

José Manuel García-García

Archivo 2: Ensayos de Literatura



## EL LIBRO DE LOS SARCASMOS

(Estudio del humor Lúdico  
en 64 escritores mexicanos)



Proyecto Guardamemorias

## ÍNDICE

ESTRATEGIAS DEL HUMOR LÚDICO.....	4
MICRO-FICCIONES Y FRAGMENTOS DEL HUMOR LITERARIO MEXICANO.....	14
TÉRMINOS DEL HUMOR LÚDICO.....	91
BIBLIOGRAFÍA.....	103

---

Para citar este documento: García-García, José Manuel. **El libro de los sarcasmos: Estudio del humor lúdico en 64 autores mexicanos. 2011. Proyecto Guardamemorias. 2011.**  
Versión pdf: <http://web.nmsu.edu/~jmgarcia/ldls.pdf>»

© D.R. José Manuel García-García, 1994, 1995, 2011

---

Siete Epígrafes:

1.«[La risa pone al hombre] de cabeza, lo destripa, lo ve desde arriba y desde abajo, le rompe sus resistencias externas, observa su interior, sus centros, duda de él, lo divide, lo desmiembra, lo desnuda y expone, lo examina libremente y experimenta con él. La risa destruye el miedo y la piedad».

—M. Bakhtin. *The Dialogical Imagination* (1975).

2. «En el mundo todos somos locos, los unos de los otros».

—Luis Vélez de Guevara, *El Diablo Cojuelo* (1641).

3. «Mientras no se duda del amo no sucede nada. Cuando el esclavo ha sonreído comienza el duelo de la historia».

—Alfonso Reyes. *Obras completas* (1956).

4. «Cuando discutas, destruye con risa la seriedad de tus adversarios, y con seriedad destruye sus risas».

—Georgias. *Fragmentos*.

5. «Sólo lo inerme es invulnerable».

—Carlos Monsiváis. *Días de Guardar* (1970).

7. «Tu perrito, Maneya, te lame / la cara y los labios, no me / sorprendo de que a un perro / le guste comer mierda».

—Marcial, *Epigramas completos* (1996).

6. «Lo que importa es cómo se anda, cómo se ve, cómo se actúa, después de leer. Si la calle y las nubes y la existencia de los otros tienen algo que decirnos. Si leer nos hace, físicamente, más reales».

—Gabriel Zaid. *La feria del progreso* (1982).

## ESTRATEGIAS DEL HUMOR LÚDICO (1)

### LA HUMOROLOGÍA

Es el método auxiliar a la teoría estética del humor lúdico. Es decir, es la crítica o racionalización de la representación literaria del humor lúdico. La *humorología* (2) es un método inductivo, toma de un texto sus segmentos más significativos desde el punto de vista del humor lúdico y los estudia minuciosamente, buscando las conexiones más importantes de segmento a segmento (3), identificando previamente los *centros* o *puntos axiales* de cada sección elegida. Los *centros axiales* son aquellos donde se concentra y genera el humor lúdico. Estos puntos o estrategias generales son los siguientes:

- A) OPOSICIONES BINARIAS    B) DETONANTES DEL HUMOR**  
**C) PERSONAJES CÓMICOS    D) LENGUAJE LÚDICO HUMORISTA**

Adelantemos un ejemplo práctico, citemos un poema de Emiliano González (4):

«Birthday Present»:

Minuciosamente dividió el todo en partes.  
Guardó cada una de las partes en una caja de cartón.  
La cerró bien.  
La envolvió en celofán de vivos colores.  
La adornó con un moño y pegó con cinta adhesiva una  
tarjetita que decía:  
«Feliz cumpleaños, querida suegra».

Mientras se dirigía al correo con el paquete a  
cuestas, dijo para sus adentros:  
«Nunca, en nuestros años de matrimonio, creí que  
Lola pesara tanto».

El *punto axial* (focal o importante) está en los últimos dos versos; a partir de ellos se puede hacer una relectura en la que el título y cuerpo del poema adquieren una nueva dimensión: la del humor lúdico. En este caso, el punto axial es sorpresivo y obliga a una relectura: estamos ante una situación de humor cruel o sangriento (en nuestro esquema es la estrategia **B**). El objeto catalizador es Lola en la caja (elemento sorpresivo), y que remite al *momento* inicial: «Minuciosamente dividió el todo en partes».

### EL HUMOR LÚDICO

Este es un concepto compuesto por dos nociones amplias («humor» y «lúdico») que incluyen las más diversas definiciones: Hay que elegir entonces de varios humorólogos las características más útiles para nuestro proyecto (5).

Comencemos con la noción del «humor»: es la sorpresa que produce el súbito encuentro entre dos o más elementos excluyentes. Esta situación puede ser provocada o puede ocurrir sin que intervenga voluntad alguna. En ambos casos es necesario un testigo o interprete de la situación humorística. Luego abundaremos acerca de estas ideas.

En cuanto al concepto «lúdico»: diremos que es una acción que arbitrariamente ha sido reglamentada por un *estratega*. Éste busca algunos de los siguientes placeres inmediatos: triunfo, control, poder, conocimientos, y satisfacciones inmediatas.

Por otra parte, el proceso del juego en sí mismo, ejerce una adicción causada por el gozo de moverse entre la plena libertad y la responsabilidad, entre la elección privilegiada de los medios o los fines, entre la misteriosa relación del azar y los conocimientos, los simulacros y vida real.

El juego proporciona el gozo de experimentar las emociones más extremas.

En este sentido y siguiendo las ideas de Roger Caillois, el juego se establece en un espacio y en un tiempo determinados. Tiene reglas y tiene protagonistas y antagonistas que compiten por un trofeo (simbólico o no). El juego está dirigido por jerarquías de mando que establecen las formas de enfrentamiento de la astucia y las capacidades físicas contrincantes.

En el juego hay divertimento, placer, gozo, vértigo, éxtasis... el azar, la necesidad, el horizonte de expectativas está en juego: reina la esperanza, el *make believe*, el querer ser y el dejar de ser...

En el juego hay suspenso y emoción, hay interrogantes y satisfacciones inmediatas.

El juego es una *realidad* pre-establecida, artificial, paralela a la realidad cotidiana donde reina la obligación y el sentido agelasta (enemigo de la diversión) de la vida. No es un simulacro, sino una realidad personal o de un grupo social dentro de la realidad ciudadana general.

Por último (hay que decirlo) el humor no puede existir sin el juego, pero el juego sí puede existir sin el humor. Esto es así porque en nuestras sociedades hay «juegos» establecidos que son verdaderos *rituales*. Son los que hemos bautizado como «juegos lentos» o «juegos inflexibles», se trata de los rituales oficializados o «endurecidos», cuyas características son: la solemnidad, la lentitud temporal y la repetición automática.

En otras palabras, son todos los actos de carácter oficial que van desde los rituales más sencillos hasta las ceremonias más complicadas. Para un lúdico-humorista estos rituales serían actos *agelastas* o de humor involuntario.

## A) OPOSICIONES BINARIAS

Cuando leemos a un autor (6) que de antemano sabemos es humorista (o *ironista*), encontramos en sus escritos *pistas* de sus ejes temáticos (ideológicos y/o emotivos). A veces propuestas son explícitas, otras son implícitas (o «sub-textuales»). De cualquier forma el autor lúdico es un verdadero manipulador de emociones e ideas que lo definen como un escritor satírico (crítico de las fallas humanas). Esto ocurre con Jorge Ibargüengoitia y Carlos Monsiváis, para dar dos ejemplos claros. Toca al lector interpretar poner a trabajar su propio repertorio dentro de un horizonte de expectativas irónicas, dentro de un campo semántico de la humorología.

Algunas estrategias del estratega del humor lúdico van desde la celebración de la vida (*carpe diem*, entretenimiento, diversión, alegría, gozo, éxtasis, satisfacción, catarsis cómica, sensación de libertad, de igualdad, aceptación, paciencia, tolerancia, simpatía y/o empatía) hasta el lado opuesto: la manipulación del humor literario para provocar en el lector odio, rechazo, actos de intolerancia de sacrificio ritual (*scapegoating*): hay que burlarse del otro para corregirlo o destruirlo o enviarlo al exilio social. El autor humorista mantiene, en este caso, un sentimiento de superioridad (triumfo, poder, perfección) contra el «otro», al que se le pone en un lugar de inferioridad (derrota, impotencia, culpabilidad y o deshumanización) y lo hace *objeto de escarnio* o ridiculización sarcástica. Su intención es proyectar los errores y los vicios sociales en un personaje para hacernos pensar o sentir rechazo hacia él. Busca la aprobación colectiva al acto del *scapegoating* o linchamiento moral (destrucción de la fama o el prestigio) de la víctima. Si el sarcástico logra «contaminar» a otros con la necesidad del *scapegoating*: la «recompensa» será la purificación (emocional) de los victimarios (7).

Los autores (estrategas del humor lúdico) pueden ser **tradicionalistas o rebeldes**. Unos autores eligen la trasgresión, las rupturas, las perspectivas relativistas, desmitificantes, desvalorizantes de la historia oficial. Su meta es desenmascarar errores, vicios y crímenes del Poder. La vida es vista como un gran teatro del mundo o una tragedia cómica de la que hay que ser auto conscientes o vivir en el error del humor involuntario.

Otros autores del humor lúdico está en el extremo opuesto del esquema: son los voceros del Poder Dominante en turno.

En el caso de los rebeldes pienso en Carlos Monsiváis, que se ha mofado siempre de la retórica de políticos, figuras de la industria del entretenimiento y otros demagogos de la corrupción mexicana. En cuanto al humorista a favor de las tradiciones, pienso en Jorge Ibargüengoitia, autor ironista que (por ejemplo) en el ensayo «Aprovechamiento de las reliquias», manipula varias estrategias del humor literario para hacer escarnio de la micro-historia provinciana.

Los estrategias del humor lúdico se enfrentan en la sociedad a dos formas de *anti-humor-lúdico*: el **humor fallido o alazonista** de los que pretenden ser lo que no son (ellos no saben que los demás están enterados de sus pretensiones fallidas). Y la actitud **agelasta** que es una franca aversión contra el humor. Es la seriedad, más la solemnidad, igual al aburrimiento. Las estrategias del agelasticismo son infinitas y parten directamente del lenguaje **enocrático** o lenguaje del Poder. El **agelasticismo** es en realidad un juego que se convirtió en ritual solemne. La paradoja es que mantiene una actitud **agelasta** es un asiduo practicante del humor involuntario (contra sí mismo), y un reproductor (y víctima) del lenguaje enocrático que incluye: dogmatismo, autoritarismo, oficialidad, pomposidad, prohibición, inmutabilidad, solemnidad y censura.

El arquetipo literario de los *agelastas* es el anciano Jorge de Burgos, aquel maestro bibliotecario que quemó El tratado de la risa de Aristóteles en la novela *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco.

Uno de los indicios para descubrir los ejes temáticos implícitos del autor la identificación de **oposiciones binarias**. Los más utilizados ocurren en oposiciones o contrastes binarios (la base del humor), ejemplos:

Solemnidad versus Relajo  
Hipocresía versus Sarcasmo epifánico  
Ignorancia versus Ironía  
Sentido literal versus Sentido figurado

## B) DETONANTES DEL HUMOR

Son tanto las *zonas lúdicas* como los *momentos catalizadores* y a los *objetos detonantes* del humor.

*La zona lúdica o cronotopía* se refiere a) al ambiente creado en torno a un personaje y b) al espacio, propiamente hablando. Y en una lectura extradiegética es el tema propuesto por el autor, el humorista lúdico. El ambiente se refiere al a cierto lugar, cierto espacio, sea éste hostil o propicio para el personaje **a/gelasta**. Las cronotopías más utilizadas son:

Ambientes de:

- **Carnaval o «del mundo al revés»**
- **Teatro del mundo**
- **Enredos o equívocos**
- **Ambiente sarcástico-hostil**
- **Ironía dramática**. Se emplea en el clímax y en la resolución lúdica (variantes: por resultados incompletos o pobres, por resultados imprevistos o sorpresivos, por resultados contraproducentes, por resultados aporísticos, por relajo o caos completo, finales felices o ambiguos o anticlimáticos)

Un ejemplo de un **ambiente cómico** lo encontramos en el pasaje de la novela *La tumba*, de José Agustín, donde los personajes están haciendo de las suyas, han convertido la casa del senador Robatealgo en un sitio propicio para sus travesuras, y lo han transformado así, en un lugar hostil para el dueño de ese espacio. Dice el narrador:

En el jardín [del senador Robatealgo], abrimos las jaulas de los pájaros para dejarlos escapar. También echamos tierra en la alberca. Rompimos dos floreros. En el baño tiramos la pasta de dientes en la tina, mojamos todos los jabones, limpiamos nuestros zapatos con las toallas y yo oriné en el lavabo, tapándolo previamente. (8)

Los jóvenes han convertido la casa del senador en un «mundo al revés», en un caos. Sus juegos han transformado el «respetable hogar del senador» en un sitio donde dominan lo bufonesco.

En cuanto el espacio, hay dos tipos de espacios que los escritores humoristas gustan utilizar: **las zonas del ritual solemne y las zonas lúdicas**. Las zonas del ritual son aquellas donde dominan los

símbolos del poder y la solemnidad: iglesias, «hogares respetables», escuelas, los lugares de trabajo. Es decir, en aquellos espacios donde está prohibido jugar o reír.

Las zonas lúdicas, por otra parte, pueden ser espacios *abiertos* construidos para jugar y divertirse: centros de diversión, calles transformadas para el carnaval, escenarios de teatro, mercados abiertos, lugares de bacanales, circos, etcétera. O espacios cerrados, íntimos donde está «en juego» el placer solitario o el placer de parejas (erotismo) o la competencia entre opuestos en un juego hermético que los contrincantes apenas intuyen (el melodrama), etcétera.

El campo de juego (o zonas lúdicas) es una creación artificial con reglas pre-establecidas —en constante revisión— y donde los jugadores se concentran en el vértigo de «las jugadas», demostrando sus capacidades físicas (destrezas) y mentales (su ingenio, su ironía, su experiencia). El campo de juego puede ser cualquier espacio donde se establezca el placer de la competencia, la complicidad, la complacencia, el gozo. Los jugadores ponen «en juego» sus prevenciones ante las circunstancias aleatorias o imponderables y sus necesidades, obsesiones o metas personales.

Para un humorista las mejores zonas son las *zonas solemnes* porque ellas son un reto: ¿cómo transformarlas en espacios lúdicos, en «mundos al revés»? ¿Cómo ejercer la mofa contra la mediocridad solemne? Una magnífica burla de esos sitios donde «nunca pasa nada», la hace el autor Jorge Ibargüenogitia en su ensayo «Aprovechamiento de las reliquias», donde dice:

Estas líneas están dedicadas a los presidentes municipales de los pueblos en los que no hay nada que ver, en donde los visitantes ilustres tienen que ser atendidos por medio de una charreada, un desfile popular o un banquete campestre. Todos estos expedientes son difíciles de organizar y costosos.

¿No es más conveniente —pregunto yo— tener en el pueblo un lugar histórico a donde se lleva al visitante, se le echa un discurso, él responde con otro, luego vienen los abrazos y se acabó? Además de concentrar la visita y darle un objetivo, el lugar histórico tiene la ventaja de proporcionar el tema del discurso [...] En los pueblos donde se olvidó el suceso histórico y no apareció el individuo, hay, cuando menos, arte popular. En este caso la solución es todavía más sencilla. Se hace un museo regional de artesanía. En donde no se hacen sarapes, se hacen ollas, y en donde no se hacen ollas, se hizo un marquesote. Se compra una casa, se pide a los productores que regalen ollas, se busca un ejemplar prehispánico que ligue la producción actual con la más remota antigüedad, se le pide a un crítico de arte que escriba un opúsculo sobre la artesanía local, el cual se traslada a letras de oro que se ponen sobre la pared, y ya tenemos museo. Dos pesos la entrada. (9)

En cuanto a los *momentos catalizadores*, se trata de esos momentos, esos instantes donde la tensión acumulada entre la seriedad y el humor se rompe. El tiempo se convierte así en un catalizador porque en ese lapso se condensa la atención y aceleran una reacción, el es tiempo propicio para que una situación seria se convierta en una situación donde domina la risa.

Hay, sin embargo, *objetos materiales* de trasgresión lúdica que suelen usar los autores humoristas. Son verdaderos objetos detonantes del humor: en una cena formal a alguien se le cae la dentadura postiza en la sopa, la carcajada catártica no tarda en aparecer. La dentadura en la sopa quiebra la tensión formal y origina la ruptura (la risa) con una tensión acumulada: la dentadura en la sopa acelera el gesto de liberación de que es la risa. Los objetos detonantes y los momentos catalizadores precipitan la fractura de una situación solemne o seria.

### C) PERSONAJES CÓMICOS

En el personaje lúdico-humorista o cómico confluyen dos características: es tanto un *homo ridens* (humorista) como un *homo ludens* (jugador). Y por sus funciones en una narración es:

- a) El estratega del humor lúdico (gelastólogo)
- b) El testigo cómplice (lector / público)
- c) El personaje alazonista (víctima de la burla)
- d) El personaje lúdico humorista (el ironista)



El gelastólogo o (humorólogo), pretende ser la conciencia o el discurso racional del humor lúdico, y no pocas veces tiene la función de ser el creador de las «reglas del juego».

El testigo cómplice es el público o el lector que goza con los juegos de humor literario de un autor y busca las pistas de la ironía y la burla implícitas en el mensaje del gelastólogo.

Por su parte, el personaje alazonista (10) es el personaje ridiculizado (sea por que no sabe que es un practicante del humor involuntario, sea porque es objeto de escarnio de otros personajes). Es la víctima perfecta del personaje lúdico humorista, aquél que ridiculiza; el sarcástico que ejerce su escarnio contra todo lo artificial-solemne y lo no-verdadero (me refiero aquí a la hipocresía y a los llamados vicios sociales). Los personajes del humor lúdico tiene la función de descubrirnos (epifanía) los vicios ocultos de los personajes *agelastas*.

En literatura hay un amplio repertorio de personajes lúdico humoristas (aquí se mezclan los alazonistas y los ironistas) que los autores de nuestra época siguen «reciclando»: los hay «apicarescados» — imitadores de aquel Lazarillo de Tormes— o quijotescos, etcétera. Son personajes «molde» o «modelo» de humor lúdico. En esencia, estos modelos *arquetípicos* (11) —que aquí he llamado **paradigmas**— comparten algunas de las siguientes características —aquí debo anotar que incluyo en los personajes al narrador y sus diferentes voces, actitudes y involucramiento o no en la trama contada—:

### Personajes lúdico-humoristas o cómico

#### a) Características prosopográficas (corporales):

- **Fisonomía: grotesca, deforme, desproporcionada, esperpéntica, transformada.**
- **Ropas: inapropiadas, exageradas, sucias o de travestí.**

#### b) Movimientos corporales (acciones):

- **Gestos: mueca, tic, gestos involuntarios.**
- **Movimientos físicos: exagerada rapidez, lentitud, torpeza.**
- **Ruidos corporales involuntarios (o parodiados): flatulencias, chiflidos, tartamudeos, voces chillonas o incongruentes (voz fea en cuerpo hermoso, por ejemplo).**
- **Desechos corporales: orines, escupitajos, excremento y otros más.**

#### c) Cualidades morales (acciones etopeyas):

- **Heroicidad cómica: locura temeraria, idealismo quijotesco, diogenismo, gracia, ingenio pícaro, ingenio sarcástico, ingenio sardónico, estulticia irónica.**
- **Heroísmo ambiguo o patetismo cómico: ingenuidad, excentricidad, ridiculez, humor fallido, estupidez, imprudencia, distracción.**
- **Anti-heroísmo alazonista: hedonismo (vanidad), Miles Gloriosus, lujuria, insolencia, vulgaridad, cinismo, coprofilia, hipocresía, agelasticismo, y todos las cualidades etopéyicas que se consideren moralmente censurables.**

## D) LENGUAJE

Los juegos retóricos o lenguaje lúdico abarcan:

#### a) Palabras polisémicas con significados humorísticos

#### b) Sintaxis alteradas

#### c) Construcciones de significado:

#### d) Híbridos visuales

#### e) Modelos literarios

a) Las *palabras polisémicas* con significados humorísticos: homónimas, homófonas, arcaísmos, neologismos, malapropismos, compuestas.

b) Las *sintaxis alteradas*: neobarroquismos, calambur (retruécano), y todo tipo de alteraciones sintácticas.



c) *Construcciones de significado*: Las construcciones más utilizadas: ironía, sarcasmos, albur, aforismos (apoteogmas, sentencias, greguerías), trabalenguas, picardías, dobles sentidos, quid pro quo, antinomias, adivinanzas, alusiones, eufemismos, lenguaje macarrónico, omisiones, frases con oximoron, etc. (como cualquier recurso retórico, la ironía no es siempre humorista).

Las construcciones de significado paralógicas son las falacias formales y las informales.

Las falacias formales: non sequitur, sorites (acumulaciones), falsas: analogías, causalidades, conclusiones, pruebas, generalizaciones.

Falacias informales: paradojas, círculo viciosos, círculo concéntrico, autofagia, perogrullo, dilemas aporísticos, supuesto de lo imposible o improbable como real. Así como los argumentos: ad baculum, ad consequentiam, ad hominem, ad ignorantiam, ad misericordiam, ad populum, ad vericundiam, reductio ad absurdum.

d) *Híbridos visuales*: epigrama, anagrama, acróstico, criptograma, las mezclas entre prosa y fotografía y dibujo, el collage, la poesía visual, etc.

e) *Modelos literarios*: los más utilizados (no pocas veces en un sentido paródico): La comedia clásica. La tragicomedia (y sus variantes modernas: el teatro del absurdo y el t. pánico). La frase (y sus variantes: el entremés, el sketch o sit com (que emplea el slap stick o violencia cómica, el melodrama cómico). La Fábula que incluye: caricaturización (exageración —minimización y/o magnificación—, reversión de leyes y valores), animalización, antropomorfización, cosificación, dibujo caricaturesco. La picardía sicalíptica que incluye: poesía satírica (carajocomedia), el limerick, el albur. La sátira social que incluye: sátira menipea, la picaresca, el sarcasmo. La parodia que incluye: el burlesque (ej. patafísica, ucronías), el travestí literario clásico, el pastiche. El chiste: narrado, breve (set up + punch line), ad lib o heckling.

Los modelos literarios sirven a los estrategas del humor lúdico para elaborar juegos referenciales, paródicos y recontextualizates, creando amalgamas literarias que sólo los conocedores pueden identificar. Estos son;

- **Juegos intertextuales**
- **Juegos paródicos y**
- **Re-contextualizaciones**

*Juegos intertextuales*. Para un autor dedicado al humor lúdico, el juego intertextual es la golosina preferida: Cervantes y su compendio de referencias lúdicas en *El Quijote*, James Joyce en su novela *Ulises*, etcétera. Las referencias a otros textos y autores se supone que deben ser descubiertas por aquel lector cuyo repertorio cultural se aproxime al del autor leído (hablamos aquí del llamado «lector ideal»). Un ejemplo muy claro del juego intertextual, es el poema de Gabriel Zaid (12) titulado «Transformaciones»

1  
Me contaron que estabas enamorada de otro  
y entonces me fui a mi cuarto  
y escribí ese artículo contra el Gobierno  
por el que estoy preso.  
(Ernesto Cardenal, *Epigramas*)

2  
Me dijiste que amabas a Licinio  
y escribí ese epigrama contra César  
por el que voy camino del destierro.  
(José Emilio Pacheco, *Irás y no volverás*)

3  
Me dijiste que ya no me querías.  
Intenté suicidarme gritando ¡Muera el PRI!  
y recibí una ráfaga de invitaciones. (Gabriel Zaid)

Gabriel Zaid incluye en su texto los poemas con los que «dialoga». Su juego intertextual es explícito y abierto. El lector no tiene que lanzarse a investigar las fuentes originales que generaron el diálogo propuesto por Zaid (si es que el supuesto lector confía en las fuentes de Zaid).

*Juegos paródicos.* Es otro momento de las re-contextualidades. Se trata de retomar modelos literarios para colocarlos en un con-texto nuevo. El poema de Zaid —de Pacheco, de Cardenal— está basado, por ejemplo, en el modelo literario del epigrama latino, el lector puede buscar (si es su deseo) en las fuentes originales de Marcial o Propertio.

Los estrategias del humor literario retoman frecuentemente modelos literarios, por ejemplo podemos citar a la novela *El vampiro de la Colonia Roma* (1979), de Luis Zapata que es una parodia de los modelos clásicos de la picaresca.

Por último, los humoristas también se valen de las re-contextualizaciones. También aquí las posibilidades son innumerables, se pueden parodiar desde formas frasísticas sencillas, hasta modelos genéricos complejos —y que pertenecen propiamente a los modelos del humor literario). Así, cualquier forma literaria «seria» es parodiable, cualquier discurso puede ser retomado, llevado a un contexto hostil. Nada escapa, cualquier estrategia no-humorísticas es útil: la brevedad, el coloquialismo, los contrastes, las indeterminaciones, las preguntas retóricas, las interrupciones y las repeticiones, son herramientas fabulosas en manos de parodistas.

Un ejemplo de la re-contextualización paródica de estrategias no-humorísticas es el poema de Nicanor Parra «Padre nuestro» (13):

Padre nuestro que estás en el cielo  
Lleno de toda clase de problemas  
Con el ceño fruncido  
Como si fueras un hombre vulgar y corriente  
No pienses más en nosotros.

Comprendemos que sufres  
Porque no puedes arreglar las cosas.

Sabemos que el Demonio no te deja tranquilo  
Desconstruyendo lo que tú construyes.  
El se ríe de ti  
Pero nosotros lloramos contigo:  
No te preocupes de sus risas diabólicas.

Padre nuestro que estás donde estás  
Rodeado de ángeles desleales  
Sinceramente: no sufras más por nosotros  
Tienes que darte cuenta  
De que los dioses no son infalibles  
Y que nosotros perdonamos todo.

El modelo parodiado es el del «Padre Nuestro», prototipo de la retórica ritualista católica. Parra lo retoma y lo coloca en un contexto muy diferente al de la *intención* original.

## UNA BREVE CONCLUSIÓN

La idea de este ensayo se apoya en la propuesta de Vladímir Propp (*La Morfología del cuento*, 1928). Propp estudió el cuento oral folklórico y estableció un *marco estructural* que hacía las veces de «cedazo» o «criba» para identificar y asilar las funciones y estrategias de las acciones de los personajes. Propp concluyó que estas funciones (eran 31, más variantes) y ocurrían en todos los cuentos por él estudiados.

## Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

