

"Gathumor":

Un análisis enunciativo del humor en las tiras cómicas de *Gaturro*

Luciana Maria Almeida de Freitas /
Raphael da Rocha Gallo /
Maria Elisa Uchôa Taques Hottz

El objetivo de este artículo¹ es, bajo los estudios enunciativos (MAINGUENEAU 2002; BAKHTIN, 2003), analizar algunas historietas del personaje *Gaturro*. Para ello, consideraremos las características del género historieta e identificaremos cuáles son los conocimientos necesarios para que el lector-modelo las comprenda y, consecuentemente, las dificultades de los lectores empíricos brasileños en identificar y comprender el sentido del humor presente en estos cómics.

Las tiras cómicas de *Gaturro* son de autoría del humorista gráfico argentino Cristian Dzwonik, cuyo nombre artístico es Nik, y nacieron en 1996 en el periódico *La Nación* (GATURRO, 2005a). En su barrio y en los techos de las casas de su ciudad, Gaturro hace agudas observaciones sobre la vida cotidiana. De pequeñito, una familia lo adoptó y desde entonces vive con ella. Es un romántico enamorado de Ágatha y vive inventando técnicas para conquistarla. Ella no lo quiere, haciendo de Gaturro un fracasado en sus intentos de cortejo. Además, su familia lo mandó al colegio, preocupada por la educación de su minino.

La elección de *Gaturro* se debe, por un lado, a la manera interesante como se construye el humor en sus historietas. Sea con juegos léxico-semánticos, sea con intertextos, los chistes son ágiles y requieren del lector la movilización de muchas competencias enciclopédicas y lingüísticas (MAINGUENEAU, 2002) para su lectura. Por otro lado, porque las historias del perezoso gato argentino son un objeto de estudio todavía poco estudiado.

A continuación, presentaremos tres apartados: el primero, dedicado al marco teórico en el que esta investigación se fundamenta; el segundo, con el análisis de algunas tiras cómicas de *Gaturro*; el tercero, con algunas conclusiones del estudio aquí propuesto.

1. EL TRAZO DEL SENTIDO: CONSTRUCCIÓN Y COMPRESIÓN

En este apartado presentaremos algunos conceptos intrínsecos al discurso –solamente aquellos que se relacionan con nuestro estudio– bajo los presupuestos enunciativos de Bakhtin (2003) y Maingueneau (2002).

1.1. Diseñar los géneros del discurso

La lengua, por ser un fenómeno social, es el medio por el que los individuos se relacionan, se expresan, se comunican a través de enunciados. Para Bakhtin (2003), el lenguaje se manifiesta por medio de enunciados concretos escritos y orales. Son "la unidad real de la comunicación discursiva"² (BAKHTIN, 2003, p.274), relacionados a diferentes campos de la actividad humana y de la comunicación.

"Cada enunciado particular es, por supuesto, individual, pero cada campo de utilización de la lengua elabora sus tipos relativamente estables de enunciados, a los que denominamos géneros del discurso" (BAKHTIN, 2003, p.262). Esto significa decir que, según el pensador ruso, si no existiesen los géneros de discurso y si no los domináramos y, por esto, fuéramos obligados a inventarlos cada vez que habláramos, la comunicación sería imposible.

Según Bakhtin (2003), producimos textos, escritos o orales, que presentan un conjunto de características relativamente estables. Todos los géneros se imponen y se diferencian por tres aspectos básicos coexistentes: su estilo de lenguaje (selección de los recursos gramaticales, léxicos y fraseológicos de la lengua), su contenido temático (sentido que se construye a partir del enunciado completo) y su construcción composicional (forma y acabado del género y estructuración de sus elementos). En este último aspecto, tratándose del género historieta, llevamos en consideración, por ejemplo, la estructuración de los bocadillos, la secuencia de viñetas y los dibujos.

También es importante considerar el hecho de que todo enunciado es dialógico, una vez que interactúa con los discursos ya enunciados y con aquéllos que están por venir. "Cada enunciado es un eslabón de la cadena complejamente organizada de otros enunciados" (BAKHTIN, 2003, p.272): éste es el principio de la interdiscursividad constitutiva de todos los enunciados.

Siguiendo la perspectiva bakhtiniana, el sentido del enunciado solamente se construye en la enunciación. O sea, dialógicamente, el enunciado del "emisor" no posee sentido en sí mismo, pues se construye en la interacción con el "receptor".

Así, partiéndose del principio de que el enunciado solamente alcanza su sentido en la enunciación, es muy importante para su análisis saber quiénes son los integrantes de la interacción.

1.2. Coenunciadores

En cualquier discurso, desde la concepción enunciativa, hay un "yo" (el enunciator) que se dirige a un "tú" (el co-enunciador), en un lugar y tiempo determinados. Sin embargo, el discurso, por ser orientado, no se orienta a un simple destinatario, sino, según Maingueneau (2002, p. 54), a un co-enunciador:

Si admitimos que el discurso es interactivo, que moviliza dos sujetos, es difícil nombrar "destinatario" al interlocutor, pues, así, la impresión es la de que la enunciación camina en sentido único, que es solamente la expresión del pensamiento de un locutor que se dirige a un destinatario pasivo. Por ello, [...] no diremos más "destinatario", sino co-enunciador.

En el discurso no hay, por lo tanto, un "yo" activo y un "tú" pasivo. Desde luego, ambos son activos en la enunciación, ya que ésta es siempre dialógica. De ahí que el "yo" y el "tú" se consideran, de acuerdo con esta perspectiva, *coenunciadores* de los enunciados, pues ambos participan activamente en la construcción de los enunciados.

De esa forma, considerando el "tú" un co-enunciador, podemos decir que él no sólo es oyente, sino también hablante. O sea, a partir del momento en que el "tú" percibe y construye el sentido del discurso emitido por el "yo", ocupará una "activa posición responsiva" (BAKHTIN, 2003, p.271), contestando de alguna forma a aquel enunciado primero. Toda comprensión es carente de respuesta y ésta puede realizarse oralmente, a través de una acción discursiva, o permanecer como comprensión responsiva silenciosa.

Al construir su texto, el enunciator presupone un "co-enunciador-modelo" que es capaz de comprender el sentido del enunciado que produce, pues tiene suficientes conocimientos del género, de la lengua y del mundo. Sin embargo, no siempre el co-enunciador empírico de un enunciado coincide con el co-enunciador-modelo (MAINGUENEAU, 2002), lo que puede causar dificultades en la construcción de sentidos sobre el enunciado.

Pero, ¿cómo se construye el sentido sobre los enunciados?

1.3. Las competencias comunicativas

De acuerdo con Maingueneau (2002), para construir sentido sobre un enunciado, debemos tener suficiente competencia comunicativa, o sea, reconocer el género en cuestión y tener los conocimientos del mundo y lingüísticos por él requeridos. Maingueneau nombra al conocimiento del mundo "competencia enciclopédica", al conocimiento de la lengua "competencia lingüística" y al conocimiento del género "competencia genérica".

Cada co-enunciador tiene su grado de dominio sobre su lengua y de conocimiento de mundo. De esta manera, pensando en nuestro objeto de análisis, la comprensión será más fácil para aquel que comparta las mismas competencias lingüísticas, genéricas y enciclopédicas presentes en las tiras.

Además, considerando que los cómics se componen no sólo de palabras, sino también de imágenes, es necesario, aún, que el co-enunciador lea y relacione sus elementos verbales y no verbales, pues siempre hay una asociación entre ellos.

En algunos de los enunciados, el lector necesita convocar, de manera más intensa, uno de las tres competencias (MAINGUENEAU, 2002), sea la genérica, sea la enciclopédica, sea la lingüística; en otros, para la lectura de una sola tira, hay que haber una interacción más equitativa entre las tres.

Dentro del universo de las historietas de *Gaturro* existen algunas tiras que suponen una cierta dificultad de comprensión, por tratarse de creaciones que acumulan conocimiento de mundo que el lector empírico brasileño puede no dominar. En otros casos, le puede faltar conocimiento del léxico o de las construcciones léxicas. De esta manera, ese lector empírico solamente las comprenderá, y consecuentemente se reirá, si domina esas competencias requeridas para la construcción de sentido sobre las tiras, que en el caso son la enciclopédica y la lingüística, respectivamente.

Tras estas breves consideraciones teóricas, pasamos a analizar algunas tiras cómicas de *Gaturro*.

2. UNA MIRADA HACIA GATURRO

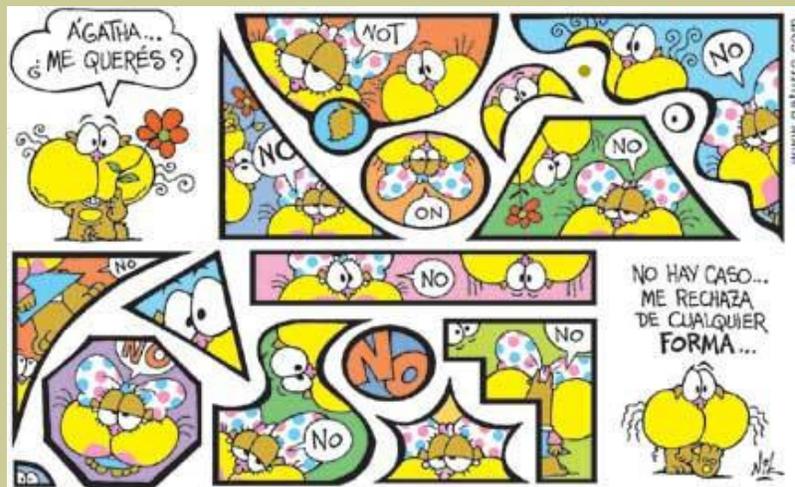
Para este análisis, seleccionamos algunas de las tiras cómicas de *Gaturro*. Nuestros objetivos determinaron el criterio, o sea, identificar qué competencias son más requeridas para que el co-enunciador construya el sentido de los enunciados y, así, comprenda la situación humorística.

Hay que subrayar la siguiente cuestión: como se trata de un género, la historieta, y de un enunciado escrito, afirmamos que *todas* las tiras exigen del co-enunciador la movilización de las competencias genérica y lingüística³. No obstante, trabajaremos con las competencias más exigidas por las tiras cómicas aquí dispuestas.

Es importante decir que suponemos que el lector-modelo de las historietas de *Gaturro* es un público argentino que tiene acceso a los medios donde estas tiras cómicas se publican: al periódico argentino *La Nación*, a *La Nación Line* o a *Gaturro.com*, ambos en internet, o a uno de los varios libros dedicados a sus historietas (NIK, 1999, 2001, 2003, 2004a, 2004b, 2005). Además, no podemos olvidarnos del hecho de que hoy día las tiras de *Gaturro* trascienden las fronteras de la Argentina. Así, actualmente el enunciador dirige su enunciado a un lector-modelo hispanohablante de diversas variantes, pues las tiras se publican en varios periódicos latinoamericanos, y también en EE.UU. y en España (GATURRO, 2005a).

La historieta es un género cuya construcción composicional requiere una secuencia de viñetas alineadas, o sea, una secuencia de sucesos narrativos visuales en los que puede haber hablas de los personajes en globos. En algunas historietas hay otros elementos verbales, como un texto que asume el papel de una narración.

Percibiremos que, en la tira siguiente, el enunciador viola las reglas de la construcción composicional de las historietas. De esta manera, se destina a un lector-modelo que conozca el género, o sea, que tenga en cuenta la estructuración de los bocadillos, la secuencia de viñetas y los dibujos, a fin de notar la transgresión y percibir que lo cómico está presente en esta innovación:

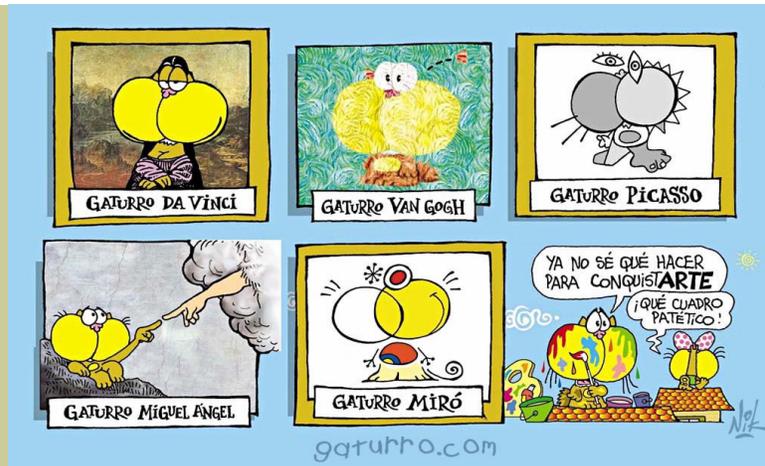


Historieta 1 (GATURRO, 2005b)

La vida del personaje Gaturro es siempre preguntar a Ágatha si lo quiere. Ésta, por su vez, suele decirle no. Lo cómico en la historieta 1 está en el hecho de unir la innovación de la construcción composicional al habla de nuestro protagonista. O sea, representar el rechazo de la gata a través de diversas formas geométricas, ya que Gaturro dice que ella no lo quiere "de cualquier forma". Gracias a esta novedad, la palabra "forma" puede venir "materializada" en el elemento no verbal de la historieta.

Se observa, por lo tanto, que la historieta 1 se dirige a un lector-modelo que cuenta, por un lado, con el conocimiento lingüístico de la palabra "forma" y, por otro, con el conocimiento de la construcción composicional de las historietas. Con ello, es posible reírse de la nueva configuración que el enunciador da al aspecto no verbal de la tira.

Veamos otro caso que viola la construcción composicional de las historietas:



Historieta 2 (GATURRO, 2005b)

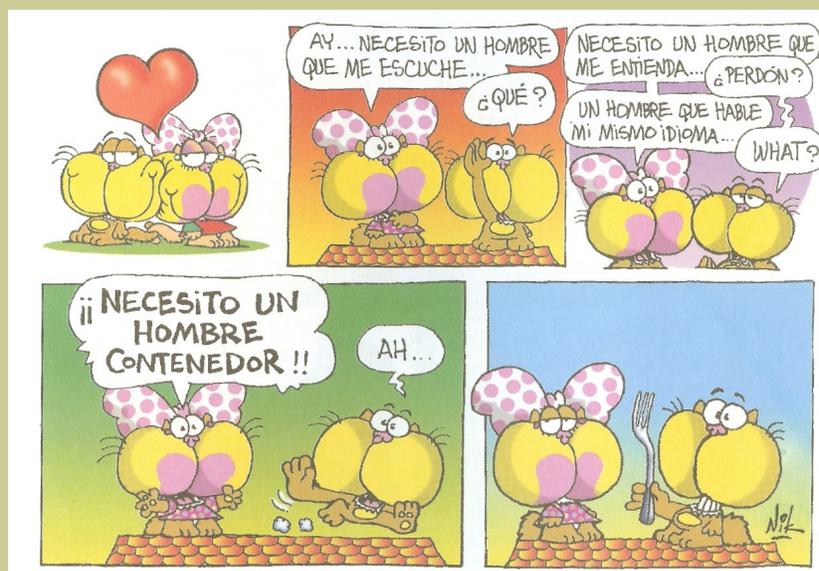
La historieta 2 tampoco presenta viñetas. Su aspecto no verbal es de cuadros en los que nuestro protagonista aparece dibujado según el estilo de importantes pintores de la historia del arte. Con ello, una vez más la ruptura con lo esperado de una tira cómica provoca la risa.

Sin embargo, en esta historieta es la competencia enciclopédica la que ocupa el papel fundamental. Para la construcción de sentido sobre este enunciado es necesario que el co-enunciador sepa que Da Vinci, Van Gogh, Picasso, Miguel Ángel y Miró son pintores famosos y que los dibujos de Gaturro en la tira siguen sus respectivos estilos. Lo que hace el enunciador es acudir a la intertextualidad⁴, recurso muy presente en las tiras de Gaturro⁵, para construir el humor.

Además, para que un co-enunciador empírico brasileño construya el sentido, debería no sólo tener los conocimientos genérico y enciclopédico requeridos, sino también el lingüístico. El destaque de la negrilla (un refuerzo gráfico) en la palabra "conquistarte" es esencial para la comprensión de la historieta, ya que hay un juego léxico entre las palabras "conquistarte" y "arte". Al final, Agatha no corresponde a las expectativas del gato y le tira tinta, haciendo que Gaturro forme parte de un cuadro patético.

Observamos que, también en otras tiras cómicas, se explora el uso de intertextos, analogías, juegos de palabras, que acaban siendo el elemento humorístico en la situación. Pero esto sólo cumplirá su función si el co-enunciador empírico se acerca al co-enunciador-modelo para poder construir el sentido sobre el enunciado.

Veamos en la tira que sigue:



Historieta 3 (NIK, 2003: 85)

En la historieta 3, el personaje Gaturro comprende lo que Ágatha le pide y hace bromas con sus pedidos. Así, si ella quiere un hombre que la escuche, él simula que no la escucha; si necesita un hombre que la entienda, él finge que no la entiende; si necesita un hombre que hable su idioma, él habla inglés. Al final Ágatha le dice: "¡Necesito un hombre contenedor!". Una vez más, Gaturro es "inconveniente" y hace una broma trayéndole un tenedor y no lo que ella quiere, que es un hombre que se haga cargo de los sentimientos de la mujer, que, cuando ella está mal, la acompaña con el corazón y comparte su dolor; un hombre con quien la mujer puede hablar sobre sus pensamientos más íntimos, de los planes para su vida, de sus deseos y sueños. Tal efecto se logra porque hay un juego de palabras entre "con tenedor" y "contenedor".

Lo cómico sólo se comprenderá si su lector empírico brasileño sabe distinguir "contenedor" de "con tenedor" y si sabe el nombre del objeto que está en la mano de Gaturro: un tenedor. Por lo tanto, si los lectores empíricos brasileños no tienen este conocimiento lingüístico, la comprensión del chiste quedaría prácticamente imposible y la estrategia humorística no cumpliría su objetivo.



Historieta 4 (GATURRO, 2005b)

En la historieta 4, Ágatha toma las decisiones y no permite que el gato hable en momento alguno. Solamente le resta a Gaturro decir "pero", queriendo exponer su argumentación, por medio de un intento de contrariedad.

Lo cómico se encuentra en la analogía que se hace entre la última habla de Gaturro y la expresión "ser un cero a la izquierda", que quiere decir ser un inútil, no valer para nada, no ser valorado o tenido en cuenta por los de su entorno. Desde luego, esto es un intertexto, debido a la incorporación a la historieta de una expresión ya cristalizada. Para tanto, tal analogía se hace una vez que sabemos que la gata siempre que puede rechaza a Gaturro y lo considera realmente "un cero a la izquierda". Así, como Ágatha no le da valor, no le deja hablar, solamente resta al gatito decir "peros" y considerarse "un pero a la izquierda", utilizándose de la expresión cristalizada para crear un nuevo tipo de enunciado, modificándola, a causa de la semejanza fonética entre las dos. En vista de esto, el co-enunciador-empírico brasileño debe llevar en cuenta el significado de la expresión "ser un cero a la izquierda", o sea, conocerla (competencia lingüística) y entender por qué en la tira hay la analogía mencionada.

Es curioso observar que Gaturro se encuentra a la izquierda de la viñeta, una vez más reforzando su posición en relación a la expresión "ser un cero a la izquierda". Esto es, no sólo el elemento verbal es importante para la comprensión del chiste, sino también su elemento no verbal.



Historieta 5 (NIK, 2004b: 68)

Una vez más Gaturro hace bromas a Ágatha, hecho que se puede ver en su respuesta y en su aire de pícaro. La gata no comprende por qué Gaturro hace varias poses y le pregunta qué hace. El gatito le contesta diciendo que el médico le recomendó que "re-posara" cuarenta y ocho horas, utilizando aquí el prefijo "re-", que, en el habla coloquial de la variante argentina, significa repetición o intensidad.

La situación cómica está presente en el juego de las palabras que se hace, que, en el caso, son "reposar" y "re-posar". Es el mismo caso de "con tenedor" y "contenedor", se aprovecha la semejanza fonética y significados distintos para producir el humor. De ese modo a Gaturro el médico le dijo que reposase y él utiliza su homónimo para gastar bromas con la gata.

Es necesario que el co-enunciador-modelo brasileño corresponda a la expectativa de Nik e comprenda este juego de palabras homónimas.

Como ya hemos visto, no siempre la competencia lingüística es suficiente para construir sentidos sobre un enunciado. En el caso de las historietas de Gaturro, muchas veces el principal requisito para que el co-enunciador empírico brasileño comprenda las situaciones humorísticas es la competencia enciclopédica. La podemos definir como un conjunto ilimitado de saberes sobre mundo –ya que va aumentando a cada momento en que se tiene contacto con nuevos conocimientos de este tipo– anteriores a la enunciación. Así como los conocimientos lingüísticos, los enciclopédicos varían de una persona a otra, pues depende de las experiencias de vida de cada una.

Consideraremos, ahora, algunos ejemplos:



Historieta 7 (GATURRO, 2005b)

En esta tira, el profesor les explica a los alumnos las afecciones que padecen los humanos. De ese modo, les orienta dando ejemplos comunes del tipo: quién tiene dolor de cabeza, padece cefalea, quién tiene granitos, padece acné.

La situación cómica empieza en el momento en que el profesor utiliza a su amiga de trabajo como ejemplo concreto. Pregunta a los alumnos qué padece la profesora. Gaturro inmediatamente piensa que la maestra padece "Betty la fea".

Solamente percibirá lo cómico de la historieta el co-enunciador-empírico brasileño conoce al personaje Betty (o sea, si tiene competencia enciclopédica) protagonista de la telenovela colombiana "Betty la fea", que tuvo éxito en muchos países latinoamericanos y que hoy se ha convertido en seriado en los EE.UU. Al empezar la historia, Betty es fea y usa gafas enormes, como la profesora presente en la tira. Si el lector empírico conoce el aspecto de la protagonista de la telenovela y la identifica con la profesora de la tira de Gaturro, puede, entonces, comprender el humor y reírse.



Historieta 8 (GATURRO, 2005b)

En la historieta 8, primeramente Gaturro dice que quiere contar a Ágatha un "chiste griego". Podemos considerar tal hecho como una pista que el enunciador da al co-enunciador, para que, luego, se pueda comprender el humor. Enseguida, Gaturro hace que Ágatha le pregunte si él está de acuerdo con ella, a fin de que el gatito pueda contestarle diciendo "en parte sí y en partenón".

Un co-enunciador con suficiente competencia lingüística percibirá que hay un juego entre las palabras "partenón" y "parte no" – oponiéndose a "parte sí". Ya que se trata de un "chiste griego", se utiliza las palabras "parte" y "no" a fin de llegar al sonido "partenón", que hace referencia a un monumento griego. Por ello, no es suficiente tener la competencia lingüística, sino también los conocimientos enciclopédicos que engloben la cultura griega, más específicamente del monumento Partenón. Así, deberá saber que Partenón, uno de los más grandes monumentos culturales del mundo, es la más famosa construcción de la Grecia antigua que restó hasta los días actuales, en homenaje a la diosa Athena, patrona de la ciudad.

Veamos otro ejemplo:



Historieta 9 (GATURRO, 2005b)

En este caso, no hay una derivación de palabra, sino una analogía. La dueña de Gaturro, a camino de su cocina, oye un discurso de desahogo hecho por su vajilla y le pregunta qué es aquello. Su gatito le contesta, en su pensamiento, diciendo que se trata de una nueva obra teatral, los "monólogos de la vajilla"

A partir de eso, el co-enunciador empírico de esta tira deberá no sólo conocer el significado de la palabra vajilla, o sea, conjunto de platos, fuentes, vasos, tazas, etc, que se destina al servicio de la mesa, sino que también comprender a qué se refiere con lo de "monólogos de la vajilla".

Con ello, la competencia exclusivamente lingüística no es suficiente para que se comprenda el sentido cómico de la tira, pues la enciclopédica desempeña un papel esencial en su comprensión. Así, el co-enunciador deberá tener en cuenta la analogía hecha entre los "Monólogos de la vagina" –obra teatral de éxito mundial– y la nueva obra que Gaturro nombró "monólogos de la vajilla". Aprovechando la aproximación del sonido de las palabras "vajilla" y "vagina" y percibiendo que la vajilla habla sola, se hace el chiste.

3. Conclusiones

El objetivo de este trabajo es contribuir para la comprensión del género historietas, específicamente las de *Gaturro* y, sobretudo, identificar cuáles son los conocimientos lingüísticos y enciclopédicos del co-enunciador modelo de las historietas de Gaturro. Además, hemos intentado demostrar el carácter relevante de la competencia enciclopédica en la comprensión de las tiras de Gaturro y la importancia de la interacción de los conocimientos enciclopédicos y lingüísticos. Finalmente, hemos buscado analizar posibles dificultades de los lectores empíricos brasileños en identificar y comprender el humor en las tiras de Gaturro.

Para eso, primeramente, discutimos sobre los géneros de discurso y su construcción (BAKHTIN, 2003). Además, consideramos la importancia de dominar un gran repertorio de géneros, ya que es fundamental para comunicarse en las diferentes esferas de las actividades humanas. Luego, subrayamos que todo enunciado es dialógico, una vez que interactúa con los discursos ya enunciados y con aquéllos que están por venir. De ese modo, el sentido del enunciado del "emisor" solamente se construirá en la

interacción con el "receptor", o sea, su actitud responsiva. Y, por fin, es fundamental para la comprensión de un enunciado, la movilización de las competencias comunicativas, que, según Maingueneau, son la genérica, la lingüística y la enciclopédica.

Tras haber analizado las tiras cómicas de Gaturro, bajo los conceptos de géneros del discurso (BAKHTIN, 2003) y de competencia comunicativa (MAINGUENEAU, 2002), hemos visto cómo se dan las estrategias utilizadas por el enunciador para dar las pistas para la construcción del sentido por el lector.

Observamos varios tipos de juegos léxicos, analogías, homonimias, conocimientos de mundo, basados en la situación de enunciación. También observamos que estos usos requieren que el lector de la historieta tenga en su bagaje un conocimiento específico, de acuerdo con las necesidades de cada una, sea la competencia genérica, sea la lingüística, sea la enciclopédica.

En algunos casos, es necesario que el co-enunciador-empírico de las tiras cómicas de *Gaturro* movilice, más intensamente, alguna de las competencias. Ya en otros, en los cuales los saberes lingüísticos no son suficientes para la comprensión de los enunciados, es necesaria la presencia de los saberes enciclopédicos, interactuando con los primeros.

De esa manera, un lector empírico brasileño puede encontrar dificultades en la lectura de algunas historietas de Gaturro porque no siempre coincide con el co-enunciador-modelo de tales textos, esto es, no siempre corresponde a la expectativa del enunciador. En otras palabras, si el co-enunciador empírico no domina las competencias comunicativas necesarias en cada tira, encontrará dificultades en la comprensión de algunas historietas.

Bibliografía

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003. Título original: Estetika Sloviésnova Tvórtchestva.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de Análise do discurso**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

GALLO, R.R.; HOTTZ, M.E.U.T. "**Gathumor**": un análisis del humor y su comprensión en las tiras cómicas de *gaturro*. 2006. 39 f. Monografía (Bacharelado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

GATURRO. **Currículo**. Disponible en: www.gaturro.com. Accedido el: 12 de noviembre de 2005a.

_____. **Tiras**. Disponible en: www.gaturro.com. Accedido en: octubre de 2005b.

MAINGUENEAU, D. **Análise de textos de comunicação**. Trad. de Cecília P. de Souza e Silva, Décio Rocha. São Paulo: Cortez, 2002.

NIK. **Gaturro 1**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 1999

_____. **Gaturro 2**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 2001

_____. **Gaturro 3**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 2003

_____. **Gaturro 4**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 2004a

_____. **Gaturro 5**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 2004b

_____. **Gaturro 6**. Buenos Aires: Ed. de la Flor, 2005

¹ Ésta es una versión reducida de la tesina de fin de carrera de Gallo y Hottz (2006), dirigida por Luciana Maria Almeida de Freitas, en la Licenciatura en Letras (Portugués-Español) de la Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

² Todas las traducciones son nuestras.

³ Hay historietas que poseen solamente elementos no verbales y, en este caso, no requieren la competencia lingüística. Sin embargo, para nuestro análisis, hemos elegido solamente tiras que contengan elementos verbales.

⁴ “[...] conjunto de relaciones explícitas o implícitas que un texto o un grupo de textos determinado mantiene con otros textos” (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2004, p.288).

⁵ Hay Gaturro Spiderman, Principito, Matrix, y un largo etcétera incorporaciones de otros textos en sus historietas.