

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra romanistiky

**El humor y las relaciones léxicas: estudio del cómic
«Mortadelo y Filemón» de Ibáñez**

**Humour and lexical relations: a study of the comic
“Mortadelo y Filemón” by Ibáñez**

(Bakalárska diplomová práca)

Autor: Lucia Mazániková

Vedúci práce: Mgr. Rosalía Calle Bocanegra

Olomouc, 2024

Prehlasujem, že som túto bakalársku diplomovú prácu vypracovala samostatne pod odborným vedením Mgr. Rosalía Calle Bocanegra a uviedla v nej všetky použité zdroje a literatúru.

V Olomouci dňa

.....
Lucia Mazániková

Quiero agradecer a la directora de mi trabajo, Mgr. Rosalía Calle Bocanegra, por su gran ayuda, consejos, consultas y por el tiempo que dedicó a ayudarme a escribir este trabajo.

Índice

1	Introducción.....	6
2	Relaciones léxicas	8
2.1	Relaciones léxicas: definición y tipos	8
2.2	Sinonimia: definición y tipos	9
2.3	Antonimia: definición y tipos.....	12
2.4	Homonimia y polisemia	13
2.4.1	Homonimia: definición y clasificación.....	13
2.4.2	Polisemia: definición	15
2.4.3	Homonimia y polisemia: distinción	16
2.5	Hiperonimia e hiponimia.....	17
3	Humor.....	19
3.1	Humor: definición	19
3.2	Humor: mecanismos lingüísticos	20
4	«Mortadelo y Filemón» de Francisco Ibáñez	21
4.1	Mortadelo y Filemón: características de los personajes.....	21
4.2	Francisco Ibáñez.....	22
5	Investigación.....	23
5.1	Metodología	23
5.1.1	Procedimiento	23
5.2	Resultados	24
5.2.1	Haciendo humor con polisemia	24
5.2.2	Otras maneras lingüísticas de provocar el humor	35
5.2.2.1	Haciendo humor con la representación literal de las unidades fraseológicas.....	35
5.2.2.2	Haciendo humor con siglas	41
5.2.2.3	Haciendo humor con la representación literal de las palabras compuestas	43

6	Conclusión.....	45
7	Resumé.....	47
8	Bibliografía.....	48
9	Anotación.....	50
10	Annotation.....	51

1 Introducción

El tema del presente trabajo de fin de grado es el uso de las relaciones léxicas para provocar humor. El objetivo es estudiar y analizar algunos volúmenes de los cómics de la serie «Mortadelo y Filemón» que fue creada y desarrollada por el autor español Francisco Ibáñez. La elección de «Mortadelo y Filemón» como objeto de estudio se justifica por varias razones. En primer lugar, el cómic ha captado cada vez más la atención como una forma de narrativa visual en las últimas décadas. Es conocido por su uso único de la combinación de imágenes y texto para contar historias, transmitir mensajes y explorar una amplia variedad de temas y géneros. Asimismo, estas historietas, que pertenecen al género de la comedia, se publicaron desde los años 50 del siglo XX hasta la actualidad, convirtiéndose en una de las series de cómics españoles más populares y de mayor duración (de la Cruz Pérez 2005). Según de la Cruz Pérez (2005), a lo largo de los años, la serie ha abordado una amplia variedad de temas y parodias de la sociedad y la cultura popular, transformándose en un referente del humor español. Además, la obra de Ibáñez es conocida por su diversidad de técnicas humorísticas, que van desde los juegos de palabras hasta el absurdo, la ironía y la parodia. Estas razones hacen de «Mortadelo y Filemón» un caso de estudio rico y significativo para explorar la intersección entre el humor y las relaciones léxicas en la narrativa gráfica.

El marco teórico se divide en varios apartados. Antes de nada, este trabajo se centra en la presentación de las relaciones léxicas en general y su clasificación principal. A continuación, los tipos de relaciones léxicas están descritos más detalladamente y se ofrecen ejemplos para ilustrar cada tipo de relación léxica, facilitando así su comprensión y aplicación práctica. El siguiente punto trata sobre la introducción del humor y maneras de hacerlo relacionadas con la lengua. Para terminar esta parte, se añaden las informaciones básicas sobre el cómic, se describe brevemente la serie de historietas humorísticas «Mortadelo y Filemón». A continuación, se presentan informaciones generales sobre los protagonistas del cómic. Además, se presenta al autor de los cómics, Francisco Ibáñez, resaltando su trayectoria creativa y su influencia en el mundo del cómic.

La segunda parte del trabajo está basada en el análisis del cómic. A través del análisis detallado de los textos y diálogos, así como de las interacciones entre los personajes,

examinaremos cómo Ibáñez utiliza relaciones léxicas, juegos de palabras, dobles sentidos, metáforas y otros recursos lingüísticos para generar situaciones cómicas y mantener cautiva a una audiencia diversa y ávida de humor.

2 Relaciones léxicas

Las relaciones léxicas son relevantes para entender cómo las palabras se conectan entre sí en el lenguaje. Estas relaciones nos ayudan a expresar significados y entender el vocabulario de manera más completa. Comprender estas relaciones nos permite analizar e interpretar mejor el lenguaje en diversos contextos.

En esta parte del trabajo se exploran diversas formas de relaciones léxicas, que van desde la sinonimia y la antonimia hasta la hiperonimia y la hiponimia, así como fenómenos más complejos como la polisemia y la homonimia. Esta parte teórica profundiza en la naturaleza y el funcionamiento de estas relaciones, proporcionando una base para el análisis y la interpretación del lenguaje en los cómics analizados.

2.1 Relaciones léxicas: definición y tipos

Los diferentes lingüistas definen las relaciones léxicas de diversas maneras, pero generalmente se refieren a la manera en que las palabras se relacionan entre sí en términos de su significado. Para ejemplificar, Cruse (1986) define las relaciones léxicas como las conexiones semánticas que existen entre palabras dentro de un sistema lingüístico. Existen clasificaciones básicas, pero también hay algunas mucho más complejas y detalladas. Por ejemplo, Chaffin y Herrmann (1988) proporcionaron una lista de treinta y una relaciones semánticas divididas en las cinco categorías siguientes: contrastes, similares, inclusión de clase, relaciones de caso y parte-todo.

Según Howard Jackson, un profesor emérito de Birmingham City University¹, las relaciones léxicas, con frecuencia llamadas relaciones «de sentido», se definen como las relaciones de significado que son mantenidas dentro del vocabulario de una lengua entre las palabras mismas (2013: 64). De acuerdo con Jackson (2013) existen varios tipos de relaciones semánticas: sinonimia, antonimia, homonimia, polisemia, hiperonimia e hiponimia. A continuación, se presentan cada una de las relaciones semánticas en detalle.

¹«Professor Howard Jackson» en *Birmingham City University*, <<https://www.bcu.ac.uk/english/staff/howard-jackson>>, [consulta: 30/11/2023].

2.2 Sinonimia: definición y tipos

Con respecto a la sinonimia, es un tipo de relación paradigmática sobre la cual Palmer (1981: 88) afirma que es un fenómeno que se refiere a la «igualdad de significado». Jackson (2013) la define como un tipo de relación léxica que designa el mismo significado de dos palabras, o, mejor dicho, pares de palabras que pueden sustituirse una por otra en muchos contextos, pero no necesariamente en todos. Esta definición sirve para la denominada sinonimia «amplia».

No obstante, conforme a Jackson y Amvela dos palabras pueden considerarse realmente sinónimas si se pueden intercambiar en todos los contextos lingüísticos sin efectos sobre el significado, estilo o connotación de lo que se dice o escribe (2000: 93). En este caso se denomina sinonimia «estricta». Algunos lingüistas utilizan términos diferentes para el mismo fenómeno, como sinonimia «total», «completa» o «verdadera». Sin embargo, la mayoría de los lingüistas dudan de si la sinonimia estricta realmente existe y resaltan el hecho de que, si existe, existe sólo a medida que se produce un cambio semántico (Jackson y Amvela 2000).

De acuerdo con Lyons (1995) hay tres condiciones para que un par de palabras se consideren como sinonimia estricta. Las tres condiciones son: todos sus significados son totalmente idénticos, las palabras son sinónimas en todos los contextos posibles, las palabras son semánticamente equivalentes en todas las dimensiones de significado. Este autor también admite que la sinonimia absoluta es extremadamente rara en las lenguas naturales. Al mismo tiempo, Jackson (2013) menciona dos argumentos en contra este tipo de sinonimia.

El primer argumento es la economía lingüística. Esto significa que la economía de la lengua no tolerará la existencia de dos palabras que tienen contextos de uso exactamente los mismos, y, además, la lengua no puede permitirse tener dos palabras que son totalmente sinónimas.

El segundo argumento es la unión de tres motivos por los que podría existir la sinonimia estricta, pero solo temporalmente. El primer motivo habla sobre el proceso de diferenciación de una de las palabras. Esto quiere decir que se empieza a usar una de las palabras en contextos en los que la otra se excluye. El segundo motivo es la estilización de

una de las palabras, es decir, se utiliza más en el estilo formal a la vez que la otra se mantiene para el estilo coloquial. El tercer motivo es la probabilidad de que uno de los sinónimos se vuelva obsoleto y se deje de usar.

Jackson (2013) reconoce cinco tipos de sinonimia más: sinonimia dialectal, sinonimia de estilo o nivel de formalidad, sinonimia de tecnicidad, sinonimia de actitud y sinonimia de delicadeza.

En cuanto a la sinonimia dialectal, Jackson (2013) explica que este tipo de sinonimia se refiere a la existencia de palabras o expresiones que son sinónimas en diferentes dialectos de una misma lengua. Por ejemplo, en inglés británico se puede decir «lift», mientras que en inglés estadounidense se usa «elevator» (Jackson 2013). Ambos términos son sinónimos y designan al ascensor, pero varían según la variedad.

Otra forma en la que se pueden distinguir los sinónimos es por el estilo o el nivel de formalidad. Esta división es importante en la comunicación formal o la escritura académica, donde la elección de las palabras apropiadas puede afectar la percepción del lector sobre la calidad y la seriedad del texto. Jackson (2013) destaca el predominio de palabras de origen anglosajón en textos de carácter más coloquial, mientras que en documentos formales se tiende a emplear términos derivados del francés o latín. Este autor demuestra este tipo de sinónimos con varios ejemplos. Uno de los ejemplos es el par «begin» y «commence», donde «begin» es una de las muchas palabras anglosajonas que podríamos asociar con el lenguaje coloquial y «commence» es su sinónimo más formal tomado del francés en el siglo XIV (Jackson 2013).

Continuamos con la sinonimia de tecnicidad, Jackson (2013) explica que este tipo de sinonimia se refiere al uso de términos específicos, denominados también como vocabulario técnico o jerga, en contextos técnicos o especializados. Este autor destaca que el uso de la jerga sirve como un atributo de identidad profesional, pero de igual manera puede ser incomprensible para los no profesionales (Jackson 2013). Por ejemplo, los médicos, que hablan inglés, pueden usar términos como «pulmonary», un adjetivo derivado del latín para referirse a asuntos relacionados con los pulmones. En cambio, al comunicarse con los pacientes, deben traducir esta jerga técnica al lenguaje cotidiano para garantizar la comprensión mutua. Entonces, tienden a decir «lung disease» en vez de «pulmonary disease» (Jackson 2013).

El siguiente tipo de sinonimia está denominado por Jackson (2013) como la sinonimia de actitud. Este autor la describe así: «un miembro de un par de sinónimos puede tener connotaciones que el otro miembro no comparte» (Jackson 2013: 72). Este autor presenta un ejemplo con sinónimos «love» y «adore», donde «adore» evoca connotaciones de pasión intensa o adoración, mientras que «love» no necesariamente transmite esas connotaciones. En general, como concluye este lingüista, «love» se percibe como el término más neutro de la pareja sinónímica (Jackson 2013).

Con respecto a la sinonimia de delicadeza, Jackson (2013) menciona que la existencia de este tipo de sinonimia está motivada por la necesidad de los eufemismos. Con esto el autor quiere decir que, en algunas situaciones y ciertos entornos sociales, hacer referencia directa a temas delicados como la muerte, el sexo o ciertas funciones corporales puede resultar tabú (Jackson 2013). Conforme a Jackson (2013), lo que resulta interesante es, que, al mismo tiempo, estos temas también tienen sinónimos más coloquiales o incluso vulgares. Por ejemplo, como sugiere Jackson (2013), el sinónimo eufemístico de «die» sería «pass away», y en un contexto coloquial, expresiones como «snuff it» o «kick the bucket» podrían utilizarse como alternativas.

Todos estos tipos de sinonimia están reunidos en un grupo llamado «sinonimia cognitiva» por Cruse (1986), también conocido como «sinonimia proposicional». En opinión de este autor, los sinónimos cognitivos se vinculan mutuamente lo que significa que las oraciones que solo difieren en el sinónimo en cuestión tienen las mismas condiciones de verdad («truth-condition» en original). No obstante, dado que no son sinónimos absolutos, los sinónimos cognitivos pueden variar en ciertos aspectos (Cruse 1986). Este autor destaca que «deben ser idénticos en términos de rasgos proposicionales, pero pueden diferir en términos de rasgos expresivos» (Cruse, 1986: 273). Cruse (1986) explica cómo la sinonimia cognitiva puede ser empleada en el mismo contexto al cambiar lexemas de uno a otro sin alterar la condición de verdad. Este autor sostiene que la sinonimia cognitiva en términos de condiciones de verdad implica que X es un sinónimo cognitivo de Y si se cumplen las dos siguientes condiciones. En primer lugar, X e Y son sintácticamente idénticos. En segundo lugar, cualquier oración declarativa gramatical, S, que contiene X tiene condiciones de verdad equivalentes a otra oración, S₁, que es idéntica a S excepto que X es reemplazada por Y (Cruse 1986: 88). Este autor pone como ejemplo el par de sinónimos cognitivos «fiddle»

y «violin» porque pueden ser intercambiados en la oración «He plays the _ very well.» (Cruse 1986: 88).

2.3 Antonimia: definición y tipos

Según Carita Paradis, una profesora emérita de la Universidad de Lund², la antonimia es un tipo de relación léxico-semántica que se produce con palabras que tienen forma y significado diferente, y por añadidura, están semánticamente relacionadas mediante oposición (2012).

Lehrer y Lehrer (1982) llaman la atención sobre un problema relacionado con la terminología de la antonimia. Como explican, la antonimia tiene un significado muy amplio y a veces equivalente a todo tipo de oposición, como se puede observar en el lenguaje común o hasta en los diccionarios de sinónimos y antónimos (Lehrer y Lehrer 1982). Lyons (1968) y Cruse (1986) reservan el término «antónimo» para el tipo central de la antonimia que comprende los pares de adjetivos contrarios que pertenecen al grupo de antónimos graduales, los cuales se explican más adelante.

En relación con la antonimia, Jackson (2013) destaca que los antónimos no se diferencian por nivel dialectal, ni estilístico ni de registro, dicho de otra manera, la antonimia se produce en el mismo dialecto, estilo y registro a diferencia de sinonimia. Adicionalmente se presentan tres grupos posibles de clasificación de los antónimos, cuáles son los mismos para Jackson (2013), Cruse (1986) y Lyons (1968), que son: antónimos graduales, antónimos complementarios y antónimos recíprocos. En adelante, se caracterizan estos tres tipos de antónimos en general.

Como Jackson explica en su libro, los antónimos graduales son adjetivos que no se refieren a cualidades absolutas, sino que son adjetivos que se oponen gradualmente. Para ejemplificar, Jackson usa cuatro pares de adjetivos: «estrecho – ancho», «pequeño – grande», «alto – bajo», «débil – fuerte» (Jackson 2013: 75).

² «Carita Paradis» en *Centre for Languages and Literature de Lund University*, <<https://www.sol.lu.se/en/person/CaritaParadis/>>, [consulta: 20/1/2024].

Basándose en Jackson (2013), la oposición está más clara en el caso de los antónimos complementarios que en los antónimos graduales. Para este grupo de antónimos la característica más importante es que el rechazo de un miembro del par significa la aceptación del otro miembro. El ejemplo dado por este autor es el par «vivo – muerto», pues si alguien no está muerto, entonces, está vivo.

En lo que se refiere al último grupo de los antónimos, Jackson (2013) define la relación entre las dos palabras como una representación de las perspectivas opuestas de la misma relación. Para entenderlo mejor, Jackson usa este contexto ilustrativo con verbos «recibir» y «dar»: si Mary recibe chocolate de Bill, esto implica que Bill da chocolate a Mary (2013: 76).

2.4 Homonimia y polisemia

En el campo de la lingüística, entender la diferencia entre homonimia y polisemia es clave para comprender cómo funciona el lenguaje. La homonimia y la polisemia son fenómenos semánticos esenciales que abordan la multiplicidad de significados en el lenguaje. Esta parte del trabajo explora estos conceptos, explicando qué son, sus tipos, sus clasificaciones y cómo se diferencian.

2.4.1 Homonimia: definición y clasificación

Acerca de la definición de homonimia, la mayoría de los lingüistas la describen como una relación léxica entre palabras que se escriben o pronuncian de la misma manera, pero tienen diferentes significados.

Como Jackson y Amvela (2000) relatan, cuando las palabras se escriben idénticamente, pero se pronuncian diferentemente y tienen significado distinto, se trata de «homógrafos». Estos autores lo demuestran con un ejemplo que compara las palabras inglesas «lead», que significa plomo, y «lead», que significa correa de perro. Los autores explican que estas dos palabras se escriben igual, pero se pronuncian de diferente manera (Jackson y Amvela 2000). Si las palabras suenan igual pero su apariencia es distinta y tienen significado diferente, se denomina «homófono». Los autores ejemplifican este tipo con una tríada de palabras inglesas: «right», «rite» y «write». Estas tres palabras se escriben diferentemente, pero se pronuncian exactamente igual (Jackson y Amvela 2000).

Por muy simple que parezca, se va complicando, ya que Lyons (1995) acentúa que la definición sería menos imprecisa substituyendo «palabras» por «lexemas». Aun así, la definición de la homonimia continúa siendo defectuosa porque, como añade Lyons (1995), en muchas lenguas hay bastantes lexemas que no tienen solo una forma sino varias. Para ilustrar, en el verbo frasal inglés «to look for», el lexema «look» se adapta a diferentes formas verbales para expresar el tiempo y la persona. Otro ejemplo sería la locución verbal «echar de menos» que también tiene varias formas según el tiempo verbal y la persona. En nuestra opinión, una definición exacta con la cual estarían de acuerdo todos los lingüistas no existe.

Por lo que se refiere a la clasificación de la homonimia, Lyons (1995) distingue dos tipos de homonimia: homonimia parcial y homonimia absoluta. Como este autor destaca, los homónimos absolutos tienen que cumplir estas tres condiciones para que puedan considerarse absolutos: tendrán significados no relacionados entre sí, todas sus formas han de ser idénticas y las formas idénticas han de ser gramaticalmente equivalentes (1995: 55). Este autor subraya que la homonimia absoluta es bastante común y presenta varios ejemplos de este tipo de la homonimia. Uno de estos ejemplos es la palabra «bank», que puede referirse tanto a una institución financiera como a la orilla de un río. Respecto a la homonimia parcial, Lyons (1995) menciona que hay numerosos tipos distintos de lo que él reconoce como la homonimia parcial. El autor divide los casos en dos grupos donde: hay identidad de (como mínimo) una forma y se satisfacen una o dos condiciones, pero no todas las tres mencionadas más arriba acerca de la homonimia absoluta (Lyons 1995:55). Como ejemplo pone los verbos «found» definido como «to bring something into existence»³, y «find» con definición «to discover»⁴, que comparten la misma forma «found». En el caso del verbo «find», la forma «found» es su participio de pasado. Sin embargo, es importante destacar que «found» como forma de «find» no tiene el mismo significado que el verbo «found». Es decir, aunque ambas palabras compartan la misma forma en ciertos contextos, su significado y uso gramatical son distintos (Lyons 1995).

³ «found» en *Cambridge dictionary*, <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-spanish/found>>, [consulta: 14/4/2024].

⁴ «find» en *Cambridge dictionary*, <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-spanish/find>>, [consulta: 14/4/2024].

Conforme con Ginzburg et al. (1966), existe otra opción de clasificar los homónimos, en concreto, según su tipo de significado en tres categorías: homónimos léxicos, homónimos léxico-gramaticales y homónimos gramaticales.

Refiriéndose a los homónimos léxicos, la diferencia entre los homónimos se limita únicamente al significado léxico. Los autores lo ilustran con un ejemplo de dos palabras inglesas: «seal₁» con dos explicaciones: «1. a sea animal, 2. the fur of this animal, etc.», «seal₂» explicado como «a design printed on paper, the stamp by which the design is made» (Ginzburg et al. 1966:40).

Con relación a los homónimos léxico-gramaticales, el colectivo de los autores presenta una comparación de un sustantivo inglés y de un verbo inglés para ejemplificar este tipo de homónimos. Comparan la palabra «seal₁», ya mencionada en este trabajo más arriba, con el verbo «to seal₃» con definición «to close tightly», puesto que con este ejemplo se muestra bien la diferencia en sus significados léxicos y la diferencia en sus significados gramaticales también (Ginzburg et al. 1966:40).

En cuanto a los homónimos gramaticales, Ginzburg et al. (1966) usan este ejemplo: la forma posesiva de la palabra «hermano» en inglés y en singular, «brother's», y la palabra «hermanos» en inglés, «brothers», que está en plural. Entonces, se observa fácilmente que la homonimia gramatical es la homonimia de diferentes formas verbales de una misma palabra (Ginzburg et al. 1966:41).

2.4.2 Polisemia: definición

Por lo que se refiere a la definición de polisemia, los lingüistas describen la polisemia como una relación léxica que implica la coexistencia de múltiples significados dentro de una misma palabra o expresión, lo que la convierte en un área de estudio crucial en la lingüística y en disciplinas relacionadas como la semántica y la lexicología.

Jackson (2013) define la polisemia como la situación en la que una sola palabra tiene múltiples significados que están relacionados entre sí de alguna manera. Estos diferentes significados son extensiones o variantes de un significado básico común. Es decir, las distintas acepciones de una palabra polisémica comparten una conexión semántica subyacente. Este lingüista ilustra este concepto con el verbo inglés «grow», el cual puede tener múltiples significados relacionados. Por ejemplo, «grow» puede referirse al proceso de

crecimiento de plantas, pero también puede implicar el desarrollo o aumento gradual de cualquier entidad (Jackson 2013). Lyons (1995) define la polisemia del mismo modo como Jackson, solamente subraya que la polisemia es una propiedad de lexemas individuales.

En su análisis, Croft y Cruse (2004), destacados exponentes en el campo de la lingüística cognitiva y la semántica enfatizan que la polisemia refleja la flexibilidad y la riqueza del sistema lingüístico, permitiendo que una sola palabra exprese una variedad de ideas relacionadas. Este fenómeno también está influenciado por factores contextuales y culturales, ya que los hablantes pueden interpretar el significado de una palabra polisémica según el contexto en el que se utilice y las asociaciones culturales que evoca (Croft y Cruse 2004).

2.4.3 Homonimia y polisemia: distinción

La diferenciación entre homonimia y polisemia ha sido un tema de interés en la lingüística, abordado por diversos estudiosos que han aportado perspectivas valiosas al respecto. La distinción entre homonimia y polisemia constituye un aspecto clave en el análisis semántico del lenguaje, ya que las dos relaciones implican la existencia de múltiples significados asociados a una misma forma lingüística, como ya se ha explicado más arriba. Este apartado tiene como objetivo explorar y clarificar las diferencias entre la homonimia y la polisemia.

Croft y Cruse (2004), ofrecen una distinción fundamental entre la homonimia y la polisemia. Estos conceptos, centrales en el análisis del significado léxico, son abordados desde una perspectiva que considera tanto los aspectos estructurales del lenguaje como los procesos cognitivos implicados en su uso.

De acuerdo con estos autores, es fundamental destacar que, si bien tanto la homonimia como la polisemia implican la coexistencia de múltiples significados para una misma forma léxica, su distinción radica en la naturaleza de las relaciones semánticas subyacentes. Mientras que la homonimia se fundamenta en la ausencia de conexiones conceptuales entre los distintos significados, la polisemia se sustenta en una red de asociaciones que vinculan las diversas acepciones de manera coherente (Croft y Cruse 2004).

Para comprender aún más estos fenómenos, Croft y Cruse (2004) contemplan que es esencial considerar tanto el criterio diacrónico como el sincrónico, ya que estos criterios

tienen un impacto significativo en la apariencia y organización de los términos en un diccionario.

El primer criterio se refiere al análisis de los cambios semánticos a lo largo del tiempo, permitiendo examinar cómo las palabras han adquirido diferentes significados a lo largo de la historia de una lengua. Jackson (2013) añade sobre el criterio diacrónico que las palabras tienen la etimología común.

Croft y Cruse (2004) comentan que el criterio sincrónico, al contrario del criterio diacrónico, se enfoca en la situación lingüística presente, observando las relaciones semánticas entre las palabras en un momento específico, sin considerar su evolución histórica. Jackson (2013) explica que el criterio sincrónico se basa en la clara diferencia en el significado.

De conformidad con Croft y Cruse (2004) y Jackson (2013), los homónimos requieren ser presentados en entradas separadas en el diccionario para evitar confusiones y garantizar la accesibilidad y utilidad para los usuarios. Estos lingüistas relatan que las palabras polisémicas presentan un desafío distinto en comparación con los homónimos, ya que sus diversos significados están intrínsecamente relacionados y derivan de un origen etimológico común. En consecuencia, en la elaboración de un diccionario, los lexicógrafos optan por incluir todos los significados relacionados bajo una única entrada de palabra clave, donde cada significado se presenta como una acepción distinta (Croft y Cruse 2004, Jackson 2013).

2.5 Hiperonimia e hiponimia

La parte siguiente trata sobre la hiperonimia y la hiponimia, un dúo inseparable en el análisis semántico, donde uno actúa como el reverso conceptual del otro. Esta comprensión es esencial para entender cómo se organizan y relacionan las palabras en una jerarquía conceptual.

Jackson (2013) contribuye al análisis de estos dos fenómenos al explorar cómo las palabras se relacionan y organizan dentro del sistema léxico. Según este autor, la hiponimia se refiere a la relación jerárquica que existe entre los significados de los lexemas, donde el significado de un lexema está contenido dentro del significado de otro lexema. El autor destaca que este fenómeno es evidente, principalmente, en clasificaciones científicas, como

las que encontramos en biología. Por ejemplo, el término «pantera» está subsumido dentro del término «gato», siendo este último el nombre de la familia de los felinos (Jackson 2013).

Lyons (1968) analiza la hiperonimia como una relación entre palabras en la que una palabra más general, «el hiperónimo», abarca el significado de una palabra más específica, «el hipónimo». Esta relación se caracteriza por la inclusión del significado de un término dentro del alcance semántico de otro término más amplio. Por ejemplo, «flor» es un hiperónimo de «tulipán» (Lyons 1968).

3 Humor

El humor es una de las formas más poderosas de comunicación humana, capaz de trascender barreras culturales y lingüísticas para conectar con audiencias de todas las edades y trasfondos. Asimismo, el humor puede ser una herramienta eficaz para abordar temas difíciles o delicados de una manera más accesible y menos amenazante.

En esta parte del trabajo vamos a presentar definiciones del humor en general, las características de este fenómeno y maneras de hacerlo desde la perspectiva lingüística. Sobre todo, nos vamos a centrar en la utilización de las relaciones léxicas en el humor lingüístico. Este tipo de humor es definido por Attardo (2020) como el humor expresado mediante el lenguaje, ya sea de forma oral o escrita.

3.1 Humor: definición

En el campo de la lingüística, según Attardo (1994) el humor puede entenderse como un fenómeno comunicativo complejo que incluye una serie de mecanismos lingüísticos y pragmáticos. Este autor sugiere que el humor es un proceso cognitivo en el que se produce una violación de las expectativas del oyente (Attardo 1994). Adicionalmente, enfatiza que el humor es una forma de comunicación que está ligada a la cultura y que varía significativamente según el contexto sociocultural en el que se produce (Attardo 1994).

Al contrario, Raskin (1985) empieza su obra así: «No hay nada inusual o raro en este fenómeno. Alguien oye o ve algo y se ríe.». Pero luego Raskin (1985) describe el humor de manera más o menos igual que Attardo porque presenta el humor como un concepto caracterizado por su capacidad de generar placer o diversión en el receptor mediante la utilización creativa y sorpresiva del lenguaje. De acuerdo con este autor, el humor surge cuando se produce un cambio inesperado en el significado de un mensaje, ya sea mediante la ambigüedad o la ruptura de las expectativas del receptor (Raskin 1985). Además, Raskin (1985) argumenta que el entendimiento y apreciación del humor no dependen solamente del contenido del mensaje, sino que también están influenciados por factores contextuales y culturales que pueden modular la interpretación de lo que fue dicho.

Otro punto de vista lo ofrece Beeman (1999: 103) que define el humor como un logro pragmático que posee un carácter performativo, que abarca una amplia variedad de

habilidades comunicativas, entre las que se incluyen, aunque no de forma exclusiva, el lenguaje, el gesto, la presentación de imágenes visuales y la gestión de situaciones. El propósito principal del humor es provocar sentimientos que se demuestran con sonrisas y risas.

3.2 Humor: mecanismos lingüísticos

En relación con los mecanismos lingüísticos del humor, Attardo (2017) sostiene que varios tipos de textos humorísticos implican la manipulación creativa de mecanismos cognitivos, tales como la metáfora y la metonimia, entre otros. Conforme a Jackson (2013), la homonimia y la polisemia son muy importantes en formación de metáforas por su ambigüedad de sentido. Este autor demuestra la extensión metafórica mediante estos dos ejemplos de inglés: «leg of a table» y «foot of a mountain» (Jackson 2013:5). En estos casos Jackson (2013) considera que hay una existencia suficiente de la continuidad del significado con la referencia literal para clasificar los ejemplos como casos de polisemia.

De acuerdo con Aarons (2012), el empleo de la semántica léxica en los chistes lingüísticos nos lleva inevitablemente al ejercicio del ingenio y el humor. Esta autora subraya específicamente el uso de la sinonimia, la homonimia y la polisemia, y la homofonía (Aarons 2012). Joloud (2015) concuerda con Aarons porque asevera que los análisis lingüísticos demuestran la naturaleza compleja de los chistes y añade que los fenómenos lingüísticos más comunes que generan un efecto humorístico son: sinonimia, antonimia, homonimia y polisemia. Joloud (2015:60) pone como ejemplo este texto:

When my very pregnant niece, a sergeant in the New York National Guard, accidentally knocked over a glass of water, one of her soldiers volunteered to clean it up. As he was mopping up the mess, an officer walked in “Private, what is going on here?” he asked. To the officer’s horror, the private replied “Sir, the sergeant’s water broke, and I’m helping her cleanup.”

Este autor explica que el giro cómico en este ejemplo se basa en los significados polisémicos de la palabra «broke». Por un lado, el soldado quería decir que se rompió el vaso. Por otro lado, jugando con el hecho de que la sargento está embarazada, la broma surge de la idea de que se le ha roto la placenta, indicando el inicio del parto, ya que esto suele implicar la liberación de líquido amniótico, coloquialmente conocido como «agua» (Joloud 2015:60 – 61).

4 «Mortadelo y Filemón» de Francisco Ibáñez

Antes de profundizar este capítulo es necesario ofrecer una definición de cómic. En el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) se encuentran dos definiciones del término cómic: «serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia» y «libro o revista que contiene cómics»⁵. McCloud (1993: 9) llega a la siguiente definición del término «cómic»: «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».

Dentro del mundo del cómic español, de la Cruz Pérez (2005) afirma que una obra icónica que ha dejado huella en varias generaciones es «Mortadelo y Filemón» creada por Francisco Ibáñez. Esta serie, que debutó en 1958 en las páginas de la revista «Pulgarcito», concretamente en el número 1394 del semanario, ha logrado interesar a millones de lectores con su humor ingenioso, personajes entrañables y tramas cómicas (de la Cruz Pérez 2005). La serie, que sigue las aventuras de dos agentes de una agencia de espionaje, llamada «T.I.A.» con significado «Técnicos de Investigación Aeroterráquea», se convirtió en un fenómeno cultural en España y ha sido traducida a varios idiomas (de la Cruz Pérez 2005). Este autor relata que, en los Países Bajos, el dúo era reconocido como «Paling en Ko», mientras que en Portugal se les conocía como «Mortadelo e Salaminho». En Francia, adoptaban el nombre de «Futt et Fil», y en Italia eran conocidos como «Fortune & Fortuni». En Grecia, el dúo se denominaba «Antípie kai Symphonie», mientras que en Finlandia eran llamados «Älli ja Tälli». Estas diferentes denominaciones internacionales destacan la popularidad y el alcance global de las historietas de «Mortadelo y Filemón», adaptándose a los idiomas y culturas de diversas regiones del mundo (de la Cruz Pérez 2005: 273).

4.1 Mortadelo y Filemón: características de los personajes

Los icónicos personajes creados por Francisco Ibáñez, Mortadelo y Filemón se caracterizan por una serie de atributos distintivos que los han convertido en figuras emblemáticas del cómic español.

⁵ «cómic» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>>, [consulta: 14/4/2024].

Como relata de la Cruz Pérez (2005), Mortadelo, con su torpeza innata y habilidades para el disfraz, genera situaciones cómicas y caóticas. Mientras Mortadelo representa la imprudencia y la impulsividad, Filemón personifica la prudencia y la reflexión. También, este autor destaca que Filemón actúa como el contrapunto racional y sensato ante las travesuras de Mortadelo, demostrando paciencia y astucia para resolver problemas (de la Cruz Pérez 2005). El mencionado autor añade que la dinámica entre estos dos personajes, marcada por la amistad a pesar de sus diferencias, ha sido el motor de innumerables historias cómicas que han dejado una huella duradera en la cultura del cómic español (de la Cruz Pérez 2005).

4.2 Francisco Ibáñez

La fuente bibliográfica principal con la que hemos trabajado en esta sección es de la Cruz Pérez (2005). Francisco Ibáñez es un renombrado dibujante y guionista de cómics español, nacido en 1936 en Barcelona. Francisco Ibáñez comenzó su carrera en la industria del cómic a una edad temprana, publicando sus primeros trabajos en revistas como «Pulgarcito» y «Gran Pulgarcito». Francisco Ibáñez es conocido principalmente por ser el creador de «Mortadelo y Filemón», sin embargo, Ibáñez ha creado también otros personajes populares como «Rompetechos», «Pepe Gotera» y «Otilio», entre otros. Ibáñez se destaca por su estilo de dibujo caricaturesco y su capacidad para crear personajes entrañables y universales.

En pocas palabras, su prolífica carrera y su legado perdurable convierten Ibáñez en una figura icónica del cómic en España y más allá. Su obra no solo ha entretenido a múltiples generaciones, sino que también ha influido en el desarrollo del cómic en España.

5 Investigación

5.1 Metodología

En este capítulo que nos enfocamos en el uso de las relaciones léxicas para provocar humor en la narrativa de tres volúmenes seleccionados del cómic sobre Mortadelo y Filemón. Hemos escogido este cómic por su gran popularidad en España, su humor inteligente y su capacidad para abordar temas importantes. Además, estos cómics han estado presentes desde la década de 1950, lo que muestra su duradera relevancia a lo largo del tiempo.

En el estudio vamos a centrarnos en los casos humorísticos que estén basados en la utilización de las relaciones léxicas. Vamos a mencionar también algunos momentos humorísticos que han sido creados sin el uso de las relaciones léxicas, pero sí con otros mecanismos lingüísticos, para ilustrar el humor lingüístico presentado en el cómic más detalladamente. El objetivo de la investigación era subrayar la relevancia fundamental de las relaciones léxicas en el área del humor verbal, particularmente en el ámbito específico del humor lingüístico. A través de un análisis detallado de los tres volúmenes seleccionados del cómic «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez, procuramos la comprensión de cómo dichas relaciones entre palabras se emplean para provocar el humor. Este estudio fue hecho con la intención de contribuir al campo de la lingüística del humor, y por eso proporcionamos una comprensión más profunda de cómo el lenguaje se utiliza de manera creativa para crear situaciones humorísticas y cómo las relaciones léxicas constituyen un componente esencial en este proceso.

5.1.1 Procedimiento

Para llevar a cabo este estudio, seleccionamos tres volúmenes de la serie de historietas de «Mortadelo y Filemón». El criterio principal de la selección fue identificar aquellos volúmenes cuyas portadas ya indicaban algún vínculo con el tema de investigación. Es importante destacar que los volúmenes elegidos no corresponden necesariamente al mismo año o mes de publicación, ya que el objetivo era abarcar una muestra de la obra de Francisco Ibáñez a lo largo del tiempo.

Una vez seleccionados los volúmenes pertinentes, se procedió a un análisis detallado de los diálogos, las interacciones entre personajes y el uso de las palabras en cada viñeta. Se prestó especial atención al empleo de las relaciones léxicas para provocar el humor, observando cómo Ibáñez utiliza juegos de palabras, dobles sentidos, malentendidos y otros recursos lingüísticos para generar situaciones cómicas. Este enfoque permitió identificar cómo las elecciones léxicas contribuyen de manera significativa a la construcción del humor característico de la obra de Ibáñez.

5.2 Resultados

A través del estudio de los cómics de la serie «Mortadelo y Filemón», exploramos cómo el humor se construye a partir de la interacción entre los personajes, sus diálogos y las palabras que utilizan. Los resultados revelan las complejas dinámicas lingüísticas del humor de Ibáñez, destacando cómo la elección de palabras, los juegos de palabras y las situaciones ridículas contribuyen a la creación de un universo humorístico único. Ofrecemos un análisis detallado enfocado a la importancia de las relaciones léxicas dentro del universo humorístico creado por Francisco Ibáñez.

5.2.1 Haciendo humor con polisemia

El primer caso del humor hecho mediante el uso de polisemia lo encontramos ya en la portada de uno de los volúmenes de los cómics analizados. En la siguiente figura (Figura 1) aparece la palabra «lío» que se puede considerar una palabra polisémica porque en el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) aparece en una sola entrada con varios significados, pero todos están relacionados con la idea general de complicación o enredo. Las definiciones propuestas por el DRAE son: «1. Porción de ropa o de otras cosas atadas, 2. Embrollo, enredo, confusión (coloquial), 3. Barullo, gresca, desorden (coloquial), 4. Amancebamiento (coloquial)»⁶. Esta escena de la figura presente (Figura 1) es divertida por dos razones. Primero, está el humor característico de los personajes Mortadelo y Filemón, que siempre se encuentran en situaciones cómicas y absurdas. En este caso, están peleando con un «antropoide», lo que sugiere que están enfrentando a algún tipo de persona extraña. Segundo,

⁶ «lío» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/1%C3%ADo?m=form>>, [consulta: 16/4/2024].

la palabra «lío» tiene una polisemia interesante aquí. Por un lado, se refiere al conflicto físico en el que están involucrados Mortadelo y Filemón y esto se relaciona con la tercera acepción, ya que «barullo» se define en el DRAE como «Confusión, desorden, mezcla de gentes o cosas de varias clases»⁷, que es precisamente lo que se ve en la imagen (Figura 1). Por otro lado, «lío» también se utiliza en un sentido más general para describir una situación complicada o un problema (más relacionado con la acepción 2 de «lío», i. e. «Embrollo, enredo, confusión»), y eso es realmente la cosa que les pregunta su jefe.

Fig. 1 Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa (Ibáñez 2003)



Otra situación que usa la polisemia para crear humor, la encontramos ya en la página cuatro de este volumen del cómic. En la Figura 2, el jefe está anunciando a Mortadelo y Filemón que han puesto al «antropoide» en libertad. Lo que es interesante en esta situación es que el jefe usa la palabra «jaula» en vez de «prisión». La palabra «jaula» está definida por el DRAE como «armazón, cerrada o no según los casos, hecha con barras o listones y

⁷ «barullo» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/barullo>>, [consulta: 23/4/2024].

destinada a encerrar generalmente animales»⁸, pero aparece también la explicación del significado de esta palabra dentro del uso coloquial: «prisión o cárcel»⁹. En este caso, los significados de «jaula» aparecen en la misma entrada y están relacionados con la idea de contención o restricción, pero se aplican en diferentes contextos. Esto hace que «jaula» sea un ejemplo de polisemia. Este ejemplo es bastante divertido, ya que Mortadelo y Filemón están completamente asustados al encontrarse con este hombre. Lo curioso es que siempre lo describen como si fuera una criatura extraña, debido a su comportamiento poco convencional. Para ellos, parece más un animal que un ser humano, lo que los lleva a usar la palabra «jaula» en lugar de una más adecuada para la situación. La polisemia de «jaula» amplifica la comedia de la situación al resaltar la percepción extravagante de los personajes sobre este encuentro.

Fig. 2 Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa (Ibáñez 2003: 4)



El tercer caso encontrado incluye la palabra «servicios». Las acepciones del DRAE que sirven para nuestro ejemplo son estas tres: «1. Organización y personal destinados a cuidar intereses o satisfacer necesidades del público o de alguna entidad oficial o privada, 2. Retrete (aposento), 3. Culto religioso»¹⁰. Aunque estos significados son muy diferentes, los tres están vinculados por el sentido general de proporcionar un servicio o una actividad destinada a satisfacer una necesidad, ya sea espiritual o física. Por lo tanto, sigue siendo un caso de polisemia, donde la palabra tiene múltiples significados relacionados pero distintos. Según nuestro punto de vista, este ejemplo reproducido en la imagen adjunta (Figura 3) es

⁸ «jaula» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/jaula>>, [consulta: 18/4/2024].

⁹ «jaula» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/jaula>>, [consulta: 18/4/2024].

¹⁰ «servicio» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/servicio?m=form>>, [consulta: 18/4/2024].

muy divertido, ya que este «antropoide» no sabe que la palabra «servicios» tiene también otro significado y no siempre designa un baño. La otra opción es que no le interesa a qué servicios se refiere esta palabra «servicios» que aparece en el letrero que se ve en la viñeta (Figura 3). Por tanto, la situación se vuelve cómica cuando este hombre confunde el término y termina orinando en medio del pasillo de los servicios religiosos. Esta confusión revela su falta de comprensión del contexto y sus normas sociales, lo que genera un contraste cómico entre la seriedad del ambiente religioso y la acción inapropiada del personaje. Este juego con los significados añade un toque de humor y creatividad a la narrativa, haciendo que la historia sea más entretenida para el público.

Fig. 3 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 7)



Otro caso con polisemia que hemos encontrado utiliza la palabra «carta». Antes de la viñeta presentada en este trabajo (Figura 4), la mujer dice sobre la carta esto: «Observen; la carta original de Sor Juana Inés de la Cruz a San Hemenegildo, escrita con pluma de faisán y...»¹¹. Esto implica que la palabra «carta» en este contexto representa un documento histórico de gran importancia. El DRAE nos ofrece ocho acepciones de esta palabra, definiciones de varios tipos de cartas en concreto y también las expresiones y frases hechas que contienen esta palabra. Las explicaciones necesarias para la aclaración de la situación representada en la Figura 4 son estas dos: «1. Papel escrito, y ordinariamente cerrado, que una persona envía a otra para comunicarse con ella, 2. Cada una de las cartulinas rectangulares que, cubiertas con una cara uniforme y otra con dibujos determinados, se usan en distintos

¹¹ *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 19)

juegos de azar»¹². Esta ambigüedad del significado permite al autor la creación de una situación absurda y a la vez humorística. Nuestro «antropoide» no estaba escuchando a la señora cuando ella estaba explicando la importancia de la carta y usó esta carta para tapan el agujero en su zapato. Después la devolvió sin entender el espanto de la señora, ya que «no era el as de copas»¹³. Esta desconexión entre la percepción de la mujer y las acciones del «antropoide» añade un elemento de sorpresa y diversión a la situación, aprovechando de la polisemia de la palabra «carta» para crear un desenlace humorístico.

Fig. 4 Mortadelo y Filemón: *La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 19)



En el siguiente ejemplo se explora la polisemia del verbo «rodar». Este verbo es polisémico y de especial interés para nuestro análisis son estas dos acepciones del DRAE: «1. Dicho de un cuerpo: Dar vueltas alrededor de un eje, sin mudar de lugar, como la piedra de un molino, o mudando, como la bola que corre por el suelo, 2. Ir de un lado para otro sin fijarse o establecerse en sitio determinado»¹⁴. Para contextualizar, la tía busca un niño y preguntó a Mortadelo y Filemón por él. En la primera viñeta (Figura 5) se ve como Filemón le responde a la tía y ella le responde usando el verbo «rodar», y en este contexto conlleva el segundo significado de los dos presentados más arriba. En contraste, en la viñeta siguiente (Figura 5), Mortadelo responde empleando el mismo verbo, pero en su primer significado, implicando que ha colocado al niño dentro de una lavadora. Este contraste entre los dos significados del verbo «rodar» en distintos contextos añade un toque de humor al aprovechar la ambigüedad semántica y sorprender al lector.

¹² «carta» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/carta?m=form>>, [consulta: 18/4/2024].

¹³ *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 19)

¹⁴ «rodar» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/rodar>>, [consulta: 18/4/2024].

Fig. 5 Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa (Ibáñez 2003: 22)



Otra situación ilustrativa (Figura 6) aprovecha la polisemia de la palabra «perro». Para la explicación de esta situación, nos sirven dos definiciones de la palabra «perro» propuestas por el DRAE: «1. Mamífero doméstico de la familia de los cánidos, de tamaño, forma y pelaje muy diversos, según las razas, que tiene olfato muy fino y es inteligente y muy leal a su dueño, 2. Persona despreciable (coloquial, usado también como insulto)»¹⁵. Esta situación es divertida porque la palabra «perro» tiene una polisemia que juega con las expectativas del lector. Primeramente, puede interpretarse literalmente como si un perro real hubiera cometido el robo, lo cual es absurdo y cómico. Esta opción la eligió Ibáñez y por eso en la Figura 6 aparece un perro robando los pantalones al hombre. A la vez, puede entenderse de manera figurativa, utilizando «perro» con el significado de la acepción 2 de «perro», i. e. «Persona despreciable». Este chiste aparece en este volumen del cómic varias veces, pero no vamos a mencionarlas todas, ya que tienen la misma esencia y lo explicamos con este ejemplo. En conclusión, esta viñeta (Figura 6) no solo ilustra la polisemia de la palabra «perro», sino que también destaca cómo el juego con las palabras puede dar lugar a situaciones cómicas que desafían las expectativas del lector y fomentan la reflexión sobre los mecanismos del humor y la complejidad del lenguaje.

¹⁵ «perro» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/perro>>, [consulta: 26/4/2024].

Otro caso en el que se utiliza la polisemia para provocar el humor lo encontramos en el uso de la representación visual literal del verbo «volar» con el uso de otro de sus significados en el diálogo de los personajes (Figura 8). El DRAE ofrece varias definiciones de este verbo, pero las que nos sirven para el análisis son estas dos: «1. Ir o moverse por el aire, sosteniéndose con las alas, 2. Caminar o ir con gran prisa y aceleración»¹⁷. En la viñeta (Figura 8) se ve a Mortadelo y Filemón huyendo de algún problema que han causado ellos con sus ideas poco pensadas. Mortadelo le grita a Filemón que tiene que huir corriendo y él le responde utilizando el verbo «volar» con referencia al significado representado en la acepción 2, i.e. «Caminar o ir con gran prisa y aceleración». La situación se vuelve humorística debido al contraste entre la representación gráfica literal del verbo «volar» y su uso figurativo en el diálogo entre Mortadelo y Filemón. Además, la representación visual de Filemón disfrazado como un ave con alas es absurda, ya que Filemón se ha convertido en un avestruz, que es un ave que no puede volar, y esto refuerza la ambigüedad de la situación y añade un elemento visual cómico. Esta contradicción añade un toque de sorpresa y de absurdidad, generando un efecto cómico que resalta la ingeniosa utilización de la polisemia del verbo «volar» en la escena (Figura 8).

Fig. 8 Mortadelo y Filemón: *Safari Callejero* (Ibáñez 2004: 13)



El siguiente caso, reproducido en la Figura 9, está basado en la polisemia de la palabra «cerdo». Consultamos el DRAE y llegamos a saber que la palabra «cerdo» tiene varias acepciones que están relacionadas con el animal por la extensión metafórica, puesto

¹⁷ «volar» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/volar?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

que se aplican las características del animal a la persona, y cuando la metáfora se lexicaliza se vuelve una palabra polisémica (Masid Blanco 2019). Las definiciones que podrían ser adecuadas para nuestro ejemplo son estas: «1. Mamífero artiodáctilo del grupo de los suidos, de cuerpo grueso, cabeza y orejas grandes, hocico estrecho y patas cortas, que se cría especialmente para aprovechar su cuerpo en la alimentación humana, 2. Puerco, persona sucia (coloquial, usado como insulto), 3. Puerco, persona grosera (coloquial, usado como insulto), 4. Puerco, persona ruin (coloquial, usado como insulto)»¹⁸. La Figura 9 es del volumen en el cual la trama trata sobre Mortadelo y Filemón buscando y capturando animales modificados genéticamente que se han escapado. En esta escena finalmente encontraron el cerdo modificado. La comicidad de la situación surge de la ambigüedad de la palabra «cerdo», ya que puede referirse tanto al animal en sí como a una persona sucia, grosera o ruin, según las definiciones del DRAE. La situación es aún más divertida porque Mortadelo y Filemón gritan la palabra «cerdo» refiriéndose al animal que han estado buscando, pero no se dan cuenta de que el agente Mortachez está del otro lado del árbol. Este malentendido provoca una situación desagradable para los protagonistas y divertida para los lectores, ya que el agente Mortachez interpretó erróneamente que están insultándolo al llamarlo «cerdo» y les sigue para vengarse.

Fig. 9 Mortadelo y Filemón: Safari Callejero (Ibáñez 2004: 17)



Otro momento que encontramos emplea la palabra «burro». El DRAE define la palabra como «1. Asno, animal, 2. Persona bruta e incivil (coloquial), 3. Asno, persona ruda»¹⁹. Este momento es divertido gracias al uso de la polisemia de la palabra «burro» y al malentendido que genera. En la imagen (Figura 10), Mortadelo y Filemón se caen de su moto

¹⁸ «cerdo» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/cerdo?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

¹⁹ «burro» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/burro?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

y un burro se sienta en su lugar, conduciendo la moto. Un policía que estaba dirigiendo el tráfico, al ver al burro en la moto, grita «¡Un burro en moto!», pero en este momento, en vez del burro que ya se fue, está en ese lugar otro policía en una moto de servicio. El hombre fue físicamente castigado por el policía por llamarle «burro». El humor de la situación radica en el malentendido causado por la polisemia de la palabra «burro», puesto que el hombre interpreta la palabra en su sentido literal de animal, mientras que el policía la interpreta en su sentido coloquial de persona bruta o incivil, llevando a un desenlace cómico y sorprendente.

Fig. 10 Mortadelo y Filemón: Safari Callejero (Ibáñez 2004: 23)



En el siguiente ejemplo la clave para la creación del humor es la palabra polisémica «monte». Para nuestro ejemplo sirven estas dos explicaciones propuestas por el DRAE: «1. Gran elevación natural del terreno, 2. Monte de piedad (coloquial)»²⁰. Mortadelo y Filemón buscan a un hombre aficionado al alpinismo y por eso Mortadelo quiso ir a buscarlo al «monte». En el contexto del alpinismo, Mortadelo interpreta la palabra «monte» como una montaña, el lugar donde los aficionados al montañismo suelen practicar su deporte. Sin embargo, como se ve en la imagen (Figura 11), su malentendido lo lleva a dirigirse al

²⁰ «monte» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/monte?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

«monte de piedad», que es una «Casa de empeños con carácter benéfico»²¹ según el DRAE. La comicidad surge de la confusión entre estos dos significados diferentes de la palabra «monte», ya que Mortadelo y Filemón se encuentran en un lugar completamente inadecuado para su búsqueda, lo que resulta en una situación absurda y cómica.

Fig. 11 Mortadelo y Filemón: *El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 5)



Otro caso que es conveniente para nuestro trabajo contiene la palabra «huella» que forma la base para un giro asombroso y divertido. El DRAE define esta palabra como «1. Señal que deja un ser humano o un animal al pisar una superficie, 2. Rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo»²². En la Figura 12 se ve que la situación se desarrolla cuando el enemigo de Mortadelo y Filemón escapa por la ventana después de obtener alguna información secreta. Mortadelo, al investigar por la ventana si el enemigo dejó alguna «huella» para encontrarlo, recibe una patada del enemigo escondido, dejándole la «huella» de su bota en el rostro. La comicidad surge del doble sentido de la palabra «huella»: mientras Filemón espera encontrar una pista física, Mortadelo interpreta la pregunta literalmente y responde con humor, mencionando la talla de la bota del enemigo como si fuera una «huella» física.

²¹ «monte de piedad» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/monte#LJQzWfO>>, [consulta: 26/4/2024].

²² «huella» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/huella?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

Fig. 12 Mortadelo y Filemón: *El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 9)



5.2.2 Otras maneras lingüísticas de provocar el humor

Durante el proceso de la investigación, hemos encontrado otras maneras lingüísticas usadas por Ibáñez para provocar el humor. A continuación, vamos a demostrar no solo como el autor utilizó las unidades fraseológicas²³, sino también como utilizó las siglas para la creación de un momento humorístico. Además de estas dos maneras, durante nuestro análisis encontramos otra manera lingüística más para provocar el humor. Concretamente, estamos hablando sobre la representación gráfica literal de las palabras compuestas al descomponerlas en sus elementos constituyentes.

5.2.2.1 Haciendo humor con la representación literal de las unidades fraseológicas

Lo que nos sorprendió durante el análisis era que una de las formas más utilizadas por Ibáñez para provocar el humor resulta ser la representación literal de las unidades fraseológicas. Esta manera consiste en usar las unidades fraseológicas verbalmente con su interpretación figurada (que tienen un significado que no se puede deducir por los significados de las palabras que las forman) y representarlas en las ilustraciones con su significado literal.

El primer ejemplo de este tipo que encontramos incluye la locución verbal coloquial «ser todo ojos». El significado de esta expresión está explicado en el DRAE como «una locución verbal de uso coloquial que se usa para ponderar la extrema atención con que

²³ Usamos el hiperónimo «unidades fraseológicas», son unidades léxicas formadas por más de dos palabras gráficas en su límite inferior, cuyo límite superior se sitúa en el nivel de la oración compuesta (1966: 20), que engloba también a las locuciones, las cuales son un tipo de unidades fraseológicas según Corpas Pastor (1966: 88)

se mira algo»²⁴. La expresión está usada en la Figura 13 con este significado. Lo que pasa es que Ibáñez dibujó a Mortadelo con seis ojos, entonces representó la frase «ser todo ojos» literalmente y con esta representación gráfica logró el giro humorístico. Por añadidura, Mortadelo aparece con una forma física muy rara, ya que tiene tres piernas y es de color verde. Estos detalles realzan aún más lo cómico de esta situación representada en la Figura 13.

Fig. 13 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 13)



En la Figura 14 se ve otro ejemplo de la representación literal de una locución verbal coloquial. En este caso es «pasar por la piedra a alguien». El DRAE propone estas explicaciones: «1. Darle un escarmiento, castigarlo, 2. Poseerlo sexualmente»²⁵. Mientras que la expresión tiene connotaciones de castigo o incluso connotaciones sexuales, la representación visual de la expresión a través de la ilustración de alguien siendo literalmente «pasado por la piedra», como se puede ver en la viñeta (Figura 14), es un ejemplo de incongruencia entre el significado literal y el figurado. Este tipo de incongruencia es una técnica comúnmente utilizada en el humor, ya que desafía las expectativas del espectador y crea un efecto de sorpresa que puede provocar risa. Además, la imagen de alguien siendo pasado por una piedra evoca una escena ridícula y exagerada, lo cual aumenta su potencial humorístico. Tenemos que subrayar que este tipo de escenas es muy típico para el estilo de

²⁴ «ojo» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/ojo?m=form>>, [consulta: 18/4/2024].

²⁵ «piedra» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/piedra?m=form>>, [consulta: 18/4/2024].

Ibáñez que utiliza hábilmente esta técnica para subvertir las expectativas del lector y transformar una expresión común en una representación visual extravagante y cómica.

Fig. 14 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 16)



Otro caso que encontramos usa la locución verbal coloquial «oler mal» que tiene el mismo significado como «no oler bien» y estas frases hechas son explicadas por el DRAE como «dar sospecha de que encubre un daño o fraude»²⁶. En la Figura 15 podemos ver a Mortadelo y Filemón cerca de una ventana de la que está saliendo algún humo. Al leer bien el diálogo en la viñeta (Figura 15), llegamos a saber que Filemón está sospechando algo por algo que está viendo a través de la ventana, pero Mortadelo solamente comenta el olor del humo y parece que no entendió a qué se refería Filemón y este malentendido crea un momento divertido. De cualquier manera, este es definitivamente uno de los muchos momentos divertidos de este cómic.

Fig. 15 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 28)



²⁶ «oler» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/oler?m=form>>, [consulta: 18/4/2024].

En la Figura 16 hay otra muestra de la representación literal de la locución verbal coloquial, en este caso, «dar la cara por alguien», cuyo significado según el DRAE es «1. Salir en su defensa, 2. Respalдарlo, responder por él»²⁷. En la primera viñeta de la Figura 16, Filemón afirma que está «dando la cara por el «antropoide»», implicando que lo está defendiendo o respaldando. Sin embargo, la viñeta siguiente (Figura 16) revela que Filemón ha recibido una torta en la cara, lo cual contradice totalmente su intención original. Esta discrepancia entre lo que se esperaba y lo que realmente sucedió genera una sorpresa cómica en el lector. La imagen de Filemón con la cara golpeada ofrece una interpretación literal de la expresión idiomática, lo que resulta en una situación absurda y divertida.

Fig. 16 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 35)

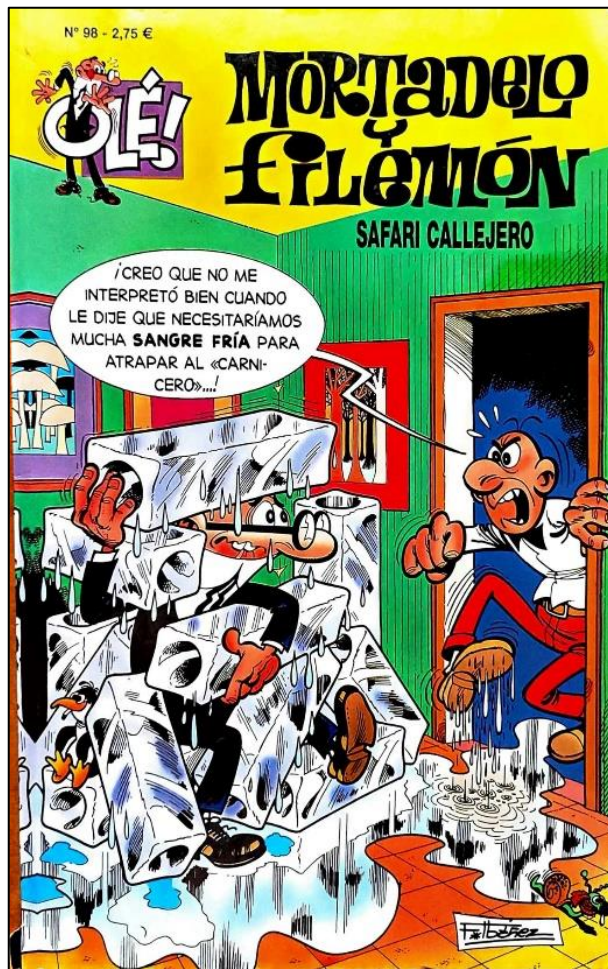


Otro caso que encontramos habla sobre la locución nominal «sangre fría». En el DRAE hay una explicación de esta frase hecha así: «Serenidad, tranquilidad del ánimo, que no se conmueve o afecta fácilmente»²⁸. En la Figura 17 está Mortadelo rodeado de cubitos de hielo y Filemón le grita que aparentemente no entendió lo que quiso decir con que necesitan mucha «sangre fría». La comicidad surge del malentendido entre Mortadelo y Filemón, ya que Mortadelo interpreta la expresión literalmente, es decir, estar frío, y se rodea de hielo en lugar de mantener la calma y la serenidad requerida en la situación, mientras que Filemón espera que entienda el significado figurado de la frase hecha.

²⁷ «cara» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/cara?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

²⁸ «sangre» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/sangre?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

Fig. 17 Mortadelo y Filemón: Safari Callejero (Ibáñez 2004)



En el caso que sigue, aparece la representación gráfica literal de la locución verbal «ser alguien todo oídos» cuya explicación propuesta por el DRAE es «Escuchar con gran atención»²⁹. En la viñeta (Figura 18) vemos a Mortadelo disfrazado como un elefante con orejas enormes. Este exagerado y absurdo disfraz subraya el concepto de escuchar con gran atención de una manera visualmente impactante y divertida, como si literalmente tuviera orejas gigantes para escuchar. El jefe de Mortadelo y Filemón ya está molesto porque los agentes no pueden concentrarse y están haciendo tonterías mientras él trata de explicarles un nuevo asunto que deben resolver. Por eso, les pregunta si por fin lo van a escuchar, y la ilustración resalta la seriedad de la respuesta de Mortadelo, pero, a la vez, este contraste entre la frase hecha y su representación visual genera un toque de humor en la escena.

²⁹ «oído» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/o%C3%ADdo#Qx8fEf2>>, [consulta: 26/4/2024].

Fig. 18 *Mortadelo y Filemón: El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 3)



En el siguiente ejemplo, se crea un momento humorístico a partir de la locución verbal «dar el golpe», que según el DRAE significa «Causar sorpresa o admiración»³⁰. En la Figura 19 aparece uno de los enemigos de Mortadelo y Filemón que los estaba espionando y descubrió información secreta, por lo que decidió denunciarla a su organización, indicando que era necesario «dar el golpe inmediatamente». En la primera viñeta (Figura 19), la frase se emplea en su sentido figurado, como lo explica el DRAE. Sin embargo, en la segunda viñeta (Figura 19), Mortadelo reacciona de manera literal al informe del enemigo al interpretar la frase «dar el golpe» como un mandato para golpear físicamente al enemigo. Esta interpretación inesperada y absurda de la expresión genera un momento cómico, especialmente cuando Mortadelo golpea al enemigo y luego informa a su jefe, Filemón, con una sonrisa de satisfacción, creyendo que ha cumplido con la orden de «dar el golpe». El contraste entre la intención original de la expresión y la reacción literal de Mortadelo hace cómica la situación.

Fig. 19 *Mortadelo y Filemón: El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 6)



³⁰ «golpe» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/golpe?m=form>>, [consulta: 26/4/2024].

5.2.2.2 Haciendo humor con siglas

En el mundo de los cómics, las siglas no solo son simples abreviaturas, se convierten en herramientas ingeniosas para crear momentos de humor. Durante nuestro análisis de los cómics encontramos varios ejemplos que usan las siglas para la formación de un momento divertido.

En la Figura 20 aparecen dos viñetas en las cuales se discute a dónde van a emplear al hombre que tiene que reintegrarse en la sociedad después de su estadía en la prisión. El jefe está diciendo a nuestros protagonistas, Mortadelo y Filemón, que han conseguido una plaza para el hombre en «la Cofradía de Ayuda a Criaturas Abandonadas»³¹. En consecuencia, Mortadelo forma inmediatamente una sigla del nombre de la asociación y esa resulta así: «C.A.C.A.» como se puede ver en la imagen adjunta (Figura 20). La razón del efecto humorístico en este caso es que la palabra «caca» está definida por el DRAE como «excremento humano, y especialmente el de los niños pequeños»³² o «excremento de animales domésticos»³³. En nuestra opinión, es una broma muy fuerte, ya que se ríen del hombre y de la asociación simultáneamente. No obstante, consideramos esta broma como un insulto dirigido a este hombre no bien escondido.

Fig. 20 *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 12)



El segundo ejemplo de esta manera de la provocación del humor utiliza dos siglas: «T.I.A.» y «A.B.U.E.L.A.». De la Cruz Pérez (2005) afirma que la sigla «T.I.A.» designa la organización ficticia donde trabajan Mortadelo y Filemón y añade que es una parodia

³¹ *Mortadelo y Filemón: La rehabilitación esa* (Ibáñez 2003: 12)

³² «caca» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/caca>>, [consulta: 18/4/2024].

³³ «caca» en el *Diccionario de la Real Academia Española*, <<https://dle.rae.es/caca>>, [consulta: 18/4/2024].

ingeniosa de las grandes agencias de espionaje de la Guerra Fría. Si bien el nombre de la organización, «T.I.A.», no es una réplica directa, es evidente que evoca a la famosa «C.I.A.», agregando un toque humorístico y distintivo a la historia (de la Cruz Pérez 2005: 191). La sigla «A.B.U.E.L.A.» se descifra como «Agentes Bélicos Ultramarinos Especialistas Líos Aberrantes»³⁴. En la viñeta (Figura 21), Filemón dice que empieza una guerra entre las dos organizaciones. Este monólogo resulta humorístico debido a la conexión entre las siglas «A.B.U.E.L.A.» y «T.I.A.», que, al leerlas, nos llevan a las palabras «abuela» y «tía». Esta asociación inesperada puede provocar el humor, ya que parece una alusión divertida a posibles conflictos familiares entre diferentes generaciones, agregando así un elemento cómico a la situación.

Fig. 21 Mortadelo y Filemón: *El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 6)



El tercer ejemplo (Figura 22) está basado otra vez en la sigla «T.I.A.». Este ejemplo es divertido porque aprovecha la ambigüedad creada por la homonimia de la sigla «T.I.A.», que al ser pronunciada fonéticamente se asemeja a la palabra «tía». La situación humorística se desarrolla cuando el agente Mortachez, al escuchar la sigla, no reconoce su significado como una organización, sino que lo interpreta literalmente como una referencia a una «tía» específica. Este malentendido lleva a Mortachez a hacer preguntas sobre la «tía» a la que se refiere su jefe, generando una situación cómica debido a su confusión.

³⁴ Mortadelo y Filemón: *El Plano de ALÍ-GUSA-NO* (Ibáñez 2004: 5)

Fig. 22 Mortadelo y Filemón: Safari Callejero (Ibáñez 2004: 44)



5.2.2.3 Haciendo humor con la representación literal de las palabras compuestas

Durante nuestro análisis, encontramos otra manera lingüística de provocar el humor. Concretamente, hablamos de la representación literal de las palabras compuestas. La razón por la que la representación literal de las palabras compuestas puede ser graciosa es que crea una especie de choque entre lo que esperamos y lo que realmente obtenemos al descomponer la palabra en partes. Cuando descomponemos una palabra compuesta en sus elementos individuales y los interpretamos de manera estrictamente literal, a menudo obtenemos imágenes absurdas o inesperadas que contrastan con el significado convencional de la palabra.

Para ilustrarlo, tenemos un momento chistoso que se encuentra en una de las portadas de los volúmenes analizados. Esta situación (Figura 23) provoca el humor por la representación gráfica literal de la palabra «guardaespaldas». Al descomponer esta palabra compuesta en «guarda» y «espaldas», se revela la ironía de un guarda efectivamente ubicado en la espalda de Mortadelo. Esta representación visual crea un contraste divertido entre la interpretación literal de la palabra y su significado convencional, generando así un efecto cómico que captura la atención de los lectores.

Fig. 23 Mortadelo y Filemón: El Plano de ALÍ-GUSA-NO (Ibáñez 2004)



6 Conclusión

Este trabajo de fin de grado titulado *El humor y las relaciones léxicas: estudio del cómic «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez* estudió el uso de las relaciones léxicas para provocar humor. Este fenómeno hemos estudiado en tres volúmenes de la serie del cómic «Mortadelo y Filemón» que ya desde la portada tenían algo relacionado con nuestro tema. El trabajo comienza con el marco teórico para luego pasar al análisis de los resultados.

En la parte teórica del trabajo se explican con detalle las relaciones léxicas y su importancia en la creación del humor. También se incluye una definición del humor desde una perspectiva lingüística, así como ejemplos de los mecanismos lingüísticos que generan humor. Una sección aparte está dedicada a la serie «Mortadelo y Filemón» y a la caracterización básica de sus personajes, junto con información general sobre su autor, Francisco Ibáñez.

En la investigación, primero hemos formulado la metodología del trabajo y luego hemos proseguido con el análisis de los casos humorísticos que encontramos en los tres volúmenes seleccionados del cómic «Mortadelo y Filemón».

Durante nuestra investigación, nos encontramos con algunos obstáculos. Uno de los desafíos principales fue la complejidad inherente del humor, especialmente en un contexto lingüístico. Identificar y analizar las relaciones léxicas utilizadas para generar humor requirió un enfoque meticuloso y detallado, dado que frecuentemente las complejidades del lenguaje humorístico pueden pasar desapercibidas a simple vista. Además, el cómic de Ibáñez presenta un amplio espectro de técnicas humorísticas, desde el juego de palabras hasta la parodia de expresiones idiomáticas, lo que implicó la necesidad de examinar una variedad de estrategias humorísticas y su impacto en el público lector. Durante el desarrollo de esta investigación sobre el humor y las relaciones léxicas en el cómic «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez, esperamos encontrar más ejemplos de relaciones léxicas y juegos de palabras (no solo relacionados con la polisemia). Sin embargo, nuestros resultados cualitativos del corpus estudiado demuestran que no se usan tanto otras relaciones léxicas y juegos de palabras más allá de la polisemia. De la Cruz Pérez (2005: 273) sugiere que Ibáñez dejó de usar tanto los juegos de palabras tras notar las dificultades que supone la traducción de los mismos.

A continuación, presentamos todos los casos humorísticos identificados que se basan en recursos lingüísticos, seguidos por un análisis detallado de estas instancias seleccionadas. Según los resultados obtenidos de nuestra investigación, la relación léxica más recurrente para generar humor es la polisemia. La representación literal de las frases hechas es la segunda estrategia lingüística más utilizada para provocar el humor, seguida por los casos que hacen uso de siglas. Además, se identificó un ejemplo que empleaba la representación literal de la palabra compuesta.

En conclusión, este estudio resalta la importancia del lenguaje en la construcción del humor dentro del cómic «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez, así como la habilidad del autor para manipular las relaciones léxicas de manera creativa. Este trabajo proporciona una comprensión de cómo se utiliza el lenguaje para generar humor en la narrativa gráfica.

7 Resumé

Táto bakalárska práca poskytuje komplexný pohľad na problematiku humoru v komiksoch, pričom sa zameriava na význam lexikálnych vzťahov v procese tvorby komických situácií. Práca sa skladá z dvoch hlavných častí, teoretickej a výskumnej.

V teoretickej časti práce sú detailne vysvetlené lexikálne vzťahy, ako sú synonymia, antonymia, homonymia, polysémia, hyperonymia a hyponymia, a ich význam v tvorbe humoru. Práca obsahuje aj definíciu humoru z lingvistického hľadiska a ukážky lingvistických mechanizmov vytvárajúcich humor. Samostatná časť je venovaná sérii „Mortadelo a Filemón“ a charakteristike ich postáv, spolu s všeobecnými informáciami o autorovi, Franciscovi Ibáñezovi. Táto časť poskytuje pevný základ pre praktickú analýzu použitia lexikálnych vzťahov v humore.

V praktickej časti tejto práce sa primárne využívali kvalitatívne metódy analýzy. Začalo sa výberom reprezentatívnej vzorky komiksov z rôznych období série "Mortadelo a Filemón" od Francisca Ibáñeza, keďže hlavným kritériom pri výbere bola titulná strana výtlačku. Zvolili sme výtlačky, ktoré už na titulnej strane mali niečo spoločné s našim zadáním. Komiksy boli dôkladne preštudované s cieľom identifikovať humoristické prvky založené na lexikálnych vzťahoch, ako sú hry slov, dvojzmysly, ironické komentáre a ďalšie. Následne boli zaznamenané všetky relevantné príklady humoru založeného na lexikálnych vzťahoch, ktoré boli podrobne analyzované. Ďalej boli odprezentované aj iné lingvistické spôsoby tvorenia humoru, ktoré boli objavené počas analýzy komiksov. Týmto spôsobom boli získané údaje, s ktorými bolo možné následne pracovať podľa potreby, a dospieť tak k záveru. Nakoniec boli uvedené výsledky, ktoré objasnili využitie lexikálnych vzťahov v humore.

Na základe výsledkov tejto práce vyplýva, že lexikálne vzťahy sú vhodným nástrojom pre tvorbu humoru, hlavne polysémia. Zaujímavým zistením bolo, že autor často využíva doslovnú reprezentáciu ustáleného spojenia na vytvorenie humoristického momentu. Problém však nastáva pri preklade, pretože slovné hračky môžu po preklade stratiť význam a v niektorých prípadoch nie je možné ich preložiť tak, aby zachovali pôvodnú myšlienku (de la Cruz Pérez 2005). Napriek snahám autora obmedziť používanie lexikálnych vzťahov na uľahčenie prekladu a komercializáciu svojich diel, stále ich využíva spolu s inými lingvistickými spôsobmi provokácie humoru.

8 Bibliografía

- Aarons, D. (2012). *Jokes and the linguistic mind*. UK: Routledge.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2017). Humor in language. *Oxford Research Encyclopedia of Linguistics*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780199384655.013.342>
- Attardo, S. (2020). *The linguistics of humor: An introduction*. UK: Oxford University Press.
- Beeman, W. O. (1999). Humor. *Journal of Linguistic Anthropology*, 9(1/2), 103-106.
- Chaffin, R., & Herrmann, D. J. (1988). The nature of semantic relations: a comparison of two approaches. In Martha Walton Evens (ed.), *Relational models of the lexicon*. (pp. 289 – 334). Cambridge: Cambridge University Press.
- Corpas Pastor, G. (1996). *Manual de fraseología española*. Madrid: Gredos
- Croft, W., & Cruse, D. A. (2004). *Cognitive linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cruse, D. A. (1986) *Lexical semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- de la Cruz Pérez, F. J. (2005). *Los cómics de Francisco Ibáñez* (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid).
- Ginzburg, R. S., Khidekel, S. S., Knyazeva, G. Y., & Sankin, A. A. (1979). *A course in modern English lexicology*. Moscú: Higher School Publishing House.
- Ibáñez, F. (2003). Mortadelo y Filemón: *La Rehabilitación esa*. (2ª ed., Vol. 157). Barcelona: OLÉ Ediciones B, S.A.
- Ibáñez, F. (2004). Mortadelo y Filemón: *El Plano de ALÍ-GUSA-NO*. (3ª ed., Vol. 101). Barcelona: OLÉ Ediciones B, S.A.
- Ibáñez, F. (2004). Mortadelo y Filemón: *Safari Callejero*. (3ª ed., Vol. 98). Barcelona: OLÉ Ediciones B, S.A.

- Jackson, H. (2013). *Words and their Meaning*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Jackson, H., & Amvela, E. Z. (2000). *Words, meaning and vocabulary: An introduction to modern English lexicology*. UK: The Cromwell Press, Trowbridge.
- Joloud, M. S. A. (2015). The Semantic analysis of jokes (a study of some lexical relations in the readers digests humor in uniform). *Journal of the college of basic education*, 21 (89), 57-64.
- Lehrer, A., & Lehrer, K. (1982). Antonymy. *Linguistics and Philosophy*, 5(4), 483 – 501.
- Lyons, J. (1968) *Introduction to theoretical linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lyons, J. (1995). *Linguistic semantics: An introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Masid Blanco, O. (2019). *La metáfora*. Madrid: Arco Libros
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The invisible Art*. Nueva York: Kitchen Sink Press.
- Palmer, F. R. (1981). *Semantics*. Cambridge: Cambridge university press.
- Paradis, C. (2012). Lexical semantics. In C. A. Chapelle (ed.), *The encyclopedia of applied linguistics* (pp. 3357-3356). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht, Holland: D. Reidel Publishing Company.

9 Anotación

Nombre y apellido: Lucia Mazániková

Departamento y facultad: Departamento de Lenguas Romances, Facultad de Filosofía de la Universidad Palacký de Olomouc

Título de la tesis: El humor y las relaciones léxicas: estudio del cómic «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez

Supervisor: Mgr. Rosalía Calle Bocanegra

Número de signos: 73 188

Número de apéndices: 0

Número de fuentes: 25

Palabras claves: relaciones léxicas, humor, cómic, Mortadelo y Filemón

Resumen del trabajo: Este trabajo de fin de grado estudió el uso de las relaciones léxicas para la provocación del humor dentro de la serie de historietas «Mortadelo y Filemón» de Ibáñez. El objetivo principal de la investigación fue mostrar la relevancia de los recursos lingüísticos para la creación de las situaciones humorísticas en la narrativa gráfica. Para obtener los datos, se analizaron tres volúmenes de la serie del cómic «Mortadelo y Filemón» que ya desde la portada tenían algún vínculo con el tema del trabajo. Tras un análisis cualitativo del corpus escogido, se encontró que la polisemia es la relación léxica más frecuentemente empleada para generar el humor. Se encontraron también otras maneras lingüísticas para provocar el humor como la representación literal de las unidades fraseológicas y el uso de las siglas para producir el humor.

10 Annotation

Name and surname: Lucia Mazániková

Department and faculty: Department of Romance Language, Faculty of Arts of Palacký University Olomouc

Title: Humour and lexical relations: a study of the comic “Mortadelo y Filemón” by Ibáñez

Head of the thesis: Mgr. Rosalía Calle Bocanegra

Number of characters: 73 188

Number of supplements: 0

Number of used sources: 25

Keywords: lexical relations, humour, comic, Mortadelo and Filemón

Annotation of thesis: This bachelor’s thesis explored the use of lexical relations to provoke humour within the "Mortadelo y Filemón" comic series by Ibáñez. The main objective of the research was to demonstrate the significance of linguistic resources in creating humorous situations in graphic narrative. To gather data, three volumes of the "Mortadelo y Filemón" comic series were analysed, chosen for their thematic relevance evident from their covers. After a qualitative analysis of the chosen corpus, it was found that polysemy is the most frequently employed lexical relation for generating humour. Other linguistic methods to provoke humour were also identified, such as the literal representation of phraseological units and the use of acronyms for humour production.