



Universidad de Chile
Facultad de Filosofía y Humanidades
Departamento de Lingüística

**Análisis pragmático del uso de estrategias humorísticas en el corpus
AMERESCO de Santiago de Chile**

Tesis para optar al grado de Magíster en Lingüística mención Lengua Española

Estudiante: Alonso Escobar Barrera

Profesora guía: Silvana Guerrero González

Profesor co-guía: Javier González Riffo

Santiago de Chile

2022

Resumen

Este trabajo de investigación se propone describir el empleo de estrategias humorísticas en conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas producidas por hablantes de Santiago de Chile. Durante las últimas décadas, las investigaciones lingüísticas dedicadas al estudio del humor verbal en lengua inglesa han proliferado, sin embargo, en lengua española, las investigaciones sobre humor verbal continúan siendo escasas y particularmente en Chile el humor ha recibido muy poca atención. Además, la mayor parte de la bibliografía sobre humor verbal aborda géneros textuales convencionalmente humorísticos, tales como monólogos cómicos o libros de chistes, de modo que el humor verbal no ha sido suficientemente estudiado en otros géneros textuales como las conversaciones coloquiales. Luego de efectuar un análisis inductivo a una muestra de 7 conversaciones coloquiales prototípicas y 7 conversaciones coloquiales periféricas emitidas por hablantes de Santiago de Chile y de realizar un seguimiento bibliográfico de los conceptos teóricos más relevantes referentes al humor verbal y las conversaciones coloquiales, se propone una matriz de análisis compuesta por 7 parámetros: los 6 recursos de conocimiento de la TGHV y las funciones pragmáticas del humor. Cada uno de estos parámetros nos permite establecer diferencias entre las interacciones humorísticas identificadas en nuestro corpus. A continuación, se describe cada uno de los recursos de conocimiento, así como las funciones pragmáticas desempeñadas por el humor, mediante ejemplos de nuestro corpus. Asimismo, se reflexiona en torno al empleo del humor verbal como estrategia atenuadora que permite a los hablantes proteger sus imágenes sociales y las de sus interlocutores durante el transcurso de la interacción. La investigación concluye con una comparación entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas respecto del empleo de estrategias humorísticas. Este trabajo de tesis se enmarca en el proyecto de investigación “La atenuación lingüística en el español chileno: enfoque pragmalingüístico y sociopragmático” (ANID/CONICYT Fondecyt Regular 1200003).

Agradecimientos

Este trabajo va dedicado a mi madre y a mi padre, con quienes nunca estaré lo suficientemente agradecido por su infinito amor incondicional.

A Joaquín, Amanda, Johann y Camilo por todas las penas y alegrías que hemos compartido en este año tan difícil.

A mis profesores y profesoras, especialmente a Silvana, por su paciencia incommensurable y toda la confianza que ha depositado en mí en el transcurso de estos largos años.

Índice de contenidos

1. Introducción	6
2. Marco Teórico	10
2.1 El humor desde una perspectiva lingüística	10
2.2 El humor como actividad metapragmática	14
2.3 Funciones pragmáticas del humor	15
2.4 Comunicación <i>non bona fide</i> y modo humorístico	19
2.5 Humor verbal vs. humor referencial	20
2.6 Chistes envasados vs. humor conversacional	20
2.7 Teoría general del humor verbal (TGHV)	22
2.7.1 Antecedentes de la TGHV	22
2.7.1.1 Modelo de disyunción isotópica	22
2.7.1.2 Teoría semántica del humor basada en guiones (TSHG)	24
2.7.1.3 Modelo de representación de cinco niveles del chiste	25
2.7.2 Recursos de conocimiento	26
2.7.2.1 Oposición de guiones	28
2.7.2.2 Mecanismos lógicos	30
2.7.2.3 Situación	31
2.7.2.4 Meta	32
2.7.2.5 Estrategia narrativa	32
2.7.2.6 Lenguaje	33
2.7.3 Modificaciones recientes a la TGHV	33
2.8 Conversación coloquial	35
2.9 Humor conversacional y atenuación	38
3. Metodología	42
3.1 Corpus, población y muestra	42
3.2 Procedimientos analíticos	43
3.3 Matriz de análisis	43
4. Datos y Análisis	45

4.1 Recursos de conocimiento	45
4.1.1 Oposición de guiones	45
4.1.1.1 Oposición de guiones <i>cierto/falso</i>	46
4.1.1.2 Oposición de guiones <i>bueno/malo</i>	48
4.1.1.3 Oposición de guiones <i>normal/anormal</i>	50
4.1.2 Mecanismos lógicos	52
4.1.2.1 Mecanismos lógicos basados en razonamientos correctos	52
4.1.2.1.1 Analogía	53
4.1.2.1.2 Coincidencia	54
4.1.2.1.3 Situación similar	55
4.1.2.1.4 Enlace perdido	57
4.1.2.1.5 Desde falsas premisas	59
4.1.2.2 Mecanismos lógicos basados en razonamientos imperfectos	60
4.1.2.2.1 Falsa analogía	60
4.1.2.2.2 Restricción del campo de aplicación	62
4.1.2.2.3 Ignorar lo obvio	63
4.1.2.2.4 Exageración	64
4.1.2.3 Mecanismos lógicos basados en metarrazonamientos	65
4.1.3 Situación	66
4.1.4 Meta	67
4.1.5. Estrategia narrativa	69
4.1.6 Lenguaje	70
4.2 Funciones pragmáticas	71
4.3 Conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas	73
5. Discusión	79
6. Conclusiones	84
7. Referencias bibliográficas	88

1. Introducción¹

Esta investigación se propone analizar pragmáticamente el empleo de estrategias humorísticas en conversaciones coloquiales producidas por hablantes de Santiago de Chile, con la finalidad de describir los mecanismos lingüísticos que permiten a los hablantes dotar a sus enunciados de una intención humorística en un entorno de comunicación espontánea. En este sentido, debe considerarse que emprender un estudio del humor desde una perspectiva pragmática implica, por un lado, tener en cuenta los factores lingüísticos y extralingüísticos que median las situaciones comunicativas en las que se emplea el humor, y, por el otro, considerar los aspectos cognitivos que permiten a los hablantes producir y comprender el humor.

El humor constituye un tipo de comunicación *non-bona fide* (Attardo y Raskin 1991), es decir, una instancia comunicativa en la que el hablante no está comprometido con la veracidad de sus enunciados, al tiempo que el oyente es consciente de la ausencia de dicho compromiso. En principio, el efecto humorístico de un enunciado es generado por una incongruencia semántica en la información contenida en el mismo enunciado (Attardo 2008, Ruiz Gurillo 2012). De acuerdo con Ruiz Gurillo (2020), una incongruencia semántica supone un desajuste entre dos guiones (*scripts*) incompatibles que se activan simultáneamente en una instancia humorística, lo que ocasiona que el oyente emplee su conocimiento de mundo para realizar inferencias que le permitan resolver el desajuste en favor de alguno de ellos. Por su parte, un guion representa una estructura cognitiva almacenada en nuestras mentes que contiene información enciclopédica sobre el mundo en el que vivimos (Raskin 1985). En otras palabras, los guiones constituyen nuestro conocimiento integral acerca de rutinas, procedimientos, actividades, estereotipos, entre otros, y nos permiten, por un lado, comprender adecuadamente el comportamiento de los otros seres humanos, y, por otro, desenvolvernos apropiadamente en nuestra sociedad. De este modo, el humor se produce cuando un guion serio y un guion humorístico entran en oposición, generando una incongruencia.

¹ Este trabajo de tesis se enmarca en el proyecto de investigación “La atenuación lingüística en el español chileno: enfoque pragmalingüístico y sociopragmático” (ANID/CONICYT Fondecyt Regular 1200003).

Para Ruiz Gurillo (2020), el humor se define como una competencia metapragmática, vale decir, una actividad autorreflexiva del uso del lenguaje, a la vez que una habilidad que permite a los hablantes monitorear y planificar sus propios métodos de procesamiento lingüístico durante la interacción. En este sentido, emplear el lenguaje para producir humor implica realizar continuamente elecciones lingüísticas de manera consciente e inconsciente, a partir de estrategias y principios flexibles.

El estudio del humor desde una perspectiva lingüística surge a comienzos del siglo pasado con la *Teoría semántica del humor basada en guiones* (en adelante, TSHG) de Raskin (1985). Posteriormente, esta teoría sería reformulada por Raskin y Attardo (1991) para dar paso a la *Teoría general del humor verbal* (en adelante, TGHV). Para llevar a cabo nuestra investigación, hemos adoptado las directrices teórico-metodológicas de la TGHV. Esta teoría emplea seis recursos de conocimiento (*knowledge resources*) para determinar si un texto es humorístico o no (Attardo 2008), los cuales se organizan jerárquicamente a partir de su grado de abstracción: oposición de guiones, mecanismo lógico, situación, meta, estrategia narrativa y lenguaje. A continuación, presentamos una instancia humorística de nuestro corpus con el fin de ilustrar el fenómeno al que nos abocamos en esta tesis.

(1) SCL_006_05_18

-
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | E | oye / es un continente que hay en medio del- dell océano [de pura basura] |
| 2 | B | [noo es una] isla no más |
| 3 | C | [no es una isla no más] |
| 4 | B | [no es un continente todavía] |
| 5 | E | [la otra vez] la mostraaron |
| 6 | B | ¡no es un continente todavía! |
| 7 | A | ¡es un planeta aparte! (RISAS) |
-

Como queda evidenciado en el turno 7 del ejemplo anterior, los hablantes pueden desafiar el sentido común de sus interlocutores al emitir enunciados que no permiten ser interpretados de manera lógica, con la finalidad de generar una situación lúdica que sea divertida y produzca risas. Situaciones como estas conforman lo que se denomina *humor verbal*. Nuestra intención es aplicar los seis recursos de conocimiento desarrollados por la TGHV en cada una de las situaciones humorísticas que hemos identificado en nuestro corpus con el propósito de determinar cómo opera el humor verbal en conversaciones coloquiales chilenas. Este desafío nos plantea las siguientes preguntas: ¿qué estrategias emplean los hablantes para expresar humor verbal en conversaciones coloquiales? ¿Qué funciones pragmáticas desempeñan las estrategias humorísticas en conversaciones coloquiales? ¿Cuál es el rol de los factores situacionales (registro y tema) en el empleo de determinadas estrategias humorísticas? ¿Qué diferencias existen entre conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas respecto del empleo de estrategias humorísticas? El objetivo de este trabajo de tesis es describir las principales estrategias humorísticas empleadas por hablantes chilenos en conversaciones coloquiales. Para ello, se identificarán los recursos de conocimiento de cada instancia humorística, así como la función pragmática que desempeña el humor en cada una de ellas. Además, se determinará el rol de los factores situacionales (registro +/- formal, +/- coloquial, y temática) en el empleo de estrategias humorísticas para finalmente comparar el modo en que operan tales estrategias en conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas

La relevancia de este trabajo radica en que la TGHV ha sido escasamente aplicada en instancias de interacciones espontáneas como las conversaciones coloquiales, de modo que aún persisten vacíos teóricos y metodológicos por resolver. Asimismo, la mayor parte de la bibliografía sobre humor conversacional está orientada a la lengua inglesa (Sinkeviciute 2019). Entre los escasos estudios en español destacan las investigaciones llevadas a cabo por el equipo GRIALE de la Universidad de Alicante (Ruiz Gurillo 2012 y Alvarado 2012). No obstante, en Chile, las investigaciones lingüísticas sobre el humor conversacional son prácticamente nulas, mientras que sobre el humor en general hay escasas publicaciones nacionales, como la de Vivanco et al. (1997).

Este estudio se sirve del método inductivo y se enmarca en las directrices teórico-metodológicas de la pragmalingüística. El corpus utilizado está constituido por 7 conversaciones coloquiales prototípicas y 7 conversaciones coloquiales periféricas producidas por hablantes de Santiago de Chile, pertenecientes al corpus AMERESCO-SCL (Guerrero González y González Riffo, en línea). En cada conversación participan entre dos y cuatro hablantes, los cuales mantienen lazos sociales estrechos tales como ser familiares o amigos cercanos. La muestra no se encuentra estratificada y la duración de cada grabación es de 20 minutos. Los requisitos para ser parte de la investigación han sido ser originarios de Santiago de Chile y mantener una relación de cercanía con el interlocutor inmediato.

2. Marco Teórico

En este capítulo presentamos y definimos los principales conceptos teóricos empleados en nuestra investigación. Iniciamos con una breve introducción a los estudios lingüísticos sobre el humor. Luego, exponemos la definición de humor a la cual nos ceñiremos al realizar nuestro análisis. Proseguimos con la presentación de los fundamentos teóricos y metodológicos de la Teoría General del Humor Verbal (THGV). Finalmente, concluimos este capítulo definiendo los conceptos de conversación coloquial y atenuación lingüística, relevantes para nuestra investigación.

2.1 El humor desde una perspectiva lingüística

El concepto de *humorístico*, tal y como lo entendemos hoy en día, es empleado para referirnos a aquellas situaciones que nos parecen divertidas y/o nos provocan risas. Se trata de un concepto moderno del cual no se tienen registros anteriores al siglo XX (Larkin-Galiñanes 2017). No obstante, las primeras reflexiones de las cuales se tiene conocimiento en torno a aquellas situaciones que en la actualidad catalogamos como humorísticas son atribuidas a los filósofos Platón y Aristóteles, cuyos planteamientos al respecto aún se encuentran vigentes en algunas teorías modernas del humor (Attardo 1994).

A lo largo de la historia, han sido numerosos los autores que, obedeciendo a diversos propósitos, han compartido sus reflexiones acerca de aquello que en esta investigación denominamos humor. Si bien no es nuestra intención extendernos sobre este punto y solo nos detendremos brevemente en las teorías modernas del humor, vale la pena destacar que, históricamente, el humor ha sido un concepto problemático de delimitar, puesto que su carácter multifacético permite que sea abordado desde diferentes perspectivas. Algunos de los autores clásicos más destacados que han teorizado sobre lo humorístico, aunque sin emplear dicho concepto, son Platón, Aristóteles, Cicerón, Quintiliano, Horacio, Madius, entre otros (Attardo 1994). En los textos de estos autores figuran nociones tales como *risa*, *ingenio*, *comedia*, *burla*, *broma*, *ridículo*, *alegría*, etc., las cuales constituyen distintas manifestaciones del humor, así como diferentes actitudes y enfoques para aproximarse a lo humorístico (Larkin Galiñanes 2017).

Las teorías modernas del humor pueden clasificarse en tres tipos: teorías de la superioridad u hostilidad, teorías de la liberación y teorías de la incongruencia. A continuación, se exponen brevemente las principales características de cada agrupación de teorías (Attardo 1994, Larkin-Galiñanes 2017).

Las teorías de la superioridad u hostilidad centran su atención en el aspecto agresivo del humor y se sustentan en la idea de que la risa surge de una sensación de superioridad respecto de aquello de lo cual nos reímos. Esta noción de lo humorístico halla su origen en algunas reflexiones de Platón y Aristóteles respecto de la vulgaridad y en la actualidad suele ser el enfoque que adoptan investigaciones sociológicas cuyo interés se centra en, por ejemplo, la identidad social o el sentido de pertenencia a un grupo que subyace del empleo del humor. Uno de los defensores más relevantes de las teorías de la superioridad es Bergson (1900), para quien el humor es un correctivo social, vale decir, una estrategia empleada por la sociedad para corregir el comportamiento desviado de algunos individuos.

Las teorías de la liberación constituyen aproximaciones fisio-psicológicas al fenómeno humorístico y plantean que el humor puede liberarnos tanto de nuestras tensiones y malestares psicológicos como de inhibiciones, convenciones y códigos sociales con los cuales no nos sentimos a gusto. El fundamento de estas teorías halla su origen en algunos autores clásicos como Aristóteles y Cicerón, quienes consideraban que la risa moderada era capaz de generar placer y relajación. Uno de los defensores más destacados de estas teorías es Freud (1905), cuyos intereses psicoanalíticos se centran en el placer que genera el humor en los individuos y en el estado psicológico en el que debe encontrarse una persona para poder disfrutar del humor. Attardo (1994) señala que las teorías de la liberación resultan interesantes para el estudio del humor desde una perspectiva lingüística, puesto que pueden dar cuenta de la “liberación” de los hablantes respecto de las reglas del lenguaje mediante retruécanos o juegos de palabras, así como también de la “liberación” de los participantes de una interacción comunicativa al infringir el Principio de Cooperación de Grice (1975) y transgredir las convenciones sociales que rigen la conversación.

Finalmente, se encuentran las teorías de la incongruencia, las cuales abordamos de manera más extensa, puesto que se hallan vinculadas a la TGHV, si bien Raskin (1985) y

Attardo (1997) enfatizan que la TGHV es independiente de los tres grandes grupos de teorías modernas sobre el humor mencionadas anteriormente.

Las teorías de la incongruencia constituyen aproximaciones cognitivo-perceptuales cuyo planteamiento base es que los efectos del humor, vale decir, la sensación de diversión y la risa, son producidos por incongruencias. Entendemos por incongruencia la definición adoptada por Attardo (1994), la cual pertenece a McGhee (1979: 6-7):

La noción de congruencia e incongruencia se refiere a las relaciones entre los componentes de un objeto, evento, idea, expectativa social, etc. Cuando la disposición de los elementos constitutivos de un evento es incompatible con el patrón normal o esperado, el evento se percibe como incongruente.²

Los primeros autores que establecieron relaciones entre lo humorístico y lo incongruente fueron Kant y Schopenhauer, si bien es reconocido que las incongruencias humorísticas ya habían sido abordadas por Madius en el Renacimiento y Aristóteles en la Antigüedad (Attardo 1994). Las siguientes citas resultan de utilidad para introducir el fenómeno de las incongruencias humorísticas. De acuerdo con Kant, “la risa es un afecto que surge de la repentina transformación de una expectativa tensa en nada” (Kant 1790: 177, citado en Morreall 1987: 47), mientras que para Schopenhauer (1819, citado en Morreall 1987: 82):

La causa de la risa en todos los casos es simplemente la percepción repentina de la incongruencia entre un concepto y los objetos reales que han sido pensados a través de él en alguna relación, y la risa misma es solo la expresión de esta incongruencia.

Estas citas nos permiten identificar uno de los rasgos más importantes del humor basado en incongruencias: la transgresión sorpresiva de las expectativas del oyente. En la actualidad, las teorías de la incongruencia postulan que la interpretación del humor constituye un proceso de dos etapas: en primer lugar, la identificación de una incongruencia en el texto o discurso y, posteriormente, la casi inmediata resolución de la incongruencia mediante la aplicación de una regla cognitiva adecuada para interpretar correctamente la información. Sin la etapa de resolución, la incongruencia sería un sinsentido o una tontería (Larkin-Galiñanes 2017).

Raskin (1985) afirma que los tres conjuntos de teorías modernas sobre el humor, así como su propia teoría, la THSG, principal antecedente de la TGHV, son *ortogonales* entre

² Todas las traducciones son nuestras.

sí, vale decir, persiguen objetivos diferentes y, en consecuencia, sus directrices teórico-metodológicas no son compatibles unas con otras. Esta afirmación puede resultar problemática al considerar que la THSG sustenta gran parte de su análisis en la identificación de incongruencias semánticas, como veremos más adelante, y puede conducirnos a pensar que tanto la THSG, como su sucesora, la TGHV, pertenecen al conjunto de teorías de la incongruencia.

La incompatibilidad de la THSG, así como la de su sucesora, la TGHV, respecto de las teorías de la incongruencia, es defendida por Raskin (1985) a partir del hecho de que, antes de la década de los 70', las teorías de la incongruencia conformaban modelos para el estudio de la excitación, con un fuerte componente fisiológico. No fue sino hasta una década después que las teorías de las incongruencias pasaron a ser teorías cognitivas, como las conocemos el día de hoy. Sin embargo, pese al cambio de paradigma que experimentaron las teorías de la incongruencia, Raskin siguió afirmando que la THSG y la TGHV eran autónomas y neutrales respecto de este conjunto de teorías (Aymone 2007). Para Raskin (1985), así como también para Attardo (1997), la THSG y la TGHV son teorías semánticas en las que se hace hincapié en aspectos lingüísticos, a diferencia de las teorías de la incongruencia que centran su atención en aspectos psicológicos. Attardo (1997) señala que el concepto de incongruencia solo puede ser definido adecuadamente desde una perspectiva semántica y que, por lo tanto, su empleo en teorías psicológicas y cognitivas evidencia fundamentos semánticos implícitos. En otras palabras, la THSG y la TGHV preceden a las teorías de la incongruencia, puesto que estas últimas son producto de los estudios semánticos.

Si bien, como hemos mencionado, la TGHV es autónoma e independiente con respecto a los tres grandes grupos de teorías modernas del humor, no por ello excluye de su análisis elementos importantes de estas teorías, aunque dándoles un trato distinto. Como veremos más adelante, el recurso de conocimiento *meta*, vale decir, el blanco de una burla, puede ser fácilmente asociado a la teoría de la superioridad, mientras que la adopción de una comunicación *non-bona-fide*, imprescindible para que un texto humorístico pueda ser interpretado como tal, puede vincularse a la teoría de la liberación puesto que se transgreden las convenciones sociales que rigen una conversación (Attardo y Raskin 2017).

2.2 El humor como actividad metapragmática

Antes de continuar indagando en la TGHV y sus fundamentos teóricos y metodológicos, es necesario establecer una definición para aquel concepto que actúa como eje estructural de esta investigación: el humor.

Nos ceñimos a la definición de humor de Ruiz Gurillo (2020), quien se refiere al humor, por un lado, como un *hecho pragmático*, esto es, un fenómeno que permite ser descrito desde una perspectiva pragmática, y, por el otro, como una habilidad *metapragmática*, es decir, una actividad autorreflexiva del lenguaje, como explicamos a continuación.

Caffi (1994) propone tres sentidos o acepciones para el concepto de metapragmática. En primer lugar, el concepto puede emplearse para referirse al “debate teórico sobre la pragmática y sus preocupaciones centrales, sus fundamentos epistemológicos y la definición de su objeto y alcance relevante” (1994: 2461). Una segunda definición hace alusión a “las condiciones que hacen posible y efectivo el uso de la lengua por parte de los hablantes” (1994: 2481), mientras que la tercera definición de Caffi se refiere a la “gestión del discurso” (1994: 2464), aludiendo a la capacidad que poseen los hablantes para monitorear y planificar varios métodos de procesamiento lingüístico. Como podemos observar, la primera definición no tiene cabida en nuestra investigación, puesto que no es nuestro propósito reformular los fundamentos epistemológicos de los estudios pragmáticos del lenguaje. Sin embargo, a partir de la segunda y tercera definición, podemos afirmar que las actividades metapragmáticas, entre las cuales se encuentra el humor, son reflexivas por naturaleza, lo cual quiere decir que los hablantes poseen la capacidad de monitorear y controlar su producción e interpretación de enunciados humorísticos durante una interacción comunicativa.

Para Verschueren (1999), la utilización del lenguaje implica realizar elecciones lingüísticas de manera continua, tanto consciente como inconscientemente, las cuales involucran tres conceptos fundamentales: la variabilidad, que delimita el rango de elecciones posibles; la negociabilidad, mediante la cual estas elecciones pueden llevarse a cabo siguiendo estrategias y principios flexibles; y la adaptabilidad, que permite a los seres humanos realizar elecciones lingüísticas que pueden ser negociadas a partir de un abanico de opciones variables que buscan satisfacer sus necesidades comunicativas. Además,

Verschueren (1999) afirma que, aunque estos conceptos sean indisociables entre sí, pueden ser representados de manera jerárquica, erigiéndose la adaptabilidad como concepto principal, puesto que difícilmente podría entenderse sin la variabilidad y la negociabilidad.

Ruiz Gurillo (2012) integra los conceptos de variabilidad, negociabilidad y adaptabilidad a la TGHV, vinculándolos con algunos recursos de conocimiento. Más adelante profundizaremos en cada uno de estos conceptos y sus implicancias al ser incorporados en análisis de textos humorísticos.

2.3 Funciones pragmáticas del humor

Ahora que entendemos el humor como una actividad reflexiva sobre el uso del lenguaje que permite a los hablantes planificar y monitorizar sus propios métodos de procesamiento lingüístico, podemos referirnos a las funciones que desempeña el humor en interacciones comunicativas.

Attardo (1994) propone distinguir entre funciones primarias y secundarias del humor en la comunicación, señalando que esta distinción solo busca reflejar una primacía lógica y no conlleva ningún juicio de valor. Las funciones primarias del humor en la comunicación están conformadas por los efectos que el hablante desea lograr intencionadamente en su interlocutor a través de segmentos humorísticos en su discurso. En cambio, las funciones secundarias del humor están constituidas por los efectos que el hablante, de manera inconsciente, indirecta o inintencionada, genera en su interlocutor. En este trabajo de tesis no abordaremos las funciones secundarias del humor identificadas por Attardo (1994), puesto que en apariencia y a nuestro juicio, son idénticas a las funciones primarias.

A partir de las investigaciones de Graham et al. (1992) y Long y Graesser (1988), Attardo (1994) propone una lista con cuatro funciones o efectos primarios del humor, si bien advierte que las distinciones entre cada función son meramente operativas, por lo que cabe esperar un gran grado de superposición entre ellas. Estas funciones son: gestión social, descompromiso, mediación y desfuncionalización.

La función de gestión social “cubre todos los casos en los que el humor se utiliza como herramienta para facilitar la interacción *endogrupo* y fortalecer la vinculación *endogrupo* o el rechazo *exogrupo*” (Attardo 1994: 323). Las instancias de gestión social son:

- a) Control social: el hablante emplea el humor como un correctivo social para avergonzar o intimidar a los miembros del grupo.
- b) Transmisión de normas sociales: el hablante emplea el humor para señalar tabúes o conductas inaceptables.
- c) Adulación: el hablante trata de atraer la atención y fomentar el agrado.
- d) Manejo del discurso: el hablante emplea el humor para estructurar su discurso, por ejemplo, mediante un cambio de tema.
- e) Establecimiento de un fondo común: el hablante emplea el humor para medir la reacción del oyente y determinar su grado de atención, comprensión y participación en la interacción.
- f) Astucia: el hablante emplea el humor para relucir su astucia, la cual constituye un rasgo con connotaciones positivas en nuestras sociedades.
- g) Juego social: el hablante emplea el humor para generar camaradería, fortalecer lazos sociales y fomentar la cohesión del grupo.
- h) Reparación: el hablante emplea el humor para reparar o mitigar una situación desagradable.

La función de descompromiso consiste en la oportunidad que el humor otorga al hablante para negar intenciones nocivas que puedan ser atribuidas a su conducta, así como también incluye la posibilidad de retractarse respecto de algo que ha dicho o hecho en el transcurso de la interacción, cualesquiera sean los motivos. El fundamento de esta función se encuentra en el hecho de que el humor puede interpretarse de diversas maneras, lo cual permite que tanto el hablante como el oyente de una interacción humorística puedan flexibilizar sus conductas. Las tácticas de la función liberadora del humor son el sondeo (*probbing*) y el rescate (*salvaging*) (Attardo 1994).

El sondeo hace referencia a las situaciones comunicativas en las que un hablante, a causa de desconocer los estándares de decoro o el sistema de valores del grupo con el cual está interactuando, siente la imposibilidad o la prohibición de preguntar sobre un asunto en particular, de modo que emplea el humor para medir las reacciones de sus interlocutores y

así informarse sobre el tema de su interés de manera indirecta. En este contexto, el humor puede entenderse como una herramienta útil para negociar temas que pueden resultar potencialmente amenazantes como para ser tratados de manera directa. Un ejemplo de sondeo puede ser emitir una broma con connotaciones políticas para descubrir la postura ideológica del interlocutor.

El rescate, por su parte, es una táctica que permite al hablante evitar o salvar una situación social potencialmente desagradable, indicando que lo que ha dicho o hecho “no era en serio” o “era una broma”, atenuando su responsabilidad en relación con el efecto que sus acciones hayan podido producir en el interlocutor.

La función de mediación surge a partir de los estudios sociológicos de Mulkay (1988), quien se encarga de analizar las situaciones en las que se emplea el humor para introducir o llevar a cabo interacciones potencialmente agresivas o vergonzosas. Desde esta perspectiva, el humor es visto como un dispositivo mediador, mientras que las burlas son interpretadas como dispositivos para criticar a una persona sin que parezca un ataque abierto o directo. De manera similar a la función de descompromiso, la función de mediación se apoya en el carácter retráctil del humor, vale decir, en la posibilidad de negar la seriedad con la que algo ha sido dicho. No obstante, los estudios de Mulkay se centran situaciones comunicativas bastante específicas y particulares, tales como conversaciones humorísticas entre pacientes y médicos al momento de hablar sobre enfermedades o el uso de humor para solicitar servicios sexuales en determinados establecimientos.

La última de las funciones primarias identificadas por Attardo (1994) es la desfuncionalización del lenguaje. Esta función del humor se observa en situaciones en las que el lenguaje no se emplea para transmitir información, sino más bien con fines lúdicos, de manera similar a lo que ocurre en la instancia *juego social* de la función de gestión social. El humor sin sentido, así como los retruécanos o juegos de palabras, son vistos como casos de desfuncionalización del lenguaje. Dado que los hablantes son conscientes de las posibilidades lúdicas del lenguaje, pueden optar por aprovechar estas posibilidades con el único fin de divertirse.

Por su parte, Schnurr y Plester (2017) plantean que el empleo del humor en la comunicación desempeña por lo menos una de las siguientes funciones: crear solidaridad,

ejercer poder y ejecutar funciones psicológicas. Las autoras únicamente profundizan en las funciones de crear solidaridad y ejercer poder, las cuales exponemos a continuación.

La capacidad del humor para crear, reforzar y mantener la solidaridad entre los interlocutores suele identificarse como la función más básica del humor, la cual puede estar presente aun cuando el humor se emplee de manera subversiva o desafiante (Holmes 2000). Schnurr y Plester (2017) plantean que esta función es particularmente relevante en las situaciones en las que un hablante debe establecer y señalar su pertenencia a diferentes grupos sociales, ya sea una familia, un grupo de amigos, un equipo de trabajo, entre otros. Esto debido a que cada grupo desarrolla sus propias normas acerca de cómo deben ser las interacciones humorísticas dentro del grupo. Estas normas incluyen aspectos tales como los temas sobre los que se puede o no bromear, el modo apropiado de responder ante una intervención humorística, entre otros.

Asimismo, las bromas agresivas o amenazantes también pueden contribuir a crear solidaridad. Si las normas del grupo establecen que es admisible llevar a cabo este tipo de bromas, en lugar de ser percibidas como inapropiadas, son interpretadas como situaciones lúdicas en las que los interlocutores pueden demostrar su sentido del humor y reafirmar su pertenencia al grupo.

Con respecto a la otra función sobre el humor descrita por Schnurr y Plester (2017), ejercer poder, refieren las autoras que el humor es una herramienta versátil que permite, entre otras cosas, persuadir a otros a realizar determinadas acciones o establecer las normas del grupo y señalar a quienes se desvían de ellas. Un aspecto importante que mencionan las autoras es que esta función permite desafiar las relaciones de poder existentes y cuestionar el *status quo*, de modo que el humor constituye un medio socialmente aceptable para que los menos poderosos, en situaciones particulares, expresen su disconformidad. Sin embargo, el humor también puede ser empleado por una persona poderosa para reafirmar su autoridad frente a quienes no tienen la misma libertad para ser humorísticos en un contexto dado.

Las autoras señalan que la capacidad del humor para ser empleado como medio para ejercer poder y expresar solidaridad es una herramienta útil en espacios donde los discursos de poder y solidaridad están interrelacionados entre sí de manera compleja, como en un entorno laboral. Asimismo, destacan que ambas funciones pueden llevarse a cabo

simultáneamente. Por último, concluyen que ambas funciones sirven a un mismo propósito: construir y negociar identidades en diversos contextos comunicativos.

2.4 Comunicación *non bona fide* y modo humorístico

Otro aspecto importante del humor entendido como actividad y habilidad autorreflexiva del uso del lenguaje es la alternancia entre comunicación *bona-fide* y *non-bona-fide*. Raskin (1985) introduce el término *bona-fide* (*buena fe* en latín) para referirse a las situaciones en las que empleamos el lenguaje con el fin transmitir información, mientras que emplea el término *non-bona-fide* para hacer alusión a cualquier instancia comunicativa en la que el uso del lenguaje no se encuentra totalmente dedicado a la transmisión de información. Raskin propone esta distinción al percatarse de que los textos humorísticos, por un lado, transgreden las máximas conversacionales de Grice (1975), y, por el otro, no se adecuan a la teoría de los actos de habla de Searle (1969). Estableciendo esta distinción, Raskin persigue el objetivo de formular un acto de habla que dé cuenta de la intencionalidad de los enunciados humorísticos mediante la formulación de condiciones necesarias y suficientes.

En principio, la comunicación *bona-fide* respeta el principio de cooperación de Grice (1975), vale decir, el hablante está comprometido con la veracidad de sus enunciados, a diferencia de la comunicación *non-bona-fide*, en la que el hablante no está comprometido con la veracidad de lo que dice y el oyente es consciente de la ausencia de dicho compromiso (Raskin 1985). Sin embargo, Raskin (1992) problematiza las categorías de comunicación *bona-fide* y *non-bona-fide* al sugerir que en realidad se tratan de un continuo, en el que en uno de los extremos se encuentra el compromiso absoluto con la transmisión de información, como puede ser el caso de un manual instructivo o una receta de cocina, mientras que en el otro extremo se halla una completa falta de compromiso con la transmisión de información, como es el caso de las mentiras.

De acuerdo con Ruiz Gurillo (2020), adoptar la comunicación *non-bona-fide* con intenciones humorísticas equivale a adoptar un *modo humorístico*, en el cual el hablante atenúa su grado de cooperación y le advierte al oyente, mediante marcas humorísticas, que sus enunciados no están comprometidos con la veracidad de lo dicho, de modo que el oyente debe realizar un esfuerzo cognitivo para comprender las implicaturas que se le quieren

transmitir: “la inferencia de que el discurso se inscribe en el modo humorístico es clave para la adecuada comprensión del humor” (185).

2.5 Humor verbal vs. humor referencial

Siguiendo los planteamientos de Attardo (1994), un texto humorístico puede clasificarse como *humor referencial* o *humor verbal* dependiendo de las características del texto en cuestión. Los textos relativos al humor referencial basan su efecto humorístico de manera exclusiva en el significado del texto, mientras que los textos relativos al humor verbal no solo basan su efecto humorístico en el significado del texto, sino que también sustentan su efecto humorístico a través de algún aspecto particular de la realización fonológica del texto, como puede serlo una unidad léxica ambigua o algún otro elemento lingüístico del texto. Esto implica que los textos humorísticos pertenecientes al humor referencial pueden ser traducidos de manera interlingüística, vale decir, pueden traducirse de una lengua a otra, a diferencia de los textos humorísticos propios del humor verbal, cuya traducción literal es imposible sin dejar de lado la intención humorística.

Más adelante volveremos a la distinción entre humor verbal y humor referencial cuando revisemos el *modelo de disyunción isotópica*. Por ahora, basta con recordar que este trabajo de investigación analiza exclusivamente instancias de humor verbal.

2.6 Chistes envasados vs. humor conversacional

Uno de los motivos por los que la TSGH fue reformulada para dar paso a la TGHV fueron las limitaciones que presentaba la TSHG al momento de analizar textos humorísticos distintos de chistes envasados (*canned joked*).

Attardo (1994) señala que la distinción entre chistes envasados y chistes situacionales es *politética*, vale decir, no se trata de una distinción absoluta, puesto que ambos tipos de chistes comparten bastantes rasgos en común. En principio, Attardo (1994) define un chiste envasado como “un chiste que ha sido usado antes del momento de la enunciación en una forma similar a la que usa el hablante, como los que se encuentran en libros, colecciones de chistes [...]” (296). Esto quiere decir que este tipo de chistes posee una trayectoria y son transmitidos de hablante en hablante sufriendo en el proceso ligeras modificaciones. Asimismo, la configuración textual de un chiste envasado no depende de factores

contextuales, por lo que puede ser empleado en distintos contextos. Por su parte, los chistes situacionales son chistes improvisados durante una conversación y su configuración se basa en gran medida en la información contextual, vale decir, tienen su origen en el proceso comunicativo mismo. En consecuencia, es casi imposible transferirlo de una situación a otra.

De acuerdo con Attardo (1994), los chistes envasados y los chistes situacionales son, desde la perspectiva de la TGHV, estructuralmente idénticos y su diferencia aparentemente radica de forma exclusiva en la relación que mantienen con el contexto de enunciación. Los chistes envasados pueden reutilizarse en cualquier momento que la situación comunicativa permita un chiste, mientras que los chistes situacionales, al depender de elementos específicos del contexto, son casi imposibles de reproducir fuera de esta situación. Sin embargo, un chiste situacional puede convertirse en un chiste envasado si el hablante lo reutiliza incorporando en la configuración textual del chiste los aspectos relevantes del contexto. Asimismo, Attardo (1994) plantea que los chistes envasados frecuentemente requieren de una introducción, es decir, el hablante debe preparar la situación para que sus interlocutores adviertan sus intenciones humorísticas, a diferencia de los chistes situacionales que inesperadamente aprovechan una intervención previa como “prefacio”.

Los chistes envasados pueden descontextualizarse casi por completo, vale decir, pueden reducir a cero la información cotextual y casi a cero la información contextual, como ocurre con los libros compilatorios de chistes cuya única información contextual es el nombre del autor y otros datos acerca de la publicación del libro. Por su parte, los chistes conversacionales a menudo se basan en situaciones humorísticas previas o chistes anteriores, con lo cual parecen adquirir un grado de diversión adicional al hacerlo. Finalmente, Attardo (1994) señala que a medida que aumenta el nivel de formalidad de una situación comunicativa, es menos posible presenciar chistes envasados, mientras que los chistes situacionales pueden escucharse a menudo tanto en contextos formales como en entornos laborales.

2.7 Teoría General del Humor Verbal (TGHV)

La TGHV se erige como un modelo jerárquico de representación de los textos humorísticos que consta de seis niveles. Cada nivel se corresponde con un determinado *recurso de conocimiento*, los cuales constituyen parámetros que permiten, por un lado, identificar si un texto es o no humorístico, y, por el otro, diferenciar un texto humorístico de otro (Attardo y Raskin 1991). En las siguientes páginas se presentan los principales antecedentes teóricos de la TGHV, se definen y ejemplifican los *recursos de conocimiento* y finalmente se exponen las modificaciones que implementa Ruiz Gurillo (2012) a la TGHV.

2.7.1 Antecedentes de la TGHV

2.7.1.1 Modelo de disyunción isotópica

El modelo de disyunción isotópica constituye un precedente relevante de la TGHV, en tanto la noción de isotopía se aproxima a la noción de guion que formula Raskin (1985), además de sentar las bases para establecer la distinción entre humor verbal y humor referencial. Se entiende por isotopía “un conjunto redundante de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del texto” (Greimas 1970) o la “coherencia sintagmática del discurso” (Greimas 1972). Asimismo, cabe señalar la definición de isotopía semántica de Attardo (1988), quien la define simplemente como la interpretación semántica de un texto.

A Greimas (1966) se le atribuye haber establecido los fundamentos del modelo de disyunción isotópica al describir la estructura de los chistes. Greimas identifica dos componentes necesarios en los chistes: la presentación y el diálogo. La presentación establece el trasfondo del chiste e instaura la primera isotopía o interpretación del texto. El diálogo dramatiza el contenido del texto haciendo surgir una segunda isotopía que se opone a la primera. De este modo, las dos isotopías, que están en colisión entre sí, se encuentran vinculadas por un término conector. Morin (1966) adoptó el modelo de Greimas modificando la subdivisión de los componentes de un chiste en tres partes: normalización, entrelazamiento y disyunción.

La normalización tiene la función de poner a los personajes en su situación y en general instaura el trasfondo del texto. El entrelazamiento establece el problema a resolver o las preguntas, esto es, crea expectativas en los interlocutores e introduce la necesidad de una

resolución en la historia, además de usualmente contener el término *conector*. Finalmente, la disyunción se produce al final del texto y concluye la historia. La disyunción contiene el *disyuntor*, que es el elemento que provoca el paso del sentido serio al humorístico, y por tanto es el responsable del efecto humorístico.

En Attardo (1989) y Attardo et al. (1994) se sistematiza aún más el modelo y se le nombra *modelo de disyunción isotópica* (de ahora en adelante, MDI). Según Attardo, el MDI es un modelo de procesamiento de texto que se basa en la idea de que, en un chiste, el procesamiento lineal normal del texto se ve interrumpido por un elemento anómalo que es propio de un texto humorístico. En otras palabras, el procesamiento de un texto humorístico difiere de manera significativa del de un texto no humorístico. Específicamente, cuando un oyente procesa un texto linealmente, el oyente combina los significados apropiados de las palabras que encuentra en el texto para crear el sentido del texto, llamado S1. El elemento anómalo en un chiste crea un pasaje de S1 a un sentido diferente, opuesto al primero, llamado S2. El paso de S1 a S2 debe ser inesperado e inmediato para producir un efecto humorístico. El elemento que provoca el paso de S1 a S2 se denomina *disyuntor*. Attardo también define el término *conector*, el cual suele hallarse en el entrelazamiento, como “cualquier segmento de texto al que se le pueden dar dos lecturas distintas” (1994: 96), vale decir, un segmento ambiguo.

Puesto que escapa de los objetivos de nuestra investigación participar en el debate sobre las consecuencias que generan las ubicaciones del *conector* y el *disyuntor* en la interpretación de un texto humorístico, el cual es uno de los objetivos de la MDI, únicamente nos referiremos a la distinción entre humor referencial y humor verbal que surge a partir de este modelo.

Como mencionamos anteriormente, el conector es el elemento ambiguo en el texto que admite más de una interpretación. El disyuntor juega con este elemento ambiguo provocando el paso de una posible interpretación del conector a otra. Si bien, de acuerdo con Attardo (1994), todo texto humorístico presenta algún tipo de disyuntor, únicamente el humor verbal, en oposición al referencial, presenta un término conector. De este modo, la interpretación del humor verbal necesita de un proceso de desambiguación en el que los dos sentidos del conector se combinen para lograr una única interpretación significativa. En el

humor referencial, no existe dicho proceso de desambiguación, puesto que su efecto humorístico recae exclusivamente en el contenido del texto.

2.7.1.2 Teoría semántica del humor basada en guiones (TSHG)

La TSHG de Raskin (1985) es considerada la obra fundacional de los estudios del humor desde una perspectiva estrictamente lingüística. La TSHG exhibe como objetivos de investigación determinar y formular las condiciones necesarias y suficientes para que un texto pueda considerarse humorístico. El autor parte de la premisa de que “nuestra comprensión de la oración, o nuestro cálculo de su interpretación semántica (significado), depende, entre otras, de dos fuentes, el léxico y nuestro conocimiento de ciertas cosas sobre el mundo en que vivimos” (329). Respecto de este último punto, vale decir, el conocimiento de mundo necesario para lograr interpretar adecuadamente el significado de una oración, Raskin puntualiza lo siguiente:

Parece que un cierto repertorio de estructuras cognitivas se almacena en nuestras mentes al igual que internalizamos los significados de las palabras del idioma o idiomas que hablamos. Estas estructuras cognitivas pueden constituir lo que vagamente se denomina aquí "sentido común" y pueden representar nuestro conocimiento de ciertas rutinas, procedimientos estándar, situaciones básicas, etc., o, en otras palabras, nuestro conocimiento de lo que la gente hace en ciertas situaciones, cómo lo hacen, en qué orden, etc. (La vaguedad de los términos aquí no significa que las nociones no existan). Nos referiremos a estas estructuras cognitivas como 'guiones'. [...] La información del guion es precisamente esa parte del conocimiento enciclopédico que debe incorporarse al léxico para garantizar la comprensión de las oraciones (329-330).

De acuerdo con Raskin (1985), el humor verbal se produce al establecerse una superposición parcial o total entre dos (o más) guiones en un mismo texto con el que ambos (o todos los) guiones son compatibles. En otras palabras, un texto humorístico debe contener por lo menos dos estructuras cognitivas que compartan algún rasgo semántico en común. No obstante, como bien señala el autor, “una superposición de dos guiones cualesquiera no produce necesariamente un efecto humorístico” (332), como es el caso de las metáforas. Para solventar este inconveniente, el autor señala que los dos (o más) guiones no solo deben superponerse respecto de algún rasgo semántico, sino que también oponerse respecto de algún otro rasgo. Esta relación de superposición y oposición simultánea puede ser representada mediante el esquema de la *Figura 1*, perteneciente a Attardo et al. (2002), en el cual *A* y *B* constituyen los guiones, *AB* conforma los rasgos semánticos superpuestos y finalmente *C* y *D* representan los rasgos semánticos en oposición.

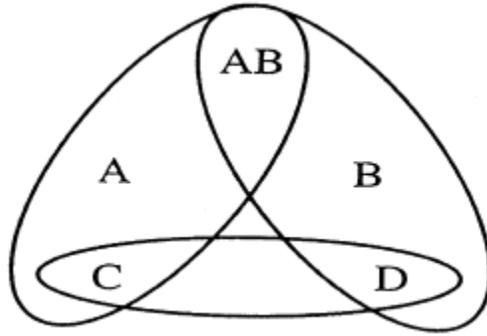


Figura 1. Oposición y superposición de guiones en Attardo et al. (2002: 26)

Para finalizar este apartado, cabe destacar que Raskin (1985) enfatiza el hecho de que la apreciación de los textos humorísticos requiere de un estado de ánimo receptivo al humor. Asimismo, plantea la existencia de un *disparador de cambio de guion*, el cual se aproxima al concepto de *disyuntor* recientemente descrito en el apartado anterior. Del mismo modo, pueden observarse paralelismos evidentes entre la noción de *guion* de Raskin y el concepto de *isotopía* del MDI.

2.7.1.3 Modelo de representación de cinco niveles del chiste

Attardo (1989) postula la existencia de diferentes niveles de abstracción en la representación de un texto humorístico. El primer y más bajo nivel, denominado *superficie*, constituye el texto real del chiste. El segundo nivel, denominado *lenguaje*, asigna una forma lingüística específica a la representación prelingüística del chiste. El tercer nivel, denominado *blanco y situación*, asigna un objetivo o blanco al texto humorístico. El cuarto nivel, denominado *plantilla*, genera la plantilla del texto humorístico, la cual está constituida conjuntamente por la oposición de guiones formulada por Raskin (1985) y un mecanismo de resolución de la incongruencia que en la TGHV fue denominado *mecanismo lógico*. Y el quinto nivel, el más abstracto de todos, denominado *básico*, contiene tanto las oposiciones de guiones como los mecanismos de resolución de incongruencias, los cuales están a disposición del hablante para generar la plantilla de su chiste.

Esta propuesta de Attardo (1989) posteriormente sufriría modificaciones relativas a la posición que cada nivel ocupa en la jerarquía y los procesos de representación contenidos en cada uno de los niveles. Aunque no es nuestra intención detallar la evolución del modelo de Attardo, su modelo es relevante para nuestra investigación en tanto los niveles de

representación formulados en él pasarían a conformar los denominados *recursos de conocimientos* de la TGHV, de los cuales hablaremos a continuación.

2.7.2 Recursos de conocimiento

La TGHV se erige como un modelo jerárquico de representación de los textos humorísticos que consta de seis niveles. Cada nivel se corresponde con un determinado *recurso de conocimiento*, los cuales constituyen parámetros que permiten diferenciar un chiste de otro (Attardo y Raskin 1991).

Los recursos de conocimientos, ordenados jerárquicamente desde el más abstracto al menos abstracto, son los siguientes: 1) oposición de guiones, 2) mecanismo lógico, 3) situación o macroguión, 4) objetivo o meta, 5) estrategia narrativa y 6) lenguaje.

Al afirmar que los recursos de conocimiento se organizan jerárquicamente, se quiere decir que el valor que adquiere un recurso de conocimiento restringe o determina los posibles valores que pueden adquirir los recursos de conocimiento que se encuentran en los niveles más bajos de la jerarquía. Esto implica que el valor que adquiera la oposición de guiones restringe los posibles valores que puede adoptar el mecanismo lógico; del mismo modo, el valor que adquiera el mecanismo lógico restringe los posibles valores que puede adoptar la situación, y así sucesivamente. En las siguientes páginas describimos cada uno de los recursos de conocimiento de la TGHV, ilustrados mediante los ejemplos (2) y (3) presentados a continuación:

(2)

SCL_003_03_18

-
- 1 B ¿harías el esfuerzo de planificar un viaje? // ¿te gustaría ir a viajar por el mundo en una casa rodante?
- 2 C sí
- 3 B qué lindoo / [sí / en una casa rodante]
- 4 A [yaa igual en una casa rodante es distinto] porque vai en tu casa (RISAS)
- 5 C sí po

- 6 B y quee se alimente / dee aceite de cocina // mira qué recursera
- 7 C pucha qué lata no tenemos bencina vamos a tener que hacer unas papas fritas
- 8 A (RISAS)
- 9 B pucha
- 10 A (RISAS)
- 11 B sopaipillas
- 12 A (RISAS)
- 13 B qué lata
- 14 A (RISAS)
- 15 B oy / ¡qué rico!
- 16 A igual se puede transformar en una lata si hay cuarenta grados de calor // y tú tení que estar cocinando
- 17 B pero- §
- 18 A § pero vai a ((ir)) seguido
- 19 B sí te vai- o vai- pasai a un restorán y pedí el aceite yy-
- 20 C el aceite lo venden
-

-
- | | | |
|---|---|--|
| 1 | A | todavía no me mandan el correo para poder pagar la cuenta // la dolorosa |
| 2 | C | ahí dice la cuenta puede ser retirada en treinta días hábiles desde el alta del paciente / no obstante para pacientes de isapres B V3 [C Y MV // CB consultar por el estado de su] |
-

2.7.2.1 Oposición de guiones

La oposición de guiones es el único recurso de conocimiento heredado de la teoría original de Raskin (1985), la TSHG, cuyo objetivo era determinar las condiciones necesarias y suficientes para que un texto pueda considerarse humorístico. De acuerdo con Raskin (1985), el humor verbal se produce al establecerse una superposición parcial o total entre dos (o más) guiones en un mismo texto con el que ambos (o todos los) guiones son compatibles. Para Raskin, los guiones constituyen estructuras cognitivas almacenadas en nuestras mentes y representan nuestro conocimiento de ciertas rutinas, procedimientos y situaciones básicas de la vida cotidiana, de modo que un texto humorístico debe contener por lo menos dos estructuras cognitivas que compartan algún rasgo semántico en común. No obstante, como bien señala el autor, “una superposición de dos guiones cualesquiera no produce necesariamente un efecto humorístico” (332). Para solventar este inconveniente, el autor señala que los dos (o más) guiones no solo deben superponerse respecto de algún rasgo semántico, sino que también oponerse respecto de algún otro rasgo. La incongruencia desencadenada por el cambio de guion fuerza al oyente a resolver el texto en favor de alguno de los guiones, usualmente el humorístico.

Los guiones de un texto humorístico operan en tres niveles distintos de abstracción (Attardo y Raskin 1991). En el nivel más abstracto se encuentra la oposición real/irreal (*real/unreal*), en la cual se opone el mundo fáctico y el mundo imaginario. En un segundo nivel de abstracción están las tres oposiciones generales identificadas por Raskin: cierto/falso (*actual/non-actual*), bueno/malo (*good/bad*) y normal/anormal (*normal/abnormal*). Finalmente, en un tercer nivel mucho menos abstracto, se hallan las oposiciones locales, vale

decir, las oposiciones presentes explícita o implícitamente en el texto humorístico, las cuales, al ser identificadas por el oyente, activan las oposiciones de guiones más abstractas. Son las oposiciones locales las que desencadenan la alternancia entre un guion serio y uno humorístico. En el caso de nuestra investigación, los guiones locales cambian de acuerdo con el desarrollo de los temas de la conversación. A continuación, se demuestra la oposición de guiones de los ejemplos (2) y (3).

En (2), el hablante B aprovecha los turnos 1-5 para introducir un escenario hipotético incongruente en el turno 6: un viaje en un vehículo que funciona a partir de aceite de cocina. El guion serio es *bencina*, implicado en el ítem léxico *casa rodante*, mientras que el guion humorístico es *aceite de cocina*, explícito en el texto. La incongruencia generada por B es interpretada como humorística por sus interlocutores, quienes ríen y respaldan la incongruencia, reforzándola en los turnos 7, 11 y 16 proponiendo nuevos escenarios hipotéticos para la peculiar casa rodante. La oposición de guiones a nivel local *bencina/aceite* activa la oposición de guiones *normal/anormal* en el segundo nivel de abstracción, y *real/irreal* en el primer nivel, lo cual quiere decir que el guion *bencina*, en el contexto de (2), forma parte del orden usual de la realidad y se percibe como un hecho normal y real, a diferencia del guion *aceite*, que, como combustible para vehículos, es interpretado como un hecho anormal que no se corresponde con la realidad a la cual estamos habituados, produciendo un efecto humorístico.

En (3), el hablante A aprovecha el contexto de la conversación, enfermedades y gastos médicos, para introducir una incongruencia humorística: todavía no ha recibido la “cuenta dolorosa”. La incongruencia no es interpretada como humorística por C, quien no interrumpe el tema de la conversación, no obstante, A se ríe de su propia broma, por lo que el ejemplo sigue considerándose humorístico. El guion serio a nivel local es *cuenta*, explícito en el texto, mientras que el guion humorístico es *golpe*, implícito en el ítem léxico *dolorosa*. La incongruencia radica en que A se refiere a la cuenta de gastos como una entidad capaz de provocarle dolor, de modo que en un segundo nivel de abstracción se activa la oposición *bueno/malo* y subsecuentemente la oposición *real/irreal*. Esto quiere decir que, en el contexto de (3), lo que puede generar dolor se percibe como *malo* y lo que no como *bueno*. Estrictamente, una cuenta de gastos no es capaz de provocar dolor del mismo modo que lo

provoca un golpe, de manera que lo gracioso de la incongruencia radica en atribuirle a la cuenta características que no le son propias en una situación *real*.

2.7.2.2 Mecanismos Lógicos

El mecanismo lógico es el recurso de conocimiento que permite la resolución de las incongruencias (oposición y superposición de guiones): esta resolución nunca es completa o real, más bien es parcial y lúdica. En otras palabras, el mecanismo lógico es el intento de eliminar la incongruencia justificándola de manera no seria (Attardo 2017). Esto implica que los textos humorísticos poseen una lógica propia, interna, que no permite que las incongruencias sean resueltas satisfactoriamente fuera de dicha lógica.

Attardo et al. (2002) presentan una lista de mecanismos lógicos compuesta por dos grandes grupos: los mecanismos inferenciales y los mecanismos sintagmáticos. Sin embargo, en la última década, se ha cuestionado fuertemente el estatus de los mecanismos sintagmáticos como mecanismos lógicos. Optamos por ceñirnos a la propuesta de Ruiz Gurillo (2012), quien plantea que únicamente pueden considerarse mecanismos lógicos aquellos procedimientos basados en razonamientos (mecanismos inferenciales), mientras que los denominados mecanismos sintagmáticos en realidad constituyen “indicadores lingüísticos del humor” que, en lugar de resolver la incongruencia, simplemente indican al oyente que debe interpretar el texto como humorístico. En la siguiente cita podemos hallar una descripción de los mecanismos lógicos inferenciales, así como una lista de ellos:

Por su parte los mecanismos lógicos basados en razonamientos se subdividen en razonamiento correcto, imperfecto y metarrazonamiento. En el razonamiento correcto se infiere el humor a través de distintos procedimientos, como pueden ser una premisa falsa, un enlace perdido, una situación similar, una coincidencia o una analogía, en los que se alcanza el efecto cómico partiendo de razonamientos que, desde un punto de vista estricto, son correctos, pero que ignoran o limitan ciertos aspectos. Estos, al ser detectados por el oyente, ponen de manifiesto la incongruencia. En el razonamiento imperfecto el hablante manipula las expectativas del oyente directamente a través de cratilismos, exageración, ignorar lo obvio, restricción del campo de aplicación o falsa analogía. Por último, los metarrazonamientos se dividen en autorreflexivo, engaño o metahumor. En estos casos, las expectativas creadas en el oyente son engañadas, pues no escucha el texto humorístico esperado (Aliaga 2022: 523-524).

En el ejemplo de (2), el mecanismo lógico que permite resolver la incongruencia se basa en un razonamiento imperfecto: la interpretación deseada, vale decir, la interpretación humorística del texto es incorrecta desde un punto de vista lógico. En (2), el mecanismo empleado es la *falsa analogía*, que fuerza al oyente a establecer una relación de falsa

semejanza entre dos guiones que no comparten características en común: el aceite de cocina y la bencina no poseen rasgos en común aparte de ser líquidos, ni tampoco se emplean en contextos reales que puedan considerarse semejantes.

En el ejemplo de (3), el mecanismo lógico empleado para resolver la incongruencia se basa en un razonamiento correcto, es decir, el mecanismo se sustenta en una inferencia lógica a partir una situación que ha sido en alguna medida tergiversada con el fin de generar humor. En (3), el mecanismo lógico es la *analogía*, en la cual se establece una relación de semejanza entre dos guiones diferentes que comparten características en común. En este caso, la relación de semejanza establecida entre los guiones a nivel local se sustenta en que tanto una cuenta de gastos como un golpe son elementos indeseados para el hablante: aunque en términos materiales no presenten semejanzas, sí se asemejan con respecto a lo que pueden producir en las personas.

2.7.2.3 Situación

La situación es el recurso de conocimiento imprescindible para realizar inferencias que permitan interpretar adecuadamente el texto humorístico. En esencia, la situación describe el trasfondo en el cual se desarrollan los acontecimientos del texto humorístico, el cual incluye participantes, objetos, instrumentos, espacios, etc. Es importante señalar que la situación no tiene nada que ver con el contexto de enunciación en el cual se cuenta un chiste. Este recurso de conocimiento se refiere exclusivamente al mundo hipotético o ficticio que subyace del texto humorístico.

En (2), los turnos 1-5 erigen la situación “viaje en casa rodante” que lleva implicado el guion *bencina*. La introducción de una incongruencia en el turno 6 modifica la situación, la cual pasa a ser “combustible para casas rodantes”. Nótese que la situación se encuentra restringida por los guiones en oposición, es decir, adopta la forma de un enunciado lingüístico que pueda ser aplicado tanto a la interpretación seria (una casa rodante cuyo combustible es bencina) como a la interpretación humorística (una casa rodante que emplea como combustible aceite de cocina). Asimismo, nótese que las intervenciones de los turnos 7-19, en los cuales los hablantes refuerzan la incongruencia, siguen operando bajo la situación “combustible para casas rodantes”. Por su parte, en (3), la situación es “circunstancias dolorosas” la cual puede ser aplicada tanto a una cuenta de gastos como a un golpe.

2.7.2.4 Meta

Este recurso de conocimiento hace alusión al hecho de que muchos textos humorísticos presentan un carácter agresivo que pone en evidencia la finalidad de ridiculizar a una meta u objetivo en particular. Las metas suelen ser individuos particulares, estereotipos, instituciones y actividades humanas. Dado que no todos los textos humorísticos manifiestan una intención agresiva, se considera que este recurso de conocimiento es opcional, vale decir, la ausencia de este recurso en un texto humorístico no necesariamente denota ausencia de humor. En nuestros ejemplos (2) y (3), no existe meta, puesto que no hay intenciones agresivas. Más adelante, en el capítulo dedicado al análisis de los datos, presentamos ejemplos de textos humorísticos de nuestro corpus que poseen metas.

2.7.2.5 Estrategia Narrativa

La estrategia narrativa hace referencia a la disposición de la información en un chiste, esto es, hace referencia a los géneros o sub-géneros de chistes de acuerdo con la posición del *punch-line* o *jab-line*³ en el texto, además de estar estrechamente vinculada a la ubicación de la información implícita del texto necesaria para realizar inferencias divertidas. La estrategia narrativa resulta un parámetro productivo a la hora de analizar chistes envasados, sin embargo, presenta dificultades al ser aplicado a textos convencionalmente no humorísticos, como es el caso de las conversaciones de nuestro corpus. Para solventar este problema, nos ceñimos a las propuestas de Ruiz Gurillo (2012, 2020), quien vincula la estrategia narrativa a las nociones de *variabilidad*, *negociabilidad* y *adaptabilidad* que describiremos más adelante.

³ El *punch-line* constituye lo que en español conocemos como *remate del chiste*, corresponde al enunciado que desencadena la incongruencia semántica y siempre se ubica en la posición final del texto. El *jab-line*, por su parte, es idéntico al *punch-line*, con la diferencia de que se encuentra integrado al texto, vale decir, no se ubica en la posición final de este. Los *jab-lines* son comunes en textos humorísticos considerablemente más extensos que los chistes envasados, como las narraciones humorísticas (Attardo 2008).

2.7.2.6 Lenguaje

El recurso de conocimiento denominado *lenguaje* se refiere a la realización o ejecución lingüística de un texto humorístico una vez han sido fijados los valores de los demás parámetros. En otras palabras, el *lenguaje* constituye la etapa final de la producción de un chiste, la cual se corresponde con la *performance* del hablante en el sentido que Chomsky (1965) le asigna a ese concepto. Este recurso de conocimiento contiene todas las elecciones fonológicas, morfológicas, sintácticas y léxicas que el hablante ha empleado para producir su texto humorístico, las cuales han sido determinadas por la oposición de guiones, mecanismo lógico, situación, meta y estrategia narrativa con las que el hablante ha ideado el chiste o texto humorístico que desea contar.

2.7.3 Modificaciones recientes a la TGHV

En este apartado presentamos modificaciones más recientes incorporadas a la TGHV por parte de Ruiz Gurillo (2012). Estas modificaciones pueden resumirse en dos: en primer lugar, la formulación de los *indicadores humorísticos*, y en segundo, la incorporación de las nociones de *variabilidad*, *negociabilidad* y *adaptabilidad* al análisis de textos humorísticos.

Los indicadores humorísticos constituyen mecanismos lingüísticos que producen o contienen el humor por sí mismos, vale decir, representan elementos lingüísticos especiales que indican al oyente la presencia de humor en el texto. Estos mecanismos lingüísticos son recursos lingüísticos comunes que poseen una interpretación inequívoca, pero que funcionan como indicadores humorísticos en contextos en los que el hablante, mediante un uso especial del lenguaje, orienta para tales fines (Ruiz Gurillo 2012). La formulación de los indicadores humorísticos tuvo como consecuencia más importante la invalidación de los denominados mecanismos lógicos basados en relaciones sintagmáticas, tales como el quiasmo, la yuxtaposición o la vacuidad, puesto que en realidad no ayudan a resolver la incongruencia, más bien, se limitan a indicar la existencia de una (Aliaga 2022).

En cuanto a las nociones de *variabilidad*, *negociabilidad* y *adaptabilidad* y su aplicación al estudio del humor desde una perspectiva lingüística, nos referiremos con más detalle a continuación, ciñéndonos a Ruiz Gurillo (2020).

La variabilidad constituye “la propiedad del lenguaje que define el rango de posibilidades a partir del cual se pueden hacer elecciones” (Verschueren 1999: 59) e incluye una serie de correlatos contextuales y varios objetos estructurales. Los correlatos contextuales hacen referencia a los hablantes; el canal lingüístico (oral, escrito, no verbal); el contexto lingüístico; el mundo mental, social y físico; la manipulación del contexto y la contextualización. Por su parte, los objetos estructurales hacen alusión a estructuras lingüísticas (código, estilo, prosodia, cláusulas, oraciones, etc.) y a principios formadores de enunciados (cohesión, coherencia, informatividad, etc.).

Desde una perspectiva metapragmática, al emplear humor, los hablantes seleccionan algunos rasgos propios de la *variabilidad*, entre los cuales destaca la adopción de un *modo humorístico* de comunicación, que determina la comunicación posterior con el interlocutor. La *variabilidad* se encuentra ligada al recurso de conocimiento *estrategia narrativa* en tanto algunas de las elecciones que debe llevar a cabo el hablante, como el canal lingüístico o el registro, restringen las opciones que el hablante posee para disponer la información de su texto humorístico. En el caso de conversaciones coloquiales como (2) y (3), en las que resaltan rasgos como la inmediatez comunicativa o la dinamicidad de la conversación, se dice que la estrategia narrativa es de carácter dialógico.

La negociabilidad se define como “la propiedad del lenguaje responsable del hecho de que las elecciones no se hagan mecánicamente o de acuerdo con reglas estrictas de relaciones forma-función fijas, sino sobre la base de principios y estrategias altamente flexibles” (Verschueren 1999: 59). En los procesos de inter-adaptación entre interlocutores ocurre una dinamización de la variabilidad y la negociabilidad, que trae como consecuencia una generación dinámica de significados. La activación de la variabilidad genera un significado que luego es negociado con el resto de los participantes. Algunos aspectos de esta generación dinámica de significados, como la dimensión temporal, el contexto y la estructura textual se vuelven más prominentes.

Desde una perspectiva metapragmática, los hablantes que deseen emplear humor deben negociar las múltiples opciones que ofrece el lenguaje para dotar sus textos humorísticos con un mecanismo que permita resolver la incongruencia (mecanismos lógicos). Asimismo, la elección de un *blanco* o *meta*, en el caso de que el texto humorístico lo presente, también

implica un proceso de negociabilidad. La negociabilidad permite al hablante establecer una elección dinámica entre significados explícitos e implícitos, señalar estas dinámicas al resto de participantes de la interacción, y finalmente negociar los estereotipos inferidos.

Por último, la adaptabilidad constituye “la propiedad del lenguaje que permite a los seres humanos realizar elecciones lingüísticas negociables entre un rango variable de posibilidades de manera que se acerquen a puntos de satisfacción de necesidades comunicativas” (Verschueren 1999: 61). La adaptabilidad contiene todas las opciones lingüísticas, entendidas como opciones estructuralmente identificables y también como propiedades e influencias contextuales.

Desde una perspectiva metapragmática, una vez que un hablante que desea emplear humor ha identificado el rango de variables entre las elecciones posibles y ha negociado dichas elecciones, adapta dinámicamente sus elecciones metapragmáticas a través de aspectos cognitivos e ideológicos. La oposición de guiones es el recurso de conocimiento que permite al hablante ajustar la estructura y los correlatos contextuales (variabilidad) y la dinamicidad de los significados (negociabilidad) a un grado específico de prominencia.

La siguiente cita resume la relación entre textos humorísticos y los conceptos de variabilidad, negociabilidad y adaptabilidad:

En términos de conciencia metapragmática, el texto humorístico se entiende como una elección continua donde los participantes, el canal, el registro, las estructuras gramaticales, el significado, la memoria, la intención, la ideología, etc., actúan como medio de adaptabilidad. Como resultado, las elecciones lingüísticas de los hablantes al intentar efectos humorísticos conducen a textos que exhiben indicadores de conciencia metapragmática (Ruiz Gurillo 2016: 86).

2.8 Conversación coloquial

Dado que el humor puede emplearse en diversas situaciones comunicativas, es necesario distinguir entre géneros textuales en los que el humor es un rasgo sumamente esperable y géneros textuales en los que el empleo del humor es esporádico u ocasional. Tsakona (2017) propone cuatro categorías o géneros de textos a partir del grado de presencia de humor en ellos:

1. Géneros cuya finalidad es divertir a la audiencia, por lo que la presencia de humor es obligatoria, tales como los chistes, las comedias televisivas, los monólogos humorísticos, entre otros.

2. Géneros en los que el humor es un rasgo opcional, aunque esperable o previsible. Entre estos textos se encuentran las conversaciones orales, las interacciones *on-line*, algunos textos literarios, los avisos publicitarios, los grafitis callejeros, entre otros.

3. Géneros en los que el humor es un rasgo opcional, aunque no esperable ni previsible. Algunos ejemplos de esta categoría de textos son los discursos políticos, los debates parlamentarios, los artículos de prensa, algunas interacciones transaccionales, entre otros.

4. Géneros en los que el humor es un rasgo atípico, por lo que no aparece nunca o casi nunca, como los textos religiosos, el código penal, los fallos judiciales, los discursos en funerales, entre otros.

En esta investigación nos proponemos identificar el empleo de estrategias humorísticas en conversaciones coloquiales, tanto prototípicas como periféricas, las cuales forman parte de la segunda categoría propuesta por Tsakona (2017): géneros en los que el humor es un rasgo opcional, aunque esperable o previsible. A continuación, definimos el género *conversación coloquial* y distinguimos entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas a partir de la propuesta del grupo Val.Es.Co para el estudio de la conversación (Briz y Grupo Val.Es.Co 2002).

De acuerdo con el grupo Val.Es.Co, las conversaciones presentan, por un lado, rasgos primarios, y, por el otro, rasgos coloquializadores. Los rasgos primarios están conformados por una serie de características necesarias para que una conversación pueda ser considerada como tal, mientras que los rasgos coloquializadores constituyen un conjunto de características que determinan la *variación pragmática* del discurso, esto es, los cambios de registro o estilo que sufre el texto en virtud de la situación comunicativa (Briz y Albelda 2013).

Los rasgos primarios pueden ser clasificados en tres tipos: rasgos conversacionales, rasgos coloquiales y rasgos tipológicos.

Los rasgos primarios conversacionales están presentes en todas las conversaciones y son cuatro: a) la toma de turno no predeterminada, la cual supone que ninguno de los participantes desempeña el rol de moderador, por lo que los participantes toman el turno sin

obedecer a un orden o extensión previamente establecido; b) el dinamismo conversacional, que se refiere a la alternancia entre los papeles de hablante y oyente; c) la retroalimentación, la cual alude al hecho de que los participantes colaboran en la progresión temática de la conversación, recapitulando constantemente los hechos referidos; y d) la inmediatez comunicativa, que hace referencia al carácter actual de las conversaciones, vale decir, al hecho de que las conversaciones se producen en el aquí y el ahora.

Por su parte, los rasgos primarios coloquiales solo están presentes en conversaciones coloquiales y son dos: la ausencia de planificación y el carácter no transaccional de la conversación. La ausencia de planificación supone que tanto los temas como la estructura textual de la conversación carecen de organización premeditada, lo cual favorece la espontaneidad, mientras que el carácter no transaccional implica que la conversación posee una finalidad interpersonal, es decir, su objetivo es establecer una instancia de comunicación que satisfaga las necesidades sociales de los participantes.

Finalmente, el rasgo tipológico hace referencia al carácter presencial de una conversación, vale decir, al hecho de que la comunicación sea cara a cara. Esto implica que otras instancias de comunicación informal, como las llamadas telefónicas o los mensajes de chat, carecen de este rasgo.

En relación con los rasgos coloquializadores, estos conforman las características fundamentales de una conversación coloquial y permiten establecer distinciones entre conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas a partir de su mayor o menor grado de presencia en una conversación. Los rasgos coloquializadores son cuatro, los cuales detallamos a continuación:

En primer lugar, se encuentra la relación de igualdad entre los hablantes, que considera tanto el papel que desempeña cada participante en la sociedad (profesión, nivel educacional, estrato sociocultural, etc.) como el papel que desempeña cada participante en la conversación (amigos, familiares, colegas, etc.). En segundo lugar, se halla la relación vivencial de proximidad, que alude al conocimiento de mundo que comparten los participantes de una conversación. En tercer lugar, se ubica el marco de interacción no marcado, que hace referencia tanto al entorno físico en el que se desarrolla la conversación como a la relación que los interlocutores mantienen con dicho entorno. Finalmente, se

encuentra la temática no especializada, que implica que en la conversación se desarrollan temas al alcance intelectual de cualquier individuo.

A partir de la propuesta del grupo Val.Es.Co, podemos afirmar que la diferencia entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas radica en el nivel de coloquialidad de cada una, determinado por el mayor o menor grado de presencia de rasgos coloquializadores. Esta distinción permite establecer comparaciones entre una conversación en un bar con amigos (+ coloquial) y una cena familiar (- coloquial). Ruiz Gurillo (2020) plantea que, pese a que la conversación es considerada un género serio, esto es, prototípicamente no humorístico, ciertos rasgos de las conversaciones coloquiales, tales como la falta de planificación, la retroalimentación, la relación de igualdad entre los participantes, entre otros, favorecen la presencia de intervenciones humorísticas que tienen por finalidad divertir y generar risas, así como también afianzar la solidaridad y la identidad del grupo. Por lo tanto, es de esperar que en nuestro corpus las conversaciones coloquiales prototípicas exhiban intervenciones humorísticas con mayor recurrencia que las conversaciones coloquiales periféricas.

2.9 Humor conversacional y atenuación

Como hemos mencionado anteriormente, entre las funciones del humor se encuentran negar intenciones nocivas atribuibles a nuestra conducta o negociar temas que pueden resultar demasiado amenazantes como para ser tratados abiertamente. En estos casos, el humor es empleado como una estrategia atenuadora. Nos ceñimos a la siguiente definición de atenuación lingüística:

La atenuación es una estrategia retórico-pragmática originada por necesidades de protección de la imagen (propia o ajena), para proteger, suavizar y reparar los posibles efectos perjudiciales para el adecuado desarrollo de la comunicación. Se expresa a través de mecanismos de lenguaje vago que difuminan el contenido proposicional, de minimización de la cantidad o cualidad semánticas o directamente reduciendo la fuerza ilocutiva de los actos de habla y formulando un menor compromiso con lo dicho. Genera una implicatura conversacional a través de la indireccionalidad en la expresión de la verdadera intención del emisor (Cestero y Albelda 2020: 939).

De forma más específica, la atenuación estriba en minimizar o debilitar la intención de un acto de habla o mitigar el efecto que un enunciado puede tener o haber tenido en el transcurso de la interacción. Asimismo, en la estrategia atenuadora puede estar involucrada la imagen social del hablante, la de su interlocutor e incluso la imagen social de personas externas a la interacción. En síntesis, al atenuar un enunciado, el hablante se desplaza entre

distintos niveles de distanciamiento del mensaje, de acuerdo con sus intenciones interpersonales (Briz y Albelda 2013).

Briz y Albelda (2013) señalan que la atenuación cumple fundamentalmente tres funciones, las cuales son: a) *autoprotección*: se evitan o mitigan las responsabilidades por lo dicho (o no dicho) y hecho (o no hecho) para proteger la autoimagen; b) *prevención*: se evitan posibles daños a la imagen del otro o se previenen posibles vulneraciones a su espacio; y c) *reparación*: tiene lugar cuando uno de los hablantes considera que pudo haber amenazado o vulnerado la imagen o el espacio del otro, por lo que intenta realizar una reparación que mitigue el efecto de sus palabras.

A continuación, se presentan y analizan dos ejemplos de nuestro corpus en los que el humor es empleado como una estrategia atenuadora.

(4) SCL_005_05_18

1	D	no puede estar vie- tan viejo si no [estaría jubilado]
2	A	[no]
3	B	[sí]
4	C	[noo]
5	A	[no quiere] jubilar / ((vaa)) a terminar sus años
6	D	[va a seguir (()) en el colegio]
7	B	[va a morir allá] §
8	A	§ sí // va a estar enseñándonos clases y le va a dar un paro cardiaco (RISAS)
9	D	como enn- como enn hachiko
10	C	eso iba a decir [pero no sabía si decirlo]

En (4), un grupo de amigas opina sobre un profesor del colegio en el que estudian. Como podemos observar, desde el turno 1 hasta el turno 8, las hablantes hacen referencias a la avanzada edad del profesor. La incongruencia humorística se desata en los turnos 5, 6 y 7, en los que las hablantes afirman que el profesor morirá haciendo clases. Esta incongruencia se resuelve mediante el mecanismo lógico *exageración*. En el turno 8, la hablante A refuerza la incongruencia, señalando que el profesor morirá de un paro cardíaco, ante lo cual sus interlocutoras dejan de reforzar la incongruencia y comienza la transición hacia un nuevo tema de conversación. En este ejemplo, podemos observar que las hablantes resaltan la avanzada edad del profesor para bromear y divertirse a costa de él. La función atenuadora que desempeña el humor en (4) es la de *autoprotección*, en tanto las hablantes aprovechan el carácter retráctil del humor para no hacer peligrar sus imágenes sociales al burlarse de una persona: el turno 8 podría incluso ser considerado cruel.

(5)

SCL_004_03_18

-
- 1 A me lo estai diciendo como orden hue(v)ón / por último (()) §
- 2 C § te lo pidió / se puso te
dijo ¿A podrías barrer?
- 3 B sí
- 4 A sin imperativos [aa]
- 5 B [aa] igual es una orden hue(v)ón cocinamos juntos / ordenamos juntos
// ES MI CASA YA (RISAS)
- 6 A la hue(v)ona dictadora (RISAS) fascista- fascista
- 7 B yaa yo voy ee a ponerme linda (RISAS) que estén bien chiquillos nos vemos
-

En (5), un grupo de amigos discute sobre la actitud de la hablante B al momento de realizar peticiones. En el turno 6, el hablante A desata una incongruencia al referirse a la hablante B como una dictadora fascista. La incongruencia radica en que se establece una relación de semejanza entre una dueña de casa y una dictadora. Esta incongruencia se resuelve con el mecanismo lógico *analogía*. La función atenuadora que desempeña el humor en el turno 6 del ejemplo (5) es la de *prevención*, en tanto el hablante A, al ser consciente de que la conversación ha adoptado un *modo humorístico*, aprovecha la ocasión para insultar a su interlocutora sin que ella se sienta vulnerada u ofendida.

3. Metodología

Este trabajo de investigación es fundamentalmente descriptivo, con objetivos específicos comparativos. La naturaleza del estudio es principalmente cualitativa, en tanto pretende describir el objeto de estudio a partir de la identificación e interpretación de sus componentes, además de considerar factores contextuales lingüísticos y extralingüísticos asociados al empleo del humor. Asimismo, la investigación considera una etapa cuantitativa en la que se comparan los recursos de conocimiento empleados tanto en las conversaciones coloquiales prototípicas como en las periféricas. Del mismo modo, se comparan las funciones desempeñadas por el humor en ambos tipos de conversaciones coloquiales.

3.1 Corpus, población y muestra

Para llevar a cabo los objetivos de nuestra investigación, hemos empleado 14 grabaciones de audio del corpus AMERESCO-SCL (Guerrero González y González Riffo, en línea). De estas 14 grabaciones, 7 corresponden a conversaciones coloquiales prototípicas y 7 corresponden a conversaciones coloquiales periféricas. Dichas conversaciones fueron producidas por hablantes de Santiago de Chile, no están regidas por ningún tópico predeterminado ni cuentan con la participación de los investigadores. En cada grabación participan entre dos y cuatro hablantes, los cuales mantienen lazos estrechos tales como ser familiares o amigos cercanos. Todos los participantes han firmado un consentimiento informado donde se les explican las condiciones en las cuales se realiza el estudio y los objetivos de la investigación. Asimismo, se les ha asegurado la completa confidencialidad de los datos recopilados. La muestra no se encuentra estratificada y la duración de cada grabación es de 20 minutos. Los requisitos para ser parte de la investigación han sido ser originarios de Santiago de Chile y mantener una relación de cercanía con el interlocutor inmediato.

3.2 Procedimientos analíticos

En primer lugar, realizamos un análisis inductivo a nuestra muestra de 14 conversaciones, en el cual identificamos 42 instancias humorísticas mediante indicadores tales como la risa o variaciones en el tono de voz (Gironzetti 2017). De estas instancias humorísticas, 33 corresponden a conversaciones coloquiales prototípicas y 9 a periféricas. Posteriormente, procedemos a describir cada una de estas instancias humorísticas a partir de los 6 parámetros desarrollados por la TGHV, también llamados *recursos de conocimiento*: oposición de guiones, mecanismos lógicos, situación, meta, estrategia narrativa y lenguaje. Del mismo modo, identificamos si la función de cada instancia humorística es crear solidaridad, ejercer poder o ambas simultáneamente (Schnurr y Plester 2017). Finalmente, contrastamos las estrategias humorísticas empleadas en conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas, con el fin de determinar el rol de los factores situacionales (registro +/- formal, +/- coloquial y temática) en el empleo de estrategias humorísticas.

3.3 Matriz de análisis

Nuestra matriz de análisis está conformada por los 6 recursos de conocimiento de la TGHV y la función que desempeña el humor en cada caso, como puede observarse en la siguiente tabla:

Código	SCL_001_03_18
Fragmento	<p>C: [Héctor] mataa a Patroclo pensando [que era Aquiles]</p> <p>B: [y ahí queda la caga po]</p> <p>A: sí po hue(v)ón</p> <p>C: ya po y después Aquiles mata/ aa Héctor pensando que era (()) en una batalla uno contra uno// one player versus [one player]</p>
Oposición de guiones	<p>Guerra de Troya / Videojuegos</p> <p>Normal / Anormal</p> <p>Real / Irreal</p>

Mecanismo lógico	Analogía
Situación	Combate individual
Meta	No aplica
Estrategia narrativa	Dialógica
Lenguaje	one player versus one player
Función	Crear solidaridad

Tabla 1. Matriz de análisis

4. Datos y análisis

Esta sección está organizada en tres apartados de acuerdo con los objetivos de nuestra investigación: en primer lugar, describimos el funcionamiento de los recursos de conocimiento presentes en las interacciones humorísticas de nuestro corpus, vale decir, la oposición de guiones, el mecanismo lógico, la situación, la meta, la estrategia narrativa y el lenguaje, cada uno en su respectivo subapartado. En segundo lugar, exponemos las funciones comunicativas que desempeñan las interacciones humorísticas de nuestro corpus. Por último, comparamos conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas a partir de los recursos de conocimiento de las interacciones humorísticas, de la frecuencia con que estos recursos aparecen y de las funciones comunicativas del humor presentes en cada una.

4.1 Recursos de conocimiento

4.1.1 Oposición de guiones

Para que un texto genere un efecto humorístico, debe producir una alternancia entre un guion serio y un guion humorístico. Como hemos mencionado anteriormente, los guiones de un texto humorístico operan en tres niveles distintos de abstracción (Attardo y Raskin 1991). En el primer nivel se oponen el mundo fáctico y el mundo imaginario, vale decir, se oponen los guiones real/irreal (*real/unreal*). En el segundo nivel se oponen los guiones de alguna de las tres categorías de guiones generales propuestas por Raskin (1985): cierto/falso (*actual/non-actual*), bueno/malo (*good/bad*) y normal/anormal (*normal/abnormal*). En el tercer y último nivel se oponen los guiones locales, esto es, los guiones presentes explícita o implícitamente en el texto, los cuales desencadenan la alternancia necesaria para generar el efecto humorístico y activan las oposiciones de guiones del primer y segundo nivel.

Dado que la oposición de guiones real/irreal del primer nivel se encuentra presente en cualquier texto que pueda considerarse humorístico y que los guiones en oposición a nivel local varían de acuerdo con cada tema de conversación y las ingeniosas ocurrencias de los hablantes, hemos optado por organizar el análisis de las oposiciones de guiones de nuestro corpus a partir de las categorías de guiones generales propuestas por Raskin (1985): *cierto/falso, bueno/malo, normal/anormal*.

4.1.1.1 Oposición de guiones *cierto/falso*

Esta oposición de guiones tiene lugar cuando un hablante realiza una afirmación sobre un hecho del cual desconoce su veracidad o sabe de antemano que es falso. Asimismo, el hablante que realiza esta afirmación es consciente de que sus interlocutores no interpretarán su afirmación como verdadera, puesto que se perdería el efecto humorístico. Se identificaron 14 casos con este tipo de oposición.

(6)

SCL_009_02_18

-
- 1 A yo dije este hue(v)ón es familiar mío ¿de a(d)ónde?
- 2 B (RISAS) se culeó a tu vieja [(RISAS)]
- 3 A [oo] ya el conchetuma(d)re empezaste al toque hue(v)ón
- 4 B a tu tía
- 5 A soy ordinario culea(d)o // va a llegar el día en que un culea(d)o te pesque la lengua y te la corte y te la meta en la raja hue(v)ón
- 6 B va a ser muy chistoso ese momento hue(v)ón [()]
-

En el ejemplo (6), dos compañeros de universidad charlan sobre temas variados. El hablante A relata que las autoridades de la universidad le enviaron por error un correo dirigido a una persona con la cual comparte nombre y apellido, ante lo cual se preguntó si acaso eran familiares. La respuesta de B en el turno 2 establece una incongruencia: A y el destinatario real del correo comparten apellidos porque este último mantuvo relaciones sexuales con la madre de A. En el nivel local, se oponen el guion serio *tocayo*, determinado por el hecho de que A y el destinatario real del correo comparten nombre y apellido, y el guion humorístico *progenitor*, deducible a partir de la explicación que da B a la coincidencia que ha relatado A. La oposición a nivel local *tocayo/progenitor* activa la oposición de guiones *cierto/falso* en el segundo nivel y, consecuentemente, la oposición *real/irreal* en el nivel más

abstracto. Esto quiere decir que, en el contexto de (6), la afirmación que realiza B es considerada *falsa* por ambos hablantes y, por lo tanto, forma parte del mundo imaginario y se percibe como un hecho *irreal* y humorístico.

(7)

SCL_001_03_18

-
- 1 A ¿Himmler murió en Argentina cierto?
- 2 C no tengo idea hue(v)ón / cómo se llama // quee- sé que doctor Menguele [se escapó]
- 3 A [estaba en Brasil]
y en una playa- cara de palta
- 4 C sí- sí- se supone que murió en Brasil §
- 5 A § sí po §
- 6 C § ya pero- ya pero ese es el único hue(v)ón
que sé que escapó y había otro hue(v)ón que se quedó en §
- 7 A § (()) y hay uno que estuvo
en Argentina/ yo estoy seguro ¡Hitler po!
- 8 B (RISAS)
-

En el ejemplo (7), un grupo de amigos conversa sobre lo que sucedió con algunos de los oficiales nazis más relevantes luego de que acabara la Segunda Guerra Mundial. En el turno 1, el hablante A pregunta por el nombre de uno de los oficiales nazis que huyó a Argentina, sin embargo, sus interlocutores no conocen la respuesta. Ante esto, en el turno 6, el hablante A insiste con su pregunta, aunque esta vez es consciente de que sus interlocutores no pueden resolver su duda, de modo que se responde a sí mismo afirmando humorísticamente que el oficial que huyó a Argentina fue Hitler, estableciendo así una incongruencia. La incongruencia reside en el hecho de que, de acuerdo con las fuentes de información oficiales, Hitler se suicidó en Alemania luego de ser acorralado por sus

enemigos. En el nivel local se oponen el guion serio *oficial* (que huyó a Argentina), explícito en el texto, y el guion humorístico *Hitler*, también explícito. La oposición a nivel local *oficial/Hitler* activa oposición de guiones *cierto/falso* en el segundo nivel y consecuentemente la oposición *real/irreal* en el nivel más abstracto. Esto quiere decir que, en el contexto de (7), los hablantes consideran como *cierta* la información relativa a que un *oficial* nazi huyó a Argentina luego de la guerra, no obstante, son conscientes de que dicho oficial no puede ser *Hitler*, puesto que, de acuerdo con las fuentes oficiales de información, el líder nazi se suicidó. De este modo, la afirmación de A en el turno 6 es interpretada por todos los participantes de la conversación, incluido A, como *falsa* e *irreal*, y, en consecuencia, humorística.

4.1.1.2 Oposición de guiones *bueno/malo*

Esta oposición de guiones tiene lugar cuando un hablante establece una incongruencia humorística en la que manifiesta un juicio de valor en favor o en contra de alguno de los guiones locales en oposición. Se identificaron 9 casos con este tipo de oposición.

(8)

SCL_003_03_18

-
- 1 B ay yo he visto muchos muertos y todos son diferentes // vi una- no me acuerdo de qué se había muerto esa niña pero estaba toda morada y muy hinchada y fue el primer muerto que vi y me asustó caleta y después cuando vi a mi abuelito como que se veía muy normal / cuando vi a mi abuela ahora hace- / hace menos tiempo / como ¿dos años? en vola(da) / ee se veía demasiado lindaa // como que estaba sonriente / así y muy estiradita como se le fueron todas sus arrugas / y comoo muy bonita / así como aa / (es)taba terrible feliz
- 2 A sí / como / *por fin* aa
- 3 B por fin (RISAS)
-

En (8), un grupo de amigos conversa sobre temas relativos a la muerte. En el turno 1, la hablante B describe el aspecto de algunos cadáveres que ha presenciado en el transcurso de su vida, entre los cuales se encuentra el de su abuela, que parecía sonreír apaciblemente.

En el turno 2, el hablante A emplea discurso referido para personificar la voz de la abuela de A (*por fin*) estableciendo en el acto dos incongruencias: por un parte, la aparente posibilidad de que un cadáver pueda pensar o hablar, y, por otra, la idea de que la muerte es un acontecimiento deseado o esperado. Por ahora, únicamente nos ocuparemos de la segunda incongruencia.

En el nivel local se oponen el guion serio *muerte*, el cual constituye el eje temático de la conversación, y el guion humorístico *vida*, implícito en el texto, pero deducible a partir de la actitud valorativa de los hablantes al referirse a la muerte. En este caso, la incongruencia reside en el hecho de los hablantes deciden interpretar la historia del cadáver de la abuela de B como una evidencia de que la muerte es una experiencia deseable y, por lo tanto, *buena*. En consecuencia, vivir supone una experiencia desagradable cuyo único alivio es morir y, por ende, *mala*. De este modo, en (8), el efecto humorístico se produce en el momento en el que los hablantes se ponen de acuerdo para ubicar en el plano de lo *irreal* la idea de que la *vida* es una experiencia *buena*, lo cual se opone a la idea de considerar la *muerte* como una experiencia *mala* en el mundo fáctico o *real*.

(9)

SCL_003_03_18

-
- 1 C cuando éramos un animal cualquiera / la vida era súper terrible / erai / viviai estresado / dormiai poco (()) había depredadores / teníai que salir a cazar y comer repoco / teníai que caminar mucho antes de descubrir que podíai plantar tú la comida
- 2 A ya / igual entretenido
- 3 B sí
- 4 A (RISAS)
-

En (9), un grupo de amigos habla sobre temas variados. Como es posible observar, el hablante C menciona en el turno 1 algunos de los peligros que debían enfrentar diariamente los seres humanos prehistóricos. Inmediatamente, la hablante B comenta que enfrentarse a

tales peligros, algunos de los cuales implican riesgo de muerte, le parece una idea entretenida, estableciendo una incongruencia.

En el nivel local se opone el guion serio *supervivencia*, implícito en el texto, pero inferible a partir de la información contenida en el turno 1, y el guion humorístico *comodidad*, también implícito en el texto, pero deducible a partir de la actitud valorativa de la hablante B con respecto a los peligros que enfrentaban los seres humanos prehistóricos. La incongruencia reside en el hecho de que la hablante B emite un juicio sustentado en sus expectativas de diversión. De este modo, el efecto humorístico de (9) se produce en el momento en el que la hablante B decide ubicar en el plano de lo *irreal* la idea de que la *comodidad* es una experiencia aburrida y, por lo tanto, *mala*, lo cual se opone a la idea de considerar la *supervivencia* como una experiencia entretenida y, en consecuencia, *buena*, en el mundo fáctico o *real*.

4.1.1.3 Oposición de guiones *normal/anormal*

Esta oposición de guiones tiene lugar cuando un hablante establece una incongruencia humorística en la que propone una interpretación poco usual o anormal para alguno de los guiones en oposición. Se identificaron 19 casos en este tipo de oposición.

(10) SCL_001_03_18

- 1 C [Héctor] mata a Patroclo pensando [que era Aquiles]
- 2 B [y ahí queda la caga po]
- 3 A sí po hue(v)ón
- 4 C ya po y después Aquiles mata / aa Héctor pensando que era (()) en una batalla uno contra uno // one player versus [one player]
-

En el ejemplo (10), un grupo de amigos charla sobre las batallas de la Guerra de Troya. En el turno 1, el hablante C relata la muerte de Patroclo en manos de Héctor, para luego referir en el turno 4 la muerte de Héctor en manos de Aquiles, estableciendo una

incongruencia al señalar que la batalla entre Héctor y Aquiles consistió en un *one player versus one player*. La incongruencia radica en el hecho de que el hablante C emplea terminología propia del campo semántico de los videojuegos (*player, versus*) para caracterizar un acontecimiento que comúnmente suele vincularse al campo semántico de la historia, el cine o la literatura. En el nivel local se oponen el guion serio *militar*, el cual se encuentra implícito en los personajes del relato, y el guion humorístico *jugador*, deducible a partir de los conceptos en inglés que emplea el hablante C. La oposición a nivel local *militar/jugador* activa oposición de guiones *normal/anormal* en el segundo nivel y consecuentemente la oposición *real/irreal* en el nivel más abstracto. Esto quiere decir que, en el contexto de (10), las batallas de la Guerra de Troya son percibidas por los hablantes como *normales* y *reales* si son llevadas a cabo por militares, como en efecto lo son Héctor y Aquiles. No obstante, también pueden ser percibidas como *anormales* e *irreales* cuando, con fines humorísticos, los hablantes realizan el ejercicio de imaginar a los combatientes como personajes de un videojuego.

(11)

SCL_002_03_18

-
- 1 B los protocolos se los pasa por poto (RISAS)
- 2 A ¿los protocolos qué? §
- 3 C § los protocolos §
- 4 B § los pasa por el poto
- 5 C no está ni ahí con los protocolos
- 6 A aa
-

En el ejemplo (11), una familia conversa sobre un político nacional bastante famoso. Como podemos observar, en el turno 1 el hablante B comenta que dicho político se refriega el trasero con los protocolos que debe respetar, estableciendo una incongruencia. La incongruencia reside en el hecho de que el hablante B caracteriza los protocolos como

entidades físicas y materiales que pueden entrar en contacto con el cuerpo humano, aun cuando en realidad constituyen entidades abstractas e incorpóreas.

En el nivel local se opone el guion serio *protocolo*, explícito en el texto, y el guion humorístico *papel higiénico*, implícito en el texto, pero deducible a partir de la alusión a restregarse algo en el trasero. La oposición local *protocolo/papel higiénico* activa la oposición de guiones *normal/anormal* en el segundo nivel y consecuentemente la oposición *real/irreal* en el nivel más abstracto. Esto quiere decir que, en el contexto de (10), el acto de restregarse un objeto en el trasero es percibido como un hecho *normal* en el mundo *real* si es que dicho objeto es *papel higiénico*. Sin embargo, el mismo acto puede ser percibido como un hecho *anormal e irreal* cuando, con fines humorísticos, el *papel higiénico* es sustituido por otro tipo de objeto, aun cuando este objeto sustituto no tenga propiedades materiales, como es el caso de los *protocolos*.

4.1.2 Mecanismos lógicos

El mecanismo lógico es el recurso de conocimiento mediante el cual se resuelve la incongruencia generada por la oposición y superposición de guiones. Sin el mecanismo lógico, las incongruencias semánticas serían percibidas como sinsentidos y, por lo tanto, no generarían un efecto humorístico. A continuación, presentamos los mecanismos lógicos que hemos identificado en nuestro corpus a partir de la propuesta de Aliaga (2022), la cual subdivide los mecanismos lógicos en tres categorías: mecanismos basados en un razonamiento correcto, mecanismos basados en un razonamiento imperfecto y mecanismos basados en metarrazonamientos.

4.1.2.1 Mecanismos lógicos basados en razonamientos correctos

De acuerdo con Aliaga (2022), los mecanismos lógicos basados en razonamientos correctos “se sustentan en un tipo de inferencia pragmática lógica, pero que no se resuelve de la manera esperada debido a que el hablante ha utilizado algún mecanismo humorístico para alterar dicho razonamiento y, de este modo, crear humor” (528). En otras palabras, este tipo de razonamientos juega con la lógica interna de las secuencias humorísticas para resolver de manera lúdica y parcial las incongruencias semánticas. Fuera de dicha lógica, el razonamiento puede no ser correcto o moralmente aceptable. En esta categoría de

mecanismos lógicos se encuentran la analogía, la coincidencia, la situación similar, el enlace perdido y las falsas premisas.

4.1.2.1.1 Analogía

Este mecanismo lógico consiste en establecer una relación de semejanza entre dos guiones en oposición que comparten algún rasgo en común. Al inferir el rasgo en común, el oyente logra detectar las intenciones humorísticas de su interlocutor. Se identificaron 10 casos de analogías en nuestro corpus. A continuación, presentamos un ejemplo.

(12)

SCL_001_03_18

-
- 1 A así ee(s) épico po/ y cuando estaba leyendo la hue(v)a(da) y Aquiles vaa- puta Aquiles tiene su amigoo parejaa primoo dependiendo de la versión §
- 2 B § amigo de orgía §
- 3 A § claro la hue(v)á(da) que Pa- Patroclo- el hue(v)ón se pone [la armadura]
- 4 B [aa Patroclo]
- 5 A de Aquiles po y va a pelear po y hue(v)á así y creó su- §
- 6 C § ¿es como su discípulo también o no hue(v)ón? §
- 7 A § sí- sí po [su discípulo]
- 8 B [de to(d)o po]
- 9 A con coito evidentemente po hue(v)ón a lo griego style po §
- 10 B § a lo Pedro Aznaar / ee (RISAS) ¿cómo se llama esta hue(v)a(da)?
- 11 C Pat Matheny sí po hue(v)ón / sí po hue(v)ón / está bien igual po / ¿demás o no?

- 12 A y el Patroclo llega y el Aquiles está taimado no quiere ir pelear po hue(v)ón / porque Agamenón le quitó la mina o la esclava/ ojo
-

En el ejemplo (12), un grupo de amigos habla sobre personajes de la Guerra de Troya. Como podemos observar, en el turno 1 aparece implícitamente el guion *Patroclo*, el cual es caracterizado como *amigo*, *pareja* y *primo* en el turno 1, como *amigo de orgía* en el turno 2 y como *discípulo* en el turno 7. Por algún motivo que no es posible determinar, a los hablantes les parece divertido suponer que Aquiles y Patroclo mantenían una relación homosexual. En el turno 10, el hablante B aprovecha el tema y el carácter jocoso de la conversación para afirmar que algunas de las características que han sido asignadas a Patroclo también pueden ser atribuidas al músico Pedro Aznar, estableciendo una incongruencia. Para resolver esta incongruencia, los interlocutores deben realizar una *analogía* a partir del conocimiento de mundo compartido: si bien Aznar y Patroclo ejercen oficios distintos y pertenecen a épocas distintas, ambos personajes son semejantes en lo que respecta a la presunta relación homosexual que cada uno mantenía con sus maestros: Aquiles en el caso de Patroclo y Pat Matheny en el caso de Pedro Aznar.

4.1.2.1.2 Coincidencia

En palabras de Aliaga (2022), “en la coincidencia el hablante juega con el doble sentido, haciendo que el oyente tenga que reinterpretar el enunciado hacia el otro sentido que tiene el término y que, en primera instancia, parecía que era el menos saliente” (530). Se identificaron 2 casos de coincidencia en nuestro corpus. A continuación, presentamos uno de ellos:

(13) SCL_009_02_18

- 1 A difícil // o sea // de que puedo dibujar / puedo dibujar / oye / ¿te gusta el chicle / ¿sí? ¡toma!
- 2 B ¿qué hue(v)a me lo regalai entero?

- 3 A ¡sí!
- 4 B [mm]
- 5 A [mm]
- 6 B (RISAS)
- 7 A (RISAS) y dobla(d)ito (())
- 8 B (RISAS)
-

En (13), dos compañeros de universidad aprovechan de bromear mientras hablan de temas variados. En el turno 1, podemos observar cómo el hablante A le ofrece un chicle al hablante B, el cual pregunta si se lo regala *entero*. El hablante A responde afirmativamente y de manera inmediata ambos hablantes producen una interjección (*mm*) que denota deleite y coquetería, estableciendo una incongruencia. Para resolver esta incongruencia, los hablantes deben inferir que el término *entero* posee más de un referente y que uno de ellos es de carácter humorístico. En este caso, los hablantes deben hacer uso del conocimiento de mundo compartido para determinar que el referente de *entero* puede ser tanto el chicle de A como su miembro viril, atribuyéndole una connotación sexual a la situación. En el turno 7, el hablante A refuerza el doble sentido sexual al señalar que el referente de *entero* también puede ser caracterizado como *doblado*. De este modo, se produce una *coincidencia* entre las características del guion explícito *chicle* y las del guion implícito *falo*.

4.1.2.1.3 Situación similar

Este mecanismo lógico tiene lugar cuando un hablante, apoyándose en el conocimiento de mundo que comparte con sus interlocutores, realiza una reflexión correcta, aunque ilógica, en tanto se fundamenta en situaciones parecidas con desenlaces similares. El efecto humorístico se produce cuando los interlocutores se percatan de que el hablante intencionadamente no ha optado por la respuesta más adecuada (Aliaga 2022). La única *situación similar* presente en nuestro corpus sucede en el anteriormente revisado ejemplo (7), por lo que es necesario volver a presentarlo.

(7)

SCL_001_03_18

-
- 1 A ¿Himmler murió en Argentina cierto?
- 2 C no tengo idea hue(v)ón / cómo se llama // quee- sé que doctor Menguele [se escapó]
- 3 A [estaba en Brasil] y en una playa- cara de palta
- 4 C sí- sí- se supone que murió en Brasil §
- 5 A § sí po §
- 6 C § ya pero- ya pero ese es el único hue(v)ón que sé que escapó y había otro hue(v)ón que se quedó en §
- 7 A § (()) y hay uno que estuvo en Argentina / yo estoy seguro ¡Hitler po!
- 8 B (RISAS)
-

Para comprender cabalmente cómo opera el mecanismo lógico *situación similar* en el ejemplo (7), es indispensable tener en cuenta que, si bien las fuentes de información oficiales aseveran que Hitler se suicidó en Alemania luego de verse rodeado por las tropas aliadas, existe una cantidad considerable de fuentes de información no oficiales que aseguran que el líder nazi no se suicidó, sino que huyó a Argentina. Esta versión alternativa o extraoficial sobre el destino de Hitler es parte del conocimiento de mundo que comparten los interlocutores. De lo contrario, no se produciría el efecto humorístico.

En el turno 1 del ejemplo (7), el hablante A pregunta por la identidad del oficial nazi que huyó a Argentina una vez acabó la guerra, sin embargo, sus interlocutores desconocen la respuesta. Ante esto, el hablante A decide dar un giro cómico a su pregunta al afirmar en el turno 7 que dicho oficial era Hitler, estableciendo una incongruencia. Para resolver esta incongruencia, los interlocutores deben emplear el conocimiento de mundo compartido para inferir que la afirmación de A es ilógica, aunque correcta de acuerdo con las fuentes de

información no oficiales. De este modo, los interlocutores identifican una *situación similar* en la que se resuelve de manera parcial y lúdica la pregunta formulada por A en el turno 1.

4.1.2.1.4 Enlace perdido

De acuerdo con Aliaga (2022), el mecanismo lógico *enlace perdido* puede definirse como “aquel razonamiento en el que se deduce la premisa de forma lógica. Sin embargo, dicha premisa no es verdadera, ya que la generalización que se supone en la premisa realmente no es una generalización” (529). En otras palabras, el *enlace perdido* tiene lugar cuando un hablante emite una generalización sustentada en información correcta que, sin embargo, no constituye un respaldo válido para la generalización. Se identificaron 8 casos de enlace perdido en nuestro corpus. A continuación, presentamos un ejemplo.

(14)

SCL_005_06_18

-
- 1 A igual cuando tu abuelita me mandó a buscarle la cuestión pa(ra) lo(s) o- pa(ra) lavarse los ojos // por todas las tonteras / ¡y me miraban con una cara de esta galla está loca!
- 30 A [más / después- igua- es] que yo estaba acostum- por eso creo que me- mee- como que me vacuné con eso porque cuando la abuelita me mandaba a buscar sus cuestiones tonteras estas anduve por toodas las farmacias buscando esas cuestiones que se- pero si tienen que existir si existían antes pa(ra) lavarse los ojos y [todo]
- 44 A y puede que haya hab- eexistido lo que decía mi mamá / ¿pero hace cuántos años po C? o sea ahora // ni cagando §
- 45 C § por ejemplo ya no existe el jabón gringo
- 64 A sí el Popeye también [lo venden]
- 65 C [¿también?]
- 66 D [sí]
- 67 A sí

68 C aa ya §

69 A § ahora tiene aromas [también po]

70 E [¡no puedo] creer que todavía hay esos jabones!

71 A sí

72 D pero no son pa(ra) lavarse los ojos abueli

El ejemplo (14) se compone de varios fragmentos de una misma conversación. Por un lado, los turnos 1, 30, 45 y 46 otorgan información imprescindible para comprender el funcionamiento del *enlace perdido*, mientras que, por el otro, la secuencia de turnos 64 – 72 presenta la incongruencia humorística y, por lo tanto, el mecanismo lógico. Del mismo modo, es provechoso señalar que la hablante A es la madre de D, el hablante C es el esposo de A y la hablante E es la madre de A y, en consecuencia, la abuela de D.

Como es posible observar en el ejemplo, la hablante A, en los turnos 1 y 30, refiere que su madre, en el pasado, le pidió que comprara un producto de aseo para lavarse los ojos. En los turnos 45 y 46, los hablantes desvían levemente el tema de conversación al comenzar a hablar acerca de tipos de jabones. La conversación sobre jabones continúa hasta el turno 72, en el que se produce la incongruencia humorística.

Podemos apreciar cómo en el turno 70 la hablante E manifiesta sorpresa al escuchar que todavía se producen los comúnmente denominados *jabones popeye*, mencionados por A en el turno 64. La hablante D aprovecha toda la información referida desde el turno 1 hasta el turno 70 para explicarle a su abuela (E), en un tono burlesco, que los *jabones popeye* no sirven para lavarse los ojos, estableciendo una incongruencia. Para resolver esta incongruencia, los hablantes deben inferir el razonamiento que ha llevado a cabo D. En primer lugar, el turno 72 de D constituye una generalización: presupone que E, su abuela, siente un deseo irrefrenable de lavarse los ojos. En segundo lugar, esta generalización únicamente puede ser interpretada adecuadamente si los interlocutores cuentan con la

información referida en los turnos 1, 30, 45 y 46. Finalmente, los interlocutores deben decidir si esta generalización es cierta o no. En caso de no serlo, se genera un efecto humorístico.

La premisa de D es correcta: la abuela (E) desea un producto de aseo para lavarse los ojos, sin embargo, la generalización a la que llega D mediante esta premisa es falsa, puesto que la información contenida en la premisa no es suficiente para presuponer que el deseo de E es de tal magnitud como para pretender lavarse los ojos con *jabón popeye*. De este modo, para comprender la generalización humorística de D, los interlocutores deben recuperar la premisa mediante un procedimiento de *enlace perdido*.

4.1.2.1.5 Desde falsas premisas

Este mecanismo lógico tiene lugar cuando un hablante deduce una conclusión correcta a partir de una premisa falsa, generando así una incongruencia humorística (Aliaga 2022). Se identificaron 6 casos de falsas premisas en nuestro corpus. A continuación, presentamos un ejemplo.

(15)

SCL_003_03_18

-
- 1 A bueno todos ustedes // el que la ha sacado menos soy yo
- 2 B sí
- 3 A el pobre viejo no se enferma / ninguna cosa // no tiene derecho (RISAS)
- 4 C bueno yo / [usted]
- 5 A [pobre viejo] no tiene derecho
-

En (15), una familia charla sobre el uso que le da cada uno a la previsión de salud y los seguros complementarios. En el turno 1 el hablante A señala que él es el que menos utiliza la previsión de salud, vale decir, es el miembro de la familia que asiste al médico con menor recurrencia. Luego, en el turno 3 y 5, el hablante A afirma que no suele enfermarse porque no tiene derecho, estableciendo una incongruencia. Para resolver la incongruencia, los

interlocutores deben hacer uso de su conocimiento de mundo compartido para inferir que, aun cuando la conclusión de A puede ser correcta (*el pobre viejo no se enferma*), la premisa con la cual se fundamenta esta conclusión es falsa (*no tiene derecho*), puesto que, por un lado, legalmente no es necesario ningún tipo de derecho para enfermarse y, por el otro, la poca frecuencia con la que A se enferma puede explicarse a partir de otros motivos, como por ejemplo, llevar una dieta saludable.

4.1.2.2 Mecanismos lógicos basados en razonamientos imperfectos

De acuerdo con Aliaga (2022), los mecanismos lógicos basados en razonamientos imperfectos se fundamentan en una interpretación incorrecta desde un punto de vista lógico: “es un razonamiento erróneo debido a que la interpretación deseada es la menos saliente dentro del abanico de interpretaciones existentes en ese contexto, e incluso no aparece entre las opciones posibles” (532). Asimismo, este tipo de razonamientos puede llegar a ser incomprensible para los interlocutores a causa de su arbitrariedad. En esta categoría de mecanismos lógicos se encuentran la falsa analogía, la restricción del campo de aplicación, ignorar lo obvio, la exageración y el cratilismo. No se identificaron casos de cratilismo en nuestro corpus. La ausencia de este tipo de mecanismos lógicos puede explicarse en el hecho de que los cratilisimos constituyen *chistes envasados* que requieren una fase de preparación que advierta al oyente sobre la intención humorística del hablante. Dada la espontaneidad con la que se desarrollan las conversaciones coloquiales, es de esperar que las intervenciones humorísticas de los hablantes surjan de manera ingeniosa a partir del tema de conversación.

4.1.2.2.1 Falsa Analogía

Este mecanismo lógico tiene lugar cuando un hablante establece de manera arbitraria una relación de falsa semejanza entre dos guiones que no comparten rasgos en común (Aliaga 2022). No debe confundirse con la *analogía*, en la que la relación de semejanza entre los guiones sí está motivada por compartir rasgos en común. Se identificaron 4 casos de falsa analogía en nuestro corpus. A continuación, presentamos uno de ellos:

-
- 1 A la mina tiene la media ñaata §
- 2 B § noo ¿y la de tu mamá?
- 3 A (RISAS) culeaado / pa(ra) mí que ni cachaste de lo que estoy hablando / ¿o sí?
- 4 B ¿de la mina del frente? (RISAS)
- 5 A cuidado hue(v)ón que los vidrios se escuchan hue(v)ón
-

En el ejemplo (16), dos compañeros de universidad hablan sobre temas variados. Podemos apreciar cómo en el turno 1 el hablante A realiza un comentario acerca del tamaño de la nariz de una mujer que se encuentra a una distancia cercana. Inmediatamente el hablante B le contesta que el tamaño de la nariz de la mujer aludida es equiparable al tamaño de la nariz de la madre de A. Puesto que el resto de la conversación nos permite inferir que el hablante B no conoce el aspecto físico de la madre de A, y además porque “y tú mamá” es una construcción instaurada en la forma de hablar de jóvenes producto de los medios audiovisuales y el Internet, la comparación realizada por el hablante B constituye una incongruencia. Esta incongruencia se resuelve mediante una *falsa analogía* entre la apariencia de la mujer que observan los hablantes y la apariencia de la madre del hablante A, que no comparten características en común además de ser mujeres. Nótese que, en este ejemplo, cualquier otra persona que presente un rasgo físico risible para los hablantes podría sustituir a la mujer aludida en el ejemplo y la situación seguiría siendo potencialmente cómica a causa de la arbitrariedad de la incongruencia. Esto no sucede en el ejemplo (12), en el que, debido a que la relación de semejanza entre *Patroclo* y *Pedro Aznar* se encuentra fundamentada por la presunta relación homosexual que cada uno mantenía con su maestro, los guiones que podrían sustituir a *Pedro Aznar* sin que la incongruencia deje de producir un efecto humorístico son relativamente pocos.

4.1.2.2 Restricción del campo de aplicación

De acuerdo con Aliaga (2022), este mecanismo lógico consiste en “reducir el número de elementos que pueden participar en la totalidad del grupo al que pertenece, es decir, hay algún elemento que se queda fuera, que es el que resuelve la incongruencia y crea la risa en el oyente” (534). En otras palabras, este mecanismo lógico resuelve incongruencias sustentadas en relaciones presuntamente contradictorias entre los rasgos de un mismo guion. A continuación, presentamos el único caso de *restricción del campo de aplicación* identificado en nuestro corpus.

(17)

SCL_012_02_18

-
- 1 B pero si por ejemplo en la época de la segunda guerra mundial /// antes de que pasara en realidad // [Argentina estaba entre]
- 2 A [es que ahí estaba Perón]
- 3 B los países más ricos del mundo §
- 4 A § sí po noo y eso hue(v)ones- esos hue(v)ones ayudaron- ayudaron a los alemanes /// la mayoría de los jearcas alemanes §
- 5 B § se vinieron a Argentina
- 6 A a Argentina po // estaba Perón // recibió- los argentinos recibieron cualquier oro po hue(v)ón / y los argentinos le tienen fobia a los judíos / R / que es negro el culiado // le tiene fobia a los argen- a loos judíos po
- 7 B (RISAS)
- 8 A y yo me cagaba de la risa y vo negro culiao le decía le tenía fobia a lo R no porque los judíos son hue(v)ones que tienen plaata y manejan la banca y toda la hue(v)ada // en realidad el hue(v)on tiene razón [pero pa(ra) tenerle bronca a los culiados]
-

En el ejemplo (17), un joven (hablante B) y un adulto mayor (hablante A) charlan acerca de la Segunda Guerra Mundial. Como es posible observar, en los turnos 4 y 6 el hablante A refiere que numerosos oficiales nazi huyeron a Argentina una vez acabó la guerra. La incongruencia humorística se produce en el momento en el que el hablante A, en el término del turno 6, juzga como contradictorio el hecho de que R, un individuo de nacionalidad argentina cuya tez es morena, sea antisemita. Para resolver esta incongruencia, el hablante B debe inferir que poseer tez morena y considerarse antisemita son rasgos incompatibles, aun cuando este razonamiento pueda no ser correcto. De este modo, se produce una *restricción del campo de aplicación* que provoca que la actitud de R sea considerada objeto de risa, ya que, de acuerdo con la lógica del hablante A, el antisemitismo queda excluido de los rasgos atribuibles a R.

4.1.2.2.3 Ignorar lo obvio

Este mecanismo lógico tiene lugar cuando “el oyente tiene que prescindir de la inferencia más evidente que se deduce, optando por otra más incongruente que es la que activa el giro humorístico” (Aliaga 2022: 533). Se identificaron 4 casos de ignorar lo obvio en nuestro corpus. A continuación, presentamos un ejemplo.

(18)

SCL_004_03_18

-
- 1 B ¿nadie quiere manzana?
 - 2 A yo quiero
 - 3 C no
 - 4 B allá está el vaso perdón
 - 5 C cayeron cenizas recién
 - 6 B aa qué rico (RISAS)
 - 7 C ñami
-

En (18), un grupo de amigos charla sobre temas variados. Como es posible observar en el primer turno, la hablante B ofrece manzanas a sus interlocutores. Posteriormente, en el turno 5, el hablante C advierte que han caído cenizas de cigarro en el vaso que contiene las manzanas, ante lo cual la hablante B contesta de manera incongruente “*qué rico*”, no sin antes emitir una interjección que denota deleite (*aa*). Para resolver esta incongruencia, los interlocutores deben deducir que la hablante B ha prescindido de la inferencia más evidente que subyace del hecho de que hayan caído cenizas de cigarro sobre las manzanas, esto es, que las cenizas han estropeado el sabor de las manzanas, para optar por una inferencia incongruente: las cenizas han mejorado el sabor de las manzanas. De este modo, al *ignorar lo obvio*, la hablante B le otorga un giro cómico a la situación.

4.1.2.2.4 Exageración

El mecanismo lógico *exageración* consiste en formular un razonamiento “que traspasa los límites de lo lógico, ya que la resolución de la incongruencia se lleva al extremo sin considerar otras opciones más naturales” (Aliaga 2022: 533). Se identificaron 6 casos de exageraciones en nuestro corpus. A continuación, presentamos un ejemplo.

(19)

SCL_003_03_18

-
- 1 C porque cuando desinstalé Facebook e Instagram el año pasado / revisaba el correo / y si no revisaba el correo revisaba ucursos a ver si tenía notificaciones
- 2 B ¿tú vives?
- 3 C y si no revisaba- §
- 4 B § vives del resto (RISAS)
- 5 C no / no es que viva del resto
- 6 B sí
- 7 C es que no puedo dejar las cosas así
-

En el ejemplo (19), un grupo de amigos conversa sobre la cantidad de tiempo que pasan en Internet. Como es posible observar, en el turno 1 el hablante C relata que en el pasado pasaba mucho tiempo navegando en redes sociales, ante lo cual la hablante B le pregunta de manera incongruente si vive, para posteriormente en el turno 4 afirmar, también de manera incongruente, que C vive del resto. Para resolver estas incongruencias, los interlocutores deben inferir que la hablante B ha prescindido de proporcionar una explicación razonable al hecho de que C pasara tanto tiempo en redes sociales, para optar por un razonamiento exagerado que traspasa los límites de lo lógico: C no es capaz de vivir si no mantiene una comunicación constante con sus contactos de redes sociales. De este modo, al interpretar las palabras de B como *exageradas*, los interlocutores logran reconocer sus intenciones humorísticas.

4.1.2.3 Mecanismos lógicos basados en metarrazonamientos

Los mecanismos lógicos basados en metarrazonamientos implican un proceso de razonamiento en el que se reflexiona sobre el propio razonamiento (Aliaga 2022). Los mecanismos lógicos que forman parte de esta categoría son tres: el metahumor, el sendero (*garden-path*) y el humor autorreflexivo, aunque ninguno de ellos se encuentra presente en nuestro corpus.

La ausencia de estos mecanismos lógicos se explica en tanto involucran procesos cognitivos complejos que difícilmente pueden ser llevados a cabo en instancias comunicativas dinámicas como las conversaciones coloquiales. El metahumor, por ejemplo, consiste en defraudar las expectativas de un oyente que espera oír un enunciado humorístico. Por su parte, el sendero estriba en una enumeración de situaciones ambiguas que finalmente no se resuelven del modo esperado. El humor autorreflexivo implica realizar conjeturas metalingüísticas que ponen en relieve aspectos del lenguaje que en determinadas situaciones pueden resultar divertidos. Como hemos podido observar hasta ahora, los hablantes sustentan su humor en incongruencias espontáneas que surgen a partir del desarrollo de los temas de conversación, por lo tanto, es predecible que los mecanismos mediante los cuales se resuelven estas incongruencias sean de fácil acceso para los interlocutores y no impliquen llevar a cabo procesos inferenciales tan complejos como los metarrazonamientos.

4.1.3 Situación

La situación es el recurso de conocimiento que describe el trasfondo en el cual se desarrollan los eventos del texto humorístico, el cual incluye participantes, objetos, instrumentos, espacios, entre otros elementos del contexto. En este sentido, la situación es imprescindible para poder realizar inferencias que permitan interpretar adecuadamente un texto humorístico

La función de la situación es brindar un contexto en el cual los guiones en oposición puedan activarse. Esto quiere decir que la situación debe adoptar la forma de un enunciado que pueda ser aplicado tanto al guion serio como al guion humorístico. Puesto que en las conversaciones locales los guiones opuestos a nivel local dependen del desarrollo de los temas de conversación y las ocurrencias de los hablantes, cada *situación* es potencialmente única, con lo cual no es posible establecer generalizaciones sobre el empleo de estrategias humorísticas en conversaciones coloquiales mediante este recurso de conocimiento.

Anteriormente comprobamos que la situación del ejemplo (1) puede describirse como “*combustibles para casas rodantes*”, mientras que la del ejemplo (2) adopta el enunciado “*circunstancias dolorosas*”. El ejemplo (3) presenta la situación “*causas de retiro*” en tanto los guiones en oposición son *defunción* y *jubilación*. El ejemplo (4) opone los guiones *dueña de casa* y *dictadora* bajo la situación “*figuras autoritarias*”. La situación del ejemplo (5) puede describirse como “*homonimia*” puesto que abarca tanto el guion *tocayo* como el guion *progenitor*. Los ejemplos (6) y (15), extraídos de diferentes conversaciones, exhiben guiones similares, no obstante, presentan situaciones diferentes. Lo mismo ocurre con los ejemplos (8) y (9), que forman parte de una misma conversación

Este breve análisis nos demuestra que, en conversaciones coloquiales, el recurso de conocimiento *situación* es versátil e impredecible y, por lo tanto, difícil de formalizar en categorías que puedan sustentar generalizaciones respecto del empleo de estrategias humorísticas y en conversaciones coloquiales.

4.1.4 Meta

Muchos textos humorísticos manifiestan una intención agresiva que tiene por finalidad ridiculizar a un objetivo o meta en particular. Este objetivo suele ser un individuo, una comunidad, una institución o una actividad. Puesto que no todos los textos humorísticos poseen una intención agresiva, este recurso de conocimiento es de carácter opcional, esto es, su ausencia no implica ausencia de humor.

De los 42 casos de humor verbal identificados en nuestro corpus, 13 presentan metas. Todas las metas de nuestro corpus corresponden a individuos particulares, vale decir, en ningún momento se emplea el humor verbal para burlarse de actividades, instituciones o grupos de personas. En este sentido, el comportamiento del mecanismo lógico *meta* en nuestro corpus es bastante uniforme: la única distinción que parece relevante establecer radica en si la *meta* corresponde a alguno de los interlocutores o a un tercero que no forma parte de la conversación. En el ejemplo (20), el individuo que desempeña el rol de *meta*, la madre del hablante A, no participa en la conversación. En cambio, en el ejemplo (21), la hablante C se burla de su padre, el hablante B, de modo que este pasa a ser la *meta*.

(20)

SCL_009_02_18

-
- 1 B oo hermano estoy muy bueno para tirarme chanchos por la chucha
 - 2 A erí un ordinario de mierda hue(v)ón
 - 3 B no ¿y tú mamá? (RISAS)
 - 4 A mi mamá es señorita po culea(d)o // es señora ya
 - 5 B aa pero ¿en la cama? (RISAS)
-

-
- 1 B una bebida brasileña / puta que era rica esa bebida / a mí que me gustaba dios mío
 - 2 A [a- ¿tanto le gustaba?]
 - 3 C [por eso le dio diabetes]
 - 4 B [era- era-]
 - 5 C por eso le dio diabetes / [tanto tomar esas bebidas]
-

De las 13 metas presentes en nuestro corpus, 5 corresponden a interlocutores y 7 a individuos que no participan en la conversación. Esto puede ser un indicio de que los hablantes prefieren no arriesgarse a ofender a sus los interlocutores y volver incómoda la interacción. De manera similar, que la cantidad de instancias humorísticas que presentan *metas* sea inferior a un tercio de los 42 casos totales, nos revela que, en general, los hablantes no suelen tener intenciones agresivas al momento de producir humor verbal.

La inclusión del recurso de conocimiento *meta* en la producción de textos humorísticos se encuentra estrechamente relacionado con la atenuación lingüística (Cestero y Albelda 2020). En este sentido, el humor se emplea como una estrategia atenuadora que permite a los hablantes resguardar sus imágenes sociales y las de sus interlocutores al suavizar los posibles efectos perjudiciales que sus burlas podrían acarrear. De manera más específica, la función atenuadora que desempeña el humor en interacciones humorísticas agresivas es la de *reparación*, la cual consiste en reparar una amenaza a la imagen del otro o una intromisión en el espacio del otro relativizando el compromiso con la veracidad de lo dicho luego de que se haya producido un posible daño en las relaciones interpersonales (Briz y Albelda 2013).

4.1.5 Estrategia narrativa

Como mencionamos anteriormente, la *estrategia narrativa* determina la disposición de la información en un chiste, vale decir, su estructura textual. Este recurso de conocimiento es altamente productivo a la hora de comparar *chistes envasados*, puesto que mediante la *estrategia narrativa* es posible proponer categorías de chistes a partir de las posiciones del *punch-line* y el *jab-line*, como, por ejemplo, chistes que adoptan la forma de un acertijo o chistes que se sustentan en un relato o narración. En el caso de las conversaciones coloquiales de nuestro corpus, todas las instancias humorísticas presentan la misma *estrategia narrativa*: el diálogo.

De acuerdo con Ruiz Gurillo (2016), la *estrategia narrativa* se encuentra determinada por varios factores relativos a las características de los oyentes y el contexto de enunciación en el cual se produce un texto humorístico. Esto quiere decir que un hablante que desee producir humor verbal de manera exitosa debe tener en cuenta diversos aspectos, tales como el código, el registro, el canal, la inmediatez comunicativa, la finalidad más o menos interpersonal de la situación comunicativa, entre otros. Todos estos factores conllevan a que los hablantes dispongan de manera más o menos consciente la información explícita e implícita de cualquier texto humorístico que deseen producir.

Las conversaciones coloquiales imponen a los hablantes emplear el diálogo como *estrategia narrativa*, en tanto es la única manera de participar verbalmente en una conversación. Los factores a los que alude Ruiz Gurillo (2016) adquieren valores estables en las conversaciones coloquiales, puesto que los contextos de enunciación y las relaciones que mantienen los interlocutores son similares. De este modo, el *punch-line* que desata la incongruencia siempre estará contenido en un único turno de habla, el que podrá ser emitido por cualquier hablante que participe en la conversación, y la información explícita e implícita necesaria para interpretar y resolver adecuadamente la incongruencia humorística estará ubicada en turnos de habla por lo general inmediatamente anteriores al turno que contiene la incongruencia.

4.1.6 Lenguaje

De forma similar a lo que ocurre con el recurso de conocimiento *situación*, el recurso de conocimiento denominado *lenguaje* es extremadamente variable, incluso más que la *situación*. El *lenguaje* se refiere a la realización o ejecución lingüística de un texto humorístico, vale decir, constituye la etapa final de la producción de un chiste, la cual se corresponde con la *performance* del hablante en el sentido que le da Chomsky (1965) a este concepto.

En el caso de las conversaciones coloquiales, este recurso de conocimiento se corresponde con el turno completo que contiene la incongruencia, como se observa en la siguiente tabla:

Ejemplo	Turno	Lenguaje (Recurso de conocimiento)
1	6	y quee se alimente / dee aceite de cocina // mira qué recursera
2	2	todavía no me mandan el correo para poder pagar la cuenta // la dolorosa
3	8	§ sí // va a estar enseñándonos clases y le va a dar un paro cardiaco (RISAS)
4	6	la hue(v)ona dictadora (RISAS) fascista- fascista
5	2	(RISAS) se culeó a tu vieja [(RISAS)]
6	7	§ (()) y hay uno que estuvo en Argentina/ yo estoy seguro ¡Hitler po!

Tabla 2. Lenguaje

La *Tabla 2* ilustra cómo el *lenguaje* cambia radicalmente en cada ejemplo. Incluso es posible hipotetizar que las probabilidades de que este recurso de conocimiento se repita al menos una vez son prácticamente nulas, aun cuando se analicen y comparen cientos o miles de conversaciones. Esto debido a que este recurso de conocimiento no solo contiene todas las elecciones morfológicas, sintácticas y léxicas que el hablante ha empleado para producir su texto humorístico, sino también las fonológicas, con lo cual aspectos como la entonación

o la pronunciación componen parámetros que pueden emplearse para distinguir un texto humorístico de otro.

No cabe duda de que el recurso de conocimiento *lenguaje* puede entregarnos información muy valiosa sobre la naturaleza de los enunciados humorísticos, sin embargo, la versatilidad e impredecibilidad que caracterizan a este recurso de conocimiento en conversaciones coloquiales impide que podamos reducirlo a categorías que sean provechosas para alcanzar los objetivos de nuestra investigación.

4.2 Funciones pragmáticas

En páginas anteriores presentamos una cantidad considerable de funciones pragmáticas que históricamente han sido atribuidas al empleo del humor, las cuales, según Schnurr y Plester (2017), pueden ser reducidas a tan solo dos categorías: crear solidaridad y ejercer poder. Cabe recordar que, de acuerdo con las autoras, ambas funciones pragmáticas pueden suceder simultáneamente.

De los 42 casos de humor verbal identificados en nuestro corpus, únicamente 4 casos presentan la función *ejercer poder*. En los otros 38 casos, el humor es empleado para *crear solidaridad*. Hemos determinado que, para que el humor pueda desempeñar la función *ejercer poder*, uno de los participantes debe ser percibido como una figura de autoridad por al menos uno de los interlocutores, como se muestra el siguiente ejemplo.

(22)

SCL_002_03_18

-
- 1 A sí / si es verdad // yo una vez / que tomé limonada con jengibre y tenía
los pedacitos de jengibre [y no me gustó]
- 2 C [aa sí po] // no mejor colarla
- 3 B claro mejor colarla
- 4 C (RISAS) papá déjate de repetir todo lo que digo [(RISAS)]
- 5 A [(RISAS)]

6 B [pero yo no me acuerdo / yo no me acuerdo]

7 C [es como timón y pumba así] / mi papá es pumba y yo soy timón [(RISAS)]

8 A [(RISAS)]

Como podemos observar en el ejemplo (22), la hablante C, en el turno 4, ordena a su padre, el hablante B, que deje de repetir lo que ella ha dicho. Esta orden es sucedida por la incongruencia semántica del turno 7 (*es como timón y pumba*) que se resuelve mediante el mecanismo lógico *analogía*. En este caso, la figura de autoridad representada por el padre no puede ser desafiada mediante una orden sin que la hablante C se vea en la obligación de emplear estrategias atenuadoras, como la risa final del turno 4 y el empleo de humor en el turno 7. De lo contrario, la interacción podría tornarse incómoda. Cabe destacar que, en este ejemplo, la hablante C no tan solo emplea el humor para *ejercer poder* y desafiar a su padre, sino que también utiliza el humor para *crear solidaridad*, en tanto la alusión a los personajes ficticios Timón y Pumba refuerza el conocimiento de mundo compartido por los interlocutores, permitiéndoles identificarse unos con otros al captar la referencia y así estrechar sus lazos. Asimismo, es provechoso señalar que, de los 4 casos de nuestro corpus en los que el humor se emplea para *ejercer poder*, 3 casos corresponden a intervenciones de la hablante C dirigidas a su padre en esta misma conversación, como es posible observar en el ejemplo (22).

El cuarto caso corresponde al ejemplo (5) revisado anteriormente, en el que la figura de autoridad se encuentra representada por la hablante B, quien es la dueña de la casa en la que se lleva a cabo la conversación. En este caso, el empleo de humor por parte del hablante A luego de recibir una orden directa de la hablante B también desempeña simultáneamente las funciones *crear solidaridad* y *ejercer poder* por motivos similares a los señalados en el análisis del ejemplo (22): por un lado, se desafía la orden emitida por la hablante B, mientras que por el otro se refuerza el conocimiento de mundo compartido por los interlocutores mediante la analogía establecida entre *dueña de casa* y *dictadora*. El único caso en el que el humor se emplea con el único fin de *ejercer poder* se da en el ejemplo (21).

De acuerdo con Schnurr y Plester (2017), tanto la función *crear solidaridad* como la función *ejercer poder* sirven a un mismo propósito: construir y negociar identidades en diversos contextos comunicativos. Puesto que el humor es una habilidad metapragmática, vale decir, una actividad autorreflexiva del uso del lenguaje que implica realizar elecciones lingüísticas de manera consciente e inconsciente, producir textos humorísticos constituye un medio efectivo para negociar nuestras identidades con los demás miembros de nuestros grupos sociales. En este sentido, la concluyente predominancia de la función *crear solidaridad* en las conversaciones coloquiales de nuestro corpus indica que los hablantes prefieren construir sus imágenes sociales resaltando el conocimiento de mundo que comparten con sus interlocutores. En tanto la función *ejercer poder* implica cuestionar la imagen social del interlocutor, su baja frecuencia de aparición en nuestro corpus evidenciaría que los hablantes no perciben esta función como un medio efectivo para construir y negociar identidades de manera solidaria.

En definitiva, podemos concluir que en conversaciones coloquiales el humor verbal se emplea casi exclusivamente para reforzar los lazos entre los participantes y de este modo *crear solidaridad*, puesto que, aun cuando se utilice humor de un modo desafiante, permite a los hablantes reafirmar su pertenencia al grupo.

4.3 Conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas

La primera gran diferencia entre conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas en relación con el empleo del humor verbal radica en la cantidad de intervenciones humorísticas que puede encontrarse en cada una de ellas. De los 42 casos de humor verbal identificados en nuestro corpus, 33 corresponden a conversaciones coloquiales prototípicas y tan solo 9 corresponden conversaciones coloquiales periféricas. Esto no supone que en las conversaciones coloquiales periféricas de nuestro corpus haya únicamente 9 interacciones humorísticas, sino que, en ellas, el humor es esencialmente referencial.

La diferencia que presentan conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas en cuanto al empleo de humor verbal evidencia que la producción de humor verbal se ve favorecida por la mayor presencia de rasgos coloquializadores en la conversación: mientras más simétrica sea relación que mantienen los interlocutores y mayor sea la relación vivencial

de proximidad respecto de los temas de conversación, mayor será la producción de incongruencias semánticas con fines humorísticos. Dado que la producción de incongruencias semánticas fuerza al oyente a hacer uso de su conocimiento de mundo para realizar inferencias que le permitan interpretar adecuadamente el texto humorístico, tiene sentido que las conversaciones coloquiales periféricas presenten menos casos de humor verbal, ya que la relación vivencial de proximidad entre los hablantes, esto es, el conocimiento de mundo compartido, es considerablemente menor en comparación con las conversaciones coloquiales prototípicas.

De las 7 conversaciones coloquiales prototípicas analizadas, 6 de ellas presentaron por lo menos 3 instancias de humor verbal, siendo 8 el número máximo de casos identificados en una misma conversación. Solo una conversación presentó 1 solo caso. Por su parte, de las 7 conversaciones coloquiales periféricas analizadas, 3 de ellas no presentaron ningún caso, otras 3 presentaron un único caso, mientras que una única conversación acaparó los 6 casos restantes.

Esta información nos permite deducir que el empleo de humor verbal en conversaciones coloquiales se encuentra considerablemente determinado por factores situacionales tales como el registro más o menos coloquial o formal y el tema de conversación. En este sentido, un menor grado de formalidad entre los interlocutores y un mayor grado de trivialidad en el tema de conversación favorecen el empleo de humor verbal (Ruiz Gurillo 2012, 2020). Los ejemplos (7), (10) y (12) forman parte de una misma conversación coloquial prototípica: la relación que mantienen los hablantes es de amistad y los temas de conversación presentan un grado bajo de especialización (películas y anécdotas), vale decir, constituyen temas triviales que se encuentran al alcance intelectual de cualquier individuo. Por su parte, el ejemplo (17) conforma el único caso de humor verbal de la conversación coloquial periférica en la que se encuentra: el hablante B es amigo del padre del hablante A, razón por la cual el hablante A se refiere al hablante B como *usted*. Además, los temas de conversación presentan un alto grado de especialización, puesto que toda la conversación gira en torno a la Segunda Guerra Mundial y los hablantes emplean constantemente vocabulario técnico propio del campo semántico de la guerra.

Pese a que no es parte de los objetivos de este estudio incluir la relación entre humor y factores sociales de los hablantes, es pertinente destacar lo siguiente: otros factores situacionales, como la diferencia de edad entre los hablantes o el rango etario al que pertenecen, también parecen ser determinantes en el empleo de humor verbal: los hablantes de la conversación que acaparó 6 de los 9 casos totales de humor verbal en conversaciones coloquiales periféricas son adultos jóvenes que mantienen una relación de compañeros de universidad. Los hablantes de las otras 6 conversaciones coloquiales periféricas pertenecen a rangos etarios de mayor edad y conocen relativamente poco acerca de las vidas de sus interlocutores.

Otra diferencia que es posible observar entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas respecto del empleo de humor verbal es el tipo y cantidad de oposición de guiones generales que presenta cada una de ellas, como demuestra la siguiente tabla:

Conversación coloquial	Oposición de guiones generales			Total
	Normal / Anormal	Cierto / Falso	Bueno / Malo	
Prototípica	16	8	9	33
Periférica	3	6	0	9
Total	19	14	9	42

Tabla 3. Oposiciones de guiones generales

La *Tabla 3* evidencia que los hablantes de conversaciones coloquiales periféricas tendieron a establecer incongruencias semánticas sustentadas en la oposición de guiones generales *cierto/falso*, vale decir, apoyaron su humor en afirmaciones cuya veracidad se desconoce o se sabe de antemano que son falsas. Por su parte, los hablantes de conversaciones coloquiales prototípicas prefirieron en casi la mitad de los casos establecer incongruencias humorísticas sustentadas en la oposición de guiones generales *normal/anormal*, esto es, respaldaron su humor proponiendo interpretaciones poco usuales para alguno de los guiones

locales en oposición. No parece haber una explicación clara sobre el porqué de estas tendencias en ambos tipos de conversaciones. La ausencia de la oposición de guiones generales *bueno/malo* en conversaciones coloquiales periféricas puede explicarse en tanto la falta de cercanía entre los interlocutores podría reprimir la emisión de juicios de valor.

La siguiente tabla ilustra las diferencias entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas en función de los mecanismos lógicos y su frecuencia de aparición:

Mecanismo lógico	Conversación coloquial		Total
	Prototípica	Periférica	
Analogía	9	1	10
Coincidencia	1	1	2
Situación similar	2	0	2
Enlace Perdido	7	1	8
Desde falsas premisas	4	1	5
Falsa analogía	2	2	4
Restricción	0	1	1
Ignorar lo obvio	4	0	4
Exageración	4	2	6
Total	33	9	42

Tabla 4. Mecanismos lógicos

En el caso de los mecanismos lógicos, las conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas no evidenciaron diferencias sustanciales más allá de la frecuencia de aparición de cada mecanismo. Como es posible observar en la *Tabla 4*, las conversaciones coloquiales periféricas presentaron 7 de los 9 mecanismos lógicos identificados en nuestro corpus, si bien en escasa frecuencia. Por su parte, las conversaciones coloquiales prototípicas mostraron una clara predilección por los mecanismos lógicos *analogía* y *enlace perdido*. La mayor frecuencia de estos mecanismos lógicos podría explicarse en tanto producir incongruencias humorísticas siempre implica oponer y superponer dos guiones semánticos incompatibles: en este sentido, pareciera que los métodos más sencillos para resolver la dualidad semántica de las incongruencias humorísticas suponen realizar comparaciones (*analogías*) y establecer causalidades (*enlace perdido*) entre los guiones. Asimismo, la *Tabla 4* evidencia que los mecanismos lógicos *coincidencia*, *situación similar* y *restricción del campo de aplicación* son poco usuales en conversaciones coloquiales en general.

En cuanto al recurso de conocimiento *meta*, de las 13 *metas* totales de nuestro corpus, 7 corresponden a conversaciones coloquiales prototípicas y 6 a periféricas. No parece posible establecer diferencias significativas entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas a partir de este recurso de conocimiento. Sin embargo, cabe señalar que, de las 7 *metas* identificadas en conversaciones coloquiales prototípicas, 4 comparten el mismo referente. De manera similar en las conversaciones coloquiales periféricas, 5 de las 6 *metas* comparten el mismo referente. Esto nos lleva a pensar que la inclusión del recurso de conocimiento *meta* en un enunciado humorístico depende más de las estrategias comunicativas que ha desarrollado un hablante en el transcurso de su vida que de los factores situacionales que rigen la conversación.

Conversación coloquial	Funciones pragmáticas			Total
	Crear solidaridad	Ejercer poder	Ambas funciones	
Prototípica	29	1	3	33
Periférica	9	0	0	9
Total	38	1	3	42

Tabla 5. Funciones pragmáticas

Por último, en relación con las funciones pragmáticas que desempeña el humor verbal en conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas, podemos concluir que no existen mayores diferencias entre ambos tipos de conversaciones, además del hecho de que en las conversaciones coloquiales periféricas de nuestro corpus no se identificó ningún caso de la función *ejercer poder*, como es posible observar en la *Tabla 5*. La ausencia de esta función en conversaciones coloquiales periféricas se explica a causa del menor grado de cercanía entre los interlocutores: no existe una autoridad a la que desafiar ni un subalterno al que intimidar. De todos modos, no es posible afirmar que la presencia o ausencia de la función pragmática *ejercer poder* constituya una diferencia significativa entre conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas, puesto que su frecuencia de aparición en conversaciones coloquiales prototípicas es muy baja (4 casos), además de ser ejecutada simultáneamente con la función *crear solidaridad* en 3 de los 4 casos. Podemos concluir, entonces, que el humor verbal se emplea de manera casi absoluta para reforzar los lazos entre los participantes y fortalecer el sentido de pertenencia al grupo. Como mencionamos anteriormente, este hecho halla su explicación en tanto el propósito del humor es construir y negociar identidades sociales (Schnurr y Plester 2017): en este sentido, producir humor verbal para *ejercer poder* no es un medio que los hablantes chilenos consideren adecuado para llevar a cabo negociaciones de identidades.

5. Discusión

Antes de continuar con las conclusiones, deseamos abordar dos fenómenos asociados al empleo de humor verbal que, si bien escapan de los alcances de nuestra investigación, no dejan de ser relevantes para el estudio del humor en conversaciones coloquiales.

El primero de estos fenómenos ya fue mencionado con anterioridad. Se trata de la presencia de más de una incongruencia semántica en un mismo texto humorístico, como sucede en el ejemplo (8):

(8) SCL_003_03_18

- 1 B ay yo he visto muchos muertos y todos son diferentes // vi una- no me acuerdo de qué se había muerto esa niña pero estaba toda morada y muy hinchada y fue el primer muerto que vi y me asustó caleta y después cuando vi a mi abuelito como que se veía muy normal / cuando vi a mi abuela ahora hace- / hace menos tiempo / como ¿dos años? en vola(da) / ee se veía demasiado lindaa // como que estaba sonriente / así y muy estiradita como se le fueron todas sus arrugas / y comoo muy bonita / así como aa / (es)taba terrible feliz
- 2 A sí / como / *por fin* aa
- 3 B por fin (RISAS)
-

En (8), nos encontramos ante dos incongruencias semánticas: por un lado, la aparente posibilidad de que un cadáver pueda hablar o pensar, y, por el otro, la idea de que la muerte es un acontecimiento deseado o esperado. Como hemos mencionado anteriormente, gran parte del efecto humorístico de un texto recae en el mecanismo lógico: sin un mecanismo lógico que resuelva la incongruencia, el texto no puede considerarse humorístico. Únicamente la segunda de las incongruencias del ejemplo (8) presenta una resolución: en este caso, se trata del mecanismo lógico *enlace perdido*. La primera de las incongruencias, vale decir, la posibilidad de que un cadáver pueda hablar o pensar, no posee un mecanismo lógico que la resuelva, pero no por ello el turno 2 de la hablante A es menos humorístico.

De acuerdo con Hempelmann y Attardo (2003), en los textos humorísticos que presentan múltiples incongruencias semánticas, las incongruencias se encuentran jerarquizadas a partir de su grado de prominencia. Los autores distinguen tres niveles en la jerarquía:

1. Incongruencias completamente en segundo plano.
2. Incongruencias en segundo plano.
3. Incongruencias en primer plano.

Las incongruencias completamente en segundo plano contienen información que puede ser eliminada o modificada sin que se pierda el efecto humorístico del texto. Por su parte, las incongruencias en segundo plano contienen información que no puede ser eliminada o modificada sin que se pierda el efecto humorístico del texto. Finalmente, las incongruencias en primer plano son las que generan el efecto humorístico al ser resueltas mediante un mecanismo lógico. En el caso de (8), la incongruencia relativa a la posibilidad de que un cadáver pueda hablar o pensar se encuentra en segundo plano, esto es, contiene información que no puede ser modificada ni eliminada, puesto que la incongruencia en primer plano (la idea de que la muerte es un acontecimiento deseado) sustenta parcialmente su efecto humorístico en la posibilidad de que un cadáver pueda hablar. De este modo, un texto humorístico que presenta múltiples incongruencias semánticas únicamente requiere que se resuelva la incongruencia en primer plano para producir un efecto humorístico.

El segundo fenómeno que deseamos abordar en esta discusión guarda relación con ciertas situaciones humorísticas no intencionadas que parecen ubicarse en un punto medio entre el humor verbal y el humor referencial. Obsérvense los siguientes ejemplos:

(23)

SCL_003_02_18

-
- 1 B eso se llama rating ¿cuánto es el rating?
 - 2 C [marketing]
 - 3 A [marketing]

- 4 B marketing se llama esa hue(v)á(da) noo §
- 5 C § pero la hija estudia esa hue(v)á(da) / no cacha
- 6 A (RISAS)
-

(24)

SCL_003_03_18

- 1 B no eres tú no eres tú soy yo
- 2 A yo cacho que soy adictivo como
- 3 B ¡soy adictivo! Aa
- 4 A (RISAS)
- 5 C noo pero entre comillas
- 6 B no me coman/ soy adictivo
- 7 A [(RISAS)]
- 8 B [(RISAS)]
- 9 A pero quizás la palabra era soy adicto
- 10 C adictivo / adicto / hermoso
- 11 A [(RISAS)]
- 12 B [(RISAS)]
- 13 C [soy adicto] // como aa no sé / revisar / notificaciones / no tener algo
- 14 B oye eres terrible
-

En los ejemplos (23) y (24) se producen confusiones léxicas que provocan risas en los interlocutores. En (23), el hablante B confunde las palabras *marketing* y *rating*, mientras que en (24) el hablante C se equivoca al decir *adictivo* en lugar de *adicto*. Consideramos que estos ejemplos se encuentran en un punto intermedio entre el humor referencial y el humor verbal, en tanto estas confusiones léxicas generan incongruencias semánticas que no se resuelven mediante los mecanismos lógicos que hemos descrito, puesto que se trata de errores no intencionados. En estricto rigor, los errores y equivocaciones forman parte del humor referencial, sin embargo, en el caso de errores originados por confusiones léxicas como las de (23) y (24), cabe preguntarse si la risa de los interlocutores se explica únicamente a causa de haber presenciado una equivocación, en cuyo caso se trataría indiscutiblemente de humor referencial, o si el contenido semántico de las palabras confundidas juega un papel determinante en el efecto humorístico que produce el error. En este caso, se trataría de humor verbal y sería necesario proponer un mecanismo lógico que resuelva este tipo de incongruencias.

A lo largo de esta investigación, hemos evidenciado la compleja naturaleza multifacética del humor verbal. En tanto habilidad metapragmática que permite a los hablantes monitorear y controlar la producción e interpretación de enunciados durante la interacción, el humor verbal se erige como una estrategia conversacional particularmente útil, puesto que brinda a los hablantes la posibilidad de participar en el desarrollo de la conversación aprovechando de manera recursiva cualquier tema o información emitida para establecer incongruencias semánticas humorísticas. En la misma línea, el humor verbal proporciona a los hablantes un medio para construir y negociar identidades sociales durante la interacción: en el caso de las conversaciones coloquiales de nuestro corpus, el humor se emplea pragmáticamente para crear solidaridad y de esta forma estrechar lazos entre los interlocutores. En este sentido, es fundamental que los interlocutores mantengan relaciones vivenciales de proximidad estrechas que les permitan producir implicaturas, como sucede en las conversaciones coloquiales prototípicas de nuestro corpus. Asimismo, el humor puede coordinarse con otros fenómenos lingüísticos comunes en conversaciones coloquiales como la atenuación lingüística, tal como sucede en las intervenciones humorísticas de nuestro corpus que presentan el recurso de conocimiento *meta*: en estos casos, el efecto humorístico actúa como mecanismo atenuador que minoriza y repara el posible daño causado por burlas.

Todo lo referido en el párrafo anterior, sumado a la presencia de fenómenos aparentemente exclusivos del humor verbal en nuestro corpus, tales como las confusiones léxicas o la producción de múltiples incongruencias semánticas en una misma intervención, nos demuestra que aún queda mucho por indagar en el empleo de este complejo fenómeno multifacético denominado humor verbal.

6. Conclusiones

Luego de la revisión teórica de los conceptos tratados en esta investigación, del análisis inductivo realizado a todas las conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas que conformaron la muestra y a los fragmentos discursivos en los que se identificaron casos de humor verbal, de la propuesta de la matriz de análisis para la caracterización de los textos humorísticos de nuestro corpus mediante los seis recursos de conocimiento de la TGHV y la función pragmática desempeñada por el humor verbal en cada caso y, por último, del análisis de la incidencia de los factores situacionales, tales como el menor o mayor grado de formalidad y el tema de conversación, en el empleo de estrategias humorísticas, hemos llegado a las siguientes conclusiones.

De acuerdo con el objetivo general de esta investigación, esto es, describir las principales estrategias humorísticas empleadas por hablantes chilenos en conversaciones coloquiales, concluimos que tales estrategias consisten en establecer incongruencias semánticas que deben resolverse mediante procesos de razonamiento inferencial. En este sentido, el conocimiento de mundo compartido por los hablantes es fundamental para lograr producir humor de manera efectiva. Los tipos de incongruencias semánticas que pueden producirse, así como los tipos de razonamientos inferenciales (mecanismos lógicos) necesarios para resolver las incongruencias, se encuentran detallados y ejemplificados en los apartados 4.1.1 y 4.1.2 de este documento respectivamente. Entre los principales hallazgos referentes a este punto se encuentra la presencia de las 3 categorías de guiones generales propuesta por Raskin (1985): *bueno/malo*, *normal/anormal* y *cierto/falso*, si bien esta última oposición solo se halla presente en conversaciones coloquiales prototípicas. Del mismo modo, nuestro corpus presenta 9 de los 13 mecanismos lógicos propuestos por Aliaga (2022): *analogía*, *coincidencia*, *situación similar*, *enlace perdido*, *desde falsas premisas*, *falsa analogía*, *restricción del campo de aplicación*, *ignorar lo obvio* y *exageración*, siendo la *analogía* y el *enlace perdido* los mecanismos lógicos más frecuentes (10/42 y 8/42 casos respectivamente). No se identificaron casos de los mecanismos lógicos *cratilismo*, *metahumor*, *sendero* ni *humor autorreflexivo*.

De forma particular, este trabajo buscó identificar la función pragmática desempeñada por las intervenciones humorísticas de los hablantes, de modo que a cada

instancia humorística del corpus se le asignó una de las siguientes funciones: *crear solidaridad*, *ejercer poder* o ambas funciones simultáneamente, todo lo cual se encuentra detallado en la sección 4.2 de este documento. Entre los principales hallazgos referentes a este punto se encuentra el hecho de que el humor verbal se emplea de manera casi exclusiva para *crear solidaridad* entre los participantes de la conversación (38/42 casos), lo cual se condice con el propósito del humor de acuerdo con Schnurr y Plester (2027): construir y negociar identidades sociales en distintos contextos comunicativos. Asimismo, concluimos que el humor verbal puede emplearse como una estrategia atenuadora en intervenciones humorísticas agresivas que presentan *meta*, en tanto permite a los hablantes *reparar* los posibles efectos negativos que sus bromas pudieron haber provocado en los interlocutores. De este modo, se observa un vínculo estrecho entre el empleo de humor para generar solidaridad y el empleo de humor para efectuar atenuaciones lingüísticas. Esto se encuentra detallado en la sección 4.1.4.

Por otro lado, la investigación pretendió determinar el rol de los factores situacionales (registro y tema) en el empleo de estrategias humorísticas, lo cual fue desarrollado en el apartado 4.3. Entre los principales hallazgos relativos a este punto identificamos una correlación entre la frecuencia de aparición de humor verbal y el mayor o menor grado de coloquialidad y formalidad, así como una correlación entre la frecuencia de aparición de humor verbal y el nivel de especialización de la temática conversacional. En este sentido, mientras más coloquial (y menos formal) sea el registro de la conversación y mientras menos especializado (y más trivial) sea el tema de conversación, los hablantes generarán instancias de humor verbal con mayor frecuencia.

Por último, esta investigación persiguió el objetivo de comparar el empleo de estrategias humorísticas entre conversaciones coloquiales prototípicas y conversaciones coloquiales periféricas, lo cual se encuentra detallado asimismo en el apartado 4.3. Referente a este punto, entre los principales hallazgos se encuentra el hecho de que el humor verbal está presente en todas las conversaciones coloquiales que conformaron nuestra muestra, a diferencia de lo sucedido con las conversaciones coloquiales periféricas que empleamos como muestra: 3/7 conversaciones analizadas no presentaron casos de humor verbal. Asimismo, ambos tipos de conversaciones coloquiales evidenciaron diferencias en cuanto al tipo de oposición de guiones generales que los hablantes prefirieron para establecer

incongruencias. En las conversaciones coloquiales prototípicas se encontraron los 3 tipos de oposición de guiones generales formuladas por Raskin (1985): *normal/anormal*, *bueno/malo*, *cierto/falso*. En las conversaciones coloquiales periféricas no se identificó ningún caso de oposición de guiones generales *bueno/malo*. En relación con los recursos de conocimiento *mecanismo lógico* y *meta*, se concluyó que no constituyen un parámetro que permita diferenciar conversaciones coloquiales prototípicas y periféricas.

Entre las proyecciones de esta investigación se hallan: 1) realizar un estudio cuyo objetivo sea describir el empleo de humor verbal en relación con el recurso de conocimiento *lenguaje*, en tanto este estudio se centró en los componentes más abstractos del humor verbal: la oposición de guiones y los mecanismos lógicos. Un estudio del humor verbal centrado en el recurso de conocimiento *lenguaje* podría entregar información importante acerca de las elecciones lingüísticas que los hablantes realizan para construir y negociar sus identidades sociales a través del humor; 2) comparar la producción de humor verbal y referencial en conversaciones coloquiales con la finalidad de obtener una perspectiva más amplia sobre cómo opera el fenómeno humorístico en este género textual, y 3) indagar en el empleo del humor verbal en otros géneros textuales, ya sean convencionalmente humorísticos o no, como las interacciones *on-line* o artículos de prensa, para determinar si existen diferencias importantes en la elección de oposiciones de guiones generales y mecanismos lógicos en relación con las conversaciones coloquiales.

A modo de síntesis, resaltamos la importancia del humor verbal como habilidad metapragmática que permite a los hablantes construir y negociar identidades sociales en situaciones comunicativas diversas. Asimismo, destacamos la relevancia de estudiar fenómenos lingüísticos en corpus orales de conversaciones coloquiales producidas por hablantes chilenos. El estudio del humor verbal en conversaciones coloquiales posibilita conocer más acerca de los procesos inferenciales implicados en la producción e interpretación del humor en un contexto comunicativo espontáneo y dinámico. Del mismo modo, estudiar el empleo del humor verbal en conversaciones coloquiales chilenas puede entregar información relevante sobre la idiosincrasia lingüística de nuestra sociedad en contextos de comunicación oral, en tanto analizar el humor desde una perspectiva pragmática permite una mayor comprensión de las estrategias y mecanismos lingüísticos que los hablantes utilizan para reafirmar su pertenencia a determinados grupos sociales y estrechar

lazos con sus interlocutores. En este sentido, esta investigación constituye el primer paso en nuestro camino a proporcionar una descripción lingüística integral sobre aquello que muchos hablantes identifican como un rasgo cultural muy característico de nuestra sociedad: el humor chileno.

6. Referencias Bibliográficas

- Aliaga, L. (2022). Propuesta de reestructuración de los 'mecanismos lógicos' de la teoría general del humor verbal. *Literatura y lingüística*, 45, pp. 517-542.
- Alvarado, M. (2012). Una propuesta de estudio para el humor en la conversación coloquial. *ELUA*, 26, pp. 7–28.
- Attardo, S. (1988). Trends in european humor research: towards a text model. *HUMOR*, 1(4), pp. 349-369.
- Attardo, S. (1989). Disgiunzione comica referenziale e verbale: Analisi tassonomica e statistica di un corpus di barzellette. *Studi Italiani di Linguistica Teorica ed Applicata*, 18(3), 479–493.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin, New York: De Gruyter Motion.
- Attardo, S., Donalee, H., Attardo, P. y Marnie, J. (1994). The linear organization of jokes: Statistical analysis of two thousands texts. *Humor: International Journal of Humor Research*, 7(1), pp. 27–54.
- Attardo, S. (1997). The semantic foundations of cognitive theories of humor. *Humor: International Journal of Humor Research*, 10(4), pp. 395–420.
- Attardo, S., Hempelmann, Ch., y Di Maio, S. (2002). Script oppositions and logical mechanisms: Modelling incongruities and their resolutions. *Humor, International Journal of Humor Research*, 15(1), pp. 3-46.
- Attardo, S. (2008). A primer for the linguistics of humor. In V. Raskin (Ed.), *The Primer of Humor Research*. Berlin, New York: De Gruyter Mouton, pp. 101-156.
<https://doi.org/10.1515/9783110198492.101>
- Attardo, S. (2017). The general theory of verbal humor. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. New York: Routledge, pp. 126–142.
- 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), pp. 293-347.

- Attardo, S. y Raskin, V. (2017). Linguistics and Humor Theory. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. New York: Routledge. pp. 126–142.
- Aymone, A. (2007) Interview with Victor Raskin. In D. Popa y S. Attardo (Eds.), *New approaches to the linguistics of humour*. Galati, Romania: Dunarea de Jos University Press. pp. 217–225.
- Bergson, H. (1911). *From Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* (Trad. C. Brereton y F. Rothwell). New York: Macmillan. (Trabajo original publicado en 1900).
- Briz, A. y Grupo Val.Es.Co. (2002). *Corpus de conversaciones coloquiales*. Madrid: Arco/Libros.
- Briz, A. y Albelda, M. (2013). Una propuesta teórica y metodológica para el análisis de la atenuación lingüística en español y portugués. La base de un proyecto en común (ES.POR.ATENUACIÓN). *Onomazein*, 28, pp. 288-319.
- Caffi, C. (1994). Metapragmatics. In R. E. Asher (Ed.), *The Encyclopedia of Language and Linguistics*. Oxford: Pergamon Press, pp. 2461–2466.
- Cestero, A. y Albelda, M. (2020). Estudio de variación en el uso de atenuación I: Hacia una descripción de patrones dialectales y sociolectales de la atenuación en español. *Revista signos*, 53(104), pp. 935-961.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge: MIT Press.
- Freud, S. (1976). *Jokes and Their Relation to the Unconscious* (Trad. J. Strachey). Harmondsworth: Penguin. (Trabajo original publicado en 1905).
- Graham, E., Papa, M y Brooks, G. (1992). Functions of humor in conversation: Conceptualizations and measurement. *Wester Journal of Communication*, 56(2), pp. 161-183.
- Gironzetti, E. (2017). Prosodic and multimodal markers of humor. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. New York: Routledge, pp. 400–413.
- Guerrero González, Silvana y González Riffo, Javier (en línea): “Corpus de conversaciones Ameresco-Santiago de Chile”. Corpus Ameresco, www.corpusameresco.com. Coords. Albelda, Marta y María Estellés, Valencia Universitat de València, ISSN: 2659-8337.

- Greimas, A. (1966). *Semantique structurale*. Paris: Larousse.
- Greimas, A. (1970). *Du sens*. Paris: Larousse.
- Greimas, A. (1972). *Essais de semiotique poetique*. Paris: Larousse.
- Grice, P. (1975). Logic and Conversation. In P. Cole y J. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics*, 3. New York: Academic, pp. 41-59.
- Hempelmann, C. y Attardo, S. (2011). Resolutions and their incongruities: Further thoughts on logical mechanisms. *Humor: International Journal of Humor Research*, 24(2), pp. 125–149.
- Holmes, J. (2000). Politeness, power and provocation: How humour functions in the workplace. *Discourse Studies*, 2(2), pp. 159–185.
- Kant, I. (1892). Critique of Judgment (Trad. J.H. Bernard). London: Macmillan. (Trabajo original publicado en 1790).
- Larkin-Galiñanes, C. (2017). An Overview of Humor Theory. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge Handbook of Language and Humor*. New York: Routledge, pp. 4-16.
- Long, D. y Graesser, A. (1988). Wit and humor in discourse processing. *Discourse Processes*, 11, pp. 35-60.
- McGhee, P. (1979). *Humor: Its Origin and Development*. San Francisco, CA: Freeman.
- Morin, V. (1966). L'histoire drole. *Communications*, 8. Paris: Seuil, pp. 102-119.
- Mulkay, M. (1988). *On Humor. Its Nature and its Place in Modern Society*. Cambridge: Blackwell.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht, Boston, Lancaster: D. Reidel.
- Raskin, V. (1992). Humor as a non-bona-fide mode of communication. In E. L. Pedersen (Ed.), *DLLS proceedings 1992: Proceedings of the Deseret Language and Linguistics Society*. Utah: Brigham Young University Press, pp. 87–92.
- Ruiz Gurillo, L. (2012): *La lingüística del humor en español*. Madrid: Arco/ Libros.

- Ruiz Gurillo, L. (2016). Metapragmatics of humor: Variability, negotiability and adaptability in humorous monologues. In L. Ruiz-Gurillo (Ed.), *Metapragmatics of humor: Current Research Trends*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp.81–104.
- Ruiz Gurillo, L. (2020). El humor como hecho pragmático en español. *Revista de Investigación Lingüística*, 22, pp. 183–198.
- Searle, J. (1969). *Speech acts: an essay in the philosophy of language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schnurr S. y Plester, B. (2017). Functionalist discourse analysis of humor. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. New York: Routledge, pp. 309–321.
- Schopenhauer, A. (1909). *The World as Will and Representation* (Trad. R. B. Haldane y J. Kemp). London: Routledge. (Trabajo original publicado en 1819).
- Sinkeviciute, V. (2019). *Conversational humour and (im)politeness: a pragmatic analysis of social interaction*. Amsterdam: John Benjamins.
- Tsakona, V. (2017). Genres of humor. In S. Attardo (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. New York: Routledge, pp. 489–503.
- Verschueren, J. (1999). *Understanding Pragmatics*. London: Arnold.
- Vivanco, C., Vivanco, H. y Zenteno, C. (1997). Una taxonomía de los actos humorísticos. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/132777>