el espectro cuantitativo o en el cualitativo. Se parte de la aceptación tradicional de que existen diferencias cualitativas en el humor fallido entre hablantes nativos y hablantes no nativos basadas en el uso de estrategias de aprendizaje por parte de hablantes no nativos, así como en la falta de base común en la comunicación intercultural (Kesckes, 2012).

### **7.5.1 Análisis cuantitativo**

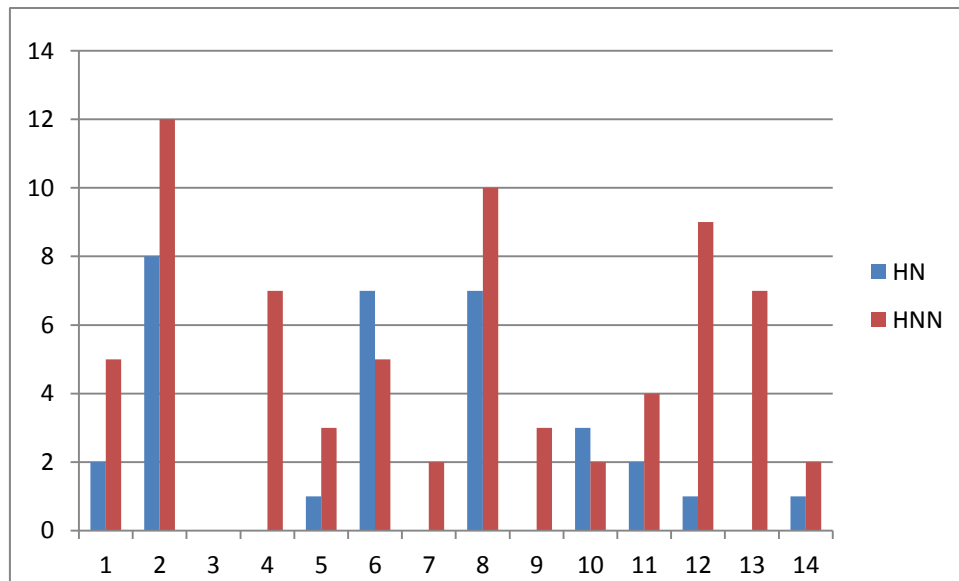
#### **7.5.1.1 Comprensión**

En un análisis contrastivo de la comprensión entre el grupo de hablantes nativos de español y el de hablantes no nativos de español, los resultados sustentan las hipótesis de partida. La frecuencia con la que se observa humor fallido en la comprensión por parte de los hablantes no nativos supera en número a la de hablantes nativos, como es posible observar en la Figura 114. Esto puede explicarse dada la ventaja lingüística y cultural de los hablantes nativos para descodificar el contenido de los textos-estímulo<sup>305</sup>.

---

<sup>304</sup> Sobre las excepciones a la universalidad del código visual, véase el Capítulo 5.

<sup>305</sup> Véase Capítulo 5, para más detalles sobre las diferencias entre los contextos hispanohablantes y el contexto estadounidense de los participantes no nativos.



Eje horizontal: textos-estímulo.  
Eje vertical: frecuencias.

Figura 114. HN y HNN. Humor fallido en la comprensión

Frente a la tendencia general a mayor fallo en la comprensión por parte de hablantes no nativos, destacan dos excepciones en VC06 y VC10. Sin duda, la taxonomía de estas viñetas arroja luz sobre los motivos de esta desviación de la tónica general. Esta permite observar que VC06 incluye contenidos de la Cultura con mayúsculas (conocimientos científicos) que se corresponden con los esquemas de conocimiento restringido (Attardo, 2010). Respecto a VC10, cuantitativamente la diferencia de humor fallido entre los hablantes nativos tan solo supera en un punto a los resultados de los hablantes no nativos. Además, VC10 no representa un caso destacado de humor fallido al contar con solo con dos y tres manifestaciones de vacío de información. Un rasgo que sí es destacable respecto a su categorización, es su componente de metahumor. Su fallo en la comprensión se puede explicar como una expectativa incumplida de peso informativo externo unida a la de un desafío cognitivo óptimo, que contrasta en VC10 pues tiene un peso informativo interno y un desafío cognitivo bajo. Aunque el análisis cuantitativo apunta interesantes diferencias entre los dos grupos de participantes, en el apartado sobre el análisis cualitativo se ofrece una visión más detallada de este aspecto.

También se dan coincidencias entre ambos grupos en las viñetas con menor índice de vacíos de información en particular destacan VC03 y VC07. La categorización de estas dos viñetas corresponde a la más prototípica de las viñetas cómicas. En efecto, los rasgos estructurales INC-RES, deshumanización y los rasgos de contenido peso

informativo externo y referencias culturales se asocian a la viñeta política nacida en el siglo XIX. De hecho, Hempelmann y Samson (2008: 613) marcan el nacimiento de las viñetas en su sentido moderno en 1831, cuando las caricaturas comienzan a usar la sátira social, política y personal.

Por otra parte, cabe señalar que los hablantes nativos incluyen entre las viñetas con menor vacío de información contenidos lingüísticos, por ejemplo en VC04 y VC13. Sin embargo, no sucede lo mismo en el grupo de hablantes no nativos. Esta circunstancia se explica por la dificultad de acceso a los esquemas de conocimiento lingüístico en una lengua no nativa.

Tabla 29. HN y HNN. Menor índice de humor fallido en la comprensión

	CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
HN	0	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
		VC04	lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES
		VC07	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
		VC09	universal, externo, deshumanización, INC-RES
		VC13	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
1		VC05	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
		VC12	universal, externo, deshumanización, NON
		VC14	universal, externo, deshumanización, personificación, NON
HNN	2	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
		VC07	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
		VC10	universal, interno, deshumanización, personificación, NON
		VC14	universal, externo, deshumanización, personificación, NON

Respecto a las frecuencias de mayor índice de fallos en la comprensión, existen coincidencias entre los dos grupos de participantes en las medidas más elevadas de vacíos de información. En concreto, VC02 y VC08 presentan en ambos casos los índices más altos. VC02 destaca por su contenido de metahumor combinado con contenido de la Cultura con mayúsculas, mientras que VC08 incluye contenidos lingüísticos.

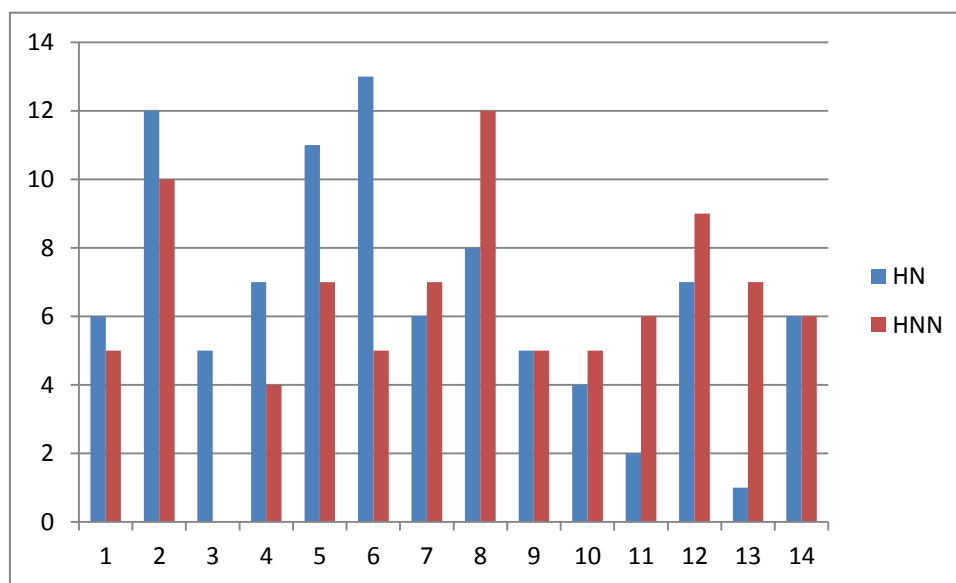
En cuanto a diferencias en las frecuencias de fallos en la comprensión, el grupo de hablantes no nativos encuentra vacíos de información en muestras de humor lingüístico. En el grupo de hablantes nativos no ocurre así, y si bien VC08 pudiera parecer una excepción, no lo es, pues el contenido lingüístico forma parte de una lengua que no es el español.

Tabla 30. *HN y HNN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión*

	CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
HN	7	VC06	cultural, externo, personificación, NON
		VC08	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
	8	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES
	7	VC04	universal, lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
		VC13	
	9	VC12	universal, externo, deshumanización, NON
HNN	10	VC08	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
	12	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES

En suma, el comportamiento de los dos grupos de participantes respecto a la comprensión de viñetas se ajusta a lo esperable. Ambos grupos comparten obstáculos y el grupo de hablantes no nativos presenta más vacíos de información que su co-referente. Además, ambos grupos de hablantes demuestran dificultades a la hora de afrontar el humor lingüístico en una lengua extranjera. Además del obstáculo de los contenidos lingüísticos, los antiproverbios incluyen referencias culturales, como es el caso de VC08.

### 7.5.1.2 Apreciación



Eje horizontal: textos-estímulo.  
Eje vertical: frecuencias.

Figura 115. HN y HNN. Humor fallido en la apreciación

No hay coincidencias entre ambos grupos en las viñetas con menor índice de humor fallido en la apreciación<sup>306</sup> (Véase la Tabla 31). Las viñetas con menos fallos en la apreciación comparten el peso informativo externo como el único rasgo en común.

Tabla 31. HN y HNN. Menor índice de humor fallido en la apreciación

	CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
HN	1	VC13	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
	2	VC11	cultural, lingüístico, externo, personificación, NON
	0	VC03	cultural, externo, deshumanización, INC-RES
HNN	4	VC04	lingüístico, externo, deshumanización, INC-RES

En el análisis comparativo del humor fallido en la apreciación, se dan coincidencias en los textos-estímulos con mayores frecuencias, tanto entre ambos grupos de participantes como en relación a los casos fallidos en la fase de comprensión. De nuevo, las viñetas VC02 y VC08 presentan más casos de humor fallido que el resto de las viñetas.

<sup>306</sup> Aunque existen coincidencias en VC09 y VC14 y frecuencias similares en VC01, VC02, VC07, VC10, estos datos no se corresponden a los menores índices de humor fallido en la apreciación.



En cuanto a las diferencias halladas en el análisis de los fallos en la apreciación, cabe mencionar VC06, que presenta el índice más alto de humor fallido entre los hablantes nativos, aunque se mantiene por debajo de la media entre los hablantes no nativos. El escaso éxito de VC06 en este grupo de hablantes puede explicarse por dos posibles causas. Por una parte, el contenido cultural de esta viñeta no es específica de la cultura hispana, sino que alude a conocimientos científicos de la Cultura con mayúsculas: la visión en monocolor de los perros. Por ello, la falta de acceso a este esquema de conocimiento puede influir en su apreciación. Por otra parte, en los comentarios de los participantes nativos de esta viñeta se ha valorado como una muestra de humor infantil. Precisamente, este tipo de humor ha sido señalado por Bell (2014) como una de las causas de humor fallido en la apreciación.

Tabla 32. *HN y HNN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación*

	CASOS	VC	CLASIFICACIÓN
HN	13	VC06	cultural, externo, personificación, NON
	12	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES
	12	VC08	cultural, lingüístico, externo, deshumanización, personificación, NON
HNN	10	VC02	cultural, interno + externo, INC-RES

El análisis cuantitativo presenta resultados sobre las semejanzas y diferencias entre los dos grupos de participantes en las frecuencias de fallo en la comprensión y apreciación, sin embargo, se necesita del análisis cualitativo de las viñetas para explicar estas frecuencias.

## 7.5.2 Análisis cualitativo

Atendiendo a la naturaleza de los fallos que se producen en la lectura de viñetas cómicas, a continuación se comparan las referencias codificadas en el grupo de hablantes nativos y el grupo de hablantes no nativos. La Tabla 33 muestra las referencias al humor fallido y exitoso en cada uno de los dos grupos.

Tabla 33. *HN y HNN. Distribución de la codificación*

RESPUESTA AL HUMOR	REFERENCIAS HN	REFERENCIAS HNN
(0) Humor exitoso	283	262
(1) Fallo en el procesamiento	16	1
(2) Fallo en la comprensión de palabras/connotaciones	5	34
(3) Fallo en el reconocimiento de la fuerza pragmática	0	2
(4) Fallo en el reconocimiento del modo NBF	0	0
(5) Fallo en la comprensión de la incongruencia central	32	84
(6) Fallo en la apreciación	136	92
(7) Fallo en la participación	0	0
(8) Otros	17	10

Atendiendo a las similitudes en los 9 nodos de codificación, tanto hablantes nativos como no nativos presentan un número similar de referencias al humor exitoso (0), nulas referencias en fallos por reconocimiento del modo NBF (4) o incapacidad de participación (7) y algunas incidencias en la categoría Otros (8). El hecho de que las referencias por humor exitoso sean equiparables en número en ambos grupos es indicativo de que incluso con posibles carencias en los esquemas de conocimiento de la lengua y cultura española, es posible apreciar el humor. Por otra parte, falta de referencias en las categorías (4) y (7) demuestra su no aplicabilidad al formato de la viñeta cómica, mientras que la etiqueta (8) recoge comportamientos que se escapan a la clasificación y que por su falta de homogeneidad no constituyen una categoría propia<sup>307</sup>.

<sup>307</sup> Aparte su indicación de un posible automatismo en la respuesta al humor, la categoría (8) Otros no aporta información relevante para el estudio de caso.

Así pues, las categorías (4), (7) y (8) se han descartado pues no aportan información significativa al análisis contrastivo de la respuesta al humor por parte de los dos grupos de participantes.

Cuantitativamente, la principal diferencia entre ambos grupos se encuentra en las categorías (2), (5), (1) y (6). En primer lugar, entre los hablantes no nativos, su escaso dominio de referentes idiomáticos en la lengua meta no solo obstaculiza la comprensión de palabras y sus connotaciones (2), sino que también actúa a favor de interpretaciones literales (3). La falta de comprensión de palabras en los hablantes nativos se debe a la inclusión de una viñeta con un antiproverbio en latín (VC08), que es un caso análogo de contenido lingüístico no nativo para los hablantes nativos de español. Así, los hablantes nativos de español realizan una actuación como hablantes no nativos que, por otra parte, demuestra continuidad en línea con el comportamiento del otro grupo comparativo.

A su vez, la dificultad de acceso a los esquemas de conocimiento lingüístico por parte de los hablantes no nativos influye en su comprensión. En particular, los hablantes nativos presentan menos referencias en (5) y más referencias en (1) respecto al grupo de no nativos. Por una parte, los hablantes no nativos acumulan más casos de no comprensión de incongruencias debido a que el contenido lingüístico es un obstáculo en su lectura. Por otra parte, la frecuencia de humor fallido en el procesamiento entre los hablantes nativos puede explicarse debido a la necesidad de activar procesos metacognitivos cuando el peso de la lectura no reside en la comprensión lingüística, en particular en los casos relativos a viñetas poco prototípicas, como es el caso de VC02.

Asimismo, es significativa la abundancia de humor fallido por falta de apreciación (6) entre los hablantes nativos, motivo menos representativo en los hablantes no nativos. Aunque existan excepciones que han sido discutidas en este capítulo, el patrón general precede las fases de reconocimiento y comprensión a la fase de apreciación (Hay, 2001). La tendencia de los hablantes no nativos a fallar más en la comprensión del humor y, en consecuencia, a manifestar fallos en esta fase –(2) y (5)– explica un menor énfasis en la exteriorización de la apreciación. Esto se explica debido a que, en su respuesta a la pregunta *¿por qué?*, los hablantes no nativos se centran más en identificar fallos en la comprensión que en la apreciación.

Concluir que los hablantes no nativos fallan más en la comprensión y apreciación del humor que los hablantes nativos es simplificar un fenómeno complejo.

En la interacción humorística, Bell (Bell y Attardo, 2010) resuelve que los hablantes no nativos no fallan de diferente modo sino en mayor medida. La autora concluye así que las diferencias entre ambos grupos son cuantitativas y no cualitativas. No obstante, como se ha visto en los resultados de este estudio la cuantificación es relevante siempre que se vincule a una categoría específica, por tanto, para los fines de la presente investigación ambos rasgos son inseparables y de igual importancia. Un ejemplo de ello es la falta de comprensión por parte de los participantes no nativos pues, si bien se ha observado que los hablantes no nativos fallan más que los hablantes nativos, la medida *más* se entiende solo cuando este término se vincula al contexto (2), es decir, al fallo en la comprensión de palabras/connotaciones.

Por lo que respecta al análisis cualitativo, las palabras clave empleadas por cada uno de los dos grupos para describir el humor fallido aluden a la ausencia de los mismos elementos clave del humor. En particular, entre los factores obstáculo destacan los vacíos de información y los excesos.

En referencia a la comprensión de la incongruencia central (5), en ambos grupos existe una conciencia de no comprensión debida a la carencia de esquemas cognitivos. Sin embargo, solo en el grupo de hablantes no nativos se ha documentado una interpretación errónea de la incongruencia. Estos casos recogen humor fallido en la comprensión, aunque no percibido por los participantes. El reto cognitivo adicional que supone la lectura de textos en una lengua extranjera respecto a la lectura en su lengua materna puede desencadenar la búsqueda de interpretaciones alternativas en los hablantes no nativos. La activación de estrategias de aprendizaje explica la interpretación errónea de la incongruencia en lugar de rendirse al no encontrar una interpretación evidente (Shultz y Horibe, 1974).

En cuanto a la apreciación (6), tanto hablantes nativos como hablantes no nativos identifican un factor obstáculo en el concepto de exceso. Este factor se explicita en la descripción de la categoría (6) de humor fallido de Bell y Attardo (2010): “El público no apreció el humor (el chiste puede ser *demasiado* infantil, ofensivo, común, etc.)”, que en esta investigación se ha relacionado con los estilos de comunicación de Spitzberg (2000). En su estudio sobre interculturalidad, el autor señala como estilo óptimo en cuanto a efectividad aquel que se encuentra a camino entre lo demasiado inadecuado y lo demasiado adecuado en el marco de la norma social.

En la selección de términos clave para describir el humor exitoso, los dos grupos de participantes incluyen referencias a los pilares del humor (superioridad, descarga e incongruencia) y los parámetros de la GTVH. Si bien la mención de los elementos constitutivos del humor es esperable, la identificación de palabras clave en los parámetros LA y SI de la GTVH es especialmente relevante; en particular, su aparición en este estudio entre los factores clave en la valoración del humor indica que son significativos en la apreciación de viñetas cómicas, en contraste con lo sugerido por Hempelman y Ruch (2005).

Entre los factores que explican el éxito del humor en las viñetas cómicas destaca, asimismo, la empatía como factor clave que ambos grupos de participantes valoran de forma positiva. El factor empático se entiende como una manifestación emocional de la apreciación en los textos humorísticos. Además, las viñetas cómicas cuentan con recursos particulares que facilitan el establecimiento de lazos de empatía con el lector, frente al medio verbal. En este sentido, cabe recordar que entre los recursos más frecuentes de las viñetas de *Dosis Diarias* se ha destacado la personificación que, de hecho, actúa como agente empático por su capacidad de humanizar comportamientos no humanos (Keen, 2001). A este respecto, ambos grupos presentan referencias al plano visual, aunque tan solo los hablantes no nativos mencionan detalles del aspecto artístico. Este último aspecto ha sido previamente identificado en los estudios de McCloud (1993) en relación a la empatía, así como en los estudios de Bonaiuto y Giannini (2003) y Bonaiuto (2006) en relación a la apreciación.

Por último, pese a que la idea de moderación está presente en las palabras clave empleadas por los hablantes nativos (“*ligeramente, bastante, pelín, chispa, guiño*”), no se explicita en la respuesta de los hablantes no nativos –aunque sí se destaca el exceso como factor obstáculo. En correlación con la identificación de un factor obstáculo en la noción de exceso, la idea de moderación es consecuente una vez más con la teoría de Spitzberg (2000). Los estilos de comunicación de Spitzberg (2000) proporcionan una guía respecto al riesgo que comporta el elemento de descarga respecto a la norma social, sin embargo, esta guía no es garantía absoluta del éxito en el humor. En ocasiones, la viñeta más inadecuada puede recibir una buena acogida. Por ello, pese a que no es recomendable aplicar la escala de Spitzberg (2000) a nivel individual, debido a los valores subjetivos que posee cada hablante, en cambio, resulta útil en su aplicación a la norma social. Como se discute en el Capítulo 3, en la lectura de viñetas cómicas se

destaca la realización individual del proceso, frente a otros actos comunicativos que se realizan en un entorno social. Así pues, en su medio natural, la lectura de viñetas no está sometida a un condicionamiento social por la ausencia de interlocutores. No obstante, el presente estudio de caso comparte el acto comunicativo con un evaluador desconocido. Debido a que el medio natural de la lectura de viñetas es modificado, el factor de aceptación social en este caso cobra importancia.

### **7.5.3 Conclusiones**

En resumen, se destaca aquí el papel que juegan los conocimientos restringidos en el éxito o fallo en la respuesta al humor por parte de tanto el grupo de hablantes nativos de español como el grupo de hablantes no nativos pues como se ha expuesto, ambos grupos coinciden en mostrar dificultades en la comprensión y apreciación de esquemas de conocimiento restringido. Por otra parte, se ha encontrado a su vez que el grupo de hablantes no nativos presenta, además, dificultades en la comprensión y apreciación de esquemas de conocimiento lingüístico ajenos a su lengua materna, del mismo modo que lo hace el grupo de hablantes nativos en su procesamiento de la viñeta-estímulo en latín. En cuanto a los recursos de conocimiento necesarios para comprender el humor verbal, y como señala la GTVH, se ha observado que las deficiencias en la oposición de esquemas (SO) y el lenguaje (LA) desencadenan humor fallido, como detallan las conclusiones generales.

Ambos grupos de hablantes presentan también dificultades en la comprensión de estructuras absurdas y de esquemas de conocimiento restringido. Tanto las estructuras absurdas como los contenidos metahumorísticos tienden a proporcionar un estímulo cognitivo no óptimo. Si bien es preciso recordar que, dentro de la GTVH, el humor absurdo conlleva a la no resolución de la incongruencia a través del parámetro mecanismo lógico (LM), también es preciso señalar que los textos metahumorísticos que se han seleccionado en el presente estudio, bien incluyen esquemas de conocimiento general tan accesibles que su desafío es especialmente bajo (VC10), o bien incluyen esquemas de conocimiento restringido que dan lugar a un desafío cognitivo demasiado alto (VC02).

Por otra parte, mientras que el grupo de hablantes nativos ha manifestado de forma constante la importancia de la resolución de la incongruencia en la apreciación del humor, en el grupo de hablantes no nativos se han identificado casos de apreciación de humor fallido en la comprensión. Cabe preguntarse por qué esta actuación se da entre

los hablantes no nativos pero no entre los nativos. Una posible explicación es que los hablantes no nativos presentan una actitud hacia las viñetas cómicas diferente al grupo de hablantes nativos debido a que son conscientes de que no dominan completamente la lengua. Esta raíz emocional puede ser la causa de que los hablantes no nativos sean más propensos a activar estrategias de resolución de problemas, entre las que se hallan la resolución de incongruencias secundarias en los textos humorísticos. Esta resolución de incongruencias secundarias permite apreciar textos humorísticos sin resolver la incongruencia central. En consonancia, este comportamiento ha sido documentado entre hablantes con limitaciones de acceso a todos los esquemas de conocimiento de una comunidad de hablantes, como los niños<sup>308</sup>.

En el examen cualitativo de las palabras clave, tanto el grupo de hablantes nativos como el grupo de hablantes no nativos presenta factores obstáculo en la comprensión de contenidos culturales restringidos (5) y en la apreciación de valores relacionados con un exceso de adecuación o inadecuación (6). Se ha justificado el potencial obstaculizador de los contenidos culturales desde el concepto de esquemas de conocimiento de Attardo (1994). Por su parte, el desprecio por los excesos se ha vinculado a la teoría de los estilos comunicativos de Spitzberg (2000), diseñada específicamente para evaluar la comunicación intercultural. En el caso de los hablantes no nativos, se añaden a estos dos factores obstáculo la falta de comprensión de palabras y/o sus connotaciones (2). Este factor corresponde al nivel de contenido lingüístico en la categorización de Schmitz (2002) adoptada en este estudio y coincide con la hipótesis de investigación que preveía su dificultad.

En cuanto a los factores clave en el éxito de las viñetas cómicas, ambos grupos reconocen la relevancia de los tres pilares del humor, de los parámetros de la GTVH y de la empatía con los personajes. Pese a que los dos primeros factores clave eran esperables, la influencia de la empatía es una contribución original del presente estudio que permite indagar en los procesos emocionales involucrados en la apreciación de viñetas cómicas. También en relación a la empatía, los hablantes no nativos añaden un factor clave: el aspecto artístico del plano visual. Por una parte, determinadas representaciones artísticas como la caricatura (formas redondeadas y uso de color) han

---

<sup>308</sup> Véase Capítulo 6, en referencia a los estudios de Shultz y Horibe, (1974). Por otra parte, Owens (2003) señala que a los 5 años (etapa del exhibidor), los niños desarrollan las emociones y el sentido del humor. Asimismo, Nakassis y Snedeker (2002) señala esta edad como hito inicial para procesar las formas más simples de ironía. Con todo, hasta los 6 años (etapa del experto) no se comienza el desarrollo de la capacidad para inferir, la atención selectiva y la memoria. En efecto, los hablantes precisan de mayor esfuerzo de procesamiento cuando la situación comunicativa no es familiar (Wilson, 2000).

sido documentadas por su refuerzo de la apreciación (Bonaiuto y Giannini, 2003). Además, la caricatura sirve de apoyo a los hablantes no nativos para subsanar sus carencias en el plano verbal a través de la identificación de incongruencias secundarias que facilitan la apreciación.

Cabe, pues, concluir que los hablantes no nativos parten de una base común con respecto a los hablantes nativos, si bien añaden particularidades sobre la misma. Así, los hablantes nativos y los hablantes no nativos destacan la oposición de esquemas (SO) y los esquemas de conocimiento restringido como factores obstáculo a la comprensión de viñetas cómicas. Asimismo, coinciden en señalar el exceso de adecuación o inadecuación como un factor obstáculo para la apreciación. Además, ambos grupos coinciden en su selección de factores clave del humor. Sin embargo, a diferencia de los hablantes nativos, los hablantes no nativos registran mayoritariamente fallos en la comprensión de contenidos lingüísticos y en sus referencias a la caricatura destacan el aspecto artístico del plano visual como factor clave en su apreciación.

## **7.6 CONCLUSIONES**

En este estudio de caso se han identificado las características estructurales y de contenido de las viñetas cómicas menos exitosas en la comprensión y apreciación del humor. Estos resultados señalan claramente que la configuración de las viñetas cómicas juega un papel decisivo en la respuesta al humor gráfico. A este respecto, otros estudios previos como los de Hempelmann y Samson (2008) y Cohn (2014) concuerdan con los resultados aquí recogidos. Así, Hempelmann y Samson (2008) defienden que la estética visual ofrece un acceso a las emociones diferente al de la estética verbal. A su vez, Cohn (2014) insiste en la necesidad de entender los textos gráficos abarcando no solo su aspecto literario y cultural, sino también su aspecto artístico y cognitivo.

El análisis de contenido, por otra parte, ha permitido extraer los factores obstáculo y los factores clave en la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas. La identificación y descripción de factores a favor y en contra del procesamiento del humor partiendo de las respuestas de un grupo de participantes aporta elementos hasta ahora escasamente analizados en el humor gráfico como la empatía.

Es preciso destacar que el análisis de la comprensión y apreciación de viñetas cómicas indica la existencia de casos de apreciación con vacíos de información. Por su ruptura con las expectativas con respecto a la actuación más predecible –esto es, una



falta de apreciación cuando no se comprende totalmente el texto— la conjunción de estas variables demanda una explicación. Como se detalla en apartados anteriores, esta conjunción de variables se ha documentado en el grupo de participantes no nativos. Ello no demuestra que la misma situación no pudiera darse entre hablantes nativos, pero sí permite apuntar las posibles causas de este comportamiento.

Conforme a los resultados presentados, se han apuntado dos explicaciones posibles al fenómeno anteriormente descrito: la aceptación social y la resolución de incongruencias secundarias.

En cuanto a la aceptación social como factor explicativo, como señala el estudio de Marinkovic et al. (2011) sobre los mecanismos cognitivos, los que participantes tienden a valorar positivamente el humor cuando reconocen una intención humorística en el mensaje. De confirmarse esta interpretación, sería indicativa de un comportamiento que responde a la necesidad de aceptación social. No obstante, el hecho de que en el presente estudio de caso este fenómeno se dé en varios participantes, pero no en todas sus respuestas a las muestras sometidas a valoración descarta la aceptación social como justificación satisfactoria, ya que este fenómeno se recoge únicamente en la valoración de un número reducido de viñetas<sup>309</sup>. No existe, por tanto, evidencia suficiente que confirme un patrón de comportamiento en el que uno o varios participantes aprecien de forma sistemática la mayoría de los textos y que esta apreciación pueda relacionarse con la aceptación social como factor de motivación.

Por otro lado, como se concluye en esta investigación, la resolución de incongruencias secundarias sí ofrece una explicación aplicable pues ha sido constatada en los resultados del presente estudio de caso.

La identificación de la incongruencia como fuente de la apreciación ha sido documentada en los estudios de Shultz y Horibe (1974). En particular, los autores recogen testimonios de niños en etapas tempranas de desarrollo cognitivo y concluyen que la identificación de una incongruencia (sin precisar su resolución) es suficiente para apreciar el humor. En el presente estudio se argumenta que el mismo fenómeno se produce entre los hablantes no nativos, pues, pese a encontrarse en fases avanzadas de desarrollo cognitivo, no tienen acceso a todos los recursos de conocimiento necesarios

---

<sup>309</sup> Como se especifica en la sección de resultados de los hablantes no nativos de español, la apreciación de humor fallido en la comprensión se ha documentado en cuatro viñetas (VC02, VC04, VC05 y VC12), en cinco ocasiones y por parte de cuatro participantes.

para entender el humor. Así, esta tesis deja constancia de la apreciación del humor pese a la existencia de vacíos de información.

La inclusión de diversos elementos incongruentes, entre los que se incluyen los secundarios en las viñetas cómicas, facilita esta combinación de las variables de apreciación y no comprensión. Debido a que la caricatura no suele construir el chiste gráfico-verbal en sí (incongruencia central), sino que contribuye al mismo, desempeña un papel de incongruencia secundaria (Ritchie, 2013). De hecho, la caricatura se caracteriza por su naturaleza incongruente integrada en la distorsión figurativa<sup>310</sup>. Esta incongruencia no precisa ser resuelta para apreciar el texto humorístico, en consonancia con los hallazgos de Shultz y Horibe (1974).

Por otra parte, la caricatura, en conjunción con otros elementos prototípicos, activa expectativas sobre el subgénero humorístico de las viñetas cómicas (Padilla y Gironzetti, 2012; Gironzetti, 2013). En este sentido, su papel apoya parcialmente los estudios cognitivos expuestos con anterioridad. La respuesta a la caricatura suele generar una reacción complaciente por parte de los participantes, ya que por su naturaleza apunta una intención humorística. Pese a no contradecir la explicación de la aceptación social, es preciso subrayar que, en el presente estudio, la apreciación con vacíos de información se limita a casos puntuales. Ya que no se ha documentado un patrón de comportamiento sistemático, es preciso recurrir a otras causas para comprender este fenómeno y la identificación de incongruencias secundarias ofrece una solución satisfactoria. Así pues, la identificación de incongruencias en la caricatura explica la combinación de las variables *apreciación + vacíos de información* en los textos objeto de análisis. Estos elementos sirven a la par de consenso y refuerzo de perspectivas dispares como las teorías de la incongruencia, la semántica cognitiva y la neurolingüística.

Es posible afirmar, asimismo, que los resultados obtenidos en este estudio de caso subrayan la relevancia del papel que cumplen los índices de contextualización así como la validez de la GTVH (Attardo y Raskin, 1991) en la lectura de viñetas. De un lado, existen estudios que respaldan la identificación de incongruencias como motivo exclusivo en la apreciación del humor. De otro lado, la GTVH sirve para explicar la

---

<sup>310</sup> Como se ha reiterado en el Capítulo 6, los tipos de caricatura seleccionados en la obra de Montt (*personificación y deshumanización*) se caracterizan por los tres rasgos constantes del mensaje humorístico: incongruencia, superioridad y descarga (Véase Capítulo 6).

crucial influencia que los niveles de contenido ejercen en la comprensión y apreciación de las viñetas por parte de los hablantes no nativos así como la identificación de qué tipo de niveles de contenido presentan un mayor obstáculo. Partiendo de este argumento, los futuros estudios sobre el humor gráfico deberían tener en cuenta tanto los índices de contextualización como la GTVH para poder comprender los factores que intervienen en el humor fallido entre los hablantes no nativos.

La validez de la GTVH (Attardo y Raskin, 1991) queda así demostrada a la hora de explicar los casos encontrados en este estudio en los que el humor falla sistemáticamente. En concreto, los niveles que plantean dificultad sostenida son el humor cultural y el humor lingüístico. La GTVH se corrobora en los ejemplos de humor lingüístico que resultan en humor fallido. Como se detalla en el Capítulo 2, la GTVH apunta que los hablantes precisan de una serie de conocimientos a los que acceder de forma cognitiva para entender un chiste. Estos recursos cognitivos se denominan recursos de conocimiento y se concretan en la oposición de esquemas, el mecanismo lógico, la situación, el objetivo, la estrategia narrativa y el lenguaje<sup>311</sup>. De acuerdo con este planteamiento, cuando un hablante no consigue acceder a alguno de los recursos de conocimiento anteriormente señalados peligra la comprensión y apreciación del texto humorístico.

En las muestras de humor lingüístico que presentaron fallos en la comprensión o en la apreciación en este estudio de caso, es posible observar un fallo en el sexto recurso de conocimiento: el lenguaje. Este recurso de conocimiento se define como la información (fonológica, morfológica, sintáctica, etc.) de las palabras del texto. Los hablantes no nativos muestran una desventaja lingüística frente a los nativos, por la que se evidencia una falta de dominio de este recurso de conocimiento.

Por otra parte, el humor cultural también registra numerosos casos de humor fallido. La incapacidad de los hablantes de procesar el humor cultural afecta al primer recurso de conocimiento: la oposición de esquemas. La oposición de esquemas enuncia que para caracterizar un texto como chiste, este debe cumplir dos condiciones: a) el texto debe ser compatible en su totalidad o parcialmente con dos esquemas mentales, y b) estos dos esquemas mentales se oponen y se solapan en el texto (Raskin, 1985: 99). Cuando un esquema mental implica saberes socioculturales (cultura a secas) o

---

<sup>311</sup> Además del metaconocimiento, añadido por Canestrari (2010), que no se ha incluido por su relevancia para la fase de reconocimiento, y no tanto para la fase de comprensión.

conocimientos enciclopédicos específicos (Cultura con mayúsculas), su acceso se restringe con respecto a las referencias universales<sup>312</sup>. A su vez, la incapacidad de acceso a uno de los esquemas mentales del texto humorístico resulta en humor fallido. Además, la indisponibilidad de ciertos esquemas mentales puede darse debido a lo inadecuado de los temas de las viñetas cómicas y a los que el hablante tiene acceso, pero que su cultura no admite como humorísticos (Attardo, 2002). En suma, la importancia de los recursos de conocimiento en la comprensión y apreciación de las viñetas cómicas subraya la necesidad de tener en cuenta la GTVH en el análisis del humor gráfico para poder comprender de forma más sistemática los factores que intervienen en el éxito o fracaso del humor en las viñetas cómicas.

Tras una exposición detallada de los resultados obtenidos en el análisis de la comprensión y apreciación del humor gráfico en *Dosis Diarias* realizada en este capítulo, el Capítulo 8 finaliza el camino emprendido en esta investigación ofreciendo una visión general de los estudios significativos para esta tesis, la contribución realizada por la misma al estudio del humor y sus posibles aplicaciones.

---

<sup>312</sup> Los saberes socioculturales se adquieren, mientras que los conocimientos enciclopédicos se aprenden a través de la educación.



**CAPÍTULO 8**  
**CONCLUSIONES**



*All I know about humor is that I don't know anything about it.*

F. Allen

## 8.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN Y MARCO TEÓRICO

Esta tesis doctoral nace de unas preguntas que han motivado la necesidad de investigar desde un acercamiento holístico e interdisciplinar el humor en las viñetas cómicas. En concreto, el proyecto se ha planteado las siguientes preguntas: a) **¿Qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?** y b) **¿Es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?** Para responder a estas preguntas, se ha llevado a cabo un estudio exploratorio de caso usando como *corpus* una selección de viñetas de *Dosis Diarias*, realizadas por el humorista gráfico chileno Alberto Montt<sup>313</sup>.

Para diseñar un marco teórico que diera respuesta a estas preguntas, en primer lugar, se ha realizado una revisión crítica de las teorías del humor desde el periodo clásico hasta la actualidad<sup>314</sup>. De la amplia variedad de concepciones del humor que presenta la revisión bibliográfica, se ha delimitado el concepto de humor adoptado para los fines de esta investigación. En concreto, se ha optado por un concepto genérico del humor sinónimo de lo cómico que se define por su confluencia de los elementos de superioridad, descarga e incongruencia en un único texto. De hecho, el presente estudio ha acuñado la denominación *los pilares del humor* en referencia a estos tres elementos por su coexistencia obligada en los textos humorísticos.

Es posible definir e ilustrar, a su vez, cada uno de los pilares del humor retomando la Figura 116 introducida en el Capítulo 1. La superioridad es el elemento que proporciona placer al comparar la imagen personal con una imagen considerada inferior. Por ejemplo, de la Figura 116 se desprende un sentimiento de superioridad respecto a un personaje ridiculizado por sus hábitos alimenticios. Por su parte, el elemento de descarga suministra placer al producir un alivio de las restricciones que impone la norma social. Así, en la Figura 116, debido al modo *non-bona-fide* al que se adscribe el humor, el médico puede permitirse burlarse de su paciente obeso, mientras que esta actuación no goza de aceptación social dentro de un modo *bona-fide*. Por último, el humor resulta placentero por el choque entre dos ideas compatibles y contradictorias a la vez. De ahí la incongruencia que representa una dieta saludable a base de tartas de manzana diarias en la Figura 116.

---

<sup>313</sup> Las razones de esta elección se detallaron ampliamente en el Capítulo 1.

<sup>314</sup> Véase el Capítulo 2.



"It is an apple a day...It doesn't work with apple pies."

Figura 116. Los pilares del humor

Dentro de esta visión del humor, se ha determinado el humor gráfico de las viñetas cómicas como objeto de análisis. Partiendo de la existencia de géneros humorísticos, la viñeta cómica se ha definido como un subgénero de los mismos que se define por una concurrencia de rasgos constantes y prototípicos en su estructura. En concreto, los rasgos prototípicos de las viñetas cómicas objeto de análisis incluyen el marco y la caricatura dentro del plano visual, así como el (sub)título y la firma (autógrafo) dentro del plano verbal.

El análisis de la configuración multimodal de las viñetas cómicas ha justificado un acercamiento integrativo a los aspectos visuales y lingüísticos del objeto de estudio. De hecho, esta investigación se ha centrado en el análisis del humor gráfico-verbal y ha seleccionado el caso de las viñetas cómicas de *Dosis Diarias* por su representatividad de diversos prototipos en estructura y contenido. Su muestra es representativa, ya que ha demostrado su capacidad de ejemplificar la amplia variedad de teorías aquí presentadas, precisamente debido a su heterogeneidad.

La revisión crítica llevada a cabo ha servido, de un lado, para asentar las bases del proyecto sobre las tres teorías vertebrales del humor (la teoría de la superioridad, la teoría de la descarga y la teoría de la incongruencia) y, de otro lado, para demostrar la necesidad de un acercamiento interdisciplinar al fenómeno humorístico en las viñetas cómicas. Entre ellas, y a pesar de su necesaria complementariedad, destaca el elemento de la incongruencia humorística por su correlación directa con los procesos cognitivos que afectan a la comprensión y apreciación del humor pues, como se explica en el



Capítulo 2, la resolución de la incongruencia condiciona la comprensión del humor (Suls, 1972). Como también se ha argumentado en el Capítulo 2, es preciso tener en cuenta, asimismo, que el elemento de la incongruencia es compatible con la Teoría de la relevancia (Sperber y Wilson, 1986), lo cual subraya la relevancia de un equilibrio en el esfuerzo cognitivo para la comprensión y apreciación del humor.

Sin embargo, la concepción original de las teorías vertebrales del humor ha resultado demasiado abstracta para responder a las preguntas de este proyecto. Por ello, se han tenido en cuenta otras aportaciones al estudio de la comprensión y apreciación del humor desde los ámbitos pioneros en su estudio, como la filosofía, la retórica, la sociología y la psicología, pero también desde las disciplinas más recientes de la lingüística estructuralista, la semántica-cognitiva, la pragmática y la neurolingüística. Todas estas ramas han contribuido a hacer de esta investigación una exploración interdisciplinar, como se ilustra en la Figura 117. Este es un marco teórico que, a su vez, ha permitido un acercamiento holístico necesario para poder comprender y analizar el humor gráfico ya que, como se defiende en esta tesis, el humor es un proceso dinámico y multidimensional que, por lo tanto, necesita ser analizado desde una aproximación interdisciplinar.

En particular, las teorías de la lingüística estructuralista han resultado útiles para observar el papel de las diferentes partes del texto en su procesamiento. Por su parte, las teorías de la lingüística semántico-cognitiva han servido en este trabajo para poder identificar los recursos de conocimiento necesarios para la comprensión del humor. A su vez, la pragmática ha aportado las nociones sobre la competencia (humorística, sociocultural, sociolingüística) de los destinatarios del humor. También cabe señalar la contribución de la neurolingüística, que ha detallado los diferentes tipos de procesos que intervienen en la respuesta al humor.

TEORÍAS DE LA SUPERIORIDAD, DESCARGA E INCONGRUENCIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilares del humor en la configuración textual (Varios autores)</li> </ul>
LINGÜÍSTICA ESTRUCTURALISTA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases de lectura (Attardo, 1994)</li> <li>• Estructura y tipo textual (Nash, 1985)</li> </ul>
LINGÜÍSTICA SEMÁNTICO-COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos de conocimiento (Attardo y Raskin, 1991)</li> </ul>
PRAGMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia humorística y competencia sociocultural (Bell, 2007)</li> </ul>
NEUROLINGÜÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos conductuales/físicos, cognitivos y emocionales (Warren y McGraw, 2014)</li> </ul>

Figura 117. Acercamiento interdisciplinar al humor

Los pilares del humor aportan información sobre tres aspectos de la configuración textual que influyen en la apreciación del humor. Así, el detonante de la apreciación puede ser un objetivo considerado inferior, una situación tabú o un choque inesperado entre dos conceptos. Esta premisa ha servido para llamar la atención sobre la influencia de la configuración de los textos humorísticos en la respuesta al humor.

A este respecto, las teorías de la lingüística estructuralista han resultado útiles para observar el papel de las diferentes partes del texto en su procesamiento. Por ejemplo, dentro de la teoría *set-up, incongruity, resolution (SIR)* (Attardo, 1994), es posible identificar una correlación entre *set-up* y reconocimiento (Carrell, 1997), por una parte, y resolución y comprensión más apreciación del humor (Hay, 2001), por otra. Partiendo de la analogía entre estructura textual y reconocimiento del tipo textual en la primera parte del texto humorístico señalada por Todorov (1978) y Nash (1985), en esta investigación se ha adoptado el concepto de marcadores orientativos desarrollado por Genette (2001) y aplicado a las viñetas cómicas por Padilla y Gironzetti (2012).

Por su parte, las teorías de la lingüística semántico-cognitiva han servido en este trabajo para poder identificar los recursos de conocimiento necesarios para la comprensión del humor. En particular, se han seleccionado los recursos propuestos por la Teoría general del humor verbal (GTVH): la oposición de esquemas, el mecanismo lógico, la situación, la estrategia narrativa, el objetivo y lenguaje (Attardo y Raskin, 1991) como factores que influyen en la comprensión del humor verbal. La aplicación de los recursos de conocimiento al humor gráfico (Hempelmann y Ruch, 2005) diferenciando entre recursos de conocimiento estructurales (mecanismo lógico,

estructura narrativa y lenguaje) y de contenido (oposición de esquemas, situación y objetivo) ha reforzado la decisión de este proyecto de articular el *corpus* de análisis en torno a la configuración de los textos. Además de estos recursos de conocimiento relevantes para la comprensión del humor, el parámetro metaconocimiento introducido por Canestrari (2010) es relevante en este estudio para la identificación y clasificación del subgénero textual de las viñetas cómicas dentro de los géneros humorísticos.

Para definir la estructura humorística de las viñetas cómicas, se han expuesto las ventajas de partir de la estructura sencilla o compleja de la intención comunicativa (Grice, 1975). Entre las funciones del humor, se han destacado una función humorística primaria y una función crítica secundaria. En particular, la función humorística primaria persigue la apreciación. Por tanto, se ha identificado el humor fallido en la apreciación como aquel que no logra realizar su función primaria. Por su parte, la función crítica secundaria se ha asociado al elemento de descarga dentro de la adecuación a la norma social y con la fase de acuerdo (Hay, 2001) que, para los fines del presente estudio, se entiende como una confirmación de la apreciación.

Si la descripción de la configuración de la viñeta cómica ha asentado las bases sobre las condiciones textuales que afectan a la respuesta al humor, la revisión de los conceptos de competencia humorística y competencia sociocultural ha presentado las capacidades comunicativas de los participantes a este mismo respecto, pues como se ha explicado en el Capítulo 7, en esta investigación se comparan dos grupos de hablantes debido a que su competencia comunicativa es diferente. En particular, la actuación humorística se ha presentado como una concreción de la competencia humorística, que abarca las fases de reconocimiento, comprensión, apreciación y acuerdo (Hay, 2001). Frente a la concepción tradicional de las fases de la actuación humorística de forma secuencial, se ha optado por su versión dinámica, en la que no es necesario superar todas las fases en orden lineal, de acuerdo con Bell (2007, 2015). La Figura 118 y la Figura 119 ilustran la diferencia entre el modelo secuencial y el modelo dinámico de la actuación humorística.



Figura 118. Modelo de competencia humorística de Hay (2001)

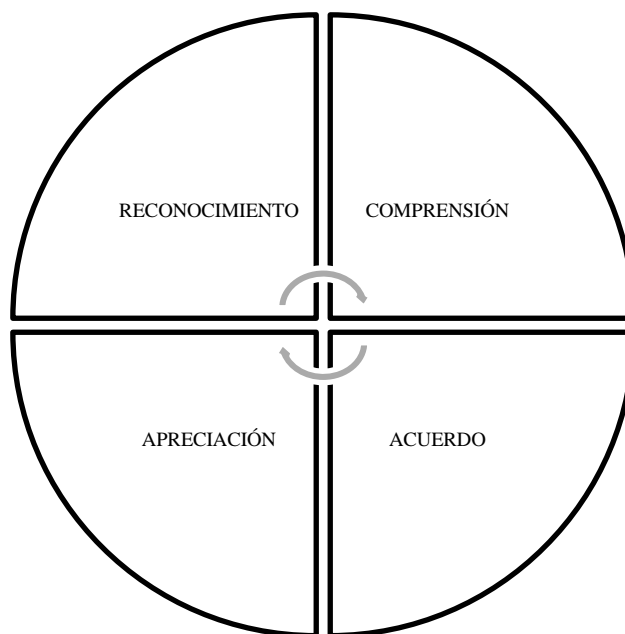


Figura 119. Modelo de competencia humorística de Bell (2007)

Para detallar la actuación humorística, la neurolingüística ha distinguido entre procesos físicos o conductuales (la risa), cognitivos (juicios de valor) y emocionales (experiencia de divertimento) en la respuesta al humor (Warren y McGraw, 2014). El tipo de respuesta al humor de las viñetas cómicas depende del contexto comunicativo en que se insertan. Por ejemplo, la manifestación física de la apreciación suele darse en los géneros humorísticos conversacionales, como el chiste oral, debido a su función social, aunque no es tan común en la lectura individual de viñetas cómicas. En esta investigación, el contexto comunicativo de las respuestas al humor gráfico es en línea, pues las respuestas al humor gráfico objeto de este estudio han sido recogidas a través de un cuestionario accesible de forma electrónica. Dicho cuestionario ha facilitado la comunicación entre los participantes y la investigadora. Así pues, se ha esperado que la

apreciación humorística pueda manifestarse y recogerse en cualquiera de sus tres formas: física, cognitiva y emocional.

Asimismo, se ha subrayado la influencia de la aceptación social en la actuación humorística, ya que el humor fallido (incapacidad de comprensión/apreciación) está desaprobado socialmente, aunque el humor demasiado inadecuado en cuanto a la norma social tampoco es popular. A este respecto, se ha propuesto un *continuum* de cuatro estilos de comunicación que se basa en una gradación desde la inadecuación a la adecuación: minimizante, maximizante, optimizante y suficiente (Spitzberg, 2000). Dentro de esta gradación, el estilo minimizante se caracteriza por una inadecuación extrema y el estilo suficiente lo hace por una adecuación extrema en relación a la norma social. Por ejemplo, los chistes macabros sobre crímenes de relevancia informativa (como, por ejemplo, el caso en España de la desaparición y posterior asesinato de Marta del Castillo) forman parte de la categoría minimizante, mientras que los chistes políticamente correctos se corresponden a la categoría suficiente<sup>315</sup>. Ambas categorías se caracterizan por su escasa popularidad.

Por otra parte, los estilos optimizante y maximizante se caracterizan por su inadecuación óptima y moderada respectivamente dentro de los diversos grados de descarga posibles en los textos humorísticos. Así, un ejemplo de texto optimizante son los chistes de leperos que se basan en su estupidez, mientras que los chistes de leperos que aluden a temas sexuales son muestras de humor maximizante, dado que incrementan el grado de su descarga contra la norma social. Estas dos últimas categorías se han destacado como las más aceptadas socialmente (Véase la Figura 120). La aceptación social de la actuación humorística se ha vinculado con la naturaleza informativa de los textos humorísticos (Attardo, 1993) y con su función crítica secundaria, en concreto, la respuesta al humor puede manifestar acuerdo con tabús sociales (Hay, 2001). Así, los chistes de judíos con referencias al holocausto se han asociado al acuerdo con el antisemitismo. A este respecto, se ha discutido el papel de la competencia sociocultural en la actuación humorística para identificar los esquemas de

---

<sup>315</sup> Un ejemplo de chiste políticamente correcto es el siguiente: “¿Cuántas personas con discapacidad intelectual hacen falta para cambiar una bombilla?” “Una, porque que tenga una discapacidad intelectual no significa que realmente lo sea”.

contenido disponibles y tabuizados respectivamente en un determinado contexto sociocultural<sup>316</sup>.

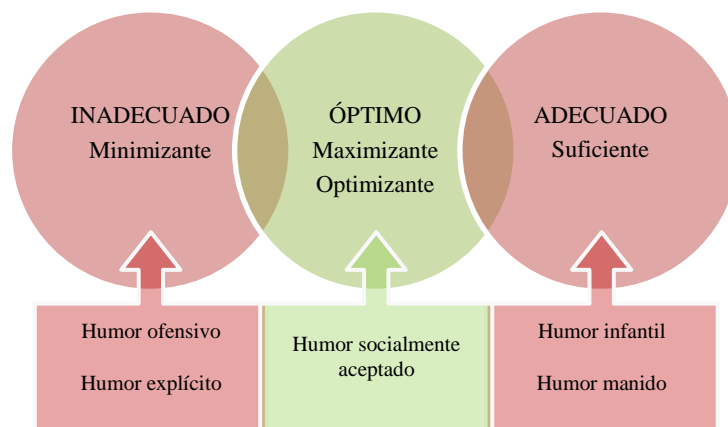


Figura 120. Aceptación social y estilos de comunicación

En la misma línea, como se discute en el Capítulo 5, en el estudio de la influencia de la competencia sociocultural en la comprensión del humor, se ha observado un contenido sociocultural en los esquemas de conocimiento restringido, que contienen referencias a la Cultura con mayúsculas (conocimiento científico, histórico, artístico, etc.), a la cultura a secas (costumbres) y a la *kultura* con k (conocimientos desviados de la norma estándar), así como los esquemas de conocimiento lingüístico, que contienen referencias al acervo sociocultural en los denominados antiproverbios (Attardo, 1994). Por otra parte, como también se ha explicado en el Capítulo 5, puede darse una compensación de carencias en la competencia sociocultural con el uso de estrategias de lectura metacognitivas, cognitivas y afectivas. En particular, las estrategias metacognitivas se han asociado a la reflexión consciente de los hablantes no nativos sobre los textos humorísticos (Díaz-Barriga y Hernández, 2002), así como a la resolución de incongruencias secundarias como recurso para facilitar la comprensión y la apreciación.

Por ello, en las hipótesis de trabajo se ha partido de que es posible la apreciación del humor a pesar de existir fallos en su comprensión, y de que esta combinación de variables es más probable entre los hablantes no nativos, debido a su uso de estrategias

<sup>316</sup> En este sentido, Prieto de los Mozos (1998) asocia la competencia sociolingüística al parámetro de adecuación.

para compensar carencias en su competencia comunicativa. Es decir, cuando los hablantes no nativos no entienden un texto humorístico, tienden a contextualizarlo.

## **8.2 FACTORES DE INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN Y APRECIACIÓN DEL HUMOR EN LAS VIÑETAS CÓMICAS**

La configuración textual de las viñetas cómicas y la competencia comunicativa de sus lectores condicionan el objeto de análisis de esta investigación: la problemática que representa el humor fallido en la comprensión y apreciación del humor.

A fin de analizar la respuesta al humor de las viñetas cómicas según su configuración textual, se ha realizado una selección de 14 textos-estímulo procedentes del sitio web <http://dosisdiarias.com/>. Para organizar este *corpus* de textos se han escogido herramientas de análisis en torno a los factores de estructura y contenido, en consonancia con las conclusiones extraídas de la revisión bibliográfica. En particular, la distinción pionera de Freud (1905) entre estructura (obra) y contenido (tendencia), que ha sido revalidada por Ruch y Platt (2012), Ruch et al. (1993), Hempelmann y Ruch (2005) y Carretero-Dios et al. (2010).

Los factores que se han tenido en cuenta dentro de la estructura de las viñetas cómicas son los índices de contextualización lectora (Padilla y Gironzetti, 2012) y los esquemas de la estructura humorística (Hempelmann y Ruch, 2005). Por su parte, los factores considerados dentro del contenido abarcan los índices de contenido (Padilla y Gironzetti, 2012) y los grados de restricción de los esquemas de conocimiento (Attardo, 1993).

En su aplicación al presente estudio de caso, se han distinguido dos formas de caricatura (índice de contextualización): la personificación y la deshumanización, por su naturaleza de incongruencias secundarias, así como por su capacidad para crear vínculos en el plano emocional del lector. Respecto a los esquemas de la estructura humorística, se han incluido la resolución de la incongruencia (INC-RES) y el humor absurdo (NON) a fin de evaluar si la resolución de la incongruencia central es significativa en la respuesta al humor. En cuanto al aspecto del contenido, se han organizado los índices de contenido y los esquemas de conocimiento en la gradación de contenido universal, cultural y lingüístico (Schmitz, 2002), ya que esta tiene en cuenta tanto la competencia humorística como la competencia comunicativa y sociocultural de los hablantes.

Además, se ha retomado la noción de contenido informativo de los textos humorísticos (Attardo, 1993) para proponer una categorización complementaria del contenido en cuanto a su peso informativo externo o interno, en la que se asimila peso informativo interno a metahumor. De hecho, el metahumor se ha considerado en esta investigación por su propensión a ser confundido con el humor fallido, así como por su combinación con contenidos que plantean un desafío cognitivo bajo y alto respectivamente.

Por ejemplo, la Figura 121 presenta de forma simultánea la personificación de una viñeta, de rasgos animados, y la deshumanización del humorista, de rasgos desproporcionados. El humor absurdo de este texto no se puede resolver a través de las reglas de la lógica. Así, la resolución de la incongruencia (la viñeta es mala porque se quiere comer al humorista y, a su vez, por su autodefinición como un intento pobre de humor) crea nuevas incongruencias, ya que es ilógico que una viñeta tenga vida así como que sus personajes sean conscientes del propio lenguaje y convenciones del humor gráfico. En su contenido, la Figura 121 es universal, pues la comicidad de las viñetas es un tema accesible para el común de los hablantes, independientemente de la competencia sociocultural del lector y, además, su peso informativo es interno, ya que el tema que trata es una parodia del propio texto (metahumor).



Figura 121. Estructura y contenido (1)

En cambio, la Figura 122 presenta deshumanización: las mujeres aparecen cosificadas, siendo su único rasgo humano las manos y los ojos. En este texto la incongruencia es resoluble a través de las reglas de la lógica: el atuendo de las mujeres



convierte en literal un elogio muy recurrente. En contenido, su peso informativo es externo, en alusión a una realidad social y, en concreto, se trata de un contenido cultural, debido a su referencia a las costumbres de una comunidad de hablantes específica, aunque es preciso señalar que esta referencia se ha extendido casi a nivel universal.



Figura 122. Estructura y contenido (2)

Esta investigación ha combinado la pragmática multimodal y el análisis cualitativo del discurso en un estudio de caso sobre las viñetas cómicas de <http://dosisdiarias.com/>. En respuesta a la pregunta a) **¿Qué factores contribuyen a la comprensión y apreciación de viñetas cómicas?** en los resultados del presente estudio se ha distinguido entre factores clave (de repercusión positiva en dichas fases) y factores obstáculo (de repercusión negativa en dichas fases). En particular, se han identificado los siguientes factores en la comprensión y apreciación del humor gráfico por parte de ambos grupos de participantes, es decir, hablantes nativos y hablantes no nativos de español:

Factores clave:

- Los pilares del humor son identificados por los participantes en su apreciación de viñetas cómicas.
- Los recursos de conocimiento son identificados por los participantes en su comprensión de viñetas cómicas.

- La empatía con los personajes es identificada por los participantes en su apreciación de viñetas cómicas.
- El aspecto artístico del plano visual es identificado por los participantes no nativos en su apreciación de viñetas cómicas.

Factores obstáculo:

- Los esquemas de conocimiento restringido son identificados por los participantes en sus fallos en la comprensión de las viñetas cómicas.
- Los esquemas de conocimiento lingüístico son identificados por los participantes no nativos en sus fallos en la comprensión de las viñetas cómicas.
- Los estilos de comunicación *minimizante* y *suficiente* son identificados por los participantes en sus fallos en la apreciación.
- El metahumor combinado con esquemas de conocimiento restringido es identificado por los participantes en sus fallos en la comprensión y apreciación.
- Las estructuras humorísticas absurdas son identificadas por los participantes en su comprensión del humor.

La respuesta a esta pregunta afecta tanto a los hablantes nativos como a los hablantes no nativos. A continuación, la Tabla 34 presenta una síntesis comparativa de los factores que afectan a la comprensión y apreciación del humor en los resultados del estudio de caso, en la que es posible observar coincidencias entre ambos grupos en muchos de los factores analizados.

Tabla 34. Comparación de factores clave y factores obstáculo

FACTORES	HABLANTES NATIVOS		HABLANTES NO NATIVOS	
	COMPRENSIÓN	APRECIACIÓN	COMPRENSIÓN	APRECIACIÓN
Superioridad		✓		✓
Descarga		✓		✓
Incongruencia		✓		✓
Recursos de conocimiento	✓		✓	
Empatía		✓		✓
Aspecto artístico del plano visual				⊙
Personificación		✓		✓
Deshumanización		✓		✓
<b>INC-RES</b>				
NON	×		×	
Peso informativo externo				
Peso informativo interno		×		×
Conocimiento general				
Conocimiento restringido	×		×	
Conocimiento lingüístico			⊙	
Minimizante	×		×	
Suficiente	×		×	
Maximizante				
Optimizante		✓		✓

Nota: ✓ Factor clave, × Factor obstáculo, ⊙ Contrastes, ↗ Combinación.

Tal y como es posible observar en la Tabla 34, en el análisis comparativo entre hablantes nativos y hablantes no nativos de español, predominan las similitudes entre ambos grupos de participantes, aunque también se han encontrado contrastes (aspecto artístico del plano visual y conocimiento lingüístico).

El análisis de contenido de las respuestas al humor ha recogido de forma consistente palabras clave relacionadas con la intención humorística primaria que denotan superioridad, descarga e incongruencia. Estos resultados sustentan el argumento defendido en esta tesis de que los tres pilares del humor coexisten en todo texto humorístico, incluidas las viñetas cómicas, y las respuestas de ambos grupos apoyan la identificación de tal coexistencia.

Además, el análisis cualitativo de las respuestas de ambos grupos documenta y prueba la relevancia del acceso a los recursos de conocimiento que la GTVH mantiene para la comprensión del humor. La presencia de palabras que aluden a cada uno de los recursos de conocimiento demuestra la relevancia del plano estructural (mecanismo lógico, estructura narrativa y lenguaje) en conjunto con el plano de contenido (oposición de esquemas, situación y objetivo) a la hora de identificar los factores que contribuyen al éxito del humor en las viñetas.

Sin duda, la contribución más original dentro de los factores clave hallados en esta investigación consiste en la identificación del papel central que cobran las referencias a la empatía como complemento de la mención al elemento de superioridad. Más allá de los elementos constitutivos de los textos humorísticos, la empatía se ha asociado a la manifestación emocional de la apreciación. A este respecto, existen otros estudios sobre la narración multimodal que a su vez han atribuido esta misma función empática a técnicas de caricatura como la personificación<sup>317</sup> (Minahen, 1997; Keen, 2011). Por ello, tanto los resultados obtenidos en esta investigación como en otros estudios sobre la narración multimodal indican que, al igual que el índice de contextualización *deshumanización* tiene el potencial de facilitar el éxito del humor gráfico debido a que implica un elemento de superioridad, la *personificación* puede lograr la apreciación del humor a través de vínculos de empatía.

Desde el estudio de textos multimodales, la importancia que juega el reconocimiento de la empatía como factor clave en la respuesta al humor ha sido subrayada por autores como Watson Todd (2012), quien defiende la existencia de una correlación positiva entre la función interpersonal de las viñetas cómicas de Gary Larson y su apreciación. De hecho, dentro del campo de la neurolingüística, se ha

---

<sup>317</sup> Estos estudios han sido presentados en la revisión bibliográfica del Capítulo 2 y en el Capítulo 6. Minahen (1997: 128) se refiere a este aspecto en las viñetas de Gary Larson como “human identity”.

asociado la apreciación con la identificación de actitudes en los personajes (Bartolo et al., 2006).

Todos los factores mencionados hasta ahora han sido identificados tanto por el grupo de hablantes nativos como por el grupo de hablantes no nativos. Sin embargo, únicamente los hablantes no nativos han registrado palabras clave referentes al aspecto artístico de las viñetas cómicas. Si bien la calidad de las ilustraciones en los textos objeto de análisis es destacable, esto parece afectar en mayor medida la apreciación del humor por parte de los hablantes no nativos. Es natural que los hablantes no nativos mencionen este aspecto, por su tendencia a suplir sus carencias en el plano verbal (esquemas lingüísticos) por medio del plano visual (esquemas de conocimiento general). Además, de acuerdo con estudios precedentes (Bonaiuto y Giannini, 2003), la caricatura y el uso de formas redondeadas impacta de forma positiva en la apreciación. Por tanto, el plano visual y la empatía/superioridad son factores clave para la apreciación del humor, especialmente por parte de los hablantes no nativos de español.

En cuanto a los factores obstáculo para la comprensión, los dos grupos de participantes coinciden en señalar limitaciones en su procesamiento de los esquemas de conocimiento restringido, mientras que tan solo los hablantes no nativos presentan dificultades para comprender los esquemas de conocimiento lingüístico.

La aparición de esquemas de conocimiento restringido y esquemas de conocimiento lingüístico como factores obstáculo para la comprensión de viñetas cómicas en este estudio conecta con la GTVH, al tiempo que legitima la aplicación de esta teoría al humor gráfico. En concreto, los esquemas de conocimiento restringido aluden al parámetro más importante de la GTVH, tal y como se señala en el Capítulo 2: la oposición de esquemas (SO). Por otra parte, los esquemas de conocimiento lingüístico hacen referencia al parámetro lenguaje (LA). La presente investigación encuentra que la manifestación de este parámetro es significativa, pues había sido descartado en aplicaciones precedentes de la GTVH al humor gráfico (Hempelmann y Ruch, 2005). Así pues, en esta investigación se afirma que el desconocimiento del lenguaje es un obstáculo que afecta a la comprensión y apreciación de los hablantes no nativos, aunque pueda no afectar a los hablantes nativos.

Asimismo, los tres pilares del humor se han identificado en los resultados del presente estudio de caso entre los factores clave de la apreciación. Con todo, en esta investigación se concluye que la presencia de estos tres elementos constitutivos no

garantiza la apreciación. Otros factores como, por ejemplo, el exceso o la ausencia de descarga se han registrado en estudios anteriores como obstáculos para la apreciación. En este estudio de caso se ha encontrado que tanto el estilo de comunicación minimizante como el estilo de comunicación suficiente han presentado un obstáculo para la apreciación, es decir el estilo minimizante presenta un exceso de descarga o inadecuación, y el estilo de comunicación suficiente muestra un exceso de adecuación que anula la descarga<sup>318</sup>.

Por otra parte, el metahumor (peso informativo interno) ha sido objeto especial de análisis en esta investigación por su propensión a ser confundido con el humor fallido. En particular, estas confusiones pueden darse cuando el metahumor se combina con un desafío cognitivo bajo. De acuerdo con Zigler, Levine y Gould (1967), los mejores niveles de apreciación se dan cuando el desafío cognitivo es óptimo, es decir, ofrece un estímulo, pero es resoluble. Por ello, además de incluir estos casos, en la presente investigación se han analizado textos-estímulo de peso informativo interno con casos de niveles de desafío cognitivo bajo (VC10) y alto (VC02). En los resultados obtenidos en esta investigación, los hablantes han identificado un obstáculo en la comprensión y apreciación de la combinación de peso informativo interno y esquemas de conocimiento restringido.

Por último, la estructura humorística interna absurda (NON) ha predominado en las viñetas que alcanzaron mayores índices de fallos en la comprensión en ambos grupos. Entre los recursos de conocimiento necesarios para comprender el humor verbal, la GTVH señala el mecanismo lógico como el recurso más relevante tras la oposición de esquemas. Por ello, cuando esta oposición no se puede resolver a través de las reglas de la lógica o crea nuevas incongruencias, es natural que incida de forma negativa en la comprensión.

En respuesta a la pregunta b) **¿Es posible la apreciación de viñetas cómicas a pesar de existir fallos en su comprensión? ¿Se da este fenómeno de igual manera en los hablantes nativos y en los hablantes no nativos de español?** Se ha confirmado que, efectivamente, es posible la apreciación del humor fallido en la comprensión del humor gráfico entre los hablantes no nativos.

---

<sup>318</sup> A este respecto, como se ha discutido en el Capítulo 2, Aristóteles valora tan solo el humor que evita los excesos. En la misma línea, en los resultados del presente estudio, es posible observar una tendencia a evitar la inadecuación realizativa (Palmer, 1994) que producen los textos potencialmente ofensivos.

El humor fallido en la comprensión se explica en base a la incapacidad del lector de resolver la incongruencia central que plantea la oposición de esquemas (SO), tal y como se ha discutido anteriormente en respuesta a la primera pregunta de investigación. Sin embargo, en esta investigación se ha partido de la posibilidad de una coexistencia de la incongruencia central con incongruencias secundarias en los textos humorísticos, como a su vez propone Ritchie (2013). De hecho, los resultados del estudio de caso han confirmado que la resolución de incongruencias secundarias permite la apreciación del humor fallido en la comprensión. De estos resultados también se deduce que la activación de esta estrategia es especialmente recurrente entre los hablantes no nativos y, como apuntan Shultz y Horibe (1974), la razón de ello puede hallarse en que esta pueda constituir una estrategia para compensar carencias en la competencia comunicativa. Se explica así que en la presente investigación esta actuación haya sido documentada únicamente en el grupo de hablantes no nativos. Si bien es cierto de que la presente investigación es un estudio de caso y, por tanto, limitado en cuanto a su generalización, el alto índice de este dato parece indicar que, entre los hablantes no nativos, este es un factor determinante en la apreciación del humor gráfico. Por otra parte, esto no indica que el mismo comportamiento no pueda producirse entre los hablantes nativos, sino que refuerza la idea de que la resolución de incongruencias secundarias, típica de la apreciación de humor fallido en la comprensión, es una estrategia frecuente entre los hablantes no nativos y que sirve para compensar la falta de base común.

En esta investigación, los índices de contextualización (personificación y deshumanización) seleccionados en el *corpus* de análisis constituyen incongruencias secundarias por su distorsión de la realidad. Los resultados obtenidos en el presente estudio de caso tras el análisis de la respuesta al humor de dichos textos-estímulo confirman que la caricatura, como incongruencia secundaria, facilita la apreciación del humor fallido en la comprensión. Es posible, pues, afirmar, como también apunta Forabosco (2014), que la caricatura como un modelo de incongruencia no precisa de resolución. Así, en esta investigación se justifica la identificación de elementos humorísticos en el aspecto artístico del plano visual como factor clave en la apreciación del humor gráfico por parte de los hablantes no nativos.

### 8.3 CONTRIBUCIONES DE ESTA INVESTIGACIÓN AL ESTUDIO DEL HUMOR

El estudio aquí llevado a cabo contribuye a la bibliografía existente sobre el humor en la comunicación desafiando los acercamientos al humor exclusivamente desde una de las tres teorías vertebrales del humor. En primer lugar, los datos recogidos apoyan la coexistencia de los tres pilares del humor en la apreciación de las viñetas cómicas (Martin, 2003; Milner Davis, 2015). Además, los resultados del presente estudio respaldan la relevancia de todos los recursos de conocimiento de la GTVH (Attardo y Raskin, 1991) en el humor gráfico. Se ha visto, a su vez, que estos recursos afectan a la aplicación de la GTVH al humor gráfico de Hempelmann y Ruch (2005), que descarta el lenguaje (LA) y situación (SI) como elementos no significativos en la apreciación.

Por otra parte, estos resultados secundan la existencia de una correlación entre la conexión con los personajes de un estímulo humorístico y su apreciación (Freud, 1905; Mead, 1934; Roberts y Johnson, 1957; La Fave, 1972)<sup>319</sup>. Esta observación apunta a la relevancia del aspecto emocional en el procesamiento de textos humorísticos<sup>320</sup>. Asimismo, el análisis de contenido apoya la existencia de una correlación positiva entre la distorsión figurativa de la caricatura y la apreciación por la alusión al aspecto artístico del plano visual<sup>321</sup>. De hecho, dentro de los estudios sobre la caricatura, se ha argumentado que la personificación permite empatizar con los personajes de la viñeta, mientras que la deshumanización otorga una posición superior al lector<sup>322</sup>. En las respuestas de ambos grupos de participantes en este estudio de caso se ha indicado la apreciación a través de palabras clave relacionadas con lo cotidiano y lo real que aluden al papel central de la empatía. Dicha empatía es entendida como la capacidad del hablante para establecer una conexión emocional con el texto. En la misma línea, se ha confirmado que los participantes de ambos grupos valoran el elemento de superioridad como factor explicativo en la apreciación del humor.

---

<sup>319</sup> De acuerdo con La Fave (1972: 198) la correlación entre empatía y apreciación se articula de la siguiente forma: “A joke is humorous to the extent that it enhances an object of affection and/or disparages an object of repulsion; unhumorous to the extent that it does the opposite”

<sup>320</sup> Véase la función interpersonal en las viñetas cómicas de Gary Larson (Todd, 2012).

<sup>321</sup> De acuerdo con los resultados de Boniauto (2003).

<sup>322</sup> La razón por la que la viñeta *optimizante* del tribunal de tesis ejemplificada en el Capítulo 5 recibe una buena acogida, además del desafío cognitivo óptimo, es que permite a los lectores empatizar, porque presenta un aspecto en el que examinadores y doctorando están involucrados.



Esta investigación profundiza, a su vez, en el concepto de índice de contextualización/contenido de la pragmática (Padilla y Gironzetti, 2012; Gironzetti, 2013). Así, esta investigación ha identificado la caricatura como índice de contextualización relevante, por su protagonismo en las viñetas cómicas objeto de estudio. En relación al papel de la caricatura, los resultados del presente caso de estudio añaden a su función orientativa del marco textual y del contenido temático: a) una distinción entre dos formas de caricatura: la personificación y la deshumanización, b) una función empática/despreciativa y, c) una función de incongruencia secundaria (Ritchie, 2013) o esquema de fondo (Viana, 2010), que posibilita la apreciación del humor fallido en la comprensión a través de su resolución, como se sintetiza en la Figura 123.

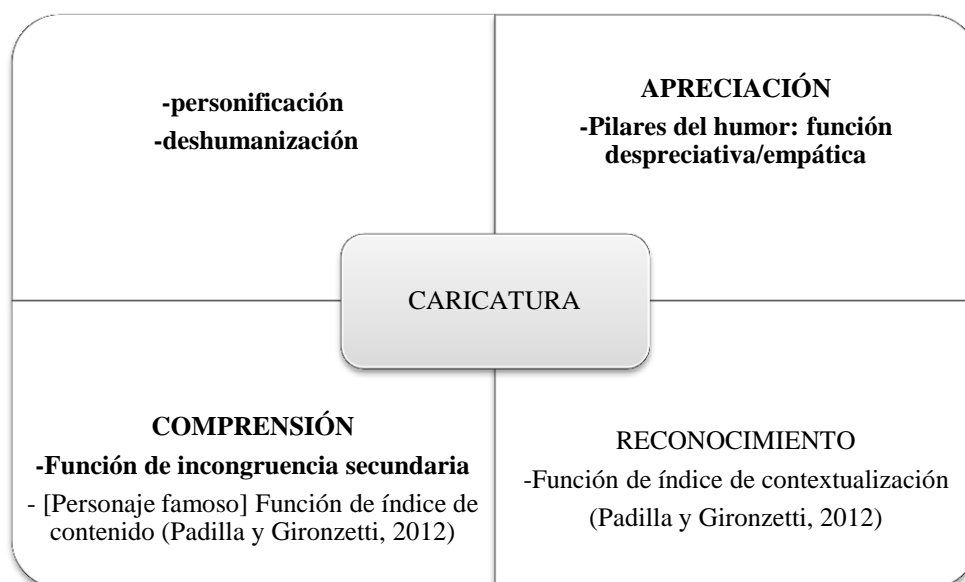


Figura 123. Contribuciones al concepto de índice de contextualización

En esta investigación se ha argumentado que la distinción entre personificación y deshumanización está directamente relacionada con las subfunciones empática y despreciativa, ya que la técnica de personificación tiene la capacidad de despertar la empatía del lector y la técnica de deshumanización la de colocar al lector en una posición virtual superior. Por su parte, la incongruencia secundaria es inherente a la caricatura, por su distorsión en la representación de la realidad.

Es posible afirmar que cada uno de estos tres paradigmas funcionales (a, b y c) influye en una de las fases de la actuación humorística seleccionadas (reconocimiento, comprensión y apreciación). De este modo, la función de marco textual opera en la fase

de reconocimiento del tipo de texto al reconocer en la caricatura uno de los rasgos prototípicos de las viñetas cómicas<sup>323</sup>. Por su parte, la función de la incongruencia secundaria propicia la resolución de una de las piezas de fondo del rompecabezas. Por último, la empatía con un personaje de rasgos humanos o el desprecio de personajes inhumanos facilitan la apreciación. Respecto a la apreciación, en el Capítulo 6 se ha discutido cómo los pilares del humor se concentran en la caricatura por su ridiculización de personajes, descarga crítica e incongruencias latentes en la distorsión figurativa. En concreto, en el presente estudio se ha vinculado la deshumanización con el elemento de superioridad y la personificación con la empatía y, a su vez, con la capacidad de canalizar la descarga. Por ello, esta investigación ha demostrado el papel central de la caricatura, no solo en la fase de reconocimiento, sino también en las fases de comprensión y apreciación de la actuación humorística.

Las tendencias recogidas en los resultados de esta investigación sugieren, asimismo, una correlación positiva entre los estilos de comunicación optimizante y maximizante (Spitzberg, 2000), y la apreciación del humor. Los datos también insinúan una correlación negativa entre desafío cognitivo óptimo y el humor absurdo, en especial, en combinación con el metahumor, por su ruptura de las expectativas del lector en cuanto a la resolución de la incongruencia (humor absurdo), así como de la tendencia general de los textos humorísticos a incluir un peso informativo externo (metahumor).

Respecto al aprendizaje de lenguas, los resultados apoyan la aplicación del concepto de esquemas de conocimiento (Attardo, 1993) a la lectura de viñetas cómicas por parte de hablantes no nativos. En consonancia con el concepto de esquemas de conocimiento, el presente estudio muestra su compatibilidad con los niveles de contenido de Schmitz (2002). Además, los datos recogidos apuntan diferencias cualitativas en la comparación de la respuesta al humor entre hablantes nativos y hablantes no nativos debido al impacto de la naturaleza consciente, controlada e intencional de las estrategias de aprendizaje (Díaz-Barriga y Hernández, 2002) y, en particular, de las estrategias metacognitivas (O'Malley y Chamot, 1990) en una respuesta reflexiva al humor. La apreciación del humor fallido en la comprensión por parte de hablantes no nativos insinúa una mayor presión de la aceptación social entre

---

<sup>323</sup> Véase Canestrari (2010), que añade el recurso de conocimiento metaconocimiento (MK) a los recursos de la GTVH. Entre estos elementos se encuentran el marco, la caricatura, la firma y el subtítulo.

estos participantes ya que precisan de una mayor necesidad de integrarse en el grupo (Kramsch, 1997) respecto a los hablantes nativos.

Por último, la apreciación del humor fallido en la comprensión por parte del grupo de hablantes no nativos apoya el modelo dinámico de la actuación humorística de Bell (2007), mientras que desafía la versión lineal de Hay (2001).

## **8.4 IMPLICACIONES DE ESTA INVESTIGACIÓN**

La investigación y los resultados presentados en esta tesis doctoral son de interés para las crecientes corrientes interdisciplinarias del texto verbo-visual por su enfoque integrativo, entre las que se hallan definiciones de la viñeta cómica (Hempelmann y Samson, 2008), perspectivas de análisis del humor gráfico (Bramlet, 2012) y propuestas de marcos teóricos para el medio multimodal (Miodrag, 2013). Estos acercamientos se beneficiarían de la heterogeneidad de factores tenidos en cuenta en el análisis del humor en las viñetas cómicas. En particular, esta investigación aporta un enfoque novedoso porque integra diferentes teorías que han sido clave en la identificación tanto del humor fallido como del humor exitoso en las viñetas cómicas. El enfoque integrativo adoptado por el presente estudio tiene, además, la capacidad de aportar una visión global de la respuesta al humor en las viñetas cómicas, lo cual permite abarcar los planos verbal y visual. En la misma línea, la contribución de los tres pilares del humor como una herramienta de análisis para describir la configuración de los textos humorísticos complementa otros métodos de investigación más precisos como la GTVH.

A su vez, los datos recogidos benefician a aquellos estudios que destacan el concepto de recurso de conocimiento como los saberes a los que un hablante necesita tener acceso cognitivo para comprender un chiste (Attardo y Raskin, 1991; Hempelmann y Ruch, 2005). En concreto, la relevancia de la oposición de esquemas ha sido detallada en la gradación que los lectores observan conforme a su accesibilidad (Attardo, 1993, Schmitz, 2002) en la que el recurso de conocimiento *lenguaje* constituye un tipo de esquemas. Asimismo, la tendencia a resolver la oposición de esquemas a través de un mecanismo lógico explica los casos de humor fallido en la apreciación del humor absurdo. En concreto, los resultados obtenidos apuntan a la influencia que cumple la oposición de esquemas y su resolución a través de un mecanismo lógico en la comprensión y apreciación del humor gráfico.

Por otra parte, esta investigación ha demostrado que la empatía tiene un papel fundamental en la apreciación del humor. Las analogías entre la incongruencia secundaria de la personificación y la empatía con los personajes del texto así como de la deshumanización y el desprecio podrían resultar aprovechables para los estudios de retórica. En particular, la identificación de los recursos visuales que producen una conexión entre texto y lectores serían útiles para esta disciplina pues, como se ha visto, la personificación y la deshumanización proporcionan relaciones de identidad diversas, aunque mantienen una función humorística primaria.

En su conjunto, la información sobre la configuración de la estructura y contenido de las viñetas cómicas, así como los resultados del estudio contrastivo entre hablantes nativos y no nativos serían beneficiosos para las investigaciones sobre el aprendizaje de segundas lenguas. En concreto, la identificación de los elementos que funcionan como incongruencias secundarias resulta útil para suplir carencias en los esquemas de conocimiento restringidos y lingüísticos de los hablantes no nativos, pues sirve para llamar la atención sobre estos elementos como estrategia de comprensión lectora, tal y como se detalla en el siguiente apartado.

## **8.5 APLICACIONES DE ESTA INVESTIGACIÓN**

Partiendo de los resultados del presente estudio, se apuntan diversas vías de investigación en el análisis de la comprensión y apreciación del humor en las viñetas cómicas entre las que se incluyen la ampliación de la muestra, la validación del modelo ofrecido, su complementación con otras metodologías de análisis y su aplicación didáctica.

Como estudio de caso, las viñetas cómicas recogidas en esta tesis pertenecen a un único autor. Por ello, el siguiente paso consistiría en ampliar el modelo de análisis de la configuración de las viñetas cómicas comprobando su aplicabilidad a la obra de otros autores e incluyendo posibles elementos relevantes en la estructura y contenido textuales que complementen el modelo aquí propuesto. La ampliación de la escala de la investigación afectaría no solo al tamaño y heterogeneidad (en cuanto a autoría) del *corpus*, sino también al número de participantes en el experimento. El presente estudio establece tendencias debido a que la muestra de participantes se limita a 18 hablantes; sin embargo, a fin de obtener resultados generalizables sería interesante aumentar el

número de participantes para poder realizar un análisis estadístico. Sin embargo, ha de señalarse que, a pesar de la relativa facilidad para encontrar un entorno en el que solicitar la participación de hablantes nativos de español, esta tarea se enfrenta a obstáculos debido al potencial de los textos humorísticos de resultar ofensivos (Palmer, 1994) en la comunicación intercultural, sobre todo cuando se trata de hablantes no nativos. Esto se explica dado el potencial ofensivo de la función crítica secundaria en las viñetas cómicas, lo cual, como se ha detallado en el Capítulo 4, ha supuesto dificultades en la búsqueda de participantes en este proyecto.

Continuando con la metodología, se apunta asimismo la importante aportación que ofrecería un acercamiento al humor gráfico desde la perspectiva de la neurolingüística debido a las herramientas de análisis con las que cuenta. En particular, las técnicas de *eye-tracking* o movimiento de los ojos, por ser un buen indicador de la atención y, por tanto, de los procesos cognitivos que tienen lugar en nuestra mente. Esta técnica podría aportar datos exactos sobre el detenimiento ocular en la caricatura como incongruencia secundaria, lo cual, según los resultados de este estudio, haría posible la apreciación del humor fallido en la comprensión. Otro aspecto sobre el que la neurolingüística podría aportar información detallada, es la relación cognitiva entre los mecanismos de apreciación y empatía.

Por otra parte, los resultados de este trabajo apuntan a la necesidad de continuar investigando sobre los factores que influyen en la comprensión y apreciación del humor para su aplicación a la enseñanza de segundas lenguas. Si bien en el pasado se han realizado propuestas didácticas plausibles como la gradación de chistes de Schmitz (2002) o la unidad didáctica basada en viñetas cómicas de Gironzetti (2013), sería interesante incorporar actividades relacionadas con la identificación de la incongruencia central y de las incongruencias secundarias. En concreto, esta propuesta de unidad didáctica estaría destinada a focalizar la atención en los niveles de incongruencia a través de un proceso de andamiaje o mediación (Williams y Burden, 1997). Para ello, en la interpretación de viñetas cómicas, se partiría de los niveles de lectura que los estudiantes pueden comprender y se identificaría en ellos la incongruencia secundaria. Sobre esta base, se aportaría información relevante para la comprensión de niveles de lectura menos accesibles y para la identificación de la incongruencia central. La mediación de la incongruencia secundaria a la incongruencia central podría ser facilitada por el profesor/manual, o bien podría plantearse como un

andamiaje colectivo en el que los estudiantes se apoyen entre sí (Arnold, 1999). Entre las ventajas de este aprendizaje guiado y progresivo, destaca la capacidad de incorporar textos humorísticos complejos en niveles iniciales o intermedios de competencia comunicativa. Además, este acercamiento podría resultar beneficioso para la promoción y refuerzo del empleo de estrategias cognitivas por parte de los hablantes no nativos, ya que estas pueden suplir carencias en la disponibilidad de los esquemas de conocimiento.

Como conclusión a la labor investigadora llevada a cabo en este proyecto, cabe subrayar que el estudio del fenómeno del humor requiere un acercamiento interdisciplinar y que implica la introspección de un investigador especializado en un único ámbito en áreas desconocidas. Dada la complejidad del fenómeno humor, es preciso no solo dominar la pragmática y la semántica cognitiva, sino también tomar distancia y enfocar el núcleo de investigación desde otras perspectivas. En esta investigación se han demostrado las ventajas que un enfoque interdisciplinar de este tipo posibilita. Solo un enfoque articulado en torno a la combinación de saberes provenientes de diversas disciplinas ha hecho posible complementar otras visiones más limitadas del humor y ofrecer al mismo tiempo un análisis holístico del humor. Con todo, la elusividad del fenómeno humorístico hace de este tema una fuente de análisis inagotable para futuras investigaciones aunque, como diría Michael Ende (1979), “esa es otra historia y debe ser contada en otra ocasión”.

*Mulla, Mulla, ¡mi hijo ha  
escrito desde la Morada del  
Aprendizaje para decir que ha  
terminado completamente sus  
estudios! Consuélese, señora, con el  
pensamiento de que Dios, sin duda, le  
mandará más.*

Nasrudin



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abraham, L. (2009). Effectiveness of cartoons as a uniquely visual medium for orienting social issues. *Journalism and Communication Monographs*, 11(2), 117-165.
- Abreu Sojo, C. (2001). Periodismo iconográfico (IX): Clasificaciones sobre la caricatura. *Revista Latina de Comunicación Social*, 42. La Laguna: Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina42junio/43cabreu9.htm>
- Acquaroni, R. (2004). La comprensión lectora. En J. Sánchez y I. Santos (Eds.), *Vademécum para la formación de profesores* (pp. 943-964). Madrid, España: SGEL.
- Adam, J. M. (1985). Quels types de textes? *Français dans le Monde*, 192, 39-43.
- Adam, J. M. (1997). Genres, textes, discours: pour une reconception linguistique du concept de genre. *Revue Belge de philologie et d'histoire*, 75(3), 665-681.
- Adam, J. M. (2001a). Types de textes ou genres de discours? Comment classer les textes qui "disent de et comment faire"? *Langages*, 141, 10-27.
- Adam, J. M. (2001b). Genres de la presse écrite et analyse de discours. *Genres de la presse écrite et analyse de discours*, 13(7).
- Adams, A. C. (2014). Humor markers. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 359-361). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Agassi, J. (1984). Anthropomorphism and Science. En P. Wiener (Ed.), *Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal ideas* (Vol 1, pp. 87-91). New York, NY: Scribner's.
- Agrell, B., y Nilsson, I. (2003). *Genres and their problems: Theoretical and historical perspectives*. Göteborg: Daidalos.
- Albelda Marco, M. (2007). Atenuantes en Chile y en España. En A. Briz et al. (Eds.), *Actas del III Coloquio del Programa Internacional Edice, Estudios del Discurso de Cortesía del español* (pp. 98-113). Valencia: Universitat de València.



- Aleksa, M., Litovkina A.T., y Hrisztova-Gotthardt, H. (2009). The reception of anti-proverbs in the german language area. En R. Soares et al. (Eds.), *Proceedings of the Second Interdisciplinary Colloquium on Proverbs*. Portugal: Tavira, 83-98.
- Allen, J. S. (2006). Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism, book review. *American Anthropologist*, 108(3), 576-577.
- Alvarado, M. B. (2006). Las marcas de la ironía. *Interlingüística*, 16, 151-161.
- American Psychological Association (2007). *APA dictionary of psychology*. Washington, DC: Author.
- Andrews, G. T. (1941). A factorial analysis of responses to the comic as a study in personality. *Journal of General Psychology*, 28, 209-224.
- Aparici, R., y García Matilla, A. (1998). *Lectura de imágenes*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arias, F. G. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Aristóteles (1974). *Poética* (V. García Yebra, trad.). Madrid: Gredos.
- Armstrong, P. (2007). *What Animals Mean in the Fiction of Modernity*. London y New York: Routledge.
- Arnold, J. (2009). Affect in L2 learning and teaching. *Elia: Estudios de lingüística inglesa aplicada*, 9, 145-151.
- Arnold, J. (1999). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press.
- Arnold, J., y Brown, H. D. (2006). El aula de ELE: un espacio afectivo y efectivo. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/munich\\_2005-2006/03\\_arnold.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2005-2006/03_arnold.pdf)
- Askehave, I., y Nielsen, A. E. (2005). What are the characteristics of digital genres? Genre theory from a multi-modal perspective. *Proceedings of the 38th Hawaii International Conference on System Sciences*, 1-8. Recuperado de [http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs\\_all.jsp?arnumber=1385433&tag=1](http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=1385433&tag=1)

- Astleitner, H., y Leutner, D. (2000). Designing instructional technology from an emotional perspective. *Journal of Research on Computing in Education*, 32(4), 497-510.
- Attardo, S. (2014). Incongruity and resolution. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 383-385). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Attardo, S. (2011). Timing and intonation in humor and irony. Ponencia presentada en el *Simposio Internacional sobre Ironía y Humor*. Universidad de Alicante, Alicante, 15 de diciembre.
- Attardo, S. (2008). A primer for the linguistics of humor. En V. Raskin (Ed.), *The primer of humor research* (pp. 101-156). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2003). Introduction: the pragmatics of humor. *Journal of Pragmatics* 35, 9, 1287-1294.
- Attardo, S. (2002). Humor and irony in interaction: From mode adoption to failure of detection. En L. Anolli, R. Ciceri, y G. Riva (Eds.), *Emerging Communication*, 3, 159-180.
- Attardo, S. (2001a). Humor and irony in interaction: From mode adoption to failure of detection. En L. Anolli, R. Ciceri, y G. Riva (Eds.), *Say not to say: New perspectives on miscommunication*. Amsterdam: IOS Press, 166-185.
- Attardo, S. (2001b). *Humorous texts: a semantic and pragmatic analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2000). Irony markers and functions: Towards a goal-oriented theory of irony and its processing, *Rask*, 12, 3-20.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (1993). Violation of conversational maxims and cooperation: The case of jokes. *Journal of Pragmatics*, 19(6), 537-558.
- Attardo, S., Eisterhold, J., Hay, J., y Poggi, I. (2003). Multimodal markers of irony and sarcasm. *Humor – International Journal of Humor Research*, 16(2), 243–260.
- Attardo, S. y Raskin V. (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor – International Journal of Humor Research*, 4(3-4), 293-347.

- Austin, J. L. (1962). *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.
- Ayala Pérez, T. (2005). Sentido del humor y "humor negro" en el español de Chile. *Contextos: Revista de humanidades y ciencias sociales*, 13, 159-166.
- Ayala Pérez, T. (2011). Ambrosio Rabanales y el español de Chile: Una aproximación a los conceptos de norma y de chilenismo. *Boletín de filología*, 46(2), 199-218.
- Azim, E., Mobbs, D., Jo, B., Menon, V., y Reiss, A. L. (2005). Sex differences in brain activation elicited by humor. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 102(45), 16496-16501.
- Bain, A. (1859). *The Emotions and the will*. London: Longman.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, trad.) H. Bloomington: Indiana University Press.
- Banas, J. A., Norah D., Rodriguez, D., y Liu., S. (2011). A review of humor in educational settings: Four decades of research. *Communication Education*. 60(1), 115-144.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Barcia, P. L. (2006). Lengua y cultura. En A. Parini y A. M., Xorrilla, *Lengua y sociedad* (pp. 25-43). Buenos Aires: Áncora.
- Bardin, L. (1996). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal Ediciones.
- Barnhurst, K. G., Vari, M., y Rodríguez I. (2004). Mapping visual studies in communication. *Journal of Communication*. 54(4), 616-644.
- Barrett, J. L., y Keil, F. C. (1996). Conceptualizing a nonnatural entity: Anthropomorphism in God concepts. *Cognitive psychology*, 31(3), 219-247.
- Barthes, R. (1964). La retórica de la imagen fotográfica. *Communications*, 4, 40-67.
- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. London: Fontana.
- Barthes, R. (1975). *S/Z*. London: Cape.
- Bartolo, A. (2014). Comprehension of humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 166-169). Los Angeles, CA: SAGE Reference.

- Bartolo, A., Benuzzi, F., Nocetti, L., Baraldi, P., y Nichelli, P. (2006). Humor comprehension and appreciation: An fMRI study. *Journal of Cognition Neuroscience*, 18(11), 1789–1798.
- Baudelaire, Ch. (1852). *De l'essence du rire*. París: Édition de la Pléiade.
- Beattie, J. (1776). *Essays: On the nature and immutability of truth, in opposition to sophistry and scepticism. On poetry and music, as they affect the mind. On laughter, and ludicrous composition. On the utility of classical learning* (Vol. 2). Edinburgh: William Creech.
- Becker, S. D. (1959). *Comic art in America: A social history of the funnies, the political cartoons, magazine humor, sporting cartoons, and animated cartoons*. New York: Simon and Schuster.
- Beinhauer, W. (1973). *El humorismo en el español hablado (Improvisadas creaciones espontáneas)*. Madrid: Gredos.
- Bell, N. D. (2014a). Failed humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 231-233). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Bell, N. D. (2014b). Reactions to humor, non-laughter. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 2, pp. 628-629). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Bell, N. D. (2015). *We are not amused. Failed humor in interaction*. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton.
- Bell, N. D. (2013). Responses to incomprehensible humor. *Journal of Pragmatics*, 57(1), 176-189.
- Bell, N. D. (2009). Responses to failed humor. *Journal of Pragmatics*, 41(9), 1825-1836.
- Bell, N. D. (2007). How native and non-native English speakers adapt to humor in intercultural interaction. *Humor - International Journal of Humor Research*, 20(1), 27-48.
- Bell, N. D. (2002). *Using and understanding humor in a second language: A case study*. (Doctoral dissertation). University of Pennsylvania. Michigan: Proquest.

- Bell, N. D., y Attardo, S. (2010). Failed humor: Issues in non-native speakers' appreciation and understanding of humor. *Intercultural Pragmatics*, 7(3), 423-447.
- Bergson, H. ([1899] 1911). *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*. New York: Macmillan.
- Berk, L., Alphonso, C., Thakker, N., y Nelson, B. (2014). Humor similar to meditation enhances EEG power spectral density of gamma wave band activity (31-40Hz) and synchrony (684.5). *The FASEB Journal*, 28(1), 684-685.
- Berk, R. A. (1996). Student ratings of 10 strategies for using humor in college teaching. *Journal on Excellence in College Teaching*, 7(3), 71-92.
- Berk, R. A. (2000). Does humor in course tests reduce anxiety and improve performance? *College Teaching*, 48(4), 151-158.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, arousal, and curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Berlyne, D. E. (1972). Humor and its kin. En F. H. Goldstein y P. E. McGhee, *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 43-60). New York: Academic Press.
- Betbeder, F. (1874). Prof. Darwin, *Figaro's London sketch book of celebrities*. London: Welcome Library.
- Beymer, D., Orton P. Z., Russell D. M. (2007). An eye tracking study of how pictures influence online reading. *Human-Computer Interaction – INTERACT 2007* (pp. 456-460). Heidelberg: Springer.
- Bibby, T. (2002). Shame: an emotional response to doing mathematics as an adult and a teacher. *British Educational Research Journal*, 28(5), 705-721.
- Biber, D. (1988). *Variation across speech and writing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BISITEF (s.f.). Banco de imágenes y sonidos del Intef. ITE. Ministerio de Educación y Ciencia. Recuperado el 03/01/2012 de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

- Blasko, D. G., y Connine, C. M. (1993). Effects of familiarity and aptness on metaphor processing. *Journal of experimental psychology: Learning, memory, and cognition*, 19(2), 295-308.
- Bonaiuto, P. (2006). Art, science, and humor: The study of humorous experience at the intersection between psychology and the art world. *Empirical Studies of the Arts*, 24(1), 3- 41.
- Bonaiuto, P., y Giannini, A. M. (Eds.) (2003). *Selezione di contributi di psicologia dello humor*. Roma: E.U.R.
- Borisova Popova, M. (2010). La destreza de hablar o cómo salvaguardar la imagen y no cometer un suicidio elocutivo. *La pragmática en la enseñanza* (pp. 19-26). Madrid: Ministerio de Educación.
- Boyd-Bowman, S., Mercer, C., y Woollacott J. (Eds.) (1981). *Popular television and film*. London: British Film Institute/Open University Press.
- Bramlett, F. (Ed.) (2012). *Linguistics and the Study of Comics*. New York: Palgrave Macmillan.
- Brantmeier, C. (2005). Effects of reader's knowledge, text type, and test type on L1 and L2 reading comprehension in Spanish. *The Modern Language Journal*, 89(1), 37-53.
- Brock, A. (2009). Humour as a metacommunicative process. *Journal of Literary Theory*, 3(2), 177-193.
- Brodmann, K. (1909). *Vergleichende Lokalisationslehre der Groshirnrinde*. Leipzig: Barth.
- Brône, G., y Feyaerts K. (2003). The cognitive linguistics of incongruity resolution: Marked reference-point structures in humor. Ponencia presentada en la 8<sup>th</sup> Cognitive Linguistics Conference. La Rioja, 20-25 de julio.
- Brône, G., y Feyaerts K. (2004). Assessing the SSTH and GTVH: A view from cognitive linguistics. *Humor – International Journal of Humor Research*, 17(4), 361-372.
- Brône, G., Feyaerts K. y T. Veale (2006). Introduction: Cognitive linguistic approaches to humor. *Humor – International Journal of Humor Research*, 19(3), 203-228.

- Brown, G. (1989). Making sense: The interaction of linguistic expression and contextual information. *Applied Linguistics*, 10(1), 97-108.
- Brown, P. y Levinson, S. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brownell, H. H., Michel, D., Powelson, J., y Gardner, H. (1983). Surprise but not coherence: Sensitivity to verbal humor in right-hemisphere patients. *Brain and Language*, 18, 20–27.
- Bruyns, F. (1993). Genre Criticism. En I. R. Makaryk (Ed.), *Encyclopedia of contemporary literary theory. Approaches, scholars, terms* (pp. 79-85). Toronto: University of Toronto Press.
- Bührig, K., y Jan, D. (2006). *Beyond misunderstanding: Linguistic analyses of intercultural communication*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Buijzen, M., y Valkenburg P. (2004). Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media. *Media Psychology*, 6(2), 147-167.
- Burgoon, J. K. (1993). Interpersonal expectations, expectancy violations, and emotional communication. *Journal of Language and Social Psychology*, 12(1-2), 30-48.
- Burmark, L. (2008). Visual literacy: What you get is what you see. En N. Frey, y D. Fisher, *Teaching visual literacy: using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills* (pp. 5-26). Thousand Oaks: Corwin Press.
- Butovskaya, M. L., y Kozintsev, A. G. (1996). A neglected form of quasi-aggression in apes: Possible relevance for the origins of humor. *Current anthropology*, 37(4), 716-717.
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Calvo Fernández, S., y Reinares Lara P. (2001). *Comunicación en internet*. Madrid: Paraninfo.
- Canestrari, C. (2010). Meta-communicative signals and humorous verbal interchanges: A case study. *Humor – International Journal of Humor Research*, 23(3), 327-349.

- Cann, A., y Matson, C. (2014). Sense of humor and social desirability: Understanding how humor styles are perceived. *Personality and Individual Differences*, 66, 176-180.
- Carbajal Carrera, B. (2015): Dogsbody: An overview of transmorphic techniques as humour devices and their impact in Alberto Montt's cartoons. *Philament*, 20, 79-104.
- Carbajal Carrera, B. (2014). El componente humorístico en el desarrollo de la competencia intercultural. En J. De Santiago Guervós y Y. González Plasencia, *El español global* (pp. 305-314). Salamanca: Fundación Siglo.
- Carbajal Carrera, B. (2013). Grados de espontaneidad en el humor. Implicaciones del caso de la viñeta en el reconocimiento y apreciación de los mensajes humorísticos. *Pragmalingüística*, 21, 41-58.
- Carbajal Carrera, B. (2012a). Aplicaciones del enfoque funcional en la enseñanza de humor en la clase de ELE. *Voces hispanas*, 9, 11-16.
- Carbajal Carrera, B. (2012b). Esbozo de las marcas identificadoras del chiste en la clase de ELE. *Interlingüística*, 22, 183-198.
- Carbajal Carrera, B. (2012c). *Me parto y me mondo. Estudio pragmático-discursivo del chiste aplicado a la clase de ELE* (Tesis de máster). *Redele*, 13.
- Carbajal Carrera, B., y Del Rey Cabero, E. (En prensa). Aplicaciones del cómic humorístico en el aula de ELE. *Actas del III Congreso CELEAP*. Melbourne: Instituto Cervantes de Manila y la Embajada de España en Filipinas.
- Carrasco Santana, A. (2005). *El humorismo, técnica de cortesía: estudio pragmalingüístico del humorismo conversacional entre españoles desde la óptica freudiana*. Valladolid: Universitas Castellae.
- Carrell, A. (1997). Joke competence and humor competence. *Humor – International Journal of Humor Research*, 10(2), 173-186.
- Carretero-Dios H., Pérez, C., y Buela-Casal G. (2010). Assessing the appreciation of the content and structure of humor: Construction of a new scale. *Humor – International Journal of Humor Research*, 23(3), 307-325.



- Carroll, R. (1988). *Cultural misunderstandings: The French-American experience*. (C. Volk, trad.). Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. *Lectura y vida*, 25(2), 6-23.
- Cassany, D. (1995). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Cham, J. (2012). Your thesis committee. *Piled higher and deeper*. Recuperado de <http://www.phdcomics.com/>
- Champfleury, J. y White. A. D. (1867). *Histoire de la caricature antique*. Paris: E. Dentu.
- Chandler, D. (1997). An introduction to genre theory. *The Media and Communications Studies Site*. Recuperado de [http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler\\_genre\\_theory.pdf](http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf)
- Chaucer, G., y Balkin, J. M. (2004). A proposal for teaching genre awareness and antecedent genres. En A. Devitt (Ed.), *Writing Genres* (pp. 191-200). Illinois: Southern Illinois University.
- Chomsky, Noam (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, MA: Mit Press.
- Chua, H. F., Boland, J. E., y Nisbett, R. E. (2005). Cultural variation in eye movements during scene perception. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 102(35), 12629-12633.
- Chun, D. M., & Wade, E. R. (2004). Collaborative cultural exchanges with CMC. En L. Lomicka y J. CookePlagwitz (Eds.), *Teaching with Technology* (pp. 220-247). Boston: Heinle.
- Cicerón, Q. T. (1942). *On the orator, book II*. (E. W., Sutton y H. Rackham, trad.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Clarke, J. R. (2007). *Looking at laughter: Humor, power, and transgression in Roman visual culture, 100 B.C.-A.D. 250*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Clarke, J. R. (1998). Look who's laughing: Humor in tavern painting as index of class and acculturation. *Memoirs of the American Academy in Rome*, 43(44): 27-48.
- Cohen, A. D. (1998). *Strategies in learning and using a second language*. London: Pearson Education.

- Cohn, N. (2012). Comics, linguistics, and visual language: The past and future of a field. En F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics* (pp. 1-25). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Collins, G. (2004). Toonology: Scientists try to find out what's so funny about humor. *New York Times*. Recuperado de [http://www.nytimes.com/learning/teachers/featured\\_articles/20040928tuesday.html](http://www.nytimes.com/learning/teachers/featured_articles/20040928tuesday.html)
- Colson J. P. (2008). Cross-linguistic phraseological studies. En S. Granger y F. Meunier (Eds.), *Phraseology: An interdisciplinary perspective* (pp. 191-215). Amsterdam: John Benjamins.
- Columba, R. (1959). *Qué es la caricatura*. Buenos Aires: Editorial Columba.
- Conde Martín, L. (2005). *El humor gráfico en España: la distorsión intencional*. Madrid: Asociación de la Prensa de Madrid.
- Consejo de Europa (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Copeland, L., y Griggs, L. (1985). *Going international: How to make friends and deal effectively in the global marketplace*. New York: Random House.
- Coperías Aguilar, M. J. (2002). Intercultural communicative competence: A step beyond communicative competence. *ELIA*, 3, 85-102.
- Corder, S. (1981). *Error analysis and interlanguage*. Oxford: Oxford University Press.
- Cortés Parazuelo, M. H. (1996). Una experiencia en clase: el chiste lingüístico. *Actas del V Congreso Internacional de ASELE. Tendencias actuales en la enseñanza del español como lengua extranjera I*, (pp. 287-296). Málaga: Imagraf.
- Crawford, L. M., y McLaren, P. (2003). A critical perspective on culture in the second language classroom. *Culture as the core: Perspectives on culture in second language learning* (pp. 127-157). Greenwich: IAP
- Crawford, M. (2003). Gender and humor in social context. *Journal of pragmatics*, 35(9), 1413-1430.

- Creasey, G. (2002). Associations between working models of attachment and conflict management behavior in romantic couples. *Journal of Counseling Psychology*, 49(3), 365.
- Darwin, Ch. (1872). *The expression of emotions in man and animals*. New York, NY: Oxford University Press.
- Davies, C. (1990). *Ethnic Humor Around the World: A Comparative Analysis*. Bloomington y Indianapolis: Indiana University Press.
- Davis, B. (2011). 'Dry Bones': Row shows clash of civilizations, Jerusalem Post. *Jerusalem Post*. Recuperado de <http://www.jpost.com/Arts-and-Culture/Music/Jacobs-Ladder-takes-winter-break>
- De la Rosa, J. M. (2009). *Lecturil plus*. Recuperado de <http://www.actiludis.com/?p=9574>
- De Santiago Guervós, J. (2010). Retórica y cortesía. En F. Cortés y J. V. Méndez (Eds.), *Dic, mihi, musa, virum* (pp. 629-637). Salamanca: Universidad de Salamanca.
- De Santiago Guervós, J. (2005). *Principios de comunicación persuasiva*. Madrid: Arco libros.
- De Saussure, F. ([1916] 1989). *Cours de Linguistique Generale*. Edición crítica de Engler, R. (Vol. 1). Wiesbaden: Otto Harrassowitz.
- Delabastita, D. (1997). *Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation*. Manchester: St. Jerome.
- Derrida, J. (1980). The law of genre. *Critical Inquiry*, 7(1). Chicago: University of Chicago.
- Desousa, M. A. y Medhurst, M. J. (1982). Political cartoons and American culture: Significant symbols of campaign 1980. *Studies in Visual Communication*, 8, 84-97.
- Deutsche Welle (2011). *The bobs 2011*. Recuperado de <http://thebobs.com/espanol/category/history/?year=history-2011&content=winner&category=23><http://thebobs.com/espanol/>
- Devere Wolsey, T. (2008). That's Funny: Political cartoons in the classroom. En D. Fisher y N. Frey (Eds.), *Teaching visual literacy: Using comic books, graphic*

- novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills.*  
 Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Díaz–Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una experiencia constructivista.* México: Mc Graw-Hill.
- Domínguez García, N. (2010). Los marcadores del discurso y los tipos textuales. En O. Loureda Lamas y E. Acín Villa (Eds.), *Los estudios sobre marcadores del discurso en español, hoy* (pp. 359-414). Madrid: Arco Libros.
- Domínguez García, N., y González Plasencia, Y. (2015). Hacia una visión integradora de la Pragmática Intercultural en ELE. *Estudios Humanísticos. Filología*, 0(37), 23-49. Recuperado de <http://revpubli.unileon.es/ojs/index.php/EEHFFilologia/article/view/3249/2424>
- Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy.* Cambridge, Mass: MIT Press.
- Dondis, D. A. (1982). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual.* Barcelona: G. Gili.
- Dörnyei, Z. (2005). *The Psychology of the Language Learner: Individual Differences in Second Language Acquisition.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dörnyei, Z. (1995). On the teachability of communication strategies. *TESOL quarterly*, 29(1), 55-85.
- Dörnyei, Z., y Kormos, J. (1998). Problem-solving mechanisms in L2 communication: A psycholinguistic perspective. *Studies in Second Language Acquisition*, 20, 349-385.
- Dörnyei, Z., y Scott, M. (1997). Review article. Communication strategies in a second language: Definitions and Taxonomies. *Language Learning*, 47(1), 173-210.
- Douglas, M. (1975). *Implicit meanings: Essays in anthropology.* London, UK: Routledge y Kegan Paul.
- Doyle, P. (2013). Pearl Jam's Stone Gossard talks solo album 'Moonlander'. *The Rolling Stone*. Recuperado de <http://www.rollingstone.com/music/news/pearl-jams-stone-gossard-talks-solo-album-moonlander-and-his-gospel-of-not-knowing-20130626>
- Drew, P. (1987). Po-faced receipts of teases. *Linguistics*, 25(1), 219-253.

- Ducrot, O. et al. (1980). *Les mots du discours*. Paris: Minuit.
- Duncan, H. D. (1962). *Communication and social order*. New York: Bedminster Press.
- Durán, A. y Lisi, F. (1992). *Platón. Vol. VI: Filebo, Timeo, Critias*. Madrid: Colección Clásica de Gredos.
- Durán, J. D. D. L. (2008). El diccionario intercultural e interlingüístico. Un paradigma para la comparación del español peninsular y el español de América. *Nueva Revista del Pacífico*, 53, 93-106.
- Duranti, A. (2000). *Antropología lingüística*. Madrid: Cambridge University Press.
- Dworkin, M. S. (1970). Towards an image curriculum: Some questions and cautions. En C. M. Williams, y J. L. Debes (Eds.), *Proceedings of the First National Conference on Visual Literacy* (p.30). New York: Pitman Publishing Corporation.
- Dynel, M. (2011). Two communicative levels and twofold illocutionary force in televised political debates. *Poznań Studies in Contemporary Linguistics*, 47, 283.
- Echeverri Salazar, D. (2010). Marcadores del discurso humorístico: Un análisis de caso. *Linguística y Literatura*, 31(58), 87-100.
- Eisner, W. (1985). *Comics & sequential art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Eisterhold, J., Attardo, S., y Boxer, D. (2006). Reactions to irony in discourse: Evidence for the least disruption principle. *Journal of Pragmatics*, 38(8), 1239-1256.
- Eisterhold, J. (2007). Failed humor in American discourse. *Proceedings of the Paper Presented at International Society for Humor Studies*. Newport, RI.
- El Refaie, E. (2011). The pragmatics of humor reception: Young people's responses to a newspaper cartoon. *Humor – International Journal of Humor Research*, 24(1), 87-108.
- El Refaie, E. (2009). Multiliteracies: How readers interpret political cartoons. *Visual Communication*, 8(2), 181-205.
- El Refaie, E. (2009b). Metaphor in political cartoons: Exploring audience responses. C. En Forceville y E. Urios-Aparisi (Eds.) *Multimodal metaphor. Applications of cognitive linguistics* (pp. 173-196). Berlin: Mouton de Gruyter.

- El Refaie, E. (2003). Understanding visual metaphor: The example of newspaper cartoons. *Visual Communication*, 2(1), 75-95.
- El Refaie, E., y Hörschelmann, K. (2010). Young people's readings of a political cartoon and the concept of multimodal literacy. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 31(2), 195-207.
- Ellis, G. y Sinclair, B. (1994). *Learning to learn English*. Cambridge: Cambridge University Press
- Ellis, N. C. (2002). Frequency effects in language processing. *Studies in second language acquisition*, 24(2), 143-188.
- Ellis, R. (1986). *Understanding second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Ende, M. (1979). *La historia interminable*. (M. Sáenz, trad.). Madrid: Círculo de lectores.
- Epley N, Waytz, A. y Cacioppo, J.T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864-86.
- Escavy Zamora, R. (2006). El principio de cooperación y las violaciones antagónicas. *Lingüística clínica y neuropsicología cognitiva. Actas del Primer Congreso Nacional de Lingüística Clínica* (pp. 31-40). Valencia: Universitat.
- Escudero, I., y León, J. A. (2007). Procesos inferenciales en la comprensión del discurso escrito: Influencia de la estructura del texto en los procesos de comprensión. *Revista signos*, 40(64), 311-336.
- Expert Advisory Group on Language Engineering Standards. (1996). *Preliminary recommendations on text typology*. EAGLES Document EAG-TCWG-TTYP/P. Recuperado de <http://www.ilc.pi.cnr.it/EAGLES96/texttyp/texttyp.html/>
- Eysenck, H. (1942). The appreciation of humor: An experimental and theoretical study. *British Journal of Psychology*, 32, 295-309.
- Faerch, C., y Kasper, G. (1983). On Identifying Communication Strategies in Interlanguage Production. En C. Faerch y G. Kasper (Eds.), *Strategies in Interlanguage Communication* (pp. 210-238). Harlow, Essex: Longman

- Fairclough, N. y Wodak, R. (1997). Critical discourse analysis. En T.A. van Dijk (Ed.) *Discourse as Social Interaction* (pp. 258-284). London: Sage.
- Fernández de la Vega, C. (2002). *O segredo do humor*. La Coruña: La Voz de Galicia.
- Fernández Toledo, P. (2006). Entrenamiento estratégico en la enseñanza de la comprensión lectora del inglés como lengua extranjera: Las estrategias textual y discursiva. *Porta Linguarum*, 6, 7-22.
- Fernández Toledo, P. (2008). Conocimiento previo, esquemas de género y comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. (Tesis doctoral). Murcia: Universidad de Murcia, Universidad de Murcia. *Trabajos en lingüística aplicada*, 323-328.
- Ferreira, C., Deslandes, A., Moraes, H., Cagy, M., Basile, L. F., Piedade, R., y Ribeiro, P. (2006). The relation between EEG prefrontal asymmetry and subjective feelings of mood following 24 hours of sleep deprivation. *Arquivos de neuro-psiquiatria*, 64(2B), 382-387.
- Ferreira, J. L. (2011). O papel do contexto nos textos de humor. *Seropédica*, 33, (1), 253-265.
- Fiske, John (1987). Intertextuality. *Television Culture*. London: Routledge.
- Forabosco, G. (2014). Cognitive aspects. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 135-138). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Forceville, Ch. (1998). *Pictorial metaphor in advertising*. London: Routledge.
- Forceville, Ch. y E. Urios-Aparisi (2009). Introduction. En Forceville y E. Urios-Aparisi (Eds.) *Multimodal metaphor. Applications of cognitive linguistics* (pp. 3-17). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Forsyth, G. A., Altermatt, E. R. y Forsyth, P.D. (1997). Humor, emotional empathy, creativity and cognitive dissonance. Ponencia presentada en el *Annual Meeting of the American Psychological Association*. Chicago, 15-19 de agosto.
- Freadman A. (2012). The traps and trappings of genre theory. *Applied Linguistics*, 33(5), 544-563.
- Freud, S. ([1905] 1967): El chiste y su relación con lo inconsciente. *Obras completas* (L. López Ballesteros, trad.) (Vol. 1, pp. 825-937). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1989). *Civilization and its discontents*. New York: Norton.

- Freud, S. (1961). *The future of an illusion*. New York: Norton.
- Fry, W. (1979). Using humor to save lives. Ponencia presentada en la *Annual convention of the American Orthopsychiatric Association*. Washington, DC. Recuperado de <http://www.humor.ch/inernsthaft/fry2.htm>
- Fry, W. F. (1986). Humor, physiology, and the aging process. *Humor and aging*, 81-98.
- G. De la G., E. (2003). La envidia en el Filebo de Platón. *Enfocarte*, 3(22). Recuperado de <http://enfocarte.com/3.22/filosofia.html>
- Gamble, J. (2001). Humor in apes. *Humor – International Journal of Humor Research*, 14(2), 163-179.
- Gardner, E. (1994). The internet goes visual on the web. *Modern Healthcare*, 24(28), 50-52.
- Gardner, H., Ling, P. K., Flamm, L., y Silverman, J. (1975). Comprehension and appreciation of humorous material following brain damage. *Brain*, 98, 399–412.
- Gelbrich, K., Daniel G., y Westjohn, S. A. (2012). Effectiveness of absurdity in advertising across cultures. *Journal of Promotion Management*, 18(4), 393.
- Genette, G. (2001). *Umbrales*. México DF: Siglo XXI.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Genette, G. (2001). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Geng, B., Yang, L., Xu, C., Hua, X. S., y Li, S. (2011). The role of attractiveness in web image search. *Proceedings of the 19th ACM international conference on Multimedia*, 63-72. Barcelona: ACM.
- Gerbasi, K., Paolone, N., Higner, J., Scaletta, L., Bernstein, P., Conway, S., y Privitera, A. (2008). Furrries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism). *Society and Animals*, 16(3), 197-222.
- Giménez, G. (2012). El problema de la generalización de los estudios de caso. *Cultura y representaciones sociales*, 7(13), 40-62.
- Gimeno, F. R. (2005). *Comunicación y cultura: Propuestas para el análisis transcultural de las interacciones comunicativas cara a cara*. La Paz: Plural editores.



- Gimeno, F. R. (2006). *Culturas cara a cara: Relatos y actividades para la comunicación intercultural*, 7. Madrid: Editorial Edinumen.
- Giora, R. (1997). Understanding figurative and literal language: The graded salience hypothesis. *Cognitive linguistics*, 8, 183-206.
- Giora, R., y Fein, O. (1999). On understanding familiar and less-familiar figurative language. *Journal of pragmatics*, 31(12), 1601-1618.
- Gironzetti, E. (2013). *Un análisis pragmático-experimental del humor gráfico. Sus aplicaciones al aula de ELE*. (Tesis doctoral). Alicante: RUA.
- Godman, N. (1969). *Languages of art*. Oxford: Oxford University Press
- Goel, V., y Dolan, R. J. (2001). The functional anatomy of humor: Segregating cognitive and affective components. *Nature Neuroscience*, 4, 237-238.
- Goffman, E. (1979). Footing. *Semiotica*, 25(1-2), 1-30.
- Göhring, H. (2002). Interkulturelle Kommunikation. *Anregungen für Sprachund Kulturmittler*. Tübingen: Stauffenburg.
- Goldstein, F. H. (Ed.). (1972). *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues*. New York, NY: Academic Press.
- Gombrich, E. H. (Ed.). (1960). *Art and illusion*. Berlin: Phaidon.
- González Montero, J. A. (2002). Bases sociolingüísticas en los estudios de textos. *Escuela abierta*, 5, 267-315.
- González Verdejo, N. (2003). Humor se escribe con “u” de universal. La risa como medio de acercamiento cultural. *El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad. Actas del XIII Congreso Internacional de ASELE* (pp. 346-356). Madrid: Biblioteca Redele.
- Goodenough, W. (1964). Cultural anthropology and linguistics. *Language in culture and society: A reader in linguistics and anthropology* (pp. 36-39). Nueva York: Harper y Row.
- Govers, R., y Go, F. M. (2004). Projected destination image online: Website content analysis of pictures and text. *Information Technology y Tourism*, 7(2), 73-89.
- Granger, S., y Meunier, F. (2008). *Phraseology: an interdisciplinary perspective*. Amsterdam: John Benjamins.

- Greenberg, J. (2002). Opinion discourse and Canadian newspapers. The case of the Chinese 'boat people'. *Canadian Journal of Communication*, 25(4), 517 – 38
- Greimas, A. J. ([1966] 1983). *Structural semantics. An attempt at a method*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. *Syntax and Semantics* (Vol. 3, pp. 41-58). New York: Academic Press.
- Grundy, P. (2008). *Doing pragmatics*. London: Hodder Education.
- Gruner, C. R. (1978). *Understanding laughter: The workings of wit and humor*. Chicago: Nelson-Hall.
- Guerrero, G. (2012). Alberto Montt '¿Famoso yo? En internet somos cuatro pelagatos nada más'. *Milenio*. Recuperado de <http://milenio.com/>
- Gumperz, J., y Hymes, D. (1972). *Directions in sociolinguistics: The ethnography of communication*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gutiérrez Ordóñez, S. (2006). Ejercitarás la competencia pragmática. *La competencia pragmática y la enseñanza del español como lengua extranjera. Actas del XVI Congreso internacional de ASELE* (pp. 25-44). Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Hall, E. T. (1976). *Beyond culture*. Garden City, CA: Anchor Books/Doubleday.
- Hall, J. K. (2012). *Teaching and researching: Language and culture*. Harlow, England: Longman.
- Halliday, M., Matthiessen, C. M., y Matthiessen, C. (2014). *An introduction to functional grammar*. London: Routledge.
- Hampes, W. P. (2001). Relation between humor and empathic concern. *Psychological Reports*, 88(1), 241-244.
- Hampes, W. P. (2010). The relation between humor styles and empathy. *Europe's Journal of Psychology*, 6(3), 34-45.
- Harvey, R. C. (2009). How comic came to be. En J. Heer, y K. Worcester (Eds.), *A comics studies reader*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Haugh, M. (2010). Jocular mockery, (dis)affiliation, and face. *Journal of Pragmatics*, 42(8), 2106-2119.

- Haugh, M. (2014). Jocular Mockery and banter in everyday Australian interaction. Ponencia presentada en Flinders University, 10 de mayo.
- Haugh, M., y Bousfield, D. (2012). Mock impoliteness, jocular mockery and jocular abuse in Australian and British English. *Journal of Pragmatics*, 44(9), 1099-1114.
- Haverkate, H. (1985). La ironía verbal: Un análisis pragmalingüístico. *Revista española de lingüística*, 15(2), 343-392.
- Haverkate, H. y Montrul, S. (2004). Review of the Syntax, Semantics and Pragmatics of Spanish Mood. *Modern Language Journal*, 88(3), 484-485.
- Hay, J. (2001). The pragmatics of humor support. *Humor – International Journal of Humor Research*, 14(1), 55–82.
- Hay, J. (2000). Functions of humor in the conversations of men and women. *Journal of Pragmatics*, 32(6), 709-742.
- Hay, J. (1994). Jocular abuse patterns in mixed-group interaction. *Wellington Working Papers in Linguistics*, 6, 26-55.
- Hempelmann, C. F. y Samson, A. C. (2008). Cartoons: Drawn jokes? *The Primer of Humor Research* (pp. 609–640). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Hempelmann, C. F., y Attardo, S. (2011). Resolutions and their incongruities: further thoughts on logical mechanisms. *Humor – International Journal of Humor Research*, 24(2), 125-149.
- Hempelmann, C. F., y Ruch, W. (2005). 3 WD meets GTVH: Breaking the ground for interdisciplinary humor research. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18(4), 353-387.
- Hempelmann, C. F. (2014). Mechanisms of humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 2, pp. 493-494). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Heinle y Heinle, E., y Rist, T. (1995). Generating coherent presentations employing textual and visual material. *Artificial Intelligence Review*, 9(2-3), 147-165.
- Hernández Hidalgo, V. (2005). Cultura, multiculturalidad, interculturalidad y transculturalidad: Evolución de un término. *Universitas tarraconensis: Revista de ciències de l'educació*, 1, 73-84.

- Herzog, T. R., y Larwin, D. A. (1988). The appreciation of humor in captioned cartoons. *The Journal of psychology*, 122(6), 597-607.
- Hickey, L. (1998). Perlocutionary equivalence: Marking, exegesis and recontextualisation. *The Pragmatics of Translation* (pp. 217-32). Clevedon: Multilingual Matters.
- Hickey, L. (2000). Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor. *Centro Virtual Cervantes*. Recuperado de <http://cvc.cervantes.es/lengua/aproximaciones/hickey.htm>
- Hobbes, T. (1812). *A treatise on human nature and that on liberty and necessity*. London: J. Johnson and Co.
- Hockett, C. F. (1977). *The view from language: Selected essays, 1948-1974*. Athens, GA: University of Georgia Press.
- Hofstede, G. (1999). *Culturas y organizaciones: El software mental: La cooperación internacional y su importancia para la supervivencia*. Alianza Editorial.
- Holmes, J. (2000). Politeness, power and provocation: How humour functions in the workplace. *Discourse Studies*, 2(2), 159-185.
- Hortin, J. A. (1981). Visual literacy-the theoretical foundations: An investigation of the research, practices, and theories. *Visual Literacy Newsletter*, 10(4), 1-3.
- Houlihan, P. F. (1996). *The animal world of the Pharaohs*. London: Thames and Hudson.
- Houlihan, P. F. (2001). *Witty humour in Ancient Egypt*. London: Rubicon.
- Huapaya, A. (2015). Alberto Montt: El humor es una de las herramientas más eficientes para transmitir una idea. *Revista Perro Negro*. Recuperado de <http://revistaperronegro.com/2015/05/06/alberto-montt-el-humor-es-una-de-las-herramientas-mas-eficientes-para-transmitir-una-idea/>
- Huerta, R. (2012). La restauración de un eccehomo se convierte en un sainete mundial. Madrid: El País.
- Hull, G. A., y Nelson, M. E. (2005). Locating the semiotic power of multimodality. *Written communication*, 22(2), 224-261.

- Hurtado, M. M. (2006). *Humorismo sexual y humorismo doméstico en “Bestiario doméstico” de Brianda Domecq y en “La señora Rodríguez y otros mundos” de Martha Cerda*. (Tesis doctoral). Santa Barbara, CA: University of California.
- Hymes, D. (1962). The ethnography of speaking. *Anthropology and Human Behavior* (pp. 13-53). Washington: The Anthropology Society of Washington.
- Hymes, D.H. (1972). On communicative competence. *Sociolinguistics. Selected Readings* (pp. 269-293). Harmondsworth: Penguin.
- Iglesias Casal, M. I. (2002). El humor en la clase de E/LE: Una fuente de recursos para un aprendizaje creativo del español. *Cuadernos Cervantes de la lengua española*, 8(38), 28-36.
- Iglesias Casal, M. I. (2001). Sobre la anatomía de lo cómico. Recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal. *Actas del XI Congreso Internacional de ASELE: las destrezas orales* (pp. 439-450). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Iglesias Casal, M. I. (2007). Estrategias de transgresión del discurso humorístico: decir, querer decir e interpretar. *Actas del XVII Congreso Internacional de ASELE: las destrezas orales. La competencia pragmática y la enseñanza del español como lengua extranjera* (Vol. 1, pp. 633-649). Logroño: Universidad de la Rioja.
- Iglesias Casal, M. I. (1998). Comunicación intercultural y enseñanza de lenguas extranjeras: hacia la superación del etnocentrismo. *El discurso artístico norte y sur: eurocentrismo y transculturalismos* (Vol. 2) 13, 243-260.
- Instituto Cervantes (2008). *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/)
- Instituto Cervantes (2007). Niveles de referencia para el español. *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Biblioteca Nueva: Madrid.
- Itakura, H. (2004). Changing cultural stereotypes through e-mail assisted foreign language learning. *System*, 32(1), 37-51.
- Jacobson, R. (1985). Lingüística y poética. *Ensayos de lingüística general*, 347-395. Madrid: Planeta.
- Jaeger, K. (2001). The intercultural speaker and present-day requirements regarding linguistic and cultural competence. *Sprogforum*, 19, 52-56.

- James, T. G. H. (1999). *La pintura egipcia*. Tres Cantos: Akal Ediciones.
- Jardiel Poncela, E. ([1929] 1999). *Amor se escribe sin hache*. Madrid, Cátedra.
- Jáuregui, E. (2008). Universalidad y variabilidad cultural de la risa y el humor. *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 3(1), 46-63.
- John, L. A. (1962). *How to do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Johnson, D., y Kress, G. (2003). Globalisation, literacy and society: Redesigning pedagogy and assessment. *Assessment in Education: Principles, Policy y Practice*, 10(1), 5-14.
- Johnston M. (2014). How to read cartoons: Fostering visual literacy through cartoon analysis. Ponencia presentada en *20 AHSN Colloquium, Wellington*, 13-15 de febrero.
- Jones, R. H. (2013). Multimodal discourse analysis. En C. A. Chappelle, *The Encyclopedia of Applied Linguistics* (pp. 20-33). Blackwell Publishing Ltd.
- Kant, I. ([1790] 2010). *Critique of judgement*. Recuperado de <http://digireads.com/>
- Kasper, G. (1996). The development of pragmatic competence. *EUROSLA*, 6: A *Selection of Papers*, 55(2). 103-120.
- Keen, S. (2011). Fast tracks to narrative empathy: Anthropomorphism and dehumanisation in graphic narratives. *Substance*, 40(1), 124-137.
- Keen, S. (2008). Strategic empathizing: Techniques of bounded, ambassadorial, and broadcast narrative empathy. *Deutsche Vierteljahrs Schrift*, 82(3), 477-493.
- Kerdkidsadanon, N. (2008). La traducción del humor en el Quijote al tailandés. *Sendeban*, 19, 59-75.
- Kesckes, I. (2012). Interculturality and intercultural pragmatics. *The Routledge Handbook of Language and Intercultural Pragmatics*, London/New York: Routledge.
- Kjørup, S. (1978). Pictorial speech acts. *Erkenntnis*, 12(1), 55-71.
- Klaustén, J. (2009). *The cartoons that shook the world*. New Haven: Yale University Press.

- Klein, S. R. (2014). Caricature. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 103-105). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Koestler, A. (1969). *The act of creation*. London: Pan Books.
- Kotthoff, H. (2003). Responding to irony in different contexts: On cognition in conversation. *Journal of pragmatics*, 35(9), 1387-1411.
- Kramsch, C. (1997). The privilege of the nonnative speaker. PMLA. *Publications of the Modern Language Association of America*, 112(3), 359.
- Kramsch, C. J., y Thorne, S. L. (2002). Foreign language teaching as global communicative practice. En D. Block y D. Cameron (Eds.), *Language Learning and Teaching in the Age of Globalization* (pp. 83-100). London: Routledge.
- Kress, G., y Van Leeuwen, T. (1996). *Reading images: The grammar of visual design*. London, England: Routledge.
- Kroeber, A. L. y Kluckhohn, C. (1952). Culture. A critical review of concepts and definitions. *Anthropos*, 47(1), 718-720.
- Kuiper, N. A., McKenzie, S. D., y Belanger, K. A. (1995). Cognitive appraisals and individual differences in sense of humor: Motivational and affective implications. *Personality and Individual Differences*, 19(3), 359-372.
- Lachmann, F. M. (2011). *Transforming narcissism: Reflections on empathy, humor, and expectations*. London: Taylor & Francis.
- Lafave, L. (1972). Humor judgments as a function of reference groups and identification classes. En F. H. Goldstein y P. E. McGhee, *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 195-210). New York: Academic Press.
- Laird, J. D. (1974). Self-attribution of emotion: the effects of expressive behavior on the quality of emotional experience. *Journal of personality and social psychology*, 29(4), 475.
- Lakoff, R. (1973). The logic of politeness, or minding your p's and q's. *Proceedings of the Ninth regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, (pp. 345-356).
- Langeveld, W. (1981). Political cartoons as a medium of political communication?. *International Journal of Political Education*, 4, 343-371.

- Larkin Galiñanes, C. (2000). Relevance theory, humour, and the narrative structure of humorous novels. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, 13, 95-106.
- Larson, G. (2000, 2007) The real reason why dinosaurs became extinct. *The Far Side*. Recuperado de <http://www.thefarside.com/>
- Laurian, A. M. (1992). Possible/impossible translation of jokes. *Humor – International Journal of Humor Research*, 5, 111-127.
- Lavery, D. (2005). Aesop after Darwin: The radical anthropomorphism of "The Far Side". *Studies in Popular Culture*, 28(1), 71-83.
- Lecerle, J. J. (1987). The misprision of pragmatics: Conceptions of language in contemporary French philosophy. En A. P. Griffiths (Ed.), *Contemporary French Philosophy*, 21, 21-40. Cambridge: Cambridge UP.
- Lee, D. Y. W. (2001). Genres, registers, text types, domains and styles: Clarifying the concepts and navigating a path through the BNC jungle. *Language Learning and Technology*, 5(3), 37-72.
- Leech, G. N. (1983). *Principles of pragmatics*. London: Longman.
- Leech, G. N. (1997). *Principios de pragmática*, Logroño: Universidad de la Rioja.
- Leiss, W., Kline, S. y Jhally, S. (1990). *Social communication in advertising: Persons, products and images of well-being*. London: Routledge.
- Lester, P. M. ([1996] 2006). *Visual communication images with messages*. Boston: Cengage Learning.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lewis, P. (1989). *Comic effects: Interdisciplinary approaches to humor in literature*. Albany, NY: Suny Press.
- Light, S. N., Coan, J. A., Zahn-Waxler, C., Frye, C., Goldsmith, H. H., y Davidson, R. J. (2009). Empathy is associated with dynamic change in prefrontal brain electrical activity during positive emotion in children. *Child development*, 80(4), 1210-1231.
- Lin, S. H., y Ho, J. M. (2002). Discovering informative content blocks from web documents. *Proceedings of the 8th ACM SIGKDD International Conference on*



- Knowledge Discovery and Data Mining* (pp. 588-593). New York, NY: ACM Press.
- Lindstrom, R. L. (1999, 19 de abril). Being visual: The emerging visual enterprise. *Business week Special Advertising Section*.
- Litovkina, A. T. (2014). Anti-proverb. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 47-49). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Litovkina, A. T. (2011). “Where there’s a will there’s a lawyer’s bill”: Lawyers in Anglo-American anti-proverbs. *Acta Juridica Hungarica*, 52(1): 82-96.
- Litovkina, A. T., Vargha, K., Barta, P., Hrisztova-Gotthardt, H. (2007). Most frequent types of alteration in Anglo-American, German, French, Russian and Hungarian anti-proverbs. *Acta Ethnographica Hungarica*, 52(1), 47-103.
- Litovkina, A. T., y Lindahl, C. (Eds.) (2007). Anti-proverbs in contemporary societies. *Acta Ethnographica Hungarica*, 52(1), 3–16.
- Litovkina, A. T., y Mieder, W. (2006). *Old proverbs never die, they just diversify: A collection of anti-proverbs*. Burlington: University of Vermont y Veszprém,
- Llera Ruiz, J. A. (2003). Una aproximación interdisciplinar al concepto de humor. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 12, 613-628.
- Lockyer, S., Pickering, M., (2001). Dear shit-shovellers: Humour, censure, and the discourse of complaint. *Discourse and Society*, 12, 633-651.
- López Morales, H. (2005). *Sociolingüística del tabú*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- López Rosales, M. (2014). *Los efectos del buen humor y la caricatura en la sociedad contemporánea* (Tesis doctoral). Cuenca: Universidad de Cuenca. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu/>
- Lynch, B. (1926). *A history of caricature*. London: Faber and Gwyer.
- Lyttle, J. (2001). The effectiveness of humor in persuasion: The case of business ethics training. *The Journal of General Psychology*, 128(2), 206-216.
- Macaro, E. (Ed.) (2010). *Companion to Second Language Acquisition*, London: Continuum.

- Macaro, E. (2006). Strategies for language learning and for language use: Revising the theoretical framework. *Modern Language Journal*, 90(3), 320–337.
- Macghee, P. E., y Pistoletti, E. (1979). *Humor: Its origin and development*. San Francisco: WH Freeman and Company.
- Mackworth, N. H., y Morandi, A. J. (1967). The gaze selects informative details within pictures. *Perception y Psychophysics*, 2(11), 547-552.
- Mackey, A., y Gass, S. M. (2005). *Second language research: Methodology and design*. New York: Routledge.
- Maclean, P. D. (1970). The triune brain, emotion, and scientific bias. En F. O. Schmitt (Ed.), *The neurosciences: Second study program* (pp. 336-349). New York: Rockefeller University Press.
- Mandler, J. M. (1984). *Scripts, stories and scenes: Aspects of schema theory*. Hillsdale, NY: Earlbaum.
- Marchese, A., Forradellas, J. (2000). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel.
- Marinkovic, K., Baldwin, S., Courtney, M. G., Witzel, T., Dale, A. M., y Halgren, E. (2011). Right hemisphere has the last laugh: Neural dynamics of joke appreciation. *Cognitive, Affective y Behavioral Neuroscience*, 11(1), 113–130.
- Martín Camacho, J. (2003). La risa y el humor en la antigüedad. Recuperado de <http://www.fundacionforo.com/pdfs/archivo14.pdf>
- Martín Zorraquino, M<sup>a</sup> A. y Portóles, J. (1999). Los marcadores del discurso. *Gramática descriptiva de la lengua española* (pp. 4051-4213). Madrid: Espasa.
- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: an integrative approach*. Burlington: Elsevier Academic Press.
- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., y Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the humor styles questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 37, 48-75.
- Martineau, W. H. (1972). A model of the social functions of humor. *The psychology of humor*, 101-125. New York: Academic Press.

- Martinet A. (1955). *Economie des changements phonétiques. Traité de phonologie diachronique*. Bern: Francke.
- Martínez Baztán, A. (2008). *La evaluación oral: Una equivalencia entre las guidelines de ACTFL y algunas escalas del MCER* (Tesis doctoral). Granada: Universidad de Granada.
- Masuda, T., Ellsworth, P. C., Mesquita, B., Leu, J., Tanida, S., y Van de Veerdonk, E. (2008). Placing the face in context: Cultural differences in the perception of facial emotion. *Journal of personality and social psychology*, 94(3), 365-381.
- Matsumoto, D., Wallbott, H. G., y Scherer, K. R. (1989). Emotion and intercultural communication. En M. K. Asante y W. G. Gudykunst (Eds.), *Handbook of Applied Linguistics* (pp. 225-246). Newbury Park, CA: Sage.
- Mccloud, S. ([1993] 2009). *Entender el Cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- McGhee, P. E. (1976). Children's appreciation of humor: A test of the cognitive congruency principle. *Child Development*, 47, 420-426.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Meesters, G. (2012). To and fro Dutch Dutch: Diachronic language variation in Flemish comics. En F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics* (pp. 163-182). New York: Palgrave Macmillan.
- Mendoza Fillola, A. (2001). *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Publicaciones Universidad de Castilla La Mancha.
- Mey, J. (1993). *Pragmatics: An introduction*. Oxford: Blackwell.
- Meyer, J. C. (2000). Humor as a double-edged sword: Four functions of humor in communication. *Communication Theory*, 10, 310-331.
- Mieder, W. ([1982] 1989). *Antisprichwörter [Anti-Proverbs]* (Vols. 1-3). Wiesbaden, Germany: Verlag für deutsche Sprache.
- Mieder, W. (2004). *Proverbs: A Handbook*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Mieder, W. (2003). *Wisecracks! Fractured proverbs*. Shelburne: The New England Press.

- Milner Davis, J. (2015). Australasian humour master class. investigating humour and laughter: Trans-Disciplinary Approaches. Ponencia presentada en la 21st AHSN Conference. Adelaide, 7 de febrero.
- Milner, G. B. (1972). Homo ridens: Towards a semiotic theory of humor and laughter. *Semiotica*, 5, 1-30.
- Minahen, Ch. D. (1997). Humanimals and anihumans in Gary Larson's gallery of the absurd. En J. Ham y M. Senior (Eds.), *Animal acts: Configuring the human in Western history* (pp. 231-251). London: Routledge.
- Mindess, H. ([1971] 2011). *Laughter and liberation*. Los Angeles: Nash.
- Miodrag, H. (2013). *Comics and language: Reimagining critical discourse on the form*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Miquel, L., y N. Sans (2004). El componente cultural: Un ingrediente más en las clases de lengua, *Redele*, 0. Recuperado de [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2004\\_00/2004\\_redeLE\\_0\\_22Miquel.pdf?documentId=0901e72b80e0c8d9](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2004_00/2004_redeLE_0_22Miquel.pdf?documentId=0901e72b80e0c8d9)
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, R. W., Nicholas, Thompson, S., y Lyn Miles, H. (1997). *Anthropomorphism, anecdotes, and animals*. Albany: State University of New York Press.
- Montt, A. (2006). *Dosis diarias*. Recuperado de <http://dosisdiarias.com/>
- Moore, K., y Udina, D. (2005). Aspectos de la risa en la historia oral. *Historia, Antropología y Fuentes Orales*, 33, 27-36.
- Mora, V. L. (2006). *Pangea: Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara.
- Moran, J. M., Wig, G. S., Adams, R. B., Janata, P., y Kelley, W. M. (2004). Neural correlates of humor detection and appreciation. *Neuroimage*, 21(3), 1055-1060.
- Morin, V. (1970). Le dessin humoristique. *Communications*, 15, 110-131.
- Morreall, J. (2009). *Comic relief: A comprehensive philosophy of humor*. Malden, MA: Wiley.
- Morreall, J. (1983). *Taking Laughter Seriously*. New York: State University of New York Press.

- Morris, M., y Ogan, C. (1997). The Internet as Mass Medium. *Journal of Communication*. 46(1), 39-50.
- Munroe, R. (2015). Thesis defense. *Xkcd – A webcomic of romance, sarcasm, math and language*. Recuperado de <http://xkcd.com/>
- Nagy, A. (2013). *Strategies Behind humor formation. A discourse pragmatic aspect*. Saarbrücken, Germany: Lambert Academic Publishing.
- Nakassis, C. y Snedeker, J. (2002). Beyond sarcasm: Intonation and context as relational cues in childrens' reconigion of irony. En A., Greenhyll, M., Hughs, H. Little Fied, y H. Walsh (Eds.), *Proceedings of the 26th Boston University Conference on Language Development* (pp. 429-440). Summerville: Cascadilla Press.
- Nash, W. (1985). *The language of humor: Style and technique in comic discourse*. London: Longman.
- National Standards in Foreign Language Education Project. (1999). *Standards for foreign language learning in the 21st century: Including Chinese, classical languages, French, German, Italian, Japanese, Portuguese, Russian, and Spanish*. Lawrence, KS: Allen Press.
- Neale, S. ([1990] 1995). Questions of genre. En O. Boyd-Barrett y C. Newbold (Eds.), *Approaches to media: A Reader* (pp. 460-472). London: Arnold.
- Neale, S. (1980). *Genre*. London: British Film Institute Publishing.
- Negrete, J. (2007). *Estrategias para el aprendizaje*. México: Limusa.
- Nerhardt, G. (1976). Incongruity and funniness: Towards a new descriptive model. En A. J. Chapman y H. C. Foot (Eds.), *Humor and laughter: Theory, research and applications* (pp. 55–62). New York: Wiley and Sons.
- Newhagen, J. E., y Rafaeli, S. (1997). Why communication researchers should study the internet: A dialogue. *Journal of Communication*, 46(1), 4-13.
- Nilsen, A. P. y Nilsen, D. L. F. (2000). *Encyclopedia of 20th century American humor*. Phoenix Arizona: Oryx Press.
- Nisbett, R. (2010). *The geography of thought: How Asians and Westerners think differently... And why*. New York, NY: Simon and Schuster.

- Nishida, H. (1999). A cognitive approach to intercultural communication based on schema theory. *International Journal of Intercultural Relations*, 23(5), 753-777.
- Noonan, W. (2014). Absurdist humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol 1, pp. 460-472). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Norricks, N. R. (2003). Issues in conversational joking. *Journal of Pragmatics*, 35(9), 1333-1359.
- Norricks, N. R., y Spitz, A. (2010). The interplay of humor and conflict in conversation and scripted humorous performance. *Humor – International Journal of Humor Research*, 23(1), 83-111.
- Norricks, N. (1993). *Conversational joking: Humor in everyday talk*. Bloomington: Indiana University Press.
- Norris, S. (2006). Multiparty interaction: A multimodal perspective in relevance. *Discourse Studies*, 8, 401-421.
- Nöth, W. (2011). Visual semiotics: Key features and an application to picture ads. En E. Margolis and L. Pauwels (Eds.), *The SAGE handbook of visual research methods* (pp. 298-316). Los Angeles: SAGE.
- Núñez G. (1979). La caricatura. *Gran enciclopedia Rialp*. Madrid: Rialp.
- Nunan, D. (1992). *Research methods in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oliveras, Á., y Llobera, M. (2000). *Hacia la competencia intercultural en el aprendizaje de una lengua extranjera: estudio del choque cultural y los malentendidos*. Madrid: Edinumen.
- Omaggio Hadley, A. (2001). *Teaching language in context*. Boston, MA: Heinle and Heinle.
- O'Hara Devereaux, M. R., y Johansen, R. (1994). *Globalwork: Bridging distance, culture and time*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- O'Malley, J, y Chamot, A. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Omazić, Marija (2008). Processing of idioms and idioms modifications. En S. Granger y F. Meunier (Eds.), *Phraseology: an interdisciplinary perspective* (pp. 67–79). Amsterdam: John Benjamins.
- Omelia, T. (2000). *An Analysis on the funniness of political humor as the result of the violation conversational rules* (Tesis doctoral). Petra Christian University. Recuperado de [http://ccis-repo.petra.ac.id/catalog/lib\\_detail.php?knokat=67881](http://ccis-repo.petra.ac.id/catalog/lib_detail.php?knokat=67881)
- Ortega Carrillo, J. A., y Fernández de Haro, E. (1996). *Alfabetización visual y desarrollo de la inteligencia. Programa de intervención didáctica basado en el entrenamiento de capacidades perceptivo-visuales*. Granada: Fundación Educacion y Futuro.
- Owens, R. E. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. New York: Newbury House.
- Oxford, R. L. (1989a). The best and the worst?: an exercise to tap perceptions of language-learning experiences and strategies. *Foreign Language Annals*, 22(5), 447-454.
- Oxford, R. L. (1989b). Use of language learning strategies: A synthesis of studies with implications for strategy training. *System*, 17(2), 235-247.
- Padilla García, X. A. (2008). Claves para abordar la ironía en programas de ELE, de la competencia comunicativa a la competencia intercultural. *Verba*, 35, 275-303.
- Padilla García, X. A. (2010). Las viñetas cómicas como recurso en la enseñanza de ELE. Recuperado de [http://www.griale.es/indexce93.html?option=com\\_content&task=view&id=94&Itemid=41](http://www.griale.es/indexce93.html?option=com_content&task=view&id=94&Itemid=41)
- Padilla García, X. A., y Gironzetti, E. (2012). Humor e ironía en las viñetas cómicas periodísticas. En M. E. Plasencia, y C. García (Eds.), *Pragmática y comunicación intercultural en el mundo hispanohablante* (pp. 93-133). Amsterdam: Rodopi.
- Paksoy, H.B. (1988). Elements of humor in central Asia: The example of the journal Molla Nasreddin in Azarbaijan. *Turkestan als historischer Faktor und politische Idee* (pp. 164-180). Koln: Studienverlag.

- Paltridge, B. (1996). Genre, text type, and the language learning classroom. *ELT journal*, 50(3), 237-243.
- Paltridge, B. (1997). *Genre, frames and writing in research settings*. Amsterdam: John Benjamins.
- Paltridge, B. (1995). Working with genre: A pragmatic perspective. *Journal of Pragmatics*, 24(4), 393-406.
- Paolillo, J. C. (1998). Gary Larson's Far Side: Nonsense? Nonsense! *Humor – International Journal of Humor Research*, 11(3), 261-290.
- Papousek, I., Reiser, E. M., Weiss, E. M., Fink, A., Samson, A. C., Lackner, H. K., y Schuler, G. (2013). State-dependent changes of prefrontal–posterior coupling in the context of affective processing: Susceptibility to humor. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 13(2), 252-261.
- Parkin, J. (1997). *Humour theorists of the twentieth century*. Lewiston: Edwin Mellen Press.
- Parvov, I. (2016) It is an apple a day, it doesn't work with apple pies. Recuperado de <http://www.ipcartoons.com/>
- Patterson, M. L. (2011). *Más que palabras el poder de la comunicación no verbal*. Barcelona: UOC.
- Pérez Pérez, A. (s. f.). El guardián entre el centeno: Se despide de las chicas. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>
- Perry, F. L. (2005). *Research in applied linguistics: Becoming a discerning consumer*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Piddington, R. (1963). *The psychology of laughter. A Study in social adaptation*. London: Figurehead.
- Piirainen, E. (2008). Figurative phraseology and culture. En S. Granger y F. Meunier (Eds.), *Phraseology: An interdisciplinary perspective* (pp. 207- 228). Amsterdam: John Benjamins.
- Pinderhughes, E. E., y Zigler, E. (1985). Cognitive and motivational determinants of children's humor responses. *Journal of Research in Personality*, 19 (2), 185-196.



- Placencia, M. E., y García, C. (2012). *Pragmática y comunicación intercultural en el mundo hispanohablante*. Amsterdam: Editions Rodopi.
- Platón (1871). *Obras completas de Platón*. (P. de Azcárate, trad.). Madrid: Medina y Navarro. Recuperado de <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf03009.pdf>
- Platt, T., y Ruch, W. (2014). Smiling and laughter: Expressive patterns. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 2, pp. 702-705). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Platt, T., y Ruck, W. (2014). 3 WD humor test. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 2, pp. 763-765). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Plotkin, J. (2002) Politically correct jokes. *Happy Freak Show, 1*. Recuperado de <http://www.geocities.ws/happyfreakshow/pcjokes.jpg>
- Priego-Valverde, B. (2006). How funny it is when everybody gets going! A case of co-construction of humor in conversation. *Círculo de lingüística aplicada a la comunicación*, 27, 72-100.
- Prieto de los Mozos, E. (1999). Sobre las gramáticas normativas y las gramáticas no normativas. En *Homenatge a J. Tusón*. Barcelona: Ed. Empúries.
- Prieto de los Mozos, E. (1998). Pragmática, retórica y conversación. En M. Casas Gómez y M. T. Díaz Hormigo (Eds.) *III Jornadas de lingüística*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Prieto de Los Mozos, E. (1998). Gramáticas de base pragmática y comunicativa: justificaciones. En B. Gallardo Paúls, (Ed.) *Temas de lingüística y gramática* (Vol. 1, pp. 146-162). Valencia: Publicaciones de la Universitat de Valencia.
- Provine, R. (2004). Laughling, tickling and the evolution of the speech itself. *American Psychology Society*, 13(6), 215-218.
- Quiñongo, B. (2012). Requisitos para ser hombre. El show de Fernando Hidalgo. [Vídeo]. Miami: Megatv.
- Rabanales, A. y Contreras, L. (1987). *Léxico del habla culta de Santiago de Chile*. México: UNAM.
- Raskin, V. (2014). Humor theories. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 367-371). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Raskin, V. (2008). *The primer of humor research*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Raskin, V. (1992). Humor as a non-bona-fide mode of communication. En E.L. Pederson (Ed.), *Proceedings of the 1992 Annual Meeting of the Deseret Language and Linguistics Society* (pp. 87–92). Provo, UT: Brigham Young University.
- Raskin, V. (1987). The interdisciplinary field of humor research. *Semiotica*, 66(4), 441-449.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: D. Reidel.
- Real Academia Española, Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). *Diccionario de la lengua española*, 23ª ed., Edición del Tricentenario. Madrid: Espasa.
- Real Academia Española: Banco de datos (CORDE) (s. f.). *Corpus diacrónico del español*. Recuperado el 08/09/2015 de <http://www.rae.es>
- Real Academia Española: Banco de datos (CREA) (s. f.). *Corpus de referencia del español actual*. Recuperado el 08/09/2015 de <http://www.rae.es>
- Redlich, F. C., Levine, J. y Sohler, Th. P. (1951). A mirth response test: Preliminary report on a psychodiagnostic technique utilizing dynamics of humor. *American Journal of Orthopsychiatry*, 21, 717- 734.
- Regalos en Rusia. Qué regalar y cuándo. Regalos y negocios (s.f.). Recuperado el 05/05/2012 de <http://protocolo.org/>
- Reyes, G. (1996). *El abecé de la pragmática*. Madrid: Arco/Libros.
- Ritchie, G. (2013). Incongruity-based descriptions of humour. Ponencia presentada en el *13th International Summer School on Humour and Laughter: Theory, Research and Applications*. Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg, 22-27 de julio.
- Ritchie, G. (2009). Variants of incongruity resolution. *Journal of Literary Theory*, 3(2), 313-332.
- Roberts, A. F., y Johnson, D. M. (1957). Some factors related to the perception of funniness in humor stimuli. *The Journal of Social Psychology*, 46(1), 57-63.

- Roca Marín, S. (2009). Ironía e interculturalidad. En L. Ruiz Gurillo y X.A. Padilla García (Eds.), *Dime cómo ironizas y te diré quién eres: Una aproximación pragmática a la ironía* (pp. 457-478). Frankfurt: Peter Lang.
- Rockson, K. (2012). Akosua cartoons in the Daily Guide: A discourse analysis. *Journal of Communication, Media and Society*, 2(1), 1-23.
- Rodríguez Rosique, S. (2009). Una propuesta neogriceana. L. Ruiz Gurillo, y X. A. Padilla García (Eds.). *Dime cómo ironizas y te diré quién eres: una aproximación pragmática a la ironía* (pp. 109-132). Frankfurt: Peter Lang.
- Rodriguez, L., y Dimitrova, D. V. (2011). The levels of visual framing. *Journal of Visual Literacy*, 30(1), 48-65.
- Rodríguez Suescun, N. (2013). El monólogo de humor. Un proyecto de educación literaria. Huarte de San Juan. *Filología y Didáctica de la Lengua*, 13,105-121.
- Rose, H. (2015). Researching language learning strategies. En B. Paltridge, y A. Phakiti (Eds.), *Research methods in applied linguistics* (pp. 113-134). New York: Bloomsbury.
- Rose, H. (2012). Language learning strategy research: Where do we go from here? *Studies in Self Access Learning*, 3(2), 137-148.
- Rosset, D. B., Rondan, C., Da Fonseca, D., Santos, A., Assouline, B., y Deruelle, C. (2008). Typical emotion processing for cartoon but not for real faces in children with autistic spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*, 38(5), 919-925.
- Rubin, J. (1975). What the good language learner can teach us. *TESOL Quarterly*, 9(1), 41-51.
- Ruch, W., y Platt, T. (2012). Separating content and structure in humor appreciation: The need for a bimodal model and support from research into aesthetics. En A. Nijholt (Ed.), *Proceedings of the 3rd International Workshop on Computational Humor* (pp. 23-28). Enschede, Netherlands.
- Ruch, W., Attardo, S., y Raskin, V. (1993). Toward an empirical verification of the general theory of verbal humor. *Humor – International Journal of Humor Research*, 6(2), 123-136.

- Ruiz Gurillo, L. (2014). Para una aproximación neogriceana a la ironía en español. *Revista Española de Lingüística*, 40(2), 95-124.
- Ruiz Gurillo, L. (2012). *La lingüística del humor en español*. Madrid: Arco/Libros.
- Ruiz Gurillo, L. (2010). Las ‘marcas discursivas’ de la ironía. En J. L. Cifuentes, A. Gómez, A. Lillo, J. Mateo y F. Yus (Eds.), *Los caminos de la lengua. Estudios en homenaje a Enrique Alcaraz Varó*. Alicante: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Ruiz Gurillo, L. (2008). ¡Vaya con la mosquita muerta! Ironía para la clase de ELE. *Revista Marcoele*. Recuperado de <http://marcoele.com/>
- Rushby, P. (2005). *Inside cartoons*. Port Melbourne, VIC: Rigby Harcourt Education.
- Sabban, A. (2008). Critical observations on the culture-boundness of phraseology. En S. Granger y F. Meunier (Eds.), *Phraseology: an interdisciplinary perspective*, 229-241. Amsterdam: John Benjamins.
- Sacristán, C. H. (1999). *Culturas y acción comunicativa: introducción a la pragmática intercultural*. Barcelona: Octaedro.
- Samson, A. C. (2014). Brain, neuropsychology of humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 88-92). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Samson, A. C., Zysset, S., y Huber, O. (2008). Cognitive humor processing: different logical mechanisms in nonverbal cartoons—an fMRI study. *Social Neuroscience*, 3(2), 125-140.
- Sánchez Álvarez-Insúa, A. (2007). Freud y Bergson. El chiste y la risa y su relación con lo social. *Arbor*, 183(723), 103-121.
- Santayana, G. (1922) *Soliloques in England and other soliloques*. London: Constable & Co.
- Santoyo, J. C. (1994). Traducción de cultura, traducción de civilización. En A. Hurtado (Ed.), *Estudis sobre la traducció* (pp. 141-152). Castellón: Universitat Jaume I.
- Savage, C., Lieven, E., Theakston, A., y Tomasello, M. (2003). Testing the abstractness of children's linguistic representations: Lexical and structural priming of syntactic constructions in young children. *Developmental Science*, 6(5), 557-567.

- Savage, C., Lieven, E., Theakston, A., y Tomasello, M. (2006). Structural priming as implicit learning in language acquisition: The persistence of lexical and structural priming in 4-year-olds. *Language Learning and Development*, 2(1), 27-49.
- Sawaki, Y. (2001). Comparability of conventional and computerized tests of reading in a second language. *Language Learning & Technology*, 5(2), 38-59.
- Schiffrin, D. (1987). *Discourse markers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schmitz, J. R. (2002). Humor as a pedagogical tool in foreign language and translation courses. *Humor – International Journal of Humor Research*, 15(1), 89–113.
- Schopenhauer, A. (1958). *On the theory of the ludicrous. The world as will and idea*. Indian Hills: The Falcon's Wing Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scollon R. y Levine, P. (2004). Multimodal discourse analysis as the confluence of discourse and technology. En R. Scollon y P. Levine (Eds.), *Discourse and Technology: Multimodal discourse analysis* (pp. 1-6). Washington, DC: Georgetown University Press.
- Scully, R. (2010). Behind the lines: Cartoons as historical sources. *Agora*, 45(2), 11.
- Searle, J. (1969). *Actos de habla*. Madrid: Cátedra.
- Serra, M. (2001). *Verbalia: Juego de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Barcelona: Península.
- Shammi, P., y Stuss, D. T. (1999). Humour appreciation: A role of the right frontal lobe. *Brain*, 122, 657–666.
- Shea, D. (1994). Perspective and production: Structuring conversational participation across cultural borders. *Pragmatics*, 4(3), 357–389.
- Shultz, T. R, y Horibe, F. (1974). Development of the appreciation of verbal jokes. *Developmental Psychology*, 10, 13-20.
- Shultz, T. R. (1972). The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. *Journal of Experimental Child Psychology*, 45, 456-477.

- Siever, H. (2006). Comunicación intercultural y sociolingüística. *Núcleo*, 18(23), 83-104.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- Šorm, E., y Steen, G. J. (2013). Processing visual metaphor: A study in thinking out loud. *Metaphor and the Social World*, 3(1), 1-34.
- Spencer, H. (1911). On the physiology of laughter. *Essays on education, etc.* London: Dent.
- Sperber, D. y Wilson, D. (1986). *Relevance: Communication and cognition*. Oxford: Blackwell.
- Spitzberg, B. H. (2000). A model of intercultural communication competence. L. A. Samovar y R. E. Porter (Eds.), *Intercultural communication: A reader* (pp. 375–387). Belmont: Wadsworth.
- Suls, J. (1983). Cognitive processes in humor appreciation. En P.E. McGhee y J. H. Goldstein (Eds.), *Handbook of humor research* (pp. 39-57). New York: Springer.
- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information-processing analysis. En F. H. Goldstein y P. E. McGhee, *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 81-100). New York: Academic Press.
- Svebak, S. (1982). The effect of mirthfulness upon amount of discordant right-left occipital EEG alpha. *Motivation and emotion*, 6(2), 133-147.
- Swales, J. M (1990). Genre analysis. *English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press
- Tally, B. y Goldenberg, L.B. (2005). Fostering historical thinking with digitalized primary sources. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 1-21.
- Taylor, J. M. (2014). Computational humor. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 169-172). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Thomas, L. C. (2012). Think visual. *Journal of Web Librarianship*, 6(4), 321-324.
- Tigges, W. (1998). *Anatomy of literary nonsense*. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.
- Todorov, T. (1990). *Genres in discourse*. Cambridge University Press.

- Trosborg, A. (1997). Text typology: Register, genre and text type. *Benjamins Translation Library*, 26, 3-24.
- Tsakona, V. (2009). Language and image interaction in cartoons: Towards a multimodal theory of humor. *Journal of Pragmatics*, 41(6), 1171-1188.
- Tschirner, E. (2013). El Marco Común Europeo de Referencia en diálogo con el ACTEL: Indicadores de competencia. *Verbum et Lingua*, 1, 25-34.
- Urbain, J., Niewiadomski, R., Hofmann, J., Bantegnie, E., Baur, T., Berthouze, N., Cakmak, H., Cruz, R. T., Dupont, S., Geist, M., Griffin, H., Lingenfelter, F., Mancini, M., Miranda, M., McKeown, G., Pammi, S., Pietquin, O., Piot, B., Platt, T., Ruch, W., Sharma, A., Volpe, G., y Wagner, J. (2013). Laugh machine. *Proceedings Enterface '12* (pp. 13-34). Metz, France: Supélec.
- Vaid, J. (2006). Joking across languages: Perspectives on humor, emotion, and bilingualism. En A. Pavlenko (Ed.), *Bilingual minds: Emotional experience, expression, and representation* (pp. 152-182). Clevedon: Multilingual Matters.
- Valero Garcés, C. (1998). Humor y traducción: Sonreír en dos lenguas. ASI; American Studies Interlink 3. Recuperado de <http://uah.es/asi/stereo/Valero.htm>
- Vallés Calvo, F (s. f.). Árbol. Recuperado el 16/09/2013 de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>
- Van Dijk, T. A. (1995). *Texto y contexto: semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra.
- Van Dijk, T. A. (1980). *Estructuras y funciones del discurso*. Madrid: Siglo XXI.
- Van Ek, J. (1986). *Objectives for foreign language learning*. Estrasburgo: Publicaciones del Consejo de Europa.
- Varillas Fernández, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio.
- Vasile, A. A. (2009). The Illocutionary side of argumentation with humor in media infotainment. *Romanian Journal of Journalism y Communication*, 4(4), 47-53.
- Vázquez, J. A., y Osvaldo A. D. (1987). *Para leer las viñetas humorísticas*. Buenos Aires: Don Bosco Argentina.

- Vega, G. M. (1990). Humor competence: the fifth component. Ponencia presentada en el 24th annual meeting of TESOL. San Francisco, CA, 6 de octubre.
- Verschueren, J., y Östman, J. O. (Eds.). (2009). *Key notions for pragmatics* (Vol. 1). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Viana, A. (2010). Asymmetry in script opposition. *Humor – International Journal of Humor Research*, 23(4), 505-526.
- Vigara Tauste, A. M. (1994). *El chiste y la comunicación lúdica: lenguaje y praxis*. Madrid: Ediciones libertarias.
- Vigara Tauste, A. M. y García Martínez-Calín, P. (2006). Sexo, política y subversión. El chiste popular en la época franquista. *Círculo de lingüística aplicada a la comunicación*, 27, 7-25.
- Vitanova, G. (2005). Authoring the self in a non-native language: A dialogic approach to agency and subjectivity. *Dialogue with Bakhtin on second and foreign language learning: New perspectives* (pp. 149-169). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Wagner, M. y Urios-Aparisi, E. (2009). Pragmatics of humor in the foreign language classroom. *Studies In Second Language Acquisition*, 31(4). 659.
- Wales, K. (1989). *A dictionary of stylistics*. London: Longman.
- Walther, J. B., Gay, G., Jeffrey, y Hancock, T. (2005). How do communication and technology researchers study the internet? *Journal of Communication*, 55(3), 632-657.
- Ward, P. J. (2012) *Animals in the fiction of John Irving and Haruki Murakami* (Tesis doctoral). Christchurch, New Zealand: University of Canterbury. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10092/7544>
- Warren, C., y McGraw, A. P. (2014). Appreciation of humor. En S. Attardo (Ed.), En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 52-55). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Watson, K. K., Matthews, B. J., y Allman, J. M. (2007). Brain activation during sight gags and language-dependent humor. *Cerebral Cortex*, 17(2), 314-324.



- Watson Todd, R. (2012). Creating humor in Gary Larson's Far Side cartoons using interpersonal and textual metafunctions. En F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics* (pp. 37-58). New York: Palgrave Macmillan.
- Weinberger, M. G., y Gulas Ch. S. (1992). The impact of humor in advertising: A review. *Journal of Advertising*, 21(4), 35-59.
- Wells, M. (2006). Satire and constraint in Japanese culture. En J. Miller Davis (Ed.), *Understanding humor in Japan*. Detroit: Wayne State University Press.
- White, E. B., y White, E. (1941). *A subtresury of American humor*. New York: Coward-McCann.
- Wicker, F. W., Thorelli, I. M., Barron, W. L., y Ponder, M. R. (1981). Relationships among affective and cognitive factors in humor. *Journal of Research in Personality*, 15(3), 359-370.
- Wierzbicka, A. (1985). Different cultures, different languages, different speech acts: Polish vs. English. *Journal of pragmatics*, 9(2), 145-178.
- Williams, M. y Burden, R. L. (1997). *Psicología para profesores de idiomas*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wilson, D. (2000). Metarepresentation in linguistic communication. En D. Sperber (Ed.), *Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective* (pp. 411-448). Oxford: Oxford University Press.
- Wiseman, R. (2007). *Quirkology*. London: Pan Macmillan.
- Wittgenstein, L. (1961). *Tractatus lógico-philosophicus*. London: Routledge.
- Włodarczyk, A., y Włodarczyk, H. (1998). Graded informative content of linguistic messages. *Proceedings of the 16th International Congress of Linguists*. Pergamon, Oxford, Paper N° 0431.
- Wright, T. (1968). *A history of caricature and grotesque in literature and art*. New York: Frederick Ungar Publishing.
- Yip, J. A., y Martin, R. A. (2006). Sense of humor, emotional intelligence, and social competence. *Journal of Research in Personality*, 40(6), 1202-1208.
- Yus, F. (2003). Humor and the search for relevance. *Journal of Pragmatics*, 35, 1295-1331.

- Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation: An interdiscipline. *Humor – International Journal of Humor Research*, 18(2), 185–207.
- Zanettin, F. (Ed.). (2008). *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome Pub.
- Zapata, G. [casiopeaexpres]. (31/01/2011). “¿Cómo meterías a cinco millones de judíos en un 600? En el cenicero” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/esperanzaguirre/status/609847046825209856>
- Zapata, G. [casiopeaexpres]. (06/06/2012). #rescateficción Rajoy promete resucitar la economía y a Marta del Castillo [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/esperanzaguirre/status/609847046825209856>
- Zigler, E., Levine, J., y Gould, L. (1967). Cognitive challenge as a factor in children's humor appreciation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 6, 332-336.
- Zimmermann, K. H. (2014). Children's humor stages. En S. Attardo (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (Vol. 1, pp. 125-127). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Zitawi, J. (2003). English-Arabic dubbed children's cartoons: Strategies of translating idioms. *Across languages and cultures*, 4(2), 237-251.

## APÉNDICE I: ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Información implícita en las viñetas cómicas .....	3
Figura 2. Lo ridículo en la superioridad humorística .....	21
Figura 3. Elemento de superioridad.....	21
Figura 4. El tabú en la descarga humorística.....	23
Figura 5. Elemento de descarga.....	25
Figura 6. Esquemas de la incongruencia humorística .....	28
Figura 7. Elemento de incongruencia .....	29
Figura 8. Fases de lectura y estructuralismo.....	33
Figura 9. Acto directo .....	37
Figura 10. Acto indirecto.....	37
Figura 11. Aporte informativo.....	43
Figura 12. Significado contrastivo 1 .....	45
Figura 13. Significado contrastivo 2 .....	45
Figura 14. Cortesía valorizante.....	47
Figura 15. Cortesía mitigadora .....	48
Figura 16. Recursos de conocimiento en el humor gráfico .....	56
Figura 17. Elementos del humor en la viñeta .....	73
Figura 18. Funciones del humor según la tipología de Bell (2013) .....	74
Figura 19. Humor inmediato, directo e implicatorio .....	77
Figura 20. Principio de economía.....	78
Figura 21. Viñeta monomodal .....	81
Figura 22. Viñeta multimodal.....	82
Figura 23. Mecanismos lógicos: ingenio verbal .....	83
Figura 24. Relación de anclaje .....	84
Figura 25. Relación de relevo.....	84
Figura 26. Plano visual en base al plano verbal .....	85
Figura 27. Planos visual y verbal (Mankoff, 2004).....	86
Figura 28. Marco .....	88
Figura 29. Fondo .....	88
Figura 30. Calles y recursos dinamizantes .....	90
Figura 31. Subtítulo, bocadillo y firma.....	91

Figura 32. El contexto comunicativo.....	94
Figura 33. Intención crítica secundaria.....	97
Figura 34. Intención humorística primaria (absurdo).....	98
Figura 35. Intención humorística primaria (sin sentido).....	98
Figura 36. Denigración masculina (M-DIS).....	100
Figura 37. Denigración femenina (W-DIS).....	100
Figura 38. Humor sexual (SEX).....	101
Figura 39. Humor negro (BLACK).....	101
Figura 40. Humor escatológico.....	102
Figura 41. Significado literal y metafórico.....	111
Figura 42. Niveles de representación bajo el lenguaje.....	114
Figura 43. Herramientas de análisis derivadas de los pilares del humor.....	133
Figura 44. Concepto dinámico de la competencia y actuación humorística.....	146
Figura 45. La aceptación social en la actuación humorística.....	148
Figura 46 – Modo bona-fide en las viñetas.....	150
Figura 47. Esquema de la comunicación de Hymes (1972).....	152
Figura 48. <i>Cultura con mayúsculas</i> y <i>Cultura a secas</i> .....	156
Figura 49. Los supuestos socioculturales.....	157
Figura 50. Expresión original (Grundy, 2008).....	162
Figura 51. Disponibilidad de esquemas: tabús.....	164
Figura 52. Niveles de aprendizaje y contenidos.....	168
Figura 53. Estrategias en la comunicación intercultural en modo NBF.....	174
Figura 54. <i>Continuum</i> de adecuación.....	177
Figura 55. Estilo de comunicación minimizante.....	179
Figura 56. Estilo de comunicación suficiente.....	180
Figura 57. Estilo de comunicación maximizante.....	181
Figura 58. Estilo de comunicación optimizante.....	182
Figura 59. Antiproverbio.....	185
Figura 60. Técnicas de transformación de proverbios.....	186
Figura 61. Dependencia textual.....	188
Figura 62. Concepciones pre-científicas del mundo.....	189
Figura 63. Símbolos culturales.....	189
Figura 64. Aspectos de la cultura material.....	190

Figura 65. Aspectos de la interacción social .....	190
Figura 66. Procesamiento de antiproverbios .....	193
Figura 67. Los supuestos socioculturales en español .....	194
Figura 68. Diagrama de la comprensión del humor .....	204
Figura 69. La estructura de las viñetas cómicas .....	207
Figura 70. Marcadores discursivos y factores humorísticos .....	214
Figura 71. Índices de contextualización e índices de contenido .....	220
Figura 72. Índices de contenido.....	222
Figura 73. Contenido sociocultural con resonancia mediática .....	222
Figura 74. Contenido sociocultural sin resonancia mediática .....	224
Figura 75. Niveles de contenido y esquemas de conocimiento.....	227
Figura 76. Deshumanización y personificación .....	230
Figura 77. Influencia de Gary Larson en Alberto Montt.....	232
Figura 78. Cosificación .....	233
Figura 79. La caricatura en la lectura de viñetas cómicas .....	234
Figura 80. Ausencia de caricatura .....	236
Figura 81. Viñeta INC-RES .....	239
Figura 82. Viñeta cómica NON.....	239
Figura 83. Metahumor .....	243
Figura 84. Metahumor y desafío sencillo .....	243
Figura 85. Metahumor y humor fallido .....	245
Figura 86. Contenido universal .....	249
Figura 87. Contenido cultural.....	250
Figura 88. Humor lingüístico .....	251
Figura 89. Desafío cognitivo complejo .....	252
Figura 90. Categorías del humor fallido destacables en las viñetas cómicas .....	260
Figura 91. VC01 .....	264
Figura 92. VC02 .....	264
Figura 93. VC03 .....	265
Figura 94. VC04 .....	265
Figura 95. VC05 .....	266
Figura 96. VC06 .....	266
Figura 97. VC07 .....	267

Figura 98. VC08 .....	267
Figura 99. VC09 .....	268
Figura 100. VC10 .....	268
Figura 101. VC11 .....	269
Figura 102. VC12 .....	269
Figura 103. VC13 .....	270
Figura 104. VC14 .....	270
Figura 105. HN. Humor fallido en la comprensión .....	272
Figura 106. HN. Humor fallido en la apreciación .....	275
Figura 107. HN. Palabras clave para fallos en la apreciación (6) .....	279
Figura 108. HN. Palabras clave para humor exitoso (0) .....	281
Figura 109. HNN. Humor fallido en la comprensión .....	287
Figura 110. HN. Humor fallido en la apreciación .....	289
Figura 111. HNN. Palabras clave para fallos en la comprensión de la incongruencia (5) .....	293
Figura 112. Palabras clave HNN. Palabras clave para fallos en la apreciación (6).....	293
Figura 113. HNN. Palabras clave para humor exitoso (0).....	295
Figura 114. HN y HNN. Humor fallido en la comprensión .....	300
Figura 115. HN y HNN. Humor fallido en la apreciación .....	303
Figura 116. Los pilares del humor.....	319
Figura 117. Acercamiento interdisciplinar al humor.....	321
Figura 118. Modelo de competencia humorística de Hay (2001) .....	323
Figura 119. Modelo de competencia humorística de Bell (2007) .....	323
Figura 120. Aceptación social y estilos de comunicación.....	325
Figura 121. Estructura y contenido (1).....	327
Figura 122. Estructura y contenido (2).....	328
Figura 123. Contribuciones al concepto de índice de contextualización .....	336

## APÉNDICE II: ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Contraejemplos a las máximas conversacionales.....	40
Tabla 2. Tipologías de la estructura humorística.....	96
Tabla 3. Tipologías del contenido humorístico .....	99
Tabla 4. Selección de viñetas .....	122
Tabla 5. Jerarquización de las taxonomías .....	129
Tabla 6. Recursos de conocimiento (KR) y estrategias afectivas.....	173
Tabla 7. Jerarquización de las taxonomías .....	229
Tabla 8. Índices de contextualización en el corpus de análisis .....	237
Tabla 9. Esquemas de la estructura humorística en el corpus de análisis .....	240
Tabla 10. Peso informativo de los contenidos en el corpus de análisis.....	247
Tabla 11. Niveles de contenido en el corpus de análisis .....	254
Tabla 12. Características de los textos-estímulo .....	263
Tabla 13. HN. Menor índice de humor fallido en la comprensión.....	273
Tabla 14. HN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión.....	274
Tabla 15. HN. Menor índice de humor fallido en la apreciación .....	275
Tabla 16. HN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación .....	276
Tabla 17. HN. Distribución de la codificación.....	277
Tabla 18. HN. Palabras clave relacionadas con el concepto de exceso.....	280
Tabla 19. HN. Humor exitoso (0). Pilares del humor.....	282
Tabla 20. HN. Humor exitoso (0). Recursos de conocimiento .....	283
Tabla 21. HNN. Menor índice de humor fallido en la comprensión.....	287
Tabla 22. HNN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión.....	288
Tabla 23. HNN. Menor índice de humor fallido en la apreciación .....	290
Tabla 24. HNN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación .....	290
Tabla 25. HNN. Distribución de la codificación.....	291
Tabla 26. HNN. Palabras clave relacionadas con el concepto de exceso.....	294
Tabla 27. HNN. Humor exitoso (0). Pilares del humor.....	295
Tabla 28. HNN. Humor exitoso (0). Recursos de conocimiento.....	296
Tabla 29. HN y HNN. Menor índice de humor fallido en la comprensión .....	301
Tabla 30. HN y HNN. Mayor índice de humor fallido en la comprensión .....	302
Tabla 31. HN y HNN. Menor índice de humor fallido en la apreciación .....	303

Tabla 32. HN y HNN. Mayor índice de humor fallido en la apreciación .....	304
Tabla 33. HN y HNN. Distribución de la codificación .....	305
Tabla 34. Comparación de factores clave y factores obstáculo.....	330



### APÉNDICE III: ABREVIATURAS

- 3WD Test: *3 Witz-Dimensionen Test* (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005).
- BF: *bona-fide*, fiable (Raskin, 1985).
- BLACK: *black humour*, humor negro (Carretero-Dios et al., 2010).
- EAHU: Escala de Apreciación del Humor (Carretero-Dios et al., 2010).
- EEG: electroencefalograma.
- ELE: español lengua extranjera.
- ERP: potenciales relacionados con eventos medidos a través de encefalografías.
- fMRI: resonancia magnética funcional.
- GTVH: *General Theory of Verbal Humor*, Teoría general del humor verbal (Raskin y Attrado, 1991).
- HN: hablantes nativos.
- HNN: hablantes no nativos.
- INC-RES: *incongruity-resolution*, incongruencia-resolución (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005).
- KR: knowledge resources, recursos de conocimiento (Raskin y Attrado, 1991).
- LA: language, lengua (Raskin y Attrado, 1991).
- LM: logical mechanism, mecanismo lógico (Raskin y Attrado, 1991).
- MCER: Marco común europeo de referencia para las lenguas.
- M-DIS: men disparagement, denigración masculina (Carretero-Dios et al., 2010).
- MEG: magnetoencefalografía.
- MK: *meta-knowledge*, metaconocimiento (Canestrari, 2010).
- NBF: *non-bona-fide*, no fiable (Raskin, 1985).
- NON: *nonsense*, absurdo (Ruch, 1992; Hempelmann y Ruch, 2005).
- NS: *narrative strategy*, estrategia narrativa (Raskin y Attrado, 1991).
- PC: principio cooperativo (Grice, 1975).
- PCH: principio cooperativo humorístico (Raskin, 1985).
- PCIC: Plan Curricular del Instituto Cervantes.
- SEX: sexual (Hempelmann y Ruch, 2005).
- SI: situation, situación (Raskin y Attrado, 1991).

SIR: *set-up, incongruity, resolution*; establecimiento, incongruencia, resolución (Attardo, 1994)

SO: *script opposition*, oposición de esquemas (Raskin y Attardo, 1991).

SSTH: Semantic Script Theory of Humor, teoría semántica de esquemas (Raskin, 1979, 1985).

TA: *target*, objetivo (Raskin y Attardo, 1991).

VC: viñeta cómica (Gironzetti, 2013).

W-DIS: women disparagement, denigración femenina (Carretero-Dios et al., 2010).

## APÉNDICE IV: CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado participante:

Mi nombre es Beatriz Carbajal Carrera y soy doctoranda en el programa de Lengua española: investigación y enseñanza que ofrece el Departamento de Lengua española de la Universidad de Salamanca. Estoy desarrollando un proyecto de investigación sobre las viñetas cómicas. En particular, mi estudio versa sobre los factores que influyen en la respuesta al humor.

Le agradecería su colaboración en este proyecto a través de la compleción de un cuestionario en línea que cubre algunos aspectos de este tema. Una vez completado el cuestionario, solo necesita presionar sobre el botón “Enviar”, y los resultados serán enviados directamente a la base de datos del proyecto.

Todos los datos aportados serán tratados con la más estricta confidencialidad y ningún participante será identificable en la tesis, informes u otras publicaciones resultantes. Asimismo, usted se encuentra en derecho de retirarse como participante en cualquier momento o de rechazar responder a determinadas preguntas.

A ntes de comenzar el cuestionario se solicita su consentimiento para usar sus datos aportados a través del cuestionario, con la condición de que su nombre e identidad no serán reveladas.

Cualquier duda sobre este proyecto puede dirigirse a la investigadora a través de esta dirección de correo electrónico.

Gracias por su atención y apoyo.

Atentamente,

Beatriz Carbajal Carrera

## APÉNDICE V: CUESTIONARIO

Agradecemos tu interés por participar en este cuestionario.

El formulario comienza con un apartado que recoge datos del participante. A continuación, se presentan viñetas como estímulo para valorar su comicidad. La mayoría de las respuestas son de opción múltiple, aunque algunos campos están destinados a comentarios o a completar el texto de las viñetas. Todas las preguntas se formulan en español, con excepción del formulario de consentimiento, en lengua inglesa. Los hablantes de español cuentan con una traducción del mismo en formato PDF. Los hablantes no nativos de español pueden usar un diccionario a lo largo del cuestionario en caso de necesidad. No obstante, se ruega que se haga constar cada respuesta en la que se use el diccionario.

### Una viñeta ilustrativa para comenzar...

TEST PARA SABER SI ERES INSEGURO.

1.- ¿Quieres hacer este test?

Sí.       No.

**Resultado:**  
Si marcaste "Sí", ya tienes la respuesta, eres inseguro.  
Si marcaste "No" Probablemente, aunque lo niegues, también seas inseguro.

Manit

## Consent Form

You have been asked to complete this survey as part of a research project conducted by MA Beatriz Carbajal Carrera at Universidad de Salamanca and Middlebury College. The research project is called 'Assessing Non-Native Speakers' Strategies and Communication Styles in Cartoon Interpretation and Production' and is designed to explore the impact of non-native speaker's strategies and communication styles on their interaction with humoristic cartoons.

Your responses are entirely voluntary, and you may refuse to complete any part or all of this survey. I will protect your confidentiality to the best of my ability, and will use your email (if you voluntarily choose to provide me with it) only contact you.

By completing and submitting the survey, you affirm that you are at least 18 years old and that you give your consent for MA Beatriz Carbajal Carrera to use your answers in her research. If you have any questions about this research before or after you complete the survey, please contact MA Beatriz Carbajal Carrera at [beatriz.carbajal@gmail.com](mailto:beatriz.carbajal@gmail.com). If you have any concerns or questions about your rights as a participant in this research, please contact Dr Noemí Domínguez García at [noedom@usal.es](mailto:noedom@usal.es). This research has been reviewed according to Middlebury College IRB procedures for research involving human subjects.

ELECTRONIC CONSENT: Please select your choice below.

Clicking on the "agree" button below indicates that:

1. You have read the information above provided.
2. You voluntarily agree to participate.
3. You are at least 18 years of age
4. Details of procedures and any risks have been explained to your satisfaction.
3. You are aware that you should retain a copy of the Introduction Letter and Consent Form for future reference.
4. You understand that:
  - You may not directly benefit from taking part in this research.
  - You are free to withdraw from the project at any time and are free to decline to answer particular questions.
  - The questionnaire cartoons may contain references to sexuality, inequality and religion.
  - Individual information will remain confidential.
  - Whether you participate or not, or withdraw after participating, will have no effect on any treatment or service that is being provided to you.
  - Whether you participate or not, or withdraw after participating, will have no effect on your progress in your course of study, or results gained.
5. You have had the opportunity to discuss taking part in this research with a family member or friend.

If you do not wish to participate in the research study "Assessing Non-Native Speakers' Strategies and Communication Styles in Cartoon Interpretation and Production", please decline participation by clicking on the "disagree" button.

I certify that I have explained the study to the volunteer and consider that she/he understands what is involved and freely consents to participation.

Researcher's name: Beatriz Carbajal Carrera

## Consent Form \*

ELECTRONIC CONSENT: Please select your choice below. Clicking on the "agree" button below indicates that: • you have read the above information • you voluntarily agree to participate • you are at least 18 years of age If you do not wish to participate in the research study, please decline participation by clicking on the "disagree" button.

- agree
- disagree

## INFORMACIÓN DEL PARTICIPANTE

¿El español es tu lengua materna?\*

- Sí
- No

Eres...\*

- Hombre
- Mujer

¿Cuántos años tienes?\*

¿Cuál es tu centro de estudios?\*

## INFORMACIÓN CULTURAL

¿Cuál es tu lengua materna?\*

¿Qué otras lenguas hablas y en qué nivel te sitúas?

Inicial/Intermedio/Avanzado

¿Cómo es tu contacto con la cultura hispana?\*

Elige tantas opciones como describan tu situación.

- A través de las clases.
- A través de familiares.
- A través de amigos/intercambio lingüístico.
- A través de viajes/estancias cortas en países hispanos.
- A través de estancias largas (1 año o más) en países hispanos.
- Otro:

¿Cuál es tu nacionalidad?\*

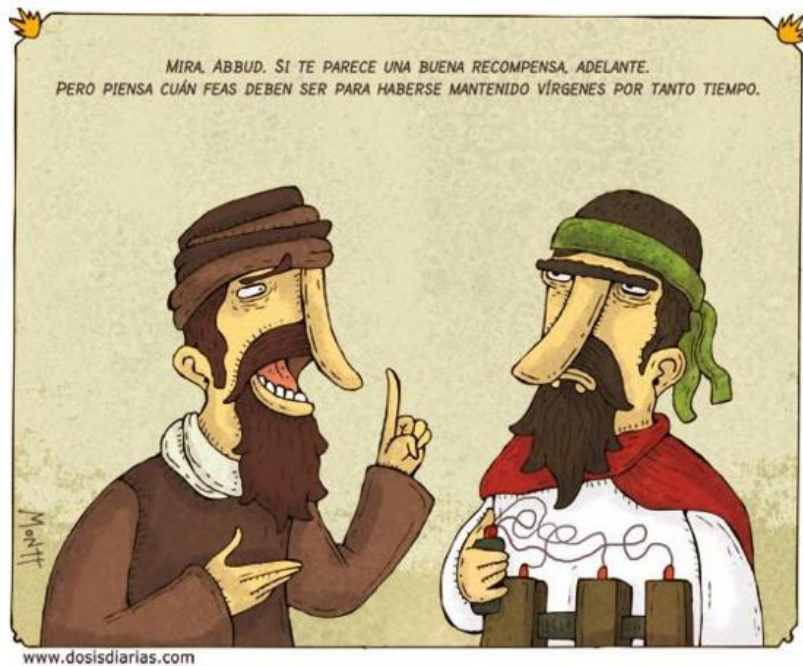
Elige la opción que mejor describa tu contexto cultural:\*

- Vivo rodeado de una mezcla de culturas, aunque aún no las he integrado en mis comunicaciones diarias.
- No tengo contacto ni interés por otras culturas.
- Vivo en una mezcla de culturas y reconozco transferencias entre ellas. Para mí forman parte de una gran cultura que las integra.
- No tengo contacto con otras culturas pero tengo interés por adoptar componentes de otras formas de vida.

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarias más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No



Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



[www.dosisdiarias.com](http://www.dosisdiarias.com)

¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

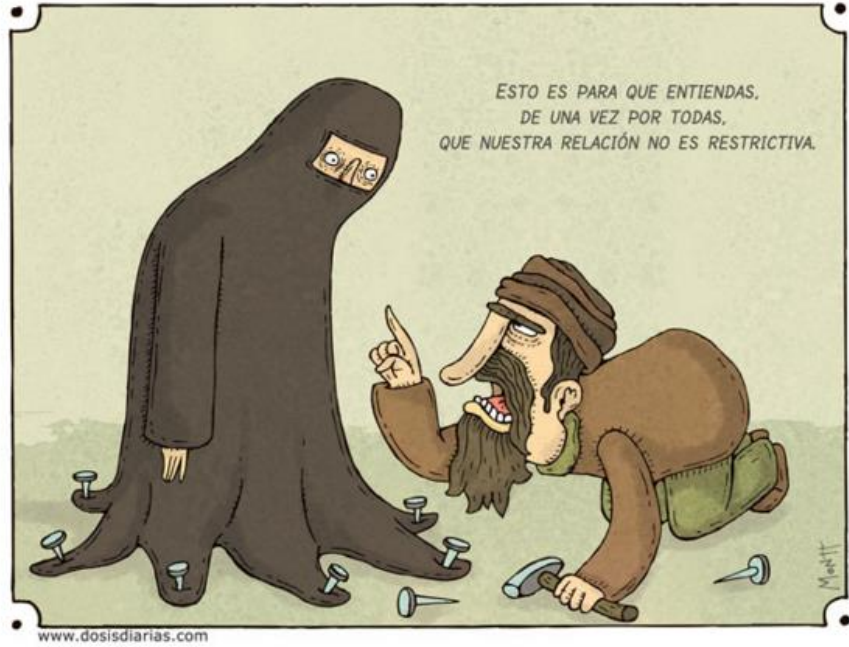
¿Necesitaría más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

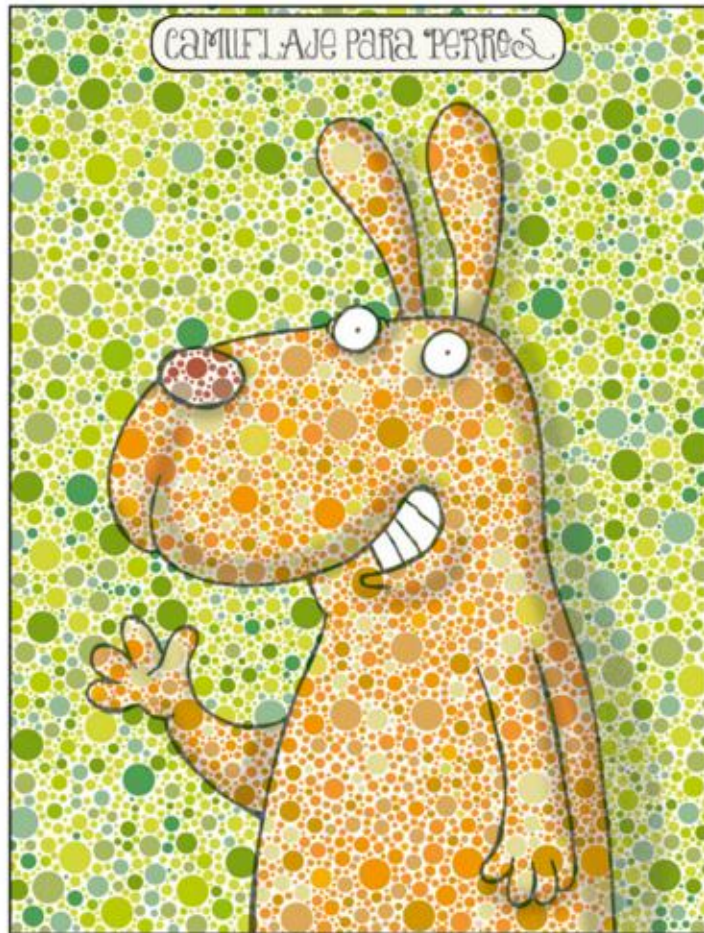
¿Necesitarias más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No



Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

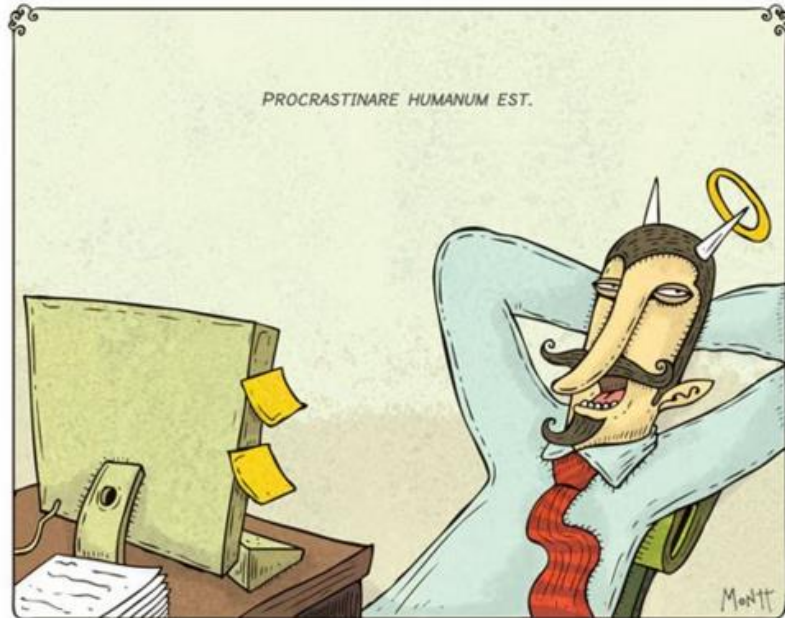
¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

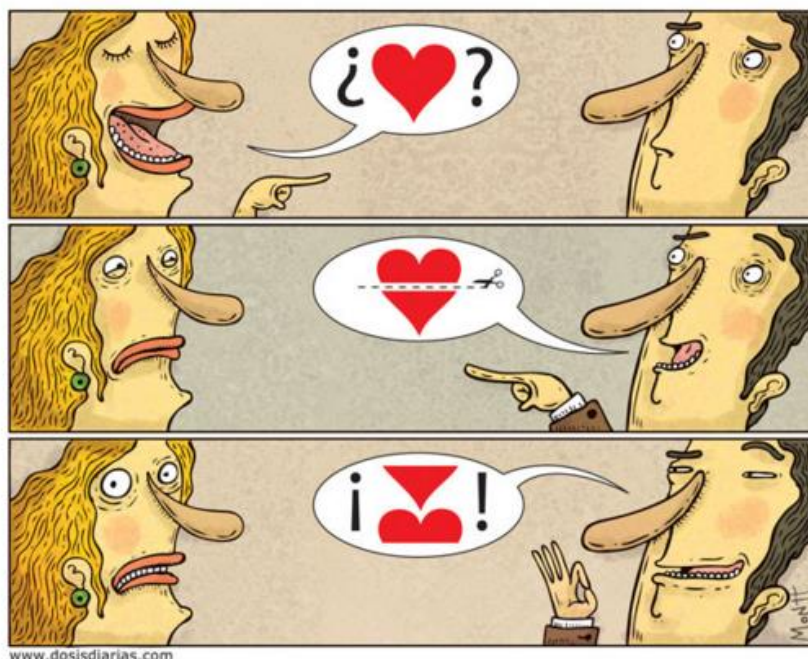
¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí
- No



Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarias más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarias más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí
- No

Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala:\*

1 2 3 4

Nada divertido     Muy divertido



¿Por qué?\*

¿Necesitarías más información para interpretar la viñeta?\*

- Sí  
 No

**Fin del cuestionario**

¿Cuál es tu dirección de correo electrónico?

Esta información es útil para realizar un estudio de seguimiento.

**MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN**

## APÉNDICE VI: RESPUESTAS AL CUESTIONARIO

xxix – Hablantes nativos

Apreciación

A1 *Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 – 4)*

Comprensión

A2 *¿Necesitarías más información?*

xxx – Hablantes no nativos

Apreciación

A1 *Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 – 4)*

Comprensión

A2 *¿Necesitarías más información?*

xxxii – Hablantes nativos y hablantes no nativos

Gráfico sobre el humor fallido en la comprensión

A2 *¿Necesitarías más información?*

xxxiii – Hablantes no nativos y hablantes no nativos

Gráfico sobre el humor fallido en la apreciación

A1 *Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 – 4)*

xxxiiii – Hablantes nativos

Causas

B1 *¿Por qué?*

xxxv – Hablantes no nativos

Causas

B1 *¿Por qué?*



HN	VC01	VC02	VC03	VC04	VC05	VC06	VC07	VC08	VC09	VC10	VC11	VC12	VC13	VC14
1	1 No	1 Si	1 No	1 No	1 No	1 Si	1 No	1 Si	1 No	2 No	4 No	1 No	2 No	1 No
2	1 No	1 No	1 No	1 No	1 No	1 Si	1 No	1 No	1 No	1 No	2 No	1 No	2 No	1 No
3	1 No	4 No	1 No	2 No	1 No	2 No	4 No	2 No	4 No	1 Si	3 No	4 No	4 No	4 No
4	1 Si	3 No	2 No	1 No	1 No	1 Si	2 No	2 Si	2 No	3 No	2 No	4 No	4 No	4 No
5	2 No	1 No	2 No	1 No	2 No	1 No	4 No	1 No	1 No	2 No	3 No	1 No	3 No	1 No
6	1 Si	1 Si	1 No	1 No	1 No	1 No	1 No	2 No	2 No	3 No	2 No	1 No	3 No	3 No
7	3 No	1 No	3 No	2 No	2 No	1 No	2 No	1 Si	3 No	4 No	2 No	1 No	2 No	2 No
8	2 No	2 No	3 No	2 No	2 No	3 No	2 No	3 No	2 No	1 Si	1 Si	2 No	4 No	2 No
9	1 No	1 Si	3 No	3 No	3 No	1 No	1 No	2 No	1 No	4 No	4 No	2 No	3 No	2 No
10	2 No	3 No	4 No	3 No	1 No	1 Si	3 No	4 No	3 No	2 No	2 Si	3 No	3 No	3 No
11	2 No	1 No	1 No	1 No	1 No	1 Si	2 No	3 No	3 No	1 No	2 No	1 No	1 No	1 No
12	3 No	1 No	4 No	2 No	1 No	1 Si	3 No	1 No	2 No	4 No	1 No	4 No	4 No	1 No
13	3 No	1 No	3 No	2 No	1 Si	1 No	3 No	1 Si	3 No	4 No	3 No	4 No	4 No	1 Si
14	2 No	1 Si	2 No	3 No	1 No	3 No	3 No	4 No	4 No	4 No	4 No	4 No	4 No	4 No
15	2 No	1 Si	3 No	1 No	2 No	1 No	1 No	1 Si	1 No	2 No	4 No	2 No	3 No	2 No
16	4 No	2 Si	3 No	3 No	2 No	2 Si	4 No	3 No	3 No	4 No	4 No	3 No	4 No	4 No
17	2 No	1 Si	3 No	2 No	1 No	1 No	1 No	1 Si	2 No	3 No	3 No	2 No	4 No	3 No
18	2 No	2 Si	3 No	2 No	2 No	3 No	2 No	2 Si	2 No	2 Si	4 No	2 Si	3 No	2 No

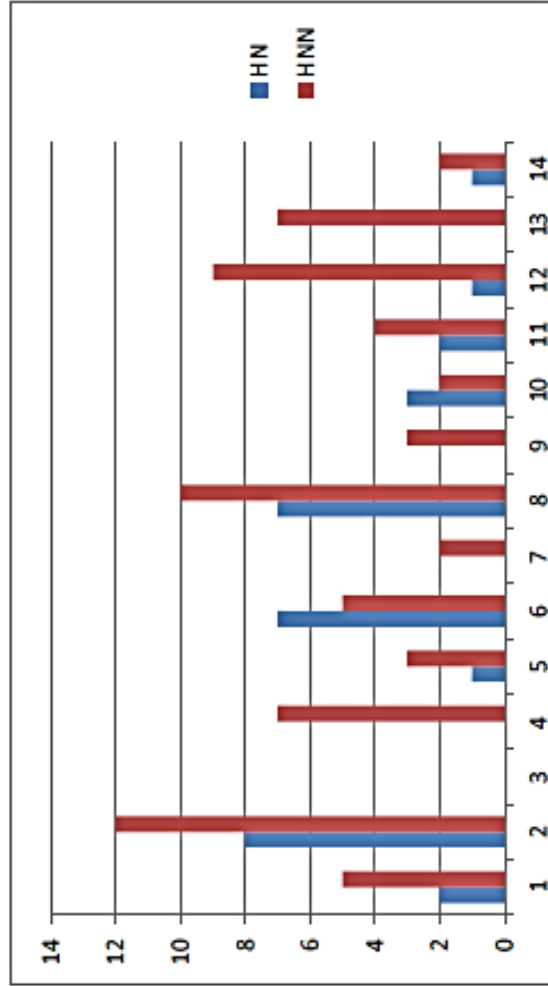
HN: Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 - 4) y ¿Necesitarías más información?

HNN	VC01	VC02	VC03	VC04	VC05	VC06	VC07	VC08	VC09	VC10	VC11	VC12	VC13	VC14
1	4 No	3 No	4 No	3 No	3 No	3 No	3 No	4 No	4 No	3 No	4 No	2 Si	3 No	3 No
2	1 Si	2 No	4 No	4 No	2 No	4 No	1 Si	3 No	4 No	4 No	4 No	1 Si	4 No	1 No
3	1 No	1 Si	3 No	2 No	1 No	4 No	1 Si	1 No	1 No	3 No	3 No	1 Si	4 No	1 Si
4	4 No	1 Si	3 No	2 No	1 No	1 Si	1 No	1 Si	1 No	3 No	3 No	1 Si	3 No	1 No
5	2 Si	2 Si	3 No	3 Si	2 No	3 No	3 No	2 No	2 No	1 No	2 No	2 No	2 Si	2 No
6	1 Si	1 Si	4 No	1 Si	4 No	1 Si	4 No	1 Si	4 No	4 No	1 Si	4 No	1 Si	4 No
7	3 No	1 Si	4 No	1 Si	3 Si	2 Si	4 No	3 No	4 No	2 No	3 No	3 Si	1 Si	4 No
8	4 No	2 Si	3 No	1 Si	3 No	2 No	3 No	1 Si	3 No	2 No	1 No	1 Si	1 Si	4 No
9	4 No	3 Si	3 No	2 No	3 No	1 No	1 No	1 No	1 Si	1 Si	3 No	1 No	1 No	4 No
10	3 No	1 Si	4 No	1 No	1 No	1 No	1 No	1 Si	1 Si	3 No	4 No	4 No	3 No	4 No
11	1 Si	4 No	3 No	2 Si	1 Si	3 No	4 No	4 No	2 No	3 No	3 No	2 Si	2 Si	1 No
12	1 Si	1 Si	4 No	4 No	4 No	4 No	1 No	1 Si	4 No	4 No	4 No	1 Si	4 No	1 No
13	2 No	1 Si	2 No	2 No	1 No	4 No	3 No	1 Si	3 No	1 Si	1 Si	3 No	1 Si	2 No
14	3 No	2 No	4 No	4 No	2 Si	2 Si	4 No	1 Si	4 No	4 No	4 No	1 Si	4 No	4 No
15	3 No	2 No	2 No	4 No	1 No	1 Si	3 No	1 Si	1 No	1 No	2 No	1 Si	1 Si	2 Si
16	3 No	1 Si	2 No	3 No	1 No	4 No	1 No	1 Si	2 No	1 No	1 Si	1 No	4 No	1 No
17	3 No	1 No	3 No	3 Si	2 No	4 No	2 No	1 No	3 No	1 No	1 No	3 No	1 No	4 No
18	4 No	1 Si	3 No	2 Si	3 No	3 No	1 Si	2 No	1 Si	3 No	1 Si	2 No	3 No	2 No
5	5	10	12	4	7	3	5	10	5	3	5	2	6	7
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														

HNN: Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 - 4) y ¿Necesitarías más información?

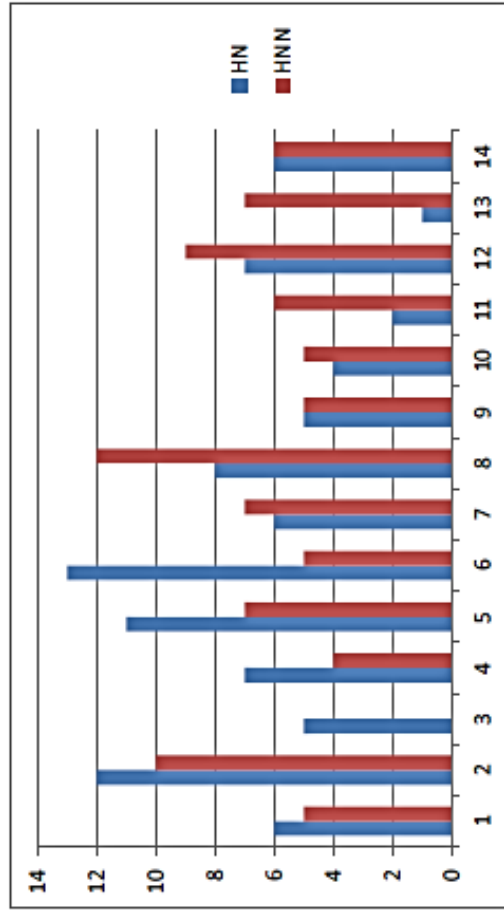


HN	2	8	0	0	1	7	0	7	0	3	2	1	0	1
HNN	5	12	0	7	3	5	2	10	3	2	4	9	7	2



HN/HNN: ¿Necesitarías más información?

HN	6	12	5	7	11	13	6	8	4	2	7	1	6
HNN	5	10	0	4	7	5	7	12	5	6	9	7	6



HN/HNN: Valora el humor en la siguiente viñeta de acuerdo con la escala (1 - 4)

HNN	VC01¿Por qué?	VC02¿Por qué?	VC03¿Por qué?	VC04¿Por qué?	VC05¿Por qué?	VC06¿Por qué?	VC07¿Por qué?	VC08¿Por qué?	VC09¿Por qué?	VC10¿Por qué?	VC11¿Por qué?	VC12¿Por qué?	VC13¿Por qué?	VC14¿Por qué?
1	Porque hace referencia a un elemento cultural reconocible y muchas veces criticado, retratándolo con humor.	Porque se burla de la homeopatía aplicando de forma graciosas pruebas "científicas".	Porque representa con humor un aspecto cultural que se suele criticar o tratar con seriedad.	Por el choque que se produce entre el aspecto físico de los personajes, sus pensamientos y la situación en la que se encuentran.	Es gracioso, aunque más que humor "crítico" hacia el aspecto cultural determinado al que hace referencia.	Porque hace referencia a un conocimiento común sobre los perros que todos tenemos y que representa gráficamente.	Representa una crítica en forma de humor a ciertos acontecimientos de actualidad.	Porque hace referencia a una situación muy común y que muchos compartimos.	Porque la interpretación del símbolo convierte la situación amorosa en una sexual, generando comicidad.	Porque juega con la polisemia del adjetivo "malo".	Porque hace referencia a un elemento cultural muy típico y lo interpreta desde otro punto de vista.	Más que humorística, es una viñeta absurda. Parece el fragmento de un relato humorístico del que faltan partes.	Porque interpreta literalmente un dicho español que habitualmente tiene un significado metafórico.	Por la referencia explícita a la sexualidad.
2	No la entiendo, creo que falta parte de la información	Yo diría que, más que divertida, esta viñeta resulta irónica. Hay que conocer el principio sobre el que se basa la homeopatía para poder entenderla.	Es muy fácil de entender, es simple pero de efecto.	La comicidad está en el hecho de que los dos piensan lo mismo y se supone que los dos son feos.	No entiendo este tipo de comicidad	No sé, solo no me parece muy divertido	Es graciosa	Es muy irónica	Es divertido como se puede entender el significado solo a través de las imágenes, aunque no estoy segura de haber entendido la última.	Por el juego de palabras	Muy divertida, si se conoce el villancico.	No entiendo la relación entre las dos viñetas	Por lo de "Pedirle peras al olmo"	No me gusta este género de humor
3	muy sexista-machista	no la entiendo	la ironía que usa me parece divertida aunque puede resultar ofensiva para las culturas musulmanas	para empezar, he tenido que buscar la palabra "esperpento" porque no la conocía. Es divertida sin saber por qué	Es triste	me gusta el tema del que trata	no la entiendo	no la entiendo. He buscado qué significa la palabra "procrastinar", pero aun así no lo capto	sexista	es ingeniosa	juega con el villancico	no la entiendo	alude al refrán y parece divertida	no la entiendo
4	Porque aborda un tema "sensible" desde una perspectiva diferente	No entiendo...	Porque en realidad de las dos mujeres no se "ve" nada.	Simplemente no me gusta mucho	No encuentro divertida la viñeta porque el tema es muy serio	No entiendo...	No me gusta	No entiendo...	Me parece vulgar	Me gusta el juego de palabras con "mala"	Conozco el villancico y me hace gracia la idea de los peces que se reúnen para beber y realmente son unos borrachos	No entiendo...	Me hace gracia la idea del pobre olmo estresado	Simplemente no me gusta. Además, creo que no la entiendo muy bien.
5	no es animadora la viñeta	no es interesante	ya es comprensible	no es interesante el tema	no me gusta tanta relación con la cultura árabe...	para niños	se puede entender de diferentes modos	no se burla de los conceptos de religión	es para adultos	es horrible la viñeta	es para adultos	las viñetas no molan	no se puede entender	es solo para los adultos
6	No la entiendo.	No la entiendo.	Porque se cubren siempre, así que la idea de cambiar como se ven es imposible.	No sé que es "esperpento."	El hombre restringe a la mujer para enseñarle que la relación no es restrictiva.	No entiendo la conexión entre peros y el diseño del dibujo.	Comenta la tendencia de los sacerdotes a tener relaciones sexuales con niños de la iglesia, así que lo que típicamente es mujer ("blow up doll") para el sacerdote es un niño.	La mejor entiende el amor como algo del corazón mientras que el hombre lo ve como el cuerpo de una mujer, de manera sexual.	La viñeta misma es un diablo, y mala se usa en el sentido de "evil".	No sé a que refiere, lo de diós nacido...	La información se da de tono serio aunque el contenido es una tontería.	No sé el otro sentido de "peras".	Por que el amigo se parece un pene enorme, y el tamaño del pene es un tema de vergüenza para los hombres en relaciones sexuales con las mujeres.	
7	son feos y se preguntan del tiempo que se quedan vírgenes.	no se entiende porque existe	la foto nos explica todo	no es chistoso	si. se siente inmediatamente la emoción	es arte bonito pero nada más	jaja. se hace burla de la iglesia católica que siempre tiene problemas con los niños y los padres	así es la vida de un trabajador. los adhesivos y todo	él quiere sexo?	no tiene nada especial	es un testimonio bien largo	unidos por este parte del cuerpo es humoroso. quien es el gato?	no se entiende	si una buena foto y texto chistoso.

8	Porque rompe con el imágen que tengo de las virgenes jovenes y bonitas.	No la entiendo muy bien.	?	No la entiendo.	?	?	Es tan horrible que es gracioso.	?	?	?	?	?	?	?
9	Es divertido porque tiene sentido y se trata de un tema tabú.	No sé si lo entiendo bien, pero para mí es cómico porque se está describiendo una imagen que no se ve y porque la homeopatía no tiene efecto.	Lo entiendo pero sólo me hace reír un poquito. Para mí, no es muy cómica y es un poco ofensiva.	Tuve que buscar la palabra "esperpento" en el diccionario, pero ni modo, para mí la viñeta no es cómica y es un poco antipática.	Es un poco divertido porque es verdad.	Entiendo las palabras pero no es nada divertida, esta viñeta.	La entiendo pero no me gusta para nada el concepto. Es ofensivo.	No sé si la entiendo bien, pero no es nada divertida.	No la entiendo.	Busqué la palabra "viñeta" en el diccionario para ver si tiene otra definición porque no la entiendo, pero la definición no me ayudó.	Es un poco divertida pero no mucho, no sé por qué.	No sé si no la entiendo o si no es divertida.	Tuve que buscar la palabra "olmo" en el diccionario, pero ni modo, esta viñeta no es nada divertida.	Es divertida porque es verdad, los hombres típicamente se sienten inseguros con los ex-amantes de su pareja, y es peor por lo que es.
10	no es un chiste muy intelectual, pero me hace sonreír	Pienso que no lo entiendo	Es simple, fácil entender, obvio.	No me gusta un chista que se trate de los discapacitados...pero también no entiendo muy bien la viñeta. Si son ciegos como saben el otro es tan feo?	Como estoy desacuerdo con la idea de relaciones abiertas no me gusta mucho.	Es muy infantil o no muy cómico	Los problemas de iglesias y los pares que cometen abuso sexual no es cómico para mí.	No entiendo el latin	No lo entiendo.	No es muy cómico pero es muy creativo y artístico.	Es muy creativo y cómico.	Muy extraño, un poco asco, y cómico.	Artístico y creativo pero no muy cómico.	Los chistes sexuales normalmente son muy cómicos.
11	No me gusta mucho este tipo de humor.	Me gustan los chistes así que son un poco más secos a veces.	Es chistoso por lo poco que sea.	No me gusta mucho.	No comprendo totalmente.	Me gusta el uso de color para hacerlo chistoso.	Me gusta la ironía y la falta de ser "correcto políticamente"	Me siento así a veces.	Es chistoso la representación.	Porque me gusta la reinterpretación del cómic.	Está bien pero no super chistoso.	No comprendo totalmente.	Me gusta la imagen pero no comprendo totalmente.	Bizarro
12	No tengo ninguna idea quienes son.	No sé nada de homeopatía y no sé la palabra comicidad.	Ellas no pueden una a otras caras.	Ellos están pensando la misma cosa y los dos son feos.	Es irónico.	Porque los perros no pueden ver los colores.	Porque esta controversia es muy triste para la inglesa.	No entiendo que quiere decir....¿el trabajo es el diablo que pospone?	Entre los hombres y las mujeres siempre hay mala comunicación de que es amor y de lo que necesitan en la cama.	para decir mala al las viñetas es decir estúpida pero en este sentido es decir mala como....odiosa.	es por el dicho "bebes como un pez."	No entiendo para nada.	es una expresión española...de hecho la aprendí por a canción "La Tortura" por Shakira.	es predicable.
13	No me ofende pero no reia. No hay logica en el cielo.	No sé nada de la homeopatía.	Es mas triste que ingenioso.	Entiendo pero no reia.	No me parece ingenioso, que parece un comparacion demasiado realista para las vidas de mujeres con maridos abusivos.	No pueden ver colores!	Que audaz! Me reia un poco.	No sé latin.	Muy ingenioso y parecido a la mente masculino en la vida real.	Me gusta el arte, pero no entiendo como es un chiste.	No entiendo (especificamente la linea sobre el Dios)	Tan raro y creativo que tenia que reir.	Tenia dificultad leer la segunda palabra (elmo? almo? olmo?)	Solo me gusta que es un poco sucio.
14	Se puede hablar sobre las mujeres.	provoca un poco la sorpresa.	informacion cultural	pasa en la vida real	se necesitan conocimientos globales	algunos ven el color verde y otros el rojo.	El padre necesita ayuda.	no lo entiendo	Las relaciones amorosas dan material para la clase	Hablar de tradiciones	uso de la lengua coloquial.	no entendido	describir personas	las relaciones amorosas.

15	Es un generalísimo, y las personas de Oriente Medio (que viven América) que yo conozco, no están o piensan como eso. En mi cultura, es normal y muy común hacer bromas como él de arriba.	En mi país, los homeopáticos están regulados y tienen un poco más respeto. Pero todavía están conocidos por ser falso médicos.	Es divertido pero después me siento un poco mal porque sé que es probablemente la realidad en otros países, y que las mujeres no tienen derecho respeto a como vestirse.	Porque muchas veces es verdad que juzgamos la apariencia física de los otros antes de que empecemos a conocerlos.	No me gustan las bromas que degradan las mujeres.	Pienso que aquí hay un doble sentido, pero no lo entiendo.	No es degradante. Es gracioso porque la gente no creen completamente que los sacerdotes pueden ser 100% sin deseos.	No entiendo la viñeta, solo que probablemente hay algo de ver con los empleados administrativos (en oficinas) que siempre (generalmente) no hacen nada cuando son en sus oficinas y que nadie puede verlos, pero que trabajan cuando el jefe rodea/es en función.	Siempre es lo mismo - las expectativas de las mujeres y los de los hombres frente a una relación son diferentes y los dibujos representan estas expectativas perfectamente.	Entiendo que la viñeta está tratando de comer a la persona, pero es nada divertido.	Es posible que alcohólicos encuentren a dios y de esto pueden superar su alcoholismo, pero también es posible que sea una mentirosa.	Hay casos reales de siameses donde si quieren separarse es peligroso. Puede ser que uno muera y el otro sobreviva; o que los 2 mueran. No me gusta estos chistes.	No entiendo el otro sentido de "dar peras" (entendiendo el sentido literal).	No entiendo lo que el autor quería retratar en el ex amante.
16	Me gusta porque es un poco irónico y sarcástico, pero no lo he dado un "4" como es también un poco ofensivo.	Creía que entendía que significaba "homeopática", pero parece que no.	En mi opinión, es más ofensivo que cómico.	Porque es irónico.	Entiendo que burla del machismo de esta cultura, pero para mí, es más inquietante que cómico.	Tienes que pensar un poco para entenderlo, pero es muy gracioso.	Creo que es muy ofensivo.	No lo entiendo, aunque entiendo el latín. No sé si más información me ayude o no.	A mí no me parece tan ofensivo, pero tampoco muy gracioso.	No entiendo cómo es cómico.	No entiendo, pero no sé si más información me ayude.	No entiendo.	No sé porque me parece tan gracioso, pero lo es.	Para mí no es cómico... no sé porque lo representa cómo un pene mecánico.
17	Es cómico, pero trate sobre temas pesados	No la entiendo. Entiendo las palabras, pero no entiendo cual es la broma.	Es cómica porque obviamente va a parecer igual porque no se pueden ver por las burkas.	Es cómico por la ironía	Es cómico, pero también es triste porque eso sí existe	Porque los perros no pueden distinguir colores y porque perritos son monitos	Es gracioso, pero... ew. Qué asco.	No lo entiendo. Entiendo las palabras latinas, pero no entiendo la broma.	También es gracioso pero inesperado y bruto	No es muy gracioso	No lo entiendo.	La primera parte con los gemelos es graciosa, pero no entiendo el gato.	Aunque entiendo lo que dice, no entiendo el humor	Porque es verdaderamente como algunos hombres se sienten
18	Porque es absurdo que uno quiera matarse para llegar a paraíso y ver las vírgenes prometidas a cada hombre musulmano (si no me equivoco, según la cultura musulmana, a los hombres que llegan a paraíso se les prometen 90 vírgenes).	No la entiendo.	Porque a pesar de que tienen las caras cubiertas, consiguen reconocerse y se hacen un cumplido.	No es muy divertida.	Porque va contra las normas de la cultura musulmana que suele ser mucho más permisiva con los hombres que con las mujeres.	Porque el perro se distingue, siendo de otro color. El camuflaje no existe.	No la entiendo.	Porque es diablo no es un ser humano.	No la entiendo.	Autoironía?	No la entiendo.	Porque la operación no supone implicaciones.	Se basa en la expresión "pedir peras al olmo".	Porque muy a menudo las bromas con tendencia sexual no me parecen muy divertidas.

HN	VC01;Por qué?	VC02;Por qué?	VC03;Por qué?	VC04;Por qué?	VC05;Por qué?	VC06;Por qué?	VC07;Por qué?	VC08;Por qué?	VC09;Por qué?	VC10;Por qué?	VC11;Por qué?	VC12;Por qué?	VC13;Por qué?	VC14;Por qué?
1	Me parece una viñeta muy grosera	Creo que lo entiendo pero es que no estoy segura... De todas formas, no me parecería gracioso tampoco, quizás un poquito solo.	Me parece que se burla de una cultura	Ningún componente cómico	Espeluznantement e grosera	No la entiendo...	Espantosa	No la entiendo	Grosera	Solo un pelín...	Jajaja, no sé, pero se me ha salido una sonrisa	No tiene gracia	Tiene un poquito de gracia; se ha cansado de que le pida peras, jaja	Horterada
2	No me hace gracia. No considero que el humor deba suponer una racionalización de emociones, por lo que está pregunta no me parece pertinente.	La misma razón que en la anterior	Insisto en lo anterior. Me da igual que sea por razones sexistas, religiosas, etc.	También considero que el humor o la comicidad deben tener componentes intelectuales. Como en los casos anteriores, sin gracia.	Sin gracia.	No lo entiendo.	Humor fácil y burdo.	No lo entiendo.	Humor procaz y burdo.	Sin gracia y facilona.	Explicar lo que me resulta gracioso o no me es complicado, es decir, me hace gracia o no. No racionalizo todo.	¿Dónde está la gracia?	El juego de palabras.	Sin gracia.
3	Es esperable y manido.	Porque da una imagen explícita de lo que realmente es la homeopatía.	Se burla de un matiz cultural propio de culturas no hispánicas.	Es un lugar común.	Se burla de aspectos culturales foráneos.	No toca ningún tema de humor clásico.	Trata un tema tabú de la cultura hispánica de un modo divertido.	Es algo divertido porque juega con la idea del ángel y del demonio pero tampoco es algo hilarante.	Porque trata de las expectativas y realidades de las relaciones amorosas de una forma muy simple y muy directa.	No me resulta nada divertida. No encuentro nada de humor en ella.	Moderniza un villancico y lo dota de las circunstancias sociales actuales, quitándole el romanticismo inicial.	Por la ridiculez de la situación.	Por dar un bamiz actual al refrán.	Trata un tema que es considerado socialmente tabú.
4	NO ME RESULTA NADA CÓMICO Y ADEMÁS ES MACHISTA	ME GUSTA LA IRONÍA	ES AGUDA PERO DURA A LA VEZ	NO ME DICE NADA	NO ES DIVERTIDO NI CÓMICO, ES PUNZANTE Y CÍNICO	ES SOSO	EL CHISTE NO ESTÁ MAL, LO QUE NO ES DIVERTIDO ES A LO QUE HACE REFERENCIA	UN BUEN GUIÑO	ES GRACIOSO EL RESULTADO	METAVIÑETISMO?	NO DICE MUCHO	ORIGINAL	ME HACEN GRACIA LAS REFERENCIAS AL REFRANERO, SIEMPRE PRESENTE	SIEMPRE SOMOS LAS MUJERES LAS INSEGURAS, LE DA LA VUELTA
5	no sé, no me hace mucha gracia, pero tampoco me ofende.	demasiado complicada.	Igual que la primera.	No es divertido.	No es divertido.	No es divertido.	Jajaja, me encanta.	Sosa.	Tópica, poco original.	Bueno, me ha hecho sonreír, es muy tonta.	Jajaja, está muy bien traída.	Demasiado complicada.	No sé porqué, no es tan buena...	Aburrida.
6	NO LA ENTIENDO	NO ME RESULTA GRACIOSA	ME PARECE QUE NO TIENE NINGUNA GRACIA	ES UN TIPO DE HUMOR QUE NO ME HACE GRACIA	NO TIENE GRACIA	NO TIENE GRACIA	NO TIENE GRACIA	ME SIENTO MÁS IDENTIFICADA Y PUEDE HACERME MÁS GRACIA	ESTE TEMA ES MÁS HUMORÍSTICO	TIENE GRACIA Y EL DIBUJO ESTÁ BIEN	EL TEMA ES GRACIOSO	NO TIENE GRACIA	JUEGA CON LA FRASE HECHA Y EL DOBLE SENTIDO. ESTÁ BIEN	TIENE GRACIA
7	Me gusta el humor que se mete con las religiones, racismo, y similares. Aunque no me considero para nada una persona xenófoba o intolerante, sino todo lo contrario. Estas temáticas en un chiste, mientras se quede solo en eso, en un chiste, me hacen mucha gracia.	No me hace especial gracia, está bien pero ya está.	Similar a la primera viñeta, se mete con la situación de las mujeres en el mundo árabe, que en un chiste me hace gracia, aunque fuera de esto me parece un tema muy serio y que debería cambiar.	Es gracioso	Un poco bestia de más para mi gusto...	No sé, se referirá a los daltónicos pero... no me hace especial gracia.	Simpático, se mete con la situación de la Iglesia.	No lo entiendo.	Me gusta también el humor machista, en ocasiones, aunque sea mujer. A veces es un poco exagerado de más, pero por lo general, si me hace gracia.	Me gustan mucho los chiste de dobles sentidos e interpretaciones, tipo "humor absurdo" para mí son los mejores.	Normalito	No me parece gracioso.	No me hace excesiva gracia.	Está bien, de nuevo un temática un tanto controvertida que puede resultar graciosa.



8	Es algo divertido, pero puede asociarse a eventos trágicos, lo cual le quita un poco la gracia.	En mi caso concreto, encuentro cierta gracia porque estoy familiarizada con la homeopatía, pero es la clase de chiste que solo tiene gracia dentro de su ámbito, en este caso, entre médicos homeópatas o estudiantes de medicina u homeopatía.	Es un chiste aparentemente inocente, y si conocemos la cultura al que se refiere, lo encontramos gracioso, aunque detrás de él puede haber mucha ideología.	No sé. Simplemente no me parece muy divertido.	Al ser una viñeta tiene algo de gracia, así como los anteriores, independientemente de que trata temas serios. Pero tampoco es que sea muy gracioso.	Si conoces algo sobre daltonismo encontrarás la viñeta divertida. Pero así como la viñeta sobre homeopatía, será más divertida dentro de un grupo específico.	Se burla de la realidad de forma divertida.	Es la vida misma :) Aunque se necesita algún conocimiento de latín y, en mi caso, mi conocimiento de portugués también ayuda. De lo contrario, no lo encontraría divertido porque no lo entendería.	Tiene su gracia, pero es machista y un poco tonto.	No sé, quizá no lo entienda.	No lo sé.	No lo sé.	Inocente, sencillo y gracioso.	No sé, simplemente no es muy divertido.
9	ME PARECE OFENSIVO TRATAR DE FORMA CÓMICA UN ELEMENTO TAN SERIO COMO EL TERRORISMO O EL SUICIDIO POR LA RELIGIÓN.	HA ELIMINADO EL ELEMENTO GRÁFICO QUE ES IMPORTANTE Y ADEMÁS NO ENTIENDO BIEN LA BROMA. LA HE TENIDO QUE RELEER Y AUN ASÍ NO LE VEO LA GRACIA.	EN ESTE CASO TAMBIÉN LA RELIGIÓN ES EL ELEMENTO DE HUMOR, PERO ME PARECE QUE CUANDO SE TRATA CON RESPETO ES GRACIOSO. NO SÉ SI OFENDERÍA A LAS PERSONAS DE DICHA RELIGIÓN PERO PARA MÍ LA VIÑETA NO TIENE NINGUNA MALDAD.	ME IMAGINO LA SITUACIÓN Y ME SIENTO REFLEJADA A VECES EN CUANTO A LA PARTE DE QUEJARME DE ALGO QUE HACE EL OTRO Y NO DARME CUENTA DE QUE YO HAGO EXACTAMENTE LO MISMO. PUES ESTE ES EL CASO, SE QUEJA DE LA FEALDAD DE LA QUE TIENE EN FRENTE CUANDO ÉL ES IGUAL Y LA OTRA PERSONA PODRÍA ESTAR PENSANDO EXACTAMENTE LO MISMO.	EN ESTE CASO, EL ELEMENTO RELIGIOSO NO ESTÁ TRATADO DE MANERA RESPETUOSA POR LO QUE OFENDERÍA A LAS PERSONAS DE DICHA RELIGIÓN, PERO, DESDE FUERA, A MÍ ME HA HECHO GRACIA PORQUE COMPARTO LA IDEA QUE SUBYACE EN LA VIÑETA, PARA MÍ ES UNA RELIGIÓN RESTRICTIVA CON LA MUJER. AUN ASÍ, ENTIENDO QUE PARA ELLAS NO SEA ASÍ, YA QUE SE SIENTEN LIBRES Y MUY QUERIDAS POR	ES UN HUMOR MUY SIMPLE. PODRÍA SER UN PERRO O CUALQUIER OTRO ANIMAL, NO ME HA HECHO GRACIA.	IGUAL QUE EN ANTERIORES VIÑETAS, EL ELEMENTO RELIGIOSO NO SE TRATA CON RESPETO. ENTIENDO QUE LA VIÑETA LE PAREZCA GRACIOSA A MUCHAS PERSONAS. A MÍ NO ME HA GUSTADO, AUNQUE TAMPOCO ME HA OFENDIDO, PERO CONSIDERO QUE ES GENERALIZAR ALGO QUE TAMPOCO ES DE BUEN GUSTO PORQUE IMPLICA A MENORES.	ES ALGO QUE TODOS HACEMOS. NO ME HA HECHO TANTA GRACIA PORQUE YA HE VISTO OTRAS VIÑETAS CON EL MISMO TEMA.	NO ME PARECE EXCESIVAMENTE GRACIOSA PERO TAMPOCO ME SIENTO OFENDIDA AUNQUE TRATE EL TEMA SEXUAL Y SE BASE EN UN TÓPICO COMO CASI TODAS LAS VIÑETAS.	ES UN HUMOR MUY TONTO Y ABSURDO, POR ESO ME HA HECHO TANTA GRACIA. MUY SIMPLE PERO TIENE SU GRACIA JUGAR CON EL SENTIDO DE LA PALABRA MALA COMO POCO GRACIOSA Y COMO MALVADA.	ES GRACIOSA SI ERES ESPAÑOL Y CONOCES LOS VILLANCICOS. TE DAS CUENTA DEL POCO SENTIDO QUE TIENE LA LETRA. POR ESO ES GRACIOSO IMAGINARSE A LOS PECES BEBIENDO SIN PARAR COMO ILUSTRAR ESTA VIÑETA DEL POBRE PEZ QUE HA ACABADO POR SE ALCOHÓLICO COMO POCO NAVIDAD TRAS NAVIDAD.	LA NOTICIA DE LOS SIAMESES ES GRACIOSA, ESTÁ ESCRITA COMO UNA ENTRADILLA REAL DE UNA NOTICIA, POR ESO ES GRACIOSA, PERO LO DEL GATO CON EL TECLADO TAN ABSURDO NO ME HA HECHO TANTA GRACIA.	ES GRACIOSO PORQUE, DE NUEVO, UTILIZA UN REFRÁN POPULAR QUE SI TE TOMAS AL PIE DE LA LETRA PUEDE DAR LUGAR A ESTA SITUACIÓN.	NO ES EXCESIVAMENTE GRACIOSA PERO TIENE SU ELEMENTO CÓMICO.
10	Es un chiste de fácil comprensión y sí tiene una chispa humorística, sin embargo, pienso que, los posibles representantes de la cultura que se plasma en este viñeta, podrían encontrarse un poco ofendidos.	Es inteligentemente graciosa. Sin embargo, su humor no es tan evidente como el de la viñeta anterior. De cierta manera, el lector debe tomarse su tiempo para digerir por completo la intención de mensaje.	Es muy gracioso porque no ha sido necesario tanto diálogo para mostrar algo evidente. Sin embargo, a mi parecer, puede interferir de nuevo con la sensibilidad de los lectores que se sienten identificados con lo que se presenta. Al ser una realidad bastante polémica, el tema que este escenario despierta, puede ser delicado.	Es gracioso porque puede levantar entre los alumnos una discusión bastante interesante sobre las relaciones interpersonales.	Me parece agresivo y ofensivo. No veo esta viñeta como el mejor camino para crear un intercambio comunicativo productivo o positivo en un ambiente multicultural.	No puedo evaluar su humor, en vista de que no lo entiendo.	Es un chiste un poco perverso, que, personalmente, llama mi atención. Puede mostrar una realidad, pero afecta indiscutiblemente a aquellos que ponen fe y confían en la transparencia constituida por los representantes de la iglesia católica.	Muestra un estado con el que todos nos encontramos más que familiarizados. Se puede discutir con propiedad sin algún desvío innecesario.	Oculto sutilmente un mensaje sexual que sin duda llama la atención de muchos, sin embargo, no se consideraría muy profesional o necesario utilizarlo como recurso educativo.	No tiene mucha seriedad. Hay un contenido infantil que podría ser mejor recibido por adolescentes.	No me queda claro el mensaje.	Porque es un viñeta que por medio de un absurdo, muestra por lo que precisamente está formado el mundo de la propaganda irracional que observamos diariamente.	Resalta como muchos aspectos de los seres humanos son simplemente incomprensibles e insoportables.	Es un llamado de alerta hacia las relaciones disfuncionales, y, hacia como en infinidad de oportunidades recurrimos a la tecnología para satisfacer nuestras necesidades o fantasías.
11	Me parece un tanto ofensivo y, además, no creo que sea un tema del que hacer humor.	Es ingenioso, pero no demasiado divertido, la verdad.	No es divertido. Es una crítica social, pero no creo que sea humorística.	Es demasiado simple.	Como ocurría con el anterior, no lo considero divertido, sino una crítica social de un tema bastante serio.	No lo he entendido.	Porque es de un tema bastante serio.	Porque es ingenioso.	Es ingenioso.	Es un juego de palabras muy malo, no solo la viñeta.	Porque tiene cierto ingenio.	Es absurdo, pero no es humor absurdo.	Es ingenioso, pero no tiene gracia.	Un chiste demasiado simple.

12	La intervención lingüística parece muy cercana a la realidad. No me parece "muy divertido" porque es un chiste un tanto manido.	Creo que prefiero el humor más "directo", no tan "envevesado". Cuando tienes que explicar una broma y procesarla creo que pierde comicidad	Evidente, el chiste en sí.	Lo único que me parece divertido es la caricatura	NO encuentro la comicidad.	No veo ni siquiera que sea un chiste, así que igual no sé interpretarlo...	Me parece divertido, pero he tenido que observar con detenimiento para encontrar el alzacuellos... y entonces sí, me ha parecido muy divertido.	No me hace gracia, simplemente.	Original, pero "no me da pa'más"	Ágil, directo, rápido, incluso un poco fácil o "absurdo". me gusta	Cuando tienes que explicarte tanto...	El gato, lo único	Estupendo	tan evidente y soso, que no me hace gracia
13	EL HUMOR NEGRO ME DIVIERTE. TRATA UN CONTENIDO POLÍTICAMENTE INCORRECTO Y ESO LA HACE AÚN MÁS DIVERTIDA.	EL CONTENIDO DEL QUE TRATA NO ME RESULTA MUY FAMILIAR Y HE TARDADO DEMASIADO TIEMPO EN ENTENDERLA.	POR LAS MISMAS RAZONES QUE LA PRIMERA VIÑETA.	ES GRACIOSO PORQUE TODOS PODEMOS IDENTIFICARNOS CON EL COMENTARIO. LA FRASE "TODO ME PASA A MÍ" Y " NO SÉ POR QUÉ", CUANDO ESTÁ CLARO QUE SOMOS DIRECTAMENTE RESPONSABLES DE LO QUE NOS PASA. ADEMÁS, LOS FEOS Y LA FEALDAD SON UN TEMA GRACIOSO	NO LO ENTIENDO. ADEMÁS, EL HECHO DE QUE RECURRENTEMENTE SE TRATE EL TEMA DEL MACHISMO Y LAS SOCIEDADES MUSULMANAS, EMPIEZA A CANSAR	ME PARECE "RIQUIÑO" EL PERSONAJE, PERO LA ES UN HUMOR ABSURDO QUE AUNQUE EN OCASIONES ME HACE GRACIA, EN ESTE CASO NO ME LO HACE.	DE NUEVO SE TRATA DE UN HUMOR NEGRO Y ADEMÁS CON DOS TABÚS, LA PEDOFILIA Y LA IGLESIA CATÓLICA.	ENTIENDO QUE TODOS DEJAMOS PARA MÁS TARDE LO QUE PODRÍAMOS RESOLVER ANTES, PERO NO ENTIENDO LAS REFERENCIAS AL DIABLO Y AL ÁNGEL. ¿ES HUMANO Y ES ADEMÁS INFERNAL Y DIVINO?	LAS OBSCENIDADES ME HACEN GRACIA. ADEMÁS, EL USO DEL CORAZÓN EN LUGAR DEL LENGUAJE ME PARECE GRACIOSO.	HASTA AHORA ES EL QUE MÁS GRACIA ME HA HECHO. SUPONGO QUE EL HECHO DE QUE HAYA UNA APARENTE CONTRADICCIÓN LINGÜÍSTICA QUE SE RESUELVE RÁPIDAMENTE ME HA GUSTADO. AUNQUE REALMENTE NO LO SÉ.	ME HACE GRACIA EL JUEGO CON EL PUNTO DE VISTA. ES ALGO FAMILIAR (UN VILLANCICO) VISTO DESDE OTRA PERSPECTIVA.	¿DEMASIADO TEXTO?, NO LO SÉ	SUPONGO QUE PUEDO IDENTIFICARME CON ESE ÁRBOL	NO COMPRENDO LA RELACIÓN ENTRE VIBRADOR Y AMIGO.
14	No me parece divertido por el tema que trata.	No la entiendo	Al igual que en la primera viñeta, el tema no me parece adecuado.	Es una buena crítica de la sociedad, todos ven la paja en el ojo ajeno, pero no la viga en el propio.	No me gusta el tema que trata y no me parece para nada cómico	Defiende la individualidad aunque todos queramos ser iguales.	Buena crítica social	Me gusta la crítica que se esconde bajo lo humorístico de esta viñeta	Tan real como la vida misma	Me gusta el humor que tiene juegos de palabras	El juego de palabras, el tema sacado de contexto son muy graciosos.	Me parece divertido porque es algo surrealista	Me parece divertido porque rompe con la expresión fraseológica "Pedirle peras a un olmo"	Me gusta la crítica de que los hombres nunca se enteran de nada.
15	no sé	no conocía la homeopatía quizá	no sé	no sé	no sé	no le veo la relación con el mundo real	no sé	he consultado la expresión	no sé	no sé	no sé	no sé	no sé	no sé
16	Me parece un humor ácido y conozco de primera mano la cultura y el mundo árabe, lo cual me ayuda a comprender más el contexto en el que se realiza.	No tengo demasiado conocimiento sobre la homeopatía para comprender la viñeta de forma que me resulte graciosa	Creo que el humor a veces puede ser una manera de denuncia social. La viñeta me resulta graciosa precisamente por eso.	Los hechos "cotidianos" son los que generalmente más se prestan al humor. Esta situación es seguramente una que hayamos vivido todas las personas y la gracia reside precisamente ahí.	Si bien tiene su punto de humor ácido, creo que esta viñeta fomenta la islamofobia, por lo que no me resulta muy graciosa	Creo que no pilló el humor de esta viñeta	Me resulta muy graciosa por la mezcla de elementos sexuales "normalizados" en la sociedad como son los muñecos hinchables junto con el cura, que habría de ser representante de la castidad y la bondad.	El hecho de que represente esos momentos de vaguería humana, es decir, la cotidianidad, resulta gracioso por la identificación que hacemos con la situación expuesta en la viñeta	Por el juego que hace con los estereotipos	Juega con el primer sentido que uno puede darle a la frase, que da lugar a otro tipo de pensamientos, con ese segundo sentido que queda representado con la imagen.	Porque juega con elementos socio-culturales de gran peso en la sociedad desde una perspectiva bastante imaginativa	Por lo absurdo de la situación	La gracia de la viñeta, para mí, reside en el juego que hace del refrán y de la situación que hace que se use.	Creo que la sexualidad sigue siendo un tema con ese halo de tabú, por lo que siempre suele ser un tema humorístico
17	No me resulta gracioso que se hable de sexualidad de las mujeres .	No la entiendo	Me resulta una sátira divertida	Demasiado común	Muy humillante	Me parece algo tonto	No me resulta nada gracioso	No me resulta gracioso	Me resulta vulgar	Me resulta simpática	Ligeramente divertida	Me parece una viñeta divertida y muy buena para ilustrar el refrán español	Me resulta divertido y muy picante	
18	al principio cuesta un poco entenderlo.	creo que es más crítica que graciosa	es crítica pero resulta divertida por la simplicidad, la brevedad y el juego de palabras	tema demasiado gastado	Supongo que pretende ser irónica pero creo que no lo consigue. Es demasiado directa	más que gracioso es simpático, pero produce buenas sensaciones	más crítico que humorístico	creo que no se entiende muy bien la relación con el demonio y la aureola...	demasiado maniqueo	se tarda en comprender que el monstruo es la viñeta	me gustan las referencias culturales	no entiendo lo del gato	humor fácil pero buena crítica	tema gastado





## **APÉNDICE VII: FRECUENCIA DE PALABRAS CLAVE**

- xli – Hablantes nativos (0)
- xliv – Hablantes nativos (1)
- xlvi – Hablantes nativos (2)
- xlvii – Hablantes no nativos (5)
- xlviii – Hablantes nativos (6)
- l – Hablantes nativos (8)
- li – Hablantes no nativos (0)
- liv – Hablantes no nativos (1)
- lv – Hablantes no nativos (2)
- lvi – Hablantes no nativos (3)
- lvii – Hablantes no nativos (5)
- lviii – Hablantes no nativos (6)

## HN (0) HUMOR EXITOSO

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
gracia	6	17	gracia
divertida	9	14	divertida, divertido
gracioso	8	13	graciosa, gracioso, graciosos
juego [juego de palabras]	5	11	juega, juego, juegos
crítica	7	7	crítica, crítico
todos	5	7	todas, todos
palabras [juego de palabras]	8	6	palabra, palabras
situación	9	6	situación
tema	4	6	tema
absurdo	7	5	absurdo
muy [ingenioso]	3	5	muy
humor	5	4	humor
ingenioso	9	4	ingenio, ingenioso
refrán	6	4	refrán
sentido	7	4	sentido, sentidos
simpática	9	4	simpática, simpático
tabú	4	4	tabú, tabúes
villancico	10	4	villancico, villancicos
cultura	7	3	cultura
directo	7	3	directa, directo
fácil	5	3	fácil
identificada	12	3	identificada, identificarme, identificarnos
iglesia	7	3	iglesia
relaciones	10	3	relaciones
sexual	6	3	sexual, sexuales, sexualidad
social	6	3	social, sociales, socialmente
sociedad	8	3	sociedad
actual	6	2	actual, actuales
atención	8	2	atención
contexto	8	2	contexto
culturales	10	2	culturales
doble [doble sentido]	5	2	doble, dobles
familiarizada	13	2	familiarizada, familiarizados
fealdad	7	2	fealdad
frase [frase hecha]	5	2	frase
gusta [me gusta]	5	2	gusta
hispana	7	2	hispana, hispánica
humana	6	2	humana, humanos
humorístico	11	2	humorístico
ilustra	7	2	ilustra, ilustrar
imagen	6	2	imagen
imaginativa	11	2	imaginativa, imagino
ironía	6	2	ironía, irónica
lingüística	11	2	lingüística
mete [se mete con]	4	2	mete
mujer	5	2	mujer
negro	5	2	negro
original	8	2	original
perspectiva	11	2	perspectiva
real	4	2	real
realidad	8	2	realidad
referencias	11	2	referencias

religiones	10	2	religión, religiones
simple	6	2	simple
temática	8	2	temática, temáticas
tonta	5	2	tonta, tonto
vida	4	2	vida
ácido	5	2	ácido
alcohólico	10	1	alcohólico
amorosas	8	1	amorosas
bastante	8	1	bastante
bien	4	1	bien
brevedad	8	1	brevedad
buenas	6	1	buenas
burla	5	1	burla
caricatura	10	1	caricatura
cercana	7	1	cercana
chispa	6	1	chispa
clásico	7	1	clásico
comparto	8	1	comparto
comprender	10	1	comprender
comprensión	11	1	comprensión
conoces	7	1	conoces
conocimiento	11	1	conocimient
conozco	7	1	conozco
contenido	9	1	contenido
contradicción	13	1	contradicción
controvertida	13	1	controvertida
cotidianidad	13	1	cotidianidad
cotidianos	10	1	cotidianos
cuando	6	1	cuando
cura	4	1	cura
cómico	6	1	cómico
da [da la vuelta]	2	1	da
daltonismo	10	1	daltonismo
demonio	7	1	demonio
dianamente	11	1	dianamente
dibujo	6	1	dibujo
disfuncionales	14	1	disfuncionales
divierte	8	1	divierte
encanta	7	1	encanta
entiendo	8	1	entiendo
español	7	1	español
específico	10	1	específico
estereotipos	12	1	estereotipos
estupendo	9	1	estupendo
exactamente	11	1	exactamente
explícita	9	1	explícita
expresión	9	1	expresión
familiar	8	1	familiar
feos	4	1	feos
fraseológica	12	1	fraseológica
gato	4	1	gato
guiño	5	1	guiño
hago [hago exactamente lo mismo]	4	1	hago
hecha [frase hecha]	5	1	hecha
homeopatía	10	1	homeopatía

identificación	14	1	identificación
incomprensibles	15	1	incomprensibles
incorrecto	10	1	incorrecto
individualidad	14	1	individualidad
infantil	8	1	infantil
inocente	8	1	inocente
insoportables	13	1	insoportables
inteligentemente	16	1	inteligentemente
interesante	11	1	interesante
interpersonales	15	1	interpersonales
jugar	5	1	jugar
latín	4	1	latí
ligeramente	11	1	ligeramente
machista	8	1	machista
metaviñetismo	13	1	metaviñetismo
mezcla	6	1	mezcla
mismo [hago exactamente lo mismo]	5	1	mismo
moderniza	9	1	moderniza
mujeres	7	1	mujeres
mundo	5	1	mundo
navidad	7	1	navidad
normalito	9	1	normalito
nunca	5	1	nunca
obscenidades	12	1	obscenidades
otra [perspectiva]	4	1	otra
peces	5	1	peces
pedofilia	9	1	pedofilia
pelín	5	1	pelín
personas	8	1	personas
perverso	8	1	perverso
picante	7	1	picante
políticamente	13	1	políticamente
popular	7	1	popular
racismo	7	1	racismo
realidades	10	1	realidades
realmente	9	1	realmente
reflejada	9	1	reflejada
refranero	9	1	refranero
representado	12	1	representado
restrictiva	11	1	restrictiva
resuelve	8	1	resuelve
ridiculez	9	1	ridiculez
riquíño	7	1	riquíño
rompe	5	1	rompe
rápidamente	11	1	rápidamente
rápido	6	1	rápido
sacado	6	1	sacado
se [se mete con]	2	1	se
sencillo	8	1	sencillo
sensaciones	11	1	sensaciones
ser [al ser una viñeta]	3	1	ser
siempre	7	1	siempre
simplicidad	11	1	simplicidad
socio	5	1	socio
sonreír	7	1	sonreír

sonrisa	7	1	sonrisa
surrealista	11	1	surrealista
sátira	6	1	sátira
traída [muy bien traída]	6	1	traída
viñeta [Al ser una viñeta]	6	1	viñeta
vuelta [da la vuelta]	6	1	vuelta
ágil	4	1	ágil
ámbito	6	1	ámbito
ángel	5	1	ángel
árabe	5	1	árabe
árbol [puedo identificarme con ese árbol]	5	1	árbol

## HN (1) FALLO EN EL PROCESAMIENTO

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
complicada	10	2	complicada
demasiado	9	2	demasiado
entenderla [he tardado demasiado tiempo en entenderla]	10	2	entenderla, entenderlo
no [no sé interpretarlo/no me queda claro]	2	2	no
tarda	5	2	tarda, tardado
tiempo	6	2	tiempo
claro [no me queda claro]	5	1	claro
comicidad [procesarla... pierde comicidad]	9	1	comicidad
completo [tiempo para digerir por completo]	8	1	completo
cuesta	6	1	cuesta
detenimiento	12	1	detenimiento
digerir [tiempo para digerir por completo]	7	1	digerir
elemento [eliminado el elemento gráfico]	8	1	elemento
eliminado [eliminado el elemento gráfico]	9	1	eliminado
encontrar [observar con detenimiento para encontrar el alzacuellos]	9	1	encontrar
gráfico [eliminado el elemento gráfico]	7	1	gráfico
he [he tardado demasiado tiempo en entenderla]	2	1	he
interpretarlo [no sé interpretarlo]	13	1	interpretarlo
pierde [procesarla... pierde comicidad]	6	1	pierde
procesarla	10	1	procesarla
queda	5	1	queda
releer	6	1	releer
sé [no sé interpretarlo]	2	1	sé
tomarse [tomarse su tiempo]	7	1	tomarse

## HN (2) FALLO EN LA COMPRENSIÓN DE LAS PALABRAS/CONNOTACIONES

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
entiendo [No la entiendo]	8	3	entiendo
no [No la/lo entiendo]	2	3	no
consultado	10	1	consultado
expresión	9	1	expresión



## HN (5) FALLO EN LA COMPRENSIÓN DE LA INCONGRUENCIA CENTRAL

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no	2	22	no
entiendo [no lo/la entiendo]	8	16	entienda, entiende, entiendo
conocimiento	12	2	conocía, conocimiento
homeopatía	10	2	homeopatía
relación [no le veo la relación con el mundo real]	8	2	relación
comprendo [no comprendo]	9	1	comprendo
contenido	9	1	contenido
creo [creo que lo entiendo pero es que no estoy segura]	4	1	creo
defiende [defiende la individualidad]	8	1	defiende
entendido [no lo he entendido]	9	1	entendido
familiar [no me resulta muy familiar]	8	1	familiar
interpretarlo	13	1	interpretarlo
muy [no me resulta muy familiar]	3	1	muy
pillo [no pillo]	5	1	pillo
referencias	11	1	referencias
resulta [no me resulta muy familiar]	7	1	resulta
tema	4	1	tema
veo [no le veo la relación con el mundo real]	3	1	veo

HN (6) FALLO EN LA APRECIACIÓN

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no	2	23	no
gracia [no me hace gracia]	6	21	gracia
tema	4	11	tema, temas
demasiado	9	7	demasiado
divertido	9	7	divertido
gracioso [no me parece gracioso]	8	6	graciosa, gracioso
cómico [ningún componente cómico]	6	5	comicidad, cómico
nada [nada cómico/no me dice nada]	4	5	nada
muy [humillante]	3	4	muy
serio	5	4	serio, serios
sin [sin gracia]	3	4	sin
absurdo	7	3	absurdo
grosera	7	3	grosera
ofensivo	8	3	ofensivo
parece [no me parece gracioso]	6	3	parece, parecería
simple	6	3	simple
soso	4	3	sosa, soso
burdo	5	2	burdo
componente	10	2	componente, componentes
común [lugar común]	5	2	común
crítica	7	2	crítica
dice [no me dice nada/mucho]	4	2	dice
gastado	7	2	gastado
machista	8	2	machista
mucha [no me hace mucha gracia]	5	2	mucha, mucho
ofendería	9	2	ofendería, ofendidos
tan [tan absurdo/evidente]	3	2	tan
tópica	6	2	tópica, tópico
aburrida	8	1	aburrida
agresivo	8	1	agresivo
bastante [bastante serio]	8	1	bastante
bestia	6	1	bestia
burla	5	1	burla
cansar	6	1	cansar
cultura	7	1	cultura
culturales	10	1	culturales
cínico	6	1	cínico
directa	7	1	directa
encuentro [no encuentro la comicidad]	9	1	encuentro
enrevesado	10	1	enrevesado
espantosa	9	1	espantosa
especial [no me hace especial gracia]	8	1	especial
espeluznantemente	17	1	espeluznantemente
esperable	9	1	esperable
evidente	8	1	evidente
exagerado	9	1	exagerado
excesiva	8	1	excesiva

facilona	8	1	facilona
foráneos	8	1	foráneos
fácil	5	1	fácil
generalizar	11	1	generalizar
gusta [no me gusta]	5	1	gusta
horterada	9	1	horterada
humillante	10	1	humillante
intelectuales [deben tener componentes intelectuales]	13	1	intelectuales
islamofobia	11	1	islamofobia
lugar [lugar común]	5	1	lugar
machismo	8	1	machismo
malo	4	1	malo
manido	6	1	manido
maniqueo	8	1	maniqueo
menores	7	1	menores
mismo [mismo tema]	5	1	mismo
mujeres	7	1	mujeres
multicultural	13	1	multicultural
mundo [no le veo la relación con el mundo real]	5	1	mundo
musulmanas	10	1	musulmanas
ni [no es divertido ni cómico]	2	1	ni
ningún [ningún componente cómico]	6	1	ningún
original [no original]	8	1	original
poco	4	1	poco
procaz	6	1	procaz
punzante	8	1	punzante
real [no le veo la relación con el mundo real]	4	1	real
recurrentemente	15	1	recurrentemente
referencia	10	1	referencia
relación [no le veo la relación con el mundo real]	8	1	relación
religioso	9	1	religioso
religión	8	1	religión
respeto [no respeto]	7	1	respeto
respetuosa [no respetuosa]	10	1	respetuosa
sexualidad	10	1	sexualidad
social	6	1	social
sociedades	10	1	sociedades
suicidio	8	1	suicidio
terrorismo	10	1	terrorismo
texto [demasiado]	5	1	texto
tipo [tipo de humor]	4	1	tipo
tonto	5	1	tonto
trágicos	8	1	trágicos
vulgar	6	1	vulgar

## HN (8) OTROS

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no [no (lo) sé]	2	17	no
sé [no (lo) sé]	2	17	sé

## HNN (0) HUMOR EXITOSO

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
cómico	6	12	cómica, comicidad, cómico, cómicos
divertida	9	10	divertida, divertido
gracioso	8	9	graciosa, gracioso
ironía	6	8	ironía, irónica, irónico
hombres	7	7	hombre, hombres
cultural	8	5	cultural
mujeres	7	5	mujeres
sexual	6	5	sexual, sexuales, sexualidad
chistoso	8	4	chistoso
colores	7	4	color, colores
creativo	8	4	creativo
entender	8	4	entender, entenderlo
gusta	5	4	gusta, gustan
juega	5	4	juega, juego
adultos	7	3	adultos
común	5	3	común
criticado	9	3	crítica, criticado, crítico
feos	4	3	feos
humor	5	3	humor
ingenioso	9	3	ingeniosa, ingenioso
relaciones	10	3	relación, relaciones
representa	10	3	representa, representación
sentido	7	3	sentido
situación	9	3	situación
tema	4	3	tema
verdad	6	3	verdad
vida	4	3	vida
villancico	10	3	villancico
amorosas	8	2	amorosas
arte	4	2	arte
artístico	9	2	artístico
así	3	2	así
burla	5	2	burla
caras	5	2	caras
conocido	8	2	conocido, conocimiento
cultura	7	2	cultura
diablo	6	2	diablo
entiendo	8	2	entiendo
español	7	2	español, española
expresion	9	2	expresion, expresión
foto	4	2	foto
fácil	5	2	fácil
gracia	6	2	gracia, gracias
imagen	6	2	imagen, imagen
mujer	5	2	mujer
musulmana	9	2	musulmana
no	2	2	no
obviamente	10	2	obviamente, obvio
olmo	4	2	olmo
palabras	8	2	palabras
perros	6	2	perros
real	4	2	real
reia	4	2	reia
reir	4	2	reir, reír
sacerdotes	10	2	sacerdotes
sienten	7	2	sienten, siento

simple	6	2	simple
tan [no me parece tan ofensiva]	3	2	tan
absurdo	7	1	absurdo
actualidad	10	1	actualidad
amantes	7	1	amantes
aprendí	7	1	aprendí
asco	4	1	asco
aspecto	7	1	aspecto
audaz	5	1	audaz
aunque	6	1	aunque
autoironía	10	1	autoironía
ayuda	5	1	ayuda
bien	4	1	bien
bonito	6	1	bonito
borrachos	9	1	borrachos
bromas	6	1	bromas
bruto	5	1	bruto
buena	5	1	buena
católica	8	1	católica
chistes	7	1	chistes
choque	6	1	choque
compartimos	11	1	compartimos
comprensible	12	1	comprensible
conozco	7	1	conozco
contra	6	1	contra
correcto [no políticamente correcto]	8	1	correcto
cuerpo	6	1	cuerpo
deseos	6	1	deseos
dicho	5	1	dicho
diferente	9	1	diferente
diverti	7	1	diverti
efecto	6	1	efecto
elemento	8	1	elemento
emoción	7	1	emoción
explica	7	1	explica
explícita	9	1	explícita
extraño	7	1	extraño
feo	3	1	feo
físico	6	1	físico
gráficamente	12	1	gráficamente
hablar	6	1	hablar
horrible	8	1	horrible
iglesia	7	1	iglesia
imposible	9	1	imposible
imágenes	8	1	imágenes
inesperado	10	1	inesperado
información	11	1	información

inmediatamente	14	1	inmediatamente
intelectual	11	1	intelectual
largo	5	1	largo
literalmente	12	1	literalmente
masculino	9	1	masculino
monitos	7	1	monitos
necesita	8	1	necesita
niños	5	1	niños
normal	6	1	normal
normas	6	1	normas
ofensivo[no me parece tan ofensivo]	8	1	ofensivo
otro	4	1	otro
pareja	6	1	pareja
peces	5	1	peces
pene	4	1	pene
pensamientos	12	1	pensamientos
pensar	6	1	pensar
perritos	8	1	perritos
personajes	10	1	personajes
personas	8	1	personas
perspectiva	11	1	perspectiva
pez	3	1	pez
pobre	5	1	pobre
polisemia	9	1	polisemia
políticamente [no políticamente correcto]	13	1	políticamente
problemas	9	1	problemas
raro	4	1	raro
realidad	8	1	realidad
reconocible	11	1	reconocible
refrán	6	1	refrán
reinterpretación	16	1	reinterpretación
retratándolo	12	1	retratándolo
rompe	5	1	rompe
saber [sin saber por qué]	5	1	saber
sarcástico	10	1	sarcástico
secos	5	1	secos
siempre	7	1	siempre
sin [sin saber por qué]	3	1	sin
sonreír	7	1	sonreír
sorpresa	8	1	sorpresa
sucio	5	1	sucio
sé	2	1	sé
tabú	4	1	tabú
tendencia	9	1	tendencia
texto	5	1	texto
todos	5	1	todos
tradiciones	11	1	tradiciones
típico	6	1	típico
verdaderamente	14	1	verdaderamente
vírgenes	8	1	vírgenes

## HNN (1) FALLO EN EL PROCESAMIENTO

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
dificultad	10	1	dificultad
leer	4	1	leer



## HNN (2) FALLO EN LA COMPRESIÓN DE PALABRAS/CONNOTACIONES

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no	2	12	no
entiendo [no la entiendo]	8	8	entiende, entiendo
palabra	7	7	palabra
sé [no sé la palabra]	2	4	se, sé
buscar	6	3	buscar
diccionario	11	3	diccionario
latín	5	2	latín, latín
sentido [otro sentido]	7	2	sentido
coloquial	9	1	coloquial
comprendo	9	1	comprendo
conocía [no la conocía]	7	1	conocía
definición	10	1	definición
dicho	5	1	dicho
entender [no se puede entender]	8	1	entender
lengua	6	1	lengua
significa	9	1	significa

### HNN (3) FALLO EN EL RECONOCIMIENTO DE LA FUERZA PRAGMÁTICA

Palabra	Longitud	Conteo
dice	4	1
literal	7	1
sentido	7	1

HNN (5) FALLO EN LA COMPRENSIÓN DE LA INCONGRUENCIA CENTRAL

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no	2	52	no
entiendo [No la/lo entiendo]	8	43	entiende, entiendo
sé [no sé si la entiendo]	2	8	se, sé
totalmente [no comprendo totalmente]	10	3	totalmente
color [ <i>interpretación errónea</i> ]	5	2	color
comprendo [no compenso totalmente]	9	2	comprendo
entendido [no he entendido]	9	2	entendía, entendido
falta [falta parte]	5	2	falta, faltan
información [más información]	11	2	información
más [más información]	3	2	más
nada [entiendo las palabras pero no es nada divertida]	4	2	nada
parte [falta parte]	5	2	parte
absurda	7	1	absurda
capto [no lo capto]	5	1	capto
chiste [no entiendo cómo es un chiste]	6	1	chiste
conexión [no entiendo la conexión entre los perros y el diseño]	8	1	conexión
conocimientos [necesitas conocimientos globales]	13	1	conocimientos
creía [creía que entendía]	5	1	creía
dibujo	6	1	dibujo
diseño	6	1	diseño
doble [hay un doble sentido pero no lo entiendo]	5	1	doble
fragmento	9	1	fragmento
globales [conocimientos globales]	8	1	globales
lógica [no hay lógica]	6	1	logica
niños [ <i>interpretación errónea</i> ]	5	1	niños
palabras [entiendo las palabras pero no es nada divertida]	8	1	palabras
perros [ <i>interpretación errónea</i> ]	6	1	perros
porque [ <i>interpretación errónea</i> ]	6	1	porque
posible [ <i>interpretación errónea</i> ]	7	1	posible
quien [¿quién es el gato?]	5	1	quien
quienes [no tengo ninguna idea de quienes son]	7	1	quienes
relación [no entiendo la relación]	8	1	relación
sentido [hay un doble sentido pero no lo entiendo]	7	1	sentido

## HNN (6) FALLO EN LA APRECIACIÓN

Palabra	Longitud	Conteo	Palabras similares
no	2	34	no
gusta [no me gusta]	5	11	gusta, gustan
divertida [no es divertida]	9	7	divertida, divertido
cómico [no es cómico]	6	6	cómica, cómico
ofensivo	8	6	ofensiva, ofensivo
muy [no es uy cómica]	3	5	muy
nada [no es nada divertida]	4	5	nada
triste	6	4	triste
abusivos	8	2	abusivos, abuso
asco	4	2	asco
cultura	7	2	cultura, culturas
interesante [no es interesante]	11	2	interesante
mujeres	7	2	mujeres
sexista	7	2	sexista
sexual	6	2	sexual
tema	4	2	tema
tipo	4	2	tipo
animadora [no es animadora]	9	1	animadora
antipática	10	1	antipática
bizarro	7	1	bizarro
burla	5	1	burla
chistoso [no es chistoso]	8	1	chistoso
concepto	8	1	concepto
controversia	12	1	controversia
cómo	4	1	cómo
degradan	8	1	degradan
demasiado	9	1	demasiado
derecho	7	1	derecho
desacuerdo	10	1	desacuerdo
discapacitados	14	1	discapacitados
encuentro	9	1	encuentro
existe	6	1	existe
gracioso	8	1	gracioso
género	6	1	género
horrible	8	1	horrible
idea	4	1	idea
iglesias	8	1	iglesias
infantil	8	1	infantil
ingenioso [no me parece ingenioso]	9	1	ingenioso

inquietante	11	1	inquietante
logica	6	1	logica
machismo	8	1	machismo
machista	8	1	machista
mal	3	1	mal
maridos	7	1	maridos
molan [no molan]	5	1	molan
muere	5	1	muere
musulmanas	10	1	musulmanas
ofende	6	1	ofende
peligroso	9	1	peligroso
pesados	7	1	pesados
poco	4	1	poco
problemas	9	1	problemas
realidad	8	1	realidad
realista [demasiado realista]	8	1	realista
reía [no reía]	4	1	reía
serio	5	1	serio
siento [me siento un poco mal]	6	1	siento
vulgar	6	1	vulgar
árabe	5	1	árabe