

**LA ESTRATEGIA NARRATIVA COMO RECURSO
HUMORÍSTICO EN LA COMEDIA DE SITUACIÓN:
EL CASO DE *CÓMO CONOCÍ A VUESTRA MADRE****

**NARRATIVE STRATEGY AS HUMORISTIC RESOURCE IN SITCOM:
THE CASE OF HOW I MET YOUR MOTHER**

Laura M^a Aliaga Aguza
Universidad de Alicante
Grupo GRIALE
aliagaaguza@hotmail.com

Recibido: 09/06/2017

Aceptado: 06/08/2017

Resumen

El objetivo de este artículo es analizar cómo se consigue crear humor en una comedia de situación. Para ello, nos apoyaremos en la *Teoría General del Humor Verbal* establecida por Attardo y Raskin (1991). Esta teoría se fundamenta en seis recursos de conocimiento desde un enfoque semántico-pragmático. Para llevar a cabo nuestro estudio examinaremos un capítulo de la serie estadounidense *Cómo conocí a vuestra madre*, centrándonos, en uno de los recursos que ofrece la *Teoría General del Humor Verbal*, concretamente, en la estrategia narrativa. Además, observaremos tanto los *jab lines* (*ganchos*) como el *punch line* (*remate*)

Abstract

The aim of this paper is to analyze how humor is created in a sitcom. To do so, we will use the General Theory of Verbal Humor (GTVH) created by Attardo and Raskin in 1991. This theory offers a semantic-pragmatic focus based in six different knowledge sources. We will examine a chapter of sitcom *How I met your mother*, focusing in one of the resources of GTVH like narrative strategy. Besides, we will analyze other humorous mechanisms as jab lines and punch lines (Attardo, 1994). This way, chapter structure establishes the main thread of the plot using jab lines, small jokes that situate the viewer

* Este artículo se integra en el Proyecto I+D FFI2012-30941 «Innovaciones lingüísticas del humor: géneros textuales, identidad y enseñanza del español».

Para citar este artículo / To cite this article: Aliaga Aguza, Laura M^a (2017). La estrategia narrativa como recurso humorístico en la comedia de situación: el caso de cómo conocí a vuestra madre. *ELUA*, 31: 9-25. doi: 10.14198/ELUA2017.31.01

Enlace / Link: <http://dx.doi.org/10.14198/ELUA2017.31.01>

(Attardo, 1994), mecanismos humorísticos que ayudan a crear el efecto cómico. De este modo, a partir de la estructura del capítulo se establece el hilo conductor de la trama por medio de *ganchos*, bromas menores que nos sitúan en la trama y preparan el argumento para aumentar el efecto hilarante del *remate*, desenlace humorístico que cierra la trama de forma cómica.

PALABRAS CLAVE: estrategia narrativa, comedia de situación.

in the plot and increase the humorous effect of the punch line, a humorous end that closes the plot.

KEYWORDS: narrative strategy, sitcom.

1. INTRODUCCIÓN

La comedia de situación constituye un formato televisivo que se caracteriza por la utilización de *jab lines* (*ganchos*) o bromas independientes que mezclan tanto humor verbal como visual y situacional. Asimismo, a este hecho se debe añadir que la estructura, además de ser el hilo conductor de la trama, ayuda a aumentar el efecto cómico final o *punch line* (*remate*). Por ello, el objetivo de este artículo es analizar la estrategia narrativa que utiliza dicho formato, examinando la evolución de los *ganchos* hasta llegar al *remate* (Attardo, 1994). Este análisis lo realizaremos desde el enfoque semántico – pragmático que nos ofrece la *Teoría General del Humor Verbal* (TGHV), establecida por Attardo y Raskin en 1991, que se apoya en seis recursos de conocimiento. Concretamente, nos centraremos en la estrategia narrativa, puesto que es la que establece el hilo conductor de la trama en forma de vector.

Para llevar a cabo este estudio hemos analizado la segunda temporada de la serie estadounidense *Cómo conocí a vuestra madre*. Según la terminología de Attardo (2008) entraría dentro de la categoría *trama humorística, con complicación central humorística*. En este artículo estudiaremos la estructura del capítulo dieciséis. En primer lugar, comentaremos los rasgos característicos de la *Teoría General del Humor Verbal* (§ 2.1). A continuación, prestaremos atención a las características del formato que estamos analizando (§ 2.2). Posteriormente, explicaremos la trama argumental (§ 3.1) de la comedia de situación elegida, con el fin de que se comprendan los ejemplos seleccionados para este estudio. Después nos centraremos en el análisis práctico tanto de la estructura general de la *sitcom* (§ 3.2), como de un capítulo concreto (§ 3.3). Y, por último, extraeremos las conclusiones pertinentes (§ 4).

2. MARCO TEÓRICO: TEORÍA LINGÜÍSTICA Y GÉNERO DE APLICACIÓN

En este apartado realizaremos una aproximación teórica a nuestro objeto de estudio. Para ello, en primer lugar, nos centraremos en los rasgos más característicos de la teoría lingüística en la que nos apoyamos, esto es, prestaremos atención a los aspectos más relevantes para nuestro artículo de la *Teoría General del Humor Verbal* (§ 2.1), examinando tanto la estrategia narrativa como el análisis del texto como un vector. En segundo lugar, explicaremos el formato donde se inserta nuestro objeto de estudio, es decir, analizaremos

las características más sobresalientes de la comedia de situación (§ 2.2), prestando mayor atención a la estructura de dicho formato, ya que es tanto el hilo conductor de la trama como la estrategia humorística.

1.1. Teoría General del Humor Verbal

La *Teoría General del Humor Verbal (TGHV)* fue elaborada por Attardo y Raskin en 1991 como una ampliación a la *Teoría Semántica del Humor basada en guiones (TSHG)* realizada por Raskin en 1985¹, puesto que dicha teoría no tenía en cuenta todos los niveles de la lengua. Por ello, no servía para analizar textos más complejos. Attardo (2008: 110) resume los aspectos más importantes de la *TGHV* para su aplicación a textos largos: (a) el análisis del texto como un vector, codificando cada unidad humorística según la *TGHV*; (b) la distinción entre *ganchos* y *remates*; (c) la importancia de la distribución relativa de las líneas del texto; y (d) una taxonomía y análisis de las tramas humorísticas.

Estos son los cuatro aspectos más relevantes que señala Attardo, nosotros prestaremos atención a los tres primeros, porque son los que nos interesan para este artículo. En primer lugar, esta teoría propone el análisis del texto como un vector, es decir, el texto tiene una lectura lineal y dirigida en una única dirección donde van apareciendo distintas estructuras humorísticas. En segundo lugar, entre las estructuras humorísticas, permite distinguir entre *ganchos* y *remate*. Según este autor (Attardo, 2008), los textos humorísticos largos se forjan con *ganchos* que nos ponen en situación, y llevan al desenlace humorístico o *remate*. Por último, es muy importante la situación de cada estructura humorística, ya que es la única forma de distinción que existe entre ellas. Attardo (2001: 82) señala que desde un punto de vista semántico son objetos idénticos. Para poder diferenciar entre uno y otro se debe recurrir tanto a su posición como a su función textual. Además este autor añade que los *remates* funcionan como disruptores, puesto que cierran la narración, mientras que los *ganchos* contribuyen al desarrollo del texto (Attardo, 2008: 110).

Por otra parte, la *Teoría General del Humor Verbal* nos ayuda a precisar si un texto es humorístico o no a partir de seis recursos de conocimiento que se aplican de manera jerarquizada. El primero de estos recursos es la oposición de guiones que crean la situación humorística y que ya encontrábamos en la *TSHG*. Dichos guiones deben de ser opuestos para generar ambigüedad y producir el giro humorístico. A continuación, aparece el recurso del mecanismo lógico, por el cual el humor es detectado. Este explica la incongruencia hallada anteriormente. El siguiente recurso que se debe tener en cuenta es la situación en la cual se desencadena el chiste. En él encontramos aquellos aspectos del marco donde se desarrolla la broma que no son humorísticos. Posteriormente, aparece la meta u objetivo al que va dirigida la burla, es decir, el blanco de la broma. Después, la estrategia narrativa, esto es, las características del género que se esté analizando. El último de los recursos es el lenguaje, los elementos lingüísticos elegidos. La figura 1 nos muestra la disposición de los seis recursos de conocimiento.

¹ La *TSHG* significó un cambio en el análisis del humor verbal, ya que, pese a ser una teoría semántica, tuvo en cuenta la información enciclopédica de los interlocutores, esto es, por primera vez se consideró el componente pragmático. Esta teoría explica el humor a partir de dos afirmaciones: (a) cada texto humorístico se puede interpretar a través de dos guiones, y (b) dichos guiones deben de ser opuestos.

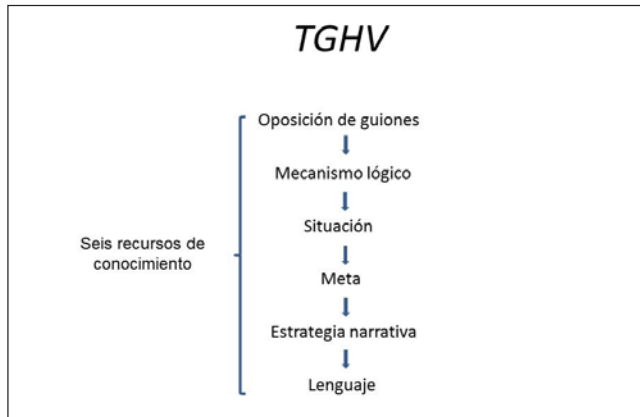


Figura 1. Disposición de los seis recursos de conocimiento de la *TGHV* (Attardo, 2001).

Como hemos indicado anteriormente, en este artículo nos centraremos en la estrategia narrativa, aunque nos hemos ocupado de otros recursos en otras contribuciones (Aliaga Aguzá 2013, 2014). Este recurso se basa en las características del género donde se inserta la broma, en nuestro caso, la estructura de la comedia de situación. Attardo (1994: 224) explica la estrategia narrativa del siguiente modo:

The information in the NS KR accounts for the fact that any joke has to be cast in some form of narrative organization, either as a simple (framed) narrative, as a dialogue (question and answer), as a (pseudo-) riddle, as an aside conversation, etc.

Por tanto, es de crucial importancia el género donde se incluya la broma, puesto que no se pueden utilizar las mismas estrategias humorísticas en un formato o en otro. Por ello, en el siguiente epígrafe (§ 2.2) comentaremos las características de la comedia de situación, ya que se trata del formato que estamos analizando y prestaremos mayor atención a su estructura que es el objeto de este estudio.

1.2. La comedia de situación

La comedia de situación, es un formato que apareció desde los primeros años de la televisión en Estados Unidos con *I Love, Lucy* (*Te quiero, Lucy*) y, actualmente, sigue conservando sus rasgos más característicos. En palabras de Álvarez Berciano (1999: 12): “*Te quiero, Lucy*, [...] fue determinante en los años cincuenta para el establecimiento de la *sitcom* como forma reina del género, prácticamente tal como hoy lo conocemos”. En este apartado realizaremos, por un lado, un resumen de dichos rasgos de la comedia de situación estadounidense; y, por otro, prestaremos atención a la estructura de dicho formato, puesto que se trata tanto del hilo conductor de la trama como de la estrategia narrativa que crea el efecto humorístico.

Para la caracterización de la comedia de situación seguiremos a Grandío Pérez y Diego González (2009). Según estas autoras, este formato se caracteriza por poseer una duración breve, alrededor de 22 minutos reales, esto es, sin cortes publicitarios; cada capítulo cierra

la trama, aunque en ocasiones se queda abierta para asegurarse la continuidad de la audiencia, sobre todo, de una temporada a otra. Además, aparecen personajes estereotipados. Las grabaciones se realizan en interiores, con público en directo y risas enlatadas; los diálogos se caracterizan por ser prefabricados, esto es, son escritos para simular la lengua oral, por ello, son muy elaborados, cortos, vivos, agudos y con *gags* visuales; suele haber dos o tres tramas por capítulo, una principal y el resto secundarias.

En cuanto a la estructura, al principio hay un *teaser* o *hook* (*avance*) que presenta la trama principal y en ocasiones alguna de las secundarias. Posteriormente, el capítulo se divide en dos partes. En la primera parte se presenta la trama secundaria, si no ha sido ya presentada, y se desarrollan todas las tramas entrelazándose entre sí. Al final de esta parte se encuentra el *cliffhanger* (*suspense*), una parte no humorística, pero fundamental para el desarrollo del episodio, ya que crea suspense antes de pasar a la publicidad y aumenta el efecto del *remate* final. A continuación, se desarrolla la segunda parte. En ambas partes se van produciendo bromas menores tanto verbales como visuales y situacionales, las cuales se denominan *ganchos* y ayudan al desarrollo de las diferentes tramas. Casi al final de la segunda parte, aparece lo que se conoce como *remate*, esto es, el giro humorístico más importante de todo el capítulo. Esta parte hace que todo se restablezca y vuelva a la normalidad. En este sentido, Bonaut y Grandío (2009: 37) señalan que: “la narración típica de la *sitcom* es circular más que lineal, ya que los personajes vuelven a su estado inicial para comenzar de nuevo desde el origen en el siguiente episodio”.

Finalmente, después de un fundido en negro, hay un *tag* (*cola*) en el que aparece un chiste final que puede estar relacionado o no con la trama principal. La figura 2 resume los rasgos de la comedia de situación.

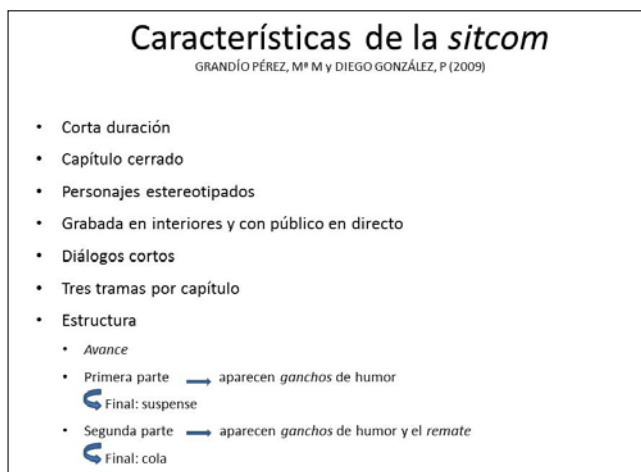


Figura 2. Características generales de la comedia de situación estadounidense.

Una vez enunciados someramente los rasgos más relevantes para nuestro estudio tanto de la *Teoría General del Humor Verbal* (§ 2.1), como de la comedia de situación estadounidense (§ 2.2), nos centraremos en el análisis práctico (§ 3).

3. *Cómo conocí a vuestra madre*

En este apartado analizaremos la estrategia narrativa de una comedia de situación, concretamente, la *sitcom* estadounidense *Cómo conocí a vuestra madre*. Para ello, en primer lugar, comentaremos el argumento de la serie (§ 3.1) con el fin de que se comprenda el análisis práctico. En segundo lugar, nos centraremos en los distintos tipos de estructura que presenta dicha serie (§ 3.2). Por último, desarrollaremos la estructura del capítulo número dieciséis de la segunda temporada (§ 3.3).

3.1. Argumento

Cómo conocí a vuestra madre es una comedia de situación estadounidense creada por Craig Tomas y Carter Bays y producida por la CBS; empezó a emitirse en el año 2005 y, actualmente, en Estados Unidos se está emitiendo la novena y última temporada. La trama general de la serie trata sobre las aventuras que vivió Ted Mosby (interpretado por Josh Radnor), personaje principal, junto a sus amigos antes de encontrar a su mujer ideal. La serie es un retroceso desde el año 2030, donde Ted relata a sus dos hijos cómo conoció a la madre de estos, partiendo del año 2005 cuando sus dos mejores amigos, Marshall Eriksen (Jason Segel) y Lily Aldrin (Alyson Hannigan), se prometen. Además de estos tres personajes, aparecen también otros dos principales como son Robin Scherbatsky (Cobie Smulders), la chica de la que Ted está enamorado, y Barney Stinson (Neil Patrick Harris), un soltero empedernido amigo de Ted.

En la segunda temporada de la serie, de la que forma parte el capítulo que presentamos en este artículo, el protagonista, Ted Mosby, empieza una relación con Robin, tras un año de intentos fallidos, mientras que por su parte su amigo Marshall es abandonado por su prometida, Lily, pues ella persigue su sueño de ser una pintora profesional. Finalmente, Lily vuelve arrepentida y se reconcilia con Marshall. La temporada termina con la boda de estos, así como con la ruptura entre Ted y Robin.

A continuación, nos centraremos en la estrategia narrativa, empezaremos realizando una clasificación de los distintos tipos de estructuras que hemos encontrado en la segunda temporada de *Cómo conocí a vuestra madre* (§ 3.2) y concluiremos con el análisis de un episodio de dicha serie que se ajusta a los rasgos estructurales más repetitivos (§ 3.3).

3.2. La estructura humorística

Como hemos comentado anteriormente, la estructura es la encargada de aumentar el efecto humorístico a través de distintas bromas menores tanto verbales, como visuales y situacionales. Para comprobar este hecho hemos analizado los 22 capítulos que componen la segunda temporada de la *sitcom* estadounidense *Cómo conocí a vuestra madre* y hemos encontrado una serie de coincidencias entre ellos. Por este motivo, hemos realizado una clasificación de los distintos tipos de estructuras narrativas que aparecen en dicha temporada, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: (a) el número de tramas que se presentan en el *avance*; (b) si el *suspense* versa sobre la trama principal o alguna de las secundarias; (c) si el *remate* se realiza sobre la trama principal o las secundarias; y (d) si la *cola* trata sobre la trama principal, sobre la secundaria, sobre lo que nos han ocultado en el *remate*, o bien deja la trama abierta

para preparar al espectador para el siguiente capítulo. De esta forma, encontramos cinco tipos de estructuras diferentes, como podemos ver resumidos en la figura 3. Además, nos parece conveniente señalar que hay dos capítulos especiales, el tres y el veintidós.

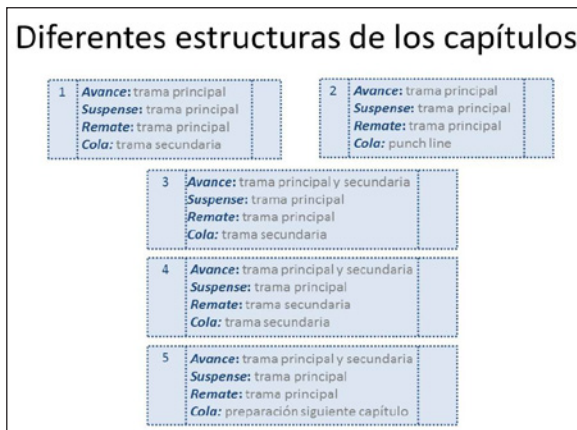


Figura 3. Diferentes estructuras de los capítulos.

Así, encontramos episodios donde sólo se presenta la trama principal y otros donde se presenta tanto la principal como la/s secundaria/s. Entre los primeros encontramos dos tipos: aquellos en los que la broma final versa sobre alguna trama secundaria (tipo 1), por un lado, y los que presentan una broma final directamente relacionada con lo que se ha ocultado a lo largo del capítulo, esto es, con el *remate* (tipo 2), por otro. Entre los segundos, las diferencias las encontramos en el *remate* o en la *cola* (broma final), es decir, hay capítulos en los que el *remate* está relacionado con la trama principal y la *cola* con la secundaria (tipo 3), otros en los que el *remate* no está relacionado con la trama principal (tipo 4), sino con la secundaria y otros donde no existe *cola* (tipo 5), sino que se deja algún aspecto importante de la trama abierta para el siguiente capítulo. En la figura 4 podemos ver el porcentaje de aparición de cada uno.

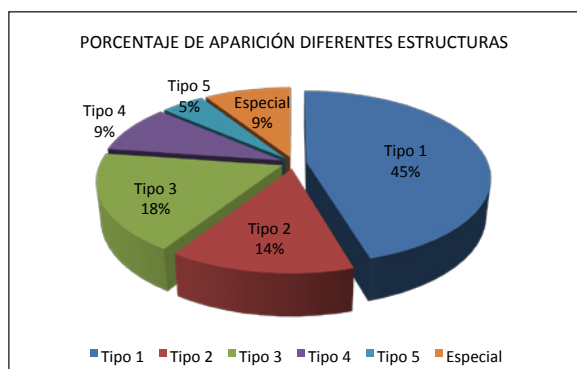


Figura 4. Porcentaje de aparición de las diferentes estructuras que aparecen en los capítulos.

A continuación (§ 3.3) analizaremos un capítulo cuya estructura es del tipo 1, esto es, aquella que presenta el mayor porcentaje de aparición. En este tipo de estructura, se anuncia la trama principal en el *avance*; tanto el *suspense* como el *remate* versan sobre la trama principal y la *cola* sobre la trama secundaria.

3.3. Evolución de la estructura

En este apartado nos centraremos en el análisis de un capítulo cuya estructura es la más repetitiva a lo largo de la segunda temporada, es decir, el *avance*, el *suspense* y el *remate* tratan sobre la trama principal, mientras que la *cola* lo hace sobre la trama secundaria (tipo 1, § 3.2). El capítulo seleccionado para su estudio es el número dieciséis. Para analizar cada ejemplo, seguiremos los seis recursos de conocimiento establecidos por Attardo en la *TGHV* del siguiente modo: en primer lugar, explicaremos la situación (recurso 3), para que el lector se sitúe en la escena donde se genera el humor. En segundo lugar, estableceremos tanto la oposición de guiones (recurso 1) como el mecanismo lógico (recurso 2). Posteriormente nos centraremos en las marcas que ayudan a crear el efecto cómico. A continuación, analizaremos los indicadores lingüísticos que se utilizan en la escena humorística (recurso 6). Por último, señalaremos la meta (recurso 4) en el caso en que haya un personaje en el que recaiga la burla directamente y no sea simplemente una situación incongruente dentro de las expectativas creadas por el espectador. La estrategia narrativa (recurso 5) la estudiaremos de forma global a lo largo de este epígrafe, puesto que es la estructura del género en conjunto la que crea el efecto cómico, el argumento evoluciona a través de *ganchos* de humor (ejemplos 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 y 9)² en cada una de sus partes para llegar al *remate* (ejemplo 10) como veremos en las próximas líneas. En anteriores capítulos, Marshall y Lily se han reconciliado y preparan su boda, mientras que Ted y Robin han descubierto que tienen intereses diferentes y han tenido su primera pelea seria.

3.3.1. *Avance*

En la estructura del capítulo dieciséis, en primer lugar, encontramos el *avance*. Aquí se presenta la trama principal a partir de cuatro escenas de humor situacional – verbal. En las tres primeras, aparecen Ted y Robin en distintas situaciones, las cuales Ted ya ha vivido con alguna ex novia. En un primer momento, el protagonista no repara en que anteriormente su acompañante no era Robin. Una vez que se percató, señala que se trataba de su hermana, como vemos en (1):

- (1) T: ¿Recuerdas lo bien que lo pasamos la última vez que estuvimos allí?
 R: ¿Ah, sí?
 T: Sí, sí, aquel camarero loco que nos decía: ¡deberíais casaros, deberíais casaros!
 Ted voz en off: También es importante saber cuándo se debe dejar de hablar.

² Nos parece conveniente señalar que el ejemplo (6) no es un *gancho* humorístico, ya que se trata del *suspense*. Sin embargo, es fundamental para la evolución de la trama. Por otra parte, el ejemplo (11) no aparece en esta relación, pese a ser un *gancho* humorístico, puesto que no ayuda a aumentar el efecto cómico del *remate* (ejemplo 10), sino que su función es cerrar el capítulo.

T: Sí, cuando salimos a la calle estaba lloviendo, fue súper romántico, ¿cómo puedes no acordarte?

R: Porque no era yo.

T: ¡Ah! Es verdad, era mi hermana.

En este caso la oposición de guiones es exnovia / hermana. El mecanismo lógico es la situación comprometida en la que se está metiendo Ted sin darse cuenta. Dicha situación se crea a causa de la insistencia de Ted al no comprender a la primera que se está equivocando de persona. Se trata de una marca idiosincrásica, puesto que esta insistencia es un rasgo del personaje. Además, se complementa de forma verbal por medio de un indicador lingüístico, concretamente la figura retórica oposición, que aparece en la contradicción existente entre la escena que relata el protagonista –totalmente romántica– y la persona con la que estaba: su hermana.

Después de lo sucedido ella le reprocha que deberían ser sinceros el uno con el otro, puesto que son personas adultas y comprenden que han tenido otras parejas. Así llegamos a la última broma de esta parte (2):

(2) T: Tienes razón, deberíamos ser sinceros.

R: Claro.

T: ¿Ves esa chica de ahí? Hace tres años me di el filete con ella.

R: No quiero que me cuentes eso.

T: Pero si dijiste...

R: ¡Eres súper insensible!

T: ¿Recuerdas lo de la sinceridad?

R: ¡Eres un cretino!

T: ¡¡Y tú!! ... Confundes.

En esta ocasión, al igual que ocurre en el ejemplo anterior, se trata de una broma situacional-verbal. La oposición de guiones es: existencia relaciones pasadas / detalles relaciones pasadas. El mecanismo lógico aparece de forma verbal a partir de las respuestas de Robin, cuando muestra que no quiere la total sinceridad de Ted en lo referente a sus relaciones pasadas. El humor se crea a partir del indicador lingüístico oposición y la marca kinésica exageración, donde aparece una contradicción entre lo que sucede en la escena anterior –se pueden contar cualquier cosa de sus relaciones pasadas– y lo que pasa en esta: Ted se toma al pie de la letra la sugerencia de Robin. Ante esta situación, ella reacciona de forma exagerada, lo lleva al extremo y se marcha ofendida.

De este modo, se presenta la trama principal: los inconvenientes que trae en una pareja tener recuerdos de relaciones pasadas. Así, llegamos a los títulos de crédito. Después de los títulos de crédito, comienza la primera parte.

3.3.2. Primera parte del capítulo 16

En esta parte se presenta la trama secundaria y se desarrollan tanto esta como la principal a través de diferentes tipos de bromas: situacional, verbal, visual o la mezcla de algunas de ellas. Se trata de la parte que posee más bromas, puesto que representan un 61'42 % del total.

Inicialmente, se presenta la trama secundaria por medio de bromas verbales. Lily acaba de llegar al bar, donde se suelen reunir todos los amigos, con unos folletos para invitar a los chicos a una función en la que ella participa. Barney reacciona como mostramos en (3):

- (3) B: Lily te quiero, pero somos mayores para esto, pedirle a alguien que vaya a ver tu función es como pedirle que te lleve al aeropuerto, que te deje dormir en su sofá o que te ayude con la mudanza, llama a un taxi, vete a un hotel, contrata a una empresa de mudanzas y, repite conmigo, los amigos no invitan a sus amigos a ver sus horribles funciones.

En este ejemplo la oposición de guiones viene determinada a través del concepto de amistad que tiene el personaje que protagoniza la broma, podríamos determinarlo como concepto de amistad *per se* / concepto de amistad de Barney. El mecanismo lógico aparece de forma verbal a partir del conector “pero”, con el que se introduce el indicador lingüístico. El humor se crea a través de la contradicción que encontramos en la actitud de Barney. Se trata de una característica intrínseca del personaje (marca idiosincrásica), puesto que no tiene la misma consideración de los amigos que la establecida por la sociedad. Sin embargo, finalmente acude a la representación y, como predijo, resulta insufrible para sus amigos. Al terminar la función, todos ellos le hacen comentarios positivos, excepto Barney, que es sincero y señala que su obra es pésima, como vemos en (4):

- (4) B: Vaya Lily...
B: ¡Qué mierda!



Imagen 1. Barney abrazando a Lily después de la función.

En este caso la oposición de guiones es sinceridad / amistad. El mecanismo lógico aparece tanto de forma verbal como de forma visual, porque se necesita ver el gesto de aprobación que realiza Barney –dar un abrazo– para, segundos después, contradecirse a través del indicador fraseológico utilizado –¡qué mierda! Ante esto, Lily se enfada y le recrimina su comportamiento, pues para ella la amistad implica un apoyo entre los amigos independientemente de la opinión personal.

En el desarrollo de la trama principal, Ted y Robin involucran a sus amigos en su discusión. Robin descubre que Ted tiene toda la casa repleta de recuerdos de sus ex novias, y le indica que tiene que tirar esas cosas, a lo que Ted se niega. Como no consiguen llegar a un acuerdo, ambos deciden pedir consejo a sus amigos: Marshall apoya a Ted, Lily a Robin, la decisión recae en Barney. Finalmente, Ted tiene que deshacerse de todo, como podemos comprobar en (5):

(5) B: Yo estoy con Robin.

R y L: ¡Bien!

T: ¿Qué?

B: Tu casa está abarrotada, es como vivir en Benigan's.

R: O en Danvis.

(Nadie se ríe)

R: ¿Qué pasa no hay Danvis en los Estados Unidos? ¿De verdad? Entonces, ¿dónde coméis sándwiches de pezuña de oso gris?

T: Déjalo cariño.

En (5) podemos establecer la oposición de guiones como Estados Unidos / Canadá y el mecanismo lógico el silencio que aparece después de la broma que introduce Robin. El humor aparece a través del indicador lingüístico comparación, por medio de la comparación incongruente que realiza Robin, ya que ninguno de sus amigos la entiende. Se trata de un rasgo cultural, concretamente, de una discrepancia entre las costumbres canadienses –país natal de Robin– y las estadounidenses. La broma se cierra a través del comentario de Ted que invita a Robin a cambiar de tema.

De esta forma, llegamos al *suspense*.

3.3.3. *Suspense*

El *suspense* se encuentra al final de la primera parte y no es humorístico, pero es una parte fundamental de las comedias de situación, puesto que crea intriga en la trama antes de pasar a la publicidad, para abrir falsas premisas en el espectador y así conseguir un doble objetivo: por una parte, se pretende que el espectador continúe viendo el capítulo y, por otra, se intenta que aumente el efecto humorístico del *remate*. En esta ocasión, Ted y Robin, mientras pasean a los perros de esta, están hablando sobre cómo se sintió Ted tras la decisión de deshacerse de todos los recuerdos de sus ex novias. Ted confiesa que, al principio, estaba un poco nostálgico, pero finalmente no le importó, ya que ha conseguido mejorar la relación. Posteriormente, sucede lo que vemos en (6):

(6) T: Frecler, Frecler, siéntate, así que... ¿tú nunca te quedas con nada que te hayan regalado tus ex novios?

R: No, bueno, excepto mis perros.

Ted se entera entonces de que todos los perros de Robin son regalos de sus ex novias, pese a que esta había afirmado que no conservaba ningún recuerdo de relaciones anteriores y, por ello, Ted se había visto obligado a deshacerse de todas sus cosas. Normalmente la primera parte del capítulo se cierra de este modo con un fundido en negro. Sin embargo, nos parece conveniente señalar que en este capítulo, para relajar un poco la tensión del *suspense*, la primera parte se cierra de forma humorística como mostramos en (7):

(7) (Ted ve a Flecler con la cara de un chico, se acerca a él, le soba y le chupa la cara)



Imagen 2. Ted recibiendo carantoñas del perro de Robin.

La oposición de guiones en este caso es perro / exnovio. El mecanismo lógico es la imagen, puesto que el efecto cómico aparece a través de la imaginación de Ted tras enterarse de que los perros de Robin son regalos de sus relaciones pasadas. Dicho efecto humorístico aparece por dos vías: por un lado, a través de la imagen, puesto que vemos a un chico cerca del cuello de Ted realizando gestos característicos de un perro cuando se muestra cariñoso con su amo. Por otro lado, por medio de la repetición de una broma que sucede al inicio del capítulo, en esta ocasión Ted está experimentando la misma sensación que Robin al descubrir que las cosas de este eran de sus ex novias. Para ello se repite tanto la oposición de guiones-objetos / exnovias –como el mecanismo lógico– la imagen. Robin en vez de ver regalos, veía a una chica (8). Por ejemplo, unos de los regalos es una cabina roja típica de Londres (IMAGEN 3). Sin embargo, la imaginación de Robin no percibe lo mismo (IMAGEN 4).

(8) (Robin viendo a las ex novias de Ted en vez de los objetos)



Imagen 3. Situación real: cabina roja encima del piano.



Imagen 4. Imaginación de Robin: ex novia de Ted.

Después de un fundido en negro comienza la segunda parte.

3.3.4. Segunda parte del capítulo 16

En la segunda parte, se concluyen tanto la trama principal como la secundaria ambas de forma humorística. En la trama secundaria, Barney pretende que Lily se disculpe por haberle obligado a ver su tediosa obra, para lo que prepara una función incluso peor, y pide a sus amigos que acudan a su estreno. Tras varias horas de representación, Lily explota y se disculpa, pero Barney, no contento con eso, consigue que sus amigos terminen de ver su obra, como vemos en (9):

(9) L: Tengo una idea Barney, ¿qué te parece si nos quedamos y vemos el resto del espectáculo?

M: Ohhh.

B: Tú lo has querido y cinco, seis, uno, dos.

(Empieza a tocar la flauta)

En (9) la oposición de guiones es marcharse / quedarse, cuyo mecanismo lógico es la situación. En esta broma situacional, el humor aparece a través de la contradicción que supone la situación donde se desenvuelve la broma. Barney, para conseguir que Lily le pida disculpas, ha organizado una obra pésima, que tiene como única intención molestar a Lily. Finalmente, Lily no aguanta más esta situación y se disculpa con Barney. Sin embargo, pese a haber conseguido su objetivo, Barney insiste en que se queden a ver la segunda parte de la función. Nuestras expectativas se rompen cuando Lily sugiere que termine su espectáculo, puesto que lo que realmente quiere es marcharse. Esta situación contradictoria se complementa tanto con una marca fónica - la interjección que utiliza Marshall- como con una marca acústico-melódica: el tono de voz de dicho personaje, el cual no comprende por qué tienen que quedarse. La broma se cierra con el indicador fraseológico amenazador que utiliza Barney, puesto que se contradice con su anterior insistencia en que se queden viendo el final de la representación.

En la trama principal, los perros de Robin están haciendo que haya problemas entre la pareja. Finalmente, esta decide regalar los perros a su tía, pero una vez lo ha hecho, descubre que Ted, ofendido a causa de la situación, ha recuperado todos sus recuerdos de anteriores novias. Esto hace que tengan la pelea más fuerte de toda su relación y lleva a pensar al espectador que van a romper definitivamente. De esta forma llegamos al *remate*, es decir, a la resolución del conflicto de forma humorística: deciden que van a empezar a vivir juntos, como vemos en (10):

- (10) Ted voz en off: chicos, aquella fue la peor pelea que Robin y yo tuvimos, fue una de esas peleas que duran horas, en las que empiezas a perder el norte y olvidas el motivo por el que estás discutiendo, peleamos durante tanto tiempo que vimos pasar las estaciones por la ventana, las hojas del calendario salir volando, fue una locura, pero finalmente y no podría decirlo como aunque me mataseis de alguna manera llegamos a esto.

R: Vamos a hacerlo realmente.

T: Sí.

T y R: Nos vamos a vivir juntos.

En esta ocasión, la oposición de guiones es ruptura / consolidación de la relación. El mecanismo lógico es la reacción incongruente de la pareja, ya que tienen problemas y su forma de solucionarlo es empezar a vivir juntos. La marca que nos introduce el giro humorístico es el adverbio “realmente” que se refuerza a través del “sí” rotundo que ofrece Ted. Así, termina el episodio, que servirá de base para otro capítulo donde la convivencia entre ambos no será la solución a sus problemas.

3.3.5. *Cola*

Por último, para concluir el capítulo encontramos la *cola*, esto es, una broma final que está vinculada con la trama secundaria y, además, se relaciona con lo sucedido en un capítulo precedente.

- (11) (Barney, disfrazado de robot, canta y se enamora de una tostadora)

(Marshall se levanta y le da una bofetada)

M: Segundo acto.

T: Bien hecho.

En la *cola*, la oposición de guiones se puede establecer como comportamiento social / comportamiento no social. El mecanismo lógico que ayuda a detectar el humor es situacional y retrospectivo a través de la reacción inesperada de Marshall. Encontramos aquí la marca kinésica manera, puesto que no es una forma correcta de actuar. Después de que Barney continúe torturando a sus amigos con su obra, Marshall se levanta y le da una bofetada para clausurar la representación. Para entender esta broma hay que remontarse al capítulo nueve (temporada 2), donde Barney y Marshall hacen una apuesta, que pierde Barney. Este tiene que elegir entre recibir diez bofetadas en ese momento o cinco de ahí a la eternidad. Barney elige las cinco bofetadas y la que Marshall le da al final de su función es la número dos.

La figura 5 muestra cómo la estructura crea humor:

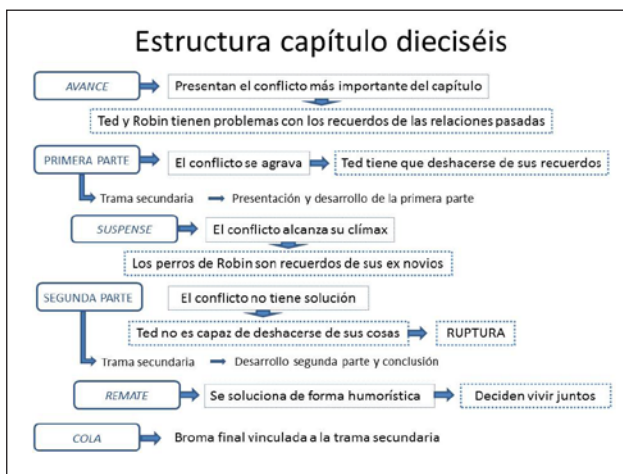


Figura 5: Evolución de la estructura del capítulo.

Por tanto, la estructura ayuda a aumentar el efecto cómico de cada episodio puesto que, en primer lugar, nos presentan el conflicto con el que se tienen que enfrentar los protagonistas, que normalmente está relacionado con problemas cercanos al espectador, en este caso, el mantener algún recuerdo de relaciones pasadas. En el *avance* presentan este problema como algo de poca importancia, puesto que todos han tenido relaciones anteriores y ya son adultos. Sin embargo, según va avanzando la primera parte, esta cuestión se hace insostenible para Robin, lo que obliga a Ted a deshacerse de todas sus cosas. Una vez que ha sucedido esto, llegamos al clímax del capítulo, donde Ted se entera de que Robin también guarda recuerdos de sus relaciones pasadas: todos sus perros. Así, empieza la segunda parte, en la que Robin se niega a deshacerse de sus perros, pero este asunto se hace insoportable para Ted. Recupera todas sus cosas, antes de enterarse de que Robin ha regalado sus perros. Por ello, se produce una gran pelea donde parece que van a romper su relación definitivamente. De esta forma, llegamos al *remate*: la solución a sus problemas es comenzar a vivir juntos. Así, a través de bromas menores (*golpes*) se han ido creando expectativas en la audiencia haciendo creer que la relación entre los protagonistas llegaba a su fin. Sin embargo, ha sido todo lo contrario (*remate*) y es lo que genera humor en el espectador. A esto hay que añadir la trama secundaria, un conflicto de menor importancia entre los otros personajes principales de la serie, que también se resuelve de forma humorística y se intercala entre la trama principal para hacer que el espectador ría de forma continuada, rasgo característico de este formato televisivo.

4. CONCLUSIONES

El objetivo de este artículo ha sido analizar uno de los seis recursos de conocimiento en los que se apoya la *Teoría General del Humor Verbal*, establecida por Attardo y Raskin en 1991, para explicar el humor. Concretamente, hemos analizado la estrategia narrativa dentro de un género que es por sí mismo humorístico como es la comedia de situación estadounidense. He-

mos partido de la hipótesis de que la estructura establece el hilo conductor de la trama y ayuda a aumentar el efecto cómico final a través de *ganchos*, bromas menores que nos sitúan en la trama creando falsas premisas en el espectador y preparan el argumento para aumentar el giro humorístico del *remate*. Para ello, hemos analizado la estructura de los 22 capítulos que componen la segunda temporada de la *sitcom* estadounidense *Cómo conocí a vuestra madre*, con el fin de obtener un patrón generalizable que se pueda extrapolar tanto a otras temporadas como a otras series con las mismas características. De este modo, hemos encontrado cinco estructuras diferentes teniendo en cuenta las tramas que se desarrollan en los puntos más relevantes de la estructura que caracteriza a este género en cada episodio, esto es, el *avance*, el *suspense*, el *remate* y la *cola*. Así, encontramos dos *avances* diferentes: aquellos en los que simplemente se presenta la trama principal y aquellos en los que presentan tanto la trama principal como la secundaria. Entre los que sólo se presenta la trama principal se diferencian por el tipo de *cola*, ya sea una broma final sobre la trama secundaria (el caso más numeroso), ya sea relacionada con lo que se nos ha ocultado a lo largo del episodio, esto es, sobre el giro humorístico o *remate*. Entre los que presentan más de una trama, podemos encontrar diferencia en el *remate*, puesto que unas veces versa sobre la trama principal y otras veces sobre la secundaria y en la *cola*, donde se realiza una broma sobre la trama secundaria o no se realiza ninguna broma y se deja algún aspecto de la trama abierto para el siguiente capítulo.

Por otro lado, hemos analizado la estructura que más se repite en la segunda temporada, que aparece en 45% de los capítulos. El capítulo que hemos elegido es el dieciséis. Tras el análisis efectuado podemos establecer el mecanismo humorístico que sigue este tipo de comedias, esto es, a partir de *ganchos* se crean falsas premisas (Ted y Robin tienen grandes problemas debido al recuerdo que suponen los regalos de relaciones pasadas), en la parte central del capítulo aparece el clímax, donde se queda en suspense para llamar la atención del espectador y aumentar el efecto cómico. Casi al final del capítulo aparece el *remate*, es decir, la resolución del capítulo de forma humorística y la vuelta a la normalidad, donde todas las expectativas que se ha creado el espectador son falsas, ya que Ted y Robin no van a romper su relación, sino que la van a afianzar viviendo juntos. Para terminar, se muestra una broma final que es independiente de la trama principal.

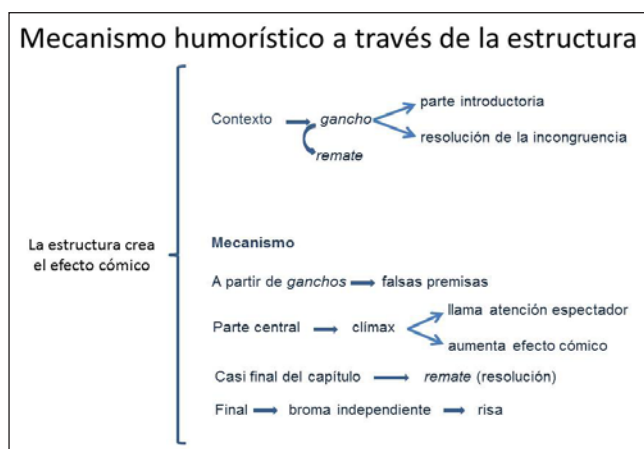


Figura 6. Mecanismo para crear humor a través de la estructura.

Este artículo es un esbozo de una parte de la tesis que estamos realizando, donde pretendemos analizar los mecanismos que se utilizan para conseguir el efecto humorístico en las comedias de situación y obtener un patrón generalizable que se pueda extrapolar a otros textos similares. Además de esto, también se pretende utilizar estos conocimientos para aplicarlos en la clase de ELE, mejorando así el aprendizaje del humor, un aspecto muy importante para el dominio de un idioma.

Referencias bibliográficas

- Aliaga Aguza, L. M. (2013). “Acercamiento pragmático al humor verbal en el género audiovisual: la comedia de situación *Cómo conocí a vuestra madre*” en Alvarado Ortega y Ruiz Gurillo (Coords.) *Humor, Ironía y Géneros Textuales*, Alicante: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante, pp. 11-39.
- Aliaga Aguza, L. M. (2014). “Mecanismos de humor visual en la comedia de situación *Cómo conocí a vuestra madre*” en *ELUA*, N. 29, *Estudios de Lingüística de la Universidad de Alicante*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/48499> DOI: 10.14198/ELUA2014.28.01, pp. 7-38.
- Álvarez Berciano, R. (1999). *La comedia enlatada: de Lucille Ball a Los Simpson*, Barcelona: Gedisa.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2001). *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2008). “A primer for the linguistics of humor” en Raskin (ed) *The Primer of Humor Research*, Berlin: Mouton de Gruyter, pp. 101-155.
- Attardo, S. y Raskin, V. (1991). “Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model”, *Humor*, 4 (3-4), pp. 293-347. <https://www.degruyter.com/view/j/humr.1991.4.issue-3-4/humr.1991.4.3-4.293/humr.1991.4.3-4.293.xml> doi: <https://doi.org/10.1515/humr.1991.4.3-4.293>
- Bonaut Iriarte, J. y Grandío Pérez, M. M. (2009). “Transgresión y ruptura en la creación del humor en la nueva sitcom” en Fernández Toledo (Coord.) *Rompiendo moldes. Discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI*, Sevilla, Comunicación Social, ediciones y publicaciones, pp. 32-49.
- Grandío Pérez, M^a M. y Diego González, P. (2009). “La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de ‘Friends’ y ‘7 Vidas’”, *Ámbitos*, N^o 18, pp. 83-97. [Fecha de consulta: 13 de diciembre de 2010] <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16812722006>
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*, Reidel, Dordrecht.