

*En torno al humor situacional.
La amenaza como ficción humorística*

Cristina VEGA

Este artículo analiza el humor situacional como un tipo específico de texto humorístico basado en dos aspectos: 1) el sentido humorístico surge desde la interpretación contextual de los enunciados, y 2) en estos textos se establece un juego a partir de la relación interpersonal que existe entre los participantes. A pesar de que la función de este tipo de humor es la de consolidar la identidad del grupo y sus miembros, esta función se realiza mediante un ataque poco plausible. Esto es lo que ocurre en distintas categorías discursivas como bromear, hacer rabiar o insultar ritualmente. La ironía, el sinsentido y otros «juegos no cooperativos» son algunos de los mecanismos pragmáticos del humor situacional. Todos ellos están basados, entre otros aspectos, en las distintas posiciones subjetivas que instigadores y receptores adoptan con respecto al discurso. Bajo esta perspectiva, la interacción es vista como una escenificación de las distintas voces evocadas en el discurso, algunas son fácilmente identificables con personajes sociales, pero en todas ellas se introduce una disociación entre hablante y receptor responsable y el discurso mencionado.

Muchos han sido los tipos de humor que se han investigado y muchas las taxonomías propuestas. Esta diversidad va desde el estudio de los chistes —unidades textuales completas en las que está contenida toda la información necesaria para su interpretación—, las adivinanzas y los duelos verbales, hasta la investigación en torno a los juegos de palabras, una de las

figuras más creativas del humor lingüístico. Estas y otras categorías han sido analizadas a la luz de distintas disciplinas: *a*) la antropológica, que toma en consideración los aspectos culturales y sociales en la creación y apreciación del humor a través de distintos grupos (Raddcliffe-Brown, 1940; Sykes, 1966; Handelman y Kapferer, 1972; Labov, 1972); *b*) la psicológica, que describe los efectos del humor y los procesos cognitivos implicados en la comprensión del mismo (Shultz, 1972; Suls, 1972, 1977; McGhee, 1976; Zillmann y Cantor, 1976, 1983; Long y Graesser, 1988); *c*) la lingüística y pragmática, que tratan de establecer una estructura semántica de los mecanismos del humor verbal (Raskin, 1984; Nash, 1985; Palmer, 1987), y *d*) el análisis de la conversación, cuyo objetivo es describir la diversidad de formas discursivas que estos textos adquieren en su presentación, en su introducción en el contexto conversacional, así como la función que cumplen en el marco de la interacción (Hockett, 1972; Sacks, 1974, 1978; Heller, 1974; Scherzer, 1978).

En la literatura sobre el humor se establece una distinción general entre *chistes e ingenio*. Los chistes son unidades verbales finitas que reproducen la misma estructura narrativa (*built-up-plus-punch*: «preparación y golpe») y el mismo contenido a través de sus múltiples animaciones (es decir, están «autocontenidas»). Además, su objetivo fundamental, que consiste en provocar diversión, está claramente establecido tanto para el narrador como para la audiencia. Los chistes pueden ser contados por cualquier individuo en cualquier circunstancia (es decir, son de «contexto libre»). El ingenio, por el contrario, está estrechamente ligado a la situación en curso. En contraste con los chistes, las expresiones ingeniosas requieren para ser interpretadas más información en torno al contexto conversacional y a los participantes. (es decir, están «anclados al contexto»). Estas manifestaciones humorísticas deben interpretarse dentro de la situación en la que son emitidas y los participantes negocian su significado (Long y Graesser, 1988). El humor situacional es un tipo de ingenio que, como veremos más adelante, cuenta con un importante componente de personalización y en algunos casos de hostilidad.

El propósito fundamental de este trabajo es introducir el humor situacional como un tipo específico de manifestación humorística. En primer lugar, definiremos en qué consiste esta categoría en contraposición a otros tipos de humor. A continuación describiremos algunos de los mecanismos del humor situacional en el marco del análisis pragmático. Algunos aspectos interactivos de este tipo de humor serán discutidos, así como las funciones que puede desarrollar en el seno de las relaciones interpersonales de

amistad. Finalmente, nos referiremos a algunos problemas de malentendido en los que el humor situacional es interpretado como una amenaza y no como una muestra de juego y amistad.

AL CALOR DE LA SITUACIÓN

El título de este trabajo —«En torno al humor situacional. La amenaza como ficción humorística»— resulta probablemente demasiado ambicioso, pues se refiere a un campo de estudio complejo y diversificado en el que podría entrar todo tipo de manifestación humorística que surgiera al calor de la situación. No obstante, entiendo por *humor situacional* aquel que se introduce de modo espontáneo en la conversación seria y que ha de ser interpretado a partir del contexto y de las circunstancias en las que tiene lugar (Goodchilds, 1972; Long y Graesser, 1988; Mulkay, 1988). Al margen de estas circunstancias, este tipo de textos carece de una fuerza humorística. Según esta breve definición, no formarían parte del humor situacional los chistes, las adivinanzas del tipo «¿cuántos elefantes entran en un seiscientos?», los juegos de palabras, etc.; no obstante, estos géneros son en ciertos aspectos negociables en el marco de la conversación¹.

El humor situacional presenta características que lo alejan de las «bromas enlatadas» (Fry, 1968). Este varía en cuanto a su extensión, al modo en el que es introducido en el discurso, a su capacidad de expansión conversacional y posibilidades de participación, así como en lo que respecta a

¹ El carácter humorístico de cualquier texto es más el producto de una negociación que una propiedad inmanente de las oraciones. Tal y como Palmer (1987) señala, esta negociación tiene dos ejes fundamentales: por un lado, negociamos si el tema y la ocasión son apropiados para el humor, y por otro, si un texto específico, cuya intención es humorística, consigue crear el efecto buscado. En las sociedades occidentales el contar un chiste en un funeral es considerado muy inapropiado y constituye un modo de fracasar en la creación de una respuesta humorística. También será un fracaso el contar un «chiste malo» o un chiste que necesite para ser gracioso un tipo de conocimiento que sea ajeno a la cultura de la audiencia. A pesar de que el carácter negociado puede extenderse a todo tipo de manifestaciones humorísticas, el humor situacional introduce una diferencia con respecto a otros textos cómicos. A la negociación de los aspectos mencionados (i.e., la ocasión y la transmisión) tenemos que añadir la negociación del sentido que el texto tendrá en la situación particular en la que es introducido. El contexto necesario para interpretar estos fragmentos contiene una definición particular de la situación comunicativa, incluyendo las relaciones entre los hablantes, su conocimiento de fondo, la situación concreta en la que el intercambio tiene lugar, etc. No existe en los enunciados de humor situacional ningún signo que nos permita saber si lo dicho ha de considerarse como una manifestación humorística. Sólo las especificaciones del contexto pueden contribuir a entender el sentido humorístico de estos fragmentos.

los objetivos que cumple en el nivel inmediato de la conversación y en otro más amplio que sería el de la relación social. En este sentido, encontramos proposiciones sencillas con un emisor y un destinatario, fragmentos que se suceden a lo largo de distintos turnos de intervención con propuestas y contrapropuestas, frases ingeniosas que se insertan en la argumentación seria o rupturas irrecuperables del marco comunicativo previo².

Fry definió este fenómeno como un tipo de humor espontáneo cuyo origen parte, en gran medida, de las *relaciones interpersonales* que se producen o establecen a lo largo de la conversación (1963, p. 43). De hecho, los ejemplos que encontramos sitúan la relación subjetiva entre los participantes en el centro de mira. Jugar con la situación implica usar todos los componentes que en ella intervienen, desde el espacio físico de la broma hasta las características y valores que rodean a los individuos y a las relaciones que entre ellos se establecen. Actividades como la de bromear, «tomar el pelo», insultar ritualmente, jugar a actuar, etc., crean, en mi opinión, una *ficción en la que se amenazan las relaciones personales* establecidas en el curso de distintos encuentros. Curiosamente, esta amenaza —como ya señaló Radcliffe-Brown (1953) en el caso de relaciones muy convencionalizadas— viene a consolidar la pertenencia al grupo y un alto nivel de confianza e intimidad. Radcliffe-Brown explica su posición del siguiente modo:

«The joking relationship is a peculiar combination of friendliness and antagonism. the behaviour is such that in any other social context it would express and arouse hostility; but it is not meant seriously and must not be taken seriously. There is a pretence of hostility and a real friendliness. To put it in another way, the relationship is one of permitted disrespect» (p. 196).

Esta pretendida amenaza puede realizarse de un modo directo, a través de un insulto por ejemplo, o cuestionando las capacidades, intenciones o comportamientos del interlocutor. Las amenazas puede constituir un auténtico peligro para la relación o, por el contrario, pueden ser actos de habla ostensibles cuya intención es la de establecer un juego por medio de un ataque ficticio y fácilmente reconocible³.

² Para un análisis de las formas discursivas que el humor situaciones presenta en la interacción, véase Handelman y Kapferer (1972), Philips (1975), Drew (1978), Mulkay (1988).

³ Los *actos de habla ostensibles* son manifestaciones del lenguaje no serio en las que existe un reconocimiento compartido por los hablantes de que lo dicho no es lo que realmente se quiere decir. Isaacs y Clarck (1990) proponen un análisis de las invitaciones ostensibles y lo extienden a otros actos de habla. Según los autores, cuando dos amigas se encuentran y una propone: «Bueno, llámame y quedamos un día», está realizando una invitación ostensible. Aunque la propuesta está oficialmente establecida, ambas saben que lo propuesto no va

Los mecanismos del humor situacional se instalan en un nivel pragmático. Este tipo de humor manifiesta su intención de juego a través de los aspectos contextuales y no a través de recursos verbales o discursivos como los juegos de palabras, las presecuencias convencionalizadas (e.g., «¿Sabes aquel que dice...»), el anuncio de la intención (e.g., «Te voy a contar un chiste...»), o el uso de fórmulas reconocibles por parte de la audiencia (e.g., «¿En qué se parece...»). Es necesario, por tanto, situarse en otro nivel de análisis que permita interpretar a partir de aspectos como el conocimiento compartido, los principios y máximas de la comunicación y de la vida social, las posiciones actanciales adoptadas por los participantes, etc.; es decir, de todos aquellos aspectos que forman parte de la situación y de aquellos que contribuyen a organizarla.

Entre los mecanismos pragmáticos que originan el humor situacional se encuentran fenómenos como la ironía, el sinsentido y lo que he denominado «juegos no cooperativos». A continuación ofrezco algunos ejemplos⁴:

1. Lo que sigue es un fragmento de una conversación entre dos amigos:
 Lisa: «Do you like my new hat?» («Te gusta mi sombrero nuevo?»).
 Iván: «I love it, but it looks horrible on you!» («¡Me encanta, pero te queda fatal!»).
2. David invita a un compañero a su casa.
 Mike: «May I use the phone» («¿Puedo usar el teléfono?»).
 David: «No!» («¡No!»).
 Mike acude riéndose hacia el teléfono.
3. Fragmento de una conversación entre dos amigos. Estos hablan se-

a ocurrir. Los actos de habla ostensibles se ajustan a las siguientes características: *a*) una pretensión de sinceridad; *b*) un reconocimiento mutuo de esta pretensión; *c*) connivencia o respuesta ostensible al acto de habla; *d*) ambivalencia, lo que significa que cuando se pregunta «¿Quieres realmente decir esto?», el hablante no puede contestar sinceramente ni «sí» ni «no», y finalmente, *e*) un propósito no especificado («off-record»). Bajo esta descripción, Isaacs y Clark incluyen lo que Goffman llama «usos no serios del lenguaje», entre los que se encuentran la ironía, la jocosidad, la broma y el jugar a actuar.

⁴ Los ejemplos de este artículo pertenecen a fragmentos de conversaciones serias en los que se da una oscilación entre el marco serio y el humorístico. Los ejemplos propuestos no agotan la totalidad de los mecanismos del humor situacional. Estos fragmentos vienen introducidos por una breve explicación de la situación y la relación entre los participantes. No se reproduce el texto precedente, ya que el foco de nuestro análisis será el ilustrar el mecanismo pragmático que tiene lugar en cada caso. Existen aspectos que no trataré en este artículo, pero que es necesario desarrollar para una caracterización completa de este tipo de humor; entre ellos me refiero al modo en el que se insertan en la conversación seria y a otras consideraciones sobre el análisis de la conversación.

riamente sobre su actividad académica cuando uno de ellos dice: Iván: «I'm going to teach you something. It's going to take few minutes.. some other time» («Voy a enseñarte algo. Serán unos minutos... en otro momento»).

4. Dos amigos están juntos estudiando.

Cris: «¿Can I open the window?» («¿Puedo abrir la ventana?»)

Iván: «I guess...» («Imagino»).

5. Dos amigos hablan en un parque.

Steve: «I would never understand you...» («Nunca podré entenderte»).

Ivan (interrumpiendo): «What are you going to have for dinner?» («¿Qué es lo que vas a poner de cena?»).

6. Alvaro busca a Cris para salir a tomar algo.

Alvaro: «What are you doing?» («¿Qué estás haciendo?»)

Cris: «I'm preparing the exam I have tomorrow» («Estoy preparando el examen que tengo mañana»).

Alvaro: «How are you doing?» («¿Cómo lo llevas?»).

Cris: «Bad!» («¡Mal!»).

Alvaro: «I'm going to get a beer. Would you like to come?» («Me voy a tomar una cerveza. ¿Te gustaría venirte?»).

Cris: «Fuck you!» («¡Vete a la mierda!»).

En todos estos ejemplos encontramos mecanismos pragmáticos que nos facilitan un determinado sentido en el que prima el objetivo humorístico y el deseo de establecer un ejercicio recreativo, todo a partir de una amenaza poco plausible⁵. Se inicia en estos casos un juego del que nadie habla explícitamente (no se dice: «Ahora vamos a jugar a que nos atacamos») y del que se espera que nadie se ofenda. Como ha mostrado Drew (1987),

⁵ «Humor occurring in structured contexts tend to be applied: that is, it merges with the dominant patterns of serious discourse and contributes significantly to participant's serious interaction. In informal settings, such a Tannen's dinner party, there tends to be much more pure humor, which seems to be generated for its own sake and makes no direct contribution to serious interactional work. The pursuit of pure humor is more prominent in informal settings because there are few direct structural constraints on participants' discourse» (Mulkay, 1988, p. 170). Long and Graesser (1988) insisten en la misma idea cuando afirman que una de las funciones del ingenio es la de establecer un juego social («social play»): «The social functions of wit are not always as serious as discourse management and social control. Many times wit is simply generated for fun as social play. Although humor exhibited in play may not have overt social functions, the *comraderie* generated through such play may function to strengthen social bonds and foster group cohesiveness» (p. 57).

existe una diferencia entre *reconocer* y *mostrar reconocimiento*, y ocurre con frecuencia que las bromas reciben respuestas serias a pesar de que la destinataria entiende que lo dicho es una broma y no ha de ser tomada en serio.

Las preguntas que nos surgen a continuación son: ¿cómo se señala esta no seriedad de lo dicho?, ¿de qué modo se establece la ficción humorística? y ¿qué es lo que hace poco plausibles estas amenazas más o menos directas?

JUGANDO A NO COOPERAR. LOS MECANISMOS DEL HUMOR SITUACIONAL

Este tipo de preocupaciones e interrogantes se las debo a un amigo con el que tuve una intensa experiencia humorística. Iván, así se llama mi amigo, puso en marcha, cuando nos conocimos y a medida que nuestra relación fue avanzando, un tipo específico de humor que en seguida llamó mi atención. El no contaba chistes ni anécdotas y tampoco utilizaba juegos de palabras u otros recursos propios del humor lingüístico, sino que explotaba la situación comunicativa en curso, reinventándola constantemente a partir de sus observaciones ingeniosas, sus bromas y sus confusiones premeditadas. Alguien que observara la conversación desde el exterior podría pensar que Iván resultaba un compañero poco cooperativo y algo hostil, una persona con la que siempre hay que estar alerta porque no se sabe por dónde puede salir.

Iván jugaba con frecuencia a colocarse en una posición aparentemente desventajosa en la que no comprendía las cosas, no manejaba correctamente los principios comunicativos y desconocía las normas sociales apropiadas para cada caso. A través de este recurso «inocente» reinterpretaba las palabras de los demás y las propias para situarlas en una posición ridícula o inapropiada de la que se distanciaba inmediatamente.

Este es, precisamente, el mecanismo que funciona en los ejemplos de ironía. Según algunos autores (Sperber y Wilson, 1981 y 1984; Ducrot, 1986; Peña-Marín, 1986; Berrendonner, 1987), *la ironía* es un caso de mención en el que se llama la atención sobre el enunciado y no sobre el referente. En la ironía, el locutor menciona un enunciado del que el enunciadore o autor responsable se distancia mostrando su actitud hacia el mismo, en este caso, juzgándolo ridículo e impropio de su persona. Se adopta, en ocasiones, un papel social reconocible por el resto de la audiencia con el que el

enunciador sabemos que no puede identificarse⁶. Esto es lo que ocurre en el siguiente ejemplo, en el que el locutor adopta el papel de «ama de casa tradicional» para mostrar a sus amigos que ese comportamiento no rige en su casa:

7. Un grupo de amigos se halla reunido en casa de Lisa. Algunos han colocado los pies sobre la mesa.

Lisa: «How many times do I have to tell you not to put your feet on the table, darling?» («¿Cuántas veces tengo que decirte que no pongas los pies sobre la mesa, cielo?»).

En otras ocasiones, el locutor adquiere otra posición en virtud de la manipulación de las coordenadas espacio-temporales del discurso. Este es el caso de la mención irónica autoevocativa del ejemplo⁷, en la que el enun-

⁶ Ducrot tiene dos aportaciones fundamentales a la teoría de la enunciación. La primera consiste en la ruptura definitiva de un sujeto unificado en cada discurso. La idea de que cada enunciado posee un solo autor es para Ducrot un apriorismo que ha de ser abandonado. En su opinión, es necesario diferenciar al menos dos posiciones actanciales: autor y locutor. Se trata de dos visiones o actitudes distintas con respecto al discurso. El autor es el sujeto de conciencia al que el enunciado puede ser imputado. El locutor, en cambio, es el que habla o el sujeto fisiológico del discurso. De este modo, los enunciados pueden introducir una pluralidad de sujetos siendo éste el caso de la ironía, el estilo indirecto libre, las citas, etc. Existe en cada uno de estos ejemplos una relación específica entre animador, autor y discurso. La segunda propuesta de Ducrot, así como de otros autores como Récanati y Berrendonner, es señalar el carácter metacomunicativo de todo enunciado. Los enunciados dicen algo sobre un referente pero no únicamente. «Todo enunciado —afirma Ducrot— aporta consigo una cualificación que a mi juicio constituye el sentido del enunciado» (1986: p. 198). En los ejemplos de ironía, el autor muestra la distancia que quiere establecer con respecto a lo dicho. Tal y como explica Berrendonner (1982), «en la ironía hay una doble remisión autorreferencial. Por un lado, el enunciado toma su enunciación como tema y, en cierta forma, la señala. Por otro lado, este tema es calificado (o descalificado) por una remisión a las manifestaciones gestuales inherentes al acto de hablar. Todas las funciones, en la ironía, se encuentran entonces acumuladas sobre el mismo acto de enunciación, que es a la vez: hecho de afirmación de un discurso, tema de dicho discurso, comentario predicativo de dicho tema y hecho de enunciación de dicho comentario» (p. 179).

⁷ Goffman fue uno de los primeros sociólogos de la vida cotidiana que estudió la interacción social a partir de un modelo teatral. Los actores se presentan a sí mismos a través de distintas tácticas y estrategias que emplean para controlar el curso de la interacción social. En este sentido, todo intercambio contribuye a la hora de definir la situación creando imágenes conversacionales, negociando la emergencia del significado, de la adquisición del papel social y de la presentación que los individuos hacen de sí mismos (St. Clair, 1882). Tedeschi (1981) insiste en que la presentación («self-presentation») es un intento de influir en los otros para que perciban al actor como un individuo con una identidad específica (p. 239). Este investigador establece distintos modos de causar impresión, tales como la justificación, las excusas, las intimidación, la experiencia, etc. El uso de una estrategia concreta depende de la

ciador se distancia de sus propias palabras, emitidas en otras circunstancias, es decir, en otro tiempo y en otro lugar.

8. Se ha celebrado una fiesta en casa de A. El panorama es desolador, algunas cosas se han roto y todo está terriblemente desordenado. Cris: «That was a wonderfull idea, having a party at home, with all our friends, music, food, drugs and without control!» («¡Esta sí que fue una buena iea, hacer una fiesta en casa con todos nuestros amigos, música, comida, drogas y sin control!»).

David: «Yeah, we have to repeat this» («Sí, tenemos que repetirlo»).

Cris: «Maybe, but wait until I die!» («Quizá, pero ¡espera a que yo haya muerto!»).

En todos estos casos el punto de vista subjetivo desde el que se muestra o evalúa el enunciado es externo, si la audiencia comprende la ironía se está situando junto al enunciador; en el caso de que esto no ocurra, la audiencia se alinea junto al locutor en una posición ridícula e incompetente y se convierte junto a él en víctima de la broma.

En el caso de mi amigo Iván, era frecuente la adopción de papeles que tuvieran que ver con alguno de los grupos sociales de la ciudad de Nueva York, donde él se había criado. Nos sumergía en el mundo de las bandas de música neoyorquinas, en el ambiente del *rap*, de los judíos o de los italianos y, en general, en el de los estereotipos reconocibles que giran en torno a esa ciudad. Junto a la adopción de una posición diferenciada, el Iván-locutor adoptaba otro tipo de rasgos como la entonación y los gestos, fundamentales en este tipo de humor (Tannen, 1984).

Existen una serie de elementos contextuales que facilitan la interpretación amistosa de este tipo de fragmentos humorísticos. Muchos son contrafactuales, otros son contraargumentativos o incoherentes con respecto al discurso precedente, pero en la mayoría de los casos la falta de plausibilidad surge del conocimiento compartido y las bases sobre las que se construye la relación interpersonal: gustos comunes, identidad del grupo con respecto a otros grupos, reconocimiento y opiniones que se desprenden de encuentros anteriores, así como derechos y obligaciones adquiridos.

En el humor situacional no siempre se produce un distanciamiento res-

imagen que los actores quieran ofrecer durante un encuentro particular o en el transcurso de distintos intercambios. La identidad es concebida como un sistema que va guiando y dando continuidad a estas parcelas de comportamiento. La interrelación de imágenes sucesivas ofrece una imagen unitaria de la identidad. Es en este marco donde se inserta el humor situacional como un mecanismo más a la hora de mostrar identidades e imágenes situacionales.

ponsable con respecto a lo enunciado por un locutor inventado. Encontramos, en numerosos ejemplos, un cambio de posición del propio enunciador que variando su estrategia coloca al destinatario en una situación ridícula al margen de su voluntad. En el ejemplo 3, que vimos en el apartado anterior, el bromista crea unas expectativas comunicativas («I'm going to teach you something. It's going to take few minutes...») para después abandonarlas («... some other time»). En estos casos se reivindica la incoherencia del sujeto enunciativo, un sujeto que cambia de idea y propone para no cumplir. No se produce, por tanto, una paradoja en el interior del sentido, como en la ironía, sino una contradicción entre la obligación ilocutiva expuesta y una decisión ulterior de abandonarla.

Hancher (1977) discute numerosos ejemplos de este tipo en los que los bromistas, los personajes de Schulz por ejemplo, juegan con las expectativas del diálogo. De este modo, cuando Violet invita a Charlie Brown diciendo: «Would you like to come to a party sometime next week?» manipula la fuerza ilocutiva de su invitación para colocar a su interlocutor en una posición desventajosa; una vez Charlie ha aceptado ilusionado, Violet, apelando a una lectura literal le desengaña diciendo: «I thought you would... but I dought if I'll invite yoy anyway». El análisis propuesto por Hancher para este tipo de fenómenos, basado en la manipulación de la fuerza ilocutiva, resulta insuficiente, sobre todo si tenemos en cuenta que la violación de las reglas constitutivas y regulativas de los actos de habla y de las máximas de la conversación expuestas por Grice está presente en todo tipo de discursos, tanto serios como humorísticos. Propongo, por tanto, extender el análisis propuesto por Hancher incorporando otros aspectos como son la orientación argumentativa del discurso, su carácter metacomunicativo y la posibilidad polifónica de la enunciación, a la que ya me refería para el caso de la ironía. Según estas coordenadas de análisis, enunciadores y enunciatarios se sitúan o son situados en distintas posiciones subjetivas con respecto al discurso ante el que expresan su actitud.

Existe un tipo de humor situacional en el que el bromista se distancia, no de su propio enunciado, sino de lo que deliberadamente adjudica al enunciatario. Este es el caso del ejemplo 4, en el que ante la pregunta-petición: «Can I open the window?», el bromista responde en un tono perplejo: «I guess...». Los interlocutores están actuando a dos niveles diferentes: uno, al nivel convencional y cooperativo, y el otro, a un nivel literal y no cooperativo en el que se trivializa el enunciado ajeno como si se tratase de una pregunta sobre las habilidades del interlocutor. Algo similar ocurre en el siguiente ejemplo:

9. Iván acaba de gastar una broma a Steve. Iván está riéndose, al igual que otros participantes.

Steve: «Hey, stop that!» («stop teasing me») («Oye, ¡para ya con eso!»).

Iván: «Stop what? Stop laughing?» («¿Que pare qué? ¿Que pare de reírme?»).

En este último ejemplo, Iván malinterpreta deliberadamente lo dicho por Steve como si se tratase de un enunciado positivo poco apropiado entre amigos. En este tipo de ejemplos se produce una *victimización* del primer hablante que ve falsificadas sus intenciones comunicativas: en unos casos a través de la manipulación de un acto de habla indirecto (ejemplo 4), en otros, de un déctico (ejemplo 9), o por la atribución de contenido proposicional a un enunciado que carece del mismo (alguien saluda diciendo: «Good morning», y obtiene como respuesta: «We will see»). La víctima se ve obligada a reconocerse en unas palabras que le son ajenas, si bien no puede escaparse fácilmente al ser el autor empírico de las mismas; queda, por tanto, envuelto en una estrategia diseñada por el burlador y de la que es difícil salir airosamente.

La atribución de responsabilidad sobre los textos establece algunas diferencias entre el humor situacional y otros tipos de textos cómicos. Yamaguchi (1988) explica cómo la asignación de responsabilidad a los personajes es uno de los aspectos más importantes en la definición de los chistes «garden-path». El investigador define estos chistes como aquellos «in which the context is potentially ambiguous in that it has potentially a first and second reading, the former being replaced by the latter at the end of the joke» (p. 325). Para Yamaguchi se trata de casos de violación de las máximas de la conversación, pero con una peculiaridad, lo que el autor denomina la hipótesis «Character-Dit-It»:

(I) One of the characters in a joke is free to violate the maxims of conversation in order to produce the essential ambiguity of the joke, and (II) the narrator must avoid violation of the maxims. When for some reason the maxims are to be violated in the narrator's own report of the event, either the narrator needs to pass on the responsibility for the violation of one of the characters, or at least to minimize the narrator's own responsibility for the violation in one way or another (p. 327).

En estos casos, el narrador permanece cooperativo a los ojos del lector y deja al personaje cargar con la responsabilidad en la violación de las máximas. En caso de duda el narrador siempre podrá defenderse diciendo: «Lo ha hecho el personaje. Lo ha hecho el personaje.» Obsérvese que, en el

caso del humor situacional, el hablante no inventa un personaje, sino que él mismo asume el riesgo de emular imágenes diferentes a la propia que han de ser identificadas por la audiencia. Mientras en los chistes el comportamiento no cooperativo es atribuido al personaje, en el humor situacional ha de ser atribuido a una voz ficticia creada por el autor a través de sus palabras o, como en algunos ejemplos analizados en este estudio, a través de las palabras de la víctima. En caso de necesidad, el bromista podrá escabullirse de la atribución de responsabilidad afirmando que «iba de broma». No obstante, en esta huida será necesario romper el marco humorístico, hecho que tendrá consecuencias en la imagen («face») de bromista haciéndole aparecer poco claro en cuanto a sus intenciones.

En todos estos fragmentos humorísticos se expresa una actitud sobre lo dicho, ya sea por el locutor, por el enunciatario o por un personaje social fácilmente reconocible. Uno de los objetivos prioritarios del humor situacional es mostrar de un modo opaco *distancia* con respecto al enunciado y a través de éste con los personajes que están en escena.

LA AMENAZA COMO FICCIÓN HUMORÍSTICA

Las relaciones interpersonales son objeto de constante reciclaje; en este sentido, todo encuentro conlleva una re-creación o re-negociación de derechos y obligaciones por parte de los interlocutores, observación que viene a legitimar el viejo consejo de que «las buenas relaciones hay que hacerlas y hay que mantenerlas». La gente crea, a través de la interacción diaria, sus propios roles del mismo modo que lo hacen los dramaturgos, y, como si fueran actores, llevan a escena una amplia gama de identidades que juzgan apropiadas para cada situación o para cada episodio. En este sentido, cada encuentro supone la animación de una imagen particular que colocará al hablante en una posición ventajosa a la hora de cumplir sus objetivos a corto o largo plazo. El humor, y especialmente el humor situacional, constituye un modo complejo de relación interpersonal e intergrupal que contribuye a establecer una identidad particular a los ojos de diversas audiencias.

Curiosamente es con los que llamamos «amigos» con quienes utilizamos un humor más *personalizado* y *hostil*, y esto se debe no sólo a que este tipo de relaciones sean menos normativas, sino además a que es con los amigos con quienes reafirmamos nuestra identidad individual y colectiva. Tal y como observa Bradac (1983), es con los amigos, los amantes y los «flowers» (es decir, una mezcla de ambas categorías) con quienes intercambiamos un

mayor número de mensajes evaluativos. Esta hostilidad, en apariencia contradictoria, se explica a la luz de una teoría polifónica o teatral de la enunciación que tenga en cuenta la capacidad de mostrar algo sobre los enunciados desde posiciones actanciales diferentes.

En los ejemplos vistos, y dado el tipo de análisis que aquí propongo, la identidad de la persona que bromea está en continuo movimiento, desplazándose entre la coherencia y la incoherencia, entre la responsabilidad y el distanciamiento. Estos actos parecen mostrar un comportamiento inconsistente y, consecuentemente, una identidad inconsistente. No obstante, este cúmulo de comportamientos confusos, estas porciones de interacción aparentemente no relacionadas contribuyen en el desarrollo de la identidad como una estructura organizada que contiene información sobre el rol de los participantes, su apariencia, su trayectoria, el tipo de relaciones que establecen, sus aspiraciones, sus actuaciones particulares, sus logros, etc. (Tedeschi, 1981). Cuando una persona cercana juega a no cooperar, propone una suspensión más o menos momentánea de la relación existente sin perder la perspectiva de que la broma es parte del modo de concebir los vínculos. Las bromas son descodificadas en el marco humorístico, es decir, teniendo en cuenta las necesidades y valores significativos que definen una relación de amistad. De este modo, el resultado de esta interacción contribuye normalmente en el desarrollo y la profundización de los lazos amistosos entre los participantes.

Pero ¿qué es lo que atacamos a través del humor interpersonal? Si atendemos al objeto de ataque, podremos establecer dos grupos complejos: 1) en unos casos se amenazan los principios que sustentan la relación de amistad: la preocupación ante los problemas ajenos, la presunción de interés ante el discurso del otro, la valoración positiva *a priori* de opiniones, bienes y acciones, la igualdad entre los interlocutores, el deseo de comunicarse, etc. (Bradac, 1983), y 2) el *corpus* de conocimientos compartidos que identifica al grupo de referencia y como consecuencia lo diferencia de otros grupos: este *corpus* incluiría los aspectos ideológicos, morales y de comportamiento social. A pesar de que en numerosos ejemplos de humor situacional estos dos bloques temáticos están disociados, podemos encontrar fragmentos en los que la amenaza introduce información de ambos tipos, es decir, sobre la conceptualización de la relación con sus modos esperados de interacción y sobre el conocimiento y los valores compartidos por los hablantes. Este es el caso del ejemplo 9, en el que el bromista quiere jugar con su pretendida incapacidad para comprender el significado de *that*, mientras acusa a su compañero de ser impositivo. En este contexto, ser imposi-

tivo implica dos cosas importantes: 1) nuestro compañero no respeta la distribución igualitaria de poder que se deriva de una relación de amistad, y 2) está violando los valores que ambos compartimos, en este caso que nadie tiene derecho a imponer una acción a otro individuo.

El primer grupo temático (el que se refiere a las prácticas interactivas) es quizá el más interesante en el caso del humor situacional y el que marca cierta diferencia con respecto a otras categorías humorísticas como, por ejemplo, los chistes. Esta orientación general mínimamente expuesta sobre la relación interpersonal de amistad forma parte de un horizonte comunicativo sujeto a múltiples manipulaciones. Si tomamos, por ejemplo, la presunción de que entre amigos existe una orientación positiva con respecto a los bienes y acciones, veremos que en casos como el ejemplo 1 esta tendencia queda transgredida («I love it, but it looks horrible on you!»). En este enunciado no se presenta la voz del amigo sino que éste muestra cómo no habla un amigo. Lo mismo ocurre en el ejemplo 2, cuando se le niega al invitado la posibilidad de usar el teléfono; cuando el anfitrión dice «¡No!» está representando un modo de actuar que no reivindica en ningún caso. Este proceso evaluativo se lleva a cabo cuando se compara la acción humorística (la negativa para usar el teléfono) y la identidad que este comportamiento implica (una acción poco cooperativa, sobre todo porque no se intenta atenuar por medio de alguna excusa) con los modelos o patrones internos del grupo (el modelo de comportamiento entre amigos). Mediante esta operación sabemos que los amigos no se comportan como enemigos o como personas no allegadas. Aquí el receptor se encuentra con la siguiente tesitura: decidir que la persona que está hablando no es un amigo, lo que muestra claramente su comportamiento o, por el contrario, atribuir el discurso que esta persona está animando al no hablante sino a otro individuo o tipo de individuo que está siendo emulado. En mi opinión, lo que hace el humor en estos casos es mostrar una identidad divergente que es vista como extraña con respecto a los ideales del grupo y los modos de interacción modélicos.

Si la intención humorística es simplemente eso, un deseo de jugar reafirmando la identidad, el enunciadador tiene que hacer obvio que sus palabras o las que imputa al destinatario no corresponden a las voces reales. Existen distintos modos de comunicar la implausibilidad de la amenaza, pero, como ya he señalado, estos modos forman parte de la información contextual.

Las circunstancias en las que surge el humor situacional responden a un modo específico de conceptualizar la relación interpersonal, según la cual

existen encuentros anteriores y perspectivas futuras. Es posible que en interacciones previas este tipo de humor fuera menos accesible y surgiera algún malentendido, de hecho esto es lo que ocurrió en el caso de Iván cuando comenzó a crearse un nuevo círculo de amigos. La consolidación de un grupo de compañeros de humor situacional se realizó a través de múltiples interacciones cara-a-cara en las que surgieron ambivalencias y malentendidos, especialmente en los primeros tiempos. Drew mantiene que existen otras situaciones en las que el malentendido es frecuente: cuando las bromas dan allí donde duele («close to the bone»). El hecho de que las relaciones nunca estén perfectamente definidas abre la posibilidad del malentendido. Lo que encontramos en estos casos es que el personaje o el discurso ficticio, mostrado por el autor, está demasiado cerca de la visión subjetiva que éste tiene sobre la realidad. Si alguien gasta una broma en la que el receptor es acusado de ser impositivo, y éste ha sido seriamente criticado por este tipo de comportamiento en otras ocasiones, es probable que la víctima experimente esto como un ataque real. Es en estas situaciones en las que el humor empieza a tener otras intenciones planeadas y un objetivo funcional, por ejemplo, el de control social.

Volviendo al caso de Iván y sus «amigos de humor», puedo afirmar que en el ámbito de la cultura estadounidense, que practica un humor marcadamente literal, ganarse compañeros de humor situacional era tarea ardua, y ocurría con frecuencia que sus bromas constantes llegaban a levantar las sospechas de sus supuestas víctimas. En este marco se dio un período de contagio progresivo en el que las personas que iban incorporándose al grupo fueron no sólo entendiendo el carácter inofensivo del humor de Iván, sino además añadiéndolo a sus prácticas discursivas.

Además de la conceptualización común de las relaciones interpersonales, la situación concreta en la que se bromea ofrece claves interpretativas más o menos explícitas a la hora de evaluar las intenciones del instigador. No es lo mismo poner en cuestión la competencia comunicativa del interlocutor (ejemplo 4) que atribuirle una actitud impositiva (ejemplo 9) ajena al comportamiento esperado. En el primer caso la implausibilidad es más accesible que en el segundo, en el que se evalúa la calidad «democrática» del enunciatario. En este sentido, el humor situacional más accesible es aquel que parodia identidades o personajes que desconocen los modos habituales de interacción y utilizan la irrelevancia, el sinsentido, el significado literal de actos indirectos, metáforas, e insultos⁸.

⁸ El caso del sinsentido es especialmente claro a la hora de mostrar implausibilidad en el modo de interacción. El siguiente fragmento es un ejemplo de humor situacional basado en el sentido:

CONCLUSION

A través de las discusiones presentadas hasta el momento podemos establecer algunas conclusiones sobre la naturaleza del humor situacional. Actividades tales como bromear, «tomar el pelo», jugar a actuar, mostrarse ingenioso o irónico están ancladas a la situación específica en la que aparecen, lo que significa que la interpretación depende de aspectos localmente derivados. Handelman y Kapferer afirman: «The actual joking activity is expressed in terms of specific persons and their identities in a particular social setting (1973: 485). En las secciones anteriores hemos establecido algunas de las características de este tipo de comunicación no seria: 1) su ocurrencia no planeada en conversaciones serias; 2) la necesidad de algún tipo de información contextual para ser interpretado con una fuerza humorística; 3) la diversidad discursiva que presenta (variación en la participación, en la extensión, en su enmarque con respecto a la conversación seria, etc.); 4) hemos señalado que los temas del humor situacional están focalizados en la relación interpersonal entre los participantes, su modo de conceptualizar la relación, así como su competencia comunicativa; 5) ha sido también señalado que estas expresiones adquieren la forma de un ataque interpersonal a pesar de que normalmente tienen un propósito amistoso; 6) en el marco de las relaciones de amistad, este humor tienen una función recreativa, esta función está normalmente en un primer plano con respecto a otros objetivos serios.

Es importante situar este tipo de intercambios verbales en la categoría de comunicación ficticia o usos no serios del lenguaje (Isaacs y Clarck, 1990). Las bromas situacionales entre amigos son reconocidas como inofensivas a pesar de que tienen un importante componente de ambivalencia que las hace especialmente frágiles. Se espera que los participantes reconozcan el ataque como un *simulacro* y que vean que el bromista está creando un modo de diversión sin ningún motivo ulterior de carácter serio. Como he explicado anteriormente, esto no significa que no surjan casos de ofensa. En toda relación existen siempre temas arriesgados; puede ocurrir que el destinatario carezca de alguna información contextual necesaria para una interpretación adecuada, o que los participantes no estén habituados a divertirse de este modo. No podemos olvidar que es el receptor el que define

A: «Well, well, well...» («Bueno, bueno, bueno...»).

B: «I disagree!» («No estoy de acuerdo»).

A: «But... I haven't said a word» («Pero... si no he dicho nada»).

en último término el marco (serio o no serio) en el que el humor situacional será interpretado. «The responsibility for determining whether the play frame shall be maintained or not belongs with the recipient» (Kochman, 1983: 333). En la comunidad negra estadounidense la actividad interactiva del insulto personal («sounding») es vista como provocativa pero no determinada. Las reglas del «sounding» requieren que el receptor no tome el insulto personal seriamente, pero la situación, el tono o el tema pueden propiciar una interpretación seria y defensiva⁹.

Hemos analizado el modo en que estos presuntos ataques al proceso interpersonal muestran un espectáculo en el que los participantes exhiben distintas identidades, basadas en el modo de relacionarse y comportarse con otra gente y en los diversos valores y modelos comunes a los miembros de un determinado grupo. Emplear el humor interpersonal es un modo de identificación dentro del grupo y una forma de diferenciarse frente a otras identidades. En el humor situacional las identidades evaluadas y rechazadas corresponden a individuos que no conocen el significado de los lazos sociales o que son comunicativamente incompetentes. La complicidad en este reconocimiento contribuye al proceso de autoidentificación en el grupo.

Hemos estudiado alguno de los mecanismos del humor situacional entre los que la ironía se sitúa como uno de los más utilizados por los hablantes. Los enunciados irónicos constituyen casos de mención en los que el autor está expresando algo sobre las palabras que ha emitido. El discurso referido es juzgado como inapropiado, ridículo y difícilmente identificable con el hablante. Pero la ironía no es el único modo de establecer una distancia con respecto a un discurso evocado. Existen otros juegos no cooperativos que son inconsistentes con los modos habituales de interacción. Cuando un hablante rompe de alguna manera la línea argumentativa adoptada en proposiciones precedentes, el resultado es la exhibición de un sujeto incompetente. La audiencia sabe que este comportamiento no concuerda con el mostrado por el hablante en encuentros previos. Esto, sumado a la resistencia que los individuos muestran a la hora de reevaluar o alterar la imagen que tienen de otros, produce un efecto de implausibilidad que da sentido al simulacro. El discurso, que no puede ser adjudicado al hablante, es adjudicado

⁹ «And this is precisely what makes the use of personal insults tactically effective as sounds within the framework of the game. Its provocative and potentially disabling character in creases as sounds get more personal. Their deniability, and therein, potential for actual denial by recipients, increases with the tensión between contestants and the increasing risk that the activity will in fact cease to be taken as play as a result of the increasing difficulty of recipients to take their opponent's personal insult unseriously» (Kochman, 1983: 334).

cado a un personaje diferente; de este modo, su actuación verbal tiene una naturaleza teatral, que comparte con otros usos no serios del lenguaje.

El contenido de este tipo de humor establece una diferencia en el grado de accesibilidad que presenta la interpretación no seria. Si simulo no entender un acto de habla indirecto (e.g., A: «Are you stupid»; B: «Do I have to tell the truth?») o pretendo dar sentido a un sinsentido, seré considerado realmente ineficaz, lo que será difícil de creer ya que mis amigos han tenido otras ocasiones de hablar conmigo y saben que puedo comunicarme de un modo normal.

En mi opinión, la amenaza ficticia con sus componentes de personalización y hostilidad pone en escena distintas identidades. Los individuos se identificarán con algunas y querrán ser disociados de otras. Entre los elementos del segundo tipo se encuentran el exceso de formalidad con los amigos, la incompetencia comunicativa y el comportamiento no cooperativo.

La ficción humorística crea un código accesible para los miembros de un grupo, para los cuales el insulto y la broma interpersonal son modos de mostrarse amigables a través de la evaluación constante de expresiones. El discurso no habla sobre una realidad absurda o incongruente, sino que uso juegos para mostrar la cara incompetente y no cooperativa del lenguaje.

BIBLIOGRAFIA

- J. J. BRADAC: «The language of lovers, flowers, and friends: Communicatin in social and personal relationships», en *Journal of Language and Social Psychology*, 2 (1983), pp. 141-162.
- A. BERRENDONER: *Elementos de pragmática lingüística* (Barcelona: Gedisa, 1987).
- P. BROWN y S. LEVINSON: «Universals in language usage: politeness phenomena», en *Questions and politeness. Strategies in social interaction* (Cambridge: Cambridge University Press, 1978).
- O. DUCROT: *El decir y lo dicho. Polifonía de la enunciación* (Barcelona: Paidós, 1986).
- P. DREW: «Po-faced recipients of teases», en *Linguistics*, 25 (1987), pp. 219-253.
- W. F. FRY: *Sweet madness: A study of humor* (Palo Alto: Pacific Books, 1963).
- P. GILDEA y S. GLUCKSBERG: «On understanding the role of context», en *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 22 (1983), pp. 577-590.
- E. GOFFMAN: *The presentation of self in everyday life* (Garden City, N.Y.: Doubleday, 1959).
- J. D. GOODCHILDS: «On being witty: causes, correlates and consequences», en *The psychology of humor. Theoretical perspectives and empirical issues* (Nueva York: Academic Press, 1972).

- P. GRICE: «Logic and conversation», en *Syntax and Semantics. Speech acts* (Nueva York: Academic Press, 1975).
- M. HANCHER: «How to play games with words: speech-act jokes», en *Journal of Literary Semantics*, 9 (1977), pp. 20-29.
- D. HANDELMAN y B. KAPFERER: «Forms of joking activity: A comparative approach», en *American Anthropologist*, 74 (1972).
- L. G. HELLER: «Toward a general typology of puns», en *Language and Style*, 7 (1974), pp. 271-282.
- C. F. HOCKETT: «Jokes», en *Studies in linguistics in honor of Goerge L. Trage* (La Haya: Mouton, 1972).
- E. A. ISAACS y H. H. CLARCK: «Ostensive invitations», en *Language and Society*, 19 (1990), pp. 493-509.
- T. KOCHMAN: «The boundary between play and nonplay in black verbal dueling» (1983).
- W. LABOV: «Rules for ritual insults», en *Rappin' and stylin' out: communication in urban black America* (Champaign: University of Illinois Press, 1972).
- D. L. LONG y A. C. GRAESSER: «Wit and humor in discourse processing», en *Discourse Processes*, 2 (1988), pp. 35-60.
- P. E. MCGHEE: «Children's appreciation of humor: A test of the cognitive congruency principle», en *Child Development*, 47 (1976), pp. 420-426.
- M. MULKAY: *On humor. Its nature and its place in modern society* (Oxford: Basil Blackwell, 1988).
- W. NASH: *The language of humor: Style and technique in comic discourse* (Londres: Logman, 1985).
- J. PALMER: *The logic of the absurd* (Londres: British Film Institute, 1987).
- C. PEÑA-MARÍN: «L'ironie: le masque de l'autre», en *Proceedings of Illrd. IASS Congress* (la Haya: Mouton, 1986).
- S. PHILIPS: «Teasing, punning, and putting people on», en *Working Papers in Sociolinguistics*, 28 (1975), Southwest Educational Development Laboratory.
- A. R. RADDCLIFFE-BROWN: «On joking relationship», en *Africa*, 13 (1940), pp. 195-210.
- V. RASKIN: *Semantic mechanism of humor* (Boston: D. Reidel Publishing, 1984).
- F. RÉCANATI: *La transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique* (París: Editions du Seuil, 1979).
- H. SACKS: «Everyone has to lie», en *Sociocultural dimensions of the language use* (Nueva York: Academic Press, 1974).
- J. SHERZER: «Oh! That's a pun and I didn't mean it», en *Semiotica*, 22 (1978), pp. 335-350.
- D. SPERBER y D. WILSON: «Irony and the use-mention distinction», en *Radical pragmatics* (Nueva York: Academic Press, 1984).
- D. SPERBER y D. WILSON: «Verbal irony: pretense or echoic mention?», en *Journal of Experimental Psychology: General*, 113:1 (1984), pp. 130-136.

- R. N. ST. CLAIR: «Language and social construction of reality», en *Language Sciences*, 4:2 (1982).
- J. M. SULS: «A two-stages model for the appreciation of jokes and cartoons: an information-processing analysis», en *The Psychology of humor. Theoretical perspectives and empirical issues* (Nueva York: Academic Press, 1972).
- A. J. M. SYKES: «Joking relationships in a industrial setting», en *American Anthropologist*, 68 (1966), pp. 188-193.
- D. TANNEN: *Conversational style: Analysing talk among friends* (Norwood, N. J.: Ablex Publishing Corporation, 1984).
- J. T. TEDESCHI (ed.): *Impression management and social psychological research* (Nueva York: Academic Press, 1981).
- H. YAMAGUCHI: «How to pull strings with words. Deceptive violations in the garden-path jokes», en *Journal of Pragmatics*, 12 (1988), pp. 323-337.
- D. ZILLMAN y J. R. CANTOR: «A disposition theory of humor and mirth», en *Humor and laughter: theory, reserch and applications* (Nueva York: Wiley, 1976).