

Paranomasias y otros juegos de palabras en la comicidad de Rompetechos

Félix CABALLERO WANGÜEMERT
Universidad de Vigo
felixcaballero@hotmail.com

Recibido: 23/07/2012

Aceptado: 29/10/2012

Resumen

Rompetechos es uno de los personajes más populares del tebeo español. Su autor, Francisco Ibáñez, es padre también de Mortadelo y Filemón. Este artículo analiza 17 historietas cortas del personaje para descubrir el peso y la estructura de los gags lingüísticos en su comicidad. El estudio concluye que Ibáñez utiliza los juegos de palabras para evidenciar la miopía de Rompetechos y acentuar su humorismo dando lugar a divertidos enredos. Los juegos de palabras son básicamente calambures edificados sobre la sustitución de letras (paranomasias) y, en menor medida, la adición (empotres) y la sustracción (descartes). El diálogo del que precisa el calambur para resultar espontáneo y verídico lo resuelve Ibáñez a través del recurso a la lectura desparatada de sucesivos letreros.

Palabras clave: Rompetechos, cómic, juegos de palabras, humor.

Puns and other plays on words in the comicalness of Rompetechos

Abstract

Rompetechos is one of the most popular Spanish comics. Its author, Francisco Ibáñez, is also the inventor of Mortadelo y Filemón. This article analyzes 17 short character stories to discover the weight and structure of the linguistic gags in his funniness. The study concludes that Ibáñez uses puns to evidence Rompetechos' myopia and accentuate his humour resulting funny entanglements. Puns are built basically upon the substitution of letters (*paranomasias*) and less frequently the addition (*empotres*) and subtraction (*descartes*). The dialogue that the pun needs to be spontaneous and truthful is got by Ibáñez through a crazy reading of successive signs.

Keywords: Rompetechos, comic, puns, humour.

Referencia normalizada

CABALLERO WANGÜEMERT, Félix (2012): "Paranomasias y otros juegos de palabras en la comicidad de Rompetechos". *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 18, núm. especial octubre, págs.: 181-189. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Francisco Ibáñez y sus increíbles hijos. 4. Rompetechos, un miope desastroso. 5. Los juegos de palabras como recurso humorístico. 6. Calambures en Rompetechos. 7. Conclusiones. 8. Referencias bibliográficas.

1. Introducción

Rompetechos es uno de los personajes más famosos de la historia del tebeo español y uno de los preferidos, sin duda, por los niños de los años 60 y 70. Muchos de los menores de aquella época descubrieron en sus historias –llenas de equívocos verbales y juegos de palabras– las numerosas e insospechadas posibilidades lúdicas del lenguaje.

Esta comunicación persigue dos objetivos fundamentales: analizar el peso de los juegos de palabras en la comicidad de las historias de Rompetechos y estudiar qué mecanismos ludolingüísticos utiliza el autor de la serie para construir estos equívocos verbales.

Para la realización de este trabajo he utilizado como fuente primaria un monográfico de Rompetechos escogido al azar (*Combinado de risas*, Ediciones B, colección Magos del Humor, 1992).

Como fuentes secundarias, me han resultado de especial utilidad –sobre todo para aclarar conceptos ludolingüísticos– los libros de Màrius Serra *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario* y *Verbalia.com. Jugar, leer, tal vez escribir*.

Para indagar en la relación entre el humorismo y los juegos de palabras he recurrido al *Manual del humorismo* de Pgaría (José Martínez-Calín).

Las menciones a Gila se han solventado con la reciente biografía sobre el humorista escrita por Juan Carlos Ortega y Marc Lobato –*Miguel Gila. Vida y obra de un genio*–, mientras que el texto que se recoge de uno de sus monólogos más conocidos ha sido extraído de internet.

El presente artículo maneja dos hipótesis fundamentales:

- 1) La comicidad de las historias de Rompetechos está basada en más de un 50% en los juegos de palabras.
- 2) Los juegos de palabras de la serie nacen del contraste de significados entre dos significantes muy próximos, que varían solo en unos pocos fonemas.

2. Metodología

Para la elaboración de este estudio he utilizado el análisis cuantitativo y cualitativo de los 42 juegos de palabras descubiertos una muestra de 17 historietas de Rompetechos, de entre una y cuatro páginas de extensión cada una, contenidas en uno de los monográficos del personaje publicados por Ediciones B en su colección Magos del Humor: *Combinado de risas* (1992).

3. Francisco Ibáñez y sus increíbles hijos

Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936) es el historietista español más famoso de los últimos 50 años. Lo sería ya solo por ser el padre de Mortadelo y Filemón, pero le debemos también otras series tan populares como El botones Sacarino, Pepe Gotera y Otilio, 13 Rue del Percebe y, por supuesto, Rompetechos.

Ibáñez trabajó en un banco hasta que en 1957 decidió dedicarse por completo a la historieta, colaborando pronto en el *DDT* de Bruguera. Al año siguiente apareció la primera entrega de Mortadelo y Filemón en la revista *Pulgarcito*. Desde entonces y durante la década de los años 1960, fue creando y adaptando algunos de sus mejores personajes para diferentes revistas de la editorial: La familia Trapisonda (*Pulgarcito*, 1958), 13, Rue del Percebe (*Tío Vivo*, 1961), El botones Sacarino (*DDT*, 1963), Rompetechos (*Tío Vivo*, 1964) y Pepe Gotera y Otilio (*Tío Vivo*, 1966).

En 1985 abandonó Bruguera y pasó a Ediciones B. En 1994 recibió el Gran Premio del Salón del Cómic de Barcelona por el conjunto de su obra y en 2001 le fue otorgada la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes.

4. Rompetechos, un miope desastroso

Rompetechos es el personaje favorito de Ibáñez, según ha confesado en alguna ocasión el autor, que no ha dudado en *colarlo* en otras de sus series.

Su primera aparición fue en 1964 en la revista *Tío Vivo* de la Editorial Bruguera. Dispuso de sus propias revistas, *Súper Rompetechos* y *Extra Rompetechos*, desde finales de los 70. En 2004, con motivo de su 40 cumpleaños, se hizo un recopilatorio en formato Súper Humor.

Rompetechos es cabezón, bajito, miope y despistado, siendo su nombre una ironía sobre su escasa altura. El esquema habitual de sus historietas suele ser este: el personaje tiene la necesidad de hacer o comprar algo, por lo que empieza a ir de un lado a otro provocando multitud de desastres porque lo confunde todo por su falta de visión. Si lo que intenta es comprar algo, leerá mal todos los carteles y luego tendrá un diálogo surrealista con el empleado de la tienda. En estos casos Rompetechos suele agredir verbalmente a aquellos que piensa que le están tomando el pelo. La situación se vuelve insostenible y acaba de forma violenta: el tendero le expulsa de una patada o Rompetechos golpea al tendero y este llama a los loqueros.

Vemos, por lo tanto, que la comicidad de Rompetechos surge de los equívocos provocados por su corta visión, que dan lugar a dos tipos de gags: unos visuales (en los que confunde algo o a alguien con otra cosa o persona) y otros lingüísticos (en los que lee mal un letrero, con lo que cree estar en un lugar o en una circunstancia que no tiene nada que ver con la realidad). Los gags visuales son más numerosos, pero también más fugaces (a modo de *flash*), mientras que los lingüísticos dan lugar a un enredo en el que la comicidad va *in crescendo* y en el que se incluyen también chistes visuales.

Los juegos de palabras van asociados, lógicamente, a este segundo tipo de situaciones, cuyo peso en el total de cada historieta con respecto al primer tipo puede llegar al 50% en las de una página, reduciéndose normalmente en las más largas. La historieta titulada *El regalo* resulta, en este sentido, paradigmática. Encontramos en ella seis gags cómicos, de los que tres se derivan de la equivocada lectura de un cartel (Hoy, El Sanitario / Hoy es San Otario, calderas / carteras, canteras / carteras) y otros tres de la confusión de objetos o personas (confunde una colchoneta con una cartera y un detonador de dinamita con un campanilla de hotel, y –en busca de un guardia– pasa delante de un cuartel de la policía lleno de agentes y no los ve).

5. Humor y juegos de palabras

En su *Manual del humorismo*, Pgaría enumera 13 recursos humorísticos, entre los que señala los juegos de palabras, además de los retruécanos, las paronomasias y las aliteraciones, que no dejan de ser también artificios ludolingüísticos. El humorista define los juegos de palabras como “figuras retóricas consistentes en el uso de las palabras con sentido equívoco, o en varias de sus acepciones, o en los sentidos que surgen por similitudes fonéticas con otras a las que se suprimen o añaden letras” (Pgaría, 1995, 16).

Màrius Serra afirma en *Verbalia* que “un juego de palabras es un choque verbal fortuito con pérdida momentánea de los sentidos. Un encontronazo que genera impulsos tan irracionales como los que entre los humanos provoca el enamoramiento. Para que el choque se transforme en juego es preciso que las palabras implicadas en él no salgan ilesas. Solo así podemos hablar de juego de palabras entendido como descubri-

miento, producto o no de una búsqueda, de una asociación imprevista entre dos paradigmas distintos (o incluso entre dos sintagmas) que no se basa en ninguna de las leyes ‘serias’ que rigen las lenguas humanas [...] A menudo el choque de palabras se puede reducir a la oposición de dos elementos mínimos, pero el margen de variación es elevado” (Serra, 2001: 20).

Los juegos de palabras que encontramos en Rompetechos son básicamente calambures, pero no en el sentido en que los define María Moliner, que los acerca a la mera disociación: “Circunstancia aprovechada como chiste o adivinanza y, a veces, como recurso literario, que consiste en que las sílabas o letras de una expresión tienen significado completamente distinto variando el lugar de separación de las palabras, ‘ató dos palos; a todos, palos”. Es este el sentido que tiene el calambur más famoso de la lengua castellana, fruto del ingenio de Quevedo, quien ganó una apuesta en la Corte al mentarle a la reina su cojera sin circunloquios. El ingenioso escritor se presentó ante ella con una flor en cada mano y le espetó: “Entre la rosa y el clavel, su majestad escoja” (Serra, 2002: 127).

Aquí no hablamos de calambur en un sentido tan estricto, sino en el más amplio aventurado por su propio creador, el marqués de Bièbre, en el siglo XVIII: “Alteración de una o más palabras mediante la cual se establecen relaciones más o menos lejanas con otras palabras para formar un juego verbal caracterizado por el cambio de ortografía” (Serra, 2001: 386).

Como dice Serra, el calambur es “el juego de palabras por antonomasia: una facia narrada a la manera de los chistes que solo se diferencia de otras anécdotas porque su presunta gracia se fundamenta en una distorsión lingüística [...] Hablar hoy de calambures prácticamente equivale a hacerlo de juegos de palabras en genérico, con la única condición de que formen parte de una conversación” (Serra, 2002: 126-128).

Y es que “el calambur es contexto [...] se suele presentar en un formato de conversación entre personajes más o menos identificables. El diálogo refuerza la sensación de espontaneidad y consolida la verosimilitud de la situación planteada” (Serra, 2001: 392-393).

Esta conversación también existe en Rompetechos, pero de un modo peculiar. Si el protagonista fuese corto de oído, el equívoco surgiría simplemente de su intercambio lingüístico con cualquier otro personaje. Es, por ejemplo, el recurso que utiliza Gila en su famoso monólogo del concierto de violín. Cuando el humorista se apresta a tocar dicho instrumento delante del público, descubre que la funda está vacía y llama por teléfono a su casa por si se lo hubiera dejado allí. Finge hablar con su tía Rosario y entonces se produce este diálogo lleno de calambures:

- ¿No lo tendrá [el violín] la abuela? ¿Está la abuelita ahí? Que se ponga.
 - Mi abuela es otra solterona... Y además sorda (...).
 - Abuela, ¿tú has visto mi violín? Que si has visto el violín...
 - Que si le llamo de Berlín, dice.
 - Que si has visto el violín, abuela; el violín, no el calcetín; el violín. ¡Abuela!
 - Dice: “No soy Adela”. Y ha colgado.
- (<http://www.goear.com/listen.php?v=123ab3c>)

Gila, como le pasa a Ibáñez con Rompetechos, tiene que inventarse algo para crear este diálogo que permita dar rienda suelta al calambur, porque él actúa solo en escena. Juan Carlos Ortega y Mar Lobato lo explican así en su biografía del humorista: “El diálogo es una de las herramientas cómicas más poderosas del mundo, y un hombre no puede salir a un escenario dialogando solo. Había que inventarse algo. Entonces pensó en el teléfono. Eso lo solucionaría todo. De un modo genial, Miguel pudo convertir el monólogo en un diálogo sin necesidad de compartir el escenario con nadie (Ortega y Lobato, 2011: 151).

Pero Rompetechos no es sordo como la abuela de Gila, sino miope. Ibáñez no puede resolver el problema creando un interlocutor humano, por ficticio que sea. El interlocutor del protagonista de sus historietas no es ningún personaje, sino un cartel cuya información Rompetechos descodifica de mala manera por culpa de su falta de agudeza visual.

Los calambures de Rompetechos no dejan de ser también lapsus, aunque muy particulares. Los lapsus son “juegos de palabras involuntarios provocados por errores léxicos o de dicción” y “representan el negativo del calambur, porque no parten del presunto ingenio sino de la incompetencia verbal más flagrante” (Serra, 2002: 142), aunque en el caso de Rompetechos, esa incompetencia es más bien una discapacidad. Los lapsus se denominan *linguae* o *calami* según se den en la oralidad o la escritura. A los de Rompetechos podríamos considerarlos unos lapsus *linguae* muy *sui generis*. En cierto modo, suponen lo contrario del lapsus *calami*, ya que no son errores ortográficos o transcripciones de errores de dicción (una mala codificación escrita), sino una mala descodificación oral por deficiencias de la vista.

Los calambures de Rompetechos se basan, fundamentalmente, en la paranomasia y, en menor medida, en fenómenos de adición y sustracción.

La paranomasia o paronomasia se basa en la yuxtaposición de palabras parónimas, aquellas que solo se diferencian en un fonema, como era / ira o jamón / jabón (Serra, 2001: 418). En castellano, este fenómeno ludolingüístico “en principio designa a las palabras que solo difieren en la vocal acentuada (“paso / peso / piso / poso / puso”), pero una segunda acepción más laxa acepta también otro tipo de diferencias” (Serra, 2001: 418-419): fonemas vocálicos no acentuados (casa / caso) o consonánticos (puerta / muerta) e incluso “aproximaciones menos exactas como, por ejemplo, ‘paródico / periódico” (Serra, 2001: 418).

Serra concluye que “la paronomasia es un artilugio muy visible, de modo que su uso jamás pasa desapercibido y su abuso resulta cargante. [...] Y sin embargo, una buena paronomasia en el momento indicado puede tener evidentes efectos balsámicos”. (Serra, 2001: 424).

En mucha menor medida, los calambures de Rompetechos presentan también algunos fenómenos de sustracción y de adición, como descartes y empotres, respectivamente. Los descartes son “artificios en los que una palabra forma otra al verse desposeída de algunas de sus letras (o sílabas). Existen tres modalidades: la decapitación (aféresis) suprime la letra (o sílaba) inicial de una palabra para formar otra, como en “sobra / obra”. La amputación (apócope) suprime la última letra (o sílaba) de una palabra, como en ordenador / ordenado. Finalmente, el descarte (síncope) genera pa-

labras a partir de la supresión de una letra (o sílaba) intermedia, como en peri(pe)cia / pericia (Serra, 2002: 135-136).

Los empotres consisten, por el contrario, en la inserción de una letra (o sílaba) en el cuerpo de una palabra para obtener una nueva que la contenga. También se llaman cuñas (Serra, 2002: 135-136).

6. Calambures en Rompetechos

El monográfico de Rompetechos del que han sido extraídos los juegos de palabras analizados aquí (*Combinado de risas*, Ediciones B, 1992) incluye 17 historietas de entre 1 y 4 páginas, con una media de 2,7, aunque la mayoría tienen 1 ó 2. De las 17 historias, solo una (*En busca del buzón*) no incluye ningún chiste basado en el juego de palabras generado por la mala lectura de un cartel. En total son 42 los juegos de palabras de este tipo que encontramos en el libro, lo que supone casi 2,5 por historia. Escribo primero el texto real del cartel y luego, tras la barra de separación, lo que lee Rompetechos.

1. Cazo, 21 / Marzo, 21.
2. Peña deportiva El Colista / Oculista.
3. Crisóstomo Boato. Cangrejos / Crisantemos baratos.
4. Cine Bicho. *Sansón y Dalila* / Salón de la lila.
5. Florentina. Trajes de novia / Flores finas.
6. Pandero, 5 / Enero, 5.
7. Cuerdas y sogas. Rufa Andas / Bufandas.
8. Bar Los Chorros / Los gorros.
9. Teatro Tostón. Hoy, *Los cantos de las gentes* / Hoy, los Santos Inocentes.
10. Banco de Lugo / Blanco besugo.
11. Blanco. Lampista / Banco Lapasta.
12. Casa de forros / Caja de ahorros.
13. Alimento para peces. Piscilina / Piscina.
14. Excavaciones Tejas / Reclamaciones y quejas.
15. Cine Taco. Hoy, *Pereza y desgano* / Hoy empieza el verano.
16. Barco en lastre / Paco el sastre.
17. Naviera El Desastre / El sastre.
18. Conjunto Vera & Diego's (en un restaurante) / Conjuntos veraniegos.
19. Teatro Trote. 'Ultraje! 25 ptas entrada / Un traje, 25 pesetas de nada.
20. Viajes Pepe. Visite Grecia y su Partenón en verano / Vista con gracia su pantalón de verano.
21. Valle del Maño Alejo / Baile del Año Viejo.
22. Lotería El Millar / Billar.
23. Vigas / Migas.
24. Vitaminas para los camellos / Vitaminas para los cabellos.
25. Derribos Cepera / Refrescos de pera.
26. Hostal / Hospital.
27. Lavandería de Aquilino / Lavandería de instestinos.
28. *La Monda*. Simientes / Hay mondadientes.

29. Hay rastrillos / Hay palillos.
30. Cine Pez. Hoy, *El sanitario* / “Hoy es San Otario.
31. Calderas / Carteras.
32. Canteras / Carteras.
33. Cine Pepe. Hoy, *Los inconscientes* / Hoy, Los Inocentes.
34. Muro con explosivos / Puro con explosivo.
35. Transporte de carneros / Transporte de viajeros.
36. Liebres / Libre.
37. Tortillas al segundo / Taquilla. Hay segundas.
38. P. Ojilga. Alcalde de Valdepito del Botijo / Pocilga.
39. Vacas lecheras / Sacas de peras.
40. A Coscorrón del Jumento 27 kms. / Acordeón de reglamento, 27 pesetas.
41. Clarete a 18 ptas / Clarinetes a 18 pesetas.
42. Ocas finas / Ocarinas.

Como decíamos, la práctica totalidad de estos juegos de palabras son paranomasias, equívocos producidos por la proximidad ortográfico o fonética entre dos sintagmas: lo que está escrito realmente en el cartel y lo que Rompetechos lee.

En las historietas de Rompetechos que comentamos no encontramos ninguna paranomasia en sentido estricto (la diferenciación solo de la vocal acentuada), pero sí varias en las que los parónimos difieren únicamente en un fonema, casi siempre consonántico: chorros / gorros, millar / billar, vigas / migas, muro / puro, vacas / sacas, Grecia / gracia, tejas / quejas, camellos / cabellos, calderas / carteras, canteras / carteras.

En ocasiones, la proximidad de los parónimos es menor: Alejo / viejo, Partenón / pantalón, tortillas / taquilla, inconscientes / inocentes) e incluso francamente pequeña: excavaciones / reclamaciones, rastrillo / palillo, Aquilino / intestinos, pereza / empieza, desgano / verano, Coscorrón / acordeón, Jumento / reglamento, carneros / viajeros.

En algunos casos, las paranomasias se corresponden con lo que los italianos llaman *bisticci* (en singular, *bisticcio*) compuestos. En ellos, el contraste se produce entre una palabra y un sintagma de dos o más palabras y no entre dos palabras (*bisticci* simples): ultraje / un traje, sanitario / San Otario, P. Ojilga / pocilga, Vera & Diego / veraniego, ocas finas / ocarina, Rufa Andas / bufandas. Como pasa con los *bisticci* simples, a veces la proximidad de los elementos contrastados es mucho menor: de Lugo / besugo, lecheras / de peras.

En algunas ocasiones no hay sustitución de un fonema por otro, sino sustracción o adición. La sustracción puede ser por decapitación, como en maño / año (– m) y desastre / sastre (– de), o por descarte, como en liebre / libre (– e), Blanco / banco (– l) o Piscilina / piscina (– li). No hay ninguna amputación. La adición es siempre por medio de cuñas: banco / blanco (+ l), hostel / hospital (+ pi) y clarete / clarinete (+ in).

La acumulación de todos estos fenómenos (paranomasia, descartes, empotres) da lugar a equívocos disparatados de gran efecto cómico. Así, en la puerta de un cine, en

un cartel que dice “Hoy, Pereza y desgano”, Rompetechos lee “Hoy empieza el verano”; a la entrada de una agencia de viajes, en otro cartel que reza “Visite Grecia y su Partenón en verano”, cree ver “Vista con gracia su pantalón de verano”; y, en el campo, en un letrero que pone “Valle del Maño Alejo”, lee “Baile del Año Viejo”.

Otras asociaciones de este tipo son Crisóstomo Boato / crisantemos baratos, Sansón y Dalila / salón de la lila, los cantos de las gentes / los Santos Inocentes, Banco de Lugo / blanco besugo, Excavaciones Tejas / reclamaciones y quejas, barco en lastre / Paco el sastre, vacas lecheras / sacas de peras, a Coscorrón del Jumento / Acordeón de reglamento.

Decíamos antes que si Rompetechos intenta comprar algo, leerá mal todos los carteles y tendrá un diálogo surrealista con el empleado de la tienda, agrediendo verbalmente al pensar que le están tomando el pelo. La situación se hace insostenible y acaba de violentamente: el tendero expulsa de una patada a Rompetechos o este le golpea y el tendero llama a los loqueros.

Veámoslo con un ejemplo sacado de la historieta titulada *La carta*. Rompetechos quiere comprarse un gorro de piel. Llega hasta un bar que se llama *Los Chorros*, en cuya puerta hay un cartel que dice: “Pruebe nuestro *cocktail* del día”. Tras leer “los gorros” en vez de “Los Chorros”, entra en el local convencido de que es una tienda y se produce el siguiente diálogo con el camarero:

- ¡Buenas! Quiero uno que caliente lo suyo.
 - En seguida, señor... ¡El especial de la casa! (el camarero se refiere a un ‘cocktail’). Aquí lo tiene. ¡Je, je! ¡No va a ir caliente ni nada!
 - Muy bien. ¡Póngamelo, a ver que tal me queda!
 - ¿Que... que se lo ponga? ¿En la cabezaaa...?
 - ¡Hombre, no va a ser en los pies!
 - Bueno, como quiera... ¡El cliente manda! (se lo echa en la cabeza).
 - ¡Rayos! ¿Pero cómo se atreve, renacuajo?
 - ¿Queeee...? ¿Encima me insulta, cabeza de globo-sonda?
 - ¿Yo globo-sonda? ¿Yo? ¡Brrr...! ¡Ahora mismo se come el mechero!
 - ¡Socorro! ¡Guardias! ¡Que me hace tragar la cafetera exprés! ¡Aaaarg!...!
- (Ibáñez, 1992, 12)

La escena termina con la aparición de un policía, que detiene a Rompetechos por agredir al camarero.

7. Conclusiones

- 1) Ibáñez utiliza los juegos de palabras para evidenciar la miopía de Rompetechos y acentuar el humorismo de la serie dando lugar a divertidos enredos.
- 2) Este recurso tiene una alta importancia cuantitativa y cualitativa en cada historieta, hasta el punto de que, a veces, la mitad de los gags cómicos están basados en él.
- 3) Los juegos de palabras son básicamente calambures edificados sobre fenómenos de sustitución de letras y fonemas (paranomasias) y, en menor medida, de adición (empotres) y sustracción (descartes).

- 4) El diálogo o la conversación del que precisa el calambur para resultar espontáneo y verídico lo resuelve Ibáñez a través del recurso a la lectura de un cartel. El letrero hace las veces de interlocutor de Rompetechos. Si fuese corto de oído, su partener sería otra persona, pero como es corto de vista necesita que el mensaje que va (involuntariamente) a distorsionar le llegue a través de la escritura.

8. Referencias bibliográficas

- IBÁÑEZ, Francisco (1992): *Rompetechos. Combinado de risas*. Barcelona, Ediciones B.
- ORTEGA, Juan Carlos y LOBATO, Marc (2011): *Miguel Gila. Vida y obra de un genio*. Barcelona, Libros del Silencio.
- P. GARCÍA [José García Martínez-Calín] (1995): *Manual del humorismo*. Pozuelo de Alarcón (Madrid), Academia de Humor.
- SERRA, Màrius (2001, 3ª edición): *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Barcelona, Península.
- SERRA, Màrius (2002): *Verbalia.com. Jugar, leer, tal vez escribir*. Barcelona, Península.
- “Violinista-Gila”. En *Goear*: <http://www.goear.com/listen.php?v=123ab3c> (fecha de consulta: 5 de enero de 2012).

Félix CABALLERO WANGÜEMERT

felixcaballero@hotmail.com

Universidad de Vigo. Doctorando

Licenciado en Ciencias de la Información.

Ha trabajado como periodista en *El Correo Gallego*, *Riadevigo.com* y *España Exterior*.