

EL HUMOR EN LA CONVERSACIÓN COLOQUIAL

HUMOUR IN CASUAL CONVERSATIONS

LUISA GRANATO
Universidad Nacional de La Plata.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
luisagranato@yahoo.com.ar

Las investigaciones sobre el humor se han centrado fundamentalmente en la identificación de diferentes tipos de textos y de las estrategias utilizadas en su producción e interpretación. El objetivo de este artículo es mostrar el análisis del humor generado por expresiones de una o dos palabras usadas por participantes jóvenes en interacciones verbales coloquiales. El trabajo se inicia con un breve recorrido por las teorías del humor más significativas desarrolladas en las últimas décadas, es decir, teorías lingüísticas y cognitivas. Luego un análisis cualitativo de los datos extraídos de un corpus de encuentros verbales informales muestra los resultados obtenidos en relación con la activación de diferentes marcos conceptuales, con las incongruencias que estos marcos originan y con los procesos mentales involucrados en la resolución de dichas manifestaciones incongruentes. En síntesis, el artículo pone en evidencia los mecanismos específicos utilizados por quienes usan las expresiones analizadas y por quienes deben encontrarles sentido.

Palabras clave: Conversación coloquial, marcos, procesos mentales, mecanismos específicos

The research of humour has been mostly centred on the identification of different types of texts and of the strategies used in their production and interpretation. The goal of this article is to show the analysis of the humorous effect generated by one or two-word expressions used by young participants in casual verbal interactions. The paper opens with a brief survey of the most significant theories of humour developed in the last decades, namely linguistic and cognitive theories. Then, a qualitative analysis of the data extracted from a corpus of colloquial conversations shows the results obtained in relation to the activation of different frames, the type of incongruity that these frames originate and the mental processes required to resolve these incongruity manifestations. Overall, this article shows the specific mechanisms utilized by those who use the expressions under analysis and by those who have to make sense of them.

Key words: Casual conversation, frames, mental processes, specific mechanisms

Recibido: 15 septiembre 2018

Aceptado: 30 octubre 2018

1. INTRODUCCIÓN

Si bien hay quienes piensan que la investigación sobre el humor es reciente, fueron Platón y Aristóteles quienes dieron comienzo a lo que es hoy una nutrida y extensa historia de los estudios sobre el tema (Attardo 2008), que hoy cuenta con análisis desde perspectivas que consideran al lenguaje como parte esencial de la investigación. Estos análisis incluyen trabajos realizados desde la psicología, la lingüística, la semántica, la pragmática, la sociolingüística, las ciencias cognitivas, el análisis del discurso, la psicolingüística, la etnografía de la comunicación, entre otras aproximaciones. Se ha abordado una diversidad de textos, tanto orales como escritos, y se han desarrollado teorías que tienden a explicar de qué manera se producen los efectos humorísticos y cómo dichos efectos son interpretados por los receptores.

Los autores que han centrado su interés en la interacción oral han trabajado sobre las formas de humor que se producen con mayor frecuencia—las bromas, los cuentos, las historias, las anécdotas los juegos de palabras y las figuras retóricas— como la metáfora y la ironía, en datos que provienen de encuentros reales en los que intervienen participantes reales en interacciones reales (Norrick y Chiaro 2009). Estas manifestaciones se producen en contextos diversos en nuestra cultura y en especial, en conversaciones informales en las cuales suelen abundar las anécdotas y los cuentos breves que, en ciertos casos, se relatan en serie creando, de ese modo, un clima de comicidad que se puede expandir a lo largo de fragmentos relativamente extensos de una interacción.

El propósito de este artículo es estudiar ciertos efectos humorísticos que se observan en intercambios orales y que parecen provenir de la espontaneidad y de la libertad con que los hablantes revelan su creatividad a la hora de usar el lenguaje en situaciones de un alto grado de informalidad. El efecto humorístico al que se hace referencia proviene del uso de palabras o sintagmas nominales, verbales, adverbiales o adjetivos, como únicos responsables de conferir al texto un toque de humor.

Estas expresiones se extrajeron de un corpus de encuentros verbales coloquiales producidos por estudiantes universitarios —casi todos ellos de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina—, quienes registraron conversaciones entre amigos o compañeros de estudio en lugares de su elección y sin la presencia del analista. Se les solicitó que abordaran los temas que surgieran espontáneamente a medida que se desarrollaban las interacciones.

Se realizó un recorrido por algunos de los modelos teórico-metodológicos de mayor significación existentes, con el fin de comprobar si su aplicación podía contribuir a explicar de qué manera el uso de las expresiones en estudio confiere un tono humorístico a una emisión, y cómo el receptor interpreta dichas emisiones. A esta introducción le sigue una breve reseña de tres vertientes de análisis de desarrollo más reciente que se han diseñado para llevar a cabo investigaciones sobre el tema. Luego, se centra la atención en el uso de las expresiones mencionadas y se intenta dar una explicación acerca de qué factores lingüísticos, cognitivos y contextuales contribuyen a que dichas expresiones resulten humorísticas.

2. INVESTIGACIONES SOBRE EL HUMOR

De todas las investigaciones sobre el humor realizadas hasta el presente, nos vamos a detener en dos teorías de orientación lingüística que se han considerado como las más desarrolladas hasta el momento y las más influyentes de las últimas décadas (Brône *et al* 2006:

203), y que, según Tabacaru (2014), por primera vez dan un lugar central a la lingüística en los estudios del humor. Se trata de la Teoría del Humor del Guion Semántico (Semantic Script Theory of Humor, SSTH) (Raskin 1985) y de la Teoría General del Humor Verbal (General Theory of Verbal Humor, GTVH) (Attardo 1997, 2001, 2008, 2017a, b y Attardo y Raskin 1991, 2017). Luego nos centraremos en aportes de aproximaciones que son de base marcadamente cognitiva y, en especial, en la Teoría de la Relevancia (Sperber y Wilson 1996, Wilson y Sperber 2006, Yus 2017a, b, entre otros).

Según Krikmann (2006) las tres vertientes teóricas mencionadas pertenecen al grupo de las teorías de incongruencia, inconsistencia, contradicción o biasociación, a las que comúnmente se designa *Modelos de Incongruencia-Resolución*, paradigma predominante en teorías psicológicas del humor. (Attardo 2008: 1204)

Al respecto, Krikmann sostiene:

[Estas teorías] son esencialmente cognitivas, es decir, se basan en algunas características objetivas de un texto humorístico u otro acto (situación, evento, lámina, etc.) Se asume que cada uno de esos actos involucra dos planos de contenido diferentes como líneas de pensamiento; en trabajos más recientes los planos se denominan marcos de referencia, isotopías, esquemas, guiones, etc. Estos dos planos son mutuamente incompatibles, pero también tienen ciertas partes en común que hacen posible el cambio de uno al otro.

(Krikmann 2006: 27) (traducción nuestra)

Si bien podemos acordar con el autor en que las dos primeras teorías a las que hicimos referencia tienen un importante componente cognitivo, dado que la interpretación de lo dicho depende de la evocación de ciertos marcos de referencia, los autores que las han desarrollado no ponen el énfasis en los procesos mentales necesarios para encontrar sentido a lo que se significa. Por el contrario, claramente basan sus afirmaciones en los valores semánticos y pragmáticos que conducen a dichas representaciones.

2.1. Teorías de incongruencia-resolución

En las teorías de incongruencia-resolución se señala que la incongruencia se origina cuando un objeto, un hecho, una idea o una expectativa determinada, presenta una incompatibilidad con lo que puede considerarse lo normal o lo establecido. Es decir que, cuando hay dos interpretaciones coexistentes, la segunda resulta incongruente respecto de la primera o la rechaza. El procesamiento que se menciona comienza con la primera parte del fragmento que permite predecir el texto siguiente y lo que se predice es congruente con el texto y con la situación creada. Cuando la predicción no se cumple, el receptor busca dar sentido a lo dicho. Esto se logra de acuerdo al esquema inicial que se activa en su mente y al esquema que la segunda parte activa o genera. En los textos humorísticos, este cambio de planos da como resultado comicidad.

A este grupo pertenece la Teoría del Humor del Guion Semántico que Raskin (1985) publica en su libro *Semantic Mechanisms of Humor*. Esta perspectiva se considera una de las contribuciones de mayor peso de todos los tiempos (Krikmann 2006: 30) y se menciona en la mayoría de los estudios actuales sobre el humor.

2.2. Teoría del Humor del Guion Semántico

El trabajo de Raskin (1985) se limita al humor verbal y, dentro de la amplia gama de textos humorísticos posibles, se centra en el estudio de bromas o chistes (*jokes*). Una de las virtudes que se le atribuyen a esta publicación es la de ser el primer trabajo completo sobre el tema elaborado desde una perspectiva lingüística. Ya en una presentación en el año 1979, Raskin señala que los últimos desarrollos en los estudios de la semántica y la pragmática han preparado el terreno para estudiar no solo el contexto lingüístico de las emisiones, sino el extralingüístico también, y han permitido afirmar “que no debería considerarse absurda una investigación semántica del humor”. Más tarde agrega que “un estudio de esta naturaleza es compatible con otras aproximaciones semántico–pragmáticas contemporáneas”. Según Raskin (2017), el efecto humorístico depende de dos factores: (a) que el texto sea compatible con por lo menos dos guiones, completos o parciales y (b) que los dos guiones sean opuestos en un sentido predefinido especial, es decir, localmente antónimos.

Sostiene el autor, que todo texto que incluya una broma o chiste debe poseer una cierta propiedad semántica cuya presencia convertiría cualquier texto en humorístico (Raskin 1979: 325). A continuación, afirma que este efecto proviene de la superposición parcial de guiones opuestos, pero compatibles total o parcialmente con el texto que contiene esa propiedad semántica. Raskin señala que esta teoría se refiere a opuestos como real–no real, normal, anormal, bueno–malo, etc. y describe los elementos lingüísticos responsables del cambio de guion. Entiende asimismo, que la comprensión de una emisión depende del conocimiento del léxico y de ciertos conceptos y objetos del mundo en que vivimos, es decir, del conocimiento enciclopédico. Resulta interesante notar que ya en este trabajo de 1979 menciona, tentativamente, la existencia de estructuras cognitivas al afirmar:

Parece que cierto repertorio de estructuras cognitivas se almacena en nuestra mente, de la misma manera que internalizamos el significado de las palabras de la(s) lengua(s) que hablamos.

(Raskin 1979: 329)

Llama a estas estructuras ‘sentido común’ y sostiene que se refieren en general, al conocimiento acerca de ciertas rutinas en el accionar social de los seres humanos, formas de actuar reiteradas, situaciones habituales. También las denomina ‘guiones’ al considerar que son específicos de cada cultura o subcultura y que existen entradas léxicas que son compatibles con cada guion. Para demostrar los mecanismos semánticos del humor presenta el texto (1):

1. “Está el doctor?” preguntó el paciente en un susurro bronquial.
“No”, susurró en respuesta la bonita y joven esposa del médico. “Entre ya”.

(Raskin 1985: 117)

‘Is the doctor at home?’ he asks with a hoarse voice.

‘No’ replies the doctor’s pretty young wife. ‘Come right in’.

Se enfrentan aquí el guion de la consulta médica activado por el paciente y representado por los ítemes ‘doctor’, ‘paciente’ y ‘bronquial’, y el guion del adulterio activado por la joven esposa y evocado por los ítemes ‘joven’, ‘bonita’ y ‘pase ya’ (Raskin 2017: 110). Es necesario

resolver la incongruencia, tanto para los participantes del diálogo como para lectores o analistas, incongruencia que parte de la invitación de la esposa del médico a que el ‘paciente’ entre a su casa,

También aplica esta teoría a casos en los que se utilizan palabras a las que se les puede adjudicar más de un referente, como se puede ver en (2):

2. Un obispo inglés recibió la siguiente nota del vicario de un pueblo de su diócesis: “Mylord, lamento informarle acerca de la muerte de mi esposa. ¿Podría usted mandarme un reemplazo para el fin de semana?”

(Raskin, 1985: 106)

An English bishop received the following note from the vicar of a village in his diocese: “Milord, I regret to inform you of my wife’s death. Can you possibly send me a substitute for the weekend?”

La solicitud de un ‘reemplazo’ puede referirse tanto a un pastor que realice las actividades en la iglesia durante su duelo, como a una mujer que suplante a la esposa fallecida. Cabe señalar que, en inglés, idioma original del chiste, *a substitute* al igual que la traducción al español utilizada, no indica género, por lo cual puede referirse tanto a un hombre como a una mujer.

A pesar de que la teoría se desarrolló para el estudio de los chistes, se aplicó a textos y diferentes tipos de humor.

Attardo y Raskin (1991) acuerdan acerca de las limitaciones de la Teoría del Guion Semántico, especialmente el hecho de que la teoría no diferencia el humor verbal del humor referencial, lo cual imposibilita su aplicación al estudio de todos los casos de bromas verbales porque no contemplaba el uso de ciertos recursos lingüísticos en las emisiones (morfológicos, sintácticos, fonológicos, etc.). Por otro lado, tampoco puede dar cuenta de bromas que tienen una construcción similar pero que representan tipos diferentes (Attardo 2017a: 127). A partir de estas reflexiones comienza a desarrollarse la Teoría General del Humor Verbal, de la cual nos ocuparemos a continuación.

2.3. Teoría General del Humor Verbal

Si bien esta teoría comienza a aplicarse al análisis de las bromas como los ejemplos más simples de humor, más tarde se la aplica a todo tipo de textos, incluyendo los no lingüísticos, como tiras cómicas, novelas gráficas, acertijos, entre otros. Attardo (2017a) aclara que la calificación de ‘general’ se debe a que, a diferencia de la Teoría del Humor del Guion Semántico de Raskin, puramente semántica, él toma en consideración todos los recursos que ofrecen los diferentes niveles: lingüístico (morfológica, sintaxis, fonología, etc.), de organización textual, de información cognitiva, entre otros. En trabajos conjuntos y con el fin de superar las limitaciones de la Teoría del Humor del Guion Semántico, Attardo y Raskin (1991, 2017) deciden complementar dicha teoría con el agregado de otros parámetros que, unidos a la oposición de guiones, constituyen seis recursos del conocimiento (*knowledge resources*) necesarios para hacer una broma y, por lo tanto, son comunes a todas las bromas posibles. Estos recursos se presentan en

un orden jerárquico que corresponde al grado de similitud que perciben los participantes, y se muestra en la tabla (1).

Jerarquía de los recursos del conocimiento
Oposición de guiones
Mecanismos lógicos
Situación
Blanco
Estrategia narrativa
Lenguaje

Tabla 1. La jerarquía de los recursos del conocimiento (Attardo 2017b: 128).

Con respecto al primer recurso, la oposición de guiones, los autores señalan que dichos guiones no solo deben ser opuestos y superponerse, sino que deben ser simultáneos. La simultaneidad está dada por la compatibilidad de un ítem léxico con dos guiones, mientras que la relación lógico semántica entre los guiones es de oposición. El segundo recurso, el mecanismo lógico, se refiere al intento que hace el texto de explicar una incongruencia justificándola y se ejemplifica en el trabajo con el ejemplo (3).

3. Niño 1: Mi papá es el más ligero. Puede correr una milla en 4 minutos.
 Niño 2: Eso no es nada; mi papá corre una milla en 3 minutos.
 Niño 3: Ustedes no entienden lo que significa ligero. El trabajo de mi papá termina a las 5 y el llega a casa a las 3:45.

Attardo (2017a: 133)

Three kids are bragging about their fathers. "My father is the fastest, says the first kid; he can run a mile in four minutes". That's nothing, says the second; my father can run a mile in 3 minutes". "You don't understand what fast means, says the third one: my father's work ends at five and he's home by 3:45."

El mecanismo aquí explica que, si tiempos más cortos significan mayor rapidez, tiempo negativo significa más rápido aún. En tercer lugar, se ubica el recurso de la situación que no alude al contexto en que se cuenta el chiste sino al contexto de la broma y a qué guion se activa dentro de ese contexto. El blanco u objetivo representa a quién o a qué va dirigida la broma. La estrategia narrativa se refiere a la organización del texto y dentro de esta organización, especialmente el lugar en el que se ubica la frase clave o la línea de culminación del chiste. El último recurso es el de un conocimiento acabado del lenguaje, que permite, mediante el dominio de la fonología, la sintaxis y la morfología, además de ciertos recursos retóricos como la repetición y la aliteración, comprender juegos de palabras, efectuar lecturas opuestas de un mismo término, identificar ambigüedades y detectar la manipulación de la forma de una expresión. Entre los diversos ejemplos presentados por Attardo y Raskin, citaremos uno basado en la ambigüedad sintáctica adaptado de la versión en inglés, (4):

4. Clienta: Quisiera probarme el vestido rojo (la hablante hace una pausa y señala la vidriera) ... en la vidriera.
Empleado: Pero señora, tenemos probadores para eso.
(Attardo 2017a: 129)

A woman walks into a store and says to the clerk: "I'd like to try the red dress in the window." And the clerk says: "But Ma'am, we have dressing rooms for that".

En el ejemplo (5), Attardo identifica los recursos del conocimiento descritos y al mismo tiempo muestra que es posible activar más de dos guiones en una broma:

5. El piloto de un avión que está sobrevolando el océano informa por los parlantes que los dos motores están funcionando mal y que van a caer en 20 minutos. En medio del pánico general, una mujer joven se para y dice: "Nunca he estado con un hombre. Quiero tener esa experiencia antes de morir. ¿Hay alguien aquí que me pueda hacer sentir como una verdadera mujer?"
Un hombre joven se para, se quita rápidamente la camisa, se la da a la mujer y le dice: "¡Tome! ¡Plánchela!"

(Attardo 2008: 1205)

The piloto f a plane flying over the ocean starts talking on the intercom and announces that both engines are malfunctioning and the plane will crash in twenty minutes. Panic ensues. A very young woman stands up and says: "I have never been with a man. I want to experience that before I die. Is there anyone who will make me feel like a real woman? A young man stands up, rips off his shirt, hands it to her and says: "Iron this".

En este caso, el guion 1 es el del aeroplano, la estrategia es la narración, el blanco es la mujer, el guion 2 el sexo, el guion 3 la plancha, el conocimiento enciclopédico tiene que ver con la conducta social y la asignación de tareas domésticas a la mujer y la oposición es sexo–tareas domésticas.

Simultáneamente con el desarrollo de las dos vertientes teóricas a que hemos hecho referencia, surgen teorías que constituirán la base de nuevas explicaciones de fenómenos humorísticos y que son el tema de la próxima sección.

2.4. Teorías de base cognitiva

Un giro que han tomado los trabajos sobre el humor en las últimas décadas es el de otorgar centralidad a los procesos cognitivos que intervienen en la creación y la comprensión del humor y a la inclusión de la cognición dentro de la esfera general de la comunicación humana (Levinson 2006). En este trabajo Levinson (2006: 85) afirma, en primer lugar, que las teorías existentes como por ejemplo el Análisis de la Conversación, no son anti–cognitivas como se ha afirmado, sino que solo utilizan “diferentes metalenguajes” y “diferentes metodologías” dado que esta perspectiva considera que el estudio del discurso interactivo debe centrarse en las interpretaciones de un fenómeno que realizan los participantes de dicha interacción. Luego el autor señala que la interacción constituye el fenómeno central a investigar, porque es el tipo de discurso del cual todas las demás formas derivan.

Levinson describe un tipo especial de cognición que posibilita el uso del lenguaje sobre la cual se construye el discurso. Existe una ‘máquina de la interacción’ como una cognición especial que se concibe como un conjunto de capacidades cognitivas y predisposiciones motivacionales que subyacen a la comunicación humana y a la interacción. El uso del lenguaje se vale de la existencia de dicha máquina, aunque la máquina puede operar sin lenguaje, de modo que las capacidades para utilizar la lengua no son la fuente del fenómeno en cuestión (Levinson 2006: 86).

Hay, concluye este autor, una especialización en la cognición humana que permite a los seres humanos participar de intercambios muy estructurados y a la vez cooperativos que son típicos de su especie. El autor fundamenta luego esta hipótesis de ‘la máquina de la interacción’ y sostiene que la interacción dispone de una base cognitiva especial que es universal, para luego describir las propiedades hipotéticas de dicha máquina que son:

- (a) la habilidad de leer la mente y comprender las acciones y las intenciones que las motivan,
- (b) las habilidades reflexivas (*mirror mind-reading*) que permiten la simulación de la lectura que otro actor hace de nuestra conducta,
- (c) la capacidad de tener conductas que conllevan intenciones con la sola función de que esas intenciones se reconozcan, y
- (d) una cantidad de tendencias conductuales que incluyen acceso a rituales, al carácter multimodal de la interacción humana, a la alternancia de los roles de hablante y receptor y al sistema motivacional que lleva a los individuos a buscar una interacción cooperativa

(Levinson 2006: 87)

Para el logro de una definición útil, se distinguen en el artículo tres niveles ontológicos involucrados en la conducta de la interacción comunicativa. El nivel individual, que se encuentra dentro de la máquina interaccional y, además, incluye la competencia gramatical entre otras, el nivel interaccional, que se refiere a los tipos de secuencias recurrentes en la estructura general de las conversaciones, la coproducción, y el nivel sociocultural que tiene que ver con la organización social de las instituciones y los límites que se imponen a determinados eventos de habla en lo que se refiere a los usos del lenguaje. A esto se suman las capacidades que permiten el uso del lenguaje, aunque Levinson, como ya dijimos, acuerda con otros investigadores de la comunicación humana en que se ha demostrado que la comunicación puede realizarse mediante otros sistemas semióticos prescindiendo del recurso verbal, con lo cual se demuestra que dichas capacidades lingüísticas no son base esencial de la cognición.

Autores como Colston (2017) explican el humor desde el modelo incongruencia-resolución al referirse a la incongruencia que se da con las representaciones mentales, y no con los textos previos. Hay entonces dos maneras de procesar una broma: (a) explotar la construcción de una situación y (b) realizar las inferencias necesarias para convertir el significado literal en una interpretación contextualizada: estas bromas se centran en el discurso, mientras que las primeras en el guion, marco conceptual o esquema que se ha activado. A modo de ilustración, Coulson presenta el ejemplo (6):

- 6. Cuando le pedí al barman algo frío y lleno de ron, me recomendó a su esposa.
(Coulson 2001: 56-57)

When I asked the bartender for something cold and full of rum, he recommended his wife.

Desde la Teoría de la Estructuración del Espacio Mental, Coulson (2001) explica que el principio de la emisión lleva a la construcción de una representación cognitiva de la situación descrita y las expectativas van en una dirección. La segunda parte, o línea de desenlace (*punch line*) obliga al receptor a reconstruir el modelo cognitivo de modo totalmente diferente lo cual, para la autora, es un cambio de marco. A diferencia de la Teorías del Guion Semántico del Humor y de la Teoría General del Humor Verbal, el énfasis aquí está puesto en las interpretaciones cognitivas de las teorías que surgen de ese enfoque.

Tabacaru (2014) parte de una perspectiva pragmático–cognitiva y analiza los mecanismos lingüísticos que se utilizan en la producción y la interpretación del humor, y describe los procesos cognitivos que dan lugar a la producción y a la comprensión de emisiones humorísticas. En su artículo, la autora plantea que, desde la pragmática, la explicación surge de los planteamientos de Grice (1975) sobre el principio conversacional y su desarrollo en las máximas de calidad, cantidad, pertinencia y modo y de la noción que el autor presenta de las implicaturas conversacionales que posibilitan el análisis de lo que se comunica, más allá de lo que se dice. Es mediante la violación de las máximas que se pueden lograr efectos humorísticos.

Tabacaru se centra en el estudio de los recursos entonativos y gestuales utilizados por los interactuantes en la interacción oral. Demuestra, por un lado, cómo mediante el uso de la prominencia se pueden evocar diferentes significados de ‘vos’ o ‘tu’ en un ejemplo dado, y por el otro, sostiene que es posible explicar este fenómeno desde tres vertientes diferentes (Tabacaru (2014: 173): “la teoría de los marcos de Fillmore (1975), la teoría de los niveles de Clark (1996), y la teoría de los espacios mentales de Fauconnier (1984)”. Para la autora, estos enfoques cognitivos pueden explicar la oposición de guiones en la Teoría del Humor del Guion Semántico de Raskin.

2.4.1. Teoría de la Relevancia

Una de las teorías cognitivas con mayor desarrollo y aplicación a los estudios de humor con especial énfasis en el interlocutor, es la Teoría de la Relevancia (Sperber y Wilson 1996, Wilson y Sperber 2006, Yus 2017a, b, entre otros). Sperber y Wilson hacen hincapié en el hecho de que los seres humanos comparten entornos cognitivos que contribuyen a la interpretación de lo que se expresa, dado que contienen la información necesaria para que dicha interpretación tenga lugar y otorgue relevancia a lo dicho. Según esta perspectiva, al encontrar una incongruencia el oyente busca una resolución para obtener el efecto humorístico de lo que se dice. Esta resolución requiere un procesamiento lineal, señala Yus (2017a), que puede explicarse desde el modelo de comprensión de la teoría, según el cual existe un ajuste mutuo y paralelo en la interpretación de cada emisión de un texto. Este ajuste se centra, en primer lugar, en identificar la explicatura, es decir, la interpretación explícita que intenta la emisión; en segundo lugar, en derivar las implicaturas –las posibles premisas y conclusiones– y finalmente, en acceder a los supuestos contextuales, o sea, a tanta información del contexto como sea necesaria para lograr interpretaciones relevantes.

Yus (2017b) afirma que este procesamiento en el nivel micro del discurso está previsto y es manipulado por quienes desean crear un segmento humorístico. Se trata de un proceso con dos fases en el cual el humor es una consecuencia de la incongruencia. Esta resolución se logra mediante la recuperación de la información del chiste o de la broma, o del propio conocimiento del mundo de los participantes

Notamos entonces que, en los modelos analizados, siempre se necesita un *input* lingüístico que espera una continuación relevante y cuando esto no ocurre, es necesario hallar una resolución. Attardo (2017a: 134) señala que todo texto humorístico presenta una oposición abstracta de guiones en una oposición concreta expresada en un texto que va a requerir que, por lo menos, uno de los guiones esté específicamente expresado en el texto, y que el otro guion pueda recuperarse fácilmente por medio de inferencias.

El conocimiento de las teorías reseñadas nos brindó las herramientas necesarias para abordar casos de humor menos estudiados en la conversación coloquial.

3. EL HUMOR EN LA CONVERSACIÓN COLOQUIAL

La conversación coloquial es un tipo de comunicación interpersonal, en la cual es habitual que los participantes intercalen expresiones humorísticas en un texto, o bien, produzcan fragmentos de extensión variada que estén totalmente atravesados por el humor.

Tomando como punto de partida las posturas teóricas mencionadas, nos centramos en ciertas formas de humor que se producen en la interacción informal.

3.1. La identificación del humor

Uno de los problemas que se presentaron al comienzo de esta búsqueda fue el de la identificación del humor en los textos. Esta es una preocupación manifestada por varios analistas quienes han hecho intentos de determinar cuáles son los factores que permiten catalogar una emisión como humorística. Hay acuerdo en señalar que la risa no es un criterio confiable. Tampoco se ha hecho un estudio exhaustivo sobre los marcadores del humor. Archakis y Tsakona, citados por Attardo (2017a: 77-78), consideran que la combinación de incongruencia y risa constituye un criterio relativamente seguro para identificar el humor.

Attardo (2017a: 136) presenta un método más detallado que se puede aplicar para determinar la posible presencia de humor en una conversación. Sostiene que debe haber: presencia de risa o sonrisa creciente, comentarios metalingüísticos hechos por los hablantes o por quienes recolectan el corpus (señalamiento de risas o voces mezcladas con risa o sonrisas), que se deben llevar a cabo entrevistas posteriores con los participantes y que se debe realizar un análisis desde el punto de vista de la Teoría General de Humor Verbal, con énfasis en la oposición y superposición de guiones.

De todos modos, el mismo autor admite que puede ser que el análisis según la teoría no resulte confiable porque los hablantes, por ejemplo, nieguen una ironía. Pensamos que también es posible que los receptores no sean capaces de hacer las inferencias necesarias para lograr la comprensión de un texto o fragmento o que simplemente no perciban como humorístico lo dicho por el emisor.

La posibilidad que Attardo menciona acerca de que, a pesar del método que propone, el análisis pueda no funcionar, nos generó dudas a la hora de tomar nuestras propias decisiones acerca de los datos que analizamos. En busca de apoyo a nuestras evaluaciones, decidimos, además de atender a los indicios que pueden ofrecer los textos y las indicaciones de la transcripción, hacer escuchar las grabaciones de los fragmentos que catalogamos como humorísticos y que mostramos en este estudio, a quince personas no involucradas en el trabajo,

para observar sus reacciones. En todos los casos hubo coincidencia en que los segmentos resultaban humorísticos, es decir, que sus interpretaciones coincidieron con las nuestras. Solo hubo algunas diferencias en el grado de comicidad que adjudicaron a cada ejemplo, puestas de manifiesto en la respuesta acerca de si las expresiones resultaban “moderadamente graciosas”, “graciosas” o “muy graciosas” y sobre cuál resultaba una muestra de humor más efectiva.

3.2. El humor generado por una palabra o expresión

Las narraciones breves, especialmente las anécdotas, son las formas que ocurren con mayor frecuencia entre las distintas expresiones de humor que encontramos en nuestro corpus de conversaciones coloquiales. De todas estas manifestaciones, nos interesó centrarnos en el análisis de la producción y la interpretación del tono humorístico provocado por el uso de palabras que pueden o no formar parte del léxico del español, pero cuya inclusión en un fragmento de discurso provoca comicidad. Nos vamos a referir, en primer lugar, a dos expresiones utilizadas por los participantes que son: ‘gelatinee’ (caso 1) y ‘buitreando’ (caso 2) y luego analizaremos ‘Graña migraña’ (caso 3).

Los ejemplos presentados aquí se extrajeron de momentos de las interacciones en que se percibía un clima muy distendido y en los que se abordaban temas o hacían comentarios intrascendentes.

3.2.1. Caso 1: ‘Gelatinee’

En medio de un fragmento humorístico más extenso, Ana se queja frente a sus amigas de cómo a su antebrazo le falta firmeza muscular, al mismo tiempo que hace mover esa parte de su anatomía.

1. Ana: ¡Mirá mi brazo! ¡Te juro que creció! (Mueve la parte inferior del antebrazo con su mano) ... crece de blando, ... me choco con algo que antes no me chocaba, es grave.
Bea: “No podés que no te *gelatinee* nada”

¿Qué sucede cuando se dice “No podés que no te *gelatinee* nada” y por qué resulta gracioso?

Nos planteamos al principio de nuestro análisis si no se trataba de un tipo de metáfora, pero llegamos a la conclusión de que no respondía a ninguna de las definiciones de esta figura retórica. En todo caso, puede considerarse una hipérbole ya que ‘gelatinee’ hace referencia a una forma amplificadora de moverse. Para Brône (2017) sería esta una especie de creación imaginativa. Una primera aproximación pone en evidencia que: a) no se trata de un chiste ni de una broma como las descritas en las teorías reseñadas; b) hay expresión verbal y no verbal previa de movimiento, y c) la palabra ‘gelatinee’ no es parte del léxico español (no existe como verbo) pero su significado o sentido se infiere fácilmente, es decir ‘gelatinee’ se refiere a una acción característica de la gelatina que es que puede moverse sin solidez alguna para todos lados. Vemos que aquí se introduce una innovación sintáctica que consiste en seguir reglas gramaticales para transformar un participante (gelatina) en un proceso (gelatinear), ítem este que no forma parte del léxico del español.

Se observa que, si bien en los casos que analizamos hay similitudes con las teorías de incongruencia–resolución dado que se evocan dos guiones que dan como resultado una incongruencia que debe resolverse, en las expresiones que nos ocupan dicha activación y los procesos de resolución de las inconsistencias surgidas en el discurso presentan características propias. Tanto el receptor como el analista se encuentran, en primer lugar, con una evidencia producida por un recurso verbal y uno no verbal simultáneos utilizados por Ana, la primera hablante que expone graciosamente su problema: “¡Mirá mi brazo! ¡Te juro que creció! (hace mover el músculo del antebrazo) ...”. Cuando la interlocutora responde “No podés que no te gelatinee nada” se produce la evocación del guion de la gelatina incompatible con el del brazo evocado con anterioridad y por la otra participante. Sin embargo, en las dos situaciones se hace referencia al mismo elemento –el brazo– y al movimiento efectuado. Esto parece diferir de los ejemplos de otros autores citados en este trabajo que aluden a objetos, personas y/o acciones diferentes.

El primer guion evocado es el del brazo, dado el estímulo ostensivo producido por la primera hablante al mover el músculo de su brazo y decir que “creció”, que “se mueve de blando” y “ahora me choco con algo que antes no me chocaba”. Se trata de dos estímulos, uno verbal y otro no verbal muy evidentes. Cuando la interlocutora –Bea– dice “No puede (ser) que no te gelatinee nada”, Ana se encuentra frente a una incongruencia que reside en que una parte del brazo gelatinee. Esta situación genera el reemplazo del guion del brazo por el de la gelatina, se busca la resolución de la incongruencia mediante los procesos inferenciales correspondientes y se llega a la conclusión de que el brazo gelatina porque se mueve como la gelatina. Cabe señalar que este es un ejemplo claro de la coconstrucción del humor en la interacción verbal, dado que es por medio de las contribuciones de las dos participantes que el efecto humorístico se logra.

Como ya dijimos, si se observa este fenómeno desde una perspectiva cognitiva, el lenguaje se concibe como una parte esencial de la cognición que se basa en la experiencia y en principios de organización conceptual y procesamiento (Brône 2017). Desde esta aproximación se obtienen respuestas que aclaran los procesos que tienen lugar en la comprensión de las emisiones en estudio. La reconstrucción semántica, según Coulson (2006: 232) no consiste solamente en recuperar otro marco de la memoria o del conocimiento enciclopédico. Se trata de un proceso más complejo, a través del cual se combinan diferentes modelos cognitivos que surgen de la integración de espacios mentales que se generan en el desarrollo de la interacción. Si partimos de esta concepción, comprobamos que se activan aquí dos espacios mentales: el movimiento de la ‘gelatina’ y el movimiento del ‘brazo’. Como señalan Brône *et al.* (2006) es importante reconocer que ciertas expresiones pueden adquirir un significado determinado cuando se efectúa la reconstrucción de un modelo cognitivo.

Varios autores han clasificado las bromas desde el marco de la Teoría de la Relevancia y han puesto el foco fundamentalmente en los procesos inferenciales del receptor y la información contextual, es decir, una combinación de efectos cognitivos y esfuerzo mental. Consciente de esta realidad, el hablante utiliza estas estrategias para producir efectos humorísticos. Tomamos como punto de partida el análisis de Wilson y Sperber (2006: 615) del uso de procedimientos de comprensión de esta teoría en la interpretación de las emisiones, que tiene en cuenta las hipótesis que se plantean y las bases para su interpretación que ofrecen el texto y el contexto.

Teniendo en cuenta este planteo, desarrollamos un análisis de este caso como se muestra en la tabla (2), en la cual se incluyen las hipótesis que se originan a partir de lo que se dice (1ª columna) y las evidencias que permiten al receptor interpretar lo que se significa (2ª columna).

Hipótesis	Bases para su interpretación
a) Bea le dice a Ana: “No podés que no te gelatinee nada”	Decodificación de la emisión de Bea
b) La emisión de Bea es relevante	Proviene de reconocer que la emisión de Bea es un acto comunicativo. Se acepta la presunción de relevancia.
c) La emisión de Bea logra relevancia al referirse al problema que aqueja a Ana	Esta expectativa surge de b) dado que Bea reacciona a lo expresado por Ana
d) ‘Gelatina’ no existe en el léxico del español, pero se refiere claramente a la gelatina	Se activa por el conocimiento del código y de su funcionamiento (formación de metáfora gramatical de participante –gelatina– a proceso –gelatinee)
e) La gelatina se mueve de una manera determinada, típica de su consistencia. Se puede decir que ‘gelatinee’.	Se activa por el conocimiento enciclopédico (consistencia de la gelatina y de cómo se mueve)
f) El brazo gelatina porque se mueve como la gelatina.	Conclusión implícita derivable del contexto previo, lingüístico y no lingüístico (referencia verbal y no verbal de Ana al movimiento de su brazo)

Tabla 2. Hipótesis y bases para su interpretación.

También desde la perspectiva de la Teoría de la Relevancia, Yus (2017a) distinguió entre dos tipos de bromas: aquellas que dependen de la información contextual y las que dependen de la manipulación del procedimiento inferencial que hacen los receptores en busca de una interpretación explícita, es decir, de las explicaturas. Sin embargo, este autor revela que esta clasificación no es adecuada dado que tanto las representaciones culturales como los pasos interpretativos se combinan para generar humor (Yus 2017a: 193). Es necesario, considera Yus, que desde una perspectiva relevantista se indague acerca de cuestiones referentes a las funciones y efectos del humor en la interacción para agregar a las investigaciones realizadas.

El autor propone una nueva taxonomía cuya aplicabilidad comprobó mediante el análisis de 500 bromas. En primer lugar, distingue entre bromas que se centran en la incongruencia del discurso relacionadas con estrategias inferenciales para contextualizarla y aquellas que se centran en la incongruencia en el marco o situación, que se construyen para dar sentido a lo que se dice. Luego presenta una clasificación de resoluciones que dependen de cómo el receptor actúa frente a la incongruencia. Se trata de resoluciones centradas en el discurso, resoluciones centradas en el marco y resoluciones centradas en las implicancias. Finalmente, se refiere a la ubicación de las incongruencias que pueden aparecer al comienzo de la broma o en la línea de desenlace. Ver, a continuación, tablas (3), (4) y (5):

INCONGRUENCIA	Discurso
	Marco

Tabla 3. Incongruencia (según Yus 2017b)

RESOLUCIÓN	Centrada en el discurso
	Centrada en el marco
	Centradas en las implicancias

Tabla 4. Resolución (según Yus 2017b)

UBICACIÓN	Comienzo de la broma
	Línea de desenlace

Tabla 5. Ubicación (según Yus 2017b)

Al respecto, Yus se refiere a las dos áreas de procesamiento de las bromas y afirma:

La primera (área) explota la construcción mental de una situación para dar sentido a la broma. La segunda, se centra en las estrategias inferenciales que tienen lugar para transformar el significado literal esquemático del texto en una interpretación totalmente contextualizada.

(Yus 2017b: 4)

Teniendo en cuenta estos parámetros señalados, el autor diseña una tabla en la que considera posibles combinaciones y muestra los doce casos resultantes de incongruencia-resolución posibles que luego describe y ejemplifica (*cf.* Yus 2017b: 108).

A pesar de que la taxonomía diseñada no es aplicable directamente al tipo de humor que estamos analizando, nos permitió reflexionar y encontrar una manera de caracterizarlo. Como ya se ha dicho, en los modelos de incongruencia-resolución la primera parte de un chiste genera expectativas respecto de la segunda y si esas expectativas no se cumplen, surge una incongruencia que el receptor busca resolver, para lo cual recurre a procesos cognitivos que le permitirán elaborar una nueva construcción mental. Si bien partimos de la base de que el caso que nos ocupa no constituye una broma, pensamos que la primera hablante anticipa o espera una referencia a su problema por parte de su interlocutora, expectativa que se cumple cuando esta hace un comentario pertinente e incluso, positivo. “No puede que no te gelatinee nada” es, en el contexto, sinónimo de ‘es normal que te suceda esto’. Pero sí se evoca un marco diferente al del brazo –el de la gelatina–, lo cual genera un cierto tipo de inconsistencia y la consecuente necesidad de resolverla. Lo incongruente en este ejemplo se origina en el uso de un término que alude a una misma acción –la de moverse– que se refiere a otro elemento –la gelatina–, pero que se atribuye al brazo.

Interpretamos, entonces, que se trata de una incongruencia originada en el marco recreado en segundo lugar, que, aunque no invalida el primero, requiere un procesamiento inferencial que

permita volver al marco original, es decir el del brazo, para encontrar el sentido. El efecto humorístico proviene de adjudicar el movimiento de la gelatina al músculo del antebrazo y lograr proyectar una imagen exagerada y un tanto absurda del movimiento real en cuestión. Al no estar frente a la estructura de un chiste, no podemos decir en qué lugar se ubica la incongruencia observada en este caso. Estaríamos, entonces, frente a un caso de incongruencia basada en el marco cuya resolución se centra también en el marco. La ubicación de la incongruencia no resulta pertinente en el ejemplo analizado.

Si bien este texto no responde a la estructura de una broma o chiste, según se la ha descrito en la literatura, fue posible explicarlo mediante la adopción de una mirada similar a la planteada por Yus en el trabajo mencionado.

Presentamos a continuación el análisis del caso (2) para cuya realización seguimos el mismo procedimiento que para el caso (1).

3.2.2. Caso 2: *‘Buitreando’*

El fragmento siguiente se produce en un momento en que Laura y Noe están haciendo comentarios sobre temas intrascendentes. Aquí Noe comienza la narración del encuentro inesperado de un auto en el cual había gente conocida.

2. Noe: ...vamos al centro y justo estábamos mirando un auto que estaba lleno de flacos...
Estábamos las dos buitreando el auto... en realidad... y Ceci me dice: “Mirá. Atrás. está Toto” ... entonces estaba el hermano en el auto de adelante... y [estaba todo ...]

Laura [Se había recibido ¿Pero fue el mismo día?]

Noe: No.. no. fue unos días antes. Y fuimos. salu... lo saludé. Y la hermana me dice “Tomá. Limpiale un poco los ojos”.. le voy a limpiar los ojos y automáticamente se baja la pendeja del auto, que era la novia...

Como resultado de una primera observación, concluimos que este caso es muy similar al anterior y que la utilización del término *‘buitreando’* no constituye una metáfora, pero sí puede interpretarse como una hipérbole al transmitir la idea de una mirada extremadamente atenta y cuidadosa. También en este caso se presenta una creación imaginativa del hablante (Brône 2017).

Notamos, además, que a) no se trata ni de un chiste ni de una broma; b) hay expresión verbal de una acción; c) la palabra no es parte del léxico español (no existe como verbo), pero su significado o sentido se infiere por asociación con el sustantivo *‘buitre’*, ave que mira de una manera muy particular que es propia de su especie. Se sabe que estas aves localizan a sus presas exclusivamente mediante la vista, que es muy aguda, y que este es el sentido que les ayuda a encontrar alimento y sobrevivir. Se evocan aquí dos guiones, es decir, el de personas y el del buitre. Si se dice que una persona buitrea, es porque mira de manera similar a la del buitre. Por lo tanto, la gente buitrea.

Un análisis más detallado, muestra, en primer lugar, que la hablante expresa verbalmente la actividad que estaba realizando con su acompañante “... estábamos las dos mirando un auto que estaba lleno de flacos...”, con lo cual se activa en primer lugar el guion de personas que realizan la acción de fijar la vista en algo. Inmediatamente, la misma interactuante agrega: “Estábamos las dos buitreando el auto, en realidad”. La expresión *‘en realidad’* marca de alguna manera una

autocorrección de lo dicho anteriormente: no estábamos solo mirando, sino buitreado, con lo cual se amplifica el significado de la acción. Se mira con mucha atención, dado que lo que sucede en el auto estacionado, dentro del cual se identifica a un conocido, genera una gran curiosidad en las observadoras de la escena que las lleva a mantener una mirada excesivamente atenta. El término utilizado evoca el guion del buitre, lo cual da lugar a que la receptora identifique una incongruencia que debe resolver. Por medio de los procesos inferenciales pertinentes recupera el guion de las personas y concluye que las personas en el relato miran con la misma atención con que lo hace el pájaro, por lo tanto, ‘buitrean’. Se introduce aquí también, como en el caso 1, la innovación sintáctica de utilizar un participante (buitre) para formar sobre esa base un proceso (buitrear), no contemplado en el léxico español.

Desde la teoría de la Relevancia y sobre la base del trabajo de Wilson y Sperber (2006: 615) mencionado anteriormente, presentamos las hipótesis y las bases para la interpretación de este caso en la tabla (6)

Hipótesis	Bases para su interpretación
a) Noe dice: Estábamos buitreado.	Decodificación de la emisión de a)
b) La emisión de Noe es relevante.	Proviene de reconocer que la emisión de Noe es un acto comunicativo. Se acepta la presunción de relevancia
c) La emisión de Noe logra relevancia al referirse a la acción que estaban realizando.	Esta expectativa surge de b) dado que Laura reacciona a lo expresado por Noe y continúa con la interacción naturalmente
d) ‘Buitreado’ no existe en el léxico del español, pero se refiere claramente a una acción realizada por el buitre.	Se activa por el conocimiento del código y de su funcionamiento (formación de metáfora gramatical de objeto- –buitre– a proceso –buitreado)
e) El buitre mira de una manera determinada, típica de su especie. Se puede decir que ‘buitrea’.	Se activa por el conocimiento del mundo (forma de mirar del buitre, ave de carroña que fija su mirada en la presa).
f) Noe y su amiga ‘buitreaban’ porque miraban como un buitre.	Conclusión implícita derivable del contexto previo, lingüístico y no lingüístico (referencia de Noe a la forma de mirar el auto)

Tabla 6. Hipótesis y bases para su interpretación.

El estudio del caso (2) pone en evidencia similitudes y diferencias con el caso (1). En primer lugar, contrariamente en lo que se observa en el caso anterior, los dos marcos que se activan parten de expresiones proferidas por la misma participante, Noe. No podemos hablar de otras expectativas por parte del oyente en este caso que no sean que la hablante continúe con el relato comenzado, lo cual sucede pero mediante la utilización de un ítem léxico que genera la evocación de un marco diferente, el del buitre. Se produce así una inconsistencia que requiere una resolución. Esta inconsistencia se origina con la utilización de un verbo acuñado en el momento y que describe una acción: buitrear (mirar fijamente), que se atribuye a personas, pero que pertenece al marco conceptual del ave en cuestión. Al igual que en el caso (1), la incongruencia surge con la activación del segundo marco, pero este no anula el marco evocado en primera instancia, sino que lo intensifica en la misma dirección.

De acuerdo con las distinciones presentadas por Yus (2017b) y utilizadas también para el análisis del caso (1) en relación con dónde se centran la incongruencia y la resolución, se detecta que la incongruencia se centra en el marco o situación evocado en segunda instancia que necesita de un proceso que permita finalmente volver al marco original de los amigos para llegar a la comprensión de lo dicho. Se advierte, asimismo, que la resolución también se centra en el marco.

En el próximo apartado nos ocuparemos del caso (3)

3.2.3. Caso 3: ‘Graña migraña’

En un grupo de amigos se habla de programas de televisión y una de las participantes no recuerda el nombre de un periodista que desea mencionar. Se produce el texto siguiente.

3. Fernanda: Ay, cómo se llama este tonto que hizo lo de... ay, no, no...este periodista de ojos claros, el tonti éste,
el de América.
Catalina: El de América... eh... Fantino
Fernanda: No, no, no. Este que todo el mundo lo cagó a puteadas por lo de la censura.
Catalina: Ah... eh... Rolando Graña.
Fernanda: Graña, Graña... Migraña.
Catalina: (Risas) Rolando Migraña. ¡Ay, qué fanteche!

Las características de esta expresión difieren de las de los casos anteriores. ‘Graña’ es un periodista conocido por su participación en programas televisivos y cuestionado por un sector de la población por su ideología y/o por su estilo personal de comunicar. El término ‘migraña’ se refiere a una dolencia física que, como tal, es indeseable. Al utilizar este término junto al nombre de una persona, como lo hace Fernanda separando con una pausa el verdadero nombre del periodista y la alusión a la enfermedad, se puede interpretar que el hablante tiene una opinión negativa de dicha persona. El proceso aquí podría definirse como: Graña no me agrada como periodista, la palabra Graña se parece a migraña por la forma, la migraña es también algo desagradable, por lo que ambos pueden ser equivalentes dado que comparten la característica de generar rechazo. Por otra parte, en su tercera contribución, Catalina utiliza la palabra “Migraña” inmediatamente después del nombre del periodista sin hacer pausa alguna, de modo tal que “Migraña” ocurre en lugar del verdadero apellido del sujeto en cuestión. Las dos expresiones muestran similitudes entre los dos términos: en el primer caso, se trata de una cuestión formal manifiesta en el parecido fonético entre los vocablos y, en el segundo, de una integración conceptual al fundir los significados de los términos utilizados en la referencia a una sola entidad.

En los dos casos, observamos que el guion del periodista y el de la enfermedad se activan respectivamente en la emisión consecutiva de los dos términos, y es cuando se pronuncia la palabra ‘migraña’ que surge la incongruencia. El receptor debe realizar un proceso inferencial para la resolución de dicha incongruencia.

Estamos aquí frente a lo que interpretamos como una especie de evaluación hecha a partir del uso de un término que exhibe cierta similitud fonológica: con solo anteponer una sílaba al apellido del periodista se transforma en un término con connotaciones negativas que posibilitan la emisión de un juicio amplificado; esto es consecuencia del significado del segundo término

que alude a algo traumatizante como es un dolor de cabeza muy intenso y que se reitera cíclicamente.

Cabe señalar que el hecho de que las dos participantes produzcan consecutivamente emisiones casi idénticas en el diálogo, resulta una muestra muy clara del proceso de coconstrucción del humor, en el que la evaluación negativa efectuada por la primera hablante es retomada por su interlocutora quien parece acentuar dicha asociación.

En la tabla (7) intentamos volcar los resultados de un análisis de los procesos de interpretación del significado de este caso, basándonos en la identificación de las posibles hipótesis que se plantea el receptor y de las bases para su interpretación que el texto y el contexto ofrecen. Como en los casos anteriores, tomamos como base la aproximación a este aspecto de Wilson y Sperber (2006: 615).

Hipótesis	Bases para su interpretación
a) Fernanda dice “Graña, migraña”.	Decodificación de la emisión.
b) La emisión es relevante	Proviene de reconocer que la emisión es un acto comunicativo. Se acepta la presunción de relevancia.
c) Se intenta mostrar una relación entre Graña y migraña.	Se genera por el conocimiento del lenguaje. Los dos sustantivos dichos en forma consecutiva expresan un tipo de relación entre sí que no está expresada. Las conexiones más posible son la de sujeto y complemento subjetivo y la de equivalencia entre ambos términos
d) Graña es (como la) migraña.	Se activa el conocimiento del mundo. Los dos términos se refieren a algo desagradable y es razonable marcar la similitud entre ellos en este contexto.

Tabla 7. Hipótesis y bases para su interpretación.

En cuanto al vínculo entre los dos términos en estudio señalado en (c) y (d), la operación más factible parece ser la de complementar la expresión mediante el verbo copulativo ser que crea una relación de identidad entre las partes. De este modo, se adjudica a ‘migraña’ el rol de predicativo subjetivo que atribuye una propiedad al primer término, que actuaría como sujeto, de ahí ‘Graña es (como) la migraña’.

Ponemos el foco ahora en ubicar dónde se centran la incongruencia y la resolución. Los ítemes léxicos que componen esta emisión no forman una unidad sintáctica completa y el hecho de que se produzcan uno a continuación del otro hace que se busque una relación entre ambos: Graña es (como la) migraña. Como señala Yus (2017b), este proceso requiere que el receptor ponga en juego estrategias inferenciales que le permitan convertir la expresión utilizada por el hablante en una proposición contextualizada y así acercarse a su interpretación. En este caso, es necesario incluir el/los constituyentes que no se han articulado, asignar referencia a ambos términos y realizar un ajuste del segundo concepto. Entendemos entonces que la incongruencia está centrada en el discurso. Sin embargo, es claro que al mismo tiempo el receptor construye una situación que hace posible acercarse al significado que los dos términos parecen expresar,

con lo cual hay también un origen de la incongruencia en el marco. Sería este un caso en el que la incongruencia se basa en parte en el discurso y en parte en el marco.

En lo que respecta a cómo se resuelve la incongruencia, interpretamos que, una vez evocado el marco de 'migraña', el receptor debe recuperar el marco anterior de 'Graña' para poder dar sentido a lo que escucha. Se trataría, por lo tanto, de una resolución de la incongruencia basada en el marco. Asimismo, las estrategias referenciales mencionadas como necesarias para resolver las inconsistencias que el texto ha presentado al receptor demuestran que, en parte, la resolución se encuentra en el discurso. Estamos en condiciones de afirmar también aquí que la resolución de la incongruencia se radica en ambos: marco y discurso.

4. CONCLUSIÓN

En este trabajo nos centramos en el estudio de aquellas expresiones lingüísticas que se intercalan en el discurso y que le otorgan un toque de humor. Se trata de palabras que no necesitan de un segmento más extenso para resultar graciosas, tanto al interlocutor como, en este caso, a quienes analizamos los textos.

Nada hace pensar que los hablantes van a contar un chiste cuando se evoca el primer marco conceptual, como sí sucede en el relato de bromas abordado en los estudios mencionados en este trabajo. Es recién cuando se articula el ítem léxico que evoca un marco diferente, que se agrega un tinte humorístico a la interacción. Estos fenómenos demandaron una explicación diferente a la hora de intentar identificar los procesos mentales en juego que permiten al receptor comprender el significado de lo que se ha comunicado.

En todas las perspectivas reseñadas en la primera parte de este trabajo hemos podido encontrar principios que contribuyeron al análisis del tipo de expresiones en estudio. Las vertientes incluidas dentro de la existencia de una incongruencia y su resolución –Teoría del Humor del Guion Semántico y Teoría General del Humor Verbal–, nos han permitido dar cuenta especialmente de cómo se construyen segmentos humorísticos en la conversación. Por otro lado, las posturas de base cognitiva en general, y en especial la Teoría de la Relevancia, nos ofrecieron los recursos para centrarnos en el humor desde el punto de vista de los procesos mentales necesarios para que el receptor interprete la comicidad de lo dicho.

Varias son las razones que hemos encontrado para explicar el efecto humorístico en estos casos. En primer lugar, la creación de nuevos términos o de nuevas categorías de términos que ya forman parte del léxico como las que acabamos de mencionar pueden generar comicidad. En segundo lugar, y en estrecha relación con lo anterior, consideramos que el uso de colocaciones no habituales, como decir que ciertas partes del cuerpo necesariamente 'gelatinean', o que las personas 'buitrean', resulta generalmente grotesco o caricaturesco y causa gracia. Otro desencadenante de los efectos humorísticos es el uso de palabras con connotación generalmente negativa, como 'migraña' en 'Graña, migraña', que posibilitan la asignación de la propiedad de un objeto a una persona y realizar de ese modo una evaluación hiperbólica que resulta ingeniosa y divertida. Por último, el recurrir a los efectos de similitud fonológica –Graña, migraña– o de utilizar el término con el cual se designa una enfermedad como apellido de una persona, también agrega al impacto jocoso de una emisión.

Es interesante destacar que en los tres fragmentos analizados se pone en evidencia que el humor en la conversación coloquial es coconstruido por los participantes.

Hemos comprobado en el estudio del corpus, que no es infrecuente que los hablantes incorporen fragmentos de discurso que no son específicamente humorísticos, expresiones del tipo descrito, que pueden conferir un tono liviano a la conversación, morigerar el efecto producido por algunos dichos y contribuir a disfrutar de un encuentro entre amigos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Attardo, Salvatore. 1997. The semantic foundations of cognitive theories of humor, *Humor: International Journal of Humor Research*, 10, 4: 395-420. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1515/humr.1997.10.4.395>
- Attardo, Salvatore. 2001. *Humorous Texts. A semantic and pragmatic analysis*, Berlin and New York, Mouton De Gruyter.
- Attardo, Salvatore. 2008. Semantics and Pragmatics of Humour, *Language and Linguistics Compass* 2, 6: 1203-1215.
- Attardo, Salvatore. 2017a. The General Theory of Verbal Humor, en S. Attardo (Ed.) *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 126-142.
- Attardo, Salvatore. 2017b. Humor and Pragmatics, en S. Attardo (Ed.) *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 174-188.
- Attardo, Salvatore y Victor Raskin, 1991. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model, *Humor: International Journal of Humor Research*: 4, 3/4: 293-374.
- Attardo, Salvatore y Victor Raskin. 2017. Linguistics and humor theory, en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 49-63.
- Brône, Geert. 2017. Cognitive Linguistics and humor research, en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 250-265.
- Brône, Geert, Kurt Feytaerts and Tony Veale. 2006. Introduction: Cognitive linguistic approaches to humor. *Humor International Journal of Humor Research*, 19, 3: 203-228. DOI: 10.1515/HUMOR 2006 012.
- Coulson, Seana. 2001. *Semantic Leaps. Frame-shifting and Conceptual Blending in Meaning Constructions*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Coulson, Seana. 2006. Constructing meaning. *Metaphor & Symbol*, 21: 245-266.
- Colston, Herbert. 2017. Irony and Sarcasm, en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 234-249.
- Krikmann, Arvo. 2006. Contemporary linguistic theories of humour, *Folklore*, 33. Disp: 107592/FEJF200633.kriku
- Levinson, Stephen. 2006. Cognition at the heart of human interaction, *Discourse Studies*, 8, 1: 85-93.
- Norricks, Neal Y. y Delia Chiaro (Eds.). 2009. *Humor in Interaction*, Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Raskin, Victor. 1979. Semantic Mechanisms of Humor, in *Proceedings of the fifth annual meeting of The Berkeley Linguistics Society*: 325-335.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*, Dordrecht, Boston, Lancaster, Reidel.
- Raskin, Victor. 2017. Script-based semantics and ontological semantic theories of humor, en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 109-125.
- Sperber, Dan y Deirdre Wilson. 1995. *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford UK and Cambridge, Blackwell. Segunda edición.
- Tabacaru, Sabina. 2014. L'humour: Une approche cognitive, *Mosaïque, revue de jeunes chercheurs en SHS*, Lille Nord de France, Belgique, 11: 170-182.
- Wilson, Deirdre. 2014. Irony, hyperbole, jokes and banter, en Joanna Blochwiak et al. (eds.) *Festschrift for Jack Moeschler*. Disp. en: <http://www.unige.ch/lettres/linguistique/moeschler/Festschrift/Festschrift.php>.
- Wilson, Deirdre y Dan Sperber. 2006. Relevance theory, en Laurence R. Horn and Gregory Ward (eds.) *The Handbook of Pragmatics*, Oxford, UK., Blackwell: 607-632.
- Yus, Francisco. 2017a. Incongruity-resolution cases in Jokes, *Lingua*, 197: 103-122.
- Yus, Francisco. 2017b. Relevance-theoretic treatments of humor, en *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York and London, Routledge: 189-203.