

# Comicitat i cognició

PELEGRÍ SANCHO CREMADES  
Universitat de València

En el present article pretenem estudiar les relacions que hi ha entre la comicitat i la cognició, atenent especialment a la idea de coneixement enciclopèdic, posada en circulació en els darrers anys per la Gramàtica Cognitiva. En primer lloc, farem un breu repàs a les diverses teories que han explicat la comicitat (§ 1). En segon lloc, direm algunes paraules sobre la sèrie de còmics d'*Astérix* (§ 2), que ens servirà per estudiar el fonament cognitiu de la comicitat en el cos central del nostre article (§ 3).

## 1. LES TEORIES SOBRE LA COMICITAT

L'explicació de la comicitat ha estat una preocupació antiga entre filòsofs, psicòlegs i lingüistes. Raskin (1985), en un recent estudi centrat en la comicitat verbal, repassa les principals explicacions que s'han donat de l'humor. Aquestes han estat de tres tipus:

1. Explicacions de tipus cognitiu-perceptiu: Diversos autors s'han ocupat de l'humor des d'aquesta perspectiva. Així, Schopenhauer (1819) deia que la causa de l'humor era la sobtada percepció de la incongruència entre un concepte i els objectes reals que s'hi associen, i el riure és l'expressió d'aquesta incongruència. Falta d'adequació, paradoxa, dessemblança són temes que apareixen en aquests estudis. Els termes incongruents són en algun sentit sintetitzats, convertits en similars (Beattie, 1776: 602):

Laughter arises from the view of two or more inconsistent, unsuitable or incongruous parts or circumstances, considered as united in complex object or assemblage, or as acquiring a sort of mutual relation from the peculiar manner in which the mind takes notice of them.

Observem aquest acudit:

(1) «És el doctor a casa?», preguntà el pacient xiuxiuejant per la bronquitis. «No», contestà xiuxiuejant també la jove i bella esposa del doctor. «Entra!».

Els termes de la incongruència són, d'una banda, la relació doctor/pacient i, d'altra banda, la relació entre amants; aquests termes incongruents són units en l'acudit.

2. Explicacions de tipus social-conductista: Aquest acostament a l'humor es basa en l'hostilitat, la superioritat, la malícia, l'agressió, la burla o la denigració. Aquests estudis parteixen de la idea de Hobbes (1650, 46):

The passion of laughter is nothing else but *sudden glory* arising from some sudden *conception* of some eminency in ourselves, by *comparison* with the infirmity of others, or with our own formerly: for men laugh at the *follies* of themselves past, when they come suddenly to remembrance, except they bring with them any present dishonour.

3. Explicacions de tipus psicoanalític: Consideren l'humor com un alliberament. Ací cal inscriure el clàssic treball de Freud (1905). Segons aquest autor, l'acudit, objecte del seu estudi, té com a missió restablir antigues llibertats i descarregar el subjecte de les coercions que se li imposen. Aquest alliberament evita la despesa psíquica que implicaria la seua repressió, i d'aquí procedeix el plaer de l'acudit. En els acudits basats en repeticions (al·literacions, figures etimològiques, etc.), el retrobament d'allò conegut és també una font de plaer. Mindess (1971), per la seua part, assenjala que el sentit de l'humor ens allibera de les cadenes dels sistemes perceptual, convencional, lògic, lingüístic i moral.

La comicitat suposa posar en relació fets contradictoris entre ells. Segons Aubouin (1948), la percepció simultània de dues coses contradictòries condueix a l'acceptació o justificació d'una relació entre elles. El riure còmic és provocat per la reconciliació divertida de dos elements irreconciliables. És especialment intens quan es perceben ràpidament i al mateix temps. Aubouin considera que en els acudits es poden oposar fets com el concret i l'abstracte, el literal i el figurat, la noblesa i la trivialitat, la decència i la indecència, allò que és conegut i allò que no ho és, etc.

Raskin parteix de la noció de *script* o *frame* definida en els següents termes (1985: 81):

The script is a large chunk of semantic information surrounding the word or evoked by it. This script is a cognitive structure internalized by the native speaker and it represents the native speaker's knowledge of a small part of the world. Every speaker has internalized rather a large repertoire of scripts of «common sense» which represent his/her knowledge of certain routines, standard procedures, basic situations, how they do it, in what order, etc. Beyond the scripts of «common sense» every native speaker may, and usually does, have individual scripts determined by his/her individual background and subjective experience and restricted scripts which the speaker shares with a certain group, e.g., family, neighbors, colleagues, etc., but not with the whole speech community of native speakers at the same language.

Existeix una gran quantitat de *scripts*. Raskin (1985: 135) en distingeix dos tipus fonamentals:

1. Els *scripts* lingüístics, que constitueixen el lèxic.
2. Els *scripts* no-lingüístics. Aquí cal distingir-ne, al seu torn, tres classes. En primer lloc, els *scripts* de coneixement general, que donen compte del saber sobre el món compartit per la totalitat d'una comunitat lingüística; en segon lloc, els *scripts* de coneixement restringit, que emmagatzemen els coneixements sobre el món d'un grup social restringit (un grup professional, les persones amb un determinat grau d'educació, etc.); finalment, comptem amb els *scripts* de coneixement individual, que enclouen el coneixement particular d'un individu sobre el món.

Raskin, que parteix d'una perspectiva chomskiana, pretén descobrir en què consisteix la competència còmica, ço és, quines són les condicions necessàries i suficients perquè un text siga còmic, en definitiva, quines són les condicions necessàries i suficients perquè un text siga qualificat com a acudit (verbal). La hipòtesi principal de la seua teoria de l'humor és la següent:

Un text pot ser caracteritzat com a text d'un acudit si les següents condicions són satisfetes:

- i. El text és compatible, parcialment o totalment, amb dos *scripts* diferents.
  - ii. Els dos *scripts* amb els quals el text és compatible són oposats.
- Aquests dos *scripts* que són incompatibles se solapen (*overlap*) totalment o en part en aqueix text. Aquest solapament es dona entre els *scripts* DOCTOR i AMANT en l'acudit que hem ressenyat més amunt (1).

L'acudit, a més, és una comunicació no genuïna o no autèntica (angl. *non-bona-fide communication*). Així, si el principi de cooperació de Grice (1975), que caracteritza la comunicació genuïna, autèntica (angl. *bona-fide communication*), suposa l'acompliment de les següents màximes:

- a) Màxima de quantitat: Dóna exactament tanta informació com siga requerida.
- b) Màxima de qualitat: Digues només el que cregues que és veritat.
- c) Màxima de relació: Sigues rellevant.
- d) Màxima de manera: Sigues succint i evita l'ambigüïtat.

el principi de cooperació de la comunicació no genuïna suposa les següents màximes:

- a) Màxima de quantitat: Dóna exactament tanta informació com siga necessària per a l'acudit.
- b) Digues només el que és compatible amb el món de l'acudit.
- c) Màxima de relació: Digues només el que és rellevant per a l'acudit.
- d) Màxima de manera: Digues l'acudit eficientment.

La variabilitat en la producció i fruïció d'acudits ve determinada pel fet que no tots els subjectes tenen la mateixa facilitat per passar a la comunicació no genuïna, ço és, al tipus discursiu en què l'acudit té èxit.

Els acudits contenen un element que desencadena el canvi des d'un *script* a l'oposat (*trigger*), que tot sovint és un mot ambigu, de vegades amb dues interpretacions contradictòries. Aquest, a més, marca el pas de la comunicació genuïna a la no genuïna.

Les diverses teories de l'humor es poden reinterpretar des de la perspectiva proposada per Raskin:

1) Les teories basades en la incongruència s'adrecen a la deliberada ambigüïtat de l'acudit, la disponibilitat de les dues interpretacions i, fins a cert punt, en algunes teories, la naturalesa irreal d'una de les interpretacions.

2) Les teories basades en la denigració redueixen tot l'humor a un tipus particular d'oposició de *scripts*, ço és, a la maldat associada amb l'oient o amb un dels herois de l'acudit.

3) Les teories de l'alliberament es concentren en el canvi des de la comunicació genuïna fins a la comunicació no genuïna o mode de contar acudits (1985: 131-132):

[...] the speaker and hearer undertake to go beyond the regular cooperative principle of *bona-fide* communication, which prohibits ambiguity, absurdity, etc., into a more «relaxed» though also rule-governed mode of humor. The suppression/ repression element which is often associated with this theory is easily interpreted in script terms as a preference for those oppositeness relations in which one of the scripts pertains to a tabooed area, e.g., sex, violence, evacuation, etc.

Els *scripts* lingüístics de Raskin constitueixen unitats del lèxic, com a tals associades a un concepte semàntic definit per un seguit de trets. Tanmateix, la inclusió d'un tret en la caracterització d'un concepte semàntic, dins el que en Gramàtica Cognitiva s'ha anomenat una concepció enciclopèdica del significat, és força problemàtica. A. Wierbicka (citada per Kleiber, 1990) ha proposat dos criteris per distingir les dades lingüístiques de les no lingüístiques:

- Cap coneixement dels *denotata* no s'ha d'incloure en una definició si no esdevé component del concepte.

- Cap coneixement de l'especialista no s'ha de considerar part del significat.

Així, el fet que un tigre tinga ratlles forma part del seu significat, però no el fet que pertanyi a la família dels felins o que tinga una quantitat determinada d'escàtils.

Al parer de Raskin (1985), qualsevol data que pot ser a la base de la contradicció que genera un acudit s'ha d'incloure en l'*script*. Amb tot, distingeix també entre *scripts* lingüístics i no lingüístics.

L'ampliació del concepte d'enciclopèdia més enllà de la categorització dels termes del lèxic es fa encara més necessària si tractem d'explicar no sols la comicitat verbal, —l'exponent més remarcable de la qual és l'acudit—, sinó la comicitat en general, en especial en determinats codis essencialment mixtos, com és la comèdia cinematogràfica o teatral o el còmic. Precisament la nostra intenció és d'estudiar els mecanismes de comicitat d'un àlbum de la sèrie d'Astérix per tal d'explicar el funcionament de la comicitat en un gènere que se serveix de diversos codis, no sols el verbal. Assumirem la idea que la comicitat suposa una comunicació no genuïna. De més a més, quasi sempre suposa una violació de les regles que regeixen el mode genuí de comunicar —el principi cooperació de Grice (1975) concretat en les seues màximes conversacionals. Encara més concretament, molt sovint hom va en contra de la màxima de manera, que prohibeix l'absurditat, l'ambigüïtat i la contradicció, però també de vegades contra la màxima de quantitat, quan, per exemple, s'aporten dades que no contribueixen a l'increment de la informació. Amb tot, la compatibilització de *scripts* diferents, sovint contradictoris, ja siguen lingüístics o enciclopèdics, és el recurs de comicitat que més s'utilitza en la sèrie d'Astérix. Ara bé, aquestes contradiccions o incongruències es fan possibles i assoleixen la seua coherència a dins d'un determinat tipus de discurs, el qual, al mateix temps, els dona la interpretació humorística. L'ús d'un mot polisèmic amb els dos significats alternatius compatibilitzats pot aparèixer tant en un poema com en un text humorístic; la interpretació com a humorístic depèn en gran mesura de les expectatives que es creen respecte del text.

## 2. LES HISTORIETES D'ASTÉRIX

El 1959 apareix la primera historieta d'Astérix, d'Alberto Uderzo i René Goscinny, en la revista *Pilote* (editorial Dargaud) i el 1962 ix el primer àlbum de les seues aventures, *Astérix le Gaulois*. En el moment de l'aparició d'Astérix el ciutadà francès mitjà experimentava

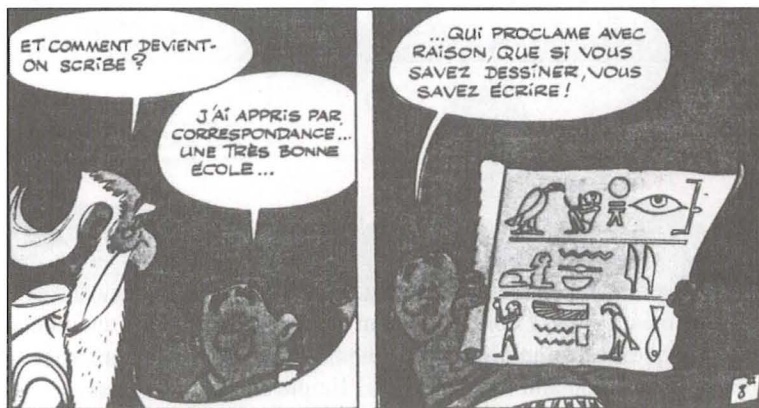
una pèrdua de confiança en ell mateix després de la desfeta francesa a Indoxina el 1954. Astérix suposa, en paraules d'Stoll (1974), una utopia de la ficció còmica. Les historietes d'Astérix tenen una finalitat fonamentalment còmica, i un dels seus creadors, Goscinny, ha ironitzat sobre l'abundosa literatura crítica, que ha aportat interpretacions des de diversos punts de vista, amb aquestes paraules (Declaracions de Goscinny, citades per Couduy, 1972: 3): «J'ai lu une thèse et j'ai rigolé. Ce n'est pas qu'un petit bonhomme; Astérix est là pour amuser».

La «innocència» d'Astérix, especialment declarada per un dels seus creadors, és, naturalment molt contestable. De tota manera, aquesta citació serveix per fer veure que estem davant d'una sèrie en què la comicitat ocupa un lloc central.

### 3. ELS RECURSOS DE COMICITAT EN LES HISTORIETES D'ASTÉRIX<sup>1</sup>

3.1. L'anacronisme és sens dubte el recurs humorístic més emprat i és fonamental en la comicitat dels còmics d'Astérix. Violette Morin (1972), que ha estudiat el dibuix humorístic des d'una perspectiva estructuralista funcional, considera que en la comicitat d'un dibuix actuen tres funcions: una funció normalitzant, una situació real, concorde amb als nostres coneixements «normatius» sobre la realitat; una funció d'armat (fr. *enclenchement*), una actualització problemàtica de la situació de partença; finalment, es dona una disjunció entre les dues funcions anteriors. Si més no en una de les figures còmiques de què parla Morin aquesta disjunció no es decanta per una de les funcions prèvies, sinó que les compatibilitza<sup>2</sup>. En el cas que ens ocupa, la funció normalitzant consisteix en el fet que un clixé és acceptat com a normal en la nostra societat actual; la funció d'armat és el fet que aquest clixé se situe en l'Egipte del segle I a. C.; la funció disjuntiva consisteix en la incompatibilitat entre les funcions anteriors. Stoll (1974) atribueix a l'anacronisme un poder desmitificador dels estereotips socials de la França actual, els quals, en ser trets fora del seu context, són ridiculitzats.

Vegem-ne un exemple, en què la comicitat té una base fonamentalment verbal (1965: 12):



(2)

1. En aquest article hem estudiat fonamentalment el còmic *Astérix et Cléopâtre* (1965).

2. Morin (1972) anomena aquest tipus de figura còmica «disjunció amb articulació bloquejada per inversió antonímica dels signes».

En aquesta escena es compatibilitza un estereotip emmagatzemat al nostre coneixement enciclopèdic (l'aprenentatge per correspondència) amb un context que hi és totalment alié (un escriba a l'Egipte del segle I a. C.). A més a més, hi ha el que Morin (1972) anomena signes de redundància, ço és, signes que emfasitzen la incompatibilitat entre els elements posats junts. En aquest cas, a banda de l'anacronisme de l'eslògan publicitari, aquest constitueix una ironització del llenguatge jeroglífic. S'estableix una contradicció entre el subjecte de l'enunciat en aquest punt (segons la perspectiva del qual l'eslògan és totalment congruent) i el coneixement enciclopèdic del lector ideal (naturalment, construït com a lector de l'actualitat), que no pot establir un vincle immediat entre escriptura i dibuix, per tal com totes dues activitats són clarament separades en la nostra cultura. Semblant dissimetria es pot veure a (3) (1965: 12).



(3)

La comicitat es dona entre la perspectiva del subjecte de l'enunciat, segons la qual el llatí, el grec i el celta són, certament, llengües vives, i la perspectiva del lector ideal, segons la qual, aquestes són les llengües prototípicament mortes, d'acord amb el nostre coneixement enciclopèdic. De més a més, i com a element redundant, trobem l'anacronisme de la terminologia, vist que la distinció entre llengües mortes i vives pertany a la lingüística moderna, i no és compatible amb el context de l'Egipte antic.

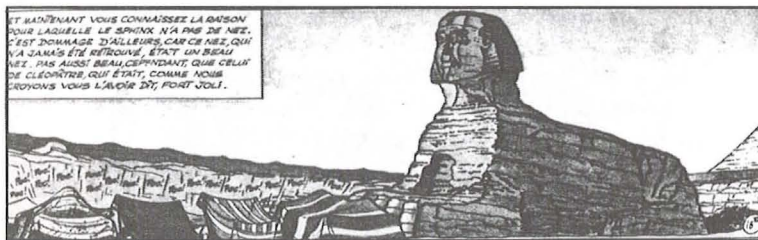
Un exemple d'anacronisme interessant per les redundàncies apareix a (4) (1965: 6).



(4)

D'una banda, trobem la referència a les construccions de Numérobis, qualificades amb els atributs que el nostre saber enciclopèdic atribueix a les construccions modernes. L'excusa de Numérobis és també típica dels constructors moderns. La referència als doblatges, posada a peu de pàgina, suposa igualment la compatibilització de fets incompatibles, vist que, naturalment, a l'època de Cleopatra no hi havia doblatges. Implica, a més, el que Gubern (1972) anomena «ús autonímic» del llenguatge del còmic. En concret, es para esment en l'ús que el llenguatge del còmic fa dels recursos cinematogràfics, portat ací fins a l'absurditat i la inversemblança amb fins humorístics, atés que el doblatge d'un text escrit és la seua traducció.

Finalment, hi ha casos en què, tot i no donar-se un anacronisme, es qüestiona el nostre coneixement enciclopèdic de la història o les ciències naturals, com ara en l'explicació donada de l'absència de nas en l'esfinx, atribuïda a un cop d'Obélix (1965: 22):



(5)

Hi ha diversos elements de comicitat redundants (onomatopeies del soroll dels copets dels venedors mutilant les esfinxes de record, comentari diegètic, la reiterativa al·lusió al nas de Cleopatra)<sup>3</sup>.

3.2. Hi ha una sèrie de motius i caracteritzacions que creen comicitat sols per la seua repetició. Des d'un punt de vista comunicatiu, aquesta iteració d'elements suposa una violació de la màxima de quantitat, vist que aquests elements no suposen un increment de la informació. Recordem, d'un altre costat, que Freud (1905) assenyalà que la repetició és

una font de plaer, i d'aquí que moltes figures retòriques i recursos literaris es basen en la repetició (rimes, al·literacions, etc.). Aquestes repeticions, a més, constitueixen en alguns casos isotopies que contribueixen a la coherència textual. Algunes d'elles fins i tot suposen una apel·lació a la competència intertextual de la sèrie per part del lector ideal, tot ultrapassant l'àmbit de l'àlbum. Així s'explica l'efecte còmic de l'aparició dels pirates que sofreixen l'esgalabrament per part dels gals (Compareu *Astérix et Cléopâtre*, 1965: 10 i *Astérix Légionnaire*, 1967b: 47).

Hi ha certs trets que caracteritzen un personatge d'una manera repetida al llarg de l'àlbum i, quan es tracta d'un dels personatges centrals, a través de tota la sèrie, de manera que de bell nou comptem amb una marca d'intertextualitat. Així, hi ha referències reiterades al gust d'Obélix pels menhirs (1965: 7, 24, 48) i a la seua obsessió per beure la poció màgica (1965: 17). També hi apareix sovint l'obsessió de Numérobis per les piràmides (1965: 6, 45, 46) i la seua desastrosa manera de dissenyar (1965: 6, 12, 27). Una obsessió compartida per tots els personatges, i fins i tot pel narrador, és el nas de Cleopatra (1965: 5, 11, 22, 28, 44).

De naturalesa semblant és el desenvolupament progressiu d'un determinat fenomen al llarg d'una sèrie de seqüències. Aquest és també un factor de coherència textual. Un exemple n'és el creixement dels cabells de Tournevis (6a-c) (1965: 24), (1965: 27) i (1965: 33):



(6) a

3. L'anacronisme, que compta amb una llarga tradició en la cultura francesa com a font de comicitat, és el recurs més emprat en la sèrie d'Astérix. D'altres casos d'anacronisme en l'àlbum que hem estudiat són les parades de *souvenirs* als voltants de les esfinxs (1965: 21), la referència a l'art modern per part d'un escultor egipci (1965: 30), la cerimònia d'apertura amb tallament de cinta (1965: 46), el periòdic en mans d'Amonbofis (1965: 33), etc.



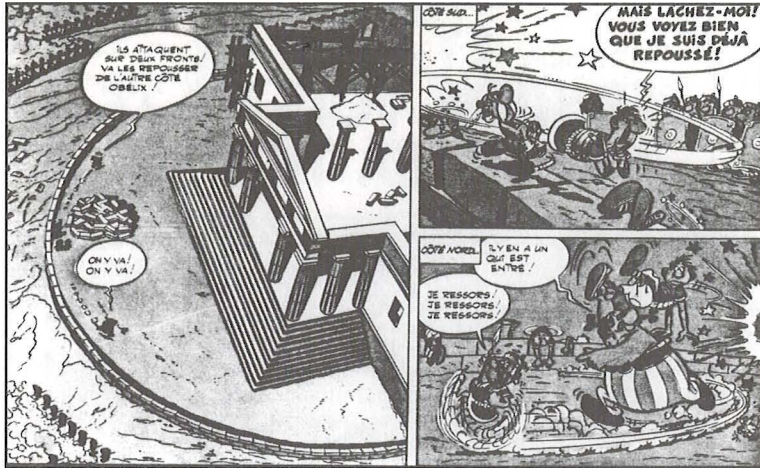


b



c

Finalment, la presentació d'accions consecutives paral·leles suposa una variació en la repetició, que assoleix també un caràcter còmic. A (7a) emfatitza la comicitat del moviment (1965: 40) i (1965: 46):



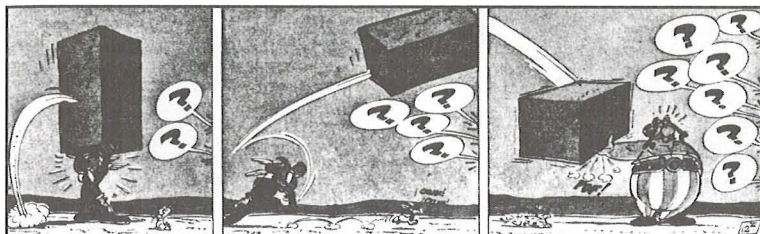
(7) a



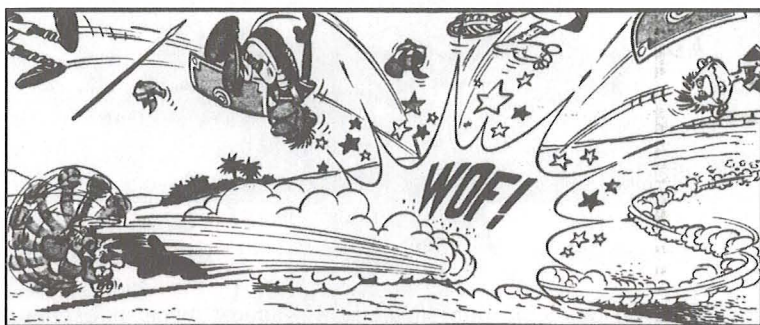
b

A (7b), l'anada i tornada del criat marca la variació en la iteració: el distint estat del contingut de la safata en les vinyetes consecutives és un factor de comicitat, en exagerar la voracitat dels convidats (la contigüitat és clarament establerta pels torns conversacionals dels globus de cada vinyeta). D'altra banda, contrasta el hieratisme del criat en el primer cas i la pressa amb què marxa en el segon, espaiat per la fam dels comensals.

3.3. La violació de les lleis de la física es troba a la base del que es coneix com a comicitat del moviment. En el cas d'Astérix, la poció màgica aporta una motivació a la força hercúliana d'Astérix i Obélix dins l'univers discursiu de la sèrie. Aquesta motiva les proeses físiques dels herois: els miraculosos treballs que realitzen, les lluites inversemblants, les grans corregudes i les hiperbòliques desfetes que causen entre els romans (1965: 16) i (1965: 42):



(8)a



b

La comicitat del moviment és un dels recursos més antics en el còmic, i les primeres narracions dins d'aquest gènere consistien precisament en petits accidents (Altarriba, 1981). A més a més, aquesta comicitat és fàcilment comprensible per als nens, i aporta un nivell de fruïció elemental que assegura el gaudiment del còmic per sota de recursos com l'anacronisme, les citacions del saber enciclopèdic propi dels estudiants de liceu, etc.

3.4. Hi ha nombrosos recursos de comicitat que tenen una base lingüística. No els hem tractat abans perquè sovint es troben relacionats amb d'altres elements com l'anacronisme, el paral·lelisme, etc., que convenia conèixer d'antuvi. D'un altre costat, en un gènere pluricodicial com és el del còmic, tot sovint és molt difícil de separar la imatge del text escrit, i les incompatibilitats no es poden entendre sense tenir en compte la interrelació entre tots dos.

3.4.1. En primer lloc trobem acudits verbals purs, dels quals ens hem ocupat en certa mesura en la introducció. Aquests parteixen tot sovint d'un mot ambigu, ja sia per polisèmia, ja sia per homonímia. És el que Raskin (1985) anomena *trigger*, desencadenant que permet passar del nivell discursiu «normal» al propi dels acudits i que vincula els *scripts* contradictoris. A (9), actua la polisèmia de *situation* («posició física» / «posició social») (1965: 12):



(9)

Panoramix emet un enunciat ambigu a causa d'aquest terme polisèmic, si bé les expectatives del context orienten cap a la interpretació marcada (sentit figurat); el receptor, en canvi, interpreta el missatge tot prenent *situation* en el sentit menys marcat, més esperable (sentit físic). A (10), l'acudit sorgeix de l'homonímia del segment ['ra] («déu egipci» / «interjecció per aclamar algú») (1965: 46):



(10)

Notem que hi intervé, a més, l'anacronisme, vist que *ra*, com a interjecció, és exclusiu de l'actualitat. A més, es tracta d'una interjecció d'origen anglosaxó popularitzada pels *mass media*. Per tant, és marcada com a element alié en el francès estàndard que homogeneïtza el text. Notem que la compatibilització de les dues interpretacions diverses és explicitada pel text diegètic, mitjançant la coordinació de dues predicacions que remetien als dos sentits dels segments homònims.

3.4.2. També trobem acudits verbals que es basen en el que Freud (1905) anomenava l'art de bajanejar (1965: 46):



(11)

Hi intervé igualment l'anacronisme, vist que el tretze és el número de la mala sort en la cultura occidental moderna, però no pertany als coneixements enciclopèdics d'un lector mitjà que ho fos també de l'Egipte antic. El text diegètic té una lògica interna, però suposa un disbarat que hom afegisca mil convidats a la llista per evitar el número nefast. El contrast es dona entre la nostra concepció de les normes socials, que no preveu que les supersticions siguin tingudes en compte en una tal situació, i l'aplicació a totes passades de la lògica derivada de la superstició en qüestió.

3.4.3. Un recurs lingüístic de comicitat és l'ús d'expressions fixes d'una manera discordant. Les expressions fixes, com ha assenyalat Zuloaga (1980), es caracteritzen pel fet de ser segments prefabricats, que no són resultat d'un acte de parla productiu. Les expressions fixes, tot i pertànyer al sistema lingüístic, vist que estan constituïdes per unitats lingüístiques, des de sintagmes fins a textos —els refranys—, i malgrat que constitueixen allò més idiomàtic

de la llengua, es troben pròximes al límit del que es considera propi del saber enciclopèdic. En efecte, són peces prefabricades que s'associen a situacions pragmàtiques concretes, de manera que requereixen un coneixement dels hàbits no sols conversacionals, sinó també culturals, d'una determinada comunitat lingüística. El seu aprenentatge, a més, s'associa més a l'experiència de la cultura d'aquella comunitat (especialment en el cas dels refranys) que a l'interiorització d'unes regles abstractes, pròpia del llenguatge productiu. Són, per tant, unitats estereotipades associades a hàbits i rutines ben immersos en la cultura d'una comunitat lingüística. El seu ús còmic en les historietes d'Astérix partirà del qüestionament d'aquest status. Stoll (1974) explica molt bé l'ús de les expressions fixes en les historietes d'Astérix (1974: 113-114):

[...] la parole fixée en rite ou en métaphore ne fonctionne pas moins comme un concept figuratif immuable, bien qu'intellectuel, dont le dogmatisme peut être ébranlé grâce au seul déplacement d'un de ses éléments constitutifs.

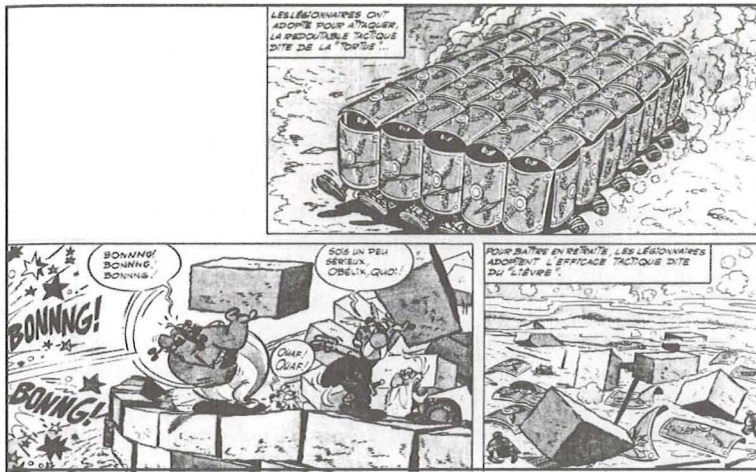
Proverbes, dictons, refrains, locutions métaphoriques perdent déjà leur autorité —et leur usager sa sagesse— lorsqu'on les arrache à leur contexte génétique constitutif de leur signification.

Així, les frases fetes sovint són utilitzades de manera inadequada des d'un punt de vista pragmàtic, i aleshores es viola la seua associació fixa a determinats contextos, o bé són deformades, i aleshores es qüestiona la seua fixació formal. Un exemple de l'últim cas apareix en *Astérix et les Normands* (1967a: 32), on es diu «Ce sont les pires qui se'n vont» en comptes de la frase feta «Ce sont les meilleurs qui se'n vont». Moltes de les frases fetes es caracteritzen no sols per una fixació formal, sinó també pel fet de posseir un sentit figurat, assolit per procediments com la metàfora o la metonímia. Aleshores la comicitat parteix del fet de jugar amb el sentit literal i el figurat, com s'esdevé a (12) (1965: 13):



(12)

La comicitat parteix del fet que els emissors usen les frases fetes adequadament des d'un punt de vista pragmàtic, sense atendre al seu sentit literal, que, en canvi, és captat per Numérobis. D'una manera semblant, a (13) s'oposa el terme especialitzat del lèxic militar romà (*la tàctica de la tortuga*) i el terme inventat amb intenció paròdica (*la tàctica de la llebre*), per ironitzar sobre la rapidesa i desordre de la fuga (1965: 39):



(13)

Un altre tipus d'expressió fixa parodiada és la frase proverbial, frase cèlebre pronunciada per un personatge famós. La ironització es dona en emprar-la en un context inadequat; a més, generalment hi coadjuva l'anacronisme (14) (1965: 23):



(14)

A (14), Panoramax adreça a Obélix la frase proverbial, cronològicament arranjada, que Napoleó dirigí als seus soldats quan es trobaven en la campanya militar d'Egipte (1798): «Soldats, songez que du haut de ces Pyramides, quarante siècles vous contemplent!». La solemnitat de la frase napoleònica queda destruïda en aquest context, vist que Panoramax l'usa per reprimir l'obsessió d'Obélix pels menhirs. Semblant ús tenen les frases proverbials en llatí, que estudiarem més avant (§ 3.4.5.1).

3.4.4. La motivació dels noms propis és un altre recurs de comicitat. En llengües com el francès, el català o l'espanyol, el nombre de noms propis motivats és relativament escàs, i, en qualsevol cas, és un fet convencionalitzat en la nostra cultura que els noms no tenen una motivació estrictament lingüística, si bé l'elecció d'un nom pot relacionar-se amb una sèrie de motivacions extralingüístiques. Així, en les cultures cristianes és corrent l'assignament dels noms del «sant del dia» o d'un sant d'especial devoció en una determinada comunitat. En l'actualitat, en societats més secularitzades, és corrent l'assignament de noms exòtics i

aliens a la pròpia tradició cultural i religiosa, tot sovint popularitzats pels *mass media*. Els noms propis, però, són prototípicament immotivats, i, en els casos escassos en què posseeixen una motivació, ço és, quan presenten el mateix cos fònic que mots comuns (els resignats Modests, Benignes, Casts, etc.), són sovint causa de comicitat. La comicitat procedeix del contrast entre la funció merament denotativa (identificar una persona concreta) i l'assignament d'un significat al nom propi, així com del fet que, per metonímia, aquest significat s'associa al posseïdor del nom. De primer, hi ha una mena de motivació morfològica. L'enciclopèdia dels parlants d'una determinada llengua conté una sèrie de coneixements naïfs respecte de les altres llengües del seu domini cultural. D'aquests coneixements naïfs parteix una allau d'acudits sobre com es diu tal cosa o tal altra en xinès, en àrab, etc.<sup>4</sup> El fet que els noms gals acaben en *-ix*, molts dels llatins acaben en *-us* o els egipcis en *-is* els aporta una motivació parcial, que dóna informació respecte de la pertinença del personatge a un determinat grup lingüístic i nacional. De més a més, hi ha una motivació basada en la semblança del lexema dels noms propis amb mots o grups de mots de la llengua en què s'escriu el text (el francès). Així, en el cas d'Obélix, remet als obeliscs, parents clàssics dels menhirs que tant agraden al gal; en el cas de Numérobis, potser hom remet als comptes, que fa tan malament a l'hora de dissenyar els seus edificis, etc.

3.4.5. Aquests coneixements naïfs, ampliat per l'aprenentatge del liceu i pel coneixement intertextual dels còmics, es troben a la base de l'ús d'un restringit plurilingüisme com a recurs de comicitat.

3.4.5.1. En primer lloc, trobem l'ús del llatí, reduït a les frases proverbials, ben inserides en l'enciclopèdia cultural dels joves francesos, almenys en una època en que l'ensenyament de les llengües clàssiques ocupava una posició important en el sistema educatiu del país veí. Stoll (1974: 98) explica molt bé el caràcter prefabricat de l'ús del llatí:

Les albums d'Astérix fourmillent de bribes de latin, ramassis bigarré de citations bibliques, de latin d'église, de jargon militaire et de citations classiques; bref, tout ce qu'on peut puiser dans la culture générale standardisée du lycéen moyen. Le mot latin placé dans la bouche des centurions et légionnaires romains provoque d'autant plus l'amusement du lecteur qu'il intervient dans leur parler naturel (paradoxalement en français) comme élément hétérogène servant à mettre en étalage une (fausse) érudition humaniste.

4. En aquests acudits, un segment caracteritzat pels trets -normalment fònics, però de vegades també morfològics- caracteritzen la llengua en qüestió des d'aquesta perspectiva naïf, assoleix una interpretació semàntica des del punt de vista de la llengua de partença, interpretació que es relaciona, d'una manera còmica, amb el significat del mot en qüestió. Vegem-ne alguns exemples:

- (i) a A que no sabeu com es diu en xinès el cap dels bombers? [f]e quin fum fa.  
 b A que no sabeu com es diu en xinès «¡Caramba, María de la Concepción, qué vestido tan bonito te has comprado!»? [f]e Con[f]ín, quin con[f]unt!

En aquests dos acudits, els trets que s'assignen a la caracterització naïf del xinès són el monosil·labisme dels mots, la presència repetida de la palatal africada [f] i l'al·literació de [f]. A (ia), el segment amb aquests trets té un significat d'acord amb la llengua de partença que es relaciona amb el significat del suposat terme xinès. A (ib) ens trobem amb la traducció d'una oració sencera. El xinès és caracteritzat de bell nou pel monosil·labisme, el so [f] (repetit) i l'al·literació de [k]; també el segment té una interpretació semàntica relacionada, òbviament, amb el paral·lel en castellà. Cal notar la simplificació grotesca entre la versió castellana i la suposada versió xinesa-catalana. A més, aquesta darrera denota un coneixement dialectal, vist que s'usa, naturalment, la pronúncia pròpia del valencià apitxat, fins i tot per part de parlants valencians que no pertanyen a aquest grup dialectal.



La comicitat en aquests casos parteix del contrast, d'una banda, entre l'elevació d'aquestes frases proverbials i la connexió amb l'ocasió en què foren pronunciades, i, d'altra banda, el context, inadequat pragmàticament, en què ací són presentades. Així, a (15a), la situació dels pirates, destrossats pels gals, no té res a veure amb la valentia i la dignitat de Cèsar —segons ens ho transmet una tradició i una visió heroica de tals fets— en travessar el Rubicó (1965: 10) i (1965: 40):



(15) a



b

De manera semblant, l'exclamació grandiloqüent del centurió (*Ita Diis placuit!*) a (15b) contrasta amb l'escassa avançada dels romans i l'estat lamentable del soldat que informa de la situació.

3.4.5.2. Igualment, s'imiten accents diversos, llengües estrangeres, en una visió etnocèntrica dels fets lingüístics, que concep allò lingüísticament diferent, i, per tant, marcat, únicament com a objecte de burla. A (16) s'imita l'accent crioll del guaita del vaixell pirata, caracteritzat per l'eliminació del so [r] (1965: 9):



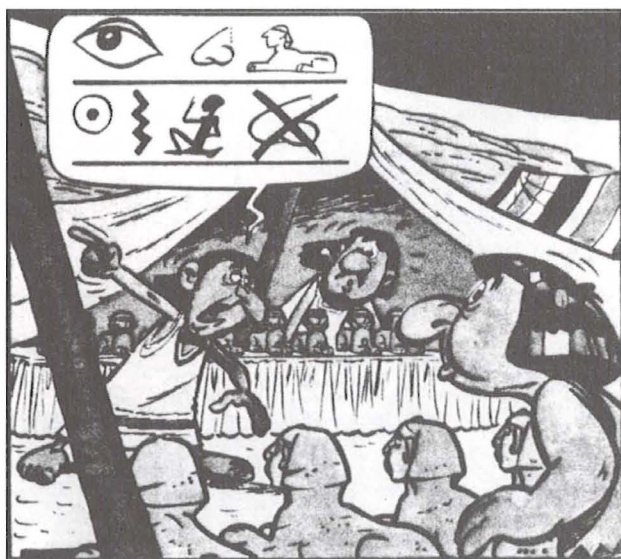
(16)

3.4.5.3. En el cas concret d'*Astérix et Cléopâtre* és interessant l'ús que es fa dels jeroglífics. Aquests, com a signes icònics, tenen una important tradició i motivació en el llenguatge del còmic. De fet, a banda de les nombroses convencions icòniques de caràcter jeroglífic que coneix el còmic (les bombetes com a signe d'intel·ligència o activitat cerebral o les campanetes per representar el dolor són els més típics), un simulacre de jeroglífic apareix sovint en diverses revistes en les pàgines de passatemps. De primer, els jeroglífics egipcis, en el nostre àlbum, s'usen per caracteritzar els personatges d'aquest país. En el cas dels personatges centrals se'n fa un ús molt limitat, per òbvies raons narratives. Així, des del començament, se'ns adverteix que se'ns presentarà una versió «doblada», com hem vist (1965: 6). Un cop caracteritzats els personatges principals, el jeroglífic assoleix un paper humorístic, materialitzat en diverses funcions:

a) Per exemple, serveix per parodiar el plurilingüisme mercantil dels venedors de *souvenirs* a (17). Hi coadjuva, naturalment, l'anacronisme (1965: 21) i (1965: 22):



(17) a



b

b) El jeroglífic parodia també la incomprensió d'una llengua que ens és desconeguda, si, a més, des d'un punt de vista narratiu s'exigeix que una determinada conversa no pugui ser interpretada pel lector (1965: 15):



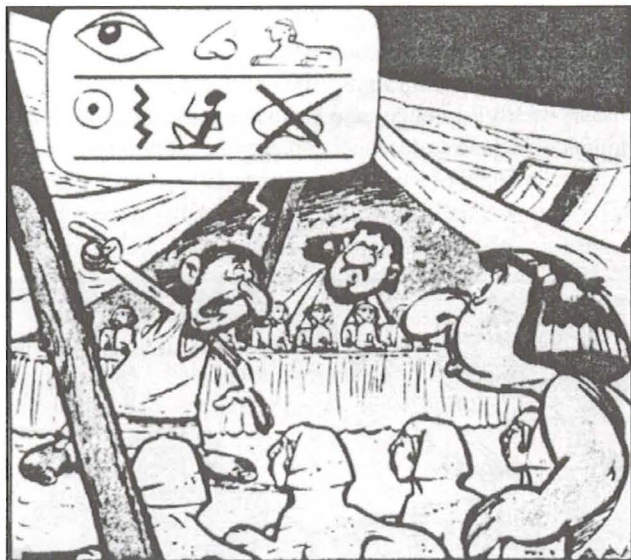
(18)

c) Un altre ús humorístic consisteix precisament en el contrari de l'anterior. Es tracta que els jeroglífics adquiresquen un valor semàntic, ni que siga parcialment, ço és, es tracta que esdevinguin signes motivats. Llavors la nota a peu de pàgina fa que hi parem esment, que distingim aquest globus d'aquells en què el missatge icònic no expressa cap contingut semàntic. La relació entre el jeroglífic, l'ideograma i la traducció fonètica provoca la comicitat (1965: 26):

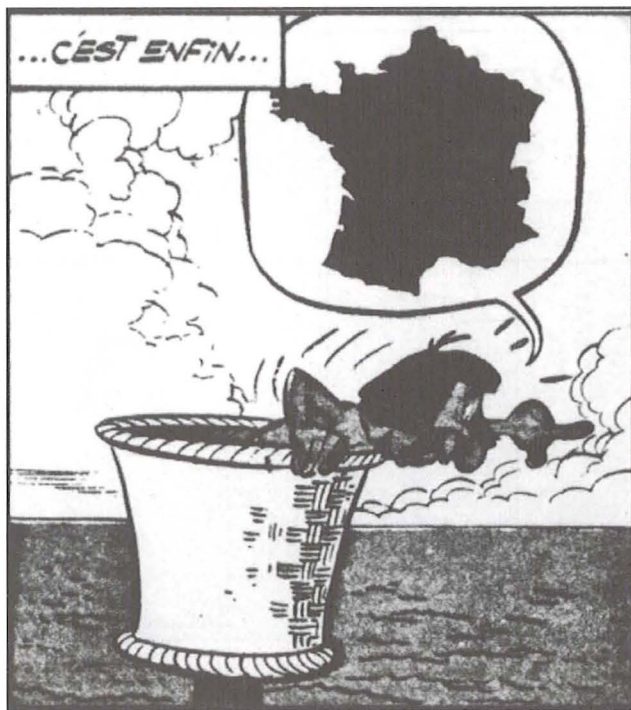


(19)

Quan el missatge icònic que transmet el jeroglífic és massa clar, no hi apareix cap traducció, com a (20a) el nas tatxat, o a (20b) el mapa de França (1965: 22) i (1965: 48):



(20) a



b

Dins d'aquest apartat cal que assenyalem dos usos especials que se'n fa:

a) En primer lloc, l'aplicació de fets propis de les llengües occidentals als jeroglífics, que resulten així parodiats. Es tracta d'un tipus especial d'anacronisme. Així, a (21a) es parodia l'ortografia, obsessió de l'aprenentatge escolar occidental, i a (21b) el soroll que es produeix en la comunicació quan es desconeix una llengua, representat per un traçat tremolós en el jeroglífic que assaja Obélix (1965: 41) i (1965: 19):



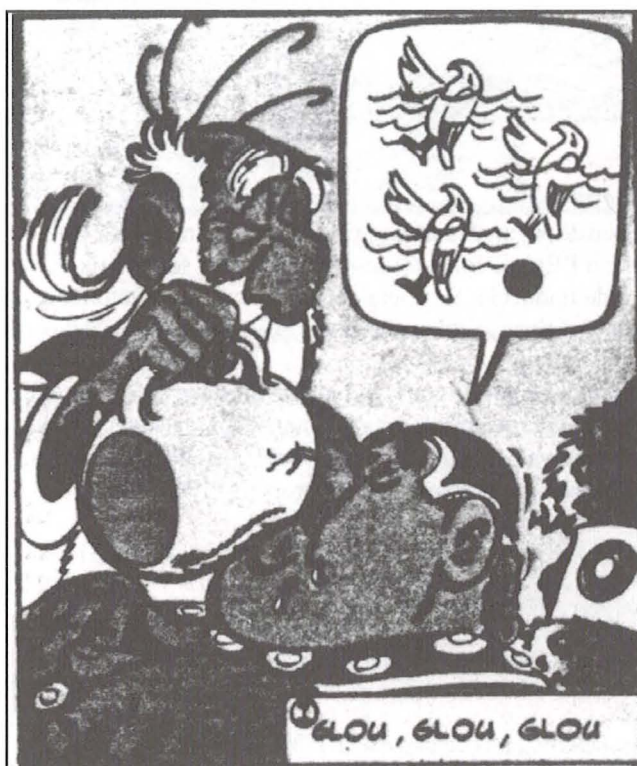
(21) a



b

El contrast es dona en aplicar categories que creiem exclusives de la llengua de pertença (el fet que cal aprendre avorrides normatives i que hi ha gent que té un coneixement —oral— deficient de la nostra llengua que en dificulta la comprensió) a una llengua totalment diferent, de naturalesa icònica, segons el nostre coneixement (naïf) de caràcter enciclopèdic.

b) En segon lloc, es parodia el caràcter universal que es confereix a l'onomatopeia, com a transcripció literal de sons inarticulats. L'onomatopeia sempre ha estat un argument esgrimit contra la manca de motivació semàntica en els signes simples, des que Saussure (1916) plantejà la qüestió fins a estudis més recents com els d'Ullmann (1962). Tot i que entre els lingüistes la motivació de l'onomatopeia és molt discutida, fonamentalment pel fet que aquestes solen variar bastant de llengua a llengua, és evident que en el nivell dels coneixements enciclopèdics del lector mitjà hi ha la idea que mots com *quiquiriqui*, *glugluglu*, etc. remetent a sons veritables de la realitat (1965: 32) i (1965: 38):



(22) a

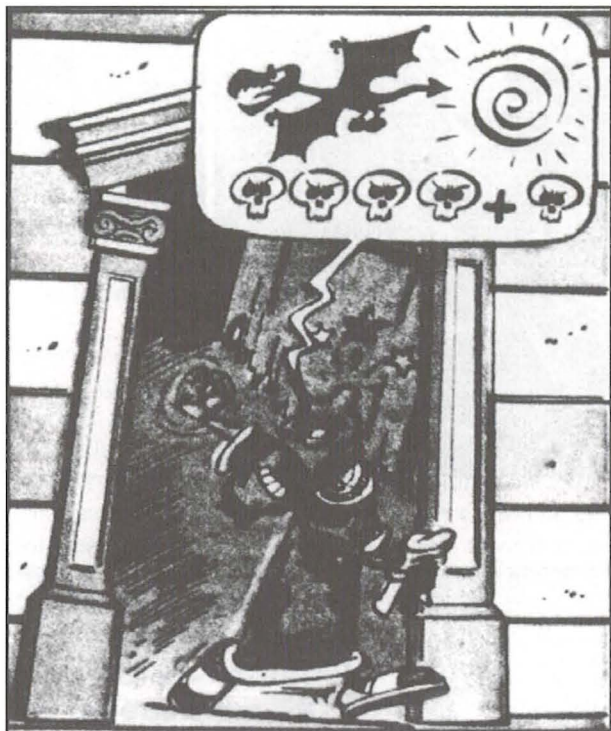


b

La traducció a peu de pàgina és una burla més d'aqueixa motivació i suposada universalitat de l'onomatopeia: a l'Egipte fins i tot les onomatopeies són dibuixos, signes icònics que també necessiten de traducció. Es tracta de bell nou d'un ús autonímic de llenguatge del còmic, d'una problematització crítica de les pròpies convencions del còmic, per tal de fer somriure el lector.

c) Hi ha, finalment, un tipus de grafia jeroglífica que té una llarga tradició en la historieta i que es troba ben establerta entre les convencions icòniques del còmic. Són una sèrie de figures icòniques amb valors negatius (ocells lleigs, calaveres, raigs, etc.) que apareixen als globus per expressar decorosament els impropis (1965: 13):





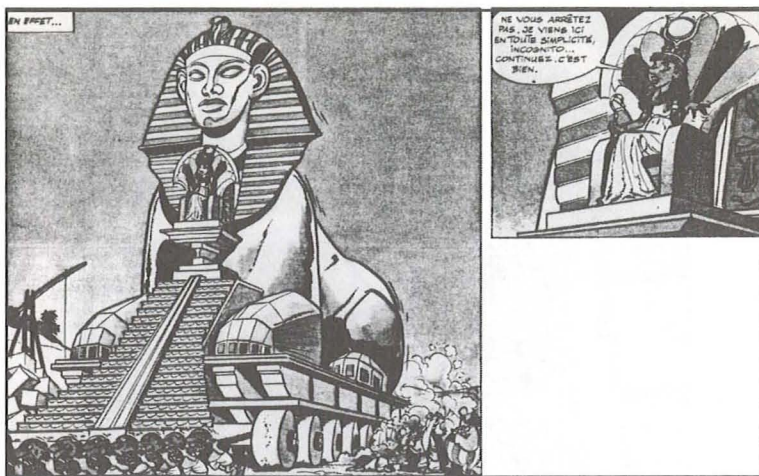
(23)

Es tracta d'una mena de sinestèsia, mitjançant la qual signes icònics «lleigs» s'utilitzen en comptes de les paraules que la nostra societat considera «malsonants».

3.5. Un altre recurs de comicitat, que fa intervenir tant signes verbals com icònics, és la ironia. La ironia, en paraules de Díaz-Migoyo (1980: 50) és un «procedimiento expresivo consistente en dar a entender que no se dice lo que se dice». Vicent Salvador assenyala (1986: 122):

L'expressió irònica presentarà una aparença versemblant —enganyosament versemblant— per mostrar immediatament la seua inacceptabilitat *factual*, pragmàtica, i no semàntica: inacceptabilitat (o contradicció) que sols es farà palesa gràcies al context, perquè una ironia sense context no ho és pas. Aquest és el *sentit* de la ironia: no el significat contrari del literal sinó el *joc* de la mentida textual que porta com a indici informatiu per al lector les pròpies marques (con)textuals.

Així, a (24a), la vinyeta precedent (paròdia de les escenes megalòmanes de la *Cleopatra* (1962) de Mankiewicz) desmenteix l'acte de parla de Cleopatra; a (24b), és el context lingüístic el que desmenteix l'afirmació inicial de la reina egípcia (1965: 27) i (1965: 28):



(24) a



b

3.6. Un mecanisme global de comicitat que subjau a d'altres recursos vists fins ací, des de l'anacronisme fins a l'ús dels jeroglífics, és la paròdia. Com ha assenyalat Vicent Salvador (1985: 125, n. 170), la paròdia requereix un coneixement intertextual per part del lector. Procediments paròdics com l'anacronisme en són una prova. Un recurs paròdic en què no hem incidit a bastament és el que Stoll (1974) anomena «travestiment de la imageria cultural» (1974: 105):

Bien plus que l'écriture, la bande dessinée permet à l'écrivain/ artiste de mettre en question, au moyen de déformations parodiques des structures iconiques, le caractère hiératique des stéréotypes et images consacrées de l'héritage culturel de son public.

Així, moltes vinyetes d'Astérix remetent al repertori icònic propi del saber enciclopèdic del liceu francès: obres d'art famoses, escenes de pel·lícules conegudes, etc. L'anacronisme sol estar present també en aquests casos, vist que aquestes imatges posseeixen referents en èpoques distintes a aquella en què es desenvolupen les aventures d'Astérix. Això de banda, pertanyen al coneixement enciclopèdic del lector ideal, i, naturalment, no al dels personatges; hi ha, per tant, de bell nou, una assimetria, cronològica i cognitiva, entre el subjecte de l'enunciat i el lector ideal. L'única diferència respecte dels casos d'anacronisme que hem estudiat § 3.1 és que ací se situen en un context inadequat cronològicament imatges estereotipades, i no usos socials o costums actuals exclusius de l'enciclopèdia cultural del lector ideal de l'actualitat. A (24) hem vist com les aparicions grandioses de Cleopatra remetent a la coneguda pel·lícula de Manckiewicz (1962). La comicitat parteix de les asimetries que acabem de ressenyar, però sobretot del contrast entre la imatge emmagatzemada en el coneixement enciclopèdic del lector i el nou context que se li assigna, sovint amb deformacions que l'adeqüen còmicament a aquest context. Així, a (25) apareix una paròdia del quadre del pintor romàntic Géricault *Radeau de la Méduse* (1818). Noteu la paròdica apel·lació al coneixement enciclopèdic del lector en l'únic globus que hi apareix, per tal que interprete la imatge de la vinyeta d'acord amb la imatge del quadre de Géricault (1967b: 35):



(25)

Aquest procediment és paral·lel a l'ús de frases proverbials pronunciades per personatges famosos, però ací es posa en joc la memòria icònica, i no textual, del bagatge cultural del lector.

#### 4. CONCLUSIÓ

La comicitat suposa un mode no genuí de comunicar, que contradiu el mode genuí de comunicar, regit pel principi de cooperació de Grice (1975) i basat en les seues màximes conversacionals. Fonamentalment, la comicitat entra en conflicte amb la màxima de manera, que prohibeix l'absurditat, l'ambigüitat, etc., i precisament, el recurs de comicitat més freqüent consisteix a presentar com a compatibles *scripts* incompatibles ja de naturalesa estrictament lingüística, ja pertanyents a l'enciclopèdia cultural del lector ideal. El principal recurs de comicitat en la sèrie d'Astérix, l'anacronisme, exigeix un volum de l'enciclopèdia cultural molt concret, el que «s'obté» en l'ensenyament mitjà del sistema educatiu francès. Sols així se'n permet una fruïció completa, especialment dels diversos *gags* còmics. En qualsevol cas, les historietes d'Astérix són un producte de consum de la societat de masses, que, com a tal, pretén d'arribar al major nombre possible de lectors. Per aquesta raó presenta una estratificació de recursos còmics. El nivell més baix és ocupat per la comicitat del moviment hiperbòlic, que el fa apte als nens de curta edat. Un lloc intermedi seria ocupat pels acudits basats en jocs lingüístics, a l'abast de tots els parlants d'una comunitat lingüística. L'humor basat en l'anacronisme ocuparia el graó més alt en aquesta escala, per tal com requereix una formació més especialitzada perquè el lector tinga emmagatzemats els coneixements adients per a la interpretació d'aquests recursos de comicitat.

## 5. BIBLIOGRAFIA

### 5.1. Obres teòriques

- ALTARRIBA ORDÓÑEZ, A. (1981): *La narración figurativa: acercamiento a la especificidad de un género a partir de la «bande dessinée» de expresión francesa*. Valladolid, Universidad de Valladolid.
- AUBOUIN, E. (1948): *Technique et psychologie du comique*. Marsella. Inèdit.
- BEATTIE, J. (1776): «An essay on laughter, and ludicrous composition», *Essays*. Edimburg. William Creech. pp. 583-705.
- COUDUY, J. (1972): *Le phénomène Astérix*, Toulouse. Tesi de llicenciatura.
- DÍAZ-MIGOYO, Gonzalo (1980): «El funcionamiento de la ironía», *Espiral 7*. Caracas/Madrid. Fundamentos. pp. 47-68.
- FREUD, S. (1905): «El chiste y su relación con lo inconsciente», *Obras completas*. Madrid. Biblioteca Nueva. 1948. pp. 833-947.
- GRICE, H. P. (1975): «Logic and conversation» dins P. COLE i J. L. MORGAN (eds.): *Syntax and Semantics. 3. Speech Acts*. Nova York. Academic Press. pp. 41-58.
- GUBERN, R. (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona. Península.
- HOBBS, T. (1650): *Human nature*. Oxford. Bowmman. Reimprés en *The English works of Thomas Hobbes*. Londres. John Bohn. 1840. IV. pp. 1-76.
- KLEIBER, G. (1990): *La sémantique du prototype. Catégories et sens lexical*. París. Presses Universitaires de France.
- MINDESS, H. (1971): *Laughter and liberation*. Los Angeles. Nash.
- MORIN, V. (1972): «El dibujo humorístico», en DDA: *Análisis de las imágenes*. Buenos Aires. Tiempo Contemporáneo. pp. 136-163.
- NICKS, J.-L. (1984): «Les aventures d'Astérix», en DDA: *La bande dessinée à l'université et ailleurs. Études sémiotiques et bibliographiques*. Lovaina. La Neuve. pp.23-186.
- RASKIN, V. (1985): *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht/ Boston/ Lancaster. D. Reidel Publishing Company.
- SALVADOR, V. (1986): *El gest poètic. Cap a una teoria del poema*. València. Institut de Filologia Valenciana-Publicacions de l'Abadia de Montserrat.
- SCHOPENHAUER, A. (1819): *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Vol. 1: Brockhaus. Traduït a l'anglès: *The world as will and idea*. Vol. I. Londres. Routledge ans Kegan Paul. 1954.
- SAUSSURE, F. de (1916): *Curso de lingüística General*. Madrid. Alianza. 1987.
- STOLL, A. (1974): *Astérix: L'épopée burlesque de la France*. Brussel·les. Éditions Complexe (edició en francès de 1978).
- ÜLLMANN, S. (1962): *Semantics*. Oxford. Blackwell [edició en espanyol: (1967): *Semántica*. Madrid. Aguilar].
- ZULOAGA, A. (1980): *Introducción al estudio de las expresiones fijas*. Frankfurt am Main. Verlag Peter D. Lang.

### 5.2. Còmics

- GOSCINNY, R. i UDERZO, A. (1961): *Astérix le Gaulois*. Dargaud. Neuilly-sur-Seine.
- (1965): *Astérix et Cléopâtre*. Dargaud. Neuilly-sur-Seine.
- (1967a): *Astérix et les Normands*. Dargaud. Neuilly-sur-Seine.
- (1967b): *Astérix légionnaire*. Dargaud. Neuilly-sur-Seine.