

LINGÜÍSTICA

Palabras en juego: juego de palabras¹

Rossana Santos Salazar

Lo cómico es la visión del mundo más seria que existe.

Peter Berger

Las situaciones divertidas existen más allá de las palabras o de los recursos que empleamos para representarlas. Podemos recordarnos riendo a costa de los traspies de un familiar o compañero de trabajo o, incluso, de nosotros mismos. Todos somos susceptibles de incurrir en distracciones, disparates, defectos de dición, algunos de los cuales resultan muy graciosos. La comedia visual y los relatos humorísticos se nutren de nuestras experiencias más divertidas. Bizarro y Polonyi (2012) afirman, por ello, que el chiste nos coloca a todos en el mismo nivel, porque su objetivo son las miserias humanas.

1 El presente artículo es un extracto del trabajo de investigación titulado "Pragmática del humor verbal", sustentado para la obtención del grado de magíster.

Los niños también saben hacer y decir cosas muy graciosas. Particularmente, disfruto recordar a Nati, mi hija mayor, cuando estaba muy niña contando una adivinanza así:

- (1) Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres saber qué es, debes esperar.

Esas circunstancias únicas pueden ser representadas una y otra vez gracias al lenguaje, lo que nos permite reproducir ilimitadamente la sensación placentera que provocaron la primera vez. Por otro lado, el lenguaje puede también producir sus propias ocurrencias. Por ello, Bergson (2011) consideró necesario distinguir entre la comicidad que el lenguaje expresa y la comicidad que el lenguaje crea. Esta distinción muy antigua la encontramos ya en *Sobre la oratoria* de Cicerón, quien identificó dos clases de humor, el de las palabras (*de dicto*) y el de las cosas (*in re*). El humor *in re* para Cicerón era aquel que no “pierde su sal” sin importar las palabras que usemos para producirlo. El humor *de dicto*, en cambio, perdería su sabor al trocar las palabras por otras, puesto que toda su gracia reside en las palabras mismas. La misma distinción fue recogida por muchos otros que le han dedicado sus páginas al tema del humor: Freud, Guiraud, Eco, Todorov, entre otros.

A pesar de la variada nomenclatura, la recurrente dicotomía evidencia la necesidad de distinguir, dentro del humor verbal, aquel que recurre a las palabras para representar una situación humorística y ese otro humor que crea la situación humorística con las palabras mismas. Robert Lew (1996) sugiere distinguir entre un humor verbal lingüístico y uno no lingüístico. Un ejemplo del primero es el siguiente diálogo entre dos amigas:

- (2) —Me contaste que tu hijo está yendo a clases de natación. ¿Y qué tal le va?

—Nada mal.

El siguiente chiste ejemplifica el humor verbal no lingüístico:

- (3) En el consultorio del doctor:

—Usted va a hacer historia en la medicina, pues es el único hombre registrado que ha quedado embarazado.

—Esto es terrible, doctor, qué van a decir los vecinos. Aún no me he casado.

Hecha la distinción, busquemos lo que ambas categorías tienen de común. ¿Por qué estos discursos resultan entretenidos?, ¿qué hace que sean discursos humorísticos?, ¿lo gracioso está en lo que se dice?, ¿en cómo se dice? En algunos casos, dónde y cuándo se dice es un factor determinante del efecto humorístico.

Elementos para una definición del humor verbal

Los estudios, a pesar de lo poco concluyentes que son en ocasiones, coinciden en afirmar que el humor posee un componente cognitivo, uno sociocultural y uno afectivo, en una interdependencia tal que es difícil (si no imposible) establecer los límites entre uno y otro.

Empecemos por el componente afectivo: las emociones. Las dos emociones más frecuentemente asociadas al humor son la risa y la sorpresa. Ekman (2003) se ha dedicado a estudiar no solo los factores desencadenantes de las emociones, sino las expresiones que las manifiestan. Para Ekman, las emociones humanas involucran un elemento afectivo-subjetivo y otro expresivo-observable. Comprueba, además, que eventos similares producen emociones similares en sociedades y culturas muy dispares, y que las expresiones que manifiestan dichas emociones son también semejantes. Para Ekman, la risa está incluida dentro del repertorio de emociones básicas humanas. Es una emoción universal que se experimenta como respuesta a un hecho o un acontecimiento que se percibe como divertido.

Ekman también registra la sorpresa como una emoción universal, pero reconoce que puede asociarse a algo placentero (como la risa) o a algo desagradable (como el miedo). Risa y sorpresa son dos emociones distintas; sin embargo, parece haber entre ellas una relación estrecha.

Rowan Atkinson, más conocido por su interpretación del personaje de Mr. Bean, en el célebre video *Laughing Matters* (Hinton, 1992), desarrolla algunas ideas interesantes sobre la comedia visual que pueden resultar útiles en una reflexión sobre el humor verbal. Para Atkinson, el cuerpo es la herramienta esencial de la comedia visual. Según él, existe un potencial cómico en cada parte del cuerpo, pero lo más importante no es la configuración del cuerpo, sino lo que el cuerpo puede hacer, ya que no basta con verse gracioso: es necesario hacer cosas graciosas.

Para Atkinson un objeto puede resultar gracioso de tres maneras: comportándose de una manera inesperada, estando en un lugar inesperado o viéndose del tamaño equivocado. Atkinson sostiene que la diversión es resultado de impactos inesperados y transformaciones extrañas que debilitan las leyes normales de la existencia. Lo inesperado, la sorpresa es, para él, un elemento esencial del humor.

Además del componente afectivo asociado, el humor presenta un componente cognitivo y otro sociocultural, con respecto a los cuales existen aspectos importantes que considerar.

Eduardo Jáuregui, en su artículo “Universalidad y variabilidad cultural de la risa y el humor” (2008), define la risa como una emoción básica y universal; sin embargo, afirma que tanto el elemento afectivo de la emoción como su manifestación se desencadenan a partir de una interpretación cognitiva de la realidad, pues las emociones son postcognitivas, y, aunque las emociones son universales, no lo es la manera de interpretar la realidad que provoca su desencadenamiento. Esta puede variar de una persona a otra, de un momento a otro y de una cultura a otra. Reacciones opuestas ante un mismo estímulo reflejan divergencias en las actitudes, creencias e interpretaciones, y no en los mecanismos emocionales mismos. Considerar algo divertido puede desatar la manifestación emocional de la risa con mayor o menor intensidad, pero, puesto que esta es postcognitiva, es decir, posterior al hecho de considerar que algo es divertido, la risa no resulta un criterio para definir el humor, sino solo un indicio de que alguien está juzgando un evento comunicativo como divertido.

Para Jáuregui, en la manifestación de la emoción influyen también las pautas sociales que rigen cuando el individuo se halla en una situación comunicativa concreta y los objetivos individuales con respecto a esa situación comunicativa. Los individuos son capaces de controlar la manifestación de una emoción si consideran que no es aceptable en un lugar o momento específico, o si no resulta útil o conveniente para las metas del individuo en ese escenario particular. Asimismo, Jáuregui afirma que el nivel general de emotividad considerado normal para la manifestación de la risa puede variar de una sociedad a otra, pues unos grupos pueden desarrollar umbrales más altos o más bajos para la manifestación de tal emoción y condicionar no solo la intensidad de la risa, sino también su forma y duración.

Finalmente, Jáuregui (2008) señala que la cultura influye, asimismo, en la cuestión de las interpretaciones culturales de las emociones, pues las reacciones emocionales son en sí mismas objeto de definición y clasificación en cada sociedad particular. Cada sociedad crea para sí una “teoría de las emociones” y una “teoría sobre la risa”:

Puede decirse que lo que se considera ‘gracioso’ en una cultura se encuentra en directa relación con las expectativas sobre los roles que son relevantes en esta sociedad concreta, incluido el rol más general que podemos denominar el de una ‘persona normal. (p. 58)

El quebrantamiento de las expectativas sobre lo que se considera normal suele ser un factor desencadenante de la risa en diversas culturas. A pesar de las peculiaridades en las interpretaciones que las distintas culturas tienen sobre las emociones, todas esas “teorías” refieren a predisposiciones emocionales comunes a todos los seres humanos.

En medio de esa diversidad, una definición del humor en general y específicamente del humor verbal deben apuntar a las regularidades. La variedad de manifestaciones en que el humor se presenta hace difícil la tarea de definirlo.

Cuando Ohmann (1987) trabajaba en busca de su deseada definición de “literatura”, quería lograr una que le permitiera penetrar en la naturaleza de la literatura, en lugar de un sentido de la palabra “literatura” en su uso generalizado. La definición que buscaba debía distinguirla de conceptos semánticamente cercanos, y para ello debía precisar en qué aspectos relevantes se diferencia de ellos. Intenta, entonces, elaborar esa definición, preguntándose cuál es el género de la literatura y cuáles, sus características distintivas. Seguiremos el mismo camino, pues para continuar necesitamos una definición teórica y formal que precise las propiedades que debe manifestar un discurso para ser considerado propiamente humorístico.

Con respecto al primer elemento de la definición, Ohmann concluye que la literatura, entre las muchas cosas que puede ser, es una “cosa hecha de lenguaje”; por tanto, el discurso es el género de la literatura. Aunque el concepto de humor no se limita a las manifestaciones lingüísticas, sí es posible extender la conclusión de Ohmann al humor verbal y afirmar que este es una cosa hecha de lenguaje, es un discurso. Siguiendo el camino trazado por él, el siguiente paso sería reconocer las cualidades que distinguen al discurso humorístico de cualquier otro discurso.

Estamos ante un discurso divertido. Puede intentar divertir a otros o divertirse a costa de ellos, pero definitivamente el divertimento parece ser el elemento clave. Este radica en apartar la mente de asuntos serios y desviarlos en el sentido contrario hacia el placer (Gómez de Silva, 2009). ¿Qué papel juega la sorpresa en este divertimento? La sorpresa sería el elemento que provoca la desviación hacia el placer que llamamos efecto humorístico y que se manifiesta en una emoción que va desde una suave sensación de goce intelectual de quien comprende el chiste, porque resuelve la incongruencia que este encierra, hasta una carcajada estrepitosa. Sin embargo, la sorpresa no logra por sí sola el efecto humorístico. En el humor verbal hay un componente lúdico adicional al que hay que prestarle atención. Este componente lúdico es el germen del acto humorístico, su razón de ser. La sorpresa es el mecanismo que lo hace posible.

Sabemos que un discurso puede resultar gracioso sin haber pretendido serlo. Sin embargo, con el propósito de delimitar el objeto

de las investigaciones, los estudios sobre el humor inciden, fundamentalmente, en los discursos intencionales y no sobre aquellos en los que la diversión es un resultado fortuito. La intencionalidad comunicativa ha cobrado en las últimas décadas una gran relevancia en los estudios sobre el lenguaje. La pragmática obliga a orientar la mirada hacia el propósito de la comunicación. Este es relevante porque da origen a una serie de procesos cognitivos imprescindibles para lograr que unos cuantos sonidos articulados representen, de una manera muy económica y creativa en cada oportunidad, nuestras ideas, emociones y voluntades, contenidos mentales a los que nuestros destinatarios no podrían tener acceso sin ellos. Nuevos procesos cognitivos se activan en los receptores de la comunicación para llegar a esos contenidos. La intencionalidad que descubrimos en los mensajes recibidos otorga la relevancia a dichos sonidos articulados, pero incluso al modo en que fueron producidos, a la entonación, a las palabras elegidas, a la sintaxis en que estas se combinan, etc. En la búsqueda de la relevancia, todo ello cobra sentido.

Con relación a este elemento fundamental del lenguaje humano, la intencionalidad, Searle (1965) nos dice: “Al hablar una lengua intento comunicar cosas a mi oyente consiguiendo que reconozca mi intención de comunicar precisamente esas cosas” (p. 438). Para Searle es preciso reconocer que lo que nosotros queremos decir es una función de lo que estamos diciendo.

Cabe una nueva pregunta entonces: ¿qué función es la que cumple el lenguaje en un discurso humorístico? Las taxonomías de las funciones del lenguaje han pretendido clasificar los usos que hacemos de él. Jakobson nos propone sus funciones referencial, emotiva, conativa, fática, metalingüística y poética. Bernárdez reconoce, por otro lado, tres funciones principales: la representativa, la interpersonal y la comunicativa, y luego nos dice “pero el lenguaje sirve también para otras cosas” (Bernárdez, 2004, p. 236). Entonces, puede que sirva también para divertirse.

Algunos autores como Ana María Vígara (1999) hablan del humor como una actividad lúdica y otros, como Francisco Ynduráin (1973), se atreven a quebrar el esquema propuesto por Jakobson y considerar una función adicional: una función lúdica. Ynduráin apuesta por una función también orientada al *mensaje*, como

la función poética, pero distinta de esta. Aunque, sobrepasando los límites que Ynduráin estableció para ella, pienso que la idea de una función lúdica que reivindica, como única y distinta, la función que se manifiesta cuando el hablante hace uso de la lengua para jugar o divertirse puede simplificar el camino hacia una caracterización del humor verbal. Parece legítimo pensar que, en ocasiones, el hablante está jugando con el lenguaje.

El juego lingüístico nos podría llevar a pensar que el humor consiste en un uso trivial del lenguaje. Sin embargo, puede estar presente en un comentario irónico que descalifica una acción y como recurso para facilitar una relación interpersonal. Puede aparecer en medio de un discurso académico o como ingrediente de un texto poético. Como cualquier otra, la función lúdica puede encontrarse en ocasiones subordinada a otros propósitos comunicativos.

Cortázar (2013) afirma que el humor de la literatura responde casi siempre a una intención de desacralizar, derrumbar el pedestal sobre el que se apoya algo que consideramos importante o digno de respeto. El humor en la literatura destruye, pero no para hacer desaparecer, sino para reconstruir recolocando todo en un orden diferente que devuelva a las cosas su verdadero valor.

El mecanismo del humor funciona un poco así: echa valores y categorías usuales, les da vuelta, las muestra del otro lado y bruscamente puede hacer saltar cosas que en la costumbre, en el hábito, en la aceptación cotidiana, no veíamos o veíamos menos bien. (p. 159)

Para Cortázar, el humor es un mecanismo literario útil para generar un extrañamiento y está presente incluso en la literatura que no es humorística. Cortázar se cita a sí mismo para ejemplificar esta idea:

Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse

con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuídese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie). (p. 163)

El humor empleado como un mecanismo de extrañamiento nos permite una mirada nueva, una mirada diferente a algo completamente cotidiano como bajar unas escaleras. Este recurso claramente advertido por Cortázar podemos reconocerlo también en la obra de Joaquim Brustenga. Aunque su propuesta es principalmente visual, el contenido verbal es un elemento importante en la configuración de muchos de sus poemas. En el poema visual titulado “Venganza”, Brustenga nos muestra la imagen de un lápiz clavado en un borrador. El título invita al extrañamiento, a ver la imagen de otra manera. El lenguaje verbal nos remonta a un tiempo anterior a la escena que observamos, pues debemos encontrar una causa para esa venganza. Un hecho remoto en que la víctima intercambie roles con el victimario. El título declara entonces la potencialidad destructiva del borrador, capaz de hacer desaparecer la obra, el producto que la mano había trazado con el grafito, sea este palabra o dibujo.

El humor verbal, entonces, constituye un tipo de discurso en el que predomina una función lúdica, que emplea la sorpresa como elemento desencadenante del efecto humorístico. Para Jakobson, la función dominante es un factor preponderante en la estructuración verbal de un mensaje. De ello desprenderemos que un discurso cuya función dominante es una función lúdica debe estructurarse de una manera particular con el propósito de cumplir dicha función. Y, puesto que lo inesperado es el elemento detonante del efecto humorístico, la estructura del discurso y el manejo de las secuencias y los tiempos deben contribuir a que este se produzca. El elemento inesperado en un chiste debe aparecer en el momento oportuno para crear el efecto deseado. En ocasiones, lo inesperado es el chiste mismo que acontece en circunstancias que parecen poco propicias.

Estructura del acto humorístico

Vivanco, Vivanco y Zenteno (1997) proponen una aproximación lingüístico-cognitiva al acto humorístico y advierten que un análisis comparativo entre las comunicaciones normales y los actos comunicativos humorísticos intencionales no muestra dramáticas diferencias, sino todo lo contrario. Los participantes de cualquier acto comunicativo expresan e interpretan significados activando y manejando esquemas cognitivos comunes y coincidentes que hacen posible una convergencia comunicativa. Por otro lado, si estos esquemas son solo aparentemente comunes y no coincidentes, se producirá una divergencia comunicativa, que hace posible la diversión (Vivanco, Vivanco y Zenteno, 1999, p. 1319).

Los actos comunicativos siguen en su mayoría recorridos análogos; sin embargo, los actos comunicativos humorísticos más parecen una siembra que un recorrido. Para cosechar humor es necesaria una siembra particular. Saber colocar la semilla adecuada en el momento adecuado es fundamental para el éxito del acto humorístico. Mientras la comunicación normal favorece la coherencia, en el humor ocurre todo lo contrario: se alimenta la ambigüedad para abrirle paso a la incongruencia que, luego, desencadenará el efecto humorístico.

Para Vivanco, Vivanco y Zenteno, la configuración interna del acto humorístico permitiría reconocer un microacto y un macroacto:

- a) El microacto humorístico está conformado por lo que ellos llaman la "estructura interna" del acto humorístico. Este microacto constituye una historia, un acontecimiento o una situación, que involucra un cierto número de participantes. Por lo general, los elementos potencialmente generadores de humor provienen del discurso que acontece entre dichos participantes. El discurso entre ellos es un discurso referido por el macroacto humorístico.
- b) El macroacto humorístico es, en cambio, la situación comunicativa originaria en la que se inserta el microacto humorístico. En el macroacto intervienen el emisor y su

audiencia, participantes de un macrodiscurso que contiene el diálogo o discurso constituido por el microacto.

Aunque la función lúdica pertenece al macroacto humorístico, el elemento inesperado puede acontecer en cualquiera de los dos. La función lúdica presente en el humor verbal se manifiesta implícita o explícitamente en mensajes metacomunicativos que le dicen al destinatario que lo que está aconteciendo es un juego y que no debe interpretarlo como un discurso serio. Un metamensaje equivalente a “esto es un juego” puede aparecer en el macroacto desde el inicio para que el destinatario descubra la voluntad lúdica de la comunicación y no perciba la incongruencia como un disparate o un error. Un “te cuento un chiste” puede ser necesario para que no se busquen pertinencias inadecuadas con respecto a la información que se proporciona; como, por ejemplo, buscar un “Jaimito” real o tomarse en serio los estereotipos sobre los que el texto se construye. En ocasiones, el metamensaje se revela al final del microacto con el remate o gatillo. Cuando ocurre en el macroacto, el elemento metacomunicativo invita al interlocutor a escuchar el relato o discurso de manera diferente de como lo haría en una situación normal. Cuando el metamensaje aparece al final del microacto, obliga a replantearse todo lo escuchado e interpretarlo dentro del marco propuesto por el metamensaje.

El discurso humorístico se opone al discurso serio, que puede comprenderse como un discurso real, verdadero y sincero; un discurso que no disimula, ni pretende el engaño o la burla. Estas cualidades del discurso serio son cualidades legítimamente esperables en otro tipo de discursos: en una clase, en la narración de una noticia o en un discurso presidencial. El metamensaje “esto es un juego” suspende esa expectativa y crea una nueva completamente opuesta.

La comunicación verbal humana, de acuerdo con Bateson (1998), puede operar en distintos niveles de abstracción. Observamos esto si contrastamos los diversos mensajes que producimos. Algunos evidencian el más simple nivel denotativo; otros, en cambio, revelan diferentes grados de abstracción. Bateson sostiene que los niveles de abstracción que se revelan en el discurso permiti-

rían clasificar los mensajes de este tipo en dos grandes grupos de acuerdo con el tema del discurso: los mensajes metalingüísticos y los metacomunicativos. En el primero de estos grupos, Bateson incluye todos aquellos mensajes en los que explícita o implícitamente el tema del discurso es el lenguaje mismo. En el segundo, en cambio, el tema del discurso es la relación entre los interlocutores. El metamensaje “esto es un juego”, ya aludido previamente, constituye un ejemplo de este último.

La pertinencia de este aspecto destacado por Bateson se revela en la importancia de la conciencia metalingüística y metacomunicativa en la construcción del discurso humorístico.

El mensaje metacomunicativo “esto es un juego”, implícito (una sonrisa puede cumplir esta función) o explícito, invita al interlocutor a una clave de interpretación diferente; establece un marco cognitivo que caracteriza y, en cierto modo, constituye el contexto del juego. Reconocer no solo lo que el emisor quiere decir, sino lo que pretende hacer con el lenguaje es probablemente la única forma de restaurar la inteligibilidad de un discurso que apela comúnmente al sinsentido.

El humor manifiesta en sus enunciados metalingüísticos y metacomunicativos un grado de conciencia muy alto con relación al lenguaje y los procesos comunicativos en que estamos inmersos. El humor se nutre, pues, de una doble conciencia: la conciencia de las expectativas normales que tenemos de la realidad (comunicativa o no comunicativa) y la conciencia de lo que no esperamos y que, por tanto, puede ser aprovechada para el discurso humorístico.

Es en este aspecto donde se hace visible la necesidad y la importancia de un acercamiento lingüístico-cognitivo al humor verbal que indague acerca de los alcances que el estudio del humor verbal puede aportar con respecto a los procesos cognitivos y metacognitivos que tienen lugar cuando nos divertimos haciendo uso del lenguaje.

Una serie de estudios sobre el humor verbal se enfocan en este y otros elementos específicos que se consideran característicos de él; sin embargo, una comprensión real del humor verbal solo es posible si integramos esos elementos en la dinámica de la acción

comunicativa. Una propuesta importante en este sentido nos la ofrece la *teoría general del humor verbal*, de Attardo y Raskin.

Una teoría general sobre el humor verbal

A finales de la década de 1970, Raskin (1979) desarrolla un importante estudio sobre la semántica del humor. Su teoría fue titulada *The Script-based Semantic Theory of Humor (SSTH)*, pues el concepto de *script* es un elemento clave de su planteamiento. Los términos utilizados en español para *script* son los de “guion” o “marco”. El guion o *script* es una estructura cognitiva internalizada acerca de situaciones específicas que hemos experimentado en repetidas ocasiones. Esta estructura cognitiva constituye un conocimiento específico sobre cómo ocurren y se hacen las cosas en el mundo, y nos permite interpretar y participar eficazmente en situaciones que hemos vivido anteriormente.

Este conocimiento específico existe en forma detallada para cada persona mentalmente competente, en el mundo, con respecto a toda situación estándar que ha experimentado numerosas veces. (Schank y Abelson, 1987, p. 52)

La teoría semántica del humor de Raskin propone que el texto humorístico manifiesta fundamentalmente dos condiciones:

- a) El texto es compatible, en parte o totalmente, con dos *scripts* o guiones.
- b) Los dos *scripts* o guiones son, de alguna manera, opuestos.

La siguiente tira cómica de Quino (1973, p. 166) muestra con claridad la presencia de dos *scripts*.



La expresión “Esto es un robo” se muestra compatible con dos guiones o *scripts*, el del juego de policías y ladrones (primera viñeta) y el de reacción al cobro de un precio excesivo en la tienda (segunda viñeta). Los guiones, sin embargo, se oponen porque uno corresponde a un juego y el otro una situación seria.

Recurriremos al ejemplo propuesto por Raskin (citado en Attardo, 2001, p. 21) [traducción de la autora], pues es de suponer que este constituye un ejemplo paradigmático de lo que propone.

(4) —¿Está el doctor en casa? —pregunta el paciente con un fuerte ruido bronquial.

—No —responde la joven y bella esposa del doctor—, pasa.

Los *scripts* se superponen de alguna manera y un elemento lingüístico del chiste suele propiciar el tránsito de un *script* a otro. A este elemento le llama *script-switch trigger* o gatillo. La invitación a pasar de parte de la joven y bella esposa constituye el gatillo que evidencia la oposición de los *scripts*: uno en que no había sexo y otro en el que sí.

Attardo afirma que la rigurosa presentación teórica de la teoría de Raskin permitió su aplicación a diversas formas de humor, aunque esta solo había sido diseñada para el análisis de los chistes. Sus limitaciones, sin embargo, fueron observadas por el mismo Raskin, quien fue señalándolas en posteriores artículos y conferencias.

Attardo y Raskin se apoyan en el aparato teórico propuesto en la SSTH para construir a partir de él una teoría más general sobre el humor verbal y publican en 1991 un importante artículo titulado “Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model”, con el objetivo de presentar su *teoría general sobre el humor verbal (General Theory of Verbal Humor-GTVH)*. La GTVH constituye una revisión y una extensión de la teoría anterior de Raskin (SSTH). Esta teoría propone a los chistes como un subconjunto representativo, pero sus alcances son aplicables a otros casos de humor verbal.

El nuevo modelo de representación de la GTVH consistiría en una organización jerárquica de seis recursos de conocimien-

to (*Knowledge Resources*-KR) que participan en la construcción del texto humorístico y dan forma al chiste. Estos recursos de conocimiento, organizados de mayor a menor importancia, constituirían parámetros con los que es posible analizar y establecer las diferencias entre unos chistes y otros.

Parámetro 1: El lenguaje es el primer parámetro. Los chistes pueden diferenciarse entre sí por meras elecciones lingüísticas y constituir unos solo un parafraseo de los otros. En estos casos, la percepción es que se trata del mismo chiste.

- (5) —Vi a unos muchachos tratando de meter a otro en un bote de basura y tuve que intervenir. Los muy inútiles nunca lo hubiesen logrado solos.

—Vi a unos patitas tratando de meter a un gil en un bote de basura y tuve que intervenir. Los muy idiotas no podían hacerlo solos.

La elección de las palabras adecuadas y del momento de su aparición corresponden a este parámetro. De saber colocar oportunamente el gatillo depende el éxito de un discurso humorístico. Este parámetro es importante en la percepción de que algunos saben contar chistes y otros no. Comparemos esta nueva versión del chiste anterior:

—Vi a unos muchachos tratando de meter a otro en un bote de basura. Los muy inútiles nunca lo hubiesen logrado solos. Así que tuve que intervenir.

Parámetro 2: La estrategia narrativa es el segundo parámetro y refiere al género o subgénero del chiste; es decir, si este es una secuencia de pregunta-respuesta, un enigma, un microrrelato, la buena y la mala noticia, la comparación engañosa, etc. Veamos dos casos: uno de buena y mala noticia y una comparación engañosa:

- (6) —¿Aló?

—Hola, querido, tengo una buena y una mala noticia.

—Dime solo la buena, porque estoy en una reunión.

—Tu *airbag* funciona perfectamente.

(7) ¿Cuál es la diferencia entre un abogado y un buitre?

Uno es peligroso y se alimenta de carroña.

El otro es un pájaro.

Parámetro 3: El objetivo o blanco del chiste es el único parámetro opcional de la teoría. Es aquel a quien va dirigida la burla o broma. Por lo general, suele ser un individuo o un grupo sobre el que se ha construido un estereotipo, como el de los abogados del ejemplo anterior. Para que el chiste funcione no es necesario estar de acuerdo con el estereotipo, sino simplemente conocerlo para aplicarlo o emplearlo en la interpretación.

Un caso particular de objetivo es aquel en que el mismo hablante es el blanco del chiste o discurso humorístico. Este es el caso de la siguiente cita comúnmente atribuida a Groucho Marx:

(8) Estos son mis principios. Pero si no te gustan, tengo otros.

Esta forma de humor, que en inglés recibe el nombre de *self-humor*, suele ser usada como estrategia conversacional, cuando el hablante se burla de sí mismo con el fin de evitar una burla ajena que percibe inminente.

Parámetro 4: Se trata de la situación y está constituida por los objetos, los participantes, los espacios y actividades involucradas en el chiste. El éxito de algunos chistes depende de que contemple actividades universalmente conocidas. De lo contrario, podrían ser indescifrables. Por ejemplo:

(9) Un cliente ingresa al McDonald's, pide una hamburguesa con papas y se entabla con la vendedora el siguiente diálogo:

—¿La quiere para llevar?

—Sí, para llevar a la mesa.

—Ah, ¿la va a comer aquí?

—No, en la mesa.

En el contexto de las tiendas de comida rápida, la expresión “para llevar” alude al interés de llevar el producto a la casa y el adverbio “aquí”, en un enunciado como el propuesto, refiere a la tienda y no al mostrador.

Parámetro 5: El mecanismo lógico es aquel que permite resolver la incongruencia del chiste y procesar el discurso como tal. Este parámetro puede identificarse con lo que la SSTH llamó *script-switch trigger*, es decir, el gatillo o *punchline* que permite el paso de un *script* a otro. Attardo y Raskin reconocen una serie de mecanismos lógicos comúnmente usados en la producción de chistes: la inversión figura-fondo, analogías, contrastes, yuxtaposiciones, etc.

Groucho Marx (citado en Doval, 2016, pp. 181 y 316) emplea magistralmente el mecanismo lógico del contraste:

(10) ¡Hay tantas cosas en la vida más importantes que el dinero! ¡Pero cuestan tanto!

(11) Si nos encuentran, estamos perdidos. ¿Cómo vamos a estar perdidos si nos encuentran?

Parámetro 6: La oposición de guiones o *scripts* es el último y el más importante de los parámetros de la GTVH. Constituía el elemento básico de la propuesta inicial de Raskin. Analicemos el siguiente diálogo extraído de una viñeta de Maitena (2013, p. 416):

(12) ¿En serio a vos ser madre y trabajar no te llena de culpa?

—No... solo tengo la permanente sensación de que cada vez que estoy haciendo algo debería estar haciendo otra cosa.

En este caso, la oposición que propone el discurso es culpa/no culpa. La interpretación es guiada por la estructura misma del chiste hacia un *script* (no siente culpa) y, luego, el gatillo o punchline fuerza al lector a retroceder, metafóricamente hablando, y reorienta la interpretación hacia un *script* diferente (siente culpa, pero no lo sabe).

La teoría general de humor verbal de Attardo y Raskin postula la existencia de una competencia humorística que hace posible la producción y reconocimiento de textos humorísticos. Esa competencia se sostiene en la capacidad de representar, predecir y manipular los estados mentales ajenos; revela el manejo de una serie de operaciones metacognitivas y metacomunicativas, además de una conciencia metalingüística que invitan a investigar acerca del humor con seriedad. Estudiarlo es importante no solo por lo que podamos decir sobre el humor, sino por lo que el humor puede decir de nosotros mismos.

Referencias

- Attardo, S. (2001). *Humorous Texts. A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlín: Mouton De Gruyter.
- Attardo, S. y Raskin, V. (1991). Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 4, 293-347.
- Bateson, G. (1998). Una teoría del juego y de la fantasía. En G. Bateson, *Pasos para una ecología de la mente* (pp. 205-221). Buenos Aires: Lumen.
- Berger, P. (1998). *Risa redentora*. Barcelona: Kairos.
- Bergson, H. (2011). *La risa. Ensayo sobre el significado de la comicidad*. Buenos Aires: Godot.
- Bernárdez, E. (2004). *Qué son las lenguas*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bizarro, J. y Polonyi, R. (2012). *Anatomía del chiste. Manual para crear chistes, sketches y monólogos*. Madrid: T&B.

- Cortázar, J. (2013). *Clases de Literatura, Berkeley 1980*. México D. F.: Alfaguara.
- Doval, G. (2016). *El pequeño libro de las grandes citas de humor*. Barcelona: Alienta Editorial.
- Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed*. Nueva York: Henry Holt and Company.
- Gómez de Silva, G. (2009). *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Jáuregui, E. (2008). Universalidad y variabilidad cultural de la risa y el humor. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 1 (1), 46-63.
- Lew, R. (1996). *An Ambiguity-based Theory of the Linguistic Verbal Joke in English*. Recuperado de http://www.staff.amu.edu.pl/~rlew/pub/Lew_1996_An_ambiguity-based_theory_of_the_linguistic_verbal_joke_in_English.pdf
- Maitena. (2013). *Todo superadas*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Ohmann, R. (1987). Los actos de habla y la definición de literatura. En *Pragmática de la comunicación literaria*. Madrid: Arco libros.
- Quino. (1973). *10 años con Mafalda*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Raskin, V. (1979). Semantic Mechanisms of Humor. En C. E. Chiarello, *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistic Society* (pp. 325-335).
- Schank, R. y Abelson, R. (1987). *Guiones, planes, metas y entendimiento*. Barcelona: Paidós.
- Searle, J. (1965). ¿Qué es un acto de habla? En L. M. Valdés Villanueva (Comp.), *La búsqueda del significado* (pp. 431-447). Madrid: Tecnos.
- Vígara Tauste, A. M. (1999). Sobre el chiste, texto lúdico (U. C. Madrid, Ed.). *Espéculo*, 10. Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero10/chiste.html>
- Vivanco, C., Vivanco, H. y Zenteno, C. (1997). Una taxonomía de los actos humorísticos. *Boletín de Filología de la Universidad de Chile* (BFUCh), 36, 337-375.

- Vivanco, C., Vivanco, H. y Zenteno, C. (1999). Una aproximación cognitivo-lingüística al acto humorístico. *Boletín de Filología de la Universidad de Chile (BFUCh)*, XXXVII, 37, 1309-1321.
- Williams, S. (productora) y Hinton, D. (director). (1992). *Laughing Matters, Documentary on the Mechanics of Visual Humour* [película]. United Kingdom: Tiger Television, para la BBC.
- Ynduráin, F. (1973). *Para una función lúdica del lenguaje* (F. J. March, Ed.). Recuperado de <http://digital.march.es/ensayos/es/fedora/repository/ensayos%3A18/OBJ/preview.pdf>