



Universidad de Chile
Facultad de Filosofía y Humanidades
Departamento de Lingüística

IRONÍA Y ACTOS DE HABLA.
ANÁLISIS PRAGMÁTICO DE LA IRONÍA VERBAL COMO RECURSO
HUMORÍSTICO EN UN CORPUS DE HISTORIETAS EN LENGUA ESPAÑOLA

Tesis para optar al grado de Magíster en Lingüística con Mención en Lengua
Española

Alumna: Loreto Saavedra Pinto

Profesor Guía: Abelardo San Martín Núñez

Santiago-Chile

2012

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero dar las gracias a mi madre, quien durante todo este proceso me brindó su apoyo de manera incondicional y supo darme las palabras de aliento en los momentos en que las energías escaseaban.

A mi profesor guía, Abelardo San Martín, por su excelente disposición, sus consejos, su paciencia y su constante apoyo en el desarrollo de la presente tesis.

Al profesor Carlos Zenteno, quien orientó mi trabajo de investigación, guiándome en el proyecto de tesis.

A mis amigos, compañeros de trabajo y alumnos, que cada vez me veían al borde del colapso, debido a las pocas horas de sueño, supieron sacarme una sonrisa con una palabra de apoyo o un abrazo.

Gracias a todos.

ÍNDICE

	Página
RESUMEN	9
1. INTRODUCCIÓN	10
1.2. Objetivos general	11
1.2.1. Objetivos específicos	11
1.3. Preguntas de investigación	11
1.4. Hipótesis de trabajo	11
1.5. Plan de la exposición	12
2. MARCO CONCEPTUAL	13
2.1. La ironía	13
2.1.1. Antecedentes históricos	13
2.2. Teorías sobre la ironía	18
2.2.1. Teoría de la conversación y principio de cooperación	18
2.2.1.1. Implicaturas	19
2.2.2. Teoría de la relevancia	21
2.2.3. Teoría de la pretensión	23
2.2.4. La impropiedad y la relevancia	24
2.2.5. La ironía como negación indirecta	25
2.3. Tipos de ironía	27
2.3.1. La ironía verbal	29
2.3.1.1. Funciones discursivas de la ironía verbal	30

2.3.1.2. Recursos de la ironía verbal	31
2.3.1.2.1. Ironía verbal y metáfora	31
2.3.1.2.2. Ironía verbal y lítote	32
2.3.1.2.3. Otros recursos de la ironía verbal	33
2.3.1.3. Indicadores de la ironía verbal	34
2.3.1.4. Ironía verbal y actos de habla	35
2.3.1.4.1. Actos de habla y principio de cortesía	39
2.3.1.4.1.1. Actos de habla corteses	41
2.3.1.4.1.2. Actos de habla no corteses	41
2.4. El humor	42
2.4.1. Funciones del humor	43
2.4.2. Teorías lingüísticas sobre el humor verbal	43
2.4.3. Ironía y humor	45
2.5. Las tiras cómicas	46
2.5.1. El lenguaje de las historietas	47
2.5.1.1. Los planos	48
2.5.1.2. Los ángulos	50
2.5.1.3. Los globos	52
2.5.1.4. Los diálogos	53
2.5.1.5. Las didascalias	54
2.5.1.6. Las onomatopeyas	54
2.5.1.7. Códigos gestuales	55
2.5.1.8. Metáforas visualizadas	55
2.5.1.9. El color	55

2.5.1.10. El tipo de letra	56
2.5.1.11. Recursos cinéticos	57
3. METODOLOGÍA	59
3.1. Esquema operativo	59
3.2. Selección del corpus	59
3.3. Procedimiento	59
4. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	60
4.1. Análisis individual	61
4.1.1. Liniers	61
4.1.2. Alberto Montt	106
4.2. Análisis general	127
5. CONCLUSIONES	139
REFERENCIAS	142

“La ironía es la unión de verdades contradictorias para crear una nueva verdad sonriendo o riendo. Y confieso que, si la verdad no se dice con una sonrisa, yo la considero falsa y una negación de la naturaleza humana en sí misma”.

Jane Austen.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo describir las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico en un corpus de tiras cómicas en lengua española en relación con los distintos tipos de actos de habla planteados por Searle (2001). Dentro del marco conceptual se desarrollarán algunos conceptos de ironía que van desde la consideración de dicho recurso como un tropo que consiste en ‘decir una cosa queriendo decir lo contrario’ (Haverkate, 1983) hasta nociones que permiten ampliar el análisis de la ironía relacionándola con elementos contextuales (Sperber y Wilson, 1981). La metodología de trabajo consistió en la recolección de un corpus de 50 viñetas en las cuales se presentó el uso de la ironía, las cuales fueron analizadas de manera individual en función de las implicaturas, de su intención comunicativa y del acto de habla a través del cual se manifestó el uso de la ironía. Posteriormente, se realizó un análisis individual y general, tanto cuantitativo como cualitativo, que permitió la verificación de las hipótesis de trabajo planteadas en el estudio. Los resultados muestran que las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía corresponden a generar humor y a realizar una crítica. Estas funciones se realizan por medio de actos de habla asertivos, directivos y expresivos.

Palabras clave: ironía, humor, actos de habla, historietas, pragmática, teoría ecoica.

1. INTRODUCCIÓN

La mayor parte de los estudios sobre la ironía señalan que es un recurso que se utiliza comúnmente en expresiones con un significado intencional que tiene como finalidad sorprender al interlocutor, por ejemplo, configurando situaciones humorísticas. El uso de este recurso se manifiesta tanto en el lenguaje cotidiano, como en el literario y el de los medios de comunicación. Si bien la ironía y el humor forman parte del espectro cultural de una sociedad, establecer un punto de contacto entre ambos, para algunos puede parecer, en primera instancia, rebuscado. No obstante, ambos recursos han sido utilizados conjuntamente como una estrategia que permite captar la atención del receptor al hacerlo participe en un proceso comunicativo a través de la inferencia, ya que tanto los enunciados irónicos como los humorísticos se constituyen, generalmente, en enunciados indirectos que utilizan mecanismos como la metáfora o la insinuación. Por lo tanto, es fundamental la interpretación que el receptor realice de ellos, a través de la deducción de tipo cognitiva relacionada con la competencia y la actuación lingüísticas del receptor.

Por otro lado, debe considerarse que la interpretación que el receptor lleve a cabo estará en directa relación con el cumplimiento de sus expectativas, con el marco cognitivo en el que entran en juego los elementos extralingüísticos como las características del emisor, del destinatario, del enunciado y del entorno, de igual modo que los componentes relacionales como la información pragmática, la intención y la relación social entre los participantes de un acto comunicativo.

El cumplimiento de las expectativas del receptor puede residir en lo novedoso y en lo relevante del mensaje, por lo cual es importante prestar atención a que la novedad presentada en el mensaje emitido no se aleje del espacio que el receptor conoce, pues de este modo difícilmente éste podría interpretarlo, generando así una situación que se aleja a todas luces de constituir una estrategia de carácter humorístico.

El uso de la ironía y del humor en conjunto permite demostrar cómo la situación, la intención comunicativa, el contexto verbal y el conocimiento de mundo, entre otros factores, son fundamentales desde una dimensión extralingüística, por lo cual deben ser estudiados desde una perspectiva pragmática. Actualmente, el término ironía ha sido desplazado desde el ámbito de la retórica hacia situaciones de carácter cotidiano, siendo

utilizada con distintas funciones. La presente investigación de tipo descriptivo y cuantitativo pretende analizar las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico en un corpus de 50 tiras cómicas en lengua española.

Para la realización de la presente investigación se considerarán como ejes los siguientes objetivos, preguntas de investigación e hipótesis de trabajo.

1.2. OBJETIVO GENERAL

1.2.1. Describir las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico en las tiras cómicas.

1.2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.2.1.1. Determinar las funciones discursivo-pragmáticas más frecuentes asociadas al uso de la ironía en las historietas.

1.2.1.2. Establecer a qué categoría general de actos de habla corresponden con mayor frecuencia los enunciados irónicos en las historietas.

1.2.1.3. Determinar la función del contexto en la interpretación del acto de habla irónico.

1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Las preguntas de investigación planteadas son las siguientes:

1.3.1. ¿Cuáles son las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico en las tiras cómicas?

1.3.2. ¿Con qué tipos de actos de habla se utiliza la ironía como estrategia verbal humorística en las historietas con mayor frecuencia?

1.3.3. ¿Cuál es la función del contexto en la interpretación del acto de habla irónico?

1.4. HIPÓTESIS DE TRABAJO

Las hipótesis que se pretenden verificar a lo largo del presente estudio y que lo guiarán en conjunto con los objetivos de la investigación son:

1.4.1. El uso de la ironía se presenta con mayor frecuencia en los actos de habla asertivos.

1.4.2. El uso de la ironía es de menor frecuencia en los actos de habla declarativos.

1.4.3. La función discursivo –pragmática predominante de la ironía como recurso humorístico en las tiras cómicas consiste en realizar mayoritariamente una crítica.

1.5. PLAN DE LA EXPOSICIÓN

La primera parte del presente estudio consiste en el marco conceptual, el que se divide en dos secciones. En la primera sección se abordarán los términos que guiarán esta investigación tales como las distintas definiciones existentes sobre el concepto de ironía, la tipología de los actos de habla y la relación entre ironía y humor. Por otro lado, la segunda sección estará enfocada en las tiras cómicas y sus características.

Posteriormente, se presenta el apartado correspondiente a la metodología de trabajo, donde se dará cuenta de los pasos que se siguieron para la recolección del corpus, además de indicar la forma en que se llevó a cabo el análisis.

El tercer apartado de esta investigación presenta el análisis del corpus, en el cual, en primera instancia, se analizará cada tira cómica del corpus de manera individual, para finalizar con un análisis general a través del cual se puedan verificar las hipótesis de trabajo.

Al término de la investigación se dará cuenta de las conclusiones generales y de las limitaciones y proyecciones del estudio, así como también de la bibliografía utilizada en la elaboración del marco conceptual.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1 La ironía

El concepto de ironía ha sido estudiado por diferentes perspectivas y en diferentes campos de estudio como la antropología, la literatura, la lingüística, la filosofía, la psicología clínica y los estudios culturales, principalmente. Además, las actividades humanas y los dominios en los que la ironía se emplea son variados: el arte, la literatura, el humor, la danza, la música, los medios de comunicación, el lenguaje, el habla, la imagen, el pensamiento, las caricaturas, el periodismo, el teatro, la política, las situaciones sociales, entre muchos otros (Colston y Gibbs, 2007).

Pese a la larga tradición de estudios clásicos sobre el lenguaje figurado (tropos y figuras), en el que se incluye la ironía, ni los retóricos ni los románticos llegaron a describir los efectos de los tropos en su uso, ni mucho menos a explicarlos; tan sólo los mencionaron. Paradójicamente, en algunos sentidos, ha sido desde la lingüística moderna y, en concreto desde la pragmática, donde autores como Sperber y Wilson (1986, 1990) se han propuesto elaborar una teoría descriptiva y explicativa, más que interpretativa, de estos “recursos figurados”, denominados usos no literales del lenguaje (Torres, 1999: 27).

2.1.1. Antecedentes históricos

El término *ironía* deriva del griego εἰρωνεία (*eironeia*) que procede de *eirón*, el pícaro o simulador que finge ignorar aquello que conoce. En los diálogos pre-socráticos, la ironía se utilizaba como una estrategia para denigrar a otros y para transmitir significados de carácter negativo. Posteriormente, Sócrates, quien utilizaba este recurso para interrogar y desenmascarar a los sofistas, señala que la ironía constituye un tipo especial de conversación en la que un participante finge plena ignorancia con el fin de mostrar la ignorancia de su audiencia.

Platón señala que la ironía constituye una especie de expresión vulgar, una crítica maliciosa que contiene como trasfondo la burla de una pretensión o un tipo de engaño. Por otra parte, Aristóteles define la ironía como “decir algo, pero que signifique lo contrario” y agrega que ésta es una forma de broma donde el ironista se divierte y no necesariamente divierte a los demás. En la misma línea, Quintiliano sostiene que la ironía en los discursos

se utiliza por los hablantes o escritores a fin de ocultar significados ocultos (Catalá, 2001: 133). Tanto Quintiliano como Aristóteles y Cicerón marcaron la pauta para posteriores tratados de retórica de la ironía, por lo tanto influyen en su uso literario y su tratamiento. La definición aristotélica de la ironía se convirtió en la base de la teoría clásica de la ironía, lo que sugiere que su función comunicativa principal es la expresión del desprecio, la crítica, el humor o la alabanza.

El diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (2001) definía la ironía, hasta hace poco tiempo, como “figura retórica que consiste en dar a entender lo contrario de lo que se dice”. Esta definición se ajusta al pensamiento clásico de los retóricos (Ruiz, 2004) y difiere del pensamiento de los pragmáticos, al cual se ajusta más la definición disponible en el avance de la vigésimo tercera edición, la que define la ironía como “Figura retórica que consiste en dar a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada” (DRAE, s.v. ironía).

Esta pequeña modificación de la definición del concepto de ironía en el diccionario de la RAE nos muestra el panorama que nos ocupa en el presente marco conceptual: la concepción retórica clásica en contraste con la concepción pragmática actual.

Bajo el paradigma clásico, el enunciado irónico es un tropo, es decir, una palabra o frase que pretende decir lo contrario (Ruiz, *et al.* 2004). Por ejemplo: “sí, estoy feliz porque rompiste mi jarrón”. Los retóricos clásicos dirían que el hablante realmente quiere decir que no está feliz porque rompieron su jarrón. Esta concepción se mantuvo mucho tiempo, pero para el análisis de la pragmática no fue suficiente.

Barbe (1995) señala que la ironía era considerada una violación de una norma comunicativa o social, aspecto que se relaciona con un uso excepcional del lenguaje y que por esta causa fue ignorada, especialmente por los estructuralistas, ya que no presenta un significado con características regulares que permitan su descripción. No obstante, alrededor de 1970 se le concede importancia a partir del uso de modelos que surgen de la teoría de los actos de habla de Austin (1962) y Searle (1976) y del Principio cooperativo de Grice (1989).

Las teorías formales suelen considerar que la ironía consiste en decir algo distinto de lo que se quiere decir o dicho de otra forma, el hablante irónico pretende expresar algo distinto de lo que realmente dice (Torres, 1999: 6). No obstante, el hecho de decir lo

contrario de lo que se quiere decir nos lleva a una contradicción de carácter lógico que puede realizarse en tres tipos:

a) contradicción explícita: existe una contraposición entre algo expuesto verbalmente y algo presupuesto que genera un contraste con ello. Ej. : *El sacerdote se casó.*

b) contraverdad: la proposición es desmentida por una información situacional que es implícita. Ej. : *Qué día tan lindo (llueve).*

c) contradicción implícita: un enunciado provoca dos procesos inferenciales que llevan a la interpretación de dos contenidos contradictorios. Ej.: *Nada puede ser y no ser al mismo tiempo.*

Siguiendo este lineamiento, Cutler (1974) señala que el significado de los enunciados irónicos es el contrario de su significado literal. En este sentido, reconoce dos tipos de ironía:

a) La ironía espontánea, que surge del contexto inmediato, no se refiere a un contexto previo y, por tanto, no recurre a la cita.

b) La ironía provocada, en la que los hablantes se refieren a algún evento o enunciado previo.

En la ironía existe una contradicción entre lo que se dice y lo que se supone que se quiere decir, esto es, en la ironía se produce un extraño proceso de inferencia que suele denominarse “antífrasis” (Casas, 2004: 120).

Por otro lado, Brooks (1948) considera el contexto como un factor determinante en la ironía, pues el fenómeno irónico se manifiesta dentro de un conjunto textual que incluye elementos extralingüísticos que permiten su interpretación. La ironía no se localiza en una palabra, en una cláusula o en una oración, sino más bien en la relación entre las palabras, las palabras y las oraciones o las oraciones en un contexto situacional. De este modo, la ironía no es parte de una parte (Torres, 1999: 46).

Muecke (1969), por su lado, señala que “el arte de la ironía es el arte de decir algo sin realmente decirlo”, alejándose así de las definiciones que indicaban que consistía en decir lo contrario de lo que se quiere decir. Asimismo, indica que ningún enunciado ni situación es irónica de manera inherente, sino que lo son en función de la interpretación que se les proporcione, para lo cual es fundamental el contexto. Es en esta interpretación donde se distinguen dos niveles o estratos. El estrato inferior, que corresponde a la situación tal y

como la percibe la víctima de la ironía, y el estrato superior, que se refiere a la situación tal y como la percibe el ironista. Entre estos dos niveles se generará una oposición entre apariencia y realidad, donde se presenta una serie de características comunes que podrían ser interpretadas como indicios básicos necesarios para que se produzca una ironía. Entre estos se deben considerar:

a) Un elemento de inocencia fingida.

b) Un contraste entre apariencia y realidad: en el caso de la ironía verbal, el emisor presenta una apariencia y finge desconocer una realidad, mientras que la víctima se deja engañar por esa apariencia y desconoce efectivamente la realidad que aquella encubre. Cuanto mayor es el contraste entre lo real y lo aparente, más efectiva resultará la ironía.

c) El elemento cómico. La audiencia se reirá cuando aprecie la contradicción intencionada.

d) La actitud de distanciamiento, que lleva al ironista a ver la realidad referida con una mezcla de superioridad, libertad y diversión.

e) La dimensión estética, por la cual también la ironía resulta más o menos efectiva y provoca placer (Torres, 1999: 18).

De Man (1969) señala que la ironía, a semejanza de la alegoría, supone una discontinuidad entre el signo y su significado, y la existencia de un sentido diverso del literal. Por otro lado, Culler (1975) señala que el atractivo de la ironía para el lector se basa en que no existe ningún enunciado que resulte irónico en sí mismo, sino que el carácter irónico reside en la interpretación irónica del mismo. De esta manera, no existe un significado unívoco de cada ironía, sino que éste depende de los lectores y de las características contextuales que rodean a cada receptor y que permitirán su propia interpretación del enunciado irónico.

Vilches (2003) define la ironía como un acto comunicacional en el cual un emisor emite un mensaje en un contexto determinado que debe ser decodificado por el receptor, quien comparte con el emisor una serie de conocimientos culturales que permiten tal proceso. Para que esta actividad sea eficaz, es necesario que el emisor posea una intención comunicativa, puesto que, de este modo, se realiza una presuposición de los conocimientos y de las capacidades interpretativas del receptor.

Desde un punto de vista semántico, la ironía se reconoce como un discurso negativo indirecto que funciona gracias a la relación cognitiva de antonimia. En tal sentido, los mensajes irónicos tienen en su forma lógica una negación invisible, pero siempre presente (Casas, 2004: 117).

Dentro de las teorías que consideran la ironía desde un punto de vista pragmático, Wunderlich (1972) fue el primero en considerar que la ironía constituía un acto de habla indirecto. Por otro lado, Reichert (1977), en una extrapolación de la tipología planteada por Austin, realiza una distinción entre actos ilocutivos reales y sinceros, actos reales pero insinceros y actos fingidos, entre los que se situaría la ironía. Bajo esta misma perspectiva, Casas (2004: 117) señala que la ironía se entiende a la luz de la idea de los grados de saliencia aplicada al papel del contexto y se apoya considerablemente en la dinámica de la intención comunicativa.

Al respecto, Giora (1999) señala que la etapa inicial de la comprensión de un enunciado irónico debe ser literal para buscar, posteriormente, significados compatibles en relación con el contexto. De acuerdo con esta perspectiva, el factor determinante en la comprensión de la ironía radica en la relevancia del estímulo verbal, es decir, las palabras o frases utilizadas en un enunciado irónico deben permitir un acceso directo al lexicón del interlocutor.

De dicha afirmación surge la hipótesis de la saliencia graduada, cuyo planteamiento señala que los significados sobresalientes de las palabras y colocaciones son aquellos a los que se accede inicialmente (aunque no necesariamente el único), independientemente de la información contextual. Según la hipótesis de saliencia graduada, entonces, el significado de una palabra o una expresión a la que se accede en forma directa son contextualmente compatibles; si más procesos son necesarios, se puede clasificar como saliente. Sin embargo, cuando un significado tiene que ser activado para dar sentido a una expresión y a su comprensión y, a la vez, debe incluir un acceso ordenado para la interpretación, se clasifica como menos saliente (Giora, 1999: 243).

Haverkate (1985) se centra en la naturaleza pragmática de la ironía en la comunicación, que se interpreta a partir de los conocimientos compartidos por los interlocutores. En la ironía es mucho más lo no dicho que lo dicho; su interpretación exige la existencia de supuestos contextuales concretos en el receptor, para que éste sea capaz de

llevar a cabo la interpretación pertinente. El proceso interpretativo, por tanto, presenta un carácter inferencial, mediante el cual se reconstruyen diferentes implicaturas en función de los supuestos contextuales activados (Torres, 1999: 92).

La actitud irónica se manifiesta por medio de un procedimiento de mención, que consiste en un distanciamiento o no compromiso del hablante con la veracidad del contenido proposicional. Este distanciamiento es lo esencial en la ironía y, como recurso pragmático, se manifiesta con un uso ecoico del lenguaje y en función del cual se puede hallar contextualmente la pertinencia del enunciado y lo que realmente desea comunicar el hablante.

2.2. Teorías sobre la ironía

2.2.1. Teoría de la conversación y principio de cooperación

Desde la perspectiva de la Teoría de la conversación de Grice, la ironía es explicada sobre la base de los conceptos de implicatura conversacional y convencional. De este modo, la ironía implica conversacionalmente lo contrario de lo que se dice y, al mismo tiempo, se cambia la idea de significado figurado por el de implicatura conversacional. Esta perspectiva consiste en hacer coincidir la oposición irónica no con una negación a nivel semántico oracional, sino con la violación abierta, aunque sólo aparente de una de las máximas conversacionales (Torres, 1999: 60).

Grice propone un análisis del tipo particular de lógica que actúa y rige en la conversación natural. Este principio guía en la conversación a los interlocutores y se aplica, además, para otros tipos de comportamiento.

Asimismo, señala que las personas entienden la ironía al reconocer que un enunciado viola una de las máximas conversacionales (Cook, 2005:18). Estas categorías llamadas máximas contienen, a su vez, submáximas:

1. Máxima de cantidad: se refiere a la cantidad de información que debe entregarse.

Se subdivide en:

Dar toda la información requerida, de acuerdo con el propósito del diálogo.

No entregar más de la información requerida.

2. Máxima de calidad: la información debe ser verídica. Se subdivide en:

No diga nada que crea falso.

No diga nada que no pueda probar con evidencias.

3. Máxima de relación: sea relevante. Hable cosas que sean pertinentes con el tema que se está hablando.

4. Máxima de modalidad: se debe ser claro al decir las cosas. Se subdivide en:

Evite la oscuridad de expresión.

Evite la ambigüedad.

Sea breve.

Sea organizado.

Torres (1999:63) considera que las violaciones de las máximas solamente son los índices pragmáticos que llevan al oyente a inferir un contenido implícito. Al mismo tiempo señala que la ironía es una actitud que se manifiesta por medio de mecanismos explícitos (palabras inapropiadas en función del contexto) o implícitos (violaciones de las máximas).

2.2.1.1. Implicaturas

Son supuestos que se originan cuando el hablante realiza su emisión en un contexto compartido por los interlocutores y cuando se presume que se está observando el principio de cooperación. La implicatura se produce cuando el hablante obedece las máximas; cuando parece violarlas, pero no lo hace; cuando tiene que violar una para no violar otra, que considera más importante; cuando viola una máxima deliberada y abiertamente. Grice distingue tres tipos de implicaturas:

a) Implicaturas convencionales y presuposiciones: son significados adicionales, pero no se calculan, pues vienen incorporados en el contenido de las expresiones. Es un significado adicional implícito. No requieren ningún contexto específico, ni ejercen ninguna influencia sobre el valor de verdad de la oración en que aparecen. Por otro lado, las presuposiciones son significados adicionales que están implícitos en ciertas expresiones, y que cuentan para evaluar la verdad de la oración. Se diferencian de las implicaturas conversacionales porque no son separables, en cambio, estas últimas sí lo son.

b) Implicaturas conversacionales particularizadas: son calculables, cancelables y no separables. Pueden cancelarse o anularse porque dependen de un contexto específico. No son separables, pues no están adheridas a ciertas expresiones lingüísticas.

c) Implicaturas conversacionales generalizadas: se pueden cancelar, pero no dependen de un contexto específico. Surgen de una asociación frecuente entre una expresión y los contextos posibles de esa expresión.

Por otro lado, Ducrot (1984) señala que es necesario no confundir dentro de un enunciado los aspectos que corresponden a lo afirmado, a lo presupuesto y a lo sobreentendido, puesto que cada uno de ellos posee su propio nivel de realización. De este modo, lo afirmado es lo que sostengo como hablante y lo sobreentendido lo que dejo que mi oyente deduzca. Asimismo, lo presupuesto es lo que presento como si fuera común a los dos personajes del diálogo, como el objeto de una complicidad fundamental que liga entre sí a los participantes del acto de la comunicación (Ducrot, 1984: 34).

Según Reyes (1995, 43), las implicaturas desde la perspectiva pragmática se pueden clasificar del siguiente modo:

	Tipos	Propiedades	Ejemplos
Convencionales Relacionadas con valor veritativo	{ Presuposición	No calculable	Juan dejó de fumar
		No cancelable	
No convencionales: No relacionadas con valor veritativo	{ Implicatura convencional	No calculable	Es pobre pero honrado
		No cancelable	
		Separable	
	{ Implicatura conversacional particularizada	Calculable	X es aplicado y puntual
		Cancelable	
	{ Implicatura conversacional generalizada	No separable	Entré en una casa
		Calculable	
		Cancelable	
		No separable	

Reyes, Graciela (1995: 43)

Como afirma Grice (1975), la ironía verbal se caracteriza por ser enunciada por medio de implicaciones convencionales o conversacionales. Asimismo, esta enunciación es realizada por medio de un procedimiento enunciativo que involucra la presentación simultánea de dos o más esquemas cognitivos (conjunto de conocimientos) incompatibles en una construcción que los presenta como compatibles. Cuando los esquemas cognitivos se encuentran en una situación nueva, los participantes de la interacción comunicativa seleccionan de su memoria una estructura que es un marco recordado para ser adaptado a la realidad (Flores, 2006: 23).

Widdowson (1983: 35) define los esquemas cognitivos como constructos cognitivos que permiten la organización de la información en la memoria a largo plazo y que proporcionan una base para la predicción. Son clases de imágenes estereotipadas que se asignan a la realidad con el fin de comprenderla y que le proporcionan un patrón coherente. Asimismo, si estos esquemas se relacionan con el contenido proposicional de un discurso se habla de “marco de referencia”; en cambio, si se relacionan con la dimensión ilocucionaria del discurso se habla de “rutinas retóricas”.

Las “rutinas retóricas” se refieren a la capacidad de anticipación que permiten los esquemas cognitivos para que los participantes de un proceso comunicativo construyan un conjunto de expectativas a partir de la enunciación. Por ejemplo, el uso de palabras como *limpiar, lavar y cocinar* llevan a la idea de *realizar labores domésticas*.

2.2.2. Teoría de la relevancia

La teoría de la relevancia constituye un enfoque cognitivo-psicológico que considera el proceso comunicativo como la decodificación del significado lingüístico de las palabras y un proceso de inferencias basado en supuestos contextuales (Cook, 2005: 20).

Sperber y Wilson (1981) consideran que no en toda ironía se da a entender lo contrario de lo que se dice, sino que se presenta un significado “ridículo o inadecuado” a la situación y se evoca otra enunciación en que el hablante se comprometería con la veracidad del estado de cosas descrito en dicho enunciado. Esta misma postura es adoptada por el grupo GRIALE¹, el cual señala que existen distintos tipos de eco que pueden interferir en

¹ Grupo de Investigación sobre ironía y humor en español de la Universidad de Alicante. Está integrado por Leonor Ruiz Gurillo, Carmen Marimón, Xose A. Padilla, M^a Isabel Santamaría, Herminia Provencio, Susana

los contextos lingüístico, situacional o sociocultural. Este fenómeno permite, a la vez, distinguir entre la *ironía focalizada*, la que estaría relacionada con textos orales a partir de los cuales se extrae el eco que constituye la base de la ironía y la *ironía continuada*, más propia de los textos escritos y donde se propone un entorno irónico (Ruiz, 2004: 232).

Sperber y Wilson (1981) rebaten los principios de Grice (1975) y demuestran que somos cooperativos porque tenemos algo que ganar: conocimiento del mundo. En tal sentido, aprehendemos de él aquello que nos resulta relevante. Así, lo relevante puede ser tanto el significado literal del texto como sus implicaturas. Cuanto más efectos cognoscitivos produzca un enunciado y menos esfuerzo de interpretación exija, más relevante será. Los resultados de la multiplicación de información se llaman “efectos contextuales”. Una nueva información permite tener efectos contextuales de dos maneras:

- a) La información nueva permite reforzar información ya existente en la memoria.
- b) La información nueva contradice o debilita información anterior.

De acuerdo con esta teoría, el hablante se hace eco del contenido de otro enunciado deformándolo, exagerándolo o modificándolo burlescamente, con la intención de mostrar una actitud negativa ante ese enunciado o ante su autor (Reyes, 1994: 50). A partir de esta concepción de la ironía es posible ampliar el concepto y no restringirlo sólo a la idea de que es un recurso que se utiliza para expresar el significado contrario, sino también un significado que sea distinto de la idea planteada en el enunciado, pero que requiere de datos brindados por el contexto para su comprensión.

En concepto de “mención ecoica”, sin embargo, presenta también algunos problemas, sobre todo cuando el eco no es completamente transparente. En algunos ejemplos, es fácil aceptar que la ironía es un eco porque las palabras retomadas repiten parte del discurso anterior; en otros, no lo es tanto, porque lo ecoizado pertenece a los conocimientos compartidos por los hablantes sobre el mundo o sobre ellos mismos (Ruiz, 2004: 234).

Para determinar el origen del eco en un determinado enunciado irónico es necesario considerar tres tipos de contextos que aportan información pragmática:

a) contexto lingüístico: el contexto, la información verbal identificable en el discurso previo.

b) contexto situacional: la situación externa, el escenario que rodea a los hablantes.

c) contexto sociocultural: las vivencias y los conocimientos del mundo, características que conforman las experiencias vitales de los individuos.

Por otro lado, Casas (2004: 120) señala que en la ironía hay un distanciamiento de la preferencia efectiva que se manifiesta en el uso ecoico del lenguaje y sobre la base de diversos recursos, como por ejemplo, el tono de voz, ciertos gestos faciales, la referencia a acontecimientos pasados, etc. Estos recursos facilitan la tarea interpretativa del oyente y, en ese sentido, son cruciales para dar cuenta de la comprensión de las ironías de la vida cotidiana.

En relación con el significado figurado de un enunciado, los autores señalan que el hablante tiene que entender literalmente el enunciado para poder ridiculizarlo, ya que si lo entendiera de modo figurado no tendría sentido ridiculizarlo. El oyente debe inferir que el hablante está ecoizando un enunciado en su significado literal (Catalá, 2001: 72).

2.2.3. Teoría de la pretensión

Como respuesta a la teoría de la relevancia surge la teoría del fingimiento o *The Pretense Theory of Irony* planteada por Clark y Gerrig (1984), quienes sostienen que la ironía es una forma de expresión dirigida a una doble audiencia: una que no percibe la ironía y otra que la entiende y, a la vez, se da cuenta de que la otra audiencia no la percibe (Mariscal, 1994:335). De este modo, la audiencia que posee los conocimientos necesarios y que es consciente de que los comparte con el ironista es capaz de comprender la ironía y de percibir el fingimiento.

La teoría del fingimiento se expresa del siguiente modo: el hablante S se dirige a la audiencia A que es destinatario principal y a A' que es otra audiencia real o imaginaria. S finge ser S' que habla a A'. Lo que S' dice es imprudente y digno de desprecio o de juicio negativo. A' no entiende el disimulo, pero A lo entiende todo: el disimulo, la imprudencia

de S', la ignorancia de A', la actitud de S hacia S' y A' y hacia lo que dijo S' (Clark y Gerrig, 1984: 27).

De acuerdo con esta teoría el famoso comentario irónico de Sperber y Wilson (1981:297) *¡What lovely weather!* se explicaría como si el ironista fingiera ser una persona imprudente que en un día de tormenta expresara este enunciado y como si esta persona se dirigiera a una persona ingenua que le creyera. El ironista tiene la actitud negativa y está ridiculizando el tipo de persona que sería capaz de expresar en serio dicho comentario en las circunstancias de una tormenta, luego, está ridiculizando a la persona que lo aceptaría y el enunciado mismo. Para que el receptor del enunciado reconozca el comentario como irónico, es imprescindible que descubra el disimulo (Köçman, 201: 77).

Para Clark y Gerrig (1984) todos los casos de mención pueden ser reinterpretados como casos de fingimiento. En vez de considerar la ironía como la mención ecoica de una expresión u opinión de alguien real o imaginario, es más apropiado considerar que el irónico está fingiendo ser esa persona, a través de la evidencia de que él no es realmente esa persona (Mariscal, 1994: 336).

2.2.4. La impropiedad y la relevancia

Attardo (2000:816) señala que todo comentario irónico es inapropiado en el contexto o en relación con los conocimientos del receptor y, a la vez, es relevante, ya que ha sido expresado con cierto interés por parte del hablante. De este modo, un ironista viola la máxima de calidad, pero al mismo tiempo está introduciendo una nueva máxima: ser contextualmente apropiado. De este modo, un enunciado puede considerarse apropiado en un contexto determinado si sus presuposiciones son compatibles con las del contexto en el cual se expresa.

La diferencia entre la *máxima de relevancia* y la *de apropiación* está en el hecho de que la última depende de la veracidad de los elementos en el contexto; por ejemplo, es inapropiado decirle a otra persona que salga de la habitación si esta persona no está en dicha habitación. Por otro lado, la relevancia no es sensible a la verdad. Una respuesta falsa a una pregunta es inapropiada, pero es relevante si se refiere a los elementos de esta pregunta (Köçman, 2001: 146).

Un enunciado irónico es inapropiado en el contexto o en relación con los conocimientos del receptor, pero al mismo tiempo es relevante porque el emisor lo ha expresado con una determinada intención comunicativa. De este modo, es posible afirmar que las características que debe cumplir un enunciado para ser catalogado como irónico son la impropiedad y la relevancia.

En relación con la teoría de la relevancia, Attardo (2000:806) señala que el *eco* es un término redundante, puesto que es difícil localizar su fuente sin que se acuda al contexto y luego, el único factor en el contexto que puede determinar si el enunciado es ecoico, es el hecho de que el enunciado resulte inapropiado en dicho contexto o inapropiado en relación con los conocimientos del receptor. Por esta razón, plantea que si el receptor se da cuenta de la impropiedad, no es necesario que realice otro proceso y que reconozca el enunciado como mención.

2.2.5. La ironía como negación indirecta

La teoría propuesta por Giora (2005) establece la naturaleza de la ironía combinando el pensamiento de Grice con el actual y defiende que dicha ironía es superficialmente una expresión afirmativa con la que el ironista alude a cierta expectativa rota; pero en la línea de Grice, esta ironía es una negación indirecta que no usa la marca explícita de la negación, a saber, la partícula “no” y sus semejantes. Por tanto, si la ironía se entiende como una forma de negación, el significado irónico se explica de manera parecida al significado que invoca la negación directa (Köçman, 2011: 145).

Por ejemplo, el enunciado *Ella no es responsable* no quiere expresar que dicha persona sea necesariamente irresponsable, sino que la finalidad del ironista es atenuar el contenido e indicar que la persona a la cual se refiere, si bien no se caracteriza por su responsabilidad, tampoco se puede considerar como irresponsable. Así, este tipo de negación alude a un significado que es cercano al concepto de *responsable*, pero que no es necesariamente el contrario.

Por otro lado, señala que la negación se utiliza como un mitigador y no como un supresor, cuyo producto final es el opuesto del concepto negado. De este modo, al señalar “No caliente” se puede aludir a algo tibio o menos caliente, pero no necesariamente al complemento disponible: frío (Giora, 2005: 84).

Los motivos del hablante para utilizar la ironía se deben a que un uso no irónico de un enunciado puede perjudicar la imagen de los participantes en una interacción comunicativa, puede resultar tediosa en determinados contextos o puede no cumplir la intención comunicativa del hablante.

Asimismo, Giora (1995:244) señala que las cualidades que debe poseer un enunciado irónico son dos. En primer lugar, la ironía siempre debe ser relevante en relación con el tema tratado; por ejemplo, si se está realizando una crítica sobre el comportamiento de alguien, el enunciado será relevante si se refiere a dicho comportamiento. En segundo lugar, el enunciado irónico debe ser más o menos informativo que un mensaje que se espere en el contexto, es decir, de acuerdo con lo planteado por Attardo (2000), debe ser inapropiado.

Finalmente, la autora añade que los enunciados irónicos, cuya forma es la de una negación exagerada, se reconocen sin ningún contexto como irónicos. Esto es posible puesto que el oyente sabe que el hablante no usa este tipo de frases sin tener motivo para ello. Los hablantes entienden la negación como una mitigación de lo dicho y, por tanto, una exageración mitigada se ve como algo raro, porque, si un sujeto quiere exagerar no tiene por qué mitigar el mensaje a la vez (Giora, 2005: 92).

Las negaciones que se realizan por medio de la ironía verbal constituyen instancias de impugnación que alteran la predictibilidad de un discurso particular, puesto que la intención del ironista es refutar un conocimiento supuesto y, aparentemente, ya negociado para la progresión de la interacción. Este hecho no constituye una violación de las máximas, sino que requiere la refutación de supuestos o de aspecto particular de la realidad al que ya se ha hecho referencia (Flores, 2006: 26). En otras palabras, lo que se ‘impugna’ por medio de la ironía verbal es la aceptabilidad de un hecho o de un objeto.

Una impugnación es un acto indicativo de evaluación realizado por el enunciador. El sistema evaluativo de una lengua posee un conjunto de significados actitudinales relacionados con un sistema de valores. Martin (2000) en su Teoría de la valoración, entiende por ‘valoración’ la construcción discursiva de la actitud y de la postura intersubjetiva. La valoración es, por lo tanto, un término que incluye todos los usos evaluativos del lenguaje mediante los cuales los hablantes no sólo adoptan posturas de

valor particulares, sino que además negocian dichas posiciones con sus interlocutores reales o potenciales (Kaplan, 2004: 59).

Esta actitud se vincula con los significados mediante los cuales los sujetos enunciadorens indican su aprobación o reprobación respecto a personas, lugares, objetos, etc. Las valoraciones se pueden realizar bajo tres perspectivas:

- a) Emocional: estados psicológicos y reacciones emocionales.
- b) Ético: acciones correctas o incorrectas de acuerdo con ciertos patrones.
- c) Estético: evaluaciones estéticas positivas o negativas de objetos o personas.

La impugnación irónica de la aceptabilidad de un hecho y la impugnación irónica de aceptabilidad de un enunciado corresponden a juicios o expresiones de afecto, mientras que la aceptabilidad de un objeto corresponde a una apreciación estética.

2.3. Tipos de ironía

Una distinción básica en el estudio de la ironía es aquella que se establece entre la ironía verbal y la ironía situacional. Attardo (2001) señala que la primera corresponde a un fenómeno estrictamente lingüístico; en cambio, la ironía de situación es aquella que corresponde a un estado de la realidad y menciona para este caso, como ejemplo, el hecho de que se incendiara una estación de bomberos.

Por otro lado, Haverkate (1985) distingue los siguientes tipos de ironía:

a) la *ironía verbal*, que basa su contradicción en una representación de carácter lingüístico.

b) la *ironía dramática*, que se manifiesta a través de los sucesos que ocurren de una manera distinta a lo esperado.

c) la *ironía del sino*, que se caracteriza por ser ajena a la voluntad del hombre, es decir, consiste en aquellos acontecimientos que ocurren de manera contraria a lo que se espera, por lo tanto, no es intencional. Corresponde a situaciones imprevistas que no están en concordancia con las expectativas de los receptores.

La ironía dramática funciona como enlace entre la ironía verbal y la del sino, ya que describe una serie de acontecimientos de manera contraria a lo que se espera. Además, se debe agregar que la ironía verbal es intencional, a diferencia de la ironía del sino, pues es ajena a la voluntad del hombre y puede describirse en términos metarreferenciales. Esto

último no se puede realizar con la ironía verbal, pues no es compatible con expresiones metalingüísticas (es irónico, irónicamente), sino que se deduce del verbo performativo ‘ironizar’.

Por otro lado, Roster (1978) amplía la tipología de la ironía incluyendo la ironía de carácter o de manera la cual se manifiesta “cuando la verdadera naturaleza o manera de ser de una persona resulta estar en contraste dolorosamente cómico con lo que aparenta ser” (Roster, 1978: 14). Si bien es importante considerar esta tipología, también se debe considerar que sin importar el tipo específico de ironía, el efecto que se produce es el de “romper el patrón de expectativa de quien se ve enfrentado con el enunciado o el acontecimiento correspondiente”. Para Haverkate (1983), la ironía constituye una estrategia verbal que se hace patente a través de un acto de habla, el que se encuentra compuesto por el acto articulatorio, el acto ilocutivo y el acto locutivo.

De este modo, la ironía verbal opera tanto en el nivel ilocutivo como en el proposicional, manifestándose en los actos de tipo asertivo. En el caso específico de la ironía verbal, ésta se puede enfocar desde la estructura lingüística de la locución irónica, ámbito donde aparecen dos corrientes, los que plantean que la ironía debe necesariamente realizarse a través de medios lingüísticos específicos y aquellos que, en oposición, señalan que estos medios sólo son secundarios, pues ésta deja de producir un efecto retórico: la sorpresa.

Desde otra perspectiva, Torres (1999) señala que para diferenciar los tipos de ironía se debe considerar la actitud del emisor, es decir, la intención del ironista ya sea crítica o humorística, pues en función de dicha actitud codificará su enunciado irónico para conseguir diferentes efectos en los interlocutores. De manera simultánea, el receptor deberá inferir la interpretación pertinente de este enunciado y lograr reconocer la verdadera intención y actitud del locutor.

Por otro lado, Díaz Migoyo (1980) señala que la ironía cumple tres condiciones:

- a) en el nivel semántico, la ironía es verosímil;
- b) en el nivel pragmático contradictoria, y
- c) en el contexto deseable.

Pragmáticamente, la ironía se debe clasificar de acuerdo con el carácter intencional y la actitud comunicativa de cada enunciación. Se pueden identificar dos intenciones por

parte del hablante, ya sea emitir un comentario personal o un punto de vista sobre algo o alguien, a favor o en contra de ello. Desde este punto de vista se podría distinguir entre ironía positiva o negativa en un nivel básico intencional. Reyes (1979) distingue, a la vez, dentro del fenómeno irónico:

a) Ironía de poder, en la que se pretende intimidar, ridiculizar o callar al interlocutor. Con ella, indirectamente el locutor intenta imponer su voluntad al receptor o conseguir algo de él.

b) Ironía del juego, que se produce para crear un juego de complicidades, reactivando el acuerdo sobre los valores o conocimientos compartidos por los interlocutores. El efecto de esta comunicación es la risa o la sonrisa producidas por el contraste entre lo que se dice literalmente y la realidad, que es lo que no se dice y, en segundo lugar, por el placer que provoca la participación en el juego lingüístico, en este pequeño malabarismo de significados (Torres, 1999: 113).

2.3.1. La ironía verbal

La ironía verbal transmite la expresión implícita de las actitudes y crea una cierta impresión en el oyente. Tal hecho se puede manejar en términos de implicatura, ya que algunos de estos supuestos son comunicados por una expresión irónica que puede estar fuerte o débilmente implicada (Cook, 2005: 26).

Los estudios de la ironía verbal se centran en dos aspectos específicos. Por una parte, la estructura lingüística de la locución irónica y, por otra, la que se relaciona con la definición conceptual de la ironía como recurso retórico. Por lo que se refiere a estos dos aspectos, surgen posturas que plantean que la ironía se realiza a través de medios lingüísticos específicos y otras que señalan que la ironía sólo constituye una función comunicativa de carácter secundario, función que tiene como finalidad dar a entender lo contrario de lo que se dice. Sin embargo, esta contextualización podría considerarse demasiado amplia pues podría confundirse con otros recursos como la metonimia, la hipérbole o la metáfora. Para solucionar esta falencia, las locuciones irónicas que dan a entender lo contrario de lo que se dice se interpretan, fundamentalmente, sobre la base de los conocimientos que comparten el hablante y el oyente con respecto al contexto o a la situación comunicativa (Haverkate, 1983:351).

En relación con la primera postura, las categorías lingüísticas que distinguen las locuciones irónicas se dividen en dos niveles gramaticales: el prosódico y el sintáctico. El nivel léxico queda excluido, pues no se pueden establecer reglas que puedan determinar unidades que sean portadoras de un significado irónico. El punto de controversia entre los que se muestran a favor de esta tesis es que se proporciona cierto grado de importancia a los medios prosódicos como las curvas de entonación, aspecto que quedaría excluido en el caso de tratarse de la ironía verbal.

2.3.1.1. Funciones discursivas de la ironía verbal

Linell y Korolija (1997) denominan “episodio” a un evento comunicativo que se encuentra determinado por el discurso previo y posterior a éste. En este episodio, los participantes proporcionan la coherencia interna a través del desarrollo de un tópico. Al mismo tiempo, señalan que dichos tópicos no pueden ser analizados independientemente de la secuencia estructural y de los tipos de actividad realizados en el discurso (Linell y Korolija, 1997: 168). De acuerdo con este planteamiento, es posible identificar cinco funciones discursivas de la ironía verbal:

1) Introducción de tópico: en esta categoría se encuentran los enunciados que entregan algún tipo de información o que constituyen preguntas o expresiones introductorias. Este tipo de enunciado se puede realizar al comienzo del episodio o durante la conversación.

2) Desarrollo de tópico: en esta etapa los participantes deben mantener la conversación por medio de retrocesos en la conversación que les permitan retomar un tópico o de repeticiones.

3) Comentario: consiste en la referencia a eventos que rodean la interacción o a elementos pertenecientes al conocimiento compartido de los participantes del episodio. No obstante, el comentario no se desarrolla linealmente con el tópico (Flores, 2006: 39).

4) Cambio de tópico: los participantes pasan de un tópico a otro durante el episodio comunicativo. Este cambio puede ser gradual o abrupto.

5) Cierre de tópico: interrupción entre tópicos que no mantienen ningún tipo de relación.

2.3.1.2. Recursos de la ironía verbal

El carácter crítico o agresivo de la ironía, así como su posible efecto humorístico, se encuentran condicionados por la intención del hablante y su actitud hacia el enunciado. Por otra parte, el receptor debe interpretar el sentido implícito del mensaje irónico para que, de este modo, surja el placer humorístico o irónico en los interlocutores, manifestado en la risa u otro comentario irónico.

No obstante, al ser la ironía un acto de habla de tipo indirecto, puesto que constituye una estrategia comunicativa de carácter crítico indirecto y no explícito, el hablante debe encontrar fórmulas que le permitan expresar su enunciado y que éste, al mismo tiempo, sea entendido como irónico por el receptor. Para esto, se pueden utilizar recursos como la sátira o la paradoja, pero la figura que se utiliza con mayor índice de frecuencia es la metáfora y la lítote.

2.3.1.2.1. Ironía y metáfora

Una definición tradicional de la metáfora es aquella que señala que corresponde a una figura o tropo consistente en “decir una cosa para referirse a otra” o “usar una palabra con un significado distinto del habitual”. Esta definición parte de tres supuestos:

1. que existe un significado apropiado para cada palabra,
2. que a este significado se le puede considerar el significado literal,
3. que en la metáfora se ha producido una desviación semántica del significado literal de una palabra a otro, que se puede denominar significado metafórico (Torres, 1999: 121).

No obstante, es importante considerar que desde la perspectiva pragmática de Grice la metáfora constituye una violación explícita y voluntaria de la máxima de calidad y, dentro de la primera submáxima, aquella que señala “no digas aquello que crees que es falso”.

Lo que hace que un uso metafórico sea reconocido como recurso poético, lúdico u humorístico es la intencionalidad del hablante que se encuentra implícita en el enunciado.

Asimismo, el grado de creatividad del uso metafórico radica en los efectos contextuales que pueda generar su interpretación, los que pueden ser considerados como implicaturas. De esta manera, al utilizar el recurso metafórico con una intención

humorística, no siempre se obtiene el efecto esperado, puesto que además de la intención del hablante y de su nivel de creatividad, también es fundamental el proceso interpretativo que realiza el oyente.

Es así que la ironía no se manifiesta a través de las características del enunciado, ya sean retóricas o semánticas, sino que se relaciona con la dimensión actitudinal y pragmática que convierten a un enunciado en irónico.

2.3.1.2.2. Ironía y lítote

La lítote es una figura que consiste en no expresar todo lo que se quiere dar a entender, sin que por esto deje de ser bien comprendida la intención de quien habla. Se usa generalmente negando lo contrario de aquello que se quiere afirmar es un tropo que combina el énfasis con la ironía (DRAE, s.v. lítotes).

Como ya habíamos mencionado en el apartado correspondiente a las teorías sobre la ironía, Giora (1995) propone que en los enunciados irónicos opera una negación indirecta que puede recuperarse al observar el contenido implícito del enunciado. Así pues, el conocido ejemplo de *¡Qué calor!* dicho en invierno a cinco grados de temperatura se debería entender por *No hace calor* (Cabedo, 2009: 27), por lo tanto, es posible considerar esta figura como otro medio para expresar enunciados irónicos. Asimismo, al expresar un significado por medio del opuesto es posible conseguir un mayor número de implicaturas, es decir, el enunciado provoca más efectos en el receptor porque resulta más relevante para este.

Según Cabedo (2009: 36), para determinar la presencia de una lítote, se deben seguir los siguientes pasos:

- a) Reconocer el enunciado ecoico (que es un enunciado descriptivo).
- b) Observar que *no* es una palabra con un contenido procedimental en este caso cuya misión es dirigir hacia uno de los dos polos: el positivo o el negativo.
- c) Descubrir la delimitación exacta del campo significativo (con la ayuda de *no*).
- d) Apreciar el gran número de implicaturas débiles que no serían observadas de otra manera.

2.3.1.2.3. Otros recursos de la ironía verbal

Si bien la metáfora y la lítote son los recursos lógico-semánticos que se utilizan con mayor frecuencia en los enunciados irónicos, también es posible encontrar los siguientes:

a) Polisemia: pluralidad de significados de una palabra o de cualquier signo lingüístico. A través de la utilización de este recurso, el ironista alude tanto a la dimensión connotativa como a la denotativa del signo lingüístico.

b) Homonimia: fenómeno léxico semántico que se relaciona con las palabras que poseen el mismo significante, pero distinto significado.

c) Hipérbolo: figura que consiste en aumentar o disminuir excesivamente aquello de lo que se habla. Ej.: “Me muero por rendir el examen”.

d) Repetición: consiste en mencionar dos veces un elemento dentro del enunciado con la finalidad de enfatizar la idea. Ej. : “Por su rostro caían lágrimas de cocodrilo, lágrimas de secado rápido”.

e) Tautología: repetición de un mismo pensamiento expresado de distintas maneras. Por ejemplo, “un par de a dos”.

f) Uso arcaico: expresiones poco utilizadas debido a que su uso se relaciona con épocas pasadas.

g) Contraste connotativo: dos lexemas o expresiones contrastantes dentro de un mismo enunciado que contradicen un supuesto social o moral. (Flores, 2006: 35). Ej.: “Me encanta que los alumnos no cumplan con sus deberes”.

h) Omisión discursiva: la omisión total o parcial de información, la cual puede ser recuperada a partir del contexto; puede constituir instancias de ironía verbal puesto que la información recuperada es siempre socialmente negativa.

i) Intertextualidad: relación que se establece entre un elemento del texto y otro perteneciente al contexto.

j) Los juegos de palabras: se trata de una imitación de los juegos de humor que se utilizan para contar chistes, pero doblando su intencionalidad, es decir, además de producir risa (ya que mantiene cierta comicidad con el lector), portan un mensaje crítico oculto Ej.: “El señor de los delirios” (haciendo referencia al título de la película “El señor de los anillos”) (Crespo, 2008: 56).

2.3.1.3. Indicadores de la ironía verbal

La colaboración es uno de los principios sobre los cuales se desarrolla el funcionamiento de la ironía, puesto que este recurso requiere que el destinatario la entienda y pueda reconocerla. De este modo, se establece una relación entre la opacidad ecoica del enunciado y la necesidad que tiene el hablante de utilizar determinados indicadores de su intención comunicativa (Ruiz, 2004: 237). En otras palabras, el emisor de un enunciado irónico no necesita que el oyente realice una comprensión absoluta de la ironía utilizada, pero sí tiene la misión de entregar los indicios necesarios para que el receptor acierte. Entre los elementos que son utilizados para indicar la presencia o uso de la ironía se encuentran los gestos, la mímica, el uso de un tono irónico en el caso del discurso oral y la puntuación cuando corresponde a un texto escrito. En el caso de este último recurso, suelen utilizarse los signos de exclamación, los puntos suspensivos o las palabras de alerta que se utilizan con el propósito de sacar las palabras de su registro correspondiente, por ejemplo, a través del uso de los superlativos, la lítote (atenuación), la hipérbole (exageración), el oxímoron (conceptos contradictorios) y el paratexto (el autor muestra en su texto una intención de carácter irónico). En otras palabras, dentro de los indicadores de la ironía se debe considerar la dimensión lingüística, paralingüística y kinésica.

Kerbrat-Orecchioni (1976) describe los marcadores irónicos como los índices que hacen que el receptor interprete el texto como irónico. Los índices irónicos en el discurso son: la entonación, la hipérbole, la tipografía y la contradicción entre los segmentos del enunciado o entre ellos y los hechos. Estos marcadores representan el enunciado como algo que merece la atención por no parecer normal y corriente, lo que obliga al destinatario a inquirirse por qué el emisor habla así (Catalá, 2001: 47).

Por otro lado, Muecke (1978) señala que para que un enunciado sea considerado irónico debe contener tres procesos: utilizar recursos irónicos como la antífrasis (procedimiento que consiste en atribuir a un objeto o persona un nombre que indica cualidades contrarias a las que realmente posee), disimular los sentimientos ya sean positivos o negativos por medio de un tono de admiración o de pesimismo y, como ya se había mencionado, proporcionarle pistas al oyente para que interprete la ironía.

2.3.1.4. Ironía verbal y actos de habla

Se ha señalado que la ironía consiste en “dar a entender lo contrario de lo que se dice” o algo diferente a partir del eco que produce un enunciado determinado en relación con el contexto, por tanto, las locuciones irónicas son interpretadas de acuerdo con los conocimientos que poseen y comparten el hablante y el oyente en un contexto determinado. En esta situación comunicativa, tienen una relevancia especial ciertos aspectos como el uso de distintos actos de habla y la sinceridad o insinceridad del hablante, factor que es fundamental en los efectos que se suscitarán en el receptor.

Austin (1982) propuso una teoría en la que señalaba que hablar no es sólo informar, describir o enunciar algún hecho, sino que también es realizar una acción social, es decir, que a través del lenguaje, el hablante además de describir el mundo está capacitado para hacer cosas, ya que junto a los enunciados hay preguntas, exclamaciones y oraciones que expresan órdenes, deseos o permisiones.

Posteriormente, Austin admitió que todas las oraciones podían cumplir actos, las palabras que empleamos a diario son herramientas de las que nos valemos para realizar múltiples tareas (Austin, 1990: 17), lo cual permitió distinguir el *significado de la fuerza*, es decir, lo que las personas dicen mediante las palabras y la *fuerza de la enunciación* o intencionalidad de los enunciados, esto es, lo que las personas hacen mediante las palabras.

De este modo, Austin señaló que cuando alguien dice algo se debe distinguir:

a) al acto *de* decirlo, esto es, el acto que consiste en emitir ciertos sonidos con cierta entonación o acentuación, sonidos que pertenecen a un vocabulario, que se emiten siguiendo cierta construcción y que, además, tienen asignado cierto “sentido” y “referencia”. El autor llama a este nivel el acto locucionario o dimensión locucionaria.

b) El acto que llevamos a cabo *al* decir algo: prometer, advertir, afirmar, felicitar, bautizar, saludar, insultar, definir, amenazar, etc. Austin denomina a este nivel el acto ilocucionario o dimensión ilocucionaria del acto lingüístico.

c) El acto que llevamos a cabo *porque* decimos algo: intimidar, asombrar, convencer, ofender, intrigar, apenar, etc. El autor llama a este nivel el acto perlocucionario o dimensión perlocucionaria del acto lingüístico (Austin, 1990: 32).

Estas tres dimensiones de un acto de habla se pueden sintetizar del siguiente modo: lo que el hablante quiso decir al decir lo que dijo con el objetivo de producir un efecto en el

oyente, es decir el acto ilocutivo (convencional), el contenido proposicional (acto locutivo) y el efecto perlocutivo (no convencional) (Barrero, 2002: 6).

En relación con la ironía, Austin la excluye de su análisis, al igual que al lenguaje no literal, por considerarlos “usos de la lengua no serios o parasitarios” que, debido a esta naturaleza, presentaban dificultades para una correcta comprensión de su teoría.

Para Searle (1986), los actos de habla son las unidades de la comunicación lingüística, y se realizan de acuerdo con reglas (reglas semánticas constitutivas). Afirma que hay una correlación entre la forma lingüística y el acto de habla. No desarrolla una teoría de los contextos, a pesar de que los actos de habla se producen en contextos determinados, puesto que es el que le da su justo significado a las formas usadas.

Asimismo, señala que hablar un lenguaje consiste en realizar actos de habla, actos tales como dar órdenes, plantear preguntas, hacer promesas y así sucesivamente, y más abstractamente actos tales como referir y predicar. En segundo lugar, señala que esos actos son en general posibles gracias a ciertas reglas para el uso de los elementos lingüísticos (Searle, 2001: 26).

De este modo, distingue, por un lado, entre actos de habla directos (cuando la intención del hablante se manifiesta de manera explícita) e indirectos (cuando la intención del hablante es implícita, pero es posible interpretarla debido al contexto) y, por otro, de acuerdo con el propósito que el hablante persiga a través de su enunciado. En este último caso, encontramos los actos de habla:

a) asertivos, que firman o niegan algo respecto de la realidad (afirmar, enunciar, negar, informar).

b) directivos, en los que el hablante busca que el oyente efectúe una acción (ordenar, prohibir, mandar, exigir, encargar).

c) promisorios, que obligan al hablante a realizar una determinada acción futura, pues arriesga su prestigio (prometer, comprometerse, jurar, ofrecer).

d) expresivos, que manifiestan la interioridad del hablante (agradecer, felicitar, pedir perdón, perdonar).

e) declarativos, que modifican algún aspecto de la realidad debido a una facultad o poder que posee el hablante (declarar, sentenciar, vetar, enjuiciar, bautizar).

Ambas taxonomías pueden representarse del siguiente modo:

Searle	Austin	Campos
-----	judicativos	(estimación o apreciación: absolver, condenar, considerar, interpretar, determinar, evaluar, caracterizar, diagnosticar, analizar, clasificar, computar, estimar, situar...)
directivos	ejercitativos	(dominio o influencia, potestad: elegir, designar, mandar, ordenar, instar, aconsejar, prevenir, destituir, despedir, perdonar, rogar, suplicar, revocar, rechazar, vetar)
comisivos	compromisorios	(promesa o compromiso: prometer, pactar, dar su palabra, proponerse, garantizar, apoyar, adherirse, defender, apostar)
expresivos	conductuales	(comportamiento: pedir disculpas, elogiar, felicitar, dar el pésame, sentir, desafiar, brindar, desear suerte, dar la bienvenida)
asertivos	expositivos	(aserción, argumento, o discusión: contestar, argüir, postular, afirmar, negar, informar, avisar, responder, replicar, testificar, jurar, deducir, preguntar, interpretar, definir)
declarativos	-----	(instrumentalización, acción: bautizar, excomulgar, declarar la guerra, bendecir, repudiar, maldecir, abjurar, desheredar, abrir /levantar la sesión)

Calvo, Julio (1994,185)

Searle (2001), asimismo, relaciona los actos de habla indirectos con la ironía, los que a través del uso de la metáfora difieren del sentido de la frase, es decir, permiten diferenciar lo que se dice y lo que realmente se quiere comunicar.

Por otro lado, los actos de habla declarativos, según Haverkate (1983), no admitirían una interpretación irónica, pues quedan restringidos a su carácter ritual. En este caso, se produce una desigualdad en la frecuencia irónica, pues así como en los actos de habla declarativos ésta se presenta en menor medida, sí se hace mayormente presente en los actos de habla asertivos, los que pueden ser descriptivos o evaluativos, ya que el objetivo de estos es conseguir que el oyente acepte el contenido proposicional de la aserción como un juicio calificativo.

Asimismo, en relación con los actos de habla asertivos señala que es preciso distinguir entre las expresiones estereotipadas (expresiones que poseen una forma gramaticalizada y que son de fácil reconocimiento por parte del oyente) y las no

estereotipadas (la interpretación de estas formas queda sujeta al contexto o a la situación comunicativa en que se produce).

Dentro de las expresiones no estereotipadas, Haverkate (1983: 366) distingue tres tipos de aserciones:

a) aserciones irónicas cuya interpretación se deriva de la contrariedad de significado: *Son ustedes dos y no se hablan, ¡pues sí que están divertidos!*

b) aserciones generalizadas que atribuyen propiedades a conjuntos determinados de objetos: *Me encantan las personas de buenos modales.*

c) combinación con otro recurso estilístico: pregunta retórica, recurso que aumenta la fuerza persuasiva de la aserción implicada (Haverkate, 1983: 369).

En relación con los actos de habla directivos, es pertinente distinguir entre los exhortativos y los no exhortativos. Los primeros son aquellos actos que influyen en el comportamiento del receptor para que ejecute una determinada acción en beneficio del hablante (ruegos, mandatos, súplicas); en cambio, los no exhortativos, son aquellos en los que la acción sugerida va en directo beneficio del oyente (consejos, recomendaciones, instrucciones).

Por otro lado, señala que la ironía exhortativa influye mayormente en una interacción verbal, ya que a diferencia de la ironía asertiva, que se relaciona con un estado de cosas que se da en el mundo, la ironía exhortativa se refiere a un estado de cosas que se darán en el mundo.

En un contraste diametralmente opuesto a los actos de habla directivo, Haverkate (1983) sitúa los actos de habla compromisorios, pues estos requieren una acción por parte del hablante y no por parte del oyente; además, el que se beneficia primariamente del efecto o de los efectos de la acción es el oyente y no el hablante (Haverkate, 1983: 375).

Finalmente, en relación con los actos de habla expresivos, el autor señala que la ironía es incompatible con los actos que transmite sentimientos de compasión.

Otro elemento que introduce Haverkate (1983) en relación con los actos de habla es la sinceridad del hablante, la cual cumple con de tres etapas:

a) estado intencional del hablante,

b) el reflejo de ésta en la estructura lingüística de la locución,

c) interpretación por parte del oyente.

De este modo, la sinceridad en los actos asertivos, está dada por la creencia del hablante en la verdad de la proposición que expresa. En los actos compromisorios, por la intención del hablante de realizar la acción a la que se compromete en beneficio del oyente y, finalmente, en los actos directivos la sinceridad está definida por el deseo del hablante de que su interlocutor realice la acción expresada en la proposición (Haverkate, 1983: 359).

Como contraparte a la sinceridad, se encuentra la insinceridad, la cual puede ser no transparente o transparente. En el caso de la primera, el objetivo es engañar al interlocutor por medio de la mentira. En cambio, la insinceridad transparente es explícita y su objetivo consiste en producir algún efecto de tipo retórico en los oyentes. Es por esto, que se utiliza a través de metáforas, lítotes o hipérboles.

2.3.1.1.4. Actos de habla y principio de cortesía

El procesamiento de un acto de habla irónico se desarrolla en tres estaciones secuenciales:

- a) Acceso al significado literal.
- b) Refutación del significado literal vía el contraste con el contexto.
- c) Interpretación del significado no literal.

El procesamiento de los mensajes irónicos no literales es más arduo que el procesamiento de los mensajes literales por cuanto entraña un paso adicional: la inferencia del significado no literal (Casas, 2004: 125). De acuerdo a Sperber y Wilson (1986) este significado no literal propio de los enunciados irónicos se deriva sistemáticamente a partir del contexto. Por lo tanto, si hay una inferencia, se trata de una inferencia inmediata.

Normalmente la comunicación irónica tiene un carácter calificativo negativo, pero literalmente su sentido es positivo. Así, se viola la máxima de calidad para no violar la máxima de cortesía.

La cortesía puede ser entendida como el conjunto de normas que regulan el comportamiento de los integrantes de una sociedad, por lo tanto, lo que se ajusta a dichas normas es considerado cortés, mientras que lo que las transgrede es descortés. Asimismo, la cortesía se puede considerar como una estrategia conversacional, a través de la cual se procura establecer buenas relaciones entre los integrantes de una sociedad. Es aquí donde la

cortesía se relaciona con la idea de *imagen pública*, dentro de la cual se encuentran los conceptos de *imagen positiva* e *imagen negativa*.

La imagen positiva es la que posee el individuo de sí mismo y que pretende que sea reconocida por los demás a través de la aceptación de su forma de ser, en cambio, la imagen negativa corresponde al deseo de cada individuo de que sus deseos sean respetados por los otros, consolidando así el derecho a la intimidad. Es así como el hablante es capaz de desarrollar estrategias que le permitan conservar su imagen positiva y proteger su imagen negativa. Dichas estrategias se encuentran en el uso de la ironía que no incluye la burla, pues se trata de una ironía con efecto positivo.

El uso de la ironía permite que el hablante pueda proteger su imagen social a través de implicaturas conversacionales, puesto que el receptor debe inferir lo que efectivamente se quiere comunicar. No obstante, dicha acción puede tener un efecto positivo o un efecto negativo, dependiendo de si en el enunciado se utilizó la burla. En este sentido, si con la ironía se está produciendo burla estaremos ante una ironía con efecto negativo, mientras que si hay ausencia de burla estaremos ante una ironía con efecto positivo (Alvarado, 2005: 37).

Fraser (1980) señala que la cortesía verbal se encuentra en un “contrato conversacional” que comprende los derechos y las obligaciones de las personas que participan en una conversación. En otras palabras, la cortesía verbal corresponde a la selección de determinados recursos que se consideran convencionales dentro de una conversación, por ejemplo, la utilización de determinadas fórmulas de tratamiento. Asimismo, plantea que el expresar cortesía no constituye un acto autónomo, sino que corresponde a un subacto de habla.

Por otro lado, es importante considerar que la cortesía no se corresponde con una clase determinada de enunciados, sino que tiene relación con locuciones que se emiten en una situación comunicativa determinada donde entran en juego el plano de la interpretación que realiza el oyente y el plano de la intención del hablante. De este modo, y en relación con el Principio de cortesía de Leech (1983), los actos de habla se pueden relacionar con determinadas máximas:

- a) Actos directivos y compromisorios: máxima de tacto y generosidad.
- b) Actos expresivos y asertivos: máxima de aprobación y de modestia.

c) Actos asertivos: máxima de unanimidad y de simpatía.

Si bien estas máximas pueden respetarse o ser transgredidas, quien finalmente determina si un enunciado determinado es cortés o descortés, es el oyente, quien a través de su interpretación juzga el efecto perlocutivo del acto de habla independientemente de la intención comunicativa del hablante (Haverkate, 1994: 49).

2.3.1.4.1.1. Actos de habla corteses

Entre los actos de habla que son considerados corteses se encuentran, en primer lugar, los actos de habla expresivos que, tal como su nombre lo indica, consisten en la expresión de un estado psicológico del emisor. Estos actos se consideran corteses porque apoyan o refuerzan en un sentido positivo la imagen del interlocutor cuando éste se enfoca en el oyente al expresar un agradecimiento o felicitarlo. Asimismo, permiten abrir el canal comunicativo, no entregan información, evitan la tensión dentro de una interacción comunicativa y permiten mantener una atmósfera de amabilidad.

Los actos de habla expresivos más utilizados son los saludos, los agradecimientos, los cumplidos y las disculpas. Estas últimas, dentro de los actos expresivos, son las que ayudan, en mayor medida, a reforzar la imagen positiva del interlocutor, pero al mismo tiempo se constituyen en una amenaza para la imagen del hablante, pues éste, al utilizarla, da a conocer que transgredió una norma social.

En segundo lugar, se encuentran los actos de habla compromisorios que consisten en expresar la intención del hablante de realizar una acción que va en beneficio del oyente y que se describe por su contenido proposicional, por ejemplo, las promesas o las invitaciones, que a diferencia de los actos expresivos que son factivos, estos sólo corresponden a una situación futura.

2.3.1.4.1.2. Actos de habla no corteses

Se consideran actos de habla no corteses aquellos cuya ilocución no beneficia al interlocutor. No obstante, dentro de esta clasificación se debe considerar que existe la división entre actos descorteses y en actos no descorteses. En este tipo de actos de habla se encuentran la aserción y la exhortación.

En el caso de la aserción, existe una intención del hablante para convencer al oyente de que la proposición enunciada corresponde a un estado de cosas que es real. Las estrategias de cortesía de que se vale el hablante asertivo son la modificación semántica y la modificación pragmática de la proposición (Haverkate, 1994: 116).

Por otro lado, la exhortación se considera un acto no cortés porque se traduce en una invasión intencional del territorio que comprende la interacción comunicativa entre el hablante y el oyente.

2.4. El humor

La palabra humor deriva del latín ‘humor’ que significa ‘humedad’ y que en sus comienzos se utilizó para designar cada una de las cuatro sustancias líquidas o semilíquidas de diferente densidad del cuerpo humano: sangre, flema, bilis amarilla (cólera) y bilis negra (melancolía). Se creía que los cuatro humores estaban en correspondencia con los cuatro elementos: tierra, agua, aire y fuego y, asimismo, con cuatro cualidades fundamentales: frío, húmedo, seco y caliente (Carbelo, 2006: 17).

En torno a los estudios sobre el humor existe un problema de naturaleza semántica, ya que se refieren sin distinción a fenómenos como la risa, lo cómico, el humor, lo divertido o el ingenio y, al mismo tiempo, mezclan la ironía, la sátira y las paradojas.

Desde esta perspectiva, y estableciendo una diferencia entre los conceptos de ‘ironía’ y ‘humor’, Attardo (2001) señala que el humor es un fenómeno semántico-pragmático, mientras que la ironía es un fenómeno pragmático. El humor depende de los indicios semánticos, mientras que la ironía depende del contexto. Por otro lado, en la ironía, el receptor tiene que llegar a la implicatura; en cambio, en el humor ambos *scripts* o marcos cognitivos están presentes en el texto.

Asimismo, señala que es necesario distinguir entre una competencia humorística o *humor competence*, que consiste en la capacidad de reconocer y entender el humor, y una actuación humorística o *humor performance*, que consiste en la capacidad de apreciar el humor y posiblemente estar de acuerdo con él (Attardo, 2001: 161). Por otro lado, agrega que la competencia humorística forma parte de la competencia semántica, ya que se refiere a la capacidad del receptor para entender un texto como gracioso y de imaginar una

situación en la cual lo dicho le resulte irrisorio; en cambio, la actuación humorística, depende del contexto y de los elementos pragmáticos.

Por otro lado, Torres (1999: 104) señala que el humor verbal es un fenómeno pragmático que refleja en la comunicación una actitud humorística del emisor, quien mediante distintos recursos lingüísticos manifiesta al oyente su intención humorística, la que debe ser interpretada en función del principio de pertinencia, mediante la selección del contexto adecuado por el receptor.

2.4.1. Funciones del humor

Attardo (2001) señala que las funciones principales del humor son:

a) Gestión social, esto es, todas las funciones en y fuera del grupo de humor, el control social, el establecimiento de la solidaridad, el juego, etc.

b) Liberación de compromisos, es decir, la posibilidad de "recuperar" algo al afirmar que una fue "sólo una broma."

c) Desfuncionalización, esto es, la pérdida de "significado" que se observa, por ejemplo, en juegos de palabras, pero en general en los usos lúdicos de la lengua.

2.4.2. Teorías lingüísticas sobre el humor verbal

Numerosas teorías han tratado de explicar la creación intencionada de un efecto humorístico. Según Yus (1996: 501), si bien cada teoría posee sus propios planteamientos, todas parten de cinco elementos en común:

a) un cambio desde el modo de comunicación serio al modo de comunicación informal.

b) el texto pretendidamente humorístico.

c) dos ámbitos (scripts) total o parcialmente solapados que convergen en ese texto.

d) alguna relación de oposición entre los dos ámbitos.

e) un mecanismo, obvio o implícito, que cambia un ámbito por otro.

Tradicionalmente, las teorías sobre el humor verbal se dividen en tres vertientes:

a) Teoría de la superioridad. Es la más antigua de las teorías y, fundamentalmente, se fija en la risa cuando sus causas surgen a partir de las desgracias (Carbelo, 2006: 23).

Platón, en sus Diálogos, y Aristóteles, en *Ética a Nicómaco*, fueron los primeros en iniciar esta teoría que se mantuvo vigente hasta el siglo XVIII.

b) Teoría de la descarga o liberación de la tensión. En este caso el humor se interpreta como un medio de liberación de la energía física o psicológica acumulada, así el humor es visto como una forma de alivio físico.

c) Teoría de la incongruencia. Bajo esta perspectiva, se considera que el humor surge a partir del descubrimiento de una realidad que resulta incongruente con lo que se esperaba (Torres, 1997: 437). Esta teoría fue desarrollada por Schopenhauer (1818), quien en *El mundo como voluntad y representación* señala que la risa surge a partir de una situación de sorpresa. Dicho de otro modo, la risa no nace nunca sino de la percepción repentina de la incongruencia entre un concepto y los objetos reales que en algún respecto se habían pensado con él, y ella misma es la simple expresión de esa incongruencia. Con frecuencia, surge porque dos o más objetos reales se piensan con un concepto y la identidad de este se traslada a ellos; pero su total diversidad en lo demás hace patente que el concepto solo era adecuado a ellos en una consideración parcial. Con la misma frecuencia, lo que se hace repentinamente perceptible es la incongruencia de un solo objeto real con el concepto en el que se había subsumido, en parte con razón. Cuanto más correcta es la subsunción de esas realidades bajo el concepto, por un lado, y cuanto mayor y más llamativa es su inadecuación a él, por otro, más enérgico es el efecto irrisorio que nace de esa oposición. Así que toda risa surge siempre con ocasión de una subsunción paradójica y, por ello, inesperada, al margen de que se exprese con palabras o con hechos. Esta es, en suma, la correcta explicación de lo irrisorio (Schopenhauer, 1928: 52).

Dentro de esta corriente, destaca la teoría de la incongruencia o semántica de Script de Raskin, quien intenta establecer un modelo formal de la competencia humorística enfocado en las combinaciones que dan lugar a estructuras humorísticas. Dentro de este planteamiento distingue dos tipos de comunicación: Bona Fide y Non Bona Fide. La primera se relaciona con la mayoría de la comunicación siempre que no infrinja el Principio de Cooperación; la segunda, se relaciona con tipos de comunicación como el chiste (humor) y la mentira, considerados usos desviados del lenguaje (Yus, 1996: 504).

En relación con esta teoría, Torres (1999:17) señala que el humor verbal provoca la risa a través del concepto mental que genera en aparente contradicción con la intuición o expectativas del interlocutor e interpreta esta teoría desde el punto de vista pragmático como el sentido del enunciado humorístico entra en contraste con el conjunto de supuestos contextuales accesibles, en un primer momento al interlocutor. Esa inadecuación contextual obliga al oyente a inferir una intención lúdica en el hablante para haber emitido tal enunciado persiguiendo una pertinencia óptima del mismo.

2.4.3. Ironía y humor

Ironía y humor son recursos de gran efectividad en cuanto permiten al locutor decir implícitamente algo sin crearle la responsabilidad real de haberlo dicho de forma explícita. La ironía se puede utilizar para propósitos humorísticos y no sólo para criticar o incluso herir. De este modo, un hablante irónico siempre transmite un met mensaje que podría parafrasearse, dependiendo de su intención. Para llevar a cabo esta última intención, el hablante puede emplear la ironía de forma excluyente, ignorando a ciertos participantes, criticando a otros y elevándose a sí mismo en detrimento de los receptores. En caso de tener una intención lúdica, el hablante emplea la ironía de manera contraria, es decir, de manera inclusiva, provocando así la expresión irónica el refuerzo de la solidaridad con el receptor. El placer suscitado en estos casos se manifiesta por medio de la risa (Torres, 1999: 47).

Tanto el discurso irónico como el humorístico son cercanos a los discursos indirectos tales como la metáfora o la insinuación, de tal modo que la interpretación es un factor fundamental, puesto que el receptor realizará inferencias con la finalidad de determinar el significado del enunciado irónico. En el caso del emisor ambos discursos, el humorístico y el irónico, le permiten decir de manera implícita algo sin crearle la responsabilidad real de haberlo dicho de forma explícita.

Según Torres (1999:115), esta diferencia entre el decir y lo dicho requiere en su comprensión la presencia de más inferencia y no de codificación. La inferencia supondrá un esfuerzo y una actividad cognitiva llevada a cabo por el receptor para el procesamiento correcto del mensaje.

2.5. Las tiras cómicas

El comic, tebeo, monos o historieta surge en Estados Unidos a fines del siglo XIX como parte de los periódicos ilustrados que en un comienzo sólo consistían en tiras cómicas, pero con el pasar del tiempo adquirieron extensión, lo que también produjo que se ampliaran los temas sobre los cuales trataban. No obstante, el origen del arte del cómic se puede observar ya mucho antes, tal como señala Scott McCloud (1993), datando los orígenes de la historieta en los tiempos antiguos tales como los dibujos rupestres, los jeroglíficos egipcios y las ánforas griegas.

El diccionario de la Real Academia Española (2001, s.v. cómic) define *cómic* como una “serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo”. La historieta consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito, que se utiliza para los diálogos de los personajes y a veces como texto de apoyo (cartuchos).

Eisner (1988) plantea que el cómic es un tipo de forma artística y literaria que a través de la disposición de dibujos o imágenes y palabras cuenta una historia o escenifica una idea. De un modo parecido, McCloud (1995: 9) lo define como una serie de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. Por otro lado, Gasca (2001) define la historieta como una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales. La tira cómica o historieta, entonces, es una serie de imágenes o viñetas relacionadas entre sí con el propósito de transmitir un mensaje discursivo o estético al lector.

Existen dos aproximaciones frente a la historieta, ya sea por la vía racional, sistemática, discursiva y abstracta o por vía la emocional, asistemática, anecdótica y concreta. La mayoría de las historietas apela solamente a la segunda vía, pero es perfectamente posible una combinación de ambos modos de aproximación.

Al utilizar historias como base de su desarrollo, las historietas entregan un estímulo que va más allá de la mera información cognoscitiva. De hecho, una historieta representa una estimulación muy fuerte de la imaginación interna del lector; cada lector construye las imágenes con las que vive la historia con elementos del texto y con aportes de su propio

repertorio de imágenes internas, lo que genera una movilización emocional consciente e inconsciente que pone en juego los diversos componentes de la vida afectiva tales como la atracción, la repulsión o la identificación, entre otros.

Desde el punto de vista sociológico, el cómic o historieta, presenta personajes y espacios a los que se les adjudican determinados valores morales, así como también se puede dar el caso de que recaigan prejuicios sobre determinados personajes y grupos. En otras palabras, en la historieta se transmite al lector una determinada visión de mundo. En este proceso tiene un rol preponderante la ironía, pues entre los fines del cómic se encuentra la distracción, la entretención y la crítica, funciones que resultan más llamativas al presentarlas a través del uso de la ironía, sobre todo, al presentar un personaje tipo o una crítica social, ya que la ironía representa una fórmula de cortesía sutil para referirse a un personaje o a un aspecto de la realidad que resulte incómodo.

2.5.1. El lenguaje de las historietas

El lenguaje de las historietas está formado por diferentes elementos y signos. Algunos de estos proceden de otros tipos de artes y otros son exclusivos. El cómic combina el lenguaje verbal con el icónico produciendo un mensaje compuesto por dibujo y palabra.

En las historietas, la relación entre texto e imagen es fundamental, desde el punto de vista gráfico y no solamente desde el narrativo. Las palabras, ya sean contenidas en un globo o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del globo, son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico (Barbieri, 1993: 176).

Gasca y Gubern (2001) califican al cómic como un tipo de comunicación de masas de naturaleza lexicopictográfica, puesto que incluye los siguientes elementos:

1. Iconografía: incluye encuadres, perspectivas ópticas, estereotipos, gestuario, situaciones arquetípicas, símbolos cinéticos, descomposición y plasmación del movimiento, distorsión de la realidad visible, metáforas visuales e ideogramas.

2. Expresión literaria: incluye cartuchos, globos, rotulación, soliloquio, idiomas exóticos, palabrotas y enfados, voz en *off*, letreros y onomatopeyas.

3. Técnicas narrativas: incluye montaje, paso del tiempo, acciones paralelas, *flash-back*, *zoom*, visión y punto de vista, guiño al lector.

Sin embargo, la clasificación de la historieta como un tipo de comunicación lexicopictográfica puede implicar problemas, ya que éstas muestran a la vez que narran, lo que en no pocos casos crean solapamientos entre las atribuciones a códigos iconográficos y códigos diegéticos, pero ello también implica que estos entrecruzamientos y conexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic (Gasca y Gubern, 2001: 235).

Debido a la naturaleza de las historietas, el lector percibe las historias expuestas de un modo más directo, ya que el modo en que las viñetas están organizadas, además de dar una idea de la situación, permite que cada lector realice su propia interpretación de la historia. Uno de los mecanismos básicos para la organización de una viñeta es el uso de los planos o encuadres; necesitamos saber por quién y desde dónde se va a ver lo que se pretende mostrar (Varillas, 2009: 129).

Como ya habíamos mencionado, las narraciones en una historieta se cuentan por medio de una sucesión de viñetas, es decir, no se presentan como imágenes aisladas. El punto de partida de estas secuencias de imágenes corresponde a una selección de la realidad. Seleccionar significa acotar de todo el espacio posible aquella porción que sea relevante para la narración (Villafañe, 2006: 183). En otras palabras, por medio de la secuencia que presenta una viñeta determinada se nos está mostrando una parte de la realidad.

El origen de la palabra “viñeta” proviene del francés “vignette”, de “vigne”, viña, y que corresponde a un dibujo que se utilizaba como adorno al principio o al final de un capítulo o libro y que representaba un racimo. La viñeta es un plano que posee sus propias características: tipo de marco o ausencia de él, forma, tamaño y su relación con las viñetas que la rodean. Hay casos en que la viñeta convencional desaparece y otros en que en una sola viñeta se nos llegan a contar varios o todos los momentos de la historia (Garrido, 2012).

2.5.1.1. Los planos

El plano corresponde al espacio que es representado en la viñeta. Por ejemplo, si el objeto contenido en ésta es mostrado con bastante cercanía, corresponde a un primer plano; en cambio, si se muestra un paisaje, estamos en presencia de un plano general. Por otro

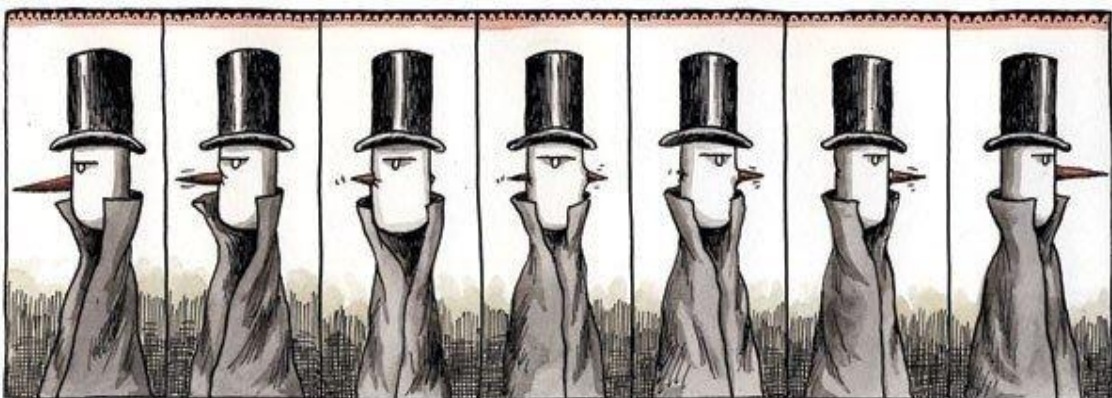
lado, si la viñeta es enfocada desde abajo, corresponde a un plano en contrapicado y si es enfocada desde arriba, será un plano en picado.

Según Lomas (1993), toda imagen representa un fragmento de la realidad en que aparecen personas, objetos, escenarios y acciones. El plano es la superficie visual en la que ese fragmento de la realidad se representa. El tamaño del plano sigue una escala que tiene como referencia la figura humana, tal como se muestra a continuación:

En el primer plano, que acota la representación de la figura humana a la altura de los hombros, se refleja la expresividad del rostro de los personajes y su estado emotivo o afectivo.



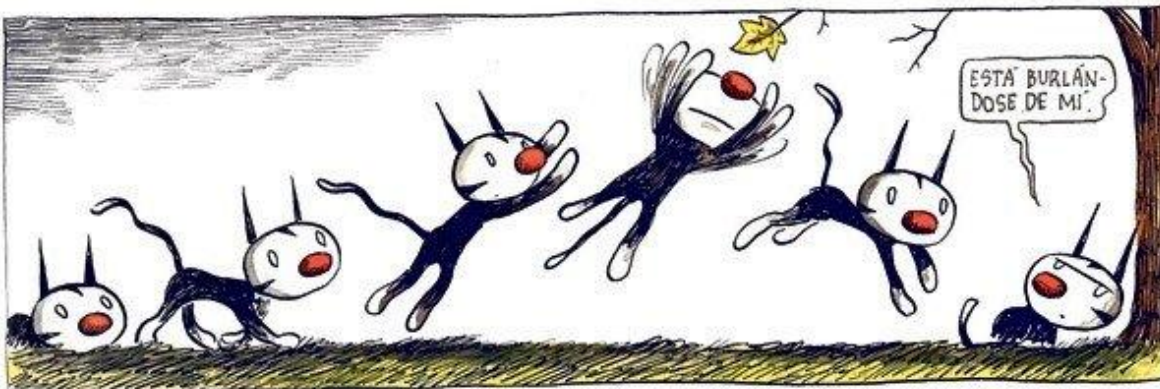
En el plano medio se fragmenta la representación de la figura humana a la altura de la cintura. Se observa la expresión del personaje, aunque se adopta un cierto distanciamiento.



En el plano americano, se fragmenta la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano ideal para representar no solo la expresión del rostro, sino también la posición del cuerpo y las acciones del personaje.



En el plano entero, la dimensión del espacio representado es la de la figura humana. Es un plano para narrar las acciones físicas del personaje y para describir el escenario en que se sitúa.



2.5.1.2. Los ángulos

Además de los planos utilizados en las historietas, el ángulo de la visión es otro factor que define la expresión del contenido de la viñeta. Por el ángulo de visión se entiende el punto de vista desde el cual se observa la acción representada en la historieta. Las posibilidades expresivas de los ángulos de visión no funcionan de manera automática, sino que su representación depende del contexto. Así, el tema y el momento de la acción que se relata junto con la relación estética y psicológica de la viñeta son los elementos que modifican el ángulo de la visión (Barbieri, 1993: 135-142).

Los tipos de ángulos se pueden clasificar en las siguientes categorías:

Cuando la acción es enfocada como si ocurriera a la altura de los ojos se está utilizando un ángulo de visión medio.



Cuando la acción no es enfocada a la altura de los ojos, sino que desde arriba, se habla de ángulo de visión en picado. Este tipo de ángulo se puede utilizar para minimizar a un personaje o para indicar el dominio de la acción.



Finalmente, cuando se enfoca la acción, desde abajo hacia arriba, se habla del ángulo de visión contrapicado. Dependiendo del contexto, este ángulo puede ser utilizado para ridiculizar a un personaje o para hacerlo resaltar dentro de la viñeta.

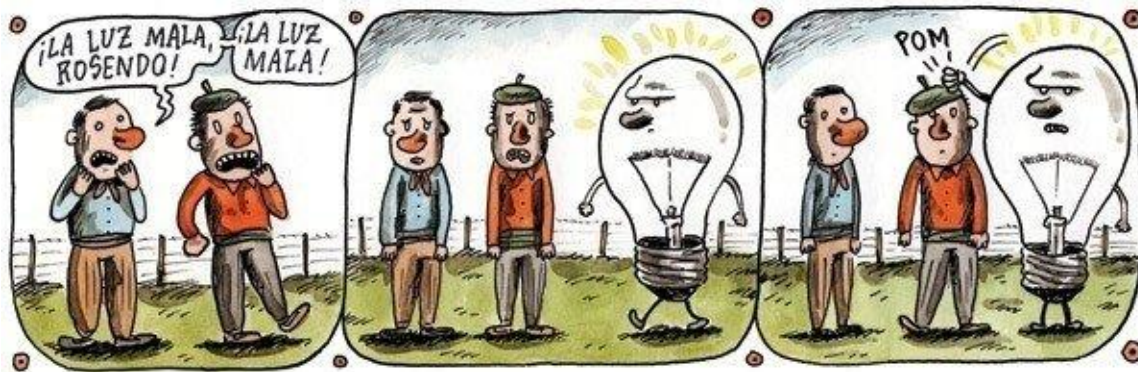


Si bien la imagen es de gran relevancia en las historietas, no debe olvidarse que para que la historia sea representada de una manera adecuada su significado se complementa mediante el lenguaje verbal. Este recurso se utiliza para comunicar los diálogos y los pensamientos de los personajes que se suelen incluir en los globos. Asimismo, dentro de esta categoría se encuentran las onomatopeyas y el discurso del narrador o la voz de fuera que se suele representar dentro de la viñeta (Eisner, 1988: 128).

2.5.1.3. Los globos

El globo corresponde a un elemento que se utiliza en las historietas para incluir el pensamiento o el diálogo de los personajes. En el cuerpo del globo está incluido el contenido formado por el diálogo y el pensamiento del personaje, mientras que el rabillo indica al personaje que expresa ese contenido. A través del lenguaje escrito de la imagen se expresa el discurso hablado o pensado del personaje. Así, hay dos elementos básicos que componen el globo: el continente formado por el cuerpo y el rabillo y el contenido formado por la imagen o el lenguaje escrito (Acevedo, 1992: 98).

Existen varios modos de delinear la silueta del globo con significados determinados, por ejemplo, si el globo posee líneas quebradas denota una vibración de la voz que expresa un grito o irritación, así como también puede representar la voz que proviene de algún elemento tecnológico.



De manera contraria, si el objetivo es expresar poca intensidad en el volumen de la voz, se utiliza el globo delineado con pequeñas líneas interrumpidas. De este modo se manifiesta la idea de revelar algún secreto o confidencia por parte de los personajes de la viñeta.

2.5.1.4. Los diálogos

El texto introducido en los globos es, por lo general, dialógico lo que, al mismo tiempo, constituye la parte efectiva de la imagen. Ambos elementos construyen el ritmo de la historia que contiene cada viñeta.

El texto de la historieta se caracteriza por el uso de un lenguaje claro y breve. Asimismo, este lenguaje es coloquial y, en algunos casos, utiliza recursos humorísticos.

En algunas ocasiones se transgreden las normas lingüísticas, por ejemplo, utilizando alargamientos de palabras (*¡Holaaa!*, *¡Socorro!*). También es común utilizar la vacilación o titubeo al hablar (*na...nada*), las frases interrumpidas (*y, de pronto...*), exclamaciones, interrogaciones, expresiones populares, las onomatopeyas (*crack, boom, click*) y la sustitución de palabras por signos (*¿?*, *¡!*, ***) (Barbieri, 1993: 242).



2.5.1.5. Las didascalias narrativas

La cartela es un elemento propio del cómic en el que se incluye el discurso del narrador o la voz de afuera (Acevedo, 1992: 126) conocidos como didascalias narrativas. Tiene el mismo origen que el globo, pero no cuenta con la misma frecuencia de uso. En la didascalia no se integra el texto con la imagen, sino que solo se añade a un lado.



Las didascalias corresponden a palabras que se refieren a la historia, pero no se trata de palabras dentro de la historia, como los diálogos integrados en los globos. Este recurso tiene una función análoga de dilatación temporal (Barbieri, 1993: 247).

2.5.1.6. Las onomatopeyas

Las onomatopeyas corresponden a las representaciones de los sonidos como un grito, el estruendo de un choque, el impacto de un golpe, una explosión, etc. Por onomatopeya se entiende cualquier imitación del sonido de un objeto a través de un vocablo (Acevedo, 1992: 131). Por otro lado, la onomatopeya no solo representa sonidos, sino que también advierte gráficamente del tipo de sonido. Representan sucesos de breve duración, pero de gran intensidad y emoción.



2.5.1.7. Códigos gestuales

En las historietas, las posturas y las expresiones anímicas están en gran parte estereotipadas en ejemplos sencillos que son reconocibles con facilidad por el lector. El estado de ánimo se expresa sobre todo en el rostro, pero también lo puede expresar todo el cuerpo. A partir de ciertos elementos, se pueden especificar las emociones de los personajes. Podemos encontrarnos en las historietas con situaciones donde el cabello erizado provoca la sensación de miedo, terror; la boca sonriente, alegría, etc. Todos estos elementos intensifican la comunicación de las imágenes y acentúan los caracteres fundamentales del rostro y del cuerpo (McCloud, 1995: 27).



2.5.1.8. Metáforas visualizadas

La metáfora en la historieta es una convención gráfica que expresa una idea o estado físico y psíquico de los personajes a través de una imagen (Acevedo, 1992: 147). Entre las metáforas visualizadas más frecuentes en las historietas se encuentran, por ejemplo, «*iluminarse el cerebro*», representada con una bombilla eléctrica encendida, o «*la plata se va volando*» representada con un billete alado.

2.5.1.9. El color

Uno de los elementos que desempeñan un papel importante en la composición de la viñeta y de la página es el color. Los colores son utilizados en las historietas según sus distintas representaciones expresivas o simbólicas, puesto que pueden tener un efecto emocional en los lectores.

A través del uso de distintos colores se puede expresar humor, temperamento, imaginación y determinados sentimientos. Las diferencias entre el cómic en blanco y negro del de color son muy amplias y profundas y además afectan a todos los niveles de la lectura. El color puede representar una sensación, es decir, es portador de un valor simbólico, por ejemplo, en el caso del color rojo con el que se manifiesta la agresividad, la pasión, el peligro. Un mismo color se puede asociar a varias situaciones y cosas distintas dando lugar a nuevas interpretaciones (McCloud, 1995: 185).

En la siguiente viñeta podemos ver que se utilizan colores fuertes con el propósito de enfatizar los poderes de los duendes, así como también se relacionan con su vestimenta .



2.5.1.10. El tipo de letra

Los textos escritos que acompañan las imágenes en las historietas cambian de significado mediante diferentes modificaciones gráficas. La tipografía utilizada en las viñetas afecta el mensaje de los textos, por ejemplo, al utilizar un tipo de letra de mayor tamaño se señala un volumen más alto que el de la voz normal, y la de menor tamaño, un volumen más bajo.



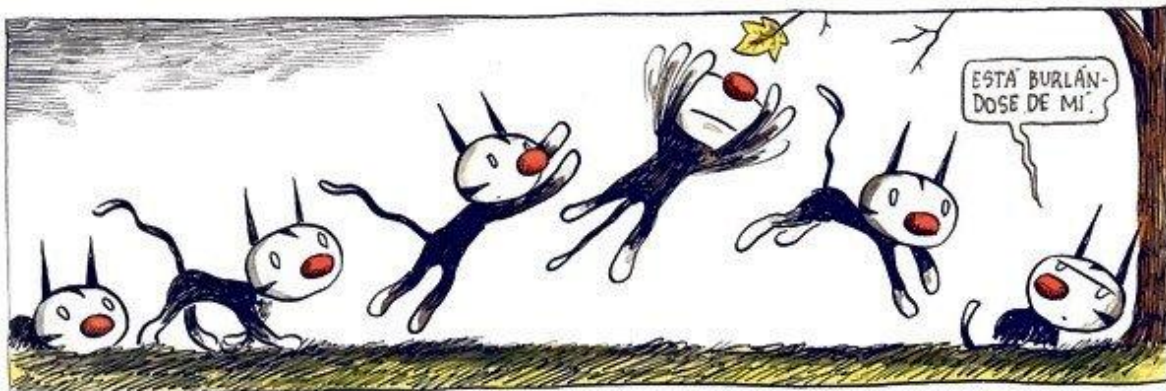
Otro recurso que se utiliza en las historietas es el uso de la letra de mayor tamaño y de línea temblorosa. Esta tipografía se utiliza para expresiones de grito, chillido, alarido. Cuando el texto es cantado se utiliza el tipo de letra ondulado. Para describir el ritmo visual, el texto está acompañado de algunos signos musicales (Acevedo, 1992: 111).



2.5.1.11. Recursos cinéticos

Los recursos cinéticos son aquellos que expresan movimiento dentro de la viñeta y, al mismo tiempo, proporcionan dinamismo a la narración.

Existen dos tipos de figuras cinéticas: las abstractas (se refieren al movimiento de manera sintética) y naturalistas (se refieren al movimiento de manera analítica). Las abstractas señalan el espacio que ha recorrido el cuerpo en su movimiento. A veces para indicar el efecto del movimiento no basta una sola viñeta y hay que poner toda una serie de ellas que descomponen el hecho en varios momentos formando así la secuencia.



Por otro lado, las figuras cinéticas naturalistas describen solo algunos momentos importantes del recorrido del cuerpo en su movimiento (Acevedo, 1992: 152-153).



En síntesis, podemos apreciar que la historieta configura un lenguaje propio formado por el texto y las imágenes. Sin embargo, es necesario no confundir una historieta con una ilustración, aunque exista una semejanza entre ambos conceptos.

La imagen de la historieta *cuenta*, mientras que la de la ilustración *comenta*. Cada viñeta del cómic adquiere una función narrativa y forma parte integrante de la acción de la historieta. Por el contrario, la ilustración solo aporta un comentario externo, es decir, añade algo a la narración. Generalmente, las ilustraciones son más descriptivas y poseen connotaciones emotivas; en cambio, las viñetas de la historieta reflejan la dinámica de la acción y se manifiestan como un relato. En suma, la ilustración es una imagen de lectura recreativa, mientras que la de la viñeta es más bien rápida (Barbieri, 1993: 21).

3. METODOLOGÍA

3.1. Esquema operativo

La presente investigación de tesis se realizó en las siguientes etapas:

1. Búsqueda de bibliografía relacionada con el tema de la ironía, de los actos de habla, del humor y de las historietas.
2. Revisión y selección de las fuentes a utilizar.
3. Selección de un corpus de 50 tiras cómicas.
4. Análisis individual y general del corpus en relación a los objetivos de la investigación y a las hipótesis de trabajo.
5. Establecimiento de conclusiones y proyecciones de la investigación a partir de los datos arrojados por el análisis.

3.2. Selección del corpus

Para el presente estudio se recolectó un corpus de 50 tiras cómicas en las cuales se hace presente el uso de la ironía para determinar para qué función discursiva y acto de habla fueron utilizadas. Estas tiras cómicas fueron seleccionadas de la historieta argentina elaborada por Ricardo Siri Liniers, específicamente, de los volúmenes titulados “Macanudo”, “Bonjour” y “Cosas que te pasan si estás vivo”, así como del blog “Dosis diarias” de Alberto Montt. Las tiras cómicas seleccionadas fueron analizadas según las categorías de los actos de habla que se presenten en cada una de ellas siguiendo la tipología planteada por Searle (2001).

3.3. Procedimiento

El análisis se realizó de manera individual en función de la intención comunicativa y del acto de habla con que se utilice la ironía. Luego de dicho análisis se realizó un catastro cuantitativo que permitió relacionar los datos obtenidos con los objetivos y las hipótesis de trabajo.

4. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para el análisis del corpus de la presente investigación, que consta de 50 viñetas, se aplicó una matriz de análisis con el fin de sistematizar nuestra apreciación del corpus. Dicho instrumento incluye cuatro preguntas:

1. ¿Se presenta el uso de la ironía en la viñeta?
2. ¿Por qué?
3. ¿Para qué función o con qué propósito se emplea la ironía en la viñeta?
4. ¿Cuál es el tipo de acto de habla que se emplea en la ironía que se presenta en la viñeta?

El presente análisis incluye las 50 viñetas seleccionadas, las que fueron analizadas de manera individual considerando como directriz los objetivos y las hipótesis de trabajo. Para llevar a cabo esta primera parte del análisis, cada viñeta irá acompañada de un cuadro resumen en el cual se incluirán datos específicos de la viñeta, tales como el acto de habla aparente, el acto de habla intencionado, el propósito comunicativo con que se utiliza la ironía, las implicaturas y el enunciado irónico que se presenta.

Una vez concluida esta etapa de análisis individual, se presentará un análisis cuantitativo que permita dar cuenta de los aspectos que se presentan con mayor frecuencia en las viñetas y que permitan determinar si se cumplieron los objetivos planteados al comienzo de la investigación y, al mismo tiempo, señalar si es posible validar o no las hipótesis de trabajo.

4.1. ANÁLISIS INDIVIDUAL

4.1.1. Liniers

1



Acto de habla aparente	Negar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	No te voy a contestar porque yo no actúo como los perros.
Uso de ironía	No pienso contestarte

La viñeta muestra a través de un plano general y un ángulo medio a Enriqueta conversando con su gato Fellini. El desarrollo de esta conversación se muestra a través de un recurso cinético naturalista (analítico). La conversación se centra en el cuestionamiento que la niña le plantea al gato con respecto a la conducta de los felinos comparada con la de los perros, ya que le critica el hecho de que estos últimos hacen todo lo que sus dueños les piden, en cambio, los gatos no. La pregunta que Enriqueta le hace a Fellini se relaciona con el criterio ético de la teoría de la valoración, ya que ésta considera que el actuar de su mascota no es correcto.

En esta viñeta la ironía se manifiesta cuando Enriqueta a su mascota le pregunta por qué los gatos son desobedientes y éste responde “no pienso contestarte”, provocando un eco con lo que argumentó en primera instancia su dueña, es decir, en este caso la ironía no se utiliza para expresar lo contrario, puesto que efectivamente el gato no le responderá a su dueña, pero este enunciado sólo consigue ser pertinente considerando la situación en su totalidad. Por otro lado, si consideramos que dicho enunciado contiene la ironía podemos, al mismo tiempo, apreciar que la respuesta del gato se relaciona con la implicatura convencional que contiene la viñeta, puesto que él, como no es un perro y, por consiguiente, no actúa del mismo modo que los perros, no le responderá a su dueña.

Asimismo, esta negativa del gato cumple una doble función: por un lado, constituye una impugnación, puesto que rompe la expectativa de su dueña de que éste le contestara y, por otro, dentro de la interacción comunicativa está realizando un cierre de tópico.

Si consideramos que, de todos modos el gato le responde a su dueña, pero no lo que ésta precisamente busca como respuesta, en primera instancia podríamos clasificar el enunciado como un acto asertivo. No obstante, considerando la molestia del gato, la cual se refuerza por la expresión “No pienso”, podemos determinar que el acto de habla utilizado corresponde al tipo expresivo. Este acto es utilizado en la respuesta del gato con el propósito de criticar la pregunta que Enriqueta, puesto que para él resulta una ofensa el hecho de ser comparado con un perro. Por otro lado, habíamos mencionado que los actos de habla expresivos se clasifican como corteses, lo que en el caso de la viñeta produce una contradicción si consideramos la gestualidad del gato, el que claramente no pretende ser cortés con la respuesta que entrega.

Finalmente, en el enunciado que corresponde a la respuesta del gato es posible encontrar el factor de sinceridad mencionado por Haverkate (1983) , puesto que el felino cree férreamente en lo que está indicando, es decir, que no contestará la pregunta que le realizó su dueña.



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	En verdad te asustaste, sólo quiero verificarlo.
Uso de ironía	¿Te asustaste?

La viñeta muestra a Enriqueta junto a su gato a través de un plano general y un ángulo medio. Por medio del recurso cinético naturalista es posible apreciar cómo Enriqueta infla una bolsa para luego reventarla y asustar a su gato. El ruido de la explosión que provoca el susto del gato se manifiesta por medio de una onomatopeya (PA) y por la gestualidad de la niña.

Frente a la evidente expresión de sorpresa y de miedo del gato le pregunta si se asustó. Ante esta pregunta, el gato que claramente está asustado responde que no, incluso le pregunta a su dueña la razón de dicha pregunta.

En este caso, la ironía se encuentra en la pregunta de Enriqueta a Fellini, debido a que la imagen muestra de manera evidente que el gato se asustó con el sonido que provoca Enriqueta al reventar la bolsa de papel. En otras palabras, la pregunta de la niña tendría como finalidad preguntar lo que resulta aparente a partir de la imagen. Además, si consideramos que el enunciado irónico corresponde a una pregunta, en este caso la ironía se utiliza con un acto de habla directivo.

Por otro lado, la pregunta realizada constituye una valoración emocional, ya que busca confirmar el estado en que quedó el gato después del episodio de susto que le provocó la explosión. Del mismo modo, al realizar la pregunta se busca verificar la implicatura de tipo convencional, es decir, que efectivamente, el gato se asustó con el ruido de la explosión, lo cual es evidente a partir de su gestualidad, pero que no lo quiere reconocer. Asimismo, a través de este enunciado irónico se realiza la introducción de un tópico, puesto que busca la respuesta del gato para comenzar el desarrollo de la interacción comunicativa.

Si en la viñeta anterior se encontraba el factor de sinceridad en el enunciado irónico, en este caso podemos ver que, de manera contraria, se manifiesta una insinceridad no transparente puesto que ambas partes pretenden engañarse: Enriqueta escondiendo la bolsa con la que provocó la explosión y, el gato, indicando que no se asustó.



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Eres un gato. Los gatos son flojos, por lo tanto, trabajar puede resultar traumático para ti.
Uso de ironía	Uy... Traumático

La viñeta muestra a Enriqueta y Fellini en dos instancias temporalmente distintas, lo que se consigue por medio del recurso cinético abstracto. En ambas instancias se utiliza un plano general y un ángulo medio. Por otro lado, en la primera parte aparece el gato durmiendo; luego, en la segunda parte, el felino acude al lugar en donde su dueña está leyendo un libro para contarle que había soñado que tenía un trabajo. Frente a esto, su dueña, de modo irónico, le responde: “Uy...Traumático”.

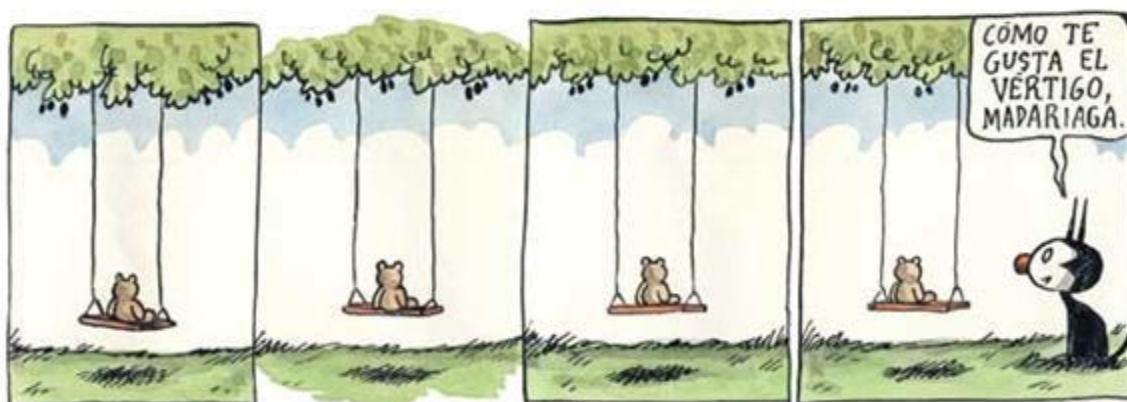
La ironía se manifiesta en relación con datos contextuales o implicaturas convencionales relacionados con el gato como, por ejemplo, que son animales que se caracterizan por su pasividad, por lo tanto, en este caso se requiere la implicatura que se relaciona con la naturaleza de estos animales, tal como había ocurrido en una viñeta n°1 donde se comparaba la obediencia de los perros con la desobediencia de los gatos.

De acuerdo con lo anterior, podemos apreciar que la intención con la que se utiliza la ironía en la viñeta consiste en una crítica que, en este caso, está dirigida a la poca actividad que tienen los gatos en comparación con otros animales. Esta crítica se concreta en la respuesta que Enriqueta le da a Fellini cuando éste le cuenta lo que había soñado, por lo tanto, al constituir una opinión, corresponde a un acto de habla expresivo. Asimismo, podemos ver que la ironía se intensifica por medio de la hipérbole que contiene el enunciado (traumático) y por el uso de los puntos suspensivos. Es importante señalar que en este enunciado se está encuentra la idea de insinceridad transparente, puesto que

Enriqueta no busca engañar a su mascota y le señala por medio de una exageración lo que realmente piensa.

En este caso, al igual que en la viñeta nº1, por medio del enunciado irónico se está realizando una valoración de tipo ética, puesto que se critica la casi nula actividad de los gatos. Por otro lado, por medio del enunciado citado, se está realizando un comentario dentro de la situación comunicativa, puesto que se está haciendo referencia a los hechos que rodean esta situación, pero que no se relacionan directamente con el tópico global de la situación que, en este caso, correspondería al sueño que tuvo el gato.

4



Acto de habla aparente	Opinión
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	En realidad no te gusta el vértigo porque siempre estás quieto.
Uso de ironía	Cómo te gusta el vértigo

En la viñeta se utiliza un plano general y un ángulo medio para mostrar una situación en la cual se encuentra Fellini junto a Madariaga, el oso de peluche de Enriqueta, quien se encuentra quieto en un columpio. Frente a esta situación, el gato lo observa y, a modo de burla, le dice que es obvio el gusto que siente por las situaciones extremas o vertiginosas: “Cómo te gusta el vértigo Madariaga”.

Claramente, el enunciado irónico es el único que aparece en la viñeta y que es dicho por el gato, quien a modo de burla le indica al peluche que es sorprendente la forma en que le gusta el vértigo, ya que este se encuentra quieto en el columpio que, del mismo modo, tampoco está en movimiento, es decir, está utilizando la ironía para expresar el sentido

contrario. Asimismo, está implícita la burla que dicho enunciado contiene por la misma condición del peluche, ya que corresponde a un objeto inanimado.

En este caso la ironía se utiliza por medio de un acto de habla expresivo, el cual se manifiesta por medio de la apreciación que el gato realiza de la situación en que se encuentra el oso de Peluche y que además tiene como propósito generar humor por medio de la burla. Si recordamos, en la viñeta nº1 también se utilizaba un acto expresivo (“No pienso contestarte”), pero en tal situación se generaba una situación de contradicción entre la cortesía que supone tal acto y la actitud del gato. En cambio, en esta viñeta podemos ver que por medio del uso de dicho acto de habla sí busca ser cortés y se consigue, ya que la burla se realiza de una manera implícita. Asimismo, esta burla produce humor por medio de la incongruencia de la situación: un oso de peluche columpiándose de manera vertiginosa.

A través de este mismo acto se está manifestando la insinceridad transparente del emisor (Fellini) puesto que está expresando la ironía de manera explícita por medio de una exageración. Del mismo modo, realiza una valoración emocional sobre los gustos de Madariaga, los que de acuerdo a su perspectiva no son convencionales.

5



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	En realidad tu vestido no es lindo
Uso de ironía	Sí, che... muy lindo

A diferencia de las viñetas anteriores, en este caso la situación se presenta por medio de un plano medio, no obstante, el ángulo sigue siendo el mismo (medio). El desarrollo de las acciones se muestra a través del recurso cinético naturalista, el cual nos

muestra a Enriqueta junto a Fellini, a quien le explica el concepto de la moda según Oscar Wilde, la que consiste en que cada seis meses hay que cambiarla porque se vuelve una forma insoportable.

De acuerdo a esto, la niña se prueba el vestido celeste (el mismo con el que aparece en todas las viñetas) que su madre le acaba de comprar y le pregunta al gato qué le parece tal vestimenta, pregunta a la que éste responde que es muy lindo, respuesta que constituye un enunciado que se contradice con la expresión facial del felino y con lo que realmente piensa sobre el vestido, pues los puntos suspensivos que aparecen en el enunciado que produce dan la idea de la poca convicción de su respuesta, ya que no le gusta el vestido que utiliza su dueña.

Es en la opinión del gato donde se encuentra el uso de la ironía, la cual se manifiesta a través de un acto de habla expresivo y que tiene como propósito comunicativo provocar humor por medio de la crítica al concepto de moda, el cual es algo trascendental para algunas personas. Del mismo modo, en este enunciado podemos apreciar que el uso de la ironía se utiliza para señalar lo contrario, es decir, en realidad el vestido no es bonito, y al mismo tiempo realizar una valoración de tipo estética. No obstante, para no parecer descortés ante la situación, Fellini utiliza un acto de habla expresivo por medio del cual le miente a su dueña, por lo tanto, está utilizando la insinceridad no transparente.

La función discursiva que cumple el enunciado irónico dentro del desarrollo de la interacción comunicativa es desarrollar un tópico, el cual es introducido por la pregunta que Enriqueta le formula respecto a su vestido.



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	En realidad esperabas un regalo que fuese mejor que un dibujo hecho por mí.
Uso de ironía	¿Tenía razón la publicidad que decía que te regale un teléfono celular?

En la viñeta aparece Enriqueta, en un plano general, entregándole un regalo a su madre, debido a que se es el día de la madre. La niña argumenta que tenía la intención de comprarle un regalo, pero que, debido a que no tenía dinero, prefirió hacerle un dibujo donde aparece ella junto a su gato y a su oso de peluche. Frente a tal situación la madre de Enriqueta comienza a llorar, lo que causa la preocupación de la niña, puesto que piensa que el dibujo no fue de su agrado y que hubiese sido más feliz si en lugar del dibujo le hubiera regalado el teléfono celular exhibido por la publicidad. No obstante, el llanto de la madre puede tener una doble interpretación, ya que puede ésta llore de emoción por el dibujo que hizo su hija –lo que en este caso parece ser lo más acertado – o puede que, efectivamente, llore de tristeza, como lo interpretó Enriqueta.

Es importante destacar que en la parte en que Enriqueta le explica a su madre de qué se trata el regalo, la viñeta aparece sin margen y sin colores de fondo, lo cual permite establecer un contraste con el resto, ya que se crea una expectativa en torno al objeto que se dará a conocer.

En esta viñeta se establece la mención ecoica entre la ingenuidad de la niña y la realidad que se vive en las fechas como el día de la madre. A través de esta mención se realiza una crítica dirigida a los medios de comunicación, pero en este caso el aspecto que se critica, de manera específica, corresponde al provecho que sacan las tiendas de fechas que son más bien simbólicas, pero eficaces para promover el consumismo.

La pregunta de Enriqueta al final de la viñeta (¿Tenía razón la publicidad que decía que te regale un teléfono celular?) corresponde al enunciado irónico, el cual corresponde a un acto de habla directivo exhortativo, puesto que la niña espera que su madre le diga la razón por la cual rompió en llanto al ver el dibujo. El acto de habla que se utiliza en este enunciado se clasifica como no cortés, puesto que busca provocar un efecto en el interlocutor – en este caso, la respuesta de la madre -, no obstante, tal aspecto se contradice

con la situación, puesto que la pregunta de la niña no apunta al hecho de si a su madre le gusta o no el dibujo que hizo, sino al motivo de su llanto. Por otro lado, al realizar esta pregunta se manifiesta la sinceridad por parte del emisor, ya que la niña quiere que su madre le diga por qué está llorando. Del mismo modo, cuando se formula esta pregunta, por un lado, se está introduciendo un tópico y, por otro, se está realizando una valoración ética, puesto que la niña cuestiona si fue correcta o incorrecta su acción.

7



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Eres pésima para el dibujo
Uso de ironía	Me parece que lo tuyo no es el dibujo

La viñeta muestra en un ángulo en picado a Enriqueta y Fellini, quien está siendo dibujado por su dueña, la que a su juicio no tiene capacidades para dibujar, ya que al ver la cantidad de dibujos que ha realizado le indica que “Me parece que el dibujo no es lo tuyo”, frente a lo cual Enriqueta se molesta.

En esta situación el enunciado irónico corresponde a la opinión del gato, el cual es enunciado con la intención de señalar o contrario, es decir, que en realidad Enriqueta es pésima dibujando es enunciado con una finalidad humorística. Por otro lado, al ser una opinión el enunciado irónico corresponde a un acto de habla expresivo, el que es utilizado desde una perspectiva cortés para no dañar la imagen del emisor por el hecho de encontrar malos los dibujos.

La función discursiva que cumple el enunciado irónico en este caso corresponde a la introducción de un tópico, función que es enfatizada por la pregunta que sigue a la opinión (¿Qué querés que te diga?). Del mismo modo, por medio de este acto de habla se expresa

una valoración estética a partir de los dibujos realizados por Enriqueta. Para expresar esta valoración, el emisor utiliza la insinceridad transparente, ya que por medio del uso de la lítote (Lo tuyo no es el dibujo) se está haciendo referencia a que es mejor que la niña se dedica a una actividad para la cual sí tenga habilidades.

En este enunciado irónico encontramos el recurso irónico que se presenta en la viñeta nº1, debido a que en la opinión del gato se encuentra una impugación, la cual no es congruente con las expectativas que tenía Enriqueta y que es la causa de su molestia, ya que como el gato es su mascota, se puede inferir que esta esperaba un mayor grado de condescendencia en relación a sus dibujos.

8



Acto de habla aparente	Opinión
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Si tu dibujo muestra tu dolor, lo estás haciendo muy bien.
Uso de ironía	Siento tu dolor.

La viñeta muestra desde un ángulo medio y en un plano general a Enriqueta y Fellini. En esta ocasión, por medio de recursos cinéticos naturalistas, se muestra el momento en que Enriqueta se acuerda de escribirle una carta a Papá Noel, pero ya es demasiado tarde, por lo cual su carta no será recibida a tiempo. Frente a tal situación decide hacer un dibujo que exprese su dolor. Al igual que en la viñeta anterior, el gato se aprovecha de la situación para burlarse de los dibujos hechos por su dueña, puesto que cuando ve el dibujo que está haciendo señala: “Siento tu dolor”.

En este caso la ironía se expresa mediante un enunciado ecoico que adquiere significado por medio de las implicaturas convencionales de la viñeta, y por medio del dibujo que está haciendo Enriqueta, puesto que si quiere plasmar su tristeza en este, el dibujo no podría concebirse como una ilustración colorida o hermosa menos si este dibujo es abstracto. Este enunciado irónico se ve reforzado por la gestualidad tanto del gato como de la niña.

Ya habíamos mencionado en el análisis de viñetas anteriores que las opiniones constituyen actos de habla expresivos, los que a su vez están relacionados con la cortesía. En este caso, a diferencia de la viñeta anterior, la cortesía obtiene una reacción positiva por parte del receptor, debido a que Enriqueta no se molesta al escuchar la opinión de Fellini.

Por otro lado, podemos apreciar que mediante este enunciado irónico se realiza una valoración estética, puesto que la opinión del emisor está enfocada en los dibujos realizados por su dueña. Asimismo, esta opinión está expresando la insinceridad transparente, puesto que está utilizando una metáfora para indicar que el dibujo no es bueno, ya que se establece una relación entre el nivel de dolor y la calidad del dibujo.

En cuanto a la función discursiva del cumple el enunciado, esta consiste en desarrollar el tópico que fue introducido por Enriqueta al momento de manifestar su deseo de escribir una carta. Por otro lado, la intención comunicativa con la que se utiliza la ironía en esta viñeta apunta solamente a provocar humor a partir de las capacidades nulas para el dibujo de algunas personas.

9



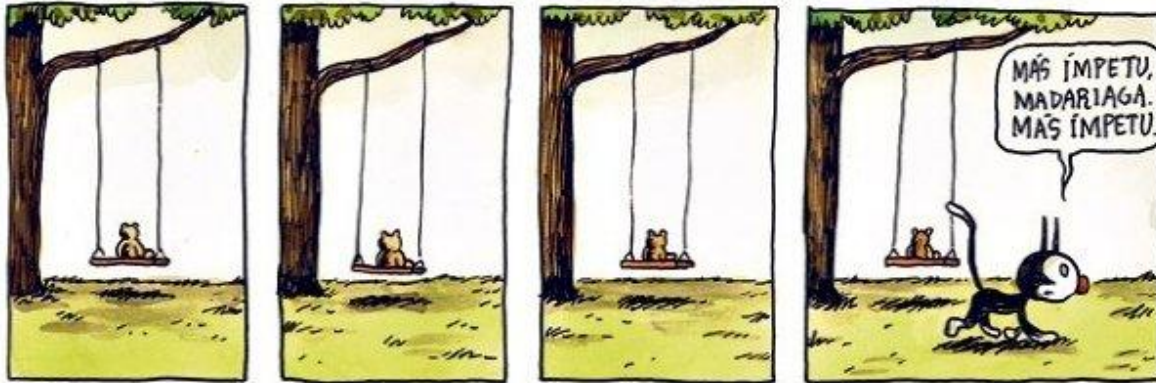
Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	En realidad no conozco la historia de “La bella y la bestia”, pero la del “Gato y la bestia” me la sé muy bien.
Uso de ironía	¿El gato y la bestia?

A través de un plano general, la viñeta muestra a Enriqueta y Fellini conversando. En esta ocasión ella le pregunta si conoce la historia de “La bella y la bestia”. Fellini no le responde si la conoce o no, sino que le pregunta en dos ocasiones si habla de la historia del gato y la bestia. Después de la segunda vez que realiza esta pregunta, Enriqueta se da cuenta de la intención de su mascota, se enfurece y sale corriendo tras él.

En este caso la ironía se expresa en el enunciado que corresponde a la pregunta del gato (¿El gato y la bestia?), el cual hace eco en función de las implicaturas conversacionales, es decir, sobre el tema que se está tratando en la interacción. No obstante, a diferencia de las viñetas que han sido analizadas con anterioridad, en este caso la ironía se ve reforzada por dos recursos. En primer lugar, por la repetición de la pregunta del gato y, en segundo, por el juego de palabras que éste realiza a partir de la historia aludida: La bella y la bestia / El gato y la bestia. Dicho juego tiene por finalidad hacer un reemplazo del término ‘bella’ por ‘gato’, de este modo, Enriqueta quedaría como la ‘bestia’.

El acto de habla que se utiliza en este caso corresponde al directivo, específicamente, a un directivo exhortativo, puesto que Fellini busca que Enriqueta entienda el juego de palabras y reaccione. Por la misma razón, al tener claro el objetivo en la enunciación, el gato está adoptando una postura de sinceridad frente a su interlocutora, pues lo que quiere conseguir por medio de la pregunta, más allá de que su dueña le responda si conoce o no dicha historia, es provocar algún tipo de reacción en ella.

En las viñetas analizadas anteriormente, señalamos que los enunciados irónicos poseían un tipo de valoración (ética, psicológica o estética) frente a la situación en la cual son producidos. No obstante, en este caso el enunciado irónico no realiza ningún tipo de valoración. Sin embargo, cumple la función discursiva de desarrollar un tópico (el conocimiento de dicha historia) y por otro lado, es utilizado para generar una situación de carácter humorística.



Acto de habla aparente	Ordenar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	En realidad eres un oso de peluche, por lo tanto, no te puedes mover.
Uso de ironía	Más ímpetu.

En la viñeta aparece Madariaga, el oso de peluche, y Fellini. Al igual que en la viñeta nº4 aparece el oso de peluche en el columpio, pero en esta ocasión Fellini realiza un comentario que no apunta a la ausencia de movimiento, sino que suponiendo que el peluche se balancea, le indica que lo haga con más agilidad: “Más ímpetu, Madariaga, más ímpetu”.

El enunciado producido por el gato corresponde al foco de ironía, puesto que se está riendo del oso de peluche porque este no se puede mover. No obstante, en este caso, esta burla aparece manifestada por medio del uso de un acto de habla directivo exhortativo, a través del cual el gato manifiesta claramente su intención de que el peluche se mueva, por lo tanto, desde esta perspectiva este acto se puede clasificar como sincero. No obstante, debemos recordar que los actos de habla directivos se clasifican como no corteses; sin embargo, en este caso, como es utilizado para provocar humor, no sobresale dicha dimensión, porque queda opacada por la finalidad humorística. Esta finalidad humorística, al mismo tiempo, se ve reforzada por la incongruencia que existe entre la imagen y el texto (ausencia de movimiento – más ímpetu).

Por otro lado, con este enunciado irónico se realiza la función discursiva de introducir un tópico, el que en este caso estaría relacionado con la capacidad de movimiento del oso de peluche. Del mismo modo, en el enunciado se utiliza como recurso

la repetición de palabras, las que en este caso tendrían por finalidad alentar al oso de peluche para que se mueva, pero que en realidad enfatizan el elemento que provoca humor.

11



Acto de habla aparente	Opinión
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Madariaga no es contemplativo, sino que como es un oso de peluche no se puede mover.
Uso de ironía	Madariaga es un poco más contemplativo.

En la viñeta se encuentran los tres personajes que ya habíamos visto en las viñetas anteriores. En esta ocasión se encuentran en un ambiente que es recurrente en sus historias: el columpio, pero esta vez no es Madariaga quien está en el columpio, sino Enriqueta quien está hablando con Fellini sobre Madariaga.

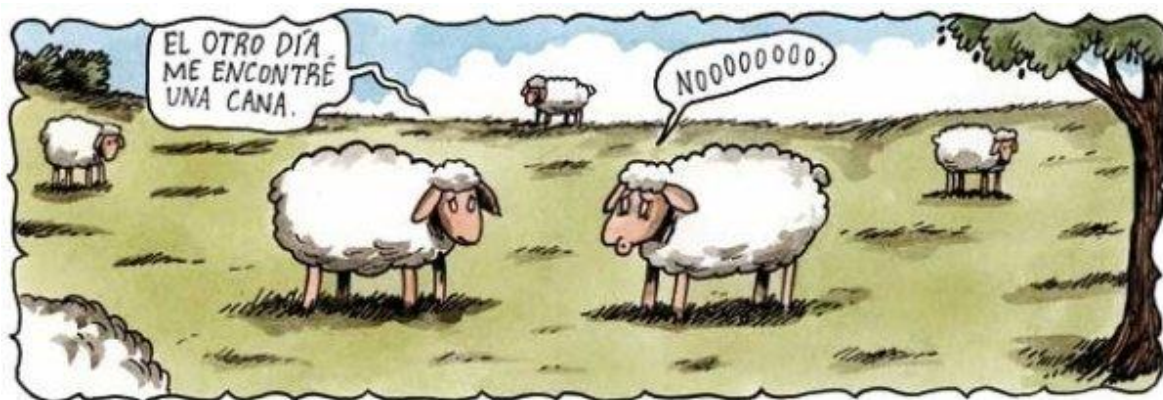
El enunciado irónico en esta situación comunicativa corresponde a la opinión que Enriqueta tiene sobre Madariaga: “Es un poco más contemplativo”. Este enunciado realiza un eco en relación a la situación de la viñeta en sí, pero también es posible relacionarla con otras viñetas ya analizadas en esta sección (nº4 – nº10). Por lo tanto, es posible establecer una relación de intertextualidad entre las viñetas en las que aparecen estos personajes, puesto que de tal modo podría realizarse una comprensión más cabal del uso de la ironía en ellas, ya que para entender el sentido irónico del enunciado de esta viñeta, quizás resulta necesario (al menos para una persona que no conoce en profundidad esta historietta) tener más datos para realizar la interpretación adecuada del enunciado.

Por otro lado, la opinión de Enriqueta constituye un acto de habla expresivo y, al mismo tiempo, cortés. En este caso, la cortesía es expresada por medio de la insinceridad transparente, puesto que la niña señala que el oso de peluche es ‘contemplativo’ en lugar de

decir que ‘no puede moverse’. De este modo, atenúa la intención de su opinión, la que constituye una valoración emocional, y no daña la imagen de los interlocutores.

En cuanto a la función discursiva que cumple el enunciado irónico esta consiste en el desarrollo de un tópico, el que es introducido a partir de la información que da Enriqueta sobre sus gustos, información de la cual se desprende el enunciado irónico que da cuenta de los gustos de Madariaga, el cual tiene como objetivo producir humor.

12



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Encontrar una cana en todo este pelo blanco es una gran tarea.
Uso de ironía	El otro día me encontré una cana.

En la viñeta aparecen dos ovejas conversando en un plano general. Una de las ovejas le indica a la otra – al parecer con preocupación – que se encontró una cana. Dicho enunciado, que corresponde a un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), es en donde se sitúa la ironía verbal, puesto que a partir de la incongruencia que se produce entre las implicaturas convencionales (ser una oveja y tener el pelo de color blanco) y el motivo de la preocupación de la oveja se produce el eco, el cual a la vez lleva a la interpretación de una situación humorística, puesto que resulta absurdo que una oveja se encuentre una cana.

El enunciado irónico cumple la función de introducir un tópico que en este caso corresponde al hecho de que la oveja se haya encontrado una cana y al mismo tiempo da cuenta de la sinceridad de la oveja, puesto que este entrega una cierta información que, desde su punto de vista, resulta verosímil.



Acto de habla aparente	Proclamar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	En realidad nos quitan nuestra la lana y, de paso, nuestra libertad.
Uso de ironía	Nunca podrán sacarnos nuestra libertad.

En el primer cuadro de la viñeta vemos a una de las ovejas, en un plano general, concientizando a través de una especie de arenga al resto del rebaño con respecto a su posición de ovejas. El segundo cuadro muestra la vitrina de una tienda de *sweaters* hechos con lana de ovejas llamada “Libertad”.

La ironía se presenta en la finalización del discurso de la oveja, pues al estar inconcluso se completa con el nombre de la tienda. Acá, el nombre “Libertad” de la tienda establece la mención ecoica con el discurso de la oveja y contradice la afirmación que hace con la realidad posterior. Asimismo, la mención ecoica se produce a partir de la intertextualidad que se establece entre el discurso de la oveja y la película “Corazón valiente”, donde William Wallace lidera una revuelta, de donde se extrajo tal enunciado.

El propósito con el que se utiliza la ironía en esta viñeta consiste en una crítica frente a la pasividad, sin embargo también se produce una situación humorística a partir de la incongruencia que se establece entre el llamado a la rebeldía de las ovejas y a la forma en que estas acaban: convertidas en *sweaters*, los cuales, de manera paradójica llevan la marca “Libertad”. El nombre de la marca, al mismo tiempo, permite enfatizar la ironía puesto que establece un contraste connotativo entre el discurso libertario y subversivo de las ovejas y lo que realmente ocurre con ellas.

Asimismo, es posible inferir a partir del discurso de la oveja un acercamiento al fatalismo, pues aunque la oveja sea consciente de su realidad e intente hacérselas ver a sus pares, no cambia su realidad: de todos modos le quitan su lana y su libertad. Esta crítica se manifiesta por medio de un acto de habla asertivo, ya que la oveja señala a sus compañeras del rebaño lo que harán respecto a su postura. Asimismo, esta manifestación se hace desde una perspectiva de sinceridad, puesto que la oveja cree en los planteamientos que está expresando frente al rebaño, planteamientos con los que cumple la función discursiva de introducir un tópico (la libertad) por el medio del cual realiza una valoración ética relacionada con el comportamiento que el rebaño debe adoptar.

14



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	La única misión de las ovejas en la vida es que les saquen la lana y la transformen en chalecos.
Uso de ironía	¿Te gusta este pulóver?

En la viñeta aparecen las ovejas de la viñeta anterior abogando por su libertad. En este caso, las ovejas se cuestionan, mientras miran las nubes (elemento que aparece de manera metafórica en la viñeta y permite enfatizar el cuestionamiento existencial de la oveja), sobre su misión en la vida. Una de las ovejas deja planteada la pregunta “¿cuál?”, la que es respondida en el siguiente cuadro de la viñeta donde se encuentran las dos mujeres conversando sobre el pulóver que una de ellas se había comprado.

De este modo, se establece la mención ecoica entre el cuestionamiento que hacen las ovejas mientras miran las nubes y la mujer que luce un pulóver hecho con la lana que es extraída de la oveja. Esta relación podría tener como finalidad dos objetivos: por un lado, sólo generar humor a partir de la incongruencia que se genera en la viñeta y, por otro, realizar una crítica dirigida a las industrias que fabrican prendas de vestir con materias primas provenientes de los animales, los cuales de un u otro modo resultan agredidos.

Como ya habíamos mencionado, la pregunta que realiza la mujer sobre su pulóver constituye el enunciado irónico, el cual es posible clasificar como un acto de habla directivo exhortativo y, a la vez, sincero, puesto que espera que su amiga le manifieste su opinión respecto a su nueva prenda de vestir. Por otro lado, este enunciado, además de cumplir una función valorativa estética, cumple la función de desarrollar el tópico que es introducido por el cuestionamiento que realizan las ovejas en torno a la finalidad de su existencia.

15



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Munch se asustó al ver una cucaracha, gritó y de ahí surgió la idea para su cuadro del mismo nombre.
Uso de ironía	Munch se inspira...

En esta viñeta, se presenta a Much, el autor del conocido cuadro “El grito”, el cual se encuentra en un restaurante junto a un hombre. A través del recurso cinético naturalista, se muestra como los dos personajes comen tranquilamente, hasta que el hombre que se

encuentra junto a Much se percata de la presencia de una cucaracha. Frente a tal hecho, el pintor se asusta y realiza la expresión por la que es conocido su cuadro mencionado. Por lo tanto, se está utilizando el recurso de la intertextualidad para provocar un efecto humorístico.

A diferencia de las viñetas que fueron analizadas anteriormente, en este caso la ironía no se presenta por medio del diálogo de los personajes, sino que se encuentra en la relación que se establece entre la didascalia narrativa o el texto que introduce la viñeta y la situación que se describe en esta misma. De este modo, si consideramos la didascalia como el enunciado irónico, podemos apreciar que esta se expresa por medio de un acto asertivo (aserción no estereotipada), que a la vez se manifiesta a través de una postura de sinceridad, puesto que está contextualizando la situación graficada en la viñeta.

Del mismo modo, a través de dicha contextualización está cumpliendo la función discursiva de introducir un tópico, el que en este caso corresponde al hecho que inspiró al pintor para crear su cuadro. La valoración que se realiza por medio de este enunciado corresponde al factor emocional, puesto que se alude al objeto que suscita la inspiración en Much.

En cuanto a los recursos propios de la historieta, podemos apreciar que en el último cuadro, la reacción de susto por parte del pinto aparece reforzada por las letras mayúsculas, las cuales, como se mencionó en el marco conceptual, se utilizan para expresar cambios en el volumen de la voz. Así, se refuerza entre la situación misma de inspiración, el objeto que la provoca y la reacción, la que consiste en el grito propiamente tal.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Cortázar tuvo problemas con un pulóver azul, por eso escribió el cuento del mismo nombre.
Uso de ironía	Cortázar se inspira...

En esta viñeta, se muestra al escritor Julio Cortázar en una secuencia de imágenes (recurso cinético naturalista) donde está tratando de ponerse un pulóver de color azul, pero finalmente no lo consigue. El primer elemento que permite diferenciar esta viñeta de las anteriores que es muestra más de un tipo de plano (medio y general) lo que permite mostrar de una forma más clara la problemática de ponerse el pulóver, la que se manifiesta claramente en la última viñeta cuando el escritor señala: “No se culpe a nadie, salvo a este pulóver”.

Al igual que en la viñeta nº15, en este caso el enunciado irónico se encuentra en la didascalia narrativa que aparece al comienzo de la viñeta con la función discursiva de introducir un tópico: “Cortázar se inspira”. Este enunciado produce un eco en relación con la situación de la viñeta y a la intertextualidad que queda de manifiesto al principio y al final de la viñeta, ya que Cortázar escribió un cuento llamado “No se culpe a nadie”, cuyo argumento trata de un hombre que intenta ponerse un pulóver de color azul, pero finalmente no lo logra y se cae por la ventana de su departamento. De este modo, el texto del primer cuadro cumple la función de desarrollar el tópico introducido por la didascalia y, el del último cuadro, cumple la función de cerrarlo. De este modo, el desarrollo de la intertextualidad se produce de manera gradual a medida que se desarrolla la historia en la viñeta.

El acto de habla que se expresa por medio del enunciado irónico corresponde al acto asertivo (aserción no estereotipada), el cual está entregando una información clara en relación con la situación, por lo tanto, es utilizado desde una perspectiva de sinceridad, ya que sólo contextualiza la situación. Asimismo, este enunciado permite realizar una valoración emocional, puesto que se alude a la situación que inspiró a Cortázar para crear un efecto humorístico.



Acto de habla aparente	Negar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Soy nihilista, por lo tanto, no respeto los cánones establecidos. No voto en blanco, sino en negro.
Uso de ironía	Siempre voto en negro

En la viñeta se presenta al personaje Benito el Nihilista. Es posible apreciar que el apodo de este mismo se ve reforzado por elementos visuales como el vacío que lo acompaña, así como también los colores utilizados en la situación y ,especialmente, en la vestimenta del personaje: el blanco, el negro y el gris. Por otro lado, si consideramos que el nihilismo es una corriente filosófica que consiste en la negación de todo aspecto de la vida y que también se puede utilizar como un modo de crítica social, podemos apreciar que en el caso de esta viñeta se establece la mención ecoica entre el concepto de nihilismo y el enunciado del personaje, puesto que éste señala que no vota en blanco, lo que corresponde al tipo de voto convencional cuando algún candidato no es del total gusto de los electores, sino que él vota en negro, es decir, vota de un modo contrario al modelo preestablecido. Asimismo, entre el nombre del personaje, su apodo y su manera de actuar se establece un contraste connotativo que permite reforzar el eco del enunciado irónico.

En el caso de esta viñeta, la ironía se utiliza con la finalidad de provocar humor, pero a través de una crítica que está claramente dirigida al sistema electoral. Asimismo, el enunciado irónico, “Siempre voto en negro” al corresponder a la respuesta que da Benito frente a una pregunta corresponde al acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), pues se limita a entregar, desde una perspectiva de sinceridad, una información determinada, la que en el caso de esta viñeta consiste en señalar si vota o no en blanco. Del

mismo modo, a través de este enunciado irónico se realiza una valoración ética, puesto que se alude un modo de comportamiento que puede ser considerado correcto o incorrecto dependiendo de la postura del individuo.

La función discursiva que cumple este enunciado consiste en desarrollar el tópico que es introducido por la pregunta que le realizan a Benito: ¿Siempre votás en Blanco, Benito? Del mismo modo, la respuesta que da el personaje, constituye una impugnación, puesto que esta no está en relación con la respuesta que espera su interlocutor.

18



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	No creo en supersticiones, pero mi superstición es ser racional.
Uso de ironía	Ser lo más racional posible

La viñeta presenta a dos hombres conversando a través de un plano y un ángulo medio. Uno de ellos le pregunta al otro si posee algún tipo de cábala o superstición. La respuesta del otro personaje es que la única cábala que posee es ser lo más racional posible.

A partir de dicha respuesta, el personaje realiza una crítica hacia su compañero, pues ser racional es una postura opuesta al hecho de tener alguna superstición, o dicho de otro modo, es contradictorio creer en cábalas y utilizar al mismo tiempo el raciocinio en determinadas circunstancias, aspecto que resulta de las implicaturas que contiene la viñeta. A partir de esta incongruencia que se genera entre la pregunta y la respuesta en la conversación entre los dos personajes (creer en cábalas – ser racional) se genera una situación humorística, pero con un trasfondo crítico, el cual constituye una valoración

ética, ya que se está cuestionando como correcta o incorrecta una determinada manera de actuar. Asimismo, podemos ver los efectos que produce esta incongruencia en uno de los personajes (el que realiza la pregunta), debido a su gestualidad, la cual permite inferir que la respuesta que le dio su compañero no era la que esperaba, es decir, dentro del proceso comunicativo no se cumplieron sus expectativas.

Por otro lado, si consideramos que el enunciado irónico es la respuesta del hombre a su compañero y que esta respuesta consiste en entregar información, podemos concluir que el acto de habla con el que se utiliza la ironía en este enunciado corresponde al acto asertivo o representativo, el cual se manifiesta desde una perspectiva de sinceridad por parte del interlocutor. Asimismo, la función discursiva que cumple el enunciado irónico consiste en desarrollar el tópico que fue introducido por la pregunta que realiza uno de los personajes al comienzo de la viñeta.

19



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Lo que dices es obvio.
Uso de ironía	Uh... Increíble

La viñeta muestra a dos conductores de un noticiero en un plano y ángulo medio. El conductor pretende generar expectativa ante una información que va a entregar, para lo cual prepara a la audiencia; no obstante, la información que entrega resulta obvia (Es invierno y hace frío). La conductora, al darse cuenta de que la información que entrega su compañero es evidente responde fingiendo sorpresa: “Uh... Increíble”.

Es en el enunciado de la conductora en donde se encuentra focalizada la ironía, puesto que ésta finge sorpresa frente a su compañero, pero al mismo tiempo se está burlando de él, ya que es lógico que el invierno se caracterice por ser una estación en la cual hace frío. El eco en esta situación se produce a partir de la expectativa que genera el conductor y la información que entrega, con la que además viola la máxima de relevancia, ya que la información que está entregando es tan obvia como decir que en el verano hace calor. Además, el sentido irónico de este enunciado es reforzado por la gestualidad de la conductora, puesto que en el último cuadro de la viñeta se manifiesta un cambio gestual que es notorio en comparación con el resto. Este cambio está en relación con su expresión de sorpresa, pero una sorpresa que es fingida.

El enunciado irónico que es producido por la conductora, además de cumplir con la función de cerrar el tópico introducido por su compañero, corresponde a un acto de habla expresivo, puesto que está dando a conocer su opinión (Uh... Increíble) frente a lo que acaba de informar su compañero de animación. En este caso, este acto es emitido desde una perspectiva de insinceridad transparente, pues el fingimiento de sorpresa por parte de la conductora no apunta a dañar la imagen de su compañero, sino sólo a crear una situación de incongruencia, es decir, sorprenderse con lo que ya es conocido. En otras palabras, este acto de habla es utilizado desde una perspectiva cortés, pues de este modo el personaje protege su imagen al no burlarse de manera directa o explícita de su interlocutor.

Por otro lado, el propósito con el que se utiliza la ironía en este caso consiste en una crítica a los noticieros en general, puesto que algunos se han especializado en entregar información que resulta poco relevante.



Acto de habla aparente	Asentir
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Esta es la señal.
Uso de ironía	:)

En la viñeta aparece Moisés que, en un plano general, se encuentra pidiéndole a Dios para que le indique qué es lo que debe hacer, para lo cual necesita una señal. Para entender esta situación es necesario activar algunos conocimientos previos como, por ejemplo, saber que Moisés es un personaje bíblico que lideró el éxodo del pueblo israelita desde Egipto hacia la Tierra Prometida. En este éxodo es cuando se produce uno de los acontecimientos por el que es más conocido: las aguas del Mar Rojo se separan para que pase Moisés junto a su pueblo.

Es esta la situación que se intenta graficar en la viñeta, no obstante, en este caso, la señal que obtiene Moisés es un *emoticon* (signos que se utilizan en el lenguaje de *chats* para expresar emociones) que consiste en una sonrisa. Por un lado, este *emoticon* es precisamente la señal, tal como el personaje lo solicita, pero también constituye el enunciado – si es posible denominarlo de este modo – que crea el efecto irónico en la situación, puesto que se crea, por un lado, una situación ecoica que permite interpretar la situación como irónica y, por otro, una situación de incongruencia que refuerza lo anterior, pero que al mismo tiempo genera una situación humorística que va de la mano de una crítica implícita que puede estar dirigida a dos polos: por una parte, a la simplificación que ha sufrido el lenguaje en medios de comunicación como los *chat* y, por otra, a las creencias religiosas de una comunidad determinada.

Considerando esta señal como un enunciado irónico, es posible clasificarla como un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), puesto que se está entregando una información, es decir, es emitido desde una postura de sinceridad. En términos discursivos, este signo cumple la función de cierre de tópico (enviar la señal) y, al mismo tiempo, pero de manera implícita realiza una valoración ética, puesto que se está dando una señal para que se realice una acción, la cual en este caso es positiva, ya que si fuese incorrecta o inadecuada, la señal entregada correspondería a otro tipo de *emoticon*.



Acto de habla aparente	Queja
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Sólo mi apariencia es de zángano.
Uso de ironía	Ella me sigue tratando como a un zángano

En la imagen se muestra a dos zánganos conversando en un bar. Uno de estos le confiesa a su amigo que está enamorado, pero que no se siente a gusto, porque no es de su agrado que su pareja lo trate como un zángano. Cabe destacar que en la descripción de la situación, la que se realiza a través de un plano medio, se utilizan colores en tonos amarillos, los que son propios del zángano. Este efecto permite crear una visión más integradora de la situación.

La ironía utilizada en esta viñeta se encuentra en el enunciado mencionado, aunque en este caso también se utiliza junto con el recurso la polisemia, recurso que no se encuentra en las viñetas anteriores, entre la apariencia y el comportamiento del zángano, ya que éste en la realidad forma parte de un panal, pero su único trabajo consiste en fecundar a la reina de las abejas.

La queja del zángano corresponde a un acto de habla expresivo, pues éste le manifiesta a su amigo el descontento que siente por el hecho de que su enamorada lo trate con un zángano. Este acto de habla es emitido desde una perspectiva de insinceridad transparente, puesto que el zángano está consciente de que la crítica de la cual es objeto tiene fundamentos, pero al mismo tiempo, establece un juego a partir de la polisemia que se le atribuye al término ‘zángano’. Al mismo tiempo, por medio de este enunciado se realiza la función discursiva del tópico: el maltrato que sufre el zángano.

No obstante, considerando la verdadera función de este insecto dentro del panal se podría realizar una segunda lectura en la cual la queja del zángano no esté referida a un maltrato por las mínimas labores que realiza en el panal, sino que de manera implícita se refiera a su función de fecundador. Por lo tanto, de acuerdo con la lectura realizada, el propósito con que se utiliza la ironía en esta viñeta puede ser provocar humor o realizar una crítica. Además, la queja del zángano está dirigida a una valoración ética, puesto que lo que es criticado es su comportamiento.

22



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Sigo la misma estructura que tú para hablar.
Uso de ironía	¿Hablas capicúa, hablas?

La viñeta muestra a dos personajes, donde uno de ellos corresponde a James Bond, quien como en todas sus películas se presenta de la manera “Bond, James Bond”. Frente al desconcierto de la mujer producido por la forma de presentarse del personaje, ella piensa que está utilizando un tipo de lenguaje distinto, en este caso el capicúa (sistema por medio del cual un número se lee del mismo modo de izquierda a derecha y viceversa) por lo cual al momento de hacerle una pregunta utiliza la misma estructura que James Bond en la presentación: ¿Hablas capicúa, hablas?

La pregunta realizada por la mujer corresponde al enunciado irónico, puesto que a partir de la mención ecoica establecida con el enunciado que corresponde a la presentación de James Bond y con la idea del capicúa, generando así una situación que resulta humorística para el lector. Esta mención ecoica se realiza por medio de dos recursos

irónicos: por un lado, la intertextualidad, que proporciona los datos para comprender el saludo del personaje y, por otro, el juego de palabras que se configura cuando la mujer le formula una pregunta a James Bond siguiendo la estructura ya aludida.

Asimismo, en este mismo enunciado la ironía se hace manifiesta a través de un acto de habla directivo, puesto que la mujer le pregunta a James Bond si habla capicúa, puesto que se da a entender en la viñeta que ella no conoce al personaje y, por lo tanto, no conoce el famoso modo de presentarse de éste. Este acto directivo es planteado desde una perspectiva de sinceridad, puesto que lo que la mujer quiere es que Bond le responda. Por otro lado, este acto de habla directivo corresponde a un acto no exhortativo, ya que tiene como finalidad que el oyente realice una acción a favor del receptor, acción que en este caso corresponde a responder la pregunta.

En términos discursivos, el enunciado irónico cumple la función de cambiar de tópico, puesto que por la forma en que se presenta el personaje, la mujer formula su pregunta, la que al mismo tiempo se relaciona con una valoración de tipo ética, puesto que trata de buscar una respuesta que explique la particular forma de hablar del personaje.

23



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	No soy complicado, pero hago las cosas de un modo poco convencional.
Uso de ironía	No entiendo por qué dicen que me complico la vida sin sentido.

En la viñeta aparece un personaje de cabeza intentando ponerse su sombrero que está en el suelo y, al mismo tiempo, se cuestiona sobre el hecho de que las personas dicen que él es complicado, pero que no entiende cuáles son las razones que tienen para afirmar tal condición. Asimismo, la enunciación del personaje es contextualizada por la didascalia narrativa, lo cual apoya retóricamente la imagen.

Si observamos la imagen podemos ver que la ironía se encuentra en el enunciado dicho por el personaje el que realiza la mención ecoica considerando la totalidad de la imagen que es la que produce el contraste entre lo que dice el personaje y lo que efectivamente está haciendo. Este enunciado, si bien es una pregunta, no corresponde a un acto de habla directivo, puesto que no busca una respuesta por parte del receptor, sino que es un cuestionamiento que el personaje realiza en voz alta, por lo que corresponde a una pregunta retórica.

Desde esta perspectiva, el enunciado irónico corresponde a un acto de habla expresivo, el cual, como ya mencionamos, persigue un fin retórico, muestra una postura de insinceridad transparente por parte del hablante. No obstante, esta pregunta retórica es utilizada bajo términos de cortesía, pues de este modo, el hablante busca lograr la empatía por parte del interlocutor, en cambio, si hubiese expresado la misma pregunta, pero en términos exhortativos, su imagen podría verse dañada.

El propósito con el que se utiliza la ironía en esta viñeta sólo es humorístico, lo cual se logra mediante la incongruencia que se manifiesta entre lo dicho y lo hecho por el personaje. Por otro lado, la valoración ética que realiza el personaje sobre su comportamiento, permite introducir discursivamente un tópico: la complejidad.



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Somos playmobil, lo que menos tenemos es movilidad.
Uso de ironía	Me parece que esto no es para nosotros.

En la viñeta se muestra a través de un plano general a un grupo de personas practicando yoga. Al mismo tiempo, aparecen en la escena dos playmobil (juguetes de origen alemán que se caracterizan por sólo poder mover su cabeza, sus piernas y sus brazos). Al ver la situación, uno de los juguetes señala que le parece que el yoga no es una actividad adecuada para ellos.

La opinión del playmobil con respecto al yoga constituye el enunciado irónico, el que es manifestado por medio de un acto de habla expresivo. El eco que permite interpretar este enunciado como irónico se encuentra en las implicaturas convencionales relacionadas con el yoga, ya que esta actividad consiste en realizar distintas posturas con el cuerpo para lograr la meditación. Por otro lado, una de las características de los playmobil es que carecen de mayor movimiento, por lo cual resulta imposible realizar tal actividad. La incongruencia que se establece entre estas dos situaciones permite, por un lado, que el enunciado se manifieste como ecoico y, por otro, que la situación sea considerada como humorística.

Cuando los juguetes llegan al lugar en el cual están realizando yoga realizan una valoración ética que les permite determinar que dicha actividad no es adecuada para ser realizada por ellos. Sin embargo, el juguete busca mitigar esta imposibilidad en su opinión a través de uso de una lítote, pues de este modo, se da a entender que si bien la actividad no es adecuada para ellos tampoco quiere expresar que deban excluirse absolutamente. De este modo, el emisor está dando cuenta su postura de insinceridad transparente, puesto que lo que se busca es provocar un efecto retórico a partir de su opinión. Además, a través de esta opinión se está realizando la función discursiva correspondiente a la introducción de tópico, el que en este caso corresponde a la imposibilidad de realizar yoga.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Aunque tenga 2432 amigos en myspace, de todos modos estoy solo.
Uso de ironía	En myspace tengo 2432.

En la viñeta aparece José Luis, el infeliz, sentado en uno de los extremos de un sillón. Por la gestualidad del personaje, es posible apreciar que se siente acongojado por el hecho de estar solo; sin embargo, trata de dar la idea de que esto no le preocupa porque en la red social conocida como “Myspace” tiene 2432 amigos.

En esta situación el enunciado irónico corresponde a la información que entrega José Luis sobre la cantidad de amigos que tiene en la ya mencionada red social. El personaje produce su enunciado irónico por medio de un acto de habla asertivo, a través del cual manifiesta su sinceridad, ya que está seguro de que las personas con las que mantiene contacto a través de esa red son sus amigos.

Por otro lado, a partir de este enunciado se establece una valoración de tipo emocional, puesto que el personaje está dando cuenta de que no le interesa estar solo en el sofá, aserción que claramente se contradice con su expresión facial. Por otra parte, a través de este enunciado se introduce el tópico relacionado con la idea de las redes sociales.

El factor que permite establecer la mención ecoica se encuentra en la incongruencia que muestra la viñeta, puesto que es explícito que el personaje está solo, pero como mecanismo de negación alude a las redes sociales. Asimismo, este eco es reforzado por la adjetivación que se utiliza para mencionar al personaje (infeliz) la que, al igual que en el

caso de la viñeta nº17, adjetivación que permite inferir algunas características del personaje y, la vez, permite guiar la interpretación del enunciado.

Por otro lado, es el tema de las redes sociales se ha ido ampliando y que hay personas que se caracterizan por tener muchos contactos en ellas. Por lo tanto, a través de dicha situación, también se establece una crítica dirigida a esta especie de alienación que producen las redes sociales.

26



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	El ladrido suena del mismo modo que la palabra inglesa <i>wow</i> que se utiliza para expresar sorpresa.
Uso de ironía	¿Qué es lo que ven que es tan sorprendente?

En la viñeta aparecen cuatro perros en un plano general. Tres de los cuatro perros están ladrando, situación que llama la atención de uno de los perros, el que al parecer con un poco de molestia (signos de exclamación y de interrogación) les pregunta qué es lo que les llama la atención.

En este caso la ironía se produce a partir de la relación de homofonía que se establece entre el sonido del ladrido de un perro ‘guau’ y la expresión inglesa ‘*wow*’ que, precisamente, se utiliza para expresar sorpresa. De este modo, el eco se produce a partir del enunciado irónico que es producido por el perro: ¿Qué es lo que ven que es tan sorprendente?, el cual produce eco a partir del ladrido de los perros. Asimismo, pero desde

una perspectiva distinta, el eco se produce por medio del contraste connotativo que se establece entre los ladridos de los perros y la interpretación de estos como expresión de sorpresa por parte de uno de ellos. Es este contraste el que permite que se configure una situación humorística a partir de la confusión graficada en la viñeta.

La pregunta que constituye el enunciado irónico corresponde a un acto de habla directivo exhortativo, puesto que el objetivo del perro es que le respondan, acción que va en su beneficio. Del mismo modo, como él expresa su objetivo de manera explícita, adopta una postura de sinceridad en la enunciación. También a través de esta pregunta, pero de un modo implícito, puesto que si los perros están expresando sorpresa (de acuerdo a la perspectiva del emisor) quiere decir que lo que están observando debe ser positivo estéticamente.

Finalmente, la función discursiva que cumple el enunciado irónico consiste en introducir un tópico por medio de la pregunta ya menciona, pues considerando que si los perros responden a esta interrogante, sería posible desarrollar el tópico y poder dilucidar el objeto de asombro.

27



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Encontramos el unicornio azul que se le perdió ayer a Silvio Rodríguez
Uso de ironía	Caso Rodríguez, resuelto.

Esta viñeta muestra, a través de un plano y un ángulo medio, a Sherlock Holmes diciéndole a su ayudante que el caso que investigaban está resuelto, puesto que encontraron a un unicornio azul, el cual traen sujeto a una soga.

La ironía radica en el nombre del caso y su relación con el unicornio, puesto que “caso Rodríguez” hace referencia al cantante Silvio Rodríguez y a una de sus canciones en la que indica que su unicornio azul se le perdió.

La comprensión de la ironía en el caso de esta viñeta, resulta un poco más compleja que en las anteriores, ya que no es posible comprenderla ni interpretarla del modo adecuado, si no se posee el conocimiento previo de la canción “Mi unicornio azul”, en la que el cantante alude a un unicornio azul que está extraviado, que quiere encontrarlo y que bien pagará por la información que le proporcionen sobre él. También es necesario saber quiénes son Sherlock Holmes y su ayudante Watson. De este modo, la mención ecoica se establece a través de la relación entre el cantante, la canción y los detectives.

El enunciado irónico corresponde a un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), puesto que Holmes le informa a su compañero que el caso está resuelto porque encontraron al unicornio. Asimismo, este enunciado se manifiesta desde una perspectiva de sinceridad por parte de detective, puesto que da cuenta de manera segura de un hecho que es evidente: haber encontrado el unicornio.

En el caso de la situación mostrada en la viñeta, el enunciado irónico cumple la función discursiva de cerrar un tópico, el que se relaciona con el hecho de haber encontrado el unicornio de Silvio Rodríguez. Por otro lado, este enunciado se utiliza para generar humor a partir de la letra de la canción de Silvio Rodríguez.



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	No es que en realidad todos me conozcan, sino que mi nombre es Hello Kitty.
Uso de ironía	¿De dónde me conoce toda esta gente?

En la viñeta vemos caminando a Hello Kitty, el popular personaje japonés, mientras la saludan diferentes personas en la calle. En la cuarta imagen se auto-cuestiona: “¿De dónde me conoce toda esa gente?”.

En este caso la mención ecoica se presenta a partir de la ambigüedad del nombre de este personaje, puesto que corresponde a un saludo que se puede utilizar tanto en inglés como en español (Hola, Kitty). También es necesario conocer este personaje-producto japonés, ya que el enunciado irónico está haciendo eco al mismo para crear esta doble interpretación. Por otro lado, también se establece un juego con la puntuación del enunciado a través de una coma, lo que permite distinguir entre el nombre y el saludo (Hello Kitty – Hello, Kitty).

Esta ambigüedad es la que lleva al cuestionamiento del personaje al final de la viñeta, cuestionamiento que se expresa mediante una postura de sinceridad en un acto de habla directivo exhortativo. Al mismo tiempo, con esta pregunta realiza una valoración de tipo ética, pues le parece desconcertante el comportamiento de las personas con las que se encuentra en la calle.

El propósito con el cual se utiliza la ironía en este caso, además de cumplir la función de cerrar un tópico, consiste en una crítica dirigida a los medios que producen las industrias de manera masiva, lo cual tendría como consecuencia perder la idea de individualidad y conocimiento propio.



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Deberé seguir esperando a Godot. Él nunca va a llegar.
Uso de ironía	¿Dónde está este idiota?

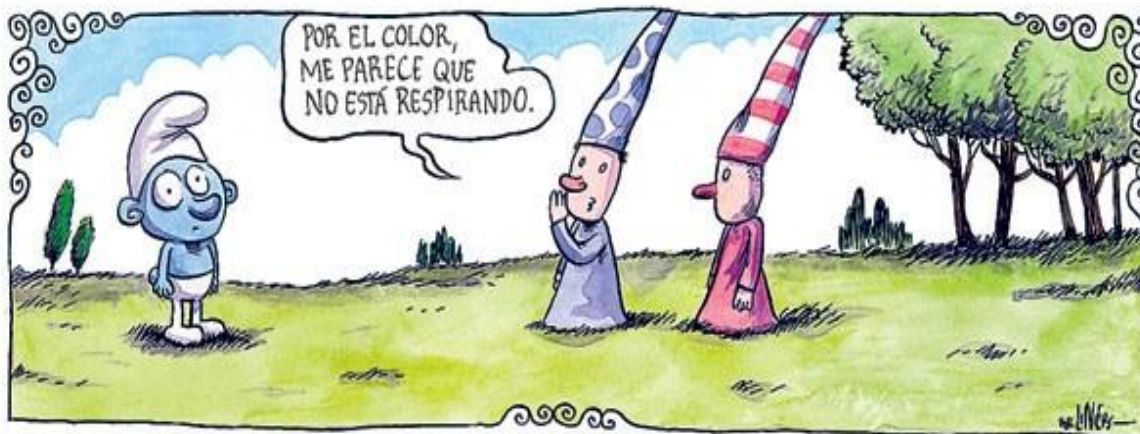
En la viñeta se encuentra la novia de Godot esperando que llegue a la cita que tenían en el cine. La novia se encuentra molesta porque Godot no ha llegado al cine, es más, señala que cada vez que acuerdan reunirse hace lo mismo.

En este caso se establece la mención ecoica partir del título de la obra dramática “Esperando a Godot” de Samuel Beckett que corresponde al teatro del absurdo y cuyo argumento consiste en la espera de Godot por parte de dos vagabundos quienes aseguran que si el mencionado personaje no aparece hoy, sí aparecerá mañana. De este modo, podemos apreciar que al igual que en viñetas anteriores (12-15-16-20-22-27) se utiliza el recurso de la intertextualidad para darle sentido a la mención ecoica.

La pregunta que hace la novia de Godot al término de la viñeta (¿Dónde está este idiota?) corresponde al enunciado irónico. Asimismo, si consideramos la estructura del enunciado, es posible clasificarlo como un acto de habla directivo exhortativo, puesto que está realizando una pregunta que, en este caso, pareciera tener más bien un sentido retórico, puesto que en la viñeta no aparece algún otro personaje que pudiera responderle. Desde esta perspectiva este acto de habla está enunciado desde una perspectiva de insinceridad transparente, puesto que la imagen muestra de manera clara que no hay quien pueda responder la pregunta del personaje de la viñeta.

Al preguntar por Godot y al mencionar que cada vez que acuerdan reunirse en un lugar, él nunca llega, se está realizando una valoración ética, puesto que el comportamiento de Godot es considerado como inadecuado desde la perspectiva de las convenciones sociales que existen con respecto a una cita de pareja.

El propósito del enunciado irónico desde el punto de vista discursivo, cumple la función de desarrollar el tópico relacionado con el comportamiento de Godot. Por otro lado, la intención comunicativa con que se utiliza la ironía en esta viñeta sólo es humorística y no conduce a una segunda lectura que requiera de mayor interpretación.



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	El color azul de su piel quiere decir que no está respirando y que en cualquier momento morirá.
Uso de ironía	Me parece que no está respirando

En la viñeta aparecen dos duendes en un plano general. De pronto se encuentran con un pitufo, personaje que no les llama mayormente la atención, pues piensan que es otro tipo de duende. Sin embargo, lo que les llama la atención a los duendes es el color azul del pitufo, por lo cual uno de ellos señala al otro en lo que podría parecer un tono burlón, que por el color del pitufo, lo más probable es que no esté respirando.

La ironía se encuentra en el comentario que el duende le hace a su amigo acerca de la apariencia física, específicamente del color, del personaje con el cual se han encontrado. Como este comentario corresponde a una opinión, el acto de habla por medio del cual se está empleando la ironía corresponde a un acto expresivo. No obstante, este acto es expresado bajo una insinceridad transparente, ya que en la opinión del duende encontramos una metáfora que hace referencia al color del pitufo (estar ahogándose = ser de color azul). Por otro lado, por medio de este enunciado se realiza una valoración estética en torno a la apariencia del pitufo, la cual consideran irrisoria, así como también se cumple la función discursiva de introducir un tópico (el color del pitufo).

El propósito del uso del recurso irónico está dirigido a provocar humor, pero esta finalidad puede estar enfocada de dos maneras distintas. Por un lado, provocar humor centrándose en la figura del pitufo, que es de color azul y les causa gracia a los duendes,

pero también es posible generar humor focalizándose en la figura de los duendes, quienes debido a su ignorancia no saben que los pitufos son de ese color, lo que no quiere decir que tengan problemas de respiración, por lo tanto, en este aspecto adquiere relevancia la intertextualidad.

De este último aspecto, también podría inferirse que quizás el desconocimiento de los duendes esté relacionado con un aspecto de la realidad, puesto que por un periodo prolongado el programa de los pitufos dejó de exhibirse en la televisión, lo cual podría ser causa de que este personaje no resultara conocido para ellos.

31



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Da lo mismo el modo en que use la ropa, de igual manera estoy vestida.
Uso de ironía	Es que el orden de los factores no altera el producto

En la viñeta se presenta a un hombre junto a una mujer en una situación llamada “Humor para matemáticos”. A partir de esta idea se establece una mención ecoica entre la forma en que se viste el personaje de la viñeta y la frase que en algunas ocasiones se utiliza como un tópico: “El orden de los factores no altera el producto” la que generalmente se utiliza cuando algún tipo de proceso o actividad no se realiza de acuerdo al modo convencional. Asimismo, la didascalia narrativa que aparece al comienzo de la viñeta permite anticipar el tipo de argumento que se desarrollará en la viñeta, aunque no entrega una visión cabal de dicha situación.

De este modo, el personaje de la viñeta se viste de una manera bastante distinta a la preestablecido, puesto que usa la camisa sobre la chaqueta, los calcetines sobre los zapatos y los calzoncillos sobre el pantalón, situación que a él no parece preocuparle puesto que, como señala al final de la viñeta, el orden de los factores no altera el producto, es decir, da exactamente lo mismo el orden en que se haya vestido, puesto que finalmente tiene la ropa puesta, que es lo que en el fondo importa y lo que, al mismo tiempo constituye una valoración estética. Se debe mencionar que esta carencia de orden en el vestir del personaje se ve reforzada por los colores, puesto que la mayoría de estos son fuertes, los cuales intensifican aún más la idea del desorden.

El propósito con el que se utiliza la ironía en esta viñeta es provocar el humor a partir de la frase que pertenece al ámbito de la matemática, pero que se aplica sin discriminación a otra situación de la vida cotidiana. Del mismo modo, cuando el personaje enuncia la frase está llevando a cabo un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), puesto que está informando por qué se vistió siguiendo ese orden, lo cual claramente, aunque suene lógico para el personaje, causa sorpresa en su compañera. Al entregar esta información, el personaje está adoptando una perspectiva de sinceridad, puesto que el hecho sobre el cual está dando cuenta se puede verificar a simple vista. También, por medio de este enunciado se está desarrollando el tópico relativo al orden que se debe seguir al momento de vestirse.

Por otra parte, la mención ecoica se refuerza por medio de la incongruencia de la situación, puesto que la frase utilizada por el personaje – el orden de los factores no altera es producto- no es aplicable a todos los ámbitos. Esta incongruencia manifestada en la situación va de la mano con la intención comunicativa de querer generar humor.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Finalmente ellos fueron felices, pero no nosotros porque nos comen.
Uso de ironía	Fueron felices y comieron perd...

En la viñeta se encuentra una perdiz junto a sus tres hijos, los que están acostados mientras ella les lee un cuento para que se duerman. La madre lee con bastante entusiasmo el cuento hasta que llega al final de la historia, el que termina de una manera ya conocida: “Fueron felices y comieron perdices”. Frente a tal hecho, la madre detiene la narración del cuento, pues queda atónita frente a la idea de que los personajes de los cuentos infantiles quedan felices al final y que, incluso, comen perdices.

La mención ecoica se establece a través de las frases estereotipadas utilizadas en los cuentos y en el hecho de que sea una perdiz quien lo esté leyendo, por lo tanto, en esta viñeta se utiliza el recurso de la intertextualidad. Asimismo, la ironía se refuerza por medio del uso de los puntos suspensivos que aparecen en el enunciado que corresponde a la lectura que está haciendo la perdiz, a través de los cuales se manifiesta un tipo de pausa que causa suspenso, el cual se rompe cuando la mamá perdiz continúa la lectura en silencio, rompiendo las expectativas que se podrían haber creado sus hijos y, al mismo tiempo, creando una situación de incongruencia que provoca el efecto humorístico. Asimismo, este efecto humorístico se ve reforzado por la omisión que hace la madre al detenerse en la lectura y dejar la posibilidad abierta para completar la oración, posibilidad que queda de manifiesto, como ya mencionamos, a través de uso de los puntos suspensivos, los que corresponden a indicadores de ironía.

En este caso la ironía es expresa en el enunciado que corresponde a la lectura de la mamá perdiz, el cual se clasifica dentro los actos de habla asertivos (aserción no estereotipada). Asimismo, como el enunciado corresponde a la lectura del cuento, este se produce desde una perspectiva de sinceridad, puesto que la información que entrega es verídica en términos de que es el contenido de la historia que aparece en el texto.

En términos discursivos, el enunciado irónico cumple la función de desarrollar un tópico – “Fueron felices y comieron perdices”; no obstante, este desarrollo queda incompleto porque la madre detiene su lectura. Asimismo, a partir de este enunciado se

realiza una valoración ética que apunta a la crueldad, desde la perspectiva de la perdiz, de los cuentos de hadas, puesto que para que los personajes sean felices deben comer perdices.

33



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	La pelea es entre el ser y la nada.
Uso de ironía	Y en este rincón pesando cero kilos, ¡¡La nada!!!

En la viñeta se recrea una situación correspondiente a una pelea de boxeo, en donde se enfrenta un personaje llamado “ser” a otro personaje llamado “nada”, el cual claramente no se encuentra presente en la situación.

A partir de esta relación entre el “ser” y la “nada” se establece una mención ecoica, puesto que se alude al libro escrito por Jean Paul Sartre que trata sobre las ideas del periodo existencialista y que lleva el mismo nombre “El ser y la nada”, es decir, al igual que en viñetas anteriores, se utiliza el recurso de la intertextualidad. De este modo, por medio de la viñeta se trata de concretar la idea de que estos dos polos se contraponen y se encuentran en constante lucha, lo que lleva a los individuos a cuestionarse sobre su existencia. Sin embargo, es importa notar la incongruencia que se manifiesta en el enunciado del personaje que presenta la pelea, puesto que la nada no existe, por lo tanto, resulta absurdo que se encuentre en una determinada y posición y, más aun, que se mencione que pesa cero kilos.

La enunciación que es producida por el hombre que realiza la presentación de los contendores corresponde al enunciado irónico, el cual entrega la información correspondiente a los participantes de la pelea de boxeo (el ser y la nada), por lo tanto, es

posible clasificar este enunciado como un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) y sincero, puesto que los datos proporcionados son verídicos. Por otra parte, este enunciado cumple la función discursiva de introducir un tópico, el cual en esta situación se relaciona, como ya hemos mencionado, con los participantes de la pelea.

La finalidad con que se utiliza la ironía en la viñeta está dirigida a provocar humor, pero un humor que al igual que en el caso del personaje que tropezaba con un sinécdoque, requiere de un mayor nivel de conocimiento por parte del lector, puesto que el texto aludido pertenece a lo que se denomina literatura de masas.

34



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Realmente te dormiste sobre el laurel, puesto que tienes una hoja pegada.
Uso de ironía	Te quedaste dormido en los laureles.

En la viñeta se presenta a través de un plano general y un ángulo medio a dos personajes. En el primer cuadro de la viñeta aparece el personaje conocido como Sánchez, con una hoja de laurel pegada en la cabeza. En el segundo cuadro, aparece una mujer que le saca esta hoja y que le dice que se quedó dormido en los laureles.

En este caso la ironía se utiliza de manera conjunta con la ambigüedad que posee la frase “Dormirse en los laureles”, ya que desde el punto de vista pragmático (significado intencional), esta expresión se utiliza para referirse a las personas que se dejan estar en algún tipo de actividad. No obstante, en este caso la mención ecoica se establece a partir del significado literal de tal expresión, es decir, que Sánchez realmente se durmió sobre una

planta llamada laurel y la muestra de tal acción es que tenía una hoja pegada a un costado de la cabeza.

El enunciado irónico corresponde al dicho por la mujer, a través del cual le señala a Sánchez lo que éste había hecho (dormir en los laureles), por lo tanto, se está empleando un tipo de acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), ya que la mujer sólo se limita a dar cuenta de una acción, por lo tanto, adquiere una postura de sinceridad.

La unidad fraseológica “Quedarse dormido en los laureles”, desde la perspectiva pragmática, supone un tipo de valoración ética; no obstante, aunque en la viñeta es utilizada literalmente, de todos modos, está haciendo referencia a un tipo de comportamiento que resulta cuestionable.

Por medio del enunciado irónico se lleva a cabo la función discursiva de introducir un tópico: quedarse dormido en los laureles. Asimismo, la intención comunicativa con la que se utiliza la ironía en esta viñeta es humorística; no obstante, requiere del conocimiento del significado de la frase a partir de la cual se crea la situación en la viñeta.

35



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	No porque utilice un disfraz quiere decir que sea inmaduro
Uso de ironía	¡Vos sos la inmadura!

La viñeta muestra, en un plano general y un ángulo medio, a un hombre disfrazado que se dirige hacia una mujer, Magdalena, con la clara intención de increparla. Este desplazamiento del hombre hacia la mujer es graficado por medio de un recurso cinético

naturalista. Cuando llega al lugar en el que se encuentra la mujer (un sofá) la increpa, señalándole que en realidad él no es el inmaduro, sino que es ella.

En esta situación más que una mención ecoica, la ironía se utiliza con más fuerza con el sentido de expresar la idea contraria, puesto que en realidad no es que Magdalena sea inmadura, sino que efectivamente quien posee la inmadurez es el hombre que se encuentra disfrazado, pero no lo quiere admitir.

El propósito con el que se utiliza la ironía en la viñeta consiste en provocar humor por medio de una situación que es bastante cotidiana, sobre todo en lo que respecta a las relaciones de pareja o a relaciones filiales entre padres e hijos. Sin embargo, para que el efecto resulte más enfático se utiliza la incongruencia, la que se manifiesta en este personaje disfrazado que se acerca a la mujer para decirle que él no es inmaduro. A partir de esta contradicción entre el decir y el hacer se genera la situación humorística.

Si consideramos que el enunciado irónico consiste en la aseveración que realiza el personaje después de haberle hecho una pregunta a la mujer, la que en sí misma no espera una respuesta, éste es posible comprenderlo dentro de la categoría de los actos de habla asertivos- aserción no estereotipada- , puesto que el hombre no le da tiempo a la mujer para responder, haciéndolo él mismo y enfatizando la respuesta por medio de los signos de exclamación, los que corresponden a un tipo de indicador de ironía: “¡Vos sos la inmadura!”.

Desde esta perspectiva, se pueden apreciar dos aspectos en relación al enunciado irónico. En primer lugar, está manifestando la actitud de sinceridad adoptada por parte del personaje disfrazado, ya que él se muestra absolutamente seguro de lo que le está señalando a la mujer (que él no es el inmaduro). En segundo lugar, está realizando una valoración desde una perspectiva ética, puesto que está cuestionando un comportamiento. Sin embargo, utiliza su manera de actuar (usar disfraces) para criticar el comportamiento de terceras personas, en este caso específico, el de la mujer. Al realizar este proceso, el emisor está protegiendo su imagen y está dejando la responsabilidad del hecho y en tela de juicio la imagen de su interlocutor.

Finalmente, el enunciado irónico cumple la función discursiva de introducir un tópico en la interacción que es descrita en la viñeta: cuestionar el grado de madurez de una persona.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	No, gracias. Ya robé suficiente
Uso de ironía	Gusto, pero me privo.

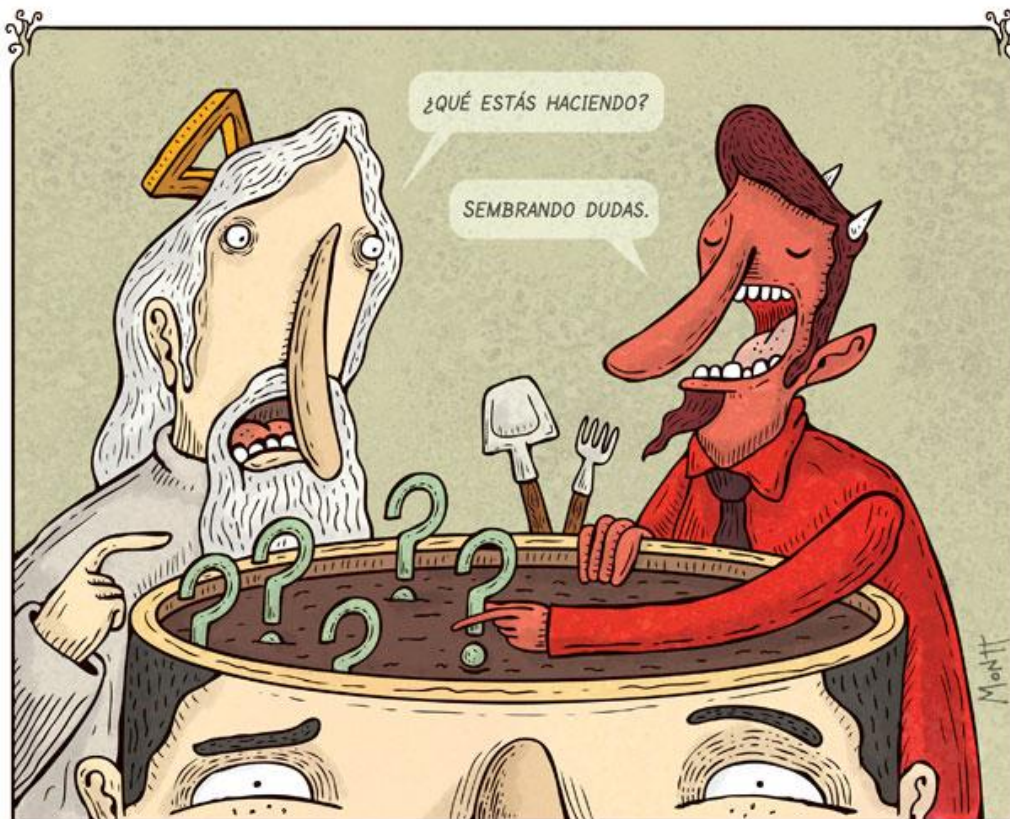
En la viñeta se encuentran dos hombres, uno de ellos, de acuerdo a la didascalia narrativa que aparece en la parte superior de la viñeta, corresponde al político corrupto que ya robó todo lo que necesitaba. A partir de esta información se establece la mención ecoica en la viñeta, puesto que cuando el otro personaje le ofrece un maletín lleno de dinero, el político se niega a recibirlo, señalando que si bien el dinero es algo que le gusta, trata de ser restringido con ese tipo de gusto. Asimismo, existe otro elemento que refuerza la situación plasmada en la viñeta, puesto que en el extremo izquierdo aparece escrita verticalmente la frase: “Iba a pasar” lo cual predispone al lector a una cierta interpretación, la que en este caso podría ser que en algún momento se acabará la corrupción de los políticos. Del mismo modo, si se observa con atención, detrás del político aparece una caja fuerte llena de dinero (se infiere que está llena porque se observan billetes a medio salir de ésta).

La mezcla de estos tres elementos permite crear una situación de incongruencia entre lo que dice el político – que se priva del dinero – y lo que en realidad está haciendo. A partir de dicha incongruencia se busca provocar un efecto aparentemente humorístico; sin embargo, el propósito comunicativo con el que se utiliza la ironía en este caso es claramente una crítica dirigida hacia el sistema político y a las personas relacionadas con este círculo, las cuales se caracterizan por ser poco transparentes.

En la situación graficada en la viñeta, la ironía se presenta en el enunciado mediante el cual el político se niega a aceptar el dinero – “Gusto, pero me privo”- corresponde a un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada), puesto que se niega a aceptar el dinero, pero de igual modo señala que es de su agrado. En viñetas anteriores habíamos mencionados que en los casos en que se utilizan actos de habla asertivos, se manifiesta la sinceridad por parte del hablante. Sin embargo, este aspecto puede ser cuestionable en relación al actuar del político. Este aspecto, podría explicarse bajo el argumento de que el político quiere cuidar su imagen, por lo tanto, finge ser sincero con su interlocutor. Asimismo, este aspecto se ve reforzado por la valoración ética que implica, lo que, en cierto modo, también explica la sinceridad fingida por parte del emisor, puesto que se está aludiendo a un tipo de conducta que es común en los políticos (la corrupción), por lo tanto, para no caer dentro de este tipo de políticos, aparenta mostrarse contrario a tal comportamiento, pero no de manera absoluta.

4.1.2. Alberto Montt

37



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Efectivamente estoy sembrando dudas en la mente las personas.
Uso de ironía	Sembrando dudas

En la viñeta se muestra a través de un plano general y un ángulo medio a Dios y al diablo. El primer elemento que se debe destacar de esta viñeta consiste en el tratamiento de los colores, puesto que el diablo aparece de color rojo (maldad) y Dios de color blanco (pureza). Asimismo, el diablo aparece con una vestimenta muy distinta a la que se utiliza comúnmente para representarlo: camisa, corbata, elementos que le proporcionan un mayor grado de cercanía a la forma de vestirse de los seres humanos.

En este caso Dios le pregunta al diablo qué está haciendo, frente a lo que éste le responde que está “sembrando dudas”. La respuesta dada por el diablo corresponde al enunciado irónico, el que se puede clasificar como un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) que se enuncia desde una postura de sinceridad, puesto que cuando el diablo le responde a Dios no está haciendo nada más que informarle un hecho: que está sembrando dudas.

La mención ecoica se establece por medio del enunciado “sembrar dudas” el cual, del mismo modo que en la viñeta nº34 es utilizada desde su perspectiva literal, es decir, el diablo efectivamente está sembrando dudas en la mente de las personas. Sin embargo, esta actividad realizada por el diablo no es al azar, ya que las dudas las está “sembrando” en el hemisferio izquierdo del cerebro, el cual es el encargado de reconocer palabras y números y de transformarlos en ideas. De este modo, se aprecia que el objetivo del diablo no es intervenir en la parte emocional de los seres humanos, sino que las dudas que quiere general son sólo a un nivel de tipo comunicacional.

El enunciado irónico es utilizado con dos intenciones. Primero, desde el punto discursivo, se utiliza para introducir un tópico, el cual se relaciona con la actividad que está ejecutando el diablo (sembrar dudas). Desde el punto de vista pragmático, la intención es generar una situación humorística que se desprende de la relación entre lo que hace el diablo y la frase que constituye su respuesta, la cual en el caso de esta viñeta, es usada bajo una interpretación literal.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	A quien madruga, Dios le ayuda.
Uso de ironía	Otro de esos imbéciles que quieren que les ayude porque están madrugando.

La imagen muestra, a través de un plano y de un ángulo medio, a Dios junto al diablo quienes estaban durmiendo hasta que fueron despertados por una llamada telefónica. Cuando el diablo le pregunta a su compañero quién llamaba a esas horas, éste responde que es otra persona que quiere que lo ayude porque está madrugando.

En el caso de esta viñeta la ironía está relacionada con el conocido dicho “A quien madruga, Dios le ayuda”, dicho que constituye una unidad fraseológica a partir de la cual se realiza un proceso de intertextualidad. De este modo, podría explicarse el hecho de que Dios reciba llamadas en la madrugada por parte de los creyentes que necesitan de su ayuda.

Si consideramos que la respuesta que Dios le da al diablo corresponde a la respuesta frente su pregunta (¿quién llama a esta hora?), esta proposición puede ser clasificada como un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) por el medio del cual se genera humor a través de una crítica dirigida a las personas que creen fervorosamente en algunos dichos. Asimismo, a partir de este enunciado se está manifestando una postura de sinceridad, ya que Dios responde con la información verídica a la pregunta que el diablo le realiza. Por otro lado, dicha respuesta puede contener una valoración ética, ya que en la viñeta Dios considera como ‘imbéciles’ a las personas que se levantan temprano debido a la creencia en un dicho, el que se utiliza frecuentemente para justificar labores que requieren que las personas se levanten temprano.

El enunciado irónico, además de cumplir la función discursiva de introducir un tópico, tiene como intención comunicativa generar una situación humorística a partir del proceso de ridiculización que se hace de la unidad fraseológica aludida, aunque si se realiza una segunda lectura puede interpretarse como una crítica dirigida hacia las personas que poseen creencias férreas y que justifican todas sus acciones sobre la base de sus ideologías religiosas.

39



Acto de habla aparente	Opinión
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Tengo distintos tipos de vinos, ya que hay de todo en la viña del señor.
Uso de ironía	Me hace muy feliz saber que hay de todo en la viña del señor.

Al igual que en una viñeta presentada anteriormente, en esta ocasión encontramos al diablo conversando con Dios. En esta ocasión Dios le cuenta al diablo sobre los tipos de vino que posee (pinot, cabernet sauvignon, merlot, entre otros) y luego, le manifiesta la satisfacción que esto le produce porque, de un modo u otro, le permite señalar que hay de todo en la viña del señor.

De la misma manera que en el caso de la viñeta anterior, el enunciado irónico se manifiesta por medio de una unidad fraseológica: “De todo hay en la viña del señor”, debido a que para comprender el uso del recurso irónico en esta viñeta es necesario tener un conocimiento previo del dicho y entender a qué se refiere dicha unidad, ya que en la vida cotidiana se utiliza en un sentido intencional para indicar que existe todo tipo de cosas sobre la faz de la tierra. En cambio, en la viñeta, esta unidad es utilizada en su dimensión literal, ya que en la viña, que le pertenece al señor, hay distintos tipos de vino, lo que le permite señalar que en ella posee de todo, aludiendo con este ‘todo’ a los tipos de vino.

La enunciación de Dios en la viñeta por medio de la cual manifiesta su felicidad corresponde a un acto de habla expresivo, el cual se expresa desde una perspectiva de sinceridad, ya que no hay una doble intencionalidad por parte del personaje al expresar su felicidad. Al mismo tiempo, realiza una valoración de tipo estética relacionada con su viña, ya que el hecho de tener distintos tipos de vino provoca una impresión positiva, lo que en el fondo, es el motivo de su felicidad.

Por medio del enunciado irónico se desarrolla el tópico que es introducido en el primer cuadro de la viñeta, estableciendo una relación de causa-efecto entre ambos (tengo muchos vinos – hay de todo en mi viña – estoy feliz). Por otro lado, la intención comunicativa con que se utiliza la ironía en este caso sólo consiste en producir humor, a través de la interpretación literal del dicho ya mencionado.



Acto de habla aparente	Sugerir
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Si los humanos utilizan la razón se darán cuenta de que no somos reales.
Uso de ironía	Si les das el raciocinio van a terminar dándose cuenta de que no existimos.

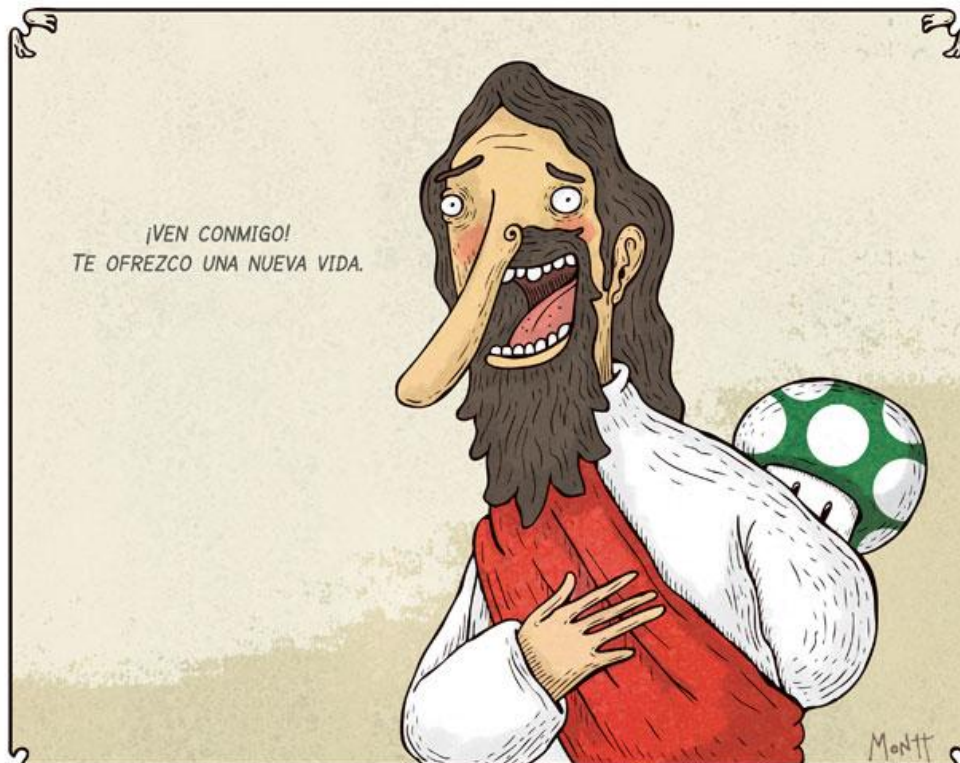
Esta es otra viñeta más donde aparece el diablo dialogando con Dios, pero en este caso el tema de discusión radica en el hecho de otorgarle la capacidad de razonamiento a los humanos y las consecuencias que esto podría traer para estos dos personajes, puesto que si los hombres comienzan a razonar y a ser más lógicos se darán cuenta de que ni Dios ni el diablo existen.

La ironía se expresa a través de la sugerencia que el diablo le hace a Dios, por lo tanto, ésta constituye un acto de habla directivo exhortativo, ya que busca modificar la posible decisión del personaje, por lo tanto, este es formula desde una perspectiva de sinceridad por parte del diablo. Si bien los actos exhortativos son aquellos que tienen como

objetivo que la acción realizada sea en beneficio del hablante, en este caso se puede apreciar que la acción (no darle el raciocinio a los seres humanos) va en beneficio de los dos participantes de la interacción comunicativa. Este hecho podría explicarse desde la perspectiva de la teoría de la cortesía, la que considera que los actos directivos son no cortesés, por lo tanto, si se amplía el foco de beneficio de la acción solicitada, esta no cortesía se puede atenuar mediante el fingimiento del interlocutor sobre su interés individual, puesto que ahora el beneficio pasa a ser colectivo. A partir del mismo enunciado, el diablo está realizando una valoración ética sobre la acción a ejecutar, puesto que desde su punto de vista no resulta adecuada, ya que los seres humanos se darían cuenta de que ni él ni Dios existen.

Por otro lado, la finalidad con que se utiliza la ironía, al igual que en el caso de la viñeta n°38 es realizar una crítica hacia las personas que creen de modo irracional en estas dos figuras. Discursivamente, el enunciado irónico cumple la función de introducir un tópico: decidir si se le otorga la capacidad de raciocinio a los humanos.

41



Acto de habla aparente	Invitar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Tengo el hongo de Mario Bross que da una vida extra.
Uso de ironía	Te ofrezco una nueva vida

En la viñeta aparece un personaje religioso con un hongo escondido detrás de su espalda y, al mismo tiempo, haciendo una invitación para adherirse a él, pues tal acción traerá como beneficio una nueva vida.

La ironía en esta viñeta se manifiesta por medio del recurso de la intertextualidad que se da entre el enunciado y el hongo que tiene el personaje escondido. La frase “te ofrezco una nueva vida” adquiere sentido en cuanto se interpreta la importancia de este hongo, el cual pertenece al videojuego Mario Bross. En este juego, el personaje debe sortear una serie de obstáculos para salvar a una princesa. Al mismo tiempo que aparecen los obstáculos, aparecen elementos que lo ayudan en su travesía, específicamente dos: un hongo rojo y un hongo verde. Si el personaje atrapa el hongo rojo logra aumentar su estatura y se vuelve más fuerte frente a sus enemigos. Por otro lado, si atrapa el hongo verde, obtiene una vida extra.

El enunciado irónico consiste en un ofrecimiento que tiene como trasfondo una apelación para seguir al sujeto que ofrece esta “nueva vida” se manifiesta por medio de un acto de habla directivo no exhortativo, puesto que en este caso, el hecho de realizar la acción va en directo beneficio del oyente. Este acto se expresa por medio de un ofrecimiento porque así, al igual que en el caso de la viñeta anterior, atenúa su no cortesía y protege la imagen del emisor, puesto que se puede inferir que el ofrecimiento de esta nueva vida sólo es un mecanismo de persuasión. Asimismo, por medio de dicho ofrecimiento se realiza una valoración, puesto que seguir al personaje constituye un beneficio para el oyente, pues es una nueva oportunidad (una vida nueva).

Finalmente, desde el punto de vista pragmático, el enunciado irónico con la intención de generar una situación de humor a partir del recurso de la intertextualidad. Discursivamente, cumple la función de introducir un nuevo tópico: el ofrecimiento de una nueva vida.



www.dosisdiarias.com

Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	No cometiste ningún pecado, pero ventilabas la vida de los demás a través de las etiquetas en Facebook.
Uso de ironía	Etiquetabas personas en Facebook.

En la viñeta se encuentra Dios junto a dos hombres, los cuales serán enviados al infierno. El primero de ellos le pregunta cuál es la razón por la que lo envía al infierno, puesto que no cometió ningún pecado. Frente a esta pregunta Dios le responde que la causa es que etiquetaba gente en Facebook.

La mención ecoica en este caso se establece a partir de la intertextualidad planteada en relación al hecho de “etiquetar personas en Facebook”. Esta acción consiste en mencionar a las personas que son parte de los contactos, por lo tanto, al mencionarlos se genera un enlace que permite que todos los contactos de la persona etiquetada lo pueda ver y sepan qué está haciendo esa persona. Desde esta perspectiva es posible inferir que si bien

el personaje no cometió ningún pecado, sí pudo haber involucrado a otras personas en acciones que son mal vistas a través de las etiquetas utilizadas en la red social aludida.

La respuesta que Dios le da al personaje consiste en el enunciado irónico, el cual se manifiesta como un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) que es producida desde una perspectiva de sinceridad, ya que Dios menciona la razón por la que envía al hombre al infierno. Además, por medio de este enunciado se está realizando una valoración ética, puesto que se pone en tela de juicio un tipo de comportamiento que en estos tiempos es bastante común. Esta valoración se encuentra relacionada con la intención comunicativa del uso de la ironía, la cual si bien en una primera instancia produce humor posee como trasfondo una crítica hacia las personas que publican todo lo que hacen y con quien lo hacen en Facebook. Por otro lado, y en relación a la función discursiva del enunciado irónico, este cumple la función de desarrollar el tópico que es introducido por la pregunta del personaje que será enviado al infierno.

43



Acto de habla aparente	Advertir
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Si me buscas me encontrarás porque en eso consiste el juego en el cual soy el personaje principal.
Uso de ironía	No me busques porque me vas a encontrar.

En la viñeta aparece el protagonista del juego de ingenio “¿Dónde está Wally?” (*Where’s Wally?*), un juego de habilidad que tiene como finalidad encontrar al personaje en distintas situaciones (ferias, parques, calles, etc.). Sin embargo, para dificultar esta búsqueda las imágenes aparecen con muchos detalles. El personaje del juego siempre está vestido del mismo modo: jersey de rayas horizontales rojas y blancas, lentes, pantalón vaquero y un gorro de lana. En relación a estos elementos, podemos ver que en la viñeta aparece el personaje vestido del modo mencionado, pero su expresión se exagera y se muestra molesto, por esto advierte que “si lo buscan lo encontrarán”.

La advertencia que hace el personaje (“No me busques porque me vas a encontrar”) es en donde se utiliza el recurso, puesto que manifiesta la mención ecoica entre la finalidad del juego (buscar al personaje) y la advertencia de Wally. Asimismo, este aviso corresponde a un acto de habla directivo exhortativo, emitido desde una postura de sinceridad por parte del hablante, puesto que si se ejecuta la acción esta va en beneficio del oyente y no del hablante, ya que si se encuentra al personaje, se gana el juego. Los actos de habla directivo - exhortativos se consideran no corteses, porque desde el nivel ilocucionario pueden resultar agresivos para el oyente. En el caso de esta viñeta, la no cortesía se ve reforzada por la expresión del personaje, la que claramente es de disgusto.

Por otro lado, la frase dicha por Wally puede ser interpretada de dos modos, ya que comúnmente se utiliza para referirse a situaciones que son desagradables y que en un momento van a provocar un hecho desafortunado (una discusión o, en casos más extremos, una pelea). Por otro lado, puede ser interpretada en relación con el juego y, obviamente, si buscamos a Wally, en un momento lo vamos a encontrar.

A partir de la incongruencia que se establece entre lo dicho por el personaje de la viñeta y la relación de esto con las implicaturas convencionales, se crea una situación de

incongruencia que genera una situación humorística, puesto que es evidente que, debido a las reglas del juego, si se busca a Wally, lo lógico será encontrarlo.

Por último, el enunciado irónico cumple la función discursiva de introducir un tópico (las consecuencias de buscar a Wally) y, además, permite establecer una valoración ética, puesto que el hecho de realizar una determinada acción, que puede ser considerada correcta o incorrecta, dependiendo del oyente, traerá una consecuencia: encontrar al personaje protagonista del juego.

44



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Eres Wally, tu juego consiste en buscarte, pero yo no lo logré.
Uso de ironía	¿Se puede saber dónde carajos estabas metido?

En la viñeta aparece nuevamente Wally, pero esta vez se encuentra junto a una mujer que lo increpa porque lo estuvo buscando toda la tarde en la feria, pero no pudo encontrarlo. En este caso, al igual que en la viñeta aludida, se establece la mención ecoica entre el personaje y el contexto en el cual se desarrolla el juego (una feria). Asimismo, es posible establecer una relación a partir del enunciado irónico de la viñeta anterior, ya que el

personaje señalaba que “si lo buscaban, lo encontrarían” de manera férrea, en esta viñeta queda expresado con cierta relatividad, debido a que, a pesar de que la mujer lo estuvo buscando toda la tarde, no lo encontró.

El enunciado en el cual encontramos la ironía es en la pregunta que la mujer le dirige a Wally (¿Se puede saber dónde carajos estabas metido?) frente a la cual Wally queda atónito, pues no sabe qué responder, ya que la idea del juego consiste precisamente en que la búsqueda del personaje sea difícil. En este caso, la ironía se utiliza por medio de un acto de habla directivo exhortativo (la pregunta de la mujer) la cual se manifiesta desde una perspectiva sincera y no cortés, aspecto que, al igual que en el caso de la viñeta analizada anteriormente, se refuerza por medio de la gestualidad del personaje que está molesto por no encontrar a Wally. Esta molestia puede ser interpretada de manera literal, es decir, que efectivamente está molesta porque no encontró a Wally, pero por otro lado, consiste en una valoración ética de su actuar, el cual no fue lo suficientemente eficaz y por esto no encontró al personaje.

A partir del enunciado irónico se introduce un tópico (la búsqueda infructífera de la mujer) y, al mismo tiempo, crea una incongruencia a partir de la situación descrita con el propósito comunicativo de provocar humor por medio de la obviedad de la pregunta planteada y de la molestia del personaje por no encontrar a Wally en la feria.



Acto de habla aparente	Opinar
Acto de habla intencionado	Expresivo
Implicatura	Es irritante porque es un ají.
Uso de ironía	Se cree muy simpático, pero es el más irritante de la familia.

En esta viñeta se presenta, en un plano general, a dos pimentones conversando mientras se toman un café. En la conversación hablan sobre el tío Pepe, el que se encuentra en una mesa más lejana a ellos. La opinión sobre el tío Pepe es que éste cree que es simpático, pero en realidad, como señalan los pimentones, es el más irritante de la familia.

En el caso de esta viñeta se presenta un caso de ambigüedad como el que fue analizado en la viñeta n°21, donde el zángano se quejaba de ser tratado como un ‘zángano’ por su enamorada. En otras palabras, en esta viñeta se establece la mención ecoica a partir del significado connotativo de la palabra ‘ají’, verdura que, como es de conocimiento común, se caracteriza por ser usada para acompañar las comidas y por tener un sabor intenso que en algunas ocasiones causa irritación estomacal.

La opinión de los pimentones acerca del tío Pepe (decimos ‘de los pimentones’ porque en la viñeta no aparece un globo que indique de manera específica cual de los dos está dando cuenta de su opinión) constituye el enunciado irónico, el cual se puede clasificar como un acto de habla expresivo, puesto que manifestando lo que piensan respecto al familiar aludido. Por medio de este mismo enunciado, los pimentones están realizando una valoración desde la perspectiva, puesto que se refieren a la forma de ser del tío (se infiere que ser ‘irritante’ es una forma de ser no aceptada socialmente o molesta para algunas personas). Asimismo, esta opinión está siendo expresa mediante una postura de insinceridad transparente, puesto que se utiliza como recurso la apariencia del tío (ser un ají), para calificarlo como irritable. De esta manera, la cortesía que implican los actos expresivos, mediante esta opinión pasa a convertirse en no cortesía, puesto que mediante la opinión que están manifestando las verduras mencionadas hay cierto tono burlón.

Desde el punto de vista pragmático, el enunciado tiene por finalidad provocar humor a través de la opinión que los sobrinos tienen sobre su tío. Por otra parte, mediante este enunciado se introduce un tópico: la forma de ser del tío Pepe.



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	Me parece de mal gusto utilizar una servilleta roja
Uso de ironía	¿Estás siendo irónico?

En la viñeta aparece un torero cenando junto a un toro, situación que desde un comienzo resulta inusual e, incluso, contradictoria, ya que estos son enemigos dentro del contexto de las corridas de toros. La tranquilidad de la situación se rompe cuando el toro ve que la servilleta del torero es de color rojo, al igual que la capa que estos utilizan en las corridas de toros.

A diferencia de las viñetas anteriores, en esta podemos ver que el uso de la ironía se encuentra reforzado por elementos metarreferenciales (¿estás siendo irónico?) los cuales enfatizan la idea junto con los elementos visuales de color rojo en contraste con el resto de la viñeta que está en blanco y negro. Por otro lado, como este enunciado posee la estructura de una pregunta, que tiene como intención realizar una queja, corresponde a un acto de habla directivo exhortativo, ya que el toro está increpando al torero por utilizar una servilleta de color rojo. Al igual que en las viñetas anteriores (44,43 y 45), este acto

muestra una actitud de no cortesía por parte del hablante. En el caso de esta viñeta, la imagen muestra de manera clara que el toro está molesto y bajo esta circunstancia no se comportará de manera cortés con su interlocutor. Asimismo, la pregunta que realiza el toro, si bien pretende provocar una reacción, va más allá, puesto que el efecto que busca producir es retórico, ya que la pregunta podría interpretarse como “¿Me estás haciendo una broma?”. Por esta razón, la postura que adopta el toro es de insinceridad transparente, ya que no finge su molestia frente al torero, es más, lo hace manifiesto.

En el caso de esta viñeta, el enunciado tiene tres funciones. En primer lugar, desde el punto de vista discursivo, introduce un tópico (la pregunta realizada por el toro). En segundo lugar, realiza una valoración ética, puesto que el comportamiento del torero no es adecuado en relación a la situación en la que se encuentra. Por último, desde la perspectiva pragmática, a partir de la incongruencia que se muestra en la situación se crea una situación que busca generar humor.

47



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Toribio es un botiquín. El botiquín está vacío, por lo tanto, Toribio no tiene remedio.
Uso de ironía	No tiene remedio

En la viñeta se muestra a Remigio, un botiquín que se encuentra vacío, es decir, que literalmente no tiene remedio. Frente a esta situación, dos botiquines se lamentan por la condición de Remigio. En este caso, se utiliza la ironía junto con la ambigüedad (al igual que en las viñetas nº21 y nº45), pues se establece una relación de contraste entre el significado literal y el significado intencional de la expresión “No tiene remedio”.

Por otro lado, si se observa con atención la viñeta, Remigio está tirado y junto a él aparecen unas botellas vacías, antecedente que podría llevar a una interpretación que permita establecer que Remigio no tiene remedio debido a que sigue realizando algún tipo de acción que es perjudicial para él, la que en este caso podría estar relacionada con la acción de beber sin moderación.

La ironía se encuentra en el enunciado de los dos botiquines que se encuentran frente a Remigio, los que a través de un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) indican que dicho botiquín se encuentra sin remedio con la finalidad de provocar humor. Asimismo, este acto es ejecutado bajo la perspectiva de sinceridad, puesto que están entregando una información relacionada con el botiquín, por medio de la cual realizan una valoración ética de la situación en la que se encuentra Remigio.

Es importante indicar que, al igual que los actos de habla directivos, los actos asertivos se clasifican como no corteses; sin embargo, en este caso, la manera en que los botiquines se refieren a Remigio permite inferir cierta compasión al utilizar el adjetivo ‘pobre’ en sentido valorativo, lo que permite atenuar la no cortesía de este tipo de acto de habla. Por otro lado, al igual que en la viñeta nº45, en este caso no se puede precisar cuál de los dos botiquines se refiere a Remigio, puesto que no aparece un globo que precise tal aspecto, lo que provoca una confusión puesto que también podría tratarse de una didascalia narrativa que sólo cumpla la función de contextualizar la situación de la viñeta.



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	Eres una esponja, por lo tanto, es obvio que eres una persona absorbente.
Uso de ironía	No tolero estar con un tipo tan absorbente como tú.

En la viñeta se encuentra una pareja en lo que puede parecer es una discusión. La mujer le indica a su pareja que la relación no da para más y que considera que lo mejor es terminar, puesto que para ella no es agradable estar con un hombre tan absorbente como él, aseveración frente a la cual el hombre no sabe qué responder, ya que se puede observar que es una esponja.

La mención ecoica se concreta en la relación que se establece entre el enunciado de la mujer y la apariencia de su pareja (ser absorbente, esto es, ser una esponja), la cual a la vez da a entender la razón por la que se quiere finalizar la relación. Por otro lado, se establece una relación de intertextualidad a partir de la apariencia del personaje, pues esta es una exageración del personaje de dibujos animados Bob Esponja.

En la razón que la mujer da al hombre para terminar con él se encuentra el uso de la ironía. Este enunciado desde una postura de sinceridad por parte de la mujer y, al mismo

tiempo, deja ver su carácter no cortés, puesto que ella señala que la razón del término de la relación es por una característica de él (ser absorbente). Al hacer esta aclaración, al mismo tiempo, está haciendo una valoración de tipo ética, puesto que se está calificando su forma de ser como ‘no tolerable’.

A partir del enunciado irónico se introduce un tópico (las razones del quiebre de la relación) y, por otro lado, se cumple la intención comunicativa de crear una situación humorística a partir de una situación que es cotidiana para algunas parejas.

49



Acto de habla aparente	Informar
Acto de habla intencionado	Asertivo
Implicatura	La luna llena no es la culpable de mi hirsutismo, sino la mujer que me mordió.
Uso de ironía	Fui mordido por una mujer con ovario poliquístico.

En la viñeta se encuentra un lobo conversando con un amigo que al parecer sufre un leve hirsutismo (crecimiento excesivo del vello). Frente a esta problemática, el lobo le

plantea a su amigo, mediante una valoración de tipo estética, que con la luna llena sufre algunos cambios y que uno de ellos, precisamente, es el hirsutismo, ya que fue mordido por una mujer con ovario poliquístico.

La ironía se encuentra en la explicación que el lobo le da a su amigo, ya que las mujeres con este tipo de características tienden al crecimiento abundante del vello siguiendo un patrón masculino. A través de esta relación que se establece entre el exceso de bello del hombre lobo y la mujer con ovario poliquístico se utiliza el recurso de la intertextualidad, recurso mediante el cual se busca provocar humor a partir de una situación cotidiana, pero que resulta ser una tema sensible para algunas mujeres.

El enunciado que es producido por el lobo y que constituye un esclarecimiento del cambio de su apariencia corresponde al enunciado irónico, el cual se manifiesta a través de un acto de habla asertivo (aserción no estereotipada) que expresa la sinceridad del hablante, puesto que este está explicándole a su interlocutor, las causas de su hirsutismo. Por otro lado, a partir del enunciado irónico se desarrolla un tópico que ya había sido introducido con anterioridad, lo que se infiere a través de los puntos suspensivos que anteceden al enunciado ya citado.

50



Acto de habla aparente	Preguntar
Acto de habla intencionado	Directivo
Implicatura	En realidad el único equilibrio que encontré con la Biblia fue el de la mesa.
Uso de ironía	¿Recuerdas que esta mesa tenía una pata más corta que la otra?

En la viñeta se encuentran dos amigos conversando. Uno de ellos le dice al otro, de manera muy seria, que efectivamente pudo encontrar el equilibrio gracias a la Biblia, pero no se refiere a un equilibrio de carácter espiritual, sino al equilibrio de la mesa, es decir, utilizó la Biblia como soporte para una mesa que no se sostenía del modo adecuado.

En este caso, la ironía se encuentra en el enunciado del personaje que utilizó la Biblia: ¿Recuerdas que esta mesa tenía una pata más corta que la otra? De este modo, la mención ecoica se concreta a través de la relación entre la Biblia y los efectos que la lectura de dicho texto produce en algunas personas. Asimismo, esta mención se enfatiza por medio de la incongruencia que se muestra en la situación, es decir, que el personaje sí encontró el equilibrio gracias a la Biblia, pero este equilibrio se manifiesta a un nivel concreto: la mesa ya está equilibrada.

La pregunta realizada por el sujeto que utilizó la Biblia para corregir el problema de equilibrio de la mesa, corresponde al enunciado irónico, por lo tanto, la ironía se manifiesta a través de un acto de habla directivo exhortativo. Sin embargo, esta pregunta, más que buscar la reacción del interlocutor tiene una finalidad retórica, por lo cual se puede señalar que la postura adoptada por el hablante es de insinceridad transparente.

Desde el punto de vista discursivo, el enunciado irónico cumple la función de desarrollar un tópico (el problema del equilibrio). Por otra parte, la intención comunicativa con la que se utiliza este recurso consiste en generar humor por medio de la crítica hacia las personas que se caracterizan por su excesiva religiosidad, lo cual se relaciona con una valoración de tipo ética.

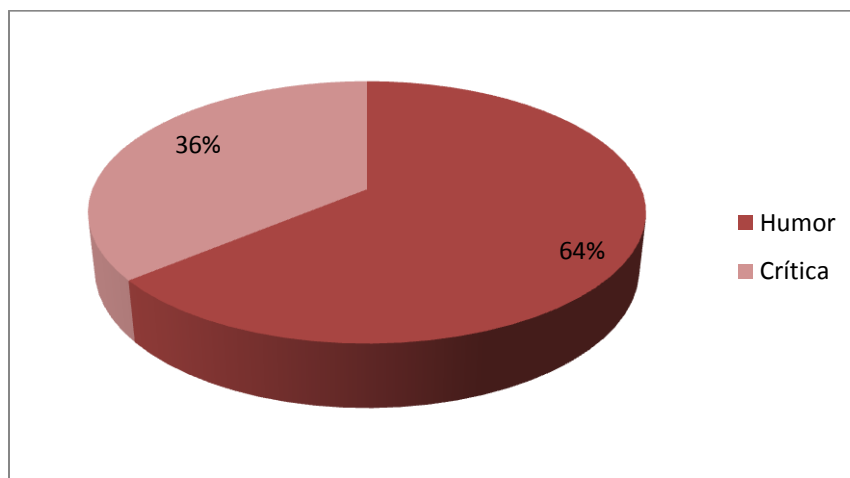
4.2. ANÁLISIS GENERAL

Luego de analizar por separado cada una de las viñetas, en función de los actos de habla que presentan, de la intención comunicativa y del modo en que se efectúa la mención ecoica, corresponde realizar un análisis cuantitativo que permita establecer rasgos comparativos entre las viñetas, considerando como eje para este análisis los objetivos, tanto generales como específicos, y las hipótesis de trabajo planteadas al comienzo de la investigación.

Considerando que el objetivo general de la investigación era describir las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico, al analizar cada una de las viñetas se determinó el propósito con el cual se utilizó este recurso discursivo. En la mayoría de los casos fue posible apreciar que, además de tener como finalidad provocar humor, era factible realizar una interpretación más profunda y determinar que el propósito en sí era realizar una crítica. De un modo más esquematizado, los resultados se presentan de la siguiente manera:

Funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico

Humor	%	Crítica	%
32	64%	18	36%



A partir del gráfico podemos ver que de las cincuenta viñetas analizadas, en 32 de ellas (64%) la ironía se utiliza como recurso humorístico. En este caso, las situaciones que

se presentaban eran parte de la cotidianidad, por ejemplo, cuando se juega con la ambigüedad de la apariencia de las personas o con dichos que se utilizan con bastante frecuencia en situaciones específicas como “A quien madruga, Dios le ayuda”, “De todo hay en la viña del señor” o “Dormirse en los laureles”. Asimismo, debemos mencionar que el recurso de la incongruencia entre lo dicho y lo hecho por los personajes de las viñetas fue otro elemento que se utiliza para generar situaciones humorísticas.

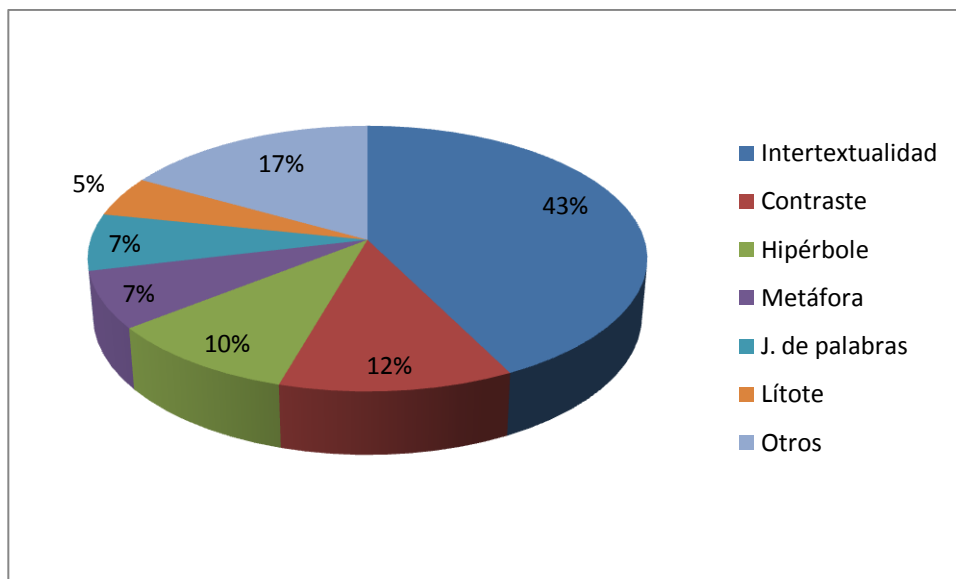
La segunda función con que se utiliza la ironía en el caso de las viñetas analizadas corresponde a la crítica. A través del gráfico, es posible apreciar que en 18 viñetas de las 50 analizadas, lo que corresponde a un 36%, se utilizó la ironía con el fin de realizar una crítica. En este punto es necesario mencionar que, en más de una ocasión, se repitió la entidad a la cual estaba dirigida la crítica, por ejemplo, los estereotipos creados por la televisión, el consumismo, la alienación provocada por la adicción a las redes sociales, el sistema político y las personas vinculadas a este círculo. Por tanto, sería posible establecer una serie de tópicos que son blancos de crítica en las historietas. No obstante, no debemos pasar por alto que las historietas no son leídas por un público masivo, por lo cual en este caso también sería conveniente preguntarse por qué se eligió este medio para realizar este tipo de crítica. Recordemos que el público asiduo a leer historietas cumple con ciertas características o perfil lector, por lo cual, la interpretación que realice puede resultar mucho más aguda.

Para dar cuenta de estas funciones discursivo-pragmáticas, en los enunciados irónicos se puede hacer uso de distintos recursos. En las viñetas analizadas fue posible encontrar los siguientes:

Recursos utilizados para expresar ironía

Intertextualidad	%	Contraste	%	Hipérbole	%	Metáfora	%
18	43%	5	12%	4	10%	3	7%

J. de palabras	%	Lítote	%	Otros	%
3	7%	2	5%	7	17%



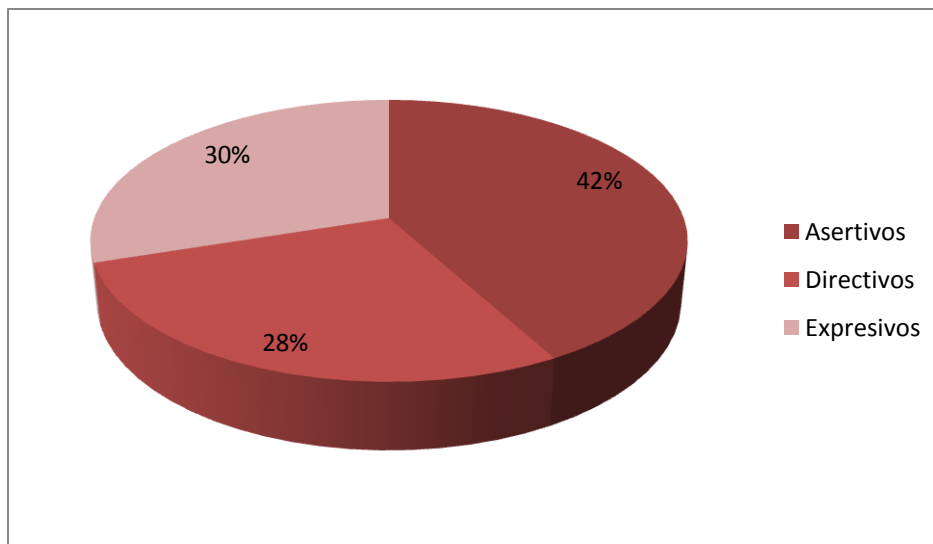
De las cincuenta viñetas, sólo en 42 de ellas se logró identificar el uso de algún tipo de recurso para expresar ironía. Entre estos recursos, el que se utiliza con más frecuencia para expresar ironía es la intertextualidad, el cual se encuentra en un 43% de las viñetas analizadas. Más adelante, veremos que tal índice de frecuencia se relaciona con la mención ecoica que realizan los enunciados dentro de una situación comunicativa. Siguiendo a la intertextualidad, aparece el uso del contraste connotativo (12%) y de la hipérbole (10%). Ya en porcentajes menores, encontramos recursos tales como la metáfora, los juegos de palabras y la lítote. En la categoría “otros”, se incluyen recursos que aparecen con un índice de frecuencia bastante bajo en comparación con el resto, a saber, preguntas retóricas, repeticiones, homofonía y polisemia.

A partir del objetivo general de esta investigación se desprendían dos objetivos específicos. El primero de ellos se relaciona con las categorías generales de actos de habla que se utilizan en los enunciados irónicos, aspecto que posteriormente permitirá validar o invalidar nuestras hipótesis de trabajo.

De acuerdo con dicho objetivo, los actos de habla que se presentaron con mayor frecuencia en los enunciados irónicos fueron los siguientes:

¿A qué categoría de acto de habla general corresponden los enunciados irónicos?

Asertivos	%	Directivos	%	Expresivos	%
21	42%	14	28%	15	30%



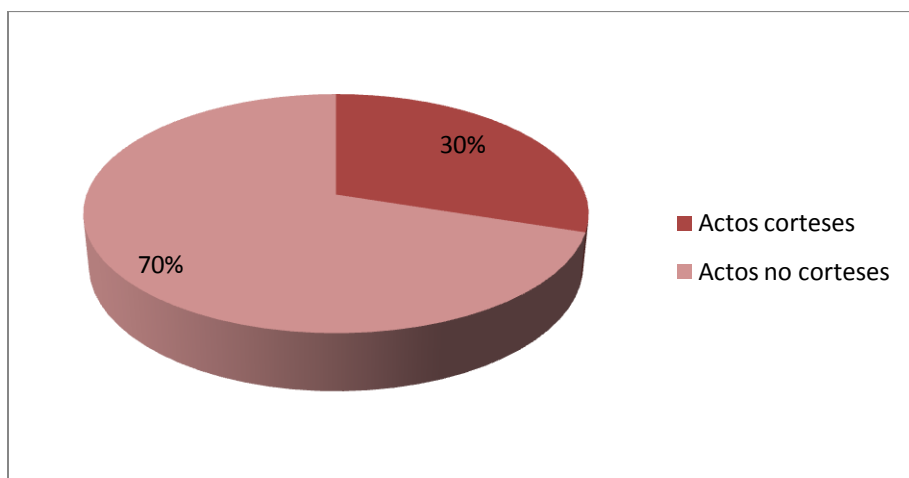
A través del gráfico es posible observar que el acto de habla que aparece con mayor frecuencia corresponde al acto asertivo, el cual se presentó en un 42% de las viñetas analizadas. Luego, se presenta el acto de habla expresivo en un 30% de las historietas del corpus. Finalmente, el acto de habla que se presenta en un menor porcentaje corresponde al directivo con un 28%. Asimismo, debemos señalar que la totalidad de los actos asertivos que se presentaron en las viñetas corresponden a aserciones no estereotipadas. En el caso de los actos de habla directivos, de los catorce casos en los que se presentaron, trece de ellos corresponden a actos exhortativos y uno a un acto no exhortativo. Esto puede explicarse por el hecho de que los actos exhortativos tienen como fin que se ejecute una acción en beneficio del oyente, lo cual atenúa la carencia de cortesía propia de este tipo de acto de habla.

Si relacionamos esta tipología de actos de habla con el propósito comunicativo, es posible señalar que en el caso de los actos de habla asertivos y directivos se utilizan cuando la intención comunicativa es realizar una crítica, en cambio, el acto de habla expresivo fue utilizado en las viñetas cuyo propósito solo era provocar humor a partir de situaciones comunes y corrientes.

Ahora bien, si quisiéramos realizar un análisis más profundo, podríamos relacionar estos actos de habla con el principio de cortesía y clasificarlos en actos corteses y no corteses, lo cual es posible graficar del siguiente modo:

Actos de habla corteses y no corteses

Actos corteses	%	Actos no corteses	%
15	30%	35	70%



Los actos de habla corteses, relacionados con los actos de habla expresivos, corresponden a aquellos utilizados por el hablante para evitar la tensión y crear un ambiente de tranquilidad y se presentan en 15 de las 50 viñetas analizadas, lo que corresponde a un 30% del total de la muestra. Por otro lado, los actos de habla asertivos y directivos se clasifican como actos de habla no corteses, puesto que no buscan obtener la adhesión del receptor. Este tipo de acto de habla se presenta en 35 de las viñetas analizadas, lo que corresponde al 70% del corpus.

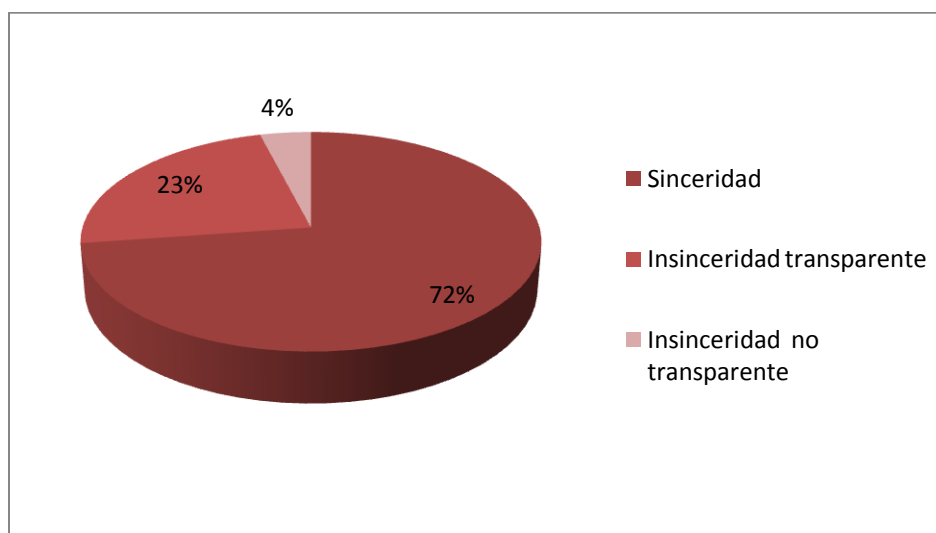
Una posible explicación a este fenómeno puede encontrarse en que la función crítica debe ser más directa, por lo tanto, debe buscar el medio para expresarse de un modo más claro y explícito; en cambio, al sólo tener como intención provocar humor, se debe apelar a la dimensión afectiva de la persona, para lo cual es necesario ganarse su adhesión y simpatía, lo cual no ocurriría con un acto no cortés como el asertivo o el directivo.

Otro factor que resulta interesante en relación con los actos de habla, es aquel relacionado con el grado de sinceridad que adopta el hablante. En este caso se debe

recordar que la sinceridad en el caso de los actos de habla asertivos y directivos se manifiesta cuando el propósito en ambos casos es claro. Por otro lado, la insinceridad se puede manifestar de manera transparente, cuando se persigue un fin retórico, o de manera no transparente, cuando el emisor pretende engañar a su interlocutor utilizando la mentira.

De acuerdo con esto, el fenómeno de la sinceridad se presentó del siguiente modo:

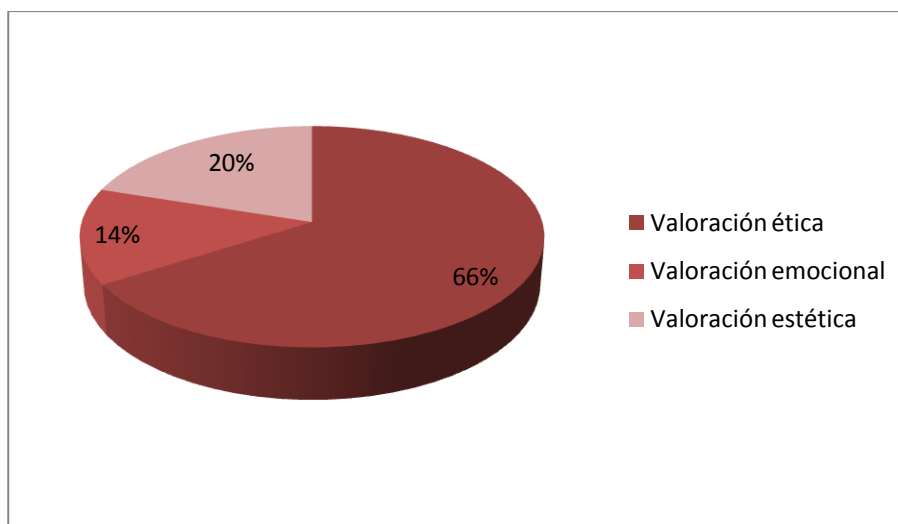
Sinceridad	%	Insinceridad transparente	%	Insinceridad no transparente	%
34	72%	11	23%	2	4%



Antes de realizar el análisis del gráfico, es necesario mencionar que las posturas de sinceridad y de insinceridad se encontraron en 47 viñetas de 50. El gráfico muestra que de los tres fenómenos, el que se manifiesta en un mayor porcentaje es la sinceridad, puesto que se presenta en 34 viñetas. Este alto porcentaje en el que se presenta la sinceridad se debe a que los actos de habla que se encontraron en mayor cantidad corresponden a los actos asertivos y directivos. Luego, la insinceridad transparente se presentó en 11 de las viñetas analizadas, en las que se utilizaban preguntas retóricas, ya sea de manera explícita o implícita. Finalmente, la insinceridad no transparente se presenta en dos casos, los que corresponden a las viñetas nº2 y nº5, en las que se utiliza el recurso irónico de manera conjunta con la mentira, ya que el receptor pretende engañar, a través del fingimiento, al emisor.

Otro elemento que se mencionó en el análisis de las viñetas fue el de las valoraciones. Recordemos que este elemento se relaciona con los significados mediante los cuales los sujetos enunciadores indican su aprobación o reprobación con respecto a personas, lugares, objetos, etc. Las valoraciones se pueden realizar bajo la perspectiva emocional, ética o estética. De acuerdo con esto, podemos señalar que este elemento se presenta del siguiente modo en las viñetas analizadas:

Valoración ética	%	Valoración emocional	%	Valoración estética	%
29	66%	6	14%	9	20%

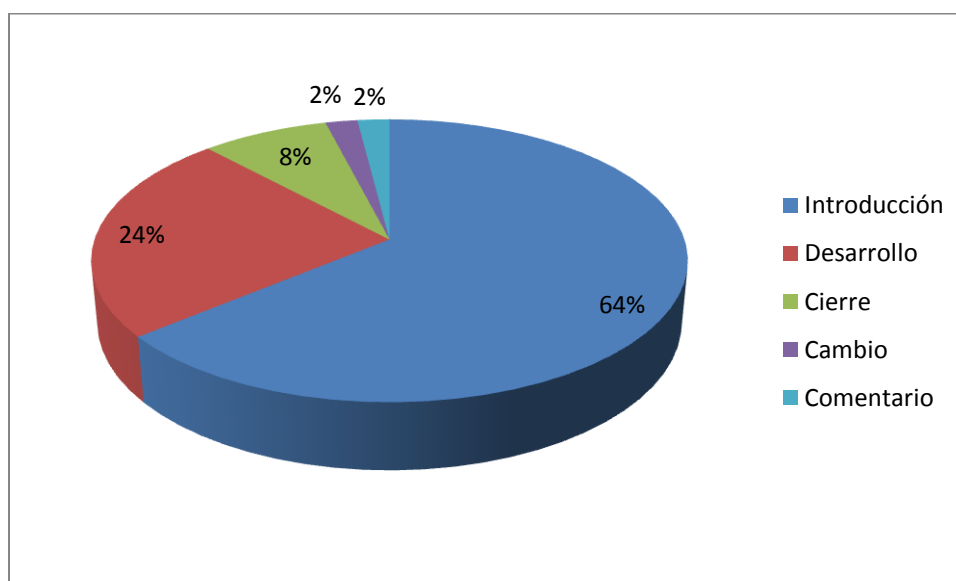


Del total de 50 viñetas, sólo en 44 de ellas fue posible encontrar algún tipo de valoración. A través del gráfico podemos ver que la valoración que se presenta con mayor frecuencia, un 66%, corresponde a la ética, es decir, aquella relacionada con los comportamientos de las personas. A esta le sigue la valoración estética, la que se presenta en 9 viñetas. Finalmente, el tipo de valoración que se presenta en menor medida corresponde a la emocional, la cual sólo se encuentra en un 14% de las viñetas. Este último tipo de valoración se encuentra en un menor porcentaje que las otras, ya que alude a aspectos emocionales. Considerando que los actos que se presentan en mayor medida son los asertivos, se podría explicar esta situación, ya que este tipo de acto consiste en dar cuenta de hechos y no de emociones.

Por otro lado, además de mostrar la actitud de sinceridad o de insinceridad del receptor y de realizar un tipo de valoración sobre algún elemento de la realidad, los enunciados irónicos cumplen determinadas funciones discursivas (introducir un tópico, desarrollar un tópico, hacer un comentario o cerrar un tópico). Entre las funciones que cumplen los enunciados de las viñetas analizadas, podemos encontrar las siguientes:

Funciones discursivas de los enunciados irónicos

Introducción	%	Desarrollo	%	Cierre	%	Cambio	%	Comentario	%
32	64%	12	24%	4	8%	1	2%	1	2%



A través del gráfico podemos apreciar que la función discursiva que cumplen mayormente los enunciados irónicos corresponden a la introducción de un tópico, esto es, en la mayoría de las viñetas analizadas, a partir del enunciado irónico, se inicia la interacción comunicativa. A esta función, la sigue el desarrollo de un tópico, la que aparece en un 24% de las viñetas analizadas. Esta función se presenta en las viñetas donde se presentan una situación comunicativa en las que el enunciado irónico es emitido por el receptor. Finalmente, con un menor porcentaje aparecen las funciones de cierre de tópico, cambio y comentario.

A partir de estos datos analizados de modo precedente, podemos validar nuestras hipótesis de trabajo, a saber:

1. La ironía se presenta con mayor frecuencia en los actos de habla asertivos.
2. El uso de la ironía es de menor frecuencia en los actos de habla declarativos.

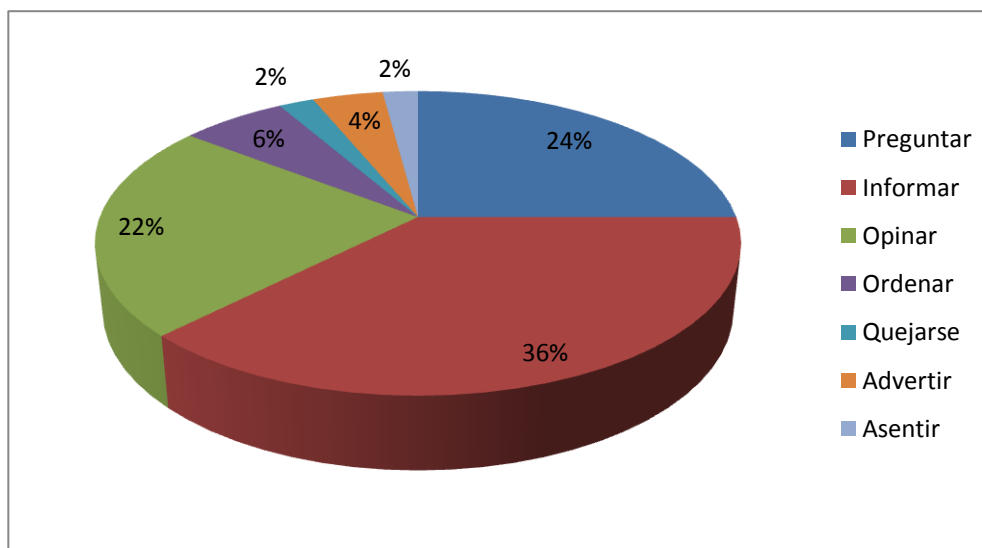
A partir del análisis global de los datos, ambas hipótesis lograron su validación por medio del análisis de cada una de las viñetas, puesto que, en el caso de la primera hipótesis, los datos del gráfico muestran que el acto de habla asertivo es el que se sobrepone a los demás con un 42% del total. Por otro lado, la segunda hipótesis se puede validar bajo el criterio de que el acto de habla declarativo no se presenta en ninguna de las viñetas que se seleccionaron para el análisis, puesto que su uso queda restringido a situaciones de carácter ritual que no admiten una interpretación irónica.

El segundo objetivo específico consistía en determinar qué actos de habla específicos se utilizan con mayor índice de frecuencia en los enunciados irónicos. Por acto de habla específico se entenderá aquellos verbos relacionados con el campo semántico de cada acto de habla.

¿A qué categoría de acto de habla específicos corresponden los enunciados irónicos?

Preguntar	%	Informar	%	Opinar	%	Ordenar	%
12	24%	18	36%	11	22%	3	6%

Quejarse	%	Advertir	%	Asentir	%
1	2%	2	4%	1	2%



En relación con los actos de habla específicos es claro que los que se presentan con mayor frecuencia son aquellos que se relacionan con los actos de habla generales que, del mismo modo, se encuentran en un mayor porcentaje en las viñetas analizadas. De este modo, es posible observar que el acto de habla específico que posee mayor índice de frecuencia es el relativo a informar, acción que pertenece al campo del acto asertivo. A éste lo sigue en porcentaje preguntar y opinar, estando el primero en el campo del acto directivo y el segundo en el del expresivo.

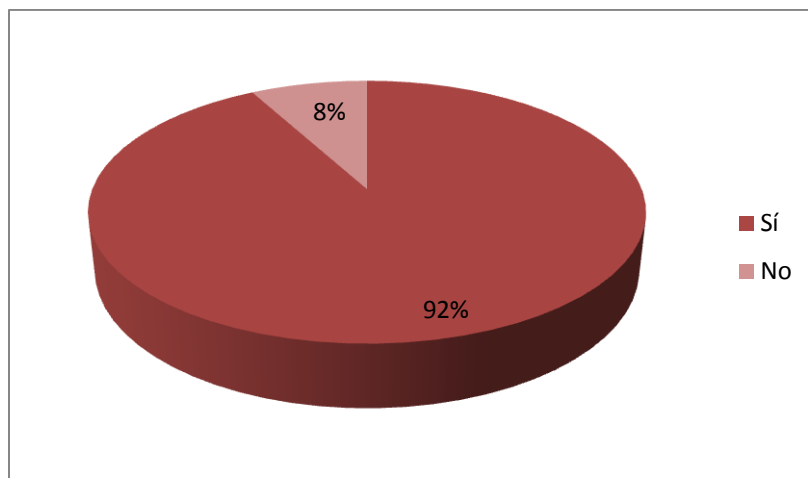
Si bien era de esperarse que los actos de habla específicos estuvieran relacionados en su frecuencia de aparición con los actos de habla generales (asertivos, directivos y expresivos), también podemos observar que se presentan otros actos, pero de una manera mucho más reducida, como es el caso de los actos de quejarse, advertir, ordenar y asentir, donde el primero corresponde al campo expresivo, el segundo y el tercero al directivo y, el cuarto, al asertivo.

De acuerdo con estos datos, podríamos afirmar que los personajes de la viñeta analizada, al momento de llevar a cabo un propósito comunicativo tienden a elegir de manera frecuente un acto de habla específico que, si bien puede considerarse no cortés, sí puede resultar menos agresivo para el receptor. Por ejemplo, si existe una situación que causa molestia, es más conveniente plantear el disgusto como una opinión y no directamente como una queja, puesto que en el primer caso, si se utilizan las estrategias adecuadas, el emisor hasta podría obtener algún tipo de beneficio.

En este análisis también es necesario referirse al modo en que se utilizó la ironía en cada una de las viñetas analizadas. Esto es, determinar si se utilizó como un tropo que consiste en señalar lo contrario de lo que en realidad se está diciendo o si se utilizó bajo la idea de la mención ecoica. Bajo estos criterios fue posible observar lo siguiente:

¿Se presenta la mención ecoica?

Sí	%	No	%
46	92%	4	8%



El gráfico muestra que en 46 viñetas de las analizadas, lo que corresponde a un 92% del total, se utilizó el recurso irónico como mención ecoica, es decir, en estas viñetas se establecían relaciones entre los enunciados de la viñeta en sí o se establecían relaciones de carácter extralingüístico, las que requieren un mayor nivel de interpretación por parte del lector, pues el eco se produce en función tanto del contexto lingüístico, como del contexto cultural del hablante (implicaturas convencionales). Por otro lado, sólo cuatro viñetas utilizaron la ironía bajo la concepción de un tropo que tiene como finalidad expresar lo contrario. Las menciones ecoicas aparecen reforzadas por el uso de la intertextualidad que, como ya habíamos señalado anteriormente, es el recurso más utilizado en los enunciados irónicos, puesto que permite realizar la interpretación de la ironía a partir de elementos del mismo texto o de elementos del contexto.

En relación con los recursos de las historietas, podemos apreciar que las viñetas utilizan distintos elementos para contarnos una historia. El primer aspecto que consideraremos en este análisis corresponde al tipo de plano utilizando en las viñetas, es decir, al espacio representado en ellas. Recordemos que la utilización de un determinado tipo de plano depende de la forma en que se quiera mostrar la acción y de la intención comunicativa. En las viñetas analizadas sólo fue posible distinguir dos tipos de planos: general y medio, ambos utilizados en la misma cantidad.

Con respecto a este punto, es importante señalar que las viñetas correspondientes a Liniers presentan en su mayoría un plano general, puesto que tienen como propósito mostrar el desarrollo de acciones; en cambio, las viñetas de a Alberto Montt, presentan un plano medio, el cual tiene como objetivo centrarse en la expresión de los personajes, pero

desde un punto de vista más lejano que en el primer plano. La elección de estos planos tiene que ver con el estilo de cada uno de estos dibujantes, puesto que Liniers se caracteriza por mostrar situaciones que tienen un desarrollo como ocurre en las viñetas en las que aparece Enriqueta y Fellini; en cambio, Alberto Montt, se detiene en un solo momento de una situación comunicativa. No obstante esta diferencia, ambos dibujantes utilizan el ángulo medio para mostrar la imagen, es decir, la grafican a la altura de los ojos. Sólo se presentó un caso en el que se utilizó un ángulo en picado, el que corresponde a la viñeta nº7. Asimismo, los recursos para indicar movimientos (naturalistas y abstractos), al igual que los tipos de planos, se utilizaron en la misma cantidad, pero en las viñetas correspondientes a Liniers. Finalmente, la gestualidad y el uso de elementos como el tipo de letra (viñeta nº15), las onomatopeyas (viñeta nº2) y los colores (viñetas nº6, nº18, nº21, nº31 y nº37) permiten crear una especie de verosimilitud con relación a la historia grafica y, por otro lado, son elementos que, para efectos de esta investigación, resultan relevantes en cuanto apoyan la expresión del enunciado irónico.

5. CONCLUSIONES

El estudio de la ironía ya no se restringe tan sólo al ámbito retórico donde se identifica como un tropo que consiste en ‘decir una cosa queriendo decir lo contrario’. Esta visión ha sido ampliada gracias a los estudios de la pragmática lingüística, específicamente la Teoría del Eco, donde la ironía es vista como un recurso discursivo cuya función es señalar ‘algo distinto de lo que se dice’, es decir, corresponde a un uso no literal del lenguaje, así como también asigna especial importancia a los elementos contextuales que permiten interpretar la ironía de manera adecuada.

Del mismo modo, el uso del recurso irónico responde a necesidades humanas básicas como crear situaciones de humor que, además de generar momentos de distensión, también permita a los individuos canalizar determinadas inquietudes, por lo tanto, la ironía no sólo consiste en un recurso discursivo por medio del cual es posible transmitir algún tipo de información, sino que también implica adoptar una actitud frente a una situación determinada.

El objetivo general de la presente investigación consistió en describir las funciones discursivo-pragmáticas de la ironía como recurso humorístico en una muestra de tiras cómicas en lengua española. Para tal efecto, se seleccionó un corpus de cincuenta viñetas que fueron analizadas de manera individual de acuerdo con ciertos criterios (acto de habla aparente e intencionado, implicaturas y uso de la ironía) y, de manera general, en función de dicho objetivo, el cual se logró a cabalidad, puesto que fue posible determinar las funciones más frecuentes con las que se utilizó la ironía en el mencionado corpus. De esta manera, en cuanto a la intención comunicativa fue posible determinar que predomina la función humorística, sin una doble lectura, y la crítica, funciones que se concretan en actos de habla mayormente asertivos, directivos y expresivos, lo que nos conduce a la validación de nuestra primera hipótesis de trabajo, en la cual se plantea que el uso de la ironía se presenta con mayor frecuencia en los actos de habla asertivos.

Como objetivo específico de investigación se planteó establecer a qué categoría general de actos de habla corresponden los enunciados irónicos con mayor frecuencia en las historietas. Para concretar dicho objetivo fue de gran utilidad el análisis individual que se realizó de cada una de las viñetas seleccionadas, puesto que por medio de este análisis determinamos que los tres actos de habla que se presentan con mayor frecuencia, en orden

descendente, corresponden al asertivo, al directivo y al expresivo. Estos datos nos permitieron validar nuestras hipótesis de trabajo, en las que planteamos que el acto de habla que se presenta con mayor índice de frecuencia en el uso de la ironía en las historietas analizadas corresponde al acto asertivo y, por otro lado, que los actos declarativos, debido a su carácter ritual, no se utilizan en los enunciados de naturaleza irónica en el referido corpus.

El segundo objetivo específico se desprende del primero y tenía como finalidad identificar los actos de habla específicos que se utilizan en los enunciados irónicos. Para concretar este objetivo, se consideraron los verbos pertenecientes a cada campo semántico de los actos de habla, ya que los actos de habla específicos se encuentran en directa relación con los actos de habla generales, por ejemplo, los verbos *ordenar* y *preguntar* corresponden a actos de habla específicos que se relacionan con los actos de habla directivos.

Resultó muy interesante analizar el empleo de la ironía como recurso discursivo en un corpus de tiras cómicas en lengua española, puesto que las historietas requieren de un tipo distinto de lectura, que se dirija tanto al texto como a la imagen para poder, posteriormente, establecer una relación entre ambos. Por consiguiente, ninguno de estos dos elementos funciona de manera independiente, sino que se encuentran en una relación de complementariedad. Como nuestro foco de interés era el uso de la ironía verbal como recurso humorístico, si bien sigue siendo complementaria, la imagen funciona como un mecanismo de énfasis de la ironía verbal, aportando a través de distintos elementos que son propios de la historieta (colores, tipo de letra, gestualidad de los personajes, onomatopeyas) para que el enunciado cause un efecto humorístico.

En relación con las proyecciones de la investigación es importante considerar que la comprensión de una ironía requiere un esfuerzo cognitivo por parte del receptor que le permita establecer una relación de pertinencia entre lo dicho, lo que efectivamente se quiere decir y la relación de lo dicho con el contexto, ya que es un proceso que requiere ir más allá de la interpretación de la literalidad de un enunciado. En otras palabras, el hablante debe activar sus esquemas cognitivos o *scripts* al servicio de la interpretación de un enunciado irónico, la que variará dependiendo del individuo, ya que no todos los sujetos realizan el mismo proceso de interpretación con la misma facilidad. Asimismo, no todos los sujetos

disponen de la misma visión de mundo, factor que sin duda es fundamental para realizar la interpretación de un enunciado irónico.

Por esta razón, consideramos que los resultados de esta investigación podrían utilizarse como base en un futuro estudio sobre el uso de la ironía como recurso discursivo de naturaleza humorística en otros tipos de textos. De igual modo, podría realizarse un estudio de corte experimental, en el cual a un grupo de sujetos que sea asiduo a la lectura de historietas se le aplique un instrumento, con el propósito de verificar la generación de inferencias para la comprensión de las ironías.

De todos modos, independientemente del tipo de texto y del grupo al cual se le aplique un determinado instrumento, es imprescindible considerar que la ironía es un recurso que se utiliza día a día y en distintas situaciones, pero que no todos logran identificar ni interpretar del modo en que el emisor desearía.

REFERENCIAS

- Acevedo, Juan. 1992. *Para hacer historietas*. Madrid: Editorial Popular.
- Alvarado, Belén. 2005. *La ironía y la cortesía: una aproximación desde sus efectos*. Alicante: Universidad de Alicante, Grupo Grial.
- Alvarado, Belén. 2006. *Las marcas de la ironía*. Alicante: Universidad de Alicante, Grupo Grial.
- Attardo, Salvatore. 2000. *Irony as relevant inappropriateness*. *Journal of Pragmatics* 32: 793-826.
- Attardo, Salvatore. 2001. *Irony in interaction: from mode adoption to failure of detection*. In *Say Not to Say: New Perspectives on Miscommunication*.
- Austin, John. 1990. *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Barbe, Katharina. 1995. *Irony in Context*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Barbieri, Daniele. 1993. *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Barrero, Tomás. 2002. *Implicatura y significado*. Colombia: Universidad de Bogotá. Saga, Revista de estudiantes de filosofía.
- Cabedo, Adrián. 2009. *Análisis y revisión del sarcasmo y la lítote: propuesta desde la teoría de la relevancia*. *Boletín de Filología*. Tomo XLIV N°2.
- Calvo, Julio. 1994. *Introducción a la pragmática del español*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Carbelo, Begoña. 2006. *Estudio del sentido del humor*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
- Casas, Raymundo. 2004. *Semántica y pragmática de la ironía verbal*. Lima: Universidad Nacional Mayor San Marcos.
- Catalá, Manuela. 2001. *Ironía, humor e inferencia: procesos cognitivos. Tendencias creativas en la publicidad actual*. Departamento de psicología y sociología. Universidad de Zaragoza.
- Clark, Herbert, Richard Gerrig. 1984. *On the pretense theory of irony*. *Journal of Experimental Psychology: General* 113: 121-126.
- Cook, Jiyon. 2005. *A Pragmatic analysis of irony*. *Language & Information Society* 6, 18-35. Sogang University.

- Crespo, Victoria. 2008. *Las claves argumentativas de la ironía. Una aproximación argumentativa al fenómeno irónico*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Ducrot, Oswald. 1984. *El decir y lo dicho*. Argentina. Editorial Hachette.
- Eisner, Will. 1988. *El comic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. España. Editorial Norma.
- García, Sergio. 2004. *Anatomía de una historieta*. España. Ediciones Sins Entido.
- Garrido, Rubén. *Manual de la historieta*. (www.manualdelahistorieta.com) (Visitado 12/08/12).
- Gasca, Luis, Román Gubern. 2001. *El discurso del comic. Madrid*. Ediciones Cátedra.
- Giora, Rachel. 1999. *Irony: Context and salience*. Tel Aviv: Tel Aviv University.
- Giora, Rachel. 2005. *On Negation as Mitigation: The Case of Negative Irony*. Tel Aviv: Tel Aviv University.
- Grice, Paul. 1975. *Logic and conversation*. In P. Cole and J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics: Vol. 3. Speech acts* (Pp. 41–58). New York: Academic.
- Haverkate, Henk. 1983. *La ironía verbal: Un análisis pragmalingüístico*. Madrid: Gredos
- Haverkate, Henk. 1994. *La cortesía verbal: estudio pragmalingüístico*. Madrid: Gredos.
- Kaplan, Nora. 2004. *Nuevos desarrollos en el estudio de la evaluación en el lenguaje. Teoría de la valoración*. Boletín de Lingüística. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Köçman, Ana. 2011. *La ironía verbal como semejanza incongruente*. Tesis y disertaciones académicas. España: Universidad de Salamanca.
- Linell, Per y Natascha Korolija .1997. "Coherence in Multiparty Conversation. Episodes and Contexts in Interaction". T. Givon (ed.), *Conversation, Cognitive, Communicative and Social Perspectives*. Philadelphia: John Benjamin Publication, pp. 167-206.
- Lomas, Carlos. 1993. *El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua*. Barcelona. Paidós.
- Mariscal, José. 1994. *¿Qué finge la ironía pertinente?* Cádiz: Universidad de Cádiz.
- McCloud, Scott. 1995. *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Barcelona. Ediciones B.

- Pérez, Cristina. 2003. *Análisis del recurso irónico en el siglo XVI desde un punto de vista pragmalingüístico*. España: Universidad de Valladolid.
- Roster, Peter. 1978. *La ironía como método de análisis literario: la poesía de Salvador Novo*. Madrid. Gredos.
- Schopenhauer, Arthur. 1928. *El mundo como voluntad y representación*. Madrid: Aguilar.
- Searle, John. 2001. *Actos de habla*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Sperber, Dan y Deirde Wilson. 1981. *Irony and the use-mention distinction*. En Cole, P. (ed.). *Radical Pragmatics*. New York: Academic Press.
- Sperber, Dan y Deirde Wilson. 1995. *Relevance: Communication and Cognition*. Oxford: Blackwell.
- Torres, María Ángeles. 1997. *Teorías lingüísticas del humor verbal*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Torres, María Ángeles. 1999. *Aproximación pragmática a la ironía verbal*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Torres, María Ángeles. 1999. *Estudio pragmático del humor verbal*. Documentos de investigación lingüística. Cádiz: Servicios de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Real Academia Española. 2001. *Diccionario de La Lengua Española*. España. Editorial España Calpe S.A., XXII Edición.
- Reyes, Graciela. 1995. *El abecé de la pragmática*. Madrid. Ediciones Arco/Libros.
- Ruiz, Leonor, Carmen Marimón, Xose Padilla y Larissa Timofeeva. 2004. *El proyecto GRIALE para la ironía en español: Conceptos previos*. *Revista de Lengua Española y Lingüística General* 18: 231 – 242. [en línea] Disponible en http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6139/1/ELUA_18_12.pdf (Visitado 03/01/12)
- Varillas, Rubén. 2009. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el comic*. España. Ediciones Viaje a Bizancio.
- Vilches, Amalia. 2003. *Fernando Iwasaki: el libro de buen humor*. X Simposio Internacional sobre Narrativa Hispánica Contemporánea. La ironía en la Narrativa Hispánica Contemporánea. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED.

Villafañe, Justo, Norberto Mínguez. 2006. *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid. Ediciones Pirámide (Grupo Anaya S.A).

Widdowson, Henry. 1983. *Learning purpose and language use*. London: Oxford University Press.

Yus, Eduardo. 1996. *La teoría de la relevancia y la estrategia humorística de la incongruencia resolución*. Alicante: Universidad de Alicante.