

Los juegos de palabras en el humor gráfico. El caso de o Carrabouxo

Félix Caballero Wangüemert

*Universidad de Vigo, España
felixcaballero@hotmail.com*

Resumen

Xosé Lois González Vázquez, más conocido como Xosé Lois, es uno de los humoristas gráficos gallegos más importantes de los últimos tiempos. Debe su fama al personaje de O Carrabouxo, al que dibuja en *La Región* de Ourense desde 1982. En este estudio se analiza el peso y la tipología de los juegos de palabras en la serie, a partir de 32 viñetas publicadas en la web del autor entre el 1 de agosto y el 1 de septiembre de 2015, concluyéndose que juegan un papel primordial y se basan fundamentalmente en el equívoco al que da lugar la polisemia.

Palabras clave: Xosé Lois, O Carrabouxo, humor gráfico gallego, juegos de palabras.

Play of Words in Graphic Humour. The Case of o Carrabouxo

Abstract

Xosé Lois González Vázquez, better known as Xosé Lois, is one of the most important Galician cartoonists of recent times. He is famous by the character of O Carrabouxo, which draws in *La Región* of Ourense since 1982. This research is aimed in discovering the weight and type of wordplays in it through of a analysis of 32 cartoons published on the

author's web between August 1 and September 1, 2015. It is concluded that plays on words play a primordial role and are based primarily on the misunderstanding that the polysemy gives rise.

Keywords: Xosé Lois, O Carrabouxo, Galician cartoon, plays on words.

INTRODUCCIÓN

Xosé Lois González Vázquez (Ourense, 1949), más conocido como Xosé Lois u O Carrabouxo, por su popular personaje, es uno de los humoristas gráficos gallegos más importantes de los últimos 40 años. Comenzó dibujando en el histórico semanario nacionalista *A Nosa Terra*, donde creó el personaje de Sabeliña en 1979 y colaboró de manera continuada hasta el cierre de la publicación en 2011, pero debe su fama fundamentalmente al personaje de O Carrabouxo, al que da vida a diario en *La Región* de Ourense desde 1982, hace más de 30 años. Es el único humorista gráfico que ha recibido la Medalla Castelao, creada por la Xunta de Galicia para mantener viva la memoria de Alfonso Daniel Rodríguez Castelao, el insigne político, dibujante y escritor galleguista, y premiar a aquellas personas que se han significado por su trayectoria al servicio de Galicia en los más variados campos.

O Carrabouxo es un personaje extraordinariamente popular, con el que Xosé Lois ha conseguido establecer una estrecha empatía con el público. Prueba de esta gran popularidad es que sus viñetas decoran las paredes de tabernas y lugares de trabajo, ha sido protagonista de una serie de animación de 26 capítulos, y la Diputación de Ourense ha editado siete libros con lo mejor de sus viñetas e incluso se le ha erigido una estatua en el Parque de San Lázaro de la ciudad natal del dibujante, un honor, sin duda, insólito para un personaje de humor gráfico.

O Carrabouxo es un hombre joven, con un estilo irónico (*retranqueiro*, como se dice en Galicia), cierto aire pasota y un permanente pitillo en los labios. Sus comentarios sobre la actualidad informativa están llenos de una comicidad en la que alcanza un gran peso el juego de palabras, para el que el autor demuestra una asombrosa facilidad. El objetivo de esta comunicación es, precisamente, analizar este aspecto: cómo utiliza el personaje el lenguaje, cómo lo distorsiona para conseguir el efecto humorístico. Dicho de otra manera, qué importancia tienen los juegos de palabras en la comicidad de las viñetas y a qué tipos de figuras retóricas dan lugar. La hipótesis de la que se parte es que constituyen un elemento más que relevante.

Este estudio se justifica por la trascendencia de Xosé Lois dentro del humor gráfico gallego de las últimas cuatro décadas y la necesidad de empezar a llenar el vacío existente en la investigación académica y científica sobre el humor gráfico gallego después de la Guerra Civil y, particularmente, desde 1970, sin duda uno de los periodos más brillantes de la historia del género en Galicia. Hasta ahora, apenas podemos citar mi tesis doctoral sobre Xaquín Marín –que ya está depositada y será defendida en breve en la Universidad de Vigo–, el trabajo de Investigación Tutelado (TIT) llevado a cabo por Silvia Roca en la Universidad de A Coruña sobre la labor editorializante de las caricaturas de Siro en *La Voz de Galicia*, el libro de Clodio González Pérez sobre Atomé (Antonio Tomé Taboada) (2000) y los libros de Alberto Pascual Carballo sobre Forxán (Xosé María Pérez) (2002) y sobre las revistas *Can sen Dono*, *Xo!* e *Sapoconcho* (2009).

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1. XoséLois, el gracioso del nacionalismo

Xosé Lois González Vázquez –conocido artísticamente como Xosé Lois o O Carrabouxo, por su popular personaje– nació en Ourense el 3 de abril de 1949, aunque pasó su infancia en Osmo-Cenlle, en O Ribeiro, y luego, desde los diez años, en Chantada (Lugo). Tras estudiar en la Universidad Laboral de Zamora, hizo la carrera de Telecomunicaciones en Madrid. Comenzó a dibujar en el boletín de la Agrupación Cultural Auriense –de la que fue presidente durante catorce años y compartió directiva con insignes galleguistas como Ramón Otero Pedrayo, Xaquín Lorenzo Fernández (Xocas) y Xesús Ferro Couselo– y en el de la Asamblea Nacional-Popular Galega (AN-PG)¹, de la que fue responsable en la zona de Vilardevós. “Siempre fui el gracioso del nacionalismo. Impartí yo más ideología nacionalista en las viñetas que cualquiera de los grandes gurús del nacionalismo en los últimos treinta años”, decía en 2008 en una entrevista en *Faro de Vigo* (Del Caño, 2008, junio 1). En el boletín de la Auriense creó los personajes de Papalandrocas y Lela, antecedentes de O Carrabouxo y A Sabeliña, respectivamente, y en el de la AN-PG, el de A Bolecha.

En octubre de 1979 comenzó a colaborar en *A Nosa Terra*², primero con la tira de A Sabeliña, una niña labradora crítica y *retranqueira*, y luego con viñetas sueltas. Su colaboración en el semanario nacionalista se extendió hasta el cierre del periódico en papel en 2010. Aunque no formaba parte del equipo inicial, se convirtió en seguida en uno de los hu-

moristas más emblemáticos y duraderos de la cabecera, junto a Calros-Silvar y Pepe Carreiro.

Ha recibido el Premio Galicia de Comunicación (2007 y 2008) y la Medalla Castelao (2008), otorgados ambos por la Xunta de Galicia. El Museo del Humor de Fene (A Coruña) le concedió el Premio Curuxa de Honra en 2002 y la Agrupación Cultural Auriense, el I Premio Brais Pinto aos Bos e Xenerosos en 2012. En 2013 recibió también el Premio Bó e Xeneroso de la Asociación de Escritores e Escritoras en Lingua Galega (AELG), junto a Siro(Siro López), Xaquín Marín, Gogue (José Rodríguez López) y Pepe Carreiro.

Ha participado en publicaciones colectivas junto a otros autores gallegos y de toda Europa, como *Vistos para sentencia*, *Humor gráfico galego*, *Os humoristas e a lingua*, *Humor y tolerancia*, *Vamos a reírnos muy en serio del racismo* o *From Galicia with humor*, esta última promovida polo Museo del Humor de Fene. Además, ha realizado exposiciones en Ourense, Barcelona, Rotterdam (Holanda), La Habana (Cuba) y Filadelfia (EEUU), entre otros lugares.

Ha compatibilizado siempre el humor gráfico con su trabajo como funcionario del Estado. Fue jefe provincial de Telecomunicaciones en Ourense durante 36 años hasta su jubilación en abril de 2009.

1.2. O Carrabouxo, un retranqueiro con un éxito popular extraordinario

Desde el 10 de noviembre de 1982, Xosé Lois hace en *La Región* de Ourense una viñeta diaria de O Carrabouxo, que en 2015 cumplirá 33 años de vida. Es el personaje de humor gráfico más longevo de todos los que se publican hoy en día en Galicia. La viñeta se publicó también en el *Atlántico Diario* de Vigo, perteneciente al mismo grupo empresarial, desde su fundación en 1988.

O Carrabouxo es un gallego sui generis, un hombre joven y espigado, con un permanente cigarrillo en los labios y una boina que le tapa los ojos, y con un estilo *retranqueiro*, un aire aparentemente pasota y descuidado, y una impresionante facilidad para jugar con las palabras. Su nombre se refiere “a las bolas que crecen en los robles” y es una palabra que al autor le gusta por “comenzar fuerte y terminar suave”, y responde a algo tan “típico en Galicia como apodar a las personas con todo lo contrario de lo que son” (mientras que los *carrabouxos* son redondeados, la figura

del personaje es espigada), según explicaba el propio Xosé Lois a la agencia Efe en 2013 (Chao, 2013, mayo 12).

El público lo convirtió en seguida en un icono de la ironía y del pensamiento popular gallego. El personaje consiguió tanta popularidad que ha llegado a eclipsar al autor, que hoy es conocido por todos como O Carrabouxo. Desde el principio había gente que coleccionaba las viñetas y bares que las pegaban en las paredes, como ya había ocurrido con las de Fernando Quesada en *Faro de Vigo*. Está tan arraigado en el alma popular que existe la conciencia social de que es propiedad colectiva: muy pronto surgió toda una mercadotecnia pirata que aprovechó su peculiar imagen. La aceptación se puede comprobar también en la serie de animación de 26 capítulos de un minuto de duración que desarrolló Lhosca Arias en 2000 y en las ilustraciones que el autor realizó para el libro *Os dados do reloxeiro. Ciencia amena para mentes inquietas*, de Xurxo Mariño (Consello da Cultura Galega, Santiago de Compostela, 2005).

Pero el mejor ejemplo de la aceptación popular e institucional del personaje es la estatua en bronce de dos metros veinte centímetros de altura que el Ayuntamiento de Ourense le levantó en 2002 en el Parque de San Lázaro, obra del escultor César Lombera. Es este un honor verdaderamente singular para un personaje de ficción, que podríamos imaginar solo al alcance de seres como Don Quijote. Con todo, Floreano, el paisano que Gogue dibuja en *Faro de Vigo* desde 1989, también disfruta de este privilegio desde julio de 2011. Su estatua está en la Plaza de Arriba de O Grove, enfrente de la casa natal del humorista, y fue esculpida por Lucas Míguez (Olimpio Javier Míguez Mosquera). Mafalda, la inolvidable niña de Quino (Joaquín Lavado), es otro de los escasos personajes de humor gráfico que pueden presumir de estatua; en su caso, de dos: una en Buenos Aires, en el barrio de San Telmo (2009), y otra en Oviedo (2014). La de la capital argentina inaugura el recorrido del llamado Paseo de la Historieta, en el que también se pueden encontrar esculturas de otros famosos personajes de la historia de la historieta argentina, como Isidoro, Patoruzú, Clemente y Gaturro.

La clave del éxito popular de O Carrabouxo está en la complicidad intelectual que establece con la gente; hace un humor muy próximo, muy gallego. Son viñetas muy apegadas a la actualidad, con juegos de palabras que todo el mundo entiende en el contexto del día.

Según decía Xosé Lois en *Elpais.com* en 2008, O Carrabouxo es “un militante nacionalista”, como él mismo, “con un algo de anarquista” y, so-

bre todo, “a nivel filosófico, político y psicológico, gallegocéntrico [que intenta explicar el mundo desde Galicia]” (Iglesias, 2008, enero 25).

Resulta curioso el contraste ideológico del personaje con el carácter conservador de *La Región*, pero desde luego parece que funciona: “Me dejaron de publicar trabajos, aunque a lo mejor no se le puede llamar censura, sino línea editorial. Pero al margen de la censura, he publicado viñetas increíbles en relación a la línea del periódico y a sus compromisos políticos, lo cual es de apreciar” (Caballero, 2012:78).

Más paradójico aún es que los libros de O Carrabouxo hayan sido editados por la Diputación de Ourense, gobernada desde la Transición por el Partido Popular (PP) y a cuyo frente estuvo durante más de 25 años (1987-2012) uno de los políticos gallegos más identificados con el caciquismo, Xosé Luis Baltar, quien llegó incluso a autodenominarse “cacique bueno”. La Diputación ha editado hasta cinco recopilaciones del personaje: *Ano e pico de Carrabouxos* (1985), *400 Carrabouxos máis* (1988), *Carrabouxos '90* (1996), *20 anos de Carrabouxo* (2002) y *Veña Carrabouxo* (2009). La institución provincial reconoció, además, al humorista con el Premio Xosé Aurelio Carracedo de Periodismo.

1.3. Los juegos de palabras en el humor

En su *Manual del humorismo*, Pgarciá³ enumera trece recursos humorísticos, entre los que señala los juegos de palabras, los retrúecanos, las paranomasias y las aliteraciones, artificios todos ellos ludolingüísticos. El humorista define los juegos de palabras como “figuras retóricas consistentes en el uso de las palabras con sentido equívoco, o en varias de sus acepciones, o en los sentidos que surgen por similitudes fonéticas con otras a las que se suprimen o añaden letras” (Pgarciá, 1995:16).

Por su parte, el enigmista Mârius Serra, en su monumental *Verballia*, afirma que:

Un juego de palabras es un choque verbal fortuito con pérdida momentánea de los sentidos. Un encontronazo que genera impulsos tan irracionales como los que entre los humanos provoca el enamoramiento. Para que el choque se transforme en juego es preciso que las palabras implicadas en él no salgan ilesas. Solo así podemos hablar de juego de palabras entendido como descubrimiento, producto o no de una búsqueda, de una asociación imprevista entre dos paradigmas distin-

tos (o incluso entre dos sintagmas) que no se basa en ninguna de las leyes “serias” que rigen las lenguas humanas (...) A menudo el choque de palabras se puede reducir a la oposición de dos elementos mínimos, pero el margen de variación es elevado (Serra, 2001:20).

Los juegos de palabra han tenido siempre presencia en el humor gráfico. La fuerza de la viñeta, salvo que sea muda, reside tanto en el dibujo como en el texto, y los chistes verbales descansan muchas veces en un juego de palabras.

Entre los humoristas gráficos gallegos compañeros de generación⁴ de Xosé Lois tampoco es raro encontrar este tipo de artificios lingüísticos. Veamos algunos ejemplos tomados al azar:

Xaquín Marín:

- En el bar: “A min o viño en vez de quitarme as penas quítame as ‘p-elas” (1980) (Marín, 1997:76). (Paronomasia⁵: penas/pelas).
- En la consulta de una vidente: “–Polas cartas vas facer un longo viaxe. / –Máis que polas cartas vouno facer polos cartos” (1981) (Marín, 1997:83). (Paronomasia: cartas/cartos).

Fernando Quesada:

- Un periodista, a unos labregos, sobre Rumasa: “–¿Ustedes también están en el *holding*? / –Sí, señorito, también estamos holdidos” (1983) (Quesada, 2011:140) (Paronomasia: *holding*/holdidos).
- Una mujer a su marido, leyendo el periódico: “–¿Que é a demografía? / –É a xeografía do demo. / –¿Canto sabe iste home!” (1987) (Quesada, 2011:156). (Juego de diccionario⁶).
- Unos marineros, sobre unos jóvenes fumando tirados en el suelo: “–Para que luego digan que no tenemos caladeros. / –Dame otra calada” (1990) (Quesada, 2011:195). (Paronomasia: caladero/calada).

Gogue:

- En la taberna: “–Que vai a ser?! / –Outro tinto!! / –E pa nena unha mirinda? / –Non, pa ela nada que xa mirindou!!” (s. f.) (Gogue, 2011:31). (Paronomasia: mirinda/merienda).
- “–Que fas?! / –Aquí computando coa computadora. / –E computas moito? / –Cando podos” (s. f.) (Gogue, 2011:19) (Calambur; computas/con putas).

- La mujer al marido, que está viendo la televisión: “–Que estás a mirar? / –Unha bailarina bailando a danza do ventre... / –Que porco!! / –Que porco non, quee corpo!!” (s. f.) (*Faro de Vigo*). (Anagrama⁷: porco/corpo).

2. METODOLOGÍA

La metodología escogida para este estudio ha sido el análisis de contenido. Se han seleccionado 32 viñetas de O Carrabouxo, tomadas de la web www.ocarrabouxo.es en la que Xosé Lois cuelga todas las viñetas del personaje que publica en *La Región*. Esto quiere decir que las 32 viñetas también vieron la luz en el diario orensano en las mismas fechas.

La idea inicial era trabajar con 30 viñetas escogidas al azar, un número que puede parecer demasiado pequeño, pero que creo suficiente para obtener conclusiones válidas sobre el asunto, teniendo en cuenta que, por el conocimiento previo de la obra del humorista, era previsible que el porcentaje de juegos de palabras en el total de las viñetas fuera muy alto. Al final fueron 32 los chistes gráficos escogidos. Esto se debió a que se optó por trabajar con las viñetas de todo un mes, y el último transcurrido por completo justo antes del día en que se empezó la investigación (agosto de 2015) tenía 31 días. Finalmente se incluyó una trigésimo segunda viñeta, la del 1 de septiembre, porque el análisis se comenzó ese día y se vio que la viñeta era especialmente interesante desde el punto de vista ludolingüístico⁸.

Para el análisis de contenido se elaboró una ficha con los siguientes campos:

Nº de ficha	Fecha	Tema	Texto	Tipo de juego	Observaciones
-------------	-------	------	-------	---------------	---------------

3. ANÁLISIS

Solo cinco de las 32 viñetas analizadas no contienen un juego de palabras. Por lo tanto, hay juego de palabras en 27 de las 32 viñetas, es decir, el 84,37%.

El juego de palabras más recurrente es, con diferencia, el equívoco o doble sentido basado en la polisemia. De los 27 juegos de palabras encontrados, 16 son de este tipo.

Otros dos son también equívocos, pero más conceptuales que morfológicos. Los otros nueve se corresponden con la paranomasia (tres), el taugrama, el lipograma, el calambur, la antítesis, la paráfrasis y el viceversa.

Con frecuencia, el autor destaca en negrita la palabra o las palabras con las que juega, para facilitar al lector la comprensión del asunto. Las hemos conservado en los casos en cuestión.

Equívoco / Doble sentido

Participa de la ambigüedad, “característica de la lengua por la que un determinado mensaje es susceptible de diversas interpretaciones” (Estébanez Calderón, 2001: 30). En el doble sentido, “se trata de aprovechar una coincidencia verbal inesperada –un choque de palabras– para construir un mensaje que pueda ser entendido, como mínimo, de dos maneras distintas” (Serra, 2001:367). Estos choques de palabras están inscritos en la dialéctica entre unidad y diversidad conformada por la polisemia y la homonimia.

La mayoría son anfibologías, tal vez la modalidad más nítida de doble sentido, según Serra (2001:369-370), que la define como “una frase que puede tener dos o más lecturas”. He aquí algunos ejemplos:

- “–Vai perder puntos! / –Pois vostede para min tamén!” (8-8-15). Conversación entre un policía de tráfico y un conductor que acaba de cometer una infracción. El primero habla de los puntos del carné de conducir, mientras que el conductor se refiere a la consideración personal que le produce su interlocutor.
- “Ourense, terra da chispa (texto en un cartel) (13-8-15). Viñeta sobre los incendios forestales que, como todos los veranos, asolaban Galicia. Xosé Lois juega con el doble sentido de chispa: la chispa de afilar (a Ourense se le llama “la tierra de la chispa” por ser el lugar de donde partieron los primeros afiladores) y la chispa que origina incendios.
- “–O Goberno suspendeu a reválida. / –E quere que a aproben os pobres rapaces?” (16-8-15). Se refiere a la controvertida *Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*. El humorista juega con la polisemia de suspender: anular una medida y no superar un examen.
- “–Este hospital é moito hospital! / –E os pacientes son moi pacientes! (28-8-15). Se refiere a las deficiencias denunciadas en el nuevo hospital de Vigo. El autor juega con la polisemia de “paciente” (enfermo y persona con paciencia).

- “–Non hai dereito. Veñen os Franco de vacacións e pechan o Pazo de Meirás. / –Non te queixes; antes pechaban xente!” (4-8-15). Sobre el Pazo de Meirás, el polémico palacio de Sada (A Coruña) que las autoridades franquistas coruñesas ofrecieron en 1938 al dictador Francisco Franco como residencia veraniega. El dibujante juega con el doble sentido de pechar: cerrar (asegurar la puerta de un recinto) y encerrar (meter a alguien en un lugar cerrado; en la cárcel, en este caso).

En seis de la viñetas el doble sentido tiene que ver con un nombre propio: de persona (Alexandre Bóveda), de lugares (Boimorto y A Estrada), de empresa (Barreras) o incluso de formaciones políticas (Marea y Podemos). Veamos algunas:

- “–Que che di **Alexandre Bóveda**? / –Non mo digas, unha rúa ou un colexio!... O un pavillón ou así...?” (17-8-15). El humorista denuncia el olvido de la historia y lamenta que un símbolo de la dignidad de un pueblo como el insigne político galleguista asesinado por los franquistas en la Guerra Civil haya pasado a ser solo el nombre de una calle para las nuevas generaciones.
- “Algo cheira mal en **BoiMorto**” (14-8-15). Xosé Lois hace una viñeta sobre la moción de censura que acababa de tener lugar en el ayuntamiento de Boimorto (A Coruña). El PP arrebató la alcaldía al BNG un mes después de la toma de posesión del primer regidor, al cambiar su voto un edil del PSOE. El humorista juega con la polisemia del topónimo, que como nombre común significa buey muerto; de ahí lo del mal olor.
- “–Quérenlle vender **Barreras** a China. / –Ordía, pero se teñen a **barreira** más grande do mundo” (15-8-15). Aquí el equívoco acompaña al nombre de una empresa, el astillero vigués Barreras. El dibujante vuelve a jugar con el doble sentido del término, como nombre propio y común, haciendo referencia en este último caso a la Gran Muralla china.
- “–A marea da Coruña, sen control (titular noticioso emitido por la radio). / –Pensei que a controlaba o Ferreiro!” (6-8-15). Juega con la polisemia de marea (Marea Atlántica, nombre del frente de partidos e entidades que ganó las últimas elecciones municipales en A Coruña, convirtiendo en alcalde a Xulio Ferreiro, y movimiento de las aguas del mar).

Paronomasia

La paronomasia es una “figura retórica consistente en asociar, dentro de un mismo texto, palabras que presentan una semejanza fonética y distinto significado” (Estébanez Calderón, 2001:809).

- “–Rajoy di que as conversas da púnica non son nada **edificantes**. / –Como que non? Se so falan de **edificacións!**” (1-8-15). Edificantes/ edificacións. Basada en la polisemia del verbo edificar (hacer un edificio e infundir sentimientos de piedad y virtud).
- “–As **persianas!**/ –**Perseidas!**/ –Digo as persianas, que non as levantamos” (9-8-15). Persianas/Perseidas. Las Perseidas son una lluvia de meteoros de actividad alta; la más popular y observada en el Hemisferio Norte debido a que transcurre en agosto, mes de buen tiempo y vacacional por excelencia.
- “Leite en loita” [texto del cartel que sostiene uno de los dos personajes que mantienen una conversación] (19-8-15). Leite/loita. Con leite se refiere al sector lácteo, enfrascado en las movilizaciones por unos precios justos para la leche.

Tautograma

“Texto compuesto exclusivamente por palabras que comparten inicial” (Serra, 2001:340).

- “–Taménlle toca todo, á conselleira dos tres **L**. / –? / –Si, home: **leite**, **lume** e **lanchas**” (29-8-15). En realidad, lo que encontramos aquí es una variante no redactada de tautograma, por lo que podemos hablar mejor de isoacrónimo: una palabra formada con las letras iniciales de un sintagma (Serra, 2001: 343); en este caso, LLL (leite, lume e lanchas). El autor juega con que los nombres de los tres temas que centraban las movilizaciones populares durante esos días en Galicia comienzan por ele: leite, por el sector lácteo; lume, por los incendios forestales, y lanchas, por el cerco (arte consistente en una gran red que se usa en la pesca de la sardina), cuyos marineros protestaban por no disponer de cuotas para poder capturar anchoa.

Lipograma

“Texto, cuanto más largo mejor, en el que falta deliberadamente una letra del alfabeto” (Serra, 2001:305).

- “–Xa non nos queda nin “**R**”. Para ondevai este país? / –Para onde vai este país? **Paa o caallo**” (7-8-15). Xosé Lois construye un chiste en la línea del de la conversación de teléfono que nos contaban a los niños españoles en los años 70 del siglo pasado: –¿Vive ahí don Güillermo? / –No, y además la u no se pronuncia. / –Ah, beno, es igoal, perdone.

Calambur

“Juego de palabras que se produce al reagrupar los vocablos de un enunciado o ciertas sílabas que forman parte de esos vocablos, de tal forma que sonando lo mismo o parecido, significan cosas distintas” (Estébanez Calderón, 2001:115).

- “–As mobilizacións agrarias teñen detractores. / –Si señor, a ordia de tractores” (23-8-15). (Detractores / de tractores). El humorista se refiere a las *tractoradas* (palabra no recogida por el diccionario de la Real Academia Galega ni por el de la Real Academia Española) con las que los productores de leche bloquearon las empresas de distribución.

Antítesis

“Contraposición de dos palabras o frases de significación opuesta, que adquieren así mayor expresividad y viveza. (...) A diferencia del oxímoron y la paradoja, la oposición semántica no llega aquí a la contradicción” (Estébanez Calderón, 2001:44).

- “Touradas non! Vacadas si!” (20-8-15). Xosé Lois añade a la antítesis el neologismo, inventado “vacada” a partir de vaca siguiendo el modelo de “tourada” (corrida de toros, en gallego). Así, mata dos pájaros de un tiro: critica los toros al tiempo que defiende al sector lácteo, que por aquellos días se estaba manifestando para pedir un aumento del precio de la leche (las citadas *tractoradas*, palabra que, curiosamente, participa del mismo sufijo que *touradas* y *vacadas*).

Paráfrasis

Escrito “en que se recrea o interpreta, amplificándolo, un texto anterior” (Estébanez Caderón, 2001:800).

- “**Evacuan** por nós e temos que dicir que chove” (31-8-15). El dibujante parafrasea un dicho gallego muy popular, considerado la quintaesencia de la retranca (“mexan por nós e temos que dicir que chove”). El humorista cambia “mexan” por “evacuan”. Polisemia

de evacuar (hacer salir a alguien de un lugar peligroso [en este caso, por un incendio forestal] y expeler excrementos).

Viceversa

“Frase que duplica un sintagma invirtiendo los componentes, más o menos alterados, para conseguir un contraste de sentido” (Serra, 2001:411).

- “–A cousa pasa de ofensiva: non ganamos para penso. / –Penso que se pasamos ofensiva ganamos a cousa” (1-9-15). Xosé Lois cambia el orden de las palabras para construir una nueva frase con un sentido diferente y en cierto modo opuesto al de la primera.

4. CONCLUSIONES

1. El humor de O Carrabouxo se basa mayoritariamente en el chiste verbal y, particularmente, en el juego de palabras.
2. La mayoría de los juegos de palabras que encontramos en las viñetas del personaje son equívocos o dobles sentidos originados por la polisemia de una palabra o frase.
3. El humorista explora también otras posibilidades lúdicas del lenguaje, como la paranomasia, el calambur, el lipograma, la antítesis, el viceversa, la paráfrasis o el tautograma.
4. Xosé Lois juega tanto con nombres comunes como propios y tiende a resaltar en negrita la palabra con la que juega para ayudar al lector a descubrir el chiste.

Notas

1. La Asamblea Nacional-Popular Galega (AN-PG) fue una organización suprapartidaria de coordinación de diversos frentes creada en 1975. Se encuadraba dentro del nacionalismo gallego de tendencia socialista. Su periplo vital terminó en 1982, cuando se llamó a una reformulación del modelo organizativo, naciendo en su lugar el Bloque Nacionalista Galego (BNG).
2. Cabecera histórica del nacionalismo gallego. Nacida en 1907 en A Coruña como portavoz de Solidaridad Gallega, fue luego órgano de expresión de las Irmandades da Fala (1916-1932) y del Partido Galeguista (1932-1936). Reapareció el 2 de diciembre de 1977 en Santia-

- go de Compostela, impulsada por el Bloque Nacional Popular Galego (BNPG). En 1981 trasladó su sede a Vigo. La edición en papel fue cerrada en agosto de 2010, y la electrónica, un año después, en septiembre de 2011.
3. Pgaría es el pseudónimo de José Martínez-Calín, director de la Academia de Humor y de la Biblioteca de *La Golondriz*, donde intenta recuperar el espíritu de *La Codorniz*, en la que colaboró durante 15 años.
 4. Se utiliza aquí el término generación con un criterio amplio. Quesada (1933) es 20 años mayor que Gogue (1953), pero todos estos humoristas se corresponden con una misma etapa del humor gráfico gallego.
 5. Para ser sistemáticos, la paranomasia, como el calambur, será definida más adelante, en el epígrafe 4.
 6. Por juego de diccionario se entiende inventar una definición para una palabra real, cuanto más rara mejor.
 7. Un anagrama es una palabra o frase formada por la transposición de las letras de otra (Serra, 2001:111).
 8. Contenía un viceversa, que será definido en el epígrafe 4, junto al resto de los juegos de palabras encontrados en las viñetas analizadas.

Referencias Bibliográficas

- CABALLERO, Félix. 2012. **O humor en cadriños. Conversas con Siro, Xaquín Marín, Xosé Lois, Gogue e Pepe Carreiro**. Morgante. Cangas (España).
- CHAO, Alba. 2013, mayo 12. Xosé Lois González: “El humor es un canal de comunicación amable y accesible”. Disponible en http://www.eldiario.es/politica/Xose-Lois-Gonzalez-comunicacion-accesible_0_131587001.html. Consultado el 27.11.2013.
- ESTÉBANEZ CALDERÓN, Demetrio. 2001. **Diccionario de términos literarios** (2ª reimpresión). Alianza. Madrid (España).
- GOGUE. 2011. **Historias floreánicas II**. Todogrove. O Grove (España).
- IGLESIAS, Óscar. 2008, enero 25. A retranca das medallas. Disponible en http://elpais.com/m/diario/2008/01/25/galicia/1201259907_850215.html. Consultado el 27.11.2013.
- MARÍN, Xaquín. 1997. **Feito a man**. Consellería de Cultura - Xunta de Galicia. Santiago de Compostela (España).

- PGARCÍA. 1995. **Manual del humorismo**. Academia de Humor. Pozuelo de Alarcón (España).
- QUESADA, Fernando. 2011. **Quesada. 1961-2011**. Faro de Vigo. Vigo (España).
- SERRA, Màrius. 2001. **Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario** (3ª ed.). Península. Barcelona (España).