



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

Del Abuelo al Zorrillo: los apodos de la FES Acatlán. Un
acercamiento al estudio semántico de los apodos

Tesis

Que para obtener el título de
Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas

Presenta
Serapio Martínez Hernández

Asesora: Lic. Nidia del Carmen Ojeda Rosado

Santa Cruz Acatlán, Estado de México, Junio, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatoria

Para Luna y Jonathan, nunca pierdan la alegría y el gozo de esta vida.

Agradecimientos

A mis padres, en especial a mi madre, Alicia, por todo el apoyo y sacrificio para hacer esto posible.

A Nidia, por su guía en este largo camino, pero sobre todo por su enorme paciencia, comprensión y cariño.

A mis hermanos: Alonso, Ma. Francisca y Judith, los amo.

A todos mis amigos, mil gracias por seguir a mi lado.

CONTENIDO

Introducción	III
Capítulo 1. El apodo	1
1.1. Definición del apodo.....	1
1.2. Función y finalidad del apodo.....	10
1.2.1. Elementos del apodo (Apodador – Apodo – Apodado).....	10
1.2.2. Funciones del apodo.....	11
1.2.3. Finalidad del apodo.....	16
Capítulo 2. ¿Y a ti cómo te dicen: <i>Gordo, Bola o Bolitocha</i>? El corpus de los apodos de la FES Acatlán	19
2.1. Los apodos dentro de los estudios lingüísticos.....	19
2.2. El corpus de los apodos de la FES Acatlán.....	20
2.2.1. Recolección del corpus.....	21
2.2.2. Delimitación del corpus.....	22
2.2.3. Metodología.....	22
2.2.4. Resultado del trabajo.....	24
2.2.5. El corpus.....	24
Capítulo 3. ¡Ahí vienen <i>el Abuelo, el Caballo y el Manotas</i>! Bases para el análisis semántico de los apodos	44
3.1. Significado y acto de denominación en el apodo.....	44
3.2. Importancia del referente para la aparición del apodo.....	48
3.3. Motivación y prototipo.....	51
3.3.1. Motivación.....	51
3.3.2. Prototipo.....	54
3.3.3. El prototipo: la categorización de los apodos de la FES Acatlán.....	57
Capítulo 4. ¿Le decimos <i>Gringo o Malacara</i>? Metáfora y metonimia, los principales procesos de significación de los apodos	137
4.1. La metáfora.....	137
4.1.1. La metáfora en los apodos de la FES Acatlán.....	140
4.2. La metonimia.....	152
4.2.1. La metonimia en los apodos de la FES Acatlán.....	154
Capítulo 5. ¡<i>Mudo, ya no hables</i>! Otros procesos de significación de los apodos	163
5.1. Unidades hiperbólicas.....	163
5.2. Unidades con antonimia en el significado.....	164
5.3. Unidades sin motivación.....	166
5.4. Unidades motivadas fonéticamente.....	167

Capítulo 6. ¿Por qué le dicen así? El apodo amplio, semiaplio y estrecho.....	172
6.1. El apodo amplio, semiaplio y estrecho.....	172
6.2. El apodo estrecho.....	175
6.3. El apodo semiaplio.....	176
6.3. El apodo amplio.....	179
Conclusiones.....	185
Fuentes.....	193
Anexos.....	199
Anexo 1.....	199
Anexo 2.....	200

Canek dijo:

-Es verdad: *la palabra nació por sí misma dentro de lo oscuro*. Aquí es necesario declarar el sentido de esta oración. La palabra no es la voz que se dice y se oye. La palabra es cuna del espíritu creador. El espíritu creador que siempre fue, en las tinieblas del tiempo, vio su conciencia, y de ella nació la palabra. Por esto toda palabra debe ser sentida dentro de lo oscuro del pecho para que sea imagen de esa otra cosa que nació del ser, espejo de sí mismo.

Ermilo Abreu Gómez, *Canek*.

INTRODUCCIÓN

Durante el transcurso de la historia de la humanidad, el ser humano, inmerso en una sociedad con seres similares —respecto a su estructura anatómica biológica—, ha buscado su identidad, es decir, reconocerse como diferente al otro. La identidad, aquella conceptualización que tenemos de nosotros mismos y que los otros tienen de nosotros, se construye a través de múltiples discursos, prácticas, conductas y posiciones, por ello, no es algo permanente, sino siempre cambiante y en constante transformación (Hall, 2003; Fernández, 2000); se asume, en primer lugar, con la aprehensión de lo que uno es (autoimagen), un proceso individual y personal, y, en segundo lugar, con la diferenciación, esto es, a partir de la relación con el Otro, con lo que no es, con aquello que, precisamente, le falta (Hall, 2003). El reconocimiento de esta identidad individual repercute en la cohesión social y, en general, en las relaciones del entramado social, además, ayuda al forjamiento de la identidad social.

Muchas de nuestras conductas que permiten identificarnos son lingüísticas (actos comunicativos), razón por la cual la lengua será necesariamente fuente de identidad. En este sentido, lo que directamente nos importa son los usos, aquellos actos lingüísticos que ocurren en contextos comunicativos determinados, pues son éstos los que ayudan a la creación de ésta. Dentro de estos usos, podemos ubicar al apodo, un acto de denominación que consiste en otorgar un nombre a determinada persona, distinto del que porta de manera legal, para identificarla, señalarla, distinguirla de manera más eficaz de entre los demás seres que conforman el entramado social — a través de focalizar un aspecto considerado relevante—; nombre que surge de la otredad, es decir, no es uno mismo quien lo proporciona, sino que es dado por otro miembro del grupo social del que forma parte; con su uso nos sentimos parte de este grupo que al nombrarnos de manera especial, nos reconoce como parte de él, pues el apodo tiene funciones vinculadas con las relaciones sociales. Por ello, resulta de interés el estudio de este acto, ya sea desde el ámbito social o humanístico, para ir reconociendo, con mayor precisión, la importancia que tiene su uso dentro de las comunidades sociales y de habla, así como las implicaciones que conlleva.

Esta unidad, además, es una manifestación lingüística de las relaciones de poder, es decir, da muestra de la forma en la que nos relacionamos e interactuamos como individuos sociales,

“unos” sobre “otros”: clasifica al individuo a partir de categorías impuestas por leyes en las que el individuo se debe reconocer y ser reconocido por los demás, lo que los liga a su “propia” individualidad (Foucault, 1988; Piedra, 2004). Apodador y apodado establecen esta relación, el primero otorga (impone), y el segundo responde (reacciones y efectos). El estudio de esta relación de poder que el apodo presenta sería muy enriquecedor para su total comprensión, pero es importante señalar que aquí será abordado desde la perspectiva del apodador, ya que el corpus que se analizará ha surgido de estos sujetos. Esto quiere decir que las respuestas, reacciones o efectos (desde lo social, cultural, psicológico, etc.), del apodado frente al apodo no forman parte del objetivo principal de este estudio. Estas relaciones dan muestra de la idiosincrasia en la que se genera el apodo, dentro de una concepción del mundo androcentrista (Catalá y García, 1995; Bard, 2018), por ejemplo; aspecto sin duda de suma importancia para la actualidad (y la abrumadora realidad en la que vivimos), pero que se deja como un campo abierto para futuras investigaciones, pues como se ha indicado, partimos del punto de vista del apodador.

Lo anterior forma parte de la razón de ser de este estudio. Si bien el apodo, como unidad, tiene un uso recurrente como acto nominativo en nuestro país, es poco reconocido como tema de interés dentro de las investigaciones; muestra de ello es la casi nula bibliografía mexicana que la ha estudiado. Por ello, hemos decidido trabajar con él para ampliar este campo de investigación. Aquí lo abordaremos desde una perspectiva lingüística, pues si el apodo es un acto de identidad que surge de un acto de habla es necesario inmiscuirnos en su funcionamiento lingüístico. Será el significado lo que nos interesará en este trabajo, su parte semántica, esto es, nos interesa el cómo se realiza el proceso de denominación¹: ¿cómo se va conformando el significado del apodo?, ¿cómo funcionan los procesos de significación de forma particular de este acto denominativo?, ¿qué elementos lingüísticos requiere para obtener un sentido y lograr significar?, son preguntas que se responderán a lo largo de estas páginas.

El objetivo principal de esta investigación es ofrecer un panorama del estudio, análisis y categorización semántico al que pueden ser sometidas estas unidades; lo que nos ha

¹ Razón por la cual, como se ha señalado, ponemos en relevancia la información, y visión, obtenida por los informantes. El cómo se recibe el apodo, es decir, la reacción del apodado frente a estas unidades es una línea abierta de investigación.

interesado para este estudio, sobre todo, son los procesos de significación, pues si conocemos la manera en la que logran significar, podremos obtener un mejor acercamiento para su clasificación. Hemos tomado conceptualizaciones estructurales y funcionales de la tradición lingüística, Ullmann, Guiraud, Lara, Gutiérrez, principalmente, como punto de partida para establecer cuál es el papel de la semántica, qué es el significado y cómo se logra la significación de las unidades; esto se ha enriquecido con postulados de reciente auge, en este caso, con la Lingüística Cognitiva quien con su visión de la lengua como un proceso de aprehensión de la realidad como cualquier otro proceso de la cognición nos ha permitido responder de una manera más amplia a las interrogantes de esta investigación. Se ha considerado esta teoría, pues en los actos de identificación subyacen los principios básicos de la cognición: la comparación y la categorización (Fernández, 2000; Canto y Moral, 2005), principios que se encuentran de igual manera en los actos lingüísticos y en especial, en el acto de denominación apodo².

El trabajo se ha dividido en seis capítulos: en el primero, conoceremos a nuestro objeto de estudio, se establece qué es el apodo, sus componentes y características, así como las funciones que tiene como elemento comunicativo en las relaciones sociales. En el segundo, se presenta el corpus con el cual se trabajará a lo largo de los capítulos restantes, el cómo se obtuvo, la delimitación de éste y su organización estarán presentes en este capítulo.

Los capítulos tercero, cuarto y quinto presentan el análisis semántico de las unidades que conforman nuestro corpus, esto es, de los procesos de significación que son utilizados para dar la denominación apodo. Cada capítulo contiene, en primer lugar, las bases teóricas que sustentarán el análisis que se realizará en cada uno de ellos y que nos permitirá reconocer desde qué dirección partimos; y, en segundo lugar, el análisis propiamente dicho, el cual partirá con la explicación de la metodología que se ha utilizado para cada uno.

Dicho lo anterior, el capítulo tres contiene las bases para el análisis sobre los procesos de significación; partimos de las conceptualizaciones de qué es el significado y el sentido, cuál es la importancia del referente para la motivación de las unidades apodo, para continuar con el prototipo, aquellos elementos más ejemplares de una clase (elemento tomado de la

² Consideramos que incluir esta teoría resultará novedoso para la tradición de estudios lingüísticos de la FES Acatlán, donde dicha visión ha sido poco abordada.

Lingüística Cognitiva) que nos permitirá reconocer cómo categorizamos y conceptualizamos el proceso de apodamiento. Esto será la base para los siguientes análisis y para la clasificación que se propondrá de estas unidades, por ello será el de mayor extensión.

En el capítulo cuarto abordamos los dos procesos de significación más relevantes, éstos son la metáfora y metonimia³. Nuestra base conceptual y metodológica para este capítulo forma parte de la Lingüística Cognitiva, por ello se toma en cuenta el análisis previo sobre el prototipo (referencia cruzada). En el quinto, podremos conocer aquellos procedimientos de menor frecuencia en el corpus, a saber, el hipérbaton, la antonimia en el significado, la motivación fonética y aquellas unidades sin motivación.

El capítulo seis contiene una clasificación que proponemos del apodo en amplios, semiamplos y estrechos, que depende de la cantidad de información lingüística (mayor o menor, necesaria o innecesaria) que acompaña al apodo; al igual que los capítulos anteriores, se presenta primero la base teórica, seguida de la clasificación propiamente dicha.

Por último, se muestran las conclusiones en las que retomamos la importancia de conocer las características, las implicaciones y las particularidades de creación y uso desde la base semántica de este acto nominativo, lo que al final tiene repercusiones en cómo conceptualizamos al otro, cómo lo identificamos como un ser distinto del grupo social del que se forma parte y de su aceptación como miembro de éste. Con lo anterior, esperamos que este estudio ayude a que el apodo pueda comprenderse de una manera más amplia y establecer una forma de acercamiento al análisis de estas unidades desde la perspectiva lingüística; sin olvidar que se trata de un acercamiento a su estudio, por lo que este trabajo, pretende, abrir este campo de estudio dentro de la lingüística mexicana.

³ Sobre la metonimia, no entramos en la discusión sobre su diferencia con la sinécdoque, incluimos a esta última dentro de la primera, siguiendo a autores como Le Guern (1976) y Barcelona (2012).

CAPÍTULO 1. EL APODO

En la actualidad, el uso de los apodos, nombre distinto al de pila para referirse a una persona, se ha extendido; éstos han logrado, incluso, que el nombre de pila sea olvidado en muchos casos para permanecer como la única forma de nominación de la persona. Por esa razón, no es raro escuchar algunas conversaciones como la siguiente:

- Ayer vi al *Bebote*, estaba con el *Pelos*.
- ¿Y a dónde iban?
- Creo que iban a ver al *Barrotes*.

Éstas (cursivas) y otras formas nominativas son usadas comúnmente para referirse a una persona, pero cabría preguntarnos varias inquietudes: ¿qué es un apodo?, ¿a qué sí podemos llamar apodo y a qué no?, ¿qué características tiene éste?, ¿en qué rama de la lingüística entraría su estudio?, ¿cómo se forma el significado del apodo? Para responder a todas estas inquietudes es necesario establecer, en primer lugar, la definición del apodo y así poder establecer sus características, clasificaciones, elementos que intervienen en ella, y su lugar dentro de los estudios lingüísticos.

1.1. DEFINICIÓN DEL APODO

El uso de los apodos es antiguo, nacen de la necesidad de identificar a las personas, "... cuando el simple nombre 'de pila' no bastaba o no era lo suficientemente identificador y aún los apellidos no se usaban" (Trapero, 1996, p. 350). Así, una persona no podía ser identificada solamente con el nombre de pila, sino que se le agregaban datos como el lugar de origen, datos genealógicos, algunos relacionados con los oficios, etc.; de esta forma, algunos apodos inician siendo un simple adyacente del nombre propio, como el apellido: "... muchísimos apellidos fueron antes apodos" (1996, p. 351). Una vez que el Código Civil oficializa en el siglo XIX el uso de estos dos apellidos, el apodo toma otros sentidos, sobre todo, cuando existen personas con el mismo nombre propio y apellido; finalmente, éste mantiene su función identificadora, pero con características diferentes al de los apellidos, considerando a estos últimos como nombres propios.

Así, denominamos apodo a la palabra, término, nombre, oración o unidad que sirve para señalar o nombrar a una persona, el cual, a su vez, funciona como un sustituto del nombre propio, nombre de pila. (Miguel Rebollo, 1993; Mariano Lozano, 1999; Ma. Ángeles García, 2000; César Vergara, 1997).

Esta definición entra en confusión con otros actos nominativos como el alias, el hipocorístico, el mote, el remoque, el seudónimo, y el sobrenombre, los cuales también consisten en dar otro nombre distinto al de pila para referirse a una persona. Por ello, es necesario determinar las características que lo integran y así establecer su diferencia con los demás actos nominativos.

Observemos la siguiente tabla que contiene las definiciones que da el *Diccionario de la Real Academia Española* (de aquí en adelante *DRAE*) y el *Diccionario del Español de México* (de aquí en adelante *DEM*)¹ sobre estos términos:

Tabla 1. Definiciones actos nominativos

Palabra	DRAE	DEM
Alias	<p>1. m. Apodo o sobrenombre.</p> <p>2. adv. Por otro nombre. <i>Alfonso Tostado, alias el Abulense.</i></p>	s m sing y pl Apodo de una persona, en particular cuando se trata de un delincuente: “La policía echó el guante a Alfredo Pérez, <i>alias</i> el Chino”, “Como miembro de la banda usa el <i>alias</i> de Gabriel”
Apodo	<p>1. m. Nombre que suele darse a una persona, tomado de sus defectos corporales o de alguna otra circunstancia.</p> <p>2. m. desus. Chiste o dicho gracioso con que se califica a alguien o algo, sirviéndose ordinariamente de una ingeniosa comparación.</p>	s m Nombre con el que se llama irónica o familiarmente a una persona y que por lo general hace referencia a algún defecto, cualidad o característica que lo distingue: “Le pusieron de <i>apodo</i> ‘La pajarita’ por sus piernas flacas”
Hipocorístico	<p>1. adj. <i>Gram.</i> Dicho de un nombre: Que, en forma diminutiva, abreviada o infantil, se usa como designación cariñosa,</p>	s y adj (<i>Ling</i>) Forma que sustituye el nombre de pila, generalmente abreviada, como <i>Pancho</i> por Francisco, <i>Pepita</i> por

¹ Consultadas en su versión en línea, disponibles en las siguientes direcciones: www.rae.es y dem.colmex.mx [fecha de consulta: 03 de febrero de 2018].

	familiar o eufemística; p. ej., <i>Pepe</i> , <i>Charo</i> . U. t. c. s. m.	Josefina, <i>Chema</i> por José María, <i>Chabelita</i> por Isabel, <i>Chole</i> por Soledad, etcétera
Mote	<p>1. m. Sobrenombre que se da a una persona por una cualidad o condición suya.</p> <p>2. m. Sentencia que llevaban como empresa los antiguos caballeros en las justas y torneos.</p>	-----
Remoque o remoquete	<p>3. m. <u>apodo</u> (l nombre que suele darse a una persona).</p> <p>4. m. coloq. Palabra picante.</p>	-----
Seudónimo	<p>1. adj. Dicho de un autor: Que oculta con un nombre falso el suyo verdadero.</p> <p>3. m. Nombre utilizado por un artista en sus actividades, en vez del suyo propio.</p>	s m Nombre que es adoptado en lugar del propio, especialmente por los escritores y los actores; así, por ejemplo, El Duque Job es el <i>seudónimo</i> de Manuel Gutiérrez Nájera, Cantinflas es el <i>seudónimo</i> de Mario Moreno
Sobrenombre	<p>1. m. Nombre que se añade a veces al apellido para distinguir a dos personas que tienen el mismo.</p> <p>2. m. Nombre calificativo con que se distingue especialmente a una persona.</p>	s m Nombre que se pone una persona para ocultar el suyo: “Tiene de <i>sobrenombre</i> Pito Pérez y se hace pasar por fraile carmelita”

Como bien lo señala Lozano (1999), definidas de esta forma, principalmente si tomamos en cuenta las definiciones del *DRAE*, podríamos señalar que el apodo junto con el alias, el mote y el remoque o remoquete son la misma cosa. Sin embargo, en las diferentes fuentes consultadas solamente se utiliza al mote como un sinónimo del apodo, con lo cual se tendrían que establecer las diferencias entre ambos.

Pero esta diferenciación no es tan fácil, tal dificultad deviene, según García (2000, p. 77), “... de la definición académica de la que casi todos los especialistas parten [en este caso, el *DRAE*] pues provoca o bien la adopción de un término en detrimento de otro sin un criterio justificado demasiado claro, o bien la asignación de matices a estos términos en función de la propia institución o experiencia del autor.” Por ejemplo, Ramírez (2011) nos dice que la diferencia entre mote y apodo depende de su lugar de uso: la palabra mote es un término que

se utiliza más en los ámbitos rurales, en cambio, el término apodo se utiliza más en el ámbito urbano; claro está que no podemos asegurar si esto es realmente cierto y si corresponde a nuestra realidad mexicana, pues el estudio que este autor realiza pertenece a lugares españoles.

En una revisión del *Nuevo tesoro lexicológico de la lengua española* que nos ofrece la Real Academia Española² en su página de internet, se pudo observar que tanto la palabra mote como la palabra apodo aparecen en los primeros diccionarios elaborados por esta institución con una acepción parecida³. Por lo tanto, el apodo y el mote pueden ser tratados como formas sinonímicas, sin embargo, para los fines de este trabajo nos referiremos a esta forma nominativa simplemente como apodo, creemos que el hablante reconoce más esta palabra que la de mote para nombrar de una forma diferente a una persona, tomando en cuenta, además, que la palabra “mote” no aparece en el DEM⁴.

Ahora bien, si observamos el resto de las definiciones propuestas por los diccionarios, podríamos establecer una diferencia entre el apodo y el hipocorístico, el seudónimo y el sobrenombre, respectivamente. La distinción que encontramos entre el seudónimo y el apodo es, en primera instancia, que el seudónimo está dado por la persona que lo lleva, es elegido por quien lo portará y, en algunos casos, no posee una característica que es importante para el apodo: la motivación semántica⁵; así, el escritor y periodista mexicano Ángel del Campo, por ejemplo, se puso por seudónimo *Micrós*. Entre los escritores encontramos una gran muestra de seudónimos⁶. También, en el mundo de los espectáculos existen infinidad de artistas que han elegido una forma diferente a su nombre de pila para ser llamados, un

² De aquí en adelante RAE.

³ El *NTLLE* permite consultar la aparición de un lema en los diccionarios más representativos de la lengua española, desde Nebrija hasta la 21ª edición del *Diccionario* de la Real Academia Española. Consultado el 03 de febrero de 2018 en la versión en línea: <http://ntlle.rae.es/ntlle/SrvltGUILoginNtlle>

⁴ Otro elemento que nos llevó a tomar esta decisión fue el resultado de un cuestionario realizado a una población de 40 personas para identificar la concepción que tenían del apodo, donde una de las preguntas era si conocían qué era un mote y si la respuesta era positiva, que pudieran ofrecer algunos ejemplos: la respuesta de los cuestionados fue negativa, ninguno conocía este término o denominación (ANEXO 1, página 200).

⁵ Entendamos la motivación como todo aquello que impone un significante específico, es decir, genera que a algo se le denomine de una manera determinada. Esta característica se abordará en el tercer capítulo.

⁶ Cfr. *Diccionario de seudónimos, anagramas, iniciales y otros alias usados por escritores mexicanos y extranjeros que han publicado en México*.

ejemplo claro: *Cantinflas*, en lugar de Mario Moreno. Cabe mencionar que el término alias es también usado con mucha frecuencia como un sinónimo de seudónimo.

Pensemos ahora en nuestro corpus, la persona que es llamada con el nombre de *Pollo*, por su piel blanca, o *Ardilla*, por sus dientes grandes, no ha decidido ese nombre, fue creado por otro e impuesto por el uso. Es decir, el apodo es puesto por terceros para referirse a una persona y el seudónimo es personal, cada uno decide qué seudónimo llevará.

El hipocorístico es aquella palabra “que designa la forma derivada del nombre de pila y que da un sentido afectivo a éste” (Espinosa, 2001). Este sentido afectivo se muestra a partir de alguna modificación fonética (Baez, 2002, p. 242). Ejemplos de estas formas son: Vero (Verónica), Yola (Yolanda), Meche (Mercedes), etc.; quedan fuera de esta clasificación los diminutivos (Espinosa, 2001; Baez, 2002), aunque algunas definiciones sí los incluyen, tal es el caso del DRAE. En cuanto a la diferencia entre el apodo y el hipocorístico, se sabe que el primero es un signo motivado, característica que en el hipocorístico no se observa, ya que éste responde a diferentes procesos fonéticos respecto al nombre: apócope (Federico = Fede), aferésis (Ernestina =Tina), sincopa (Gabriela > Gabri > Gabi), entre otros (Espinosa, 2001). De esta forma, el que a Guadalupe le digan Lupe responde a un factor emotivo y a la economía de la lengua. En el apodo, por el contrario, se puede localizar el porqué se le nombra de esa forma a una persona (motivación), en la mayoría de los casos⁷: así, nombramos *Árbol* a alguien porque es una persona alta, *Caballo* por la forma de sus dientes, *Cadáver* por su color de piel, etc.

Ahora bien, resulta importante detenernos en esta forma nominativa ya que, en la mayoría de los casos, el hablante la considera un apodo. Lozano en *Contribución al estudio del apodo en el habla bogotana* (1999) señala que esta forma fue recurrente en el corpus que trabajó, pero precisa que no es un apodo, aunque en la consciencia de la gente sí lo es o funciona como tal. En cambio, el estudio de Vergara (1997) señala que “existen más apodos que devienen de diminutivos de nombre propios” (p. 132), es decir, son hipocorísticos si tomamos en cuenta definiciones como el del DRAE. Y dado que este último estudio es más un trabajo antropológico que lingüístico, no precisa la diferencia entre estos actos nominativos. Para el

⁷ Pierden su motivación los apodos de familia que se heredan y los que se establecen en un grupo social a partir del uso, de la frecuencia de aparición.

presente estudio sí se realiza tal diferencia entre apodos e hipocorísticos, descartando a éstos del corpus que se analizó.

Ramírez (2011) nos dice que “se denominan como sobrenombres a los apelativos que sirven para volver a nombrar a personas que ya tienen el nombre oficial, el del Registro Civil, compuesto regularmente por su nombre y apellidos” (p. 52). De este modo, el sobrenombre es el hiperónimo del apodo, el hipocorístico y el seudónimo. Así, todos los apodos son sobrenombres, pero no todo sobrenombre es un apodo: “el sobrenombre es más extenso, tiene más amplitud y no necesariamente es un apodo” (Rebollo, 1993, p. 345).

Hecha esta distinción entre el apodo y los otros actos nominativos, nos detendremos a esclarecer un poco más la definición de éste, propiamente. César Vergara señala que el apodo es:

... el término diferente al nombre propio, legalmente inválido, que un grupo social adscribe, informalmente, a determinado individuo por determinada(s) característica(s) singular(es) de su personalidad, aspecto físico, comportamiento y/o estatus social, constituyéndose en su identificador. Es importante subrayar que el apodo opera como un sustantivo, que, además califica a quien designa (1997, p. 14).

Es decir, surge para nombrar a una persona de forma diferente al nombre propio, en este sentido, al nombre de pila, al nombre que se le puso en un Registro Civil. Éste, normalmente, es el resultado de particularizar una característica física o de su personalidad, su comportamiento, su estatus social y, también, de alguna anécdota (Henriette Quint, 2002) que generalmente se exagera. Por tanto, el apodo es un signo lingüístico (palabra, sintagma, frase, término, oración o unidad) motivado, puesto que “el creador o apodador siempre tiene o encuentra algún motivo para su realización” (Lozano, 1997, p. 48). La motivación⁸ será la principal característica de este acto nominativo. Hay que aclarar que esta motivación, como con cualquier palabra de la lengua, puede llegar a perderse con el tiempo. Otra cosa importante del apodo es su finalidad: el humor⁹.

Ya se señaló una de las características fundamentales del apodo, la motivación, pero veamos qué otras características posee este acto nominativo. Diversos autores que trabajan el tema

⁸ En este caso, nos referimos a la motivación semántica, aquella que permite reconocer la relación entre el signo y el significado, e incluso con su realidad externa (Cardero, 2004).

⁹ El cual será abordado con mayor detenimiento en el apartado 1.2.3. de este capítulo.

establecen, algunos más y otros menos, diversas características. De entre todos, destacan las propuestas por García en su trabajo “El apodo en Villacañas (Toledo): Historias de un pueblo” (2000), el cual abarca un número más extenso de características para esta forma nominativa y sobre las cuales haremos algunas puntualizaciones, sobre todo, en algunos, desavenimientos¹⁰:

1. Es un signo lingüístico motivado, identificador y evocador: el apodador encuentra algún motivo para su creación; éste sirve para identificar a una persona y funciona como forma evocativa cuando la persona se encuentra ausente.
2. Tiene un rol sociocultural: “establece vínculos especiales entre las personas que los poseen y las que los usan” (2000, p. 80). Existe un vínculo entre los interlocutores, pues estos saben a quién le están dando este apodo; en muchos casos este vínculo es de complicidad ya que se evita decir el apodo frente a la persona que es apodada cuando éste posee connotaciones negativas.
3. Identifica a una persona determinada con un nombre distinto al de pila.
4. Una vez que el apodo ha entrado en divulgación en un grupo social, la autoría de éste es difícil de establecerse.
5. No es un fenómeno universal, pues no todos tenemos apodo. Afirmación con la que concuerda Rebollo (1993, p. 350): “todos tenemos un nombre, pero no necesariamente un apodo”. Sin embargo, no estamos en total acuerdo con esta característica pues el apodo es, a su vez, una marca de pertenencia a un grupo social o a un entorno familiar (Quint, 2002). Todas las personas se encuentran, por lo menos, dentro de un entorno familiar, en el que, por distintas razones, afectivas, por ejemplo, se le denomina con otra forma distinta al nombre propio y éste puede ser un apodo; aunque habría que realizar un estudio específicamente para observar el funcionamiento de esta característica, ya que también depende del origen y características propias de cada cultura¹¹. Aun así, Ramírez (2004) afirma que el apodo

¹⁰ Estos responden a la naturaleza del corpus trabajado, pues algunas características que presentan contradicen las señaladas por algunos autores.

¹¹ Como mera anécdota: en una ocasión en un curso tuve dos alumnas de origen extranjero: una provenía de Irán y la otra de Estados Unidos. Ellas comentaban que en México es muy común el uso de los apodos, ante lo

es un fenómeno universal que responde a una necesidad comunicativa, el problema de esta afirmación sería saber cuál es exactamente esa necesidad comunicativa¹². Ramírez (2011, p. 53) concluye diciendo lo siguiente: “Todas las personas tienen alguno en su vida, en el ámbito que sea, y con la persistencia y uso que el azar o las circunstancias condicionen”.

6. El apodo funciona gramaticalmente como un sustantivo. Éste se encuentra entre la clasificación del nombre común y el nombre propio. Como un nombre propio señala o se refiere a un ser en específico: “el nombre propio establece una relación biunívoca entre un signo lingüístico y un referente único” (Trapero, 1996, p. 342). Pero como nombre común “es susceptible de ser descompuesto en rasgos semánticos mínimos diferenciales, es decir, en semas” (Trapero, 1996, p. 343). Además, los apodos pueden ser determinados por un artículo, como los nombres comunes: *la* Aguja, *el* Barrotes, *el* Corto, etc. Tendríamos que agregar que los apodos no solamente se encuentran a la mitad del camino entre el nombre común y el propio, sino que, también, están entre el sustantivo y el adjetivo calificativo pues, a su vez, caracterizan o califican a una persona.

7. Es un fenómeno más extendido en el campo que en la ciudad. Al igual que en otros puntos, lanzar esta característica como verdadera sería aventurarnos. Este punto nos señala otro aspecto del apodo que debe ser estudiado. Respecto a esta característica Ramírez (2011, p. 50) opina que “... ni son exclusivos de los pueblos, ni son rechazados siempre; así encontramos estos apelativos no sólo en los ámbitos rurales, sino también en cualquier círculo de cercanías: grupo de amigos, colegios, barrios, equipos deportivos, grupos de artistas, etc.”.

cual les cuestioné si no sucedía lo mismo en sus lugares de origen, la respuesta fue afirmativa, pero aclararon que no con la enorme vitalidad con que se utiliza en nuestro país. Es decir, no nos cerramos a la idea de que el apodo sea un fenómeno universal, tal vez en algunos lugares su uso sea menor, pero sí está presente.

¹² J. M. López (1989, p. 252) señala en su artículo “Formas de tratamiento en una comunidad juvenil” lo siguiente: ‘Posiblemente una de las razones de su uso [de los apodos o sobrenombres] se debe a la necesidad expresiva del hablante: la indeterminación que se produce en algunas circunstancias comunicativas a través de los nombres propios, sobre todo cuando con un mismo nombre podemos referirnos a más de una persona’. Tal vez sea ésa la necesidad comunicativa a la que se refiere Ramírez (2004).

8. El apodo es prácticamente inexistente entre las clases altas, mientras que los grupos marginales y el pueblo “llano” lo usan frecuentemente. También debemos contradecir esta característica, pues creemos que se necesita un estudio sobre este aspecto para establecerla como una característica propia del apodo. Ramírez (2011) apunta que también las personas de un estrato socioeconómico más alto los usan, sólo que su uso es con mayor discreción.

9. Como elemento de la lengua, surge a partir de diversos fenómenos, ya sean fonéticos, morfológicos, semántico o léxicos; y pueden ser desde una palabra hasta toda una oración.

10. La vida de un apodo puede ser duradera o temporal dependiendo de su nivel de ingenio y de su divulgación, pero, principalmente, por su nivel de aceptación por los miembros de la comunidad que lo usarán.

11. Las mujeres son menos apodadas que los hombres. Rebollo (1993) señala que: “Existe, al parecer, una diferencia entre hombres y mujeres en un doble sentido: cuantitativo y cualitativo. A las mujeres se les apoda menos y, además, suelen ser denominaciones relacionadas con las cualidades típicas y tópicas del mundo femenino” (p.344). Estos tópicos “propios” del mundo femenino son: la belleza, la maternidad o el matrimonio. Pérez (1991, p. 215), por su parte, dice: “Este tratamiento se da más entre hombres que entre mujeres, que apenas se encuentran afectadas por los apodos. Solo aquellas que viven en la calle o que se encuentran muy relacionadas con el mundo de los hombres ostentan algún *nombrete*”. Pero, sobre la base del corpus recolectado, podemos señalar que las mujeres son apodadas en la misma cantidad que los hombres, y que uno de los temas sobre los que giran estos apodos es lo sexual, tópico que no señalan estos autores y la gran mayoría con un sentido peyorativo: la *Carreta* (“jala con cualquier güey¹³”), la *Coca Cola* (“todos la han tomado”), etc.

¹³Respetamos algunas formas tal cual fueron dadas por los informantes.

12. El apodo está cargado de ironía, humor y gracia, esto desde su origen, es decir, partiendo de la visión del apodador. Este punto será abordado más adelante, pues esta característica la consideramos como una de las finalidades del apodo.

Estas doce características se encuentran presentes, algunas más y otras con ciertas restricciones que ya hemos señalado, en el acto nominativo del apodo. De esta forma, podemos definir al apodo como la unidad¹⁴ lingüística que sirve para nombrar o referirse a una persona con un nombre distinto al de pila, forma que es impuesta por una persona distinta a la apodada. Este apodo, desde el punto de vista legal, es totalmente inválido y funciona como un sustantivo – adjetivo (un sustantivo que también se encuentra entre el paso del nombre común al propio). Además, surge de exagerar o señalar una característica física, moral, de comportamiento, estatus social, o alguna anécdota que caracteriza al apodado, por ello, connota positiva o negativamente; tiene como finalidad identificar a la persona apodada, es decir, una función diacrítica; fortalece los lazos sociales; y, por último, crea un ambiente humorístico. Asimismo, es una unidad del discurso económico, pues sintetiza mucha información en una sola unidad: actitudes, conocimientos culturales, intenciones comunicativas y relaciones sociales.

1.2. FUNCION Y FINALIDAD DEL APODO

1.2.1. Elementos del apodo (Apodador – Apodo – Apodado)

Vergara (1997) establece que los participantes del acto nominativo del apodo son el apodado, el apodador y el auditorio: el apodado muestra o exhibe las cualidades, defectos o es partícipe de la anécdota que generará el apodo; el apodador, a través de su ingenio, da un nombre distinto al apodado a partir de las cualidades, defectos, etc.; y, finalmente, es el auditorio quien establece el apodo al aceptarlo y usarlo.

¹⁴ Se toma la misma idea de unidad que Corpas Pastor (1996) maneja para la definición de las unidades fraseológicas: producto de un acto de habla, puede ser una palabra, un sintagma, hasta una oración simple o compuesta.

Es importante enfatizar que la génesis del apodo es individual pues únicamente una persona lo crea, pero que perdure o no dentro de un grupo social, depende de la colectividad: “El apodo mayoritariamente pertenece a una construcción más colectiva, exterior: es el grupo que nombra, sanciona y adjudica. Su construcción generalmente es individual, alguien interpreta un acto, gesto, rasgo, etc., y lo significa” (Vergara, 1997, p. 116). Muchos apodos son creados a cada momento, pues una persona puede tener muchas características que mostrar, sin embargo, únicamente permanece el que el grupo social considera que es el más adecuado para esa persona: la colectividad lo impone y lo usa y, en algunos casos, elimina los nuevos apodos que puedan surgir para designar a una persona.

Ante esta situación, el apodado reacciona: se opone al apodo o se resigna y lo acepta. En ambos casos, cuando la comunidad ha establecido el apodo ya no hay forma de quitarlo. Si lo acepta, su uso no será restringido y se utilizará aun frente al apodado. Si se opone, su uso será restringido, se utilizará cuando el apodado no se encuentre presente. Vergara (1997) afirma que el apodo tiene mayor éxito cuando el apodado se opone, pues su uso se hace más frecuente con el propósito de molestar o inquietar a quien es apodado. Lo mismo señala Ramírez (2011, p. 63): “... la realidad social demuestra que, cuanto peor se acepta un apodo, más se mantiene en vigor y en uso, aunque no se utilice ante el apodado”. También existe la posibilidad de que el apodado forme parte de la construcción del apodo: lo festeja, hace modificaciones y corrige cuando se dice de forma errónea.

Por último, para que el apodo sea aceptado por el auditorio, el apodador tiene que ser muy creativo. Así, el ingenio del apodador entra en juego ya que tiene “la necesidad de economizar el significante para dar cuenta de mayor cantidad o calidad de significados ...” (Vergara, 1997, p. 74). La creatividad es un factor muy importante en la génesis de un apodo, pues va de la mano con la finalidad de éste: el humor.

1.2.2. Funciones del apodo

Encontramos factores lingüísticos y no lingüísticos, relacionados directamente con el uso dentro de contextos sociales, que conforman al apodo. Los lingüísticos responden a su

comportamiento en el nivel fonético, morfosintáctico y semántico de la lengua. Algunos de estos elementos son¹⁵:

- El apodo es un sustantivo ya que sintácticamente funciona como núcleo, ya sea en el sujeto, ya sea en algunos de los complementos del predicado. También, admite los morfemas de género y número como cualquier otro sustantivo. A su vez, admite el modificador artículo; éste juega un papel importante pues en muchos casos es el que determina el género y número de los apodos. A pesar de ser un sustantivo en el que podemos ver una cualidad de la persona que señala, éste no admite la adjetivación calificativa: *el *Capa de ozono* feo, *el *Árbol de Navidad* grande, *el *Pelos* agradable, etc.
- Es una unidad que se encuentra entre el sustantivo, pues nombra algo de la realidad, y un adjetivo calificativo, señala una característica de esa persona. Derivado de esto, el apodo no admite la adjetivación, como en los ejemplos señalados anteriormente.
- Tiene una función pragmática, vinculada con el universo de saberes, las creencias, las intenciones, la solidaridad del signo verbal con signos gestuales y paraverbales, etc.¹⁶

En cuanto a los factores no lingüísticos de los apodos, éstos se relacionan directamente con los elementos que integran el proceso de la apodación y la finalidad de este acto nominativo. Éstos se han clasificado de acuerdo con la función que cumplen en el uso: a) función identificadora, b) función de relaciones intersociales e interfamiliares y c) función humorística, las cuales presentamos a continuación.

a) Función identificadora

La función identificadora del apodo es una función diacrítica, ya que sirve claramente para distinguir, en este caso, a una persona dentro de un determinado grupo social. Ahora bien, la forma por la que el apodo identifica es señalando una característica física, moral, de

¹⁵ Remarcamos algunos factores ya mencionados anteriormente, pero que consideramos de importancia agruparlos en este apartado. Los capítulos siguientes, 3 al 6, analizan más factores lingüísticos de estas unidades.

¹⁶ Aunque algunos elementos se toman en cuenta en este estudio, no presenta como tal un análisis pragmático de los apodos, por lo que queda abierto este campo para futuras investigaciones.

comportamiento o alguna anécdota en la que la persona apodada haya sido partícipe. Con ello, busca formar una identidad de las personas:

... es un identificador adscrito y se ubica como un factor que contribuye a la construcción de la identidad adjudicativa. Es un signo que singulariza, separa, clasifica, pero que se dirige a un miembro del grupo, quien “proporciona” el material con que trabaja el apodador, quien opera como un sintetizador que articula sistemas de distinción colectivas aplicadas a un caso concreto que se expone ante él, cuya función es presentarlo al grupo (Vergara, 1997, p. 116).

Esta función permite identificar a la persona a partir de “algo” que se encuentra en ella. Esta necesidad de señalar ese algo surge cuando, dentro de un grupo social, es necesario establecer las características únicas de cada miembro que lo integra. A su vez, es resultado de la constante nominación igualatoria de dos o más personas pertenecientes al grupo. Tomemos como ejemplo la siguiente situación: en un salón de clases, no es raro encontrar a dos alumnos con el mismo nombre, digamos Francisco, sin ningún segundo nombre; la distinción de estas personas se suele hacer a partir del primer apellido, pero resulta que, en ciertas ocasiones, coinciden hasta en el primer apellido, digamos García; entonces, ¿cómo distinguimos a un Francisco García del otro al momento de llamarlo o nombrarlo? La distinción final podría realizarse hasta el segundo apellido, pero ¿esto no es ir en contra de la economía de la lengua?

Recordemos que una de las características de la lengua es su economía, es decir, obtener el mayor efecto comunicativo con el menor esfuerzo lingüístico; al decir el nombre completo de una persona, nombre o nombres de pila y los apellidos, probablemente hagamos la distinción entre estas dos personas, sin embargo, vamos en contra de la economía de la lengua, y lo que las personas buscan es llamar o nombrar a los otros a través de formas sencillas y reconocerlas de cualquier otra persona de un grupo social¹⁷. Pensemos en todas las posibles situaciones en las que es necesario hacer esa distinción, como en el propio salón de clases, con los amigos en común, etc., sería muy tedioso para estas personas decir el nombre completo de alguien para distinguirlo.

¹⁷ Como mera anécdota: en mi generación de la licenciatura, existió este caso, en el que existían dos personas con el mismo nombre: Francisco García. La forma que se utilizó para reconocerlos fue a través del apodo, pero formado de manera singular: se utilizó el hipocorístico *Paco*, seguido de algo que los identificara, así resultó que a uno se le nombraba *Paco Greñas*, la motivación fue su larga cabellera desaliñada, y al otro *Paco Mariachi*, dado que trabajaba en un mariachi.

De ahí, precisamente, la importancia del apodo, forma nominativa que ayuda a identificar a una persona en casos como el expuesto anteriormente, ya que lo hace diferente, en nombre, de los demás; lo nombra por una de sus características que lo diferencian de los demás¹⁸.

De acuerdo con Veres (2003:1037) esto es posible porque el apodo es un nombre propio, el cual posee una marca identificadora, de distinción, pero a diferencia del nombre propio, que es una marca sin significado, contiene una marca con significado: “Estos sobrenombres [apodos y alias] vienen caracterizados por el hecho de que en la mayoría de los casos tienen connotaciones. También poseen un mayor carácter identificador, que surge cuando el apodo es más definitorio de la persona que el nombre propio” (p. 1037). García (2000:77) dice sobre esta función que: “la función de estas voces es la de asignar a través de otro término, giro u oración a cualquier persona que posea un rasgo especialmente significativo, de modo que el nacimiento de la nueva alusión *refiera única y exclusivamente a un ser sin lugar a equívocos*”¹⁹.

Por su parte, Ramírez (2004) opina que los apodos son respuestas a esta función, es decir, el origen del apodo se encuentra en esta función identificadora: “La razón por la que aparecen los apodos se debe, sin duda, a que han de cubrir una serie de necesidades comunicativas, sociales, emotivas y estéticas” (p. 262). Más adelante dice que algunas de esas necesidades son: distinguir, identificar y precisar la identificación, que sirven para distintas finalidades.

b) Función de relaciones sociales e interfamiliares

El hombre utiliza la comunicación para poder socializar y formar parte de un grupo social, así como interactuar con los integrantes de él. Las formas de tratamiento de la lengua reflejan el tipo de relación que tienen los integrantes de determinado grupo. Pérez (1991) toma al apodo como una de ellas. Establece que los apodos más arraigados se usan como una forma de tratamiento que denota “confianza dentro del ámbito de un mismo grupo profesional, una misma generación o un mismo círculo de amistades” (p. 215), es decir, funciona como un

¹⁸ Suele haber personas con cualidades parecidas: la gordura, la delgadez, la fealdad, etc., pero cuando a una persona se le ha dado el apodo de *Gordo* dentro de un grupo, aunque exista otra persona con la misma característica y a la cual le quedaría ese mismo apodo, se suele buscar un apodo distinto, que señale la misma (formas sinonímicas) u otra cualidad de esa persona, ya que buscamos distinguirlos y, con ello, identificarlos.

¹⁹ Las cursivas son mías.

elemento que señala la mayor o menor confianza que los integrantes de un grupo social se tienen entre sí.

Pensemos en una situación: existe un grupo social, un grupo de amigos, al cual llega un nuevo integrante. En varios momentos los integrantes del grupo usarán apodos para señalar a otros; el nuevo integrante los escuchará y probablemente pregunte el porqué, pero no los utilizará. Comenzará a ocuparlo, únicamente, hasta que se sienta parte de ese grupo, pues, de lo contrario, puede ser visto como algo malo, e incluso raro el que los ocupe, ya que, como se mencionó, es una marca que denota confianza.

Lo anterior está relacionado necesariamente con la jerarquía de un grupo social: “Una función del apodo es ubicar y/o reubicar las relaciones del individuo con el grupo” (Vergara, 1997, p. 137). Es necesario que el grupo social lo acepte primero y, después, le permita (autorice) el uso de estos apodos para referirse a los demás integrantes. Pérez (1991, p. 206) afirma que el apodo “se emplea como un medio para dar cohesión y autonomía al grupo, ya que se trata de un tratamiento de confianza absoluta”. El mismo autor cuenta que en una comunidad de las islas españolas cuando dos personas tenían ciertas desavenencias, a cada uno se le vetaba el uso del apodo del otro, pues se había perdido la confianza y la relación entre esas dos personas.

Como función interfamiliar, el apodo tiende a reafirmar los lazos existentes dentro del entorno familiar y, generalmente, se utilizan apodos con un sentido positivo: el apodo significa compartimiento, proximidad. Pérez (1991), al hablar sobre las circunstancias en que se producen, establece dos tipos de apodos: los personales y los familiares, estos últimos “denotativos de toda la familia y con connotaciones negativas más débiles” (p. 206). A su vez, Ramírez (2011) señala que, en uso social, los apodos funcionan como marca de identidad familiar.

Clara muestra de lo anterior es la existencia de apodos que se heredan. Generalmente estos apodos pierden su motivación lingüística, ya no es posible identificar o reconocer el porqué, pero funcionan como una simple marca de identificación familiar, de la procedencia o pertenencia a un grupo familiar determinado.

c) Función humorística

Otra de las funciones del apodo es la de establecer un momento hilarante, de risa, de humor entre las personas que usan el apodo. Esta función se trabajará en este estudio como la finalidad del apodo, por ello será abordada en el siguiente punto.

1.2.3. Finalidad del apodo

El humor, la risa, tiene un carácter social, según señala Torres (1999) en su *Estudio pragmático del humor verbal*. Afirma que “se trata siempre de una reacción que busca ser compartida” (p. 12), la cual, busca crear una complicidad con las demás personas, es decir, quiere que ríen. De acuerdo con Carbelo y Jáuregui (2006), puede ser de dos tipos: positivo, inofensivo y bienintencionado, y negativo, ofensivo y agresivo; el primero busca la risa, propia o ajena, sin ofender ni agredir, y el segundo, a costa de los demás.

Los apodosos tratan de crear esta situación de humor, de referirse a otro a partir de la burla, o en un sentido irónico. En algunos casos es negativo, es decir, agrede u ofende al apodado, ya sea con una intención particular (venganza, desafío, revancha, etc.) o como una muestra de la idiosincrasia de la sociedad (discriminación, machismo, estereotipos de género, entre otros). Carbelo y Jáuregui (2006) señalan que la línea que separa lo positivo de lo negativo es subjetiva y cambiante: “lo que hoy me ofende mañana me hace reír, y lo que a mí me divierte (o puede parecerme inofensivo) a ti puede ofenderte” (p. 20). Por eso, ya sea positivo o negativo, el apodo es un elemento que, en su génesis, desde la perspectiva del apodador, busca estimular como reacción la risa, por ello será considerado como humorístico, en este sentido amplio.

Es preciso aclarar que el humor en los apodosos requiere de un estudio pragmático, si se toma en cuenta que éste no sólo está en los elementos lingüísticos de la producción del apodo, sino también en los elementos paraverbales o extralingüísticos (Gutiérrez, 2002).

López (1989) observa que, en las formas de tratamiento, entre ellas el apodo, el humor juega un papel muy importante: “Humor e ironía condicionan y marcan las relaciones interfamiliares e intersociales, en algunos casos” (p. 252). El apodo funciona como una “caricatura lingüística” (Ramírez, 2004). Pérez (1991), por su parte, establece que los apodosos

tienen efectos semánticos burlescos o festivos, y que estos contribuyen a establecer un ambiente de intimidad y confianza entre las personas. También Harriet Quint (2002) señala que el apodo tiene un sentido de humor, de gracia; sólo que él da peso a la anécdota y a la idiosincrasia de una región para que este sentido humorístico funcione²⁰, pero también con una finalidad de establecer un sentido de confianza:

Además de un fenómeno cultural este ritual de poner un apodo es un fenómeno social también. Es necesario pertenecer a un grupo tanto para recibir un apodo como para otorgarlo. Los lazos familiares o amistosos que unen a las personas en una colectividad confieren la suficiente confianza y se prestan para otorgar los sobrenombres. (...) Entonces *el momento de máxima diversión colectiva, es el instante en el que por asociaciones ingeniosas, inspirado por una musa pícaro y traviesa a alguien se le ocurre un sobrenombre. Las carcajadas no se dejan esperar y de este modo todos pasaron un rato agradable*²¹.

Para Vergara (1997) “lo cómico” forma parte del apodo, hay una relación muy estrecha, pues busca producir como efecto la risa o la sonrisa. Se parece a una caricatura de la persona: es creativo, es exagerado y descubre un rasgo de ella:

Una característica del apodo es cargar sobre “algo” que existe (a veces inadvertido) en el individuo. A partir del apodamiento, la identidad (y en algunos casos sólo la identificación) estará construida sobre ese “algo” que se constituye en el eje de su persona, de la imagen ante el grupo. De manera parecida la caricatura conduce a pensar o identificar al sujeto con “eso” característico, constituyéndose en su “presentación” (p. 72-73).

Como se ha señalado, esta finalidad y las funciones del apodo remarcan la idea de que su uso establece las relaciones entre los miembros de un grupo social, así como la identidad y el papel que desempeña una persona dentro del grupo. Recordemos que este grupo social forma el auditorio del que habla Vergara (1997) y es el que, al final, con su uso hace que el apodo se quede y se distribuya. El mayor o menor alcance de distribución que tenga un apodo ya dependerá de las redes sociales (familiares, amigos, trabajo, etc.) que establezca un individuo.

Por último, esta finalidad que se cumple con el uso de la unidad es importante, además, para la distinción entre los diferentes tipos de apodos que proponemos como clasificación en este

²⁰ Rosa Lorés (1992) en “David Lodge y el lenguaje del humor” establece que para que exista el humor debe existir un conjunto de creencias y de actitudes sociales y culturales entre los interlocutores. El humor es un hecho cultural y, obviamente, el lenguaje es la máxima expresión de la cultura.

²¹ Las cursivas son mías. A lo largo del texto, el autor toma, también, la perspectiva de quien crea el sobrenombre.

estudio: amplio, semiampleo y estrecho, los cuales serán abordados en detalle en el último capítulo de este trabajo.

Con lo anterior, hemos establecido una conceptualización de nuestro objeto de estudio, sus características, funciones y finalidad. En el próximo capítulo se presentará el corpus, para después, en capítulos posteriores, realizar el análisis semántico y la clasificación de las unidades que aquí nos interesan.

CAPÍTULO 2. ¿Y A TI CÓMO TE DICEN: *GORDO*, *BOLA* O *BOLITOCHA*? EL CORPUS DE LOS APODOS DE LA FES ACATLÁN

En este capítulo ubicaremos al apodo dentro de los estudios de la Lingüística, además de señalar qué ramas lo abordan y la importancia del estudio de estas unidades. A su vez, se presentará el corpus: cómo surge la inquietud del estudio, la recolección, la delimitación del mismo, y las unidades con las que se trabajarán.

2.1. LOS APODOS DENTRO DE LOS ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS

El estudio de los apodos forma parte, en primera instancia, de los estudios sobre el léxico. Raúl Ávila (1999) señala que el léxico:

... es un acervo que normalmente se incrementa a lo largo de toda la vida de un individuo. Un vocabulario supone (...) una posibilidad mayor para comprender y expresarse, (...) un vocabulario más rico implica un universo conceptual mayor, en este sentido, una mayor cultura- sin discriminación de la comunidad que lo produzca- en la medida en que las palabras son portadoras de conocimientos y los generan (p. 15).

En este sentido, los apodos son unidades lingüísticas que reflejan el conocimiento y la cultura de un grupo social en un momento determinado²². Pérez (1991) dice que algunos de los apodos surgen de los nombres comunes porque “designan realidades propias de la cultura más inmediata de la persona que impone” (196).

Estas unidades pueden ser abordadas desde los distintos niveles de la lengua: fonológico, el porqué decirle *Chore* a una persona en lugar de *Pinches orejas*; morfosintáctico, procesos de formación de los apodos a partir de la flexión, como el uso, ¿o necesidad?, del morfema artículo²³; y semántico, los procesos por los que adquieren significado; así como los procesos neológicos y extranjerismos.

²² Los apodos van cambiando conforme cambia la sociedad. No son iguales los apodos de hace un siglo a los actuales. Esta es una de las razones por la que los apodos que se heredan pierdan su motivación lingüística.

²³ Una de las características de los apodos a nivel morfológico es la flexión: en muchos casos la flexión es dada por el morfema artículo (consideramos al artículo como un morfema tal como lo hace Ana María Cardero, 1997). En el capítulo anterior se señaló que el apodo puede ser utilizado en presencia y ausencia del apodado, cuando se utiliza en ausencia siempre es necesario el uso del artículo, a diferencia del nombre propio: *Vi ayer a Juan y nos regresamos juntos* / **Vi ayer Aguja y nos regresamos juntos*, en contraposición con *Vi ayer al Aguja y nos regresamos juntos*. Aparte de lo señalado, el artículo puntualiza la flexión de las unidades ya sean simples o complejas. De una palabra masculina o femenina ya establecida en la lengua la convierte en lo

Ahora bien, por tratarse de nombres utilizados para referirse a algo, forman parte, principalmente, de la onomástica, rama de la Lexicología que se encarga del estudio de los nombres propios (Jiménez, 2005, p. 5) y, de forma más específica, de la antroponimia, encargada del estudio de los nombres de las personas (Trapero, 1996; Ramírez, 2011). Aijón y Marcet (2003) señalan también que los apodosos forman parte de la antroponimia, y que esta rama lingüística se dedica a descubrir, en gran medida, el significado original que los nombres comunes han perdido al pasar a ser nombres propios, como sucede en los apodosos.

Baez (2002, p. 243) señala que: “La antroponimia en español es sin duda uno de los campos menos atendidos en los estudios lingüísticos de nuestro país ...”. Por tanto, el estudio de los apodosos es muy poco estudiado ya que éstos son sólo una parte de las unidades que aborda esta rama lingüística. Muestra de ello, es la poca bibliografía mexicana que uno puede encontrar al respecto²⁴. Por ello, resulta importante abordarlas dentro de los estudios lingüísticos.

2.2 EL CORPUS DE LOS APODOSOS DE LA FES ACATLÁN

El corpus de los apodosos de la FES Acatlán fue recolectado para un trabajo académico de una de las asignaturas de la licenciatura: Lexicología, impartida en el octavo semestre de la carrera. Dicho corpus se obtuvo gracias a la labor de equipo²⁵ el cual tenía como finalidad realizar un análisis léxico (estructura, procesos de significación y procesos de creación) de dichos apodosos. El trabajo final fue titulado: *¿Y a ti cómo te dicen: gordo, bola o bolitocha? Un acercamiento léxico a los apodosos de la FES Acatlán*, el cual obtuvo resultados más cuantitativos que cualitativos.

contrario, lo mismo sucede con el número: *la Pepino, el Capa de ozono, la Himno nacional, el Barrotes, el Escobetas*, entre otros. Esto se debe a que el artículo, en estos casos, señala directamente al referente.

²⁴ Se han revisado los catálogos electrónicos de las bibliotecas pertenecientes a diversas facultades de la UNAM, al Colegio de México, a la Escuela Nacional de Antropología e Historia (se tomaron en cuenta estas instituciones porque dentro de ellas se imparten licenciaturas y estudios de posgrado relacionados con la Lingüística), así como en la base de datos LINGMEX (Bibliografía lingüística de México desde 1970) que ofrece el Colegio de México y no se han obtenido resultados favorables con la búsqueda del apodo. No obstante, sí se ha tomado una fuente mexicana como base para entender el apodo (César Vergara, 1997), aclarando que la visión que tiene es antropológica y no meramente lingüística.

²⁵ El equipo estuvo conformado por: Edson García Salas, Vianey Rodríguez Peralta, Laura Velasco Zarate, Ericka Palillero Zepeda y el autor de esta investigación.

2.2.1. Recolección del corpus

La recolección del corpus se realizó a través de una entrevista estructurada que buscaba, a través de una pregunta, el mayor número de unidades consideradas apodos. La interrogante que se hizo fue: ¿Podrías decirnos algunos apodos que usualmente utilizas para referirte a las personas con las que convives? Esto se le preguntó, únicamente, a la comunidad estudiantil de la FES Acatlán, es decir, alumnos que estuvieran inscritos en alguna de las licenciaturas que imparte la Facultad, con ello se descartó a egresados, alumnos de posgrado, comunidad externa que asiste a la Facultad, profesores y demás trabajadores de la misma.

La decisión de realizarla únicamente con esa comunidad fue porque creíamos que los apodos se iban a “especializar” dependiendo la licenciatura en la que estaban inscritos; esta hipótesis al final fue descartada, pues fueron muy pocas las muestras que parecían tener esta cualidad²⁶.

Las entrevistas se realizaron de forma oral mientras los entrevistadores escribían los apodos que el entrevistado ofrecía. Seguida de la pregunta principal, iba una secundaria: ¿Por qué le dicen de ese modo? Esta pregunta sólo se realizaba si el entrevistado no daba las razones del apodamiento por sí solo, hay que decir que la mayoría de los entrevistados proporcionaron las razones sin necesidad de esta segunda pregunta²⁷.

La entrevista tuvo por objetivo principal obtener el mayor número de apodos de forma individual, por lo que se buscó entrevistar a hablantes que estuvieran solos; cuando esto no era posible se realizaba a grupos pequeños, no más de tres hablantes, y se trataba de entrevistar a uno por uno sin la intervención del resto de los integrantes del grupo.

Además de la pregunta principal, en la entrevista se pidieron datos del informante tales como la edad, el sexo y la carrera. Al final, estas variables no fueron tomadas en cuenta porque no se realizó un análisis sociolingüístico de los apodos, como se tenía pensado en un inicio²⁸.

²⁶ Por ejemplo: un informante de la carrera de Matemáticas Aplicadas a la Computación (MAC) dio el apodo de *la Algebra*, la respuesta al porqué fue *porque está llena de operaciones*. Este número de apodos fue muy pequeño, por lo tanto, se descartó el estudio de los apodos desde esta perspectiva.

²⁷ Esto refuerza lo expuesto en el capítulo anterior sobre el apodo estrecho y amplio, ya que se señalaba que al inicio todo apodo es amplio.

²⁸ Para un estudio sociolingüístico del apodo confróntese la obra de Lozano (1999).

2.2.2. Delimitación del corpus

El corpus inicial mostraba apodos dados por informantes pertenecientes a quince de las diecisiete licenciaturas que imparte la FES Acatlán²⁹. Se recolectó un total de 500 unidades léxicas. Como ya se dijo, se descartaron las variables edad, sexo y carrera, pues no fueron pertinentes para las finalidades de nuestro análisis.

El objetivo del estudio, como sabemos, buscaba mostrar el mayor número de apodos posibles. Sin embargo, para ello, antes se tuvieron que realizar varios filtros para poder establecer el corpus final: 1) no se consideró la frecuencia de las unidades; 2) se eliminaron las unidades que no tenían respuesta a un porqué de esa denominación; 3) se eliminaron los hipocorísticos; y 4) se eliminaron todas aquellas licenciaturas que no proporcionaron un número mayor a diez apodos³⁰. De esta manera, el corpus final recoge muestras de ocho licenciaturas que se imparten en la FES Acatlán: Arquitectura, Comunicación, Derecho, Lengua y Literatura Hispánicas, Filosofía, Pedagogía, Matemáticas Aplicadas a la Computación (MAC) y Economía. Con lo anterior, el número de unidades quedó en 308³¹.

2.2.3. Metodología

En esta parte sólo señalaremos algunas cuestiones metodológicas que se siguieron en dicho trabajo y que sirven para el presente, ya sea porque permanecieron iguales o porque se realizaron algunas modificaciones que se mencionarán más adelante.

El corpus se ordenó alfabéticamente, tomando en consideración los siguientes aspectos: a) se consideraron como una sola entrada las unidades que fueron dadas como variantes de una misma unidad: *Chore*, *Chorejas*, en este sentido, variantes en el significante; b) los extranjerismos que se ofrecieron tanto como préstamos y calcos, fueron considerados como una sola unidad: *Patrick*, *Patricio*; y c) se respetaron las variaciones ortográficas ofrecidas por los informantes: *Cheneque*, *Zuripanta*.

²⁹ Estos datos numéricos fueron tomados de la información que presenta la página oficial de internet de la FES Acatlán.

³⁰ Como establece López Morales (1994), ésta fue una variable funcional para el trabajo del corpus.

³¹ Las consideramos de acuerdo con la definición lexicográfica que se realizó para cada una de las unidades (entradas) que componen el corpus. Para ello se siguió la propuesta de Ignacio Bosque (1982) en su artículo “Sobre la teoría de la definición lexicográfica”. Se realizaron definiciones propias hiperonímicas.

En cuanto al análisis, éste se centró en cuatro aspectos: morfológico, semántico, extranjerismo y procesos neológicos. Como los datos arrojados fueron más de carácter cuantitativo que cualitativo – se mostraron en tablas – se obtuvieron porcentajes sobre los diferentes procesos de cada aspecto. Por ejemplo, se mostró que el 87.66% de las unidades eran simples y que 12.34% unidades complejas; que del corpus total el 25% pertenecían a extranjerismos; entre otras cosas.

También se realizaron dos tablas con todas las unidades: en la primera se consignaron los apodos y las respuestas de los informantes, así como la carrera de donde provenían dichas unidades; la segunda contiene la definición lexicográfica que se realizó de acuerdo con la propuesta de Bosque (1982). Mostramos a continuación un ejemplo de la primera³².

No.	Palabra	Se refiere a (respuesta de los entrevistados):	Carrera
1.	Abuelo (a)	1) Persona mayor a ellos 2) Por pasada de mala	Comunicación Derecho (2) Arquitectura Comunicación
2.	Algebra	Está llena de operaciones	MAC
3.	la Aguja	Pica de un lado y del otro se ensarta	Filosofía
4.	Alien	1) Físicamente está muy mamado y no es normal 2) Parecido en la cabeza	Derecho Letras
5.	Alvin	Dientes de ardilla	Pedagogía
6.	el Apu	Persona morena	MAC
7.	Árbol	Alto	Arquitectura
8.	el Arbolito de Navidad	Tiene las bolas de adorno	MAC
9.	Arcaico	Una persona más grande que ellos	Economía
10.	Ardilla	Dientes grandes	Derecho

³² La segunda tabla se muestra al final con el corpus final para este trabajo.

2.2.4. Resultados del trabajo

Como ya se mencionó, los resultados obtenidos fueron más cuantitativos que cualitativos. A continuación, se muestran algunos de estos resultados³³:

- Se encontró que, del total de unidades léxicas, el 87.66% (270) eran unidades simples y un 12.34% (38), unidades complejas (derivaciones, composición léxica y sintagmática, combinaciones y unidades fraseológicas).
- Se reconoció al artículo como marca de flexión que señala directamente al referente, es decir, como un morfema separado (Cardero, 1997): *el Capa de ozono, el Chancla*.
- Del total, el 87.66% (270 unidades) se consideró contenían un grado de eufemismo o disfemismo, es decir, que tienen relación directa con la intención de atenuar el impacto considerado como “desagradable”, eufemismo, o que intensifica dicha intención, disfemismo: 118 fueron eufemísticas y 152, disfemísticas.
- Se encontraron 58 piezas léxicas en el corpus, pertenecientes a extranjerismos, lo que representó un 25% del total. Los anglicismos representaron el mayor número, con 49 unidades.
- Un 96.73% del total eran neologismo, es decir, unidades utilizadas con nuevos significados.

Como puede observarse, en dicho trabajo se realizó un primer acercamiento al funcionamiento de los apodos como unidades lingüísticas, el cual permitió mostrarnos las áreas de oportunidad para un estudio con mayor profundidad que es lo que se pretende realizar con el presente trabajo, enfocado en el aspecto semántico.

2.2.5. El corpus

A continuación, se presenta el corpus total y la definición lexicográfica que se elaboró para cada una de estas unidades. El número y el orden varía, con respecto al utilizado para el trabajo final de la asignatura, pues se realizaron algunas modificaciones: 1) el apodo que originalmente había sido dado por el informante como *Zuripanta*, se modificó a *Suripanta*,

³³ Los resultados concernientes directamente a los procesos de significación (metáfora, metonimia, motivación, etc.) no se han colocado en este apartado, ya que el presente trabajo pretende mostrar resultados actualizados, tratando de llenar los huecos que se encontraban en el análisis anterior.

por tratarse de una palabra de cierta frecuencia en la lengua coloquial por lo que se decidió respetar su forma como aparece en el diccionario, contrario a otras unidades como *Cheneque* y *Jam* que permanecieron con la forma de escritura dada; 2) algunas entradas que tenían dos o más variantes³⁴ se separaron en distintas entradas, esto cuando se consideró que el significado de la variante se alejaba de la o las otras variantes, es decir, no era un significado compartido, sino exclusivo de la variante; por tanto, se presenta ahora como una entrada distinta dentro del vocabulario. En seguida, se muestran cómo aparecieron estas unidades en el primer trabajo y cómo aparecen en el actual:

- a) Cambio de grafía: se cambió la grafía z por la s en la palabra Suripanta (anteriormente como Zuripanta). Lo anterior ocasionó únicamente un cambio en el orden, pasó de ser la última unidad de la lista, de acuerdo con el orden alfabético, a ocupar el lugar 279.
- b) Entrada 14³⁵. Esta entrada se había consignado como una. Lo que aparece entre paréntesis, el morfema de número y el artículo, eran marcas de la otra variante.

Barbie (s) (las)	1. Persona del sexo femenino considerada físicamente atractiva. 2.Grupo de mujeres jóvenes que siempre están juntas.
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ahora se han considerado dos entradas, pues no sólo es una variante del significante, una flexión, sino que sí hay un matiz distinto en el significado:

Barbie	1.Persona del sexo femenino considerada físicamente atractiva.
las Barbies	1.Grupo de mujeres jóvenes que siempre están juntas.

- c) Entrada 27 y 28. En algunos casos, se había pensado en el parecido de la palabra y en la posible sustitución entre ambas variantes, es decir, que en algunos momentos se le pudiera llamar a una persona *Bruji* con el mismo significado de *Brujo*.

³⁴ Como ya se había mencionado anteriormente, son variantes en el significante. Esto había hecho que algunas unidades se consideraran como polisémicas.

³⁵ Esta numeración corresponde al primer trabajo de los apodos.

Brujo, bruji	1. Persona que atrae infortunios. 2. Persona que se asemeja físicamente al personaje del programa de televisión <i>Incógnito</i> .
--------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Si bien, esto puede resultar para el primer significado del apodo (siguiendo el cuadro anterior), no sucede lo mismo con el segundo, pues éste es un personaje que lleva ese nombre en específico y no se puede realizar la misma sustitución, por ello se ha separado en dos entradas:

Brujo	1. Persona que atrae infortunios
Bruji	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del programa televisivo <i>Incógnito</i> .

d) Entrada 117 y 118. Las tres variantes comparten el significado de ‘persona esbelta’, por ello se habían considerado dentro de una misma entrada.

Flaco, flaca, flaquita	1. Persona esbelta y de bajo estatura.
------------------------	----------------------------------------

No obstante, se separaron en dos entradas debido a la cualidad de la estatura, cuando uno se refiere a alguien por Flaco o Flaca no se hace alusión a ella, simplemente a la complejión de la persona.

Flaco (a)	1. Persona esbelta
Flaquita	1. Persona esbelta y de baja estatura

e) Entrada 131 y 132. Estas unidades habían sido consideradas como una pues pareciera que simplemente se trataba de una variante en la flexión.

Gordo (a)	1. Persona robusta o con sobrepeso. 2. Persona que al correr adquiere características de una mujer con sobrepeso realizando la misma actividad.
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sin embargo, observando los significados de las acepciones consideradas, notamos que no se trata simplemente de la flexión, sino que en el apodo *Gorda* se alude a un parecido a un tipo especial de persona (una mujer con sobrepeso corriendo) y no sólo a su peso corporal. Por ello se ha separado en dos, una para el significado ya explicado, *Gorda*, y la otra para aludir a la característica de la complexión, *Gordo*.

Gordo	1. Persona robusta o con sobrepeso.
Gorda	1. Persona que al correr adquiere características de una mujer con sobrepeso realizando la misma actividad.

f) Entrada 241. Nuevamente se consideró el parecido en el significante (*Pollo – la Pollo*) y el artículo se señaló únicamente como una marca de flexión.

Pollo, pollito, (la) pollo	1. Persona que se caracteriza por usar con frecuencia prendas de vestir de color amarillo. 2. Persona rubia, pequeña y de tez blanca. 3. Mujer que mantiene una relación de noviazgo con un hombre conocido por este nombre.
----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pero observando los significados, podemos darnos cuenta de que esto no funciona de esa manera, ya que *la Pollo* tiene su significado exclusivo (el tercero en el cuadro anterior) que se separa de los significados anteriores.

Pollo, Pollito	1. Persona que se caracteriza por usar con frecuencia prendas de vestir de color amarillo. 2. Persona rubia, pequeña y de tez blanca.
la Pollo	1. Mujer que mantiene una relación de noviazgo con un hombre conocido por este nombre.

Estos cambios modifican la secuencia numérica del corpus original y, sobre todo, la cantidad pues de 308 unidades o entradas del corpus, ahora se consideran 313. Estas modificaciones, asimismo, resuelven algunos de los problemas ocasionados por la posible polisemia de las unidades³⁶. Finalmente, hay que decir que de todo este universo de denominaciones (apodos) resultaron un total de 337 acepciones, las cuales servirán para el análisis semántico que se

³⁶ Esta separación se realiza únicamente en estas entradas con distintas variantes; las que tienen significados distintos, pero comparten el mismo significante, seguirán siendo tratadas como unidades polisémicas.

realizará en el siguiente capítulo. Por último, aquellos que fueron señalados con un asterisco pertenecen a la clasificación de apodos estrechos, es decir, que no necesitan de mayor información para su sentido, los cuales serán explicados a mayor detalle en el sexto capítulo de este trabajo.

Corpus de los apodos de la FES Acatlán

Tabla 2. Corpus de los apodos de la FES Acatlán

Nº	Apodo	Definición
1.	<i>Abuelo (a)*</i>	1. En grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes 2. Persona de mal carácter
2.	<i>Algebra</i>	1. Persona que se ha realizado muchas operaciones quirúrgicas o estéticas.
3.	<i>la Aguja</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino que desempeña ambos roles sexuales.
4.	<i>Alien*</i>	1. Persona considerada anormal por sus características físicas. 2. Persona que se asemeja al personaje principal de la película <i>Alien</i> .
5.	<i>Alvin*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes, como el personaje Alvin de la caricatura <i>Alvin y las ardillas</i> .
6.	<i>el Apu*</i>	1. Persona tez morena o negra, se asemeja al personaje Apu de la caricatura <i>Los Simpson</i> .
7.	<i>Árbol*</i>	1. Persona que se caracteriza por ser muy alta.
8.	<i>el Arbolito de Navidad</i>	1. Persona del sexo masculino que no cumple con los estándares sociales del machismo
9.	<i>Arcaico*</i>	1. En grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes
10.	<i>Ardilla*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes.
11.	<i>Avestruz*</i>	1. Persona de estatura alta y con la peculiaridad de tener ojos grandes.
12.	<i>Bambam*</i>	1. Persona que por su comportamiento se asemeja al personaje de Bam bam de la caricatura <i>Los picapiedra</i> .
13.	<i>Bambú*</i>	1. Persona muy alta de estatura.
14.	<i>Barbie*</i>	1. Persona del sexo femenino considerada físicamente atractiva.

15.	<i>las Barbies</i>	1. Grupo de mujeres jóvenes que siempre están juntas.
16.	<i>Barrabás</i>	1. Persona que tiene la barba muy extendida.
17.	<i>el Barrote*s</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.
18.	<i>Bebote*</i>	1. Persona madura que posee rasgos y/o comportamientos infantiles.
19.	<i>Belén*</i>	1. Persona que nació en Navidad.
20.	<i>Bizcocho</i>	1. Persona que padece estrabismo.
21.	<i>Bob Esponja*</i>	1. Persona que ingiere mucho alcohol.
22.	<i>Bolas*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
23.	<i>Bolitocho (a)*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
24.	<i>Borrego, Borrega, Borre*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.
25.	<i>el Botarga*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
26.	<i>Brócoli*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.
27.	<i>Brujo*</i>	1. Persona que atrae infortunios
28.	<i>Bruji*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del programa televisivo <i>Incógnito</i> .
29.	<i>Bubu*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura, en semejanza con el personaje de la caricatura <i>El oso Yogui</i> .
30.	<i>Bucles*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.
31.	<i>Caballo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes.
32.	<i>Cabeza de alcancía*</i>	1. Persona con una cicatriz en la frente.
33.	<i>Cabeza de huevo*</i>	1. Persona cuya cabeza tiene forma ovalada.
34.	<i>el Cacas*</i>	1. Persona del sexo masculino que se le considera de aspecto desagradable.
35.	<i>el Cadáver*</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener la tez blanca.
36.	<i>Camarita*</i>	1. Persona que en su habla diaria utiliza con frecuencia la expresión “cámara”.
37.	<i>Camaleón*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje de anuncios televisivos con el mismo nombre.

38.	<i>el Camarón</i>	1. Persona del sexo masculino que se considera que tiene un cuerpo atractivo y un rostro desagradable.
39.	<i>Camello*</i>	1. Persona que tiene una corvadura o bulto en su espalda.
40.	<i>la Campeona de natación</i>	1. Persona del sexo femenino que carece de senos y nalgas.
41.	<i>el Canal 5</i>	1. Persona del sexo masculino que es ligero e informal en sus relaciones sexuales.
42.	<i>Cannabis*</i>	1. Persona adicta al consumo de estupefacientes.
43.	<i>Canelo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el pelo rojizo en semejanza con el boxeador Saúl “El canelo” Álvarez.
44.	<i>el Capa de ozono</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino, que lleva una vida sexual muy activa.
45.	<i>la Caracol*</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado torpe a la hora de razonar ideas o pensamientos.
46.	<i>Cara de narices de marrano*</i>	1. Persona que presenta rasgos faciales similares a los del porcino.
47.	<i>Carreta</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales.
48.	<i>la Carretera del sol*</i>	1. Persona del sexo femenino que cojea
49.	<i>Carmen*</i>	1. Persona que suele decir cosas de poco valor o de poca importancia, tal y como lo hacía la modelo Carmen Campuzano.
50.	<i>la Casa Geo</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener la frente muy amplia.
51.	<i>Casco*</i>	1. Persona que se caracteriza por peinar su cabello hacia atrás valiéndose del uso excesivo de gel.
52.	<i>Catarrín*</i>	1. Persona que se caracteriza por hablar como si estuviera enfermo de gripe.
53.	<i>Cebollita*</i>	1. Persona que se afeita la cabeza por ambos lados dejando una franja de cabello o cresta.
54.	<i>Cenicienta*</i>	1. Persona que pasa u ocupa mucho de su tiempo haciendo labores de limpieza.
55.	<i>Chaca*</i>	1. Persona que gusta de practicar el baile denominado perreo.
56.	<i>el Chancla*</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser delgado.

57.	<i>Chamarras*</i>	1. Persona que utiliza con mucha frecuencia esta prenda de vestir.
58.	<i>Chango*</i>	1. Persona que tiene parecido el animal del mismo nombre. 2. Persona que insiste mucho para tener relaciones sexuales.
59.	<i>Chaparra*</i>	1. En un grupo social, persona que tiene menor estatura con respecto a los demás integrantes.
60.	<i>Charal*</i>	1. Persona delgada y de piel morena.
61.	<i>Charmín</i>	1. Persona que por tener problemas en las cuerdas vocales tiene un tono de voz suave.
62.	<i>Cheneque*</i>	1. Persona que tiene orejas puntiagudas.
63.	<i>Chetotis</i>	1. Persona que vende frituras de la marca <i>Totis</i> .
64.	<i>Chiapas*</i>	1. Persona que usa frecuentemente vestimenta tradicional del sureste mexicano.
65.	<i>Chicorita*</i>	1. Persona del sexo masculino que posee características de del personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Pokemón</i> .
66.	<i>Chico, Chicote*</i>	1. Persona del sexo masculino que es posesivo con su pareja.
67.	<i>Chicharito, Chicharita, Chichara*</i>	1. Persona con un abultamiento en el estómago. 2. Persona que con frecuencia canta la canción “Chicharos mágicos” de la banda mexicana <i>Liquits</i> .
68.	<i>e) Chichi*</i>	1. Persona del sexo masculino que llora en exceso y frecuentemente.
69.	<i>el Chilpa*</i>	1. Persona del sexo masculino proveniente de la localidad de Chilpancingo.
70.	<i>Chino*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.
71.	<i>Chubby*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso. 2. Persona pequeña o de baja estatura en semejanza al refresco del mismo nombre.
72.	<i>Chocorrol*</i>	1. Persona que se caracteriza por su tez morena.
73.	<i>Chore, Cheorejas</i>	1. Persona cuyas orejas son de un tamaño mayor que el promedio.
74.	<i>e/ la Chu(c)ky*</i>	1. Persona con gran cantidad de cicatrices en el rostro. 2. Persona cuyo atuendo es similar al del personaje principal de la película <i>Chucky</i> .
75.	<i>Chuletas*</i>	1. Persona que se considera tiene un aspecto desagradable.
76.	<i>el Cinco pelos*</i>	1. Persona del sexo masculino con principios de calvicie.
77.	<i>Clon*</i>	1. Persona que por su sobrepeso pareciera tener el doble de masa corporal.

78.	<i>la Coca cola</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales con los hombres.
79.	<i>el Comal</i>	1. Persona del sexo masculino que suele relacionarse únicamente con mujeres de tez morena y de baja estatura. 2. Persona del sexo masculino que suele relacionarse sexualmente con mujeres robustas o con sobrepeso.
80.	<i>Cole</i>	1. Persona que tiene los ojos rasgados.
81.	<i>el Conde</i>	1. Persona del sexo masculino con rasgos indígenas.
82.	<i>Coneja*</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener muchos hijos.
83.	<i>Confi*</i>	1. Persona que tiene cierto parecido con el personaje del mismo nombre de la película <i>Huevo cartoon</i> .
84.	<i>el Corto*</i>	1. En un grupo social, persona que tiene menor estatura con respecto a los demás integrantes.
85.	<i>La coyote y la cordero</i>	1. Personas gemelas del sexo femenino que tiene el cabello rizado.
86.	<i>los Crayones*</i>	1. Personas que se delinean las cejas de una manera exagerada.
87.	<i>Creimas</i>	1. Persona que juega fútbol y no da el balón a sus compañeros.
88.	<i>Crimson*</i>	1. Persona que tiende a usar en su vestimenta muchas playeras de la banda de rock <i>King Crimson</i> .
89.	<i>Cuco</i>	1. Persona que usa saco y es vagabundo.
90.	<i>Culo*</i>	1. Persona que tiene la barba.
91.	<i>el Dálmata*</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene manchas en la cara debido a una acumulación de melanina (pecas).
92.	<i>Damo*</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener comportamientos femeninos.
93.	<i>Delgadillo</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
94.	<i>la Demian*</i>	1. Persona del sexo femenino que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>Chicas Pesadas</i> .
95.	<i>el Derrapón*</i>	1. Persona del sexo masculino cuyo vehículo frecuentemente patina desviándose lateralmente de la dirección que llevaba.
96.	<i>Dientes de sierra*</i>	1. Persona que tiene los dientes desviados.
97.	<i>Dino*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Los picapietra</i> .

98.	<i>Discoteca</i>	1. Persona que está siempre disponible para tener relaciones sexuales.
99.	<i>el Doce de bastos*</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de jugar baraja.
100	<i>Don Juan*</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de seducir mujeres.
101	<i>Don Yiyo</i>	1. Persona madura que posee rasgos y/o comportamientos infantiles.
102	<i>Duffy*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>Scary Movie</i> .
103	<i>Dumbo*</i>	1. Persona cuyas orejas son del tamaño mayor que el promedio.
104	<i>Elena</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
105	<i>el Elote</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.
106	<i>Elmo</i>	1. Persona que tiene un carácter difícil de manejar.
107	<i>Enfermera</i>	1. Persona del sexo femenino ligera e informal en sus relaciones con los hombres.
108	<i>Enano*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
109	<i>Enojón*</i>	1. Persona que parece estar siempre enojado a causa de sus cejas pobladas.
110	<i>el Escobetas*</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene el cabello como zacatón.
111	<i>Facho*</i>	1. Persona que viste inadecuadamente.
112	<i>la Factura</i>	1. Persona del sexo femenino que acepta tener relaciones sexuales a cambio de dinero.
113	<i>Fidel fiesta*</i>	1. Persona que en su carácter se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Hora de aventura</i> .
114	<i>Figura*</i>	1. Persona que se destaca del resto por su simpatía y sentido del humor.
115	<i>Fiona*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente con el personaje del mismo nombre de la película <i>Shrek</i> .
116	<i>el Firus*</i>	1. Persona que posee características físicas o comportamientos del perro de la caricatura <i>Rugrats, aventuras en pañales</i> .
117	<i>Flaco (a)*</i>	1. Persona esbelta
118	<i>Flaquita*</i>	1. Persona esbelta y de baja estatura
119	<i>Forest*</i>	1. Persona que se expresa de forma lenta y pausada, en semejanza con el personaje principal de la película <i>Forest Gump</i> .

120	<i>Fósil*</i>	1. Estudiante que ha permanecido en una institución académica más tiempo del necesario.
121	<i>Fox*</i>	1. Persona que sostiene varias relaciones sentimentales al mismo tiempo.
122	<i>Franky*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la novela <i>Frankenstein</i> .
123	<i>Frijol*</i>	1. Persona de tez morena, muy parecido al color del frijol negro.
124	<i>Furcio*</i>	1. Persona que posee características físicas del personaje principal del programa televisivo <i>Furcio</i> .
125	<i>Gallo*</i>	1. Persona que simula la cresta de un ave de corral por su peinado extravagante.
126	<i>la Gargui*</i>	1. Persona del sexo femenino que por su apariencia se le relaciona con las gárgolas.
127	<i>Gary*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre, de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .
128	<i>Gargajo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los ojos de color muy verde.
129	<i>Gasparín*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la tez blanca.
130	<i>Goliat*</i>	1. Persona muy alta o de complexión robusta.
131	<i>Gordo (a)*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
132	<i>Gorda*</i>	1. Persona que al correr adquiere características de una mujer con sobrepeso realizando la misma actividad.
133	<i>Gokú*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Dragon Ball Z</i> .
134	<i>Gonzo*</i>	1. Persona cuya nariz tiene dimensiones más grandes que el promedio, en semejanza al personaje del mismo nombre del programa televisivo <i>Los Muppets</i> .
135	<i>Goofy*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Mickey Mouse</i> .
136	<i>el Griffindor</i>	1. Persona que se caracteriza por ser adicta al consumo de la marihuana.
137	<i>Gringo*</i>	1. Persona de tez clara y cabello rubio.
138	<i>Guapo</i>	1. Persona de aspecto desagradable.
139	<i>Guasón*</i>	1. Persona que se caracteriza por su sonrisa amplia y constante, en semejanza al personaje del mismo nombre de las historietas <i>Batman</i> .

140	<i>Güero, güera, los güeros*</i>	1. Persona que se caracteriza por su tez blanca.
141	<i>Hamburguesa</i>	1. Persona con suficiente solvencia económica y de recursos amplios.
142	<i>Harry Potter, Harry*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la serie de películas <i>Harry Potter</i> . 2. Persona que utiliza anteojos, en semejanza con el personaje principal de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .
143	<i>Hermanastra</i>	1. Persona que mantiene relaciones sexuales con hombres y mujeres.
144	<i>la Himno nacional</i>	1. Persona del sexo femenino informal y ligera en sus relaciones con los hombres.
145	<i>Hobbit*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura, en semejanza a los personajes del mismo nombre de la serie de películas <i>El señor de los anillos</i> .
146	<i>Hombre lobo*</i>	1. Persona que se caracteriza por estar muy velludo.
147	<i>Hombrecillo*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
148	<i>el/ la Huesos*</i>	1. Persona esbelta 2. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la serie televisiva <i>Los Simpson</i> .
149	<i>Huevo</i>	1. Persona perezosa.
150	<i>El inmortal*</i>	1. Persona que se asemeja a uno de los íconos de la música popular mexicana, Pedro Infante.
151	<i>la Jackson*</i>	1. Persona del sexo femenino que a resultado de una operación, tiene la nariz como el cantante británico Michael Jackson.
152	<i>el Jam*</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene sobrepeso.
153	<i>el Jefe*</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser autoritaria.
154	<i>el Jelou*</i>	1. Persona del sexo masculino que por su forma de hablar se le considera fresca.
155	<i>Jengi*</i>	1. Persona que cuando habla tiene un tono agudo, similar al del personaje Jengibre de la película <i>Shrek</i> .
156	<i>John Bonachón*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje John Bonachón de la caricatura “Garfield”.
157	<i>Kamisama</i>	1. Persona que es reconocida por su amplio conocimiento e inteligencia, asemejándose al personaje de la caricatura <i>Dragon Ball</i> .
158	<i>Lagartija*</i>	1. Persona que se caracteriza por ser delgada.
159	<i>Lagarto*</i>	1. Persona de cara muy alargada.

160	<i>Largo*</i>	1. En un grupo social, persona que se caracteriza por ser de estatura alta a diferencia de los demás.
161	<i>Letroso</i>	1. Persona que padece de lepra.
162	<i>Llaverito*</i>	1. Persona de baja estatura.
163	<i>Lord Farquaad*</i>	1. Persona que por su estatura y carácter se asemeja al personaje Lord Farquaad de la película <i>Shrek</i> .
164	<i>Luchador*</i>	1. Persona que suele tener pleito con los demás.
165	<i>Macizo*</i>	1. Persona que pese a un gran consumo de cerveza no se emborracha fácilmente.
166	<i>Madre Teresa*</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser bondadosa con la gente que la rodea.
167	<i>Mafalda*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la tira cómica del mismo nombre.
168	<i>Mala cara*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos no agradables para los demás.
169	<i>Mamalón*</i>	1. Persona que tiene un cuerpo musculoso.
170	<i>el Mamey</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser moreno y tener mucho vello.
171	<i>la Mami*</i>	1. Persona del sexo femenino físicamente bella.
172	<i>Mandi</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la quijada muy grande.
173	<i>Manotas*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las manos de un tamaño mayor en comparación del resto del grupo al que pertenece.
174	<i>Marañas*</i>	1. Persona que se caracteriza por no peinarse constantemente y por tanto, su cabello está muy enredado.
175	<i>Mario Bross*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del videojuego del mismo nombre.
176	<i>Maruchan</i>	1. Persona del sexo femenino que se excita con facilidad, además de ser rápida y fogosa en sus relaciones sexuales.
177	<i>Matorral*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello maltratado o descuidado.
178	<i>Matute*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Don gato y su pandilla</i> .
179	<i>Mazo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las orejas de un tamaño mayor en comparación con el resto del grupo al que pertenece.
180	<i>Memín*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la piel morena como el personaje de la tira cómica.

181	<i>el Metro</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener mucho cuidado en su apariencia física.
182	<i>Mensi</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al jugador de fútbol Messi.
183	<i>Michael Jackson*</i>	1. Persona de tez blanca en semejanza con el cantante Michael Jackson.
184	<i>Micrófono*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la cabeza de un tamaño mayor al del resto de los integrantes del grupo al que pertenece y por tener el cabello rizado.
185	<i>Miyagi*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos físicos parecidos a los de la población china.
186	<i>Mimo, mimoso*</i>	1. Persona que se caracteriza por no hablar mucho.
187	<i>Mínimo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener una estatura menor en comparación con el resto de los integrantes del grupo al que pertenece.
188	<i>Mochi*</i>	1. Persona que tiene cierto parecido con el personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Monster Rancher</i> .
189	<i>la Moco*</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por vestir de color verde y por tener una estatura inferior o menor en comparación con el resto de los integrantes del grupo al que pertenece.
190	<i>el Moderatto*</i>	1. Persona del sexo masculino, la cual, escucha constantemente al grupo de pop <i>Moderatto</i> .
191	<i>Moe*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la serie animada los <i>Simpson</i> .
192	<i>Mosca</i>	1. Persona que constantemente visita casas ajenas. 2. Persona que en su infancia presentaba exceso de vello corporal
193	<i>Muppet*</i>	1. Persona que se caracteriza por ser falto o escaso de entendimiento o razón.
194	<i>Mr. Bean*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje <i>Mr. Bean</i>
195	<i>el Mudo</i>	1. Persona que se caracteriza por ser, la mayor parte del tiempo, muy silencioso o callado o con poca participación oral 2. Persona que habla mucho.
196	<i>Muñeca*</i>	1. Persona del sexo femenino consideradA físicamente atractiva.
197	<i>Nacho Libre*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la película <i>Nacho Libre</i> .
198	<i>Nano*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
199	<i>Negro, Negrita*</i>	1. Persona de tez morena.

200	<i>Nelson*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Los Simpson</i> .
201	<i>Nescafé</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.
202	<i>Nomo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las orejas puntiagudas y una estatura pequeña.
203	<i>Ñanga*</i>	1. Persona del sexo femenino de complexión muy delgada.
204	<i>Ñoño*</i>	1. Persona tímida o cohibida.
205	<i>Oliva*</i>	1. Persona que por su estatura alta se asemeja al personaje de la caricatura “ <i>Popeye, el marino</i> ”
206	<i>la Olla de frijol</i>	1. Persona que se caracteriza por tener acné en el rostro
207	<i>la Ollita de atole</i>	1. Persona del sexo femenino que es ligera e informal en sus relaciones sexuales.
208	<i>Orejas*</i>	1. Persona cuyas orejas son del tamaño mayor que el promedio.
209	<i>Oso, Osito, Osita*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso. 2. Persona que se caracteriza por tener mucho vello corporal.
210	<i>Oso Yogui*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la serie animada <i>Oso Yogui</i> .
211	<i>la Ovni*</i>	1. Persona del sexo femenino que tiene ojos grandes.
212	<i>Panda*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
213	<i>Paisana*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos indígenas.
214	<i>Palillo*</i>	1. Persona esbelta y de bajo peso.
215	<i>Palito de pan*</i>	1. Persona esbelta y de bajo peso.
216	<i>Panzas*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
217	<i>Papi, papirriquis*</i>	1. Persona del sexo masculino que se considera envidiado por los hombres y deseado por las mujeres. 2. Persona del sexo masculino con físico atractivo.
218	<i>Parca (Parka)*</i>	1. Persona esbelta y de poco peso.
219	<i>la Pasa*</i>	1. Persona con gran cantidad de arrugas en su rostro.
220	<i>Patotas*</i>	1. Persona cuyos pies son más grandes que el promedio.
221	<i>Pato</i>	1. Persona cuya forma de caminar asemeja la de un ave palmípeda. 2. Persona cuya boca extendida asemeja la de un ave palmípeda. 3. Persona que evade las responsabilidades.

222	<i>Patricio, Patrick*</i>	1. Persona torpe en sus movimientos y de baja capacidad intelectual, en semejanza al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .
223	<i>Pelón*</i>	1. Persona que sufre de calvicie.
224	<i>la Pelos, la Pelu*</i>	1. Persona que se caracteriza por su larga cabellera. 2. Persona que usualmente tiene el cabello despeinado.
225	<i>laPelusa*</i>	1. Persona que se caracteriza por su cabello rizado.
226	<i>la Pepino*</i>	1. Persona con gran cantidad de marcas de varicela en su rostro.
227	<i>Perico, Pericochan*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la nariz de un tamaño mayor que el promedio.
228	<i>Pescuecito*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cuello de un tamaño menor que el promedio.
229	<i>Pesona*</i>	1. Persona que cuenta con grandes recursos económicos.
230	<i>el Pichirilo*</i>	1. Persona de baja estatura con hiperactividad.
231	<i>Piernas locas*</i>	1. Persona con lesión en una o ambas piernas.
232	<i>el Pinocho*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la nariz de un tamaño mayor que el promedio, en semejanza con el personaje (literario o el creado por <i>Disney</i>) del mismo nombre.
233	<i>Pingüino*</i>	1. Persona que por su forma de caminar se asemeja al ave palmípeda del mismo nombre.
234	<i>Piolín*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la cabeza de un tamaño mayor que el promedio, en semejanza el personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Looney Tunes</i> .
235	<i>Pirañita*</i>	1. Persona con los dientes de un tamaño mayor que el promedio.
236	<i>Pirata*</i>	1. Persona que labora realizando reproducciones ilegales de obras musicales, películas o software.
237	<i>Pirruris*</i>	1. Persona con sobrepeso que pertenece a un nivel económico alto, en semejanza al personaje televisivo del mismo nombre.
238	<i>Pisto*</i>	1. Persona que consume en exceso y con frecuencia bebidas alcohólicas.
239	<i>la Pizza</i>	1. Persona que accede rápidamente a tener relaciones sexuales.
240	<i>Pocahontas*</i>	1. Mujer que se caracteriza por su larga cabellera, en semejanza con el personaje de la película de <i>Disney</i> del mismo nombre.
241	<i>Pollo, Pollito*</i>	1. Persona que se caracteriza por usar con frecuencia prendas de vestir de color amarillo. 2. Persona rubia, pequeña y de tez blanca.

242	<i>la Pollo*</i>	1. Mujer que mantiene una relación de noviazgo con un hombre conocido por este nombre.
243	<i>Pony*</i>	1. Persona de baja estatura. 2. Persona que se afeita la cabeza por ambos lados dejando una franja de cabello o cresta. 3. Persona que utiliza prendas de vestir de diversos colores.
244	<i>Porky*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
245	<i>Poste*</i>	1. Persona que se caracteriza por su estatura alta.
246	<i>Potro*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes de mayor tamaño que el promedio.
247	<i>la Prima*</i>	1. Persona que es poco apreciada en un grupo social.
248	<i>Príncipe*</i>	1. Persona del sexo masculino que cuida su aspecto más de lo normal.
249	<i>Puercoespín*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
250	<i>la Quecu</i>	1. Persona del sexo femenino cuyas nalgas son de un tamaño mayor que el promedio.
251	<i>el Quena</i>	1. Persona del género masculino cuya nariz es de un tamaño mayor que el promedio.
252	<i>el Quequi</i>	1. Persona del género masculino cuya quijada es de un tamaño mayor que el promedio.
253	<i>Quiquiribú*</i>	1. Persona que refiere su nacimiento similar al de un ave.
254	<i>Queso de puerco*</i>	1. Persona que padece vitiligo.
255	<i>el Rata*</i>	1. Persona del sexo masculino cuya mandíbula asemeja la de un roedor.
256	<i>Ratón*</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
257	<i>Rana*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los ojos de un tamaño mayor que el promedio.
258	<i>Rappe*r</i>	1. Persona que gusta de escuchar <i>rap</i> y de vestir a la usanza de los cholos.
259	<i>Resbalón*</i>	1. Persona con sobrepeso y con nalgas planas.
260	<i>Rocky*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la serie de películas <i>Rocky</i> .
261	<i>Roja*</i>	1. Persona del sexo femenino pelirroja.
262	<i>Rosa*</i>	1. Persona con rubor en las mejillas constante e intenso.

263	<i>la Rusa*</i>	1. Persona del sexo femenino con prominente busto.
264	<i>Sammy*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje televisivo del mismo nombre.
265	<i>Seco*</i>	1. Persona extremadamente delgada.
266	<i>la seiscientos sesenta y siete</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por su torpeza o su rudeza.
267	<i>Selva*</i>	1. Persona que se parece al personaje principal de la película <i>George de la Selva</i> .
268	<i>Semáforo</i>	1. Persona del sexo femenino que accede con facilidad a las relaciones sexuales.
269	<i>Sentadita*</i>	1. Persona del sexo femenino que por alguna discapacidad usa silla de ruedas.
270	<i>Señor comisario*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Los cuantos de la calle Broca</i> .
271	<i>el Shaq*</i>	1. Persona del sexo masculino con gran habilidad para el baloncesto.
272	<i>el Sida</i>	1. Persona considerada indeseable y de trato difícil.
273	<i>Sidral*</i>	1. Persona que se caracteriza por beber excesivamente refresco sabor manzana.
274	<i>Sindi</i>	1. Persona que carece de varios dientes.
275	<i>Sombra*</i>	1. Persona de tez morena o negra.
276	<i>Sonrics*</i>	1. Persona de carácter alegre, que, por lo regular, siempre está sonriendo.
277	<i>el Splinter*</i>	1. Persona de sexo masculino considerada sabia, que se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Las tortugas ninja</i> .
278	<i>la Suricata*</i>	1. Persona de sexo femenino de baja estatura y delgada, en semejanza con el animal del mismo nombre.
279	<i>Suripanta*</i>	1. Persona del género femenino que se caracteriza por su facilidad de acceder a los encuentros sexuales.
280	<i>Tachidito*</i>	1. Persona con rasgos orientales, en semejanza al personaje del programa televisivo <i>Los Protagonistas</i> .
281	<i>la Tachuela*</i>	1. Persona del sexo femenino pequeña o de baja estatura
282	<i>Takana</i>	1. Persona que se caracteriza por defenderse a base de patadas en las peleas.
283	<i>Talachas*</i>	1. Persona considerada ignorante, de mal gusto y perteneciente a una clase social baja por desempeñarse como mecánico automotriz.

284	<i>Tamal*</i>	1. Persona de tez rosácea, semejante al color del tamal de dulce.
285	<i>Tarimeros*</i>	1. Personas de bajos recursos económicos, que tienen construida su casa a base de estructuras de maderas que sirven para elaborar el colado de una casa.
286	<i>Tata*</i>	1. En un grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes
287	<i>Tepis*</i>	1. Persona proveniente del barrio de Tepito.
288	<i>Tigre*</i>	1. Persona que se afeita la barba en forma de barras verticales.
289	<i>el Tío*</i>	1. Persona del sexo masculino que al hablar presenta acento español, sin provenir de España.
290	<i>Tipín*</i>	1. Persona que se caracteriza por utilizar las formas “el tipo ese” o “el tipito ese” para referirse a alguien más.
291	<i>la Tira Caldos*</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener relaciones sexuales frecuentemente y con distintos hombres.
292	<i>el Todas mías</i>	1. Persona del sexo masculino considerado físicamente desagradable e indeseable. 2. Persona del género masculino seductor y mujeriego.
293	<i>el Tolas</i>	1. Persona que se caracteriza por realizar las cosas por su propia cuenta, sin pedir opinión.
294	<i>Torta (s)*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso. 2. Persona que se dedica a vender pan que se rellena con una combinación de alimentos.
295	<i>Tortuga*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
296	<i>Toronjita*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener tez rojiza.
297	<i>Totis*</i>	1. Persona que se asemeja físicamente a un conejo.
298	<i>Tragedias*</i>	1. Persona que resulta lastimada en toda pelea en que participa.
299	<i>Tripa*</i>	1. Persona esbelta o de poco peso.
300	<i>el Tripa Seca*</i>	1. Persona del sexo masculino esbelta o de poco peso.
301	<i>el Trofeo</i>	1. Persona del sexo masculino a la que se considera desagradable físicamente y tiene la boca de un tamaño prominente.
302	<i>Trol*</i>	1. Persona considerada desagradable físicamente. 2. Persona que se caracteriza por enojarse constantemente.
303	<i>Úrsula*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>La Sirenita</i> .
304	<i>Vaquero*</i>	1. Persona que se caracteriza por utilizar botas frecuentemente.

305	<i>Vestida*</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de vestirse y maquillarse como mujer.
306	<i>Vocho*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la frente amplia.
307	<i>Volcano*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener mucho acné.
308	<i>Voldemort*</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .
309	<i>el Whiskas</i>	1. Persona del sexo masculino que resulta atractivo para las personas del sexo opuesto.
310	<i>Winnie*</i>	1. Persona robusta y con exceso de vello corporal, en semejanza a un oso.
311	<i>Yogui*</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
312	<i>Zombi, la zombia*</i>	1. Persona que, en su modo de caminar, se asemeja a un muerto vuelto a la vida. 2. Persona que se caracteriza por ser seria y reservada. 3. Persona que se caracteriza por tener las orejas de forma extraña, en semejanza a un muerto vuelto a la vida.
313	<i>Zorrillo*</i>	1. Persona que se caracteriza por tener un mechón de cabello de color blanco.

CAPÍTULO 3. ¡AHÍ VIENEN *EL ABUELO, EL CABALLO Y EL MANOTAS!* BASES PARA EL ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LOS APODOS

En este capítulo se presentarán las bases para el análisis del significado de los apodos que componen el corpus de este estudio. Como punto de partida abordaremos conceptos semánticos referentes al significado, el acto de denominación (3.1) y la importancia del referente como elemento esencial para la significación particular de estas unidades (3.2), éstos nos permitirán reconocer la dirección teórica y metodológica del trabajo. Después, serán presentados dos elementos clave para la adquisición del significado de los apodos, a saber, la motivación y el prototipo, con los cuales se iniciará propiamente el análisis del corpus (3.3). Esto último —vale la pena mencionar— será de gran utilidad para el esclarecimiento de los principales procesos de significación, metáfora y metonimia, los cuales serán abordados en el siguiente capítulo, así como para la clasificación del apodo (amplio, semiample y estrecho) que se realizará en el último capítulo de este trabajo.

Cabe mencionar que aquí se expone una forma de aproximación al análisis semántico de los apodos que, si bien parte de diferentes postulados semánticos resulta apropiado para el corpus que se tiene y la definición que se ha establecido para el apodo. Lo que se pretende lograr en esta investigación es solamente un esbozo sobre el análisis al que pueden ser sometidas, pues únicamente se presenta una pequeña muestra de un sector de la sociedad, de una comunidad lingüística, en este caso, unida por ciertas características que se tomaron en cuenta en la recolección del corpus³⁷.

3.1. SIGNIFICADO Y ACTO DE DENOMINACIÓN EN EL APODO

Lara (2006) señala que el acto verbal de denominación es “una acción verbal que se encuentra en todas las lenguas y es, por lo tanto, universal, consiste en *ponerle nombre a las cosas*, es decir, en denominar objetos físicos, acontecimientos, experiencias, sensaciones, etc.” (p. 43). Este ponerles nombre a las cosas puede surgir por diferentes razones, según Guiraud (1960), puede ser por cuestiones cognitivas o estilísticas (p. 53-56). Si algo carece de nombre o el que tiene ya no cumple su función con satisfacción, llamamos a la nominación cognitiva. Pero si es porque se tiene la finalidad de designarlo bajo cierto aspecto, es decir, se designa

³⁷ Remitimos al capítulo 2 para la revisión de la recolección y delimitación del corpus.

en relación con el que habla y ofrece un valor afectivo, desiderativo, estético, moral, que el hablante le atribuye, la llamamos nominación estilística.

El apodo es, entonces, un acto de denominación tanto cognitivo como estilístico pues, como se ha señalado, éstos surgen de la necesidad de referirse a una persona con un nombre distinto a su nombre de pila (en donde este último ya no cumple satisfactoriamente su función, en este caso, identificadora: nominación cognitiva). Para ello, utiliza distintas unidades que ya forman parte de la lengua o que se introducen, como los neologismos y extranjerismos. Dichas unidades, además, están cargadas de valores positivos o negativos en relación con el referente (nominación estilística; funcionan como eufemismos o disfemismos). Para que sean usadas con el sentido correcto³⁸ y, por ende, adquieran significado³⁹, se valen de distintos procesos (mecanismos) semánticos, los cuales revisaremos a lo largo de este trabajo.

Como sabemos, la lengua es el sistema de signos con el que podemos transmitir nuestras ideas hacia los demás. A su vez, este sistema nos permite ser creativos con ella misma, dando como resultado diferentes expresiones connotadas, tales como la sublimación de los signos en la Literatura, los juegos en las adivinanzas, el albur, los piropos, etc. Dentro de todos estos procesos creativos se encuentran los apodos, los cuales se sirven de diferentes mecanismos expresivos y cognitivos para cumplir con su función significativa.

De acuerdo con el *Diccionario básico de lingüística* (2009), la semántica es la disciplina lingüística “cuyo objetivo es estudiar el significado de los elementos de la lengua en tres niveles: palabra, oración y discurso” (p. 203). Guiraud (1960), por su parte, afirma que “se trata de un proceso complejo que implica las cosas, la imagen mental de las cosas, la formación de los sonidos, su disposición en un orden determinado, la audición, la formación de la imagen en la mente del oyente ...” (p. 12). López (1989), a su vez, señala que es el “estudio paradigmático de los sememas de una lengua, los cuales conllevan una

³⁸ Se utiliza el término *correcto* con la idea de eficacia, es decir, que comunica o expresa lo que el hablante desea transmitir.

³⁹ Tomamos el concepto de significado que establece Gaetano Berruto (1979, p. 78): “[...] el significado es algo manifestado y/o comunicado [...] mediante un significante, escogido dentro de un repertorio de ‘cosas potencialmente comunicables’ y usable/usado en situaciones, como sentido referido a un estado de experiencia”. Así como el que establece el *Diccionario básico de lingüística* (2009): “conjunto de rasgos semánticos de una forma lingüística que incluye las características del referente, las del dominio lingüístico en que éste se ubica y la manera en que es conceptualizado por el hablante”.

determinación por parte del mundo referencial” (p.145). Por tanto, el estudio semántico de los apodos se centra en explicar las características que relacionan los elementos fuera y dentro del sistema lingüístico que ayudan a que estas unidades adquieran significado y podamos, de esta forma, entender su uso. En los apodos, los tres niveles que refiere Luna Traill (2009) están presentes: nivel palabra y oración cuando se ha señalado que son unidades lingüísticas⁴⁰ y nivel discurso, como elemento comunicativo⁴¹ (relación: apodado-apodo-apodador).

Ahora bien, hay que tener en cuenta que tres son los términos indispensables para el proceso de significación de las unidades: significado, sentido y designación. López (1989), siguiendo la teoría de Coseriu (1978), señala que el significado es “interno a la lengua” (p. 145), mientras que el sentido y la designación “miran hacia afuera [de la lengua], estando relacionados con los factores impuestos a la lengua por el mundo” (p. 145); de acuerdo con lo anterior, sentido y designación señalan a los elementos ajenos al sistema como la determinación de tipo comunicativa, lo discursivo y la alusión al referente, es decir, el apodado. A continuación, las definiciones que da López (1989, p. 144)⁴² sobre estos tres términos:

- a) Significado: “es el contenido dado en cada caso por una lengua determinada; en este sentido, sólo hay significado en las lenguas”.
- b) Designación: “es la referencia a la realidad entendida como extralingüística, o bien esta realidad misma ...”
- c) Sentido: “es el contenido particular de un texto o de una unidad textual (por ejemplo: ‘pregunta’, ‘respuesta’, ‘súplica’, ‘invitación, ‘rechazo’), precisamente aquel contenido que no coincide simplemente con el significado y la designación: sólo hay sentido a nivel del texto (es decir, del acto de hablar o del conjunto conexo de actos de hablar de un hablante, en una situación determinada), y no lo hay en el hablar en general, ni en las lenguas”.

⁴⁰ Remitirse al capítulo 1, apartado 1.1.

⁴¹ Entendemos discurso como resultado de todos los efectos dentro de una interacción comunicativa específica (Margarita Palacios, “Normatividad y discurso político”, 2009).

⁴² Estas definiciones son dadas por Coseriu (1978, p. 206-209), pero hemos preferido aludir a la definición concreta que sobre ellas da López García.

3.2. IMPORTANCIA DEL REFERENTE PARA LA APARICIÓN DE LOS APODOS

A lo largo de la historia de la Lingüística se ha discutido bastante sobre el origen del significado de las unidades lingüísticas. Pensemos, por ejemplo, en los postulados griegos: naturalistas y convencionalistas (Ullmann, 1976); de ello deviene, en muchos casos, el darle o no importancia al referente como elemento para la producción lingüística, siempre relacionado con la cultura y la realidad circundante. Ante esto, el parámetro que se había establecido durante muchos años era que el estudio estrictamente lingüístico se debe centrar propiamente en hechos que formen parte del sistema de la lengua, no en los elementos extralingüísticos o paraverbales, es decir, ajenos al sistema (recordemos que una de las grandes aportaciones de Saussure es dejar a un lado el referente⁴⁵, pues la lengua no es una lista de nombres asociados a las cosas).

El siglo XX, en cambio, ha sido importante para el auge de los estudios lingüísticos que se apoyan en los elementos no verbales, pues se establece un vínculo más estrecho entre la lengua, la cultura y la realidad. Pensemos, por ejemplo, en la teoría relativista de los antropólogos lingüistas, Sapir y Whorf, que señala que la lengua influye en la forma de percibir y conceptuar la realidad.

A partir de esta cada vez más estrecha relación entre la lengua y la realidad circundante, aparecen nuevas disciplinas que tienen una mayor relación con otras ciencias, como la Sociolingüística, la Psicolingüística, la Pragmática y la Lingüística Cognitiva, por mencionar algunas, en las que el parámetro externo a la lengua también debe tomarse en cuenta, pues éste influye en el cambio y la variación lingüística.

Si bien el presente estudio no se enmarca estrictamente en alguna de esas disciplinas o ciencias, sí se toma en cuenta este elemento tan importante que es el extralingüístico para, con ello, poder establecer el sentido y significado de los apodos. Por cuanto a lo extralingüístico se refiere, hacemos alusión sobre todo al referente, así como al contexto y a la situación comunicativa⁴⁶, dado que estos elementos son los que originan estas nuevas

⁴⁵ La idea de Saussure era ésa, aunque hay que señalar que en muchos casos en su obra él mismo hace alusión al referente; esto es lo que algunos autores, como Benveniste, le han reclamado a la teoría saussuriana.

⁴⁶ Tomando la idea de Bernard Pottier (1993), el contexto y la situación se refieren al saber memorizado que tiene un hablante sobre las cosas y la intencionalidad que se desea al momento de emitir un mensaje.

producciones lingüísticas, en este caso los apodos. De esta manera, nos encontraríamos dentro de lo que Pottier (1993) ha denominado semántica referencial y semántica pragmática: la primera centrada en “las relaciones entre el mundo, la conceptualización y los sistemas de las lenguas naturales” (p. 16), la segunda centrada entre “las relaciones de SABER y QUERER entre los interlocutores, las cuales determinan en gran parte el contenido y la forma de los mensajes” (p. 16). Para el lingüista, también señala (1993), es necesario tomar en cuenta lo referencial (vinculado con el mundo y con el papel de las personas que intervienen en la comunicación: enunciador e interpretante), lo conceptual (referido a la representación mental y el proceso sobre el cual se eligen las unidades que darán forma al mensaje), la lengua (competencia léxica y gramatical) y el discurso (centrado en el interpretante) para dar cuenta de los mecanismos del sistema.

A su vez, hemos tomado en cuenta la postura que asume Lara (2001) al considerar importante para la significación de las unidades lingüísticas lo externo a la lengua, establece que debe tomarse en cuenta una visión pragmática de la semántica:

... la lengua no es una aparición aislada e innata en el individuo, sino que se construye en la práctica social (...) De ahí que se postule que una teoría de la semántica de la lengua natural deba ser *pragmática*, es decir, basada en el reconocimiento de que la semántica de la lengua materna se elabora en la acción comunicativa, como parte de las prácticas que el individuo aprende, primero para sobrevivir y después para aprovechar su existencia y comprender y admirar el mundo (p. 26).

Si consideramos la teoría terminológica⁴⁷ podremos entender la importancia de este elemento, pues los términos no son abstracciones, son referenciales, es decir, tienen un referente específico. Cabré (1993), por ejemplo, señala que el término es activado a través de condiciones como el tema, las aplicaciones del mismo, los usuarios, los destinatarios, entre otros, es decir, son elementos pragmáticos, no centrados propiamente en el sistema estricto de la lengua.

⁴⁷ La terminología es la disciplina que se centra en el estudio de las lenguas de especialidad, es decir, de los términos, unidades léxicas de carácter técnico cuyo significado adquiere cierta particularidad dentro de un lenguaje de especialidad, fuera del lenguaje general (Luna Traill, 2009).

Si nos adentramos en la teoría de la Lingüística Cognitiva podríamos reconocer también algunos conceptos como el de dominio cognitivo⁴⁸, el cual establece que para la significación lingüística se “ponen en juego tanto conocimientos lingüísticos como conocimientos del mundo” (Delbecque, 2008, p. 23), es decir, hay que tomar en cuenta lo extralingüístico: “(...) ningún concepto existe de forma autónoma, sino que al comprenderse se ajustan de una manera u otra a nuestro conocimiento general sobre el mundo” (Croft y Cruse 2008, p. 36). En este mismo sentido se expresa Company (2009) cuando se refiere al proceso de lexicalización de las unidades lingüísticas: “... este comportamiento léxico no se encuentra en la lengua misma, sino en la cultura, en la visión de mundo y en la sociedad usuaria de la lengua” (p. 44).

Esta visión de incluir al referente da cabida a un mejor entendimiento de las unidades que aquí se analizarán, ya que, al tratarse de sustitutos de nombres propios, esto es antropónimos, que no agregan rasgos sémicos por sí solos, sino que los rasgos surgen a partir del portador del nombre propio (Jiménez⁴⁹, 2005; Lozano, 1999), es necesario hacer alusión al referente y al entorno que lo rodea.

Tomemos como ejemplo el siguiente apodo: *el Dálmata*, usado para referirse a una ‘persona del sexo masculino que tiene manchas en la cara, debido a una acumulación de melanina (pecas)’. Dicha persona, con esta característica, tiene un nombre propio, llamémoslo Juan. ¿Qué elementos significativos hay en la unidad ‘Juan’ que podamos relacionar con los elementos significativos de la unidad ‘Dálmata’? La respuesta es, obviamente, ninguno, pues ‘Juan’ es un sustantivo propio, una unidad del sistema con una etimología, pero vacía que se puede llenar a partir de los rasgos significativos que da el referente. Por ello, para establecer la relación entre las unidades y poder dotar al apodo de un significado, es necesario acudir directamente a las características que, en lo real, en el mundo, dan identidad a Juan.

⁴⁸ El dominio cognitivo es un modelo idealizado creado a través de los conocimientos de naturaleza enciclopédica. Estos dominios sirven para conceptualizar las palabras y las expresiones en clases relacionadas y asimiladas con otros procesos de la cognición.

⁴⁹ Jiménez en su tesis de grado sintetiza las ideas acerca del nombre propio: como un significante que tiene una etimología, pero vacía en el significado y disponible (pertenece al sistema); como una unidad enlazada al referente (pertenece al discurso) y como una unidad que sirve de descripción del referente (pertenece al habla).

3.3. MOTIVACIÓN Y PROTOTIPO

Dentro de la Lingüística Cognitiva, se encuentra la teoría de prototipos la cual, básicamente, se centra en la categorización, es decir, en la habilidad cognitiva de agrupar, de acuerdo con el parecido o la diferencia, nuestro conocimiento sobre el mundo (Valenzuela, Ibarretxe-Antuñano, Hilferty, 2012). El prototipo es el mejor ejemplo de la categoría, ya que comparte más atributos con los demás miembros de la misma, entre otras características. En este apartado ahondaremos en esta teoría vinculándola con la motivación, debido a que para establecer las categorías en las que un objeto del mundo puede ser clasificado, necesitamos reconocer su relación o funcionamiento en éste; de ahí que reconozcamos la unión entre prototipo y motivación.

3.3.1 Motivación

En el primer capítulo de este trabajo, se mencionó que una de las características del apodo, que la hace distinta a otros actos nominativos como el hipocorístico, era que este acto es motivado, es decir, se puede observar una relación direccional entre el significado y el significante, no tan arbitraria y convencional, de una unidad lingüística; además, esta relación es igualmente directa con el referente y con el uso que se les da a estos actos nominativos, ya que a partir de ahí se va generando la significación⁵⁰ de estas unidades, a través de ciertos modos de significación, como el designativo, al que refiere Lara (2001):

El modo designativo de significación se establece, en consecuencia, a partir del campo referencial que crea la situación comunicativa en que se coloca el hablante, tiene por objetivo una *identificación de su objeto*⁵¹, que sea válida para sus interlocutores. Nadie crea una lengua para sí mismo, sino que, por lo contrario, aprende la lengua para poderse dar a entender al resto de los miembros de esa comunidad. Por lo que el modo designativo de significación es un modo socialmente instaurado, que dirige la interpretación que hace cada individuo de sus percepciones (p. 45).

Dentro de los apodos, este modo es esencial, pues éstos son el resultado de las percepciones individuales que se instauran después dentro de una colectividad, como un aspecto de

⁵⁰ Guiraud (1960) establece que la significación es aquel proceso “que asocia un objeto, un ser, una noción, un acontecimiento, a un signo susceptible de evocarlos” (p. 15). De esta forma, siempre se busca dar significación a la realidad, esto se puede traducir en la experiencia y el conocimiento del mundo que el lenguaje utiliza para aprehenderse a ella.

⁵¹ El subrayado es mío. Entendemos que al final la motivación consiste en identificar las relaciones que hacen que una unidad lingüística sea clara para quien las ocupa y, sobre todo, para quien estudia estas cuestiones.

interacción social: “El lenguaje (...) refleja estructuras conceptuales que la gente construye basándose en una experiencia y conocimiento, más o menos común, del mundo exterior que les rodea y de su propia cultura” (Ibarretxe-Antuño y Valenzuela, 2012, p. 37).

Ahora bien, la alusión a algo “referencial” ya había sido mencionada por Ullmann (1976): “... el contexto puede desempeñar un papel vital en la fijación del significado de palabras que son demasiado vagas o demasiado ambiguas para tener sentido por sí mismas” (p. 60)⁵². De la misma manera, al señalar al *referente* del triángulo de Ogden y Richards, nos dice que: “Un objeto puede permanecer inalterado y, sin embargo, el significado de su nombre puede cambiar para nosotros si hay alguna alteración de nuestra percepción de él, de nuestro conocimiento acerca de él o de nuestro sentimiento hacia él” (p. 65). Así, para la descripción de la significación de los apodosos son importantes estas observaciones, pues ya se ha señalado la existencia de apodosos que tienen distintos significados, esto es, unidades polisémicas. También se ha dicho que una persona (un referente) puede ser nombrada con distintos apodosos, dependiendo de las percepciones de las personas que atribuyen ese apodo a la persona apodada y de los grupos sociales con los que se relaciona este individuo, ya que en un grupo social el apodado puede recibir un apodo y en otro grupo, uno distinto.

Lo dicho con anterioridad se relaciona con lo que algunos autores han denominado sentido, es decir:

... la totalidad de contenidos que se transmiten en una comunicación concreta. Aglutina todos los aspectos que el receptor debe conocer para alcanzar la comprensión completa de lo que el emisor le transmite en el mensaje. Reúne todos los aspectos semánticos que intervienen en un acto comunicativo, ya estén ligados al significante lingüístico, ya sean aportaciones del contexto o de la situación de discurso (Gutiérrez, 1981, p. 116).

Guiraud (1974) también utiliza este término: “La semántica es el estudio del sentido de las palabras” (p. 12). Al igual que Ullmann: “Es verdad que el referente en cuanto tal queda excluido, pero todos sus rasgos lingüísticamente apropiados están incluidos en tanto que forman parte del ‘sentido’” (p. 66). Como señala también Lara (2001), los procesos de

⁵² Recordemos que el contexto lingüístico pertenece a la lengua, contrario a la situación (Pottier, 1993). Estos contextos también están relacionados con el uso, por tanto, pueden referirse a cosas externas al sistema lingüístico, sobre todo cuando funcionan como deícticos. Pensemos en la palabra polisémica banco: si encontráramos el siguiente mensaje *Juan estaba ahí en el banco*, hay una ambigüedad presente que no se elimina con el contexto, pues la palabra puede referirse tanto a un ‘asiento’ como a un ‘lugar, establecimiento’; es únicamente mediante la deixis que desambiguamos este mensaje.

significación de las unidades lingüísticas son, sobre todo, fenómenos lingüísticos, fenómenos de habla que se cimentan sobre otros fenómenos, como el histórico o el psicológico (como los procesos de objetivación, las gestalt), es decir, sobre relaciones con el mundo objetivo — lo que algunos autores mencionan como un conocimiento enciclopédico—.

Lo anterior, puede aplicarse a los procesos de significación, lo que quiere decir que para la motivación en los apodos no podemos conformarnos sólo con una definición que se establezca como una relación identificadora entre el significado y el significante, sino que para señalar que realmente existe la motivación en estas unidades es necesario tomar en cuenta otros elementos del mundo objetivo, como aquellos del campo referencial al que hace alusión Lara (1997). Esto puede observarse, por ejemplo, en Cardero (2004) al mencionar que los términos tienen una relación con los objetos, con la realidad concreta: “... los signos, en ocasiones, son motivados, a veces el referente o el significado imponen el significante. Estas imposiciones dan lugar a motivaciones fonéticas, morfológicas y semánticas” (p. 43).

Tomemos una característica, para retomar la idea del campo referencial, que Cardero (2004) señala para los términos y que también sirve para los apodos, pues señala la misma función referencial que “lo hacen operar como puente entre el sistema lingüístico y la realidad externa” (p. 43). Esto mismo podríamos señalarlo también para los apodos, pues son unidades puente entre lo real y lo lingüístico, entre el ser físico, la persona y su marca de identidad mediante una unidad lingüística.

Entonces, entendamos la motivación como todo aquello que nos ayuda a comprender la relación entre el significante con su significado y la relación de identificación entre el signo y el mundo objetivo⁵³. De este modo, la motivación en los apodos surge a partir de algo que es tomado del mundo objetivo, de la realidad externa al sistema lingüístico, específicamente, de algo que identifica a la persona apodada (característica física, actitud, comportamiento, anécdota, etc.). Esta motivación del mundo empírico, a su vez, determina la elección dentro del repertorio léxico (no el gramatical) de una comunidad de habla, de las unidades

⁵³ De esta manera podemos señalar relaciones entre palabras transparentes y opacas (Ullmann), palabras léxicas y gramaticales (Guiraud), los actos en la comunicación (Gutiérrez) y los procesos cognitivos del ser humano (en Lingüística cognitiva, se habla de que el significado motivado es corporeizado, es decir, que nuestro aparato conceptual se relaciona con nuestro sustrato físico, social y cultural).

lingüísticas⁵⁴ con las que se dará el acto designativo: unidades léxicas no gramaticales y unidades transparentes al inicio del apodamiento, las cuales con el transcurso del tiempo pasan a ser opacas al perder su motivación, se convierten en unidades convencionales. A partir de esto es que se considera la motivación, es decir, un apodo será motivado en la medida que haga referencia a los matices del significado de un signo ya establecido dentro del léxico de una comunidad lingüística⁵⁵ asociándolos con los elementos referenciales.

3.3.2 Prototipo

La Lingüística Cognitiva establece que el lenguaje no es una capacidad cognitiva específica, que se separa de otros procesos cognitivos⁵⁶, sino que se encuentra vinculado con los demás procesos con los cuales se aprehende de la realidad⁵⁷:

La Lingüística Cognitiva integra las capacidades cognitivas que intervienen en el lenguaje, desde la habilidad de concebir una escena de diversas maneras a la de entender un dominio de experiencia en términos de otro. (...) el estudio del lenguaje en general forma parte del estudio de los procesos cognitivos del individuo. Asumiendo que el lenguaje natural se vale de capacidades cognitivas generales, la LC estudia el lenguaje en relación con la percepción y el conocimiento, y define el significado lingüístico en términos de conceptualización (Delbecque, 2008, p. 19).

El lenguaje es un instrumento con el que se expresa el significado⁵⁸, lo cual se facilita cuando es tomada en cuenta la experiencia del mundo (Cuenca y Hilferty, 1999). Por tanto, el lenguaje no puede separarse de su función comunicativa y cognitiva:

⁵⁴ Toma unidades que ya están establecidas dentro de una comunidad lingüística. En este caso, los préstamos o extranjerismos no son excluidos del repertorio léxico de una comunidad, pues se tiene la relación con su objeto, con la “cosa”, del mundo objetivo.

⁵⁵ Este signo lingüístico ya existente es el que evoca, impone, las características que serán referidas al apodado.

⁵⁶ Contrario a las teorías modularistas del lenguaje que establecen que existen módulos cerebrales destinados a activar mecanismos específicos, como el lenguaje.

⁵⁷ Un ejemplo cognitivo sobre cómo vamos conceptualizando y categorizando, lo encontramos en la segregación de figura-fondo. Podemos poner atención a algo en específico que se encuentra dentro de un todo. Ibarretxe-Antuño y Valencia (2012) mencionan que, en un partido de fútbol, en el que de forma general podemos ver en el campo a 23 personas, podemos centrar nuestra atención sobre sólo una persona, el árbitro, por ejemplo. Es decir, se resalta una figura dentro de un fondo, se da relevancia a un elemento. Esto, también lo señalan, se puede observar de la misma manera en las estructuras lingüísticas, como en la “voz”, depende de lo que se quiera poner en primer plano es que la oración se estructura en activa o pasiva; en general, cuestiones de topicalización.

⁵⁸ Ibarretxe-Antuño y Valenzuela (2012, p. 36) señalan que el significado “es un fenómeno mental, y los significados de las expresiones lingüísticas se corresponden con representaciones conceptuales de los sujetos. Esto implica que la Semántica Cognitiva utiliza necesariamente aspectos que van más allá del lenguaje “(...)

... las lenguas codifican o formalizan mejor aquello que es cultural y cognitivamente importante en una determinada comunidad lingüística. O en otras palabras, lo que es importante para un pueblo encuentra siempre manifestación gramatical, ya sea mediante léxico, ya mediante mecanismos morfológicos, ya mediante recursos sintácticos, o bien mediante una combinación de los anteriores recursos (Company, 2009, p. 30).

El lenguaje se sirve de la memoria, la percepción y la categorización. Es categorizable ya que es un proceso mental para la organización del pensamiento. Dicha categorización se realiza a partir de estructuras conceptuales, prototipos y semejanza de familias. Asimismo, se sabe que el lenguaje es simbólico: "... las estructuras lingüísticas no son arbitrarias sino motivadas, icónicas" (Delbecque, 2008, p. 50). De ello, deviene que los componentes semántico y gramático no deban de separarse, ya que también lo gramático es una representación significativa. En contraposición con una Lingüística apoyada más en la Lógica, la Lingüística Cognitiva señala que los elementos lingüísticos, sus categorías, no pueden definirse a través de características necesarias y suficientes, sino que éstas forman un *continuum*:

... las formas lingüísticas constituyen un continuum categorial tanto entre categorías como al interior de las mismas. La separación entre categorías no se realiza mediante cortes claros, los límites entre ellas tampoco están bien definidos, sino que existen zonas fronterizas difusas en las cuales están situadas aquellas entradas léxicas o construcciones que participan de las propiedades de dos o más categorías (Company, 1997, p. 144).

El léxico, las unidades lingüísticas que pertenecen a una lengua determinada deben ser estudiadas para un mejor entendimiento, a partir de estas capacidades cognitivas generales. Por ello, para el presente estudio se ha tomado en cuenta parte de la teoría cognitiva, sobre todo la teoría de prototipos, pues los apodosos son unidades centradas más en el uso, y como menciona Company (1997): "la teoría de prototipos (...) ha mostrado ser de especial valía en disciplinas que parten y enfocan necesariamente el uso y no el sistema, y que, en consecuencia, deben operar tanto con factores formales cuanto con semánticos y pragmáticos" (p. 144).

La teoría de prototipos establece que, dentro de un grupo, clase, categoría o marco, de cosas o entidades, los elementos que lo constituyen no son miembros iguales o idénticos, sino que hay elementos más prototípicos que otros (Cuenca y Hilferty, 1999). En palabras de Lara

de manera que puede considerarse como una teoría que utiliza la lengua como una ventana para estudiar la cognición".

(2001)⁵⁹, el prototipo es: "... el arreglo de atributos [de cualquier objeto] que resulta de una estructura perceptual objetivante" (p. 74). Es decir, el cerebro y el sistema receptor humano crea esquemas de reconocimiento de los objetos que permiten clasificarlos (categorizarlos) con base en la percepción de similitudes y diferencias, a partir de estos esquemas de reconocimiento existen ejemplos más representativos (imágenes más centrales) de una categoría, que otros; aquellos que expresan mejor las características de una categoría son los llamados prototipos. Al existir elementos prototípicos o más centrales, existen elementos que no lo son, elementos que comparten menos rasgos o características con el centro de una categoría, estos son conocidos como miembros periféricos:

Los seres humanos son capaces de diferenciar, dentro de una misma categoría conceptual, entre miembros que la representarían en distinto grado, reconociendo entre ellos a ciertos elementos especialmente ejemplares, o *prototipos*, que serían por lo mismo *centrales* para la definición de la categoría, y a otros como menos representativos y, por tanto, *periféricos* (Vera, 2008, p. 333).

Hay que señalar que los prototipos, si bien parten de las concepciones sociales⁶⁰ y del mundo concreto, "... no son entidades que existen objetivamente en el mundo real. Son representaciones conceptuales que existen únicamente en la mente del individuo" (Delbecque, 2008, p. 28). Se relaciona, sobre todo, con un proceso que permite la categorización, la clasificación, a partir de la percepción que se tiene de las cosas, basada en mecanismos comunes, por eso objetivantes, a los individuos. Este mecanismo consiste en observar los elementos en relieve, los más sobresalientes, de un objeto que pertenece a una clase, modelo, marco o dominio de la cognición y que comparte, en mayor o menor medida, con otros elementos que pertenecen a la misma clase.

Algunos autores han integrado a la cultura como un aspecto importante para la categorización y las conceptualizaciones. Lara (2001), por ejemplo, señala la aparición de un término que permite relacionar al prototipo con esta característica: el estereotipo (propuesto por Hilary Putnam), lo que quiere decir que la comprensión de las cosas se da a partir de lo que la cultura de una sociedad considera relevante para ella. Esto ha creado algunas controversias, pues se

⁵⁹ Que parte de los estudios de Eleanor Rosch, quien establece la teoría de prototipos [Bibliografía tomada en Lara, 2001: Rosch, Eleanor, "Human Categorization", en N. Warren (ed.), *Studies in Cross-Cultural Psychology*, Academic Press, London, 1977, t.I, pp. 1-49.]

⁶⁰ La cultura de una sociedad interviene en las conceptualizaciones objetivas que se puedan realizar de las cosas. Ahí entra el término *estereotipo* que introduce Hilary Putnam (Lara, 2001).

cree que el considerar un aspecto cultural le quita el carácter físico/fisiológico⁶¹ que tiene el prototipo. Taylor (1989) señala que el prototipo se puede entender como “... un objeto singular de la realidad, que el individuo aprehende primero y después lo configura como núcleo de una categorización que organiza el reconocimiento de todos los objetos singulares semejantes ...” (p. 59; citado en Lara, 1997, p. 180). Esta definición permite considerar a la cultura como un primer filtro perceptual para, después, establecerlo como un proceso organizador de relieves de las cosas que permite llegar a la categorización. De esta manera, el prototipo puede ser relacionado con el uso de las unidades lingüísticas, esto es, con el *sentido* que se les da para después poder establecer los elementos que se han considerado para lograr “objetivar” las cosas⁶².

3.3.3. El prototipo: la categorización de los apodos de la FES Acatlán

El prototipo se relaciona directamente con la conceptualización, en este caso con el proceso de apodamiento, a partir del cual hemos establecido la categorización. Además, lo hemos vinculado con la motivación, pues ahí se reconocen los atributos para la significación. El corpus cuenta con 313 piezas y con un total de 337 acepciones, pues algunas contienen más de un significado. Sólo hemos trabajado para este apartado con 331, pues seis acepciones no contienen motivación semántica.

El establecimiento del prototipo se ha realizado a través de la clasificación de los apodos en categorías o dominios cognitivos de acuerdo con el significado de las unidades apodo⁶³ del corpus. Las categorías son entidades graduales, es decir, clases que contienen elementos que se van posicionando, desde el más central prototípico hasta los más marginales o periféricos. Si bien la Lingüística Cognitiva determina que las formas lingüísticas establecen un *continuum*, es decir, categorías relacionadas sin un límite claro entre ellas, con zonas difusas y con elementos que comparten características tanto en una como en otra, por lo que resulta

⁶¹ Y, por tanto, universal que se le atribuía.

⁶² Se podría ejemplificar con la dicotomía lengua/habla de la tradición estructural: si necesitamos conocer algo de la lengua debemos tomar en cuenta el habla y viceversa; en este sentido, si quiero conceptualizar y categorizar el mundo concreto debo partir de él para proyectarlo en los procesos y mecanismos que me permiten conocer ese mundo, no parto de la conceptualización (los proceso y mecanismo) para proyectarlo en la realidad.

⁶³ Establecido a partir de las respuestas que proporcionaron los informantes.

difícil realizar una clasificación, hemos intentado establecer categorías para la denominación apodo, tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

- No es una clasificación con condiciones suficientes y necesarias, sino con relaciones de contacto entre las categorías. Por ello, la noción de red radial (relaciones entre los miembros) permeará todo este apartado.
- Se establece una clasificación funcional que permite reconocer las características particulares de los apodos con los que trabajamos y a partir de ello, reconocer su lugar dentro de todo el *continuum*.
- El lugar que ocuparán las unidades dentro de las clasificaciones depende del sentido dado por el hablante que en algunos casos empata con el prototipo que el apodo mismo tenga y, en otros casos, más vinculados a la periferia. Por ejemplo, la prototipicidad del apodo *Tortuga* nos lleva al atributo de la lentitud, pues es su uso más común, pero en este caso el informante tomo un aspecto periférico, la forma (gordura). Lo anterior como muestra de que el sentido depende del contexto⁶⁴ en el que se enuncia.
- La categorización permite reconocer cómo el cerebro asimila la percepción del individuo, es decir, cómo la unidad “ser humano” se compone de varios elementos que funcionan como un todo, pero que a veces, puede ser puesto en relieve uno sobre los otros. Esto es lo que se pretende mostrar con la presente clasificación.
- De acuerdo con Rosch (citado en Valenzuela, Ibarretxe-Antuñano y Hilferty, 2012, p. 56), una forma de reconocer la prototipicidad de los elementos es a partir de la frecuencia, por ello partimos del aspecto cuantitativo que nos permitirá conocer cuáles serían los elementos más representativos de las unidades apodos y que, a su vez, servirá para obtener conclusiones cualitativas sobre las mismas.

Para el presente trabajo hemos establecido 15 categorías o dominios⁶⁵ que parten de un Modelo Cognitivo Idealizado⁶⁶, esto es, de una categoría en la que estructuramos nuestro

⁶⁴ En un sentido amplio donde confluyen estructuras semánticas, sintácticas, conocimiento del mundo y factores culturales del momento en que se ha creado.

⁶⁵ Los dominios cognitivos, por convención, aparecerán escritos en VERSALITAS. Son áreas semánticas o campos conceptuales que se crean a partir del conocimiento enciclopédico que permiten la categorización y las relaciones significativas.

⁶⁶ A partir de ahora MCI.

entorno, dotada del conocimiento cultural, enciclopédico, como lingüístico (Valenzuela, Ibarretxete-Antuñano, Hilferty, 2012), sobre la conceptualización APODO⁶⁷.

Para ser más precisos, en este capítulo tomamos del MCI APODO el proceso de apodación, es decir, cada categoría representa un elemento que se toma de la persona al momento de otorgar un apodo. Esto es, si a x persona se le otorga un apodo, el apodador debe perfilar algún rasgo del apodado que lo identifique, éste puede ser su físico (gordo, flaco, sin pelo, peludo, feo, etc.), su comportamiento (grosero, borracho, etc.), su intelecto (tonto, inteligente, etc.), entre otros. Estos atributos se han conformado como dominios, conceptualizaciones a las que el hablante recurre cuando piensa en poner un apodo (FÍSICO, COMPORTAMIENTO, INTELECTO, etc.).

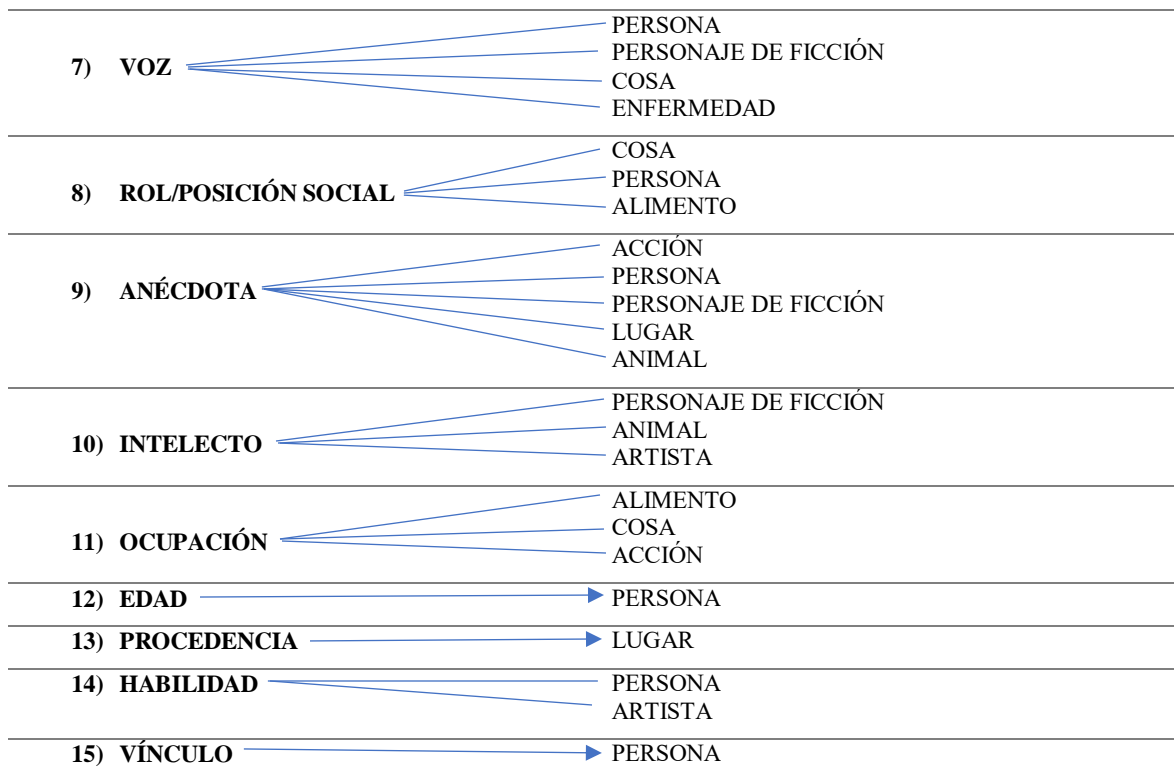
A su vez, se han realizado subclasificaciones dentro de cada grupo. Éstas responden al elemento que ha motivado la denominación, por ejemplo, el apodo *Árbol* toma los rasgos semejantes al apodado de la palabra árbol (en su sentido denotado), una planta. Por ello, este apodo será clasificado dentro del dominio FÍSICO porque para su significación se recurrió a resaltar ese atributo del apodado y dentro de la subcategoría PLANTA por su motivación.

Las 15 categorías, con sus respectivas subcategorías se han organizado del más prototípico al más periférico, orden descendente de acuerdo con el aspecto cuantitativo de los grupos. En el siguiente esquema se muestran los grupos y subgrupos que se han establecido, de acuerdo con la información del corpus.

⁶⁷ El MCI APODO es aquella conceptualización que el hablante tiene sobre el proceso de apodación: prototipicidades, estereotipos, usos, etc.

Tabla 3. Dominios de los apodos de la FES ACATLÁN

DOMINIO (significación)	SUBCATEGORÍAS (motivación)
1) FÍSICO	PERSONAJE DE FICCIÓN PERSONA ANIMAL COSA ALIMENTO ARTISTA FLUIDO CORPORAL IMAGEN ACCIÓN PLANTA ÓRGANO LUGAR CONCEPTO FORMA
2) SEXUAL	COSA ALIMENTO ANIMAL PERSONA LUGAR ACCIÓN CANAL CANCIÓN
3) HÁBITO	PERSONAJE DE FICCIÓN ANIMAL PRENDA DE VESTIR PERSONA EXPRESIÓN VERBAL ALIMENTO ARTISTA CANCIÓN PLANTA COSA
4) COMPORTAMIENTO	PERSONA ACCIÓN PERSONAJE DE FICCIÓN ÓRGANO ACCIÓN COSA ARTISTA
5) PATOLOGÍA	PERSONA ALIMENTO LUGAR COSA ANIMAL ENFERMEDAD
6) CARÁCTER	PERSONA PERSONAJE DE FICCIÓN CREENCIA



Sumada a estas categorías, se colocó una que contiene apodos que para su significación activan dos dominios cognitivos. Se le ha denominado simplemente como DOBLES.

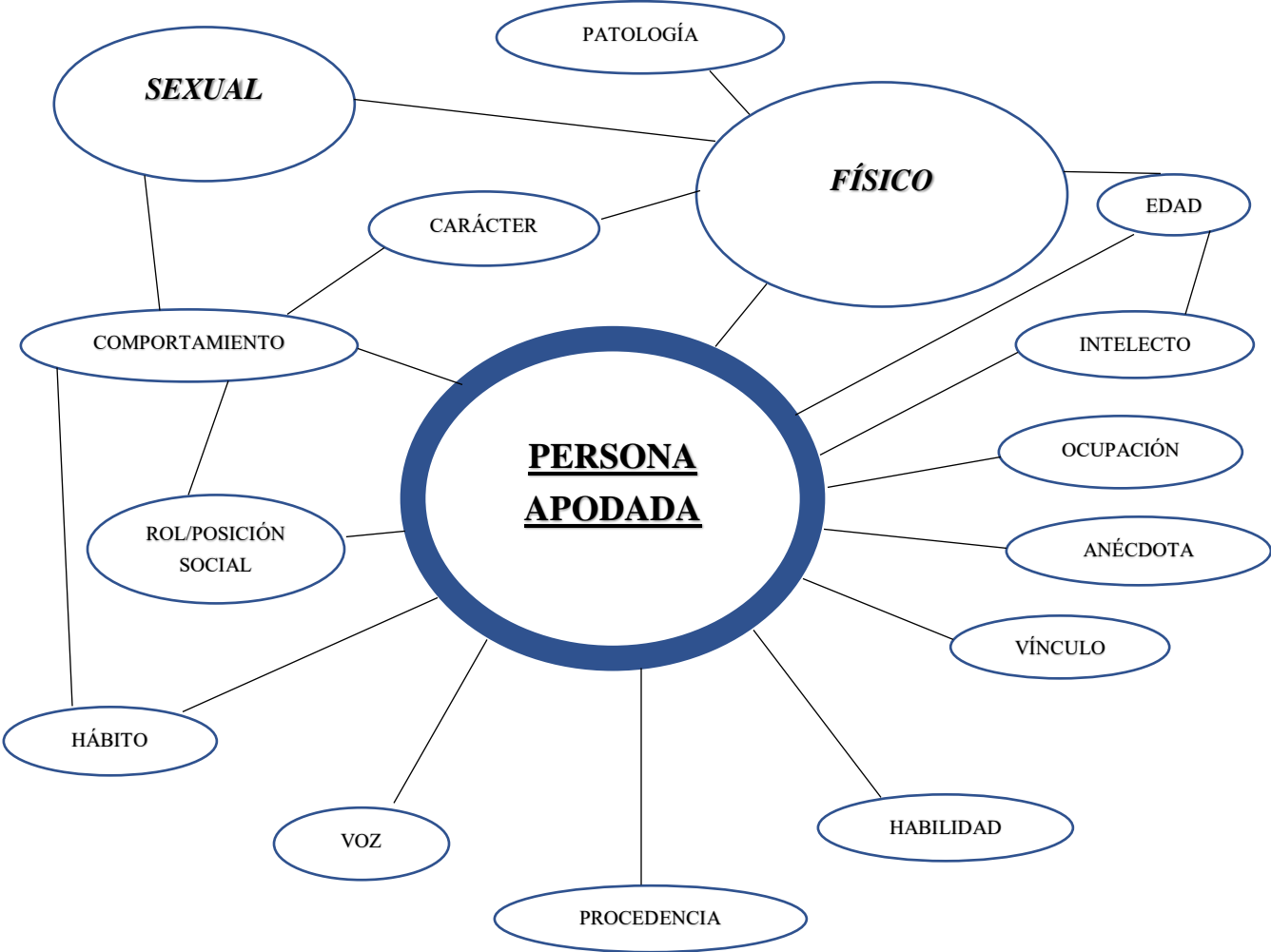
Como se mencionó, las categorías que aquí se establecen para determinar el dominio prototípico del proceso de apodación se encuentran relacionados y existen zonas de contactos entre ellas, ya que todos comparten algunas propiedades semánticas entre sí, aunque no sea de forma directa. Esto se puede representar a través de lo que se denomina red radial, es decir, una organización que permite mostrar las relaciones entre los miembros más centrales y los periféricos a partir de un miembro central, del cual surgen otros miembros de la misma categoría de forma radial⁶⁸ directa, si sale del centro, o indirecta, si surge de cualquier otro miembro (Valenzuela, Ibarretxe-Antuñano y Hilferty, 2012, p. 63). Todos los miembros se encuentran vinculados entre sí, aunque no en el mismo grado. Para apodar, el elemento central lo ocuparía PERSONA APODADA⁶⁹, del que surgen los dominios que permiten tomar un elemento para el apodo: FÍSICO, SEXUAL, PATOLOGÍA, etc. A continuación, se muestra un

⁶⁸ Que parte del centro hacia fuera.

⁶⁹ Como dominio, ya que conceptualiza a cualquier persona que ofrezca características para la unidad apodo.

esquema que permite observar estas relaciones radiales del apodo de acuerdo con los dominios correspondientes al corpus, algunos miembros surgen directamente del centro, como FÍSICO o COMPORTAMIENTO, otros, de forma indirecta, por ejemplo, SEXUAL, ya que este dominio se deriva del COMPORTAMIENTO.

Esquema 1. Red radial de los apodos



Como puede observarse todos los miembros, en mayor o menor grado, se encuentran vinculados con el elemento central. Por mencionar algunos ejemplos, miembros como PROCEDENCIA, HABILIDAD, VÍNCULO y OCUPACIÓN se relacionan directa y únicamente con el centro; los dominios FÍSICO, EDAD E INTELECTO, además de vincularse directamente con el centro, se relacionan entre ellos; COMPORTAMIENTO, se vincula con el centro y con HÁBITO y ROL/POSICIÓN SOCIAL al mismo grado, pero de él salen radialmente, o en grado distinto, los miembros SEXUAL y CARÁCTER, que también son radiales del dominio FÍSICO.

Establecido lo anterior, a continuación, se presenta el análisis sobre la categorización del corpus. Para la definición de los dominios nos hemos apoyado en cuatro textos metalingüísticos: *DRAE*, *DEM*, *Diccionario de uso del español* de Moliner (2007) y *Diccionario de uso del español de América y España* (2002). También se ha hecho uso de estos textos para la definición de los significados denotativos de las unidades que motivan los apodos, así como de la ayuda de buscadores de internet que nos permitiera reconocer los referentes, sobre todo de aquellos que tienen una motivación en la ficción y la farándula y con ello tener una mejor comprensión de las significaciones. Esto, sumado a la información dada por los hablantes que proporcionaron el corpus.

1) FÍSICO

Aquí se encuentran todas aquellas unidades cuyas acepciones se vinculan con la parte corporal de una persona, como la piel, el cabello, la corpulencia, la estatura, entre otros, y que, además, pueden ofrecer una valoración de los mismos, generalmente, de forma⁷⁰, de cantidad (hay más o menos de algo que otro), de tamaño o de volumen (un atributo es más o menos grande que otro o más o menos voluminoso que otro)⁷¹. También conforman este grupo aquellos apodos que refieren a la apariencia o al parecido con otro elemento de la realidad, derivado de una valoración estética. Esta categoría es la más frecuente en uso, ya que más de la mitad del total de las acepciones del corpus forman parte de ella: para ser exactos 207 unidades. Al abarcar el mayor número de acepciones, podríamos considerarla el

⁷⁰ Siempre y cuando sean formas propias de o que caigan en la parte física en sí; por ejemplo, en el cabello resaltar su atributo chino, rizo, ondulado, etc.

⁷¹ En el caso de la piel se valora el color, al igual que el cabello en algunos casos.

prototipo por excelencia, ya que según Rosch (1997), una característica fundamental de éste es que presente “mayor frecuencia en tareas de listado de miembros de una categoría” (citado en Valenzuela, Ibarretxe-Antuñano y Hilferty, 2012, p. 56).

Las unidades que aquí se presentan refieren diversos procesos de significación: metáforas (*Alien*), metonimias (*Flaquita*), hipérboles (*Negro, Negrita*), antonimias en el significado (*Delgadillo*) y motivaciones fonéticas (*Barrabás*). El común es que, no importando el proceso, la significación se dirige hacia este dominio, ya sea como proyección, perfilación, aumento o disminución del atributo, ya sea por la cercanía (o parecido) sonora entre unidades⁷².

Los subgrupos que pertenecen a esta categoría se presentan a continuación. Un ejemplo es el apodo *Alien* que surge de una proyección metafórica en la que se relaciona el parecido físico entre una PERSONA y un PERSONAJE DE FICCIÓN⁷³; este último es el que presta las características que permiten la denominación, es decir, es nuestro dominio fuente y PERSONA es el dominio meta, aquél que recibe los atributos del fuente. En esta subcategoría, priorizamos el dominio fuente, sin olvidar que cualquiera que éste sea, el rasgo que se toma de él para la significación cae en el dominio FÍSICO de nuestro Modelo Cognitivo Idealizado APODO.

1.1) PERSONAJE DE FICCIÓN

Estas unidades resaltan el aspecto físico de algún personaje de ficción que, mediante cualquier proceso de significación, permite la relación con la persona apodada, como ya se ha mencionado anteriormente. Entendemos PERSONAJE DE FICCIÓN como aquel ser creado o inventado de manera fantástica o imaginaria, no real, sin existencia objetiva; ya sea que aparezcan en películas, cuentos, leyendas, creencias populares, entre otros.

Al ser unidades motivadas, el apodo toma el nombre del personaje de ficción sin ningún tipo de modificación en la mayoría de los casos⁷⁴ y, en los menos, con hipocorísticos (Frankstein > *Franky*).

⁷² Todos estos procesos serán abordados en los siguientes apartados.

⁷³ Éstos ya como dominios cognitivos.

⁷⁴ A excepción de las propias del apodo, como el acompañarse de modificadores artículos.

Observemos algunos ejemplos: el apodo *Alvin* que denomina a una ‘persona que se caracteriza por tener los dientes grandes’ y que se debe al parecido con el personaje del mismo nombre de la serie animada *Alvin y las ardillas*⁷⁵. Este personaje, como el nombre de la serie lo indica, es una ardilla que vive como un ser humano y convive con ellos, es decir, aparece personificado⁷⁶. De todos los subdominios que permiten conceptualizar al personaje, se ha tomado el FÍSICO, perfilando los dientes los cuales, debido a que es una ardilla, son de un tamaño mayor al promedio humano. El apodo *Cheneque*, que denomina a una ‘persona que tiene las orejas puntiagudas’, surge de la proyección de dicha característica del personaje ficticio Chaneque⁷⁷ hacia el apodado. Este ser irreal es una criatura, perteneciente al imaginario mexicano, que se encarga de proteger y cuidar los montes, cuyo atributo físico sobresaliente son unas orejas enormes que terminan en punta.

Otras muestras son el apodo *Barbie* que es motivado por el personaje que fue creado para la muñeca del mismo nombre, cuya característica es la de poseer atributos físicos considerados como agradables o bellos, que surgen del estereotipo imperante de la belleza, de ahí que se vincule con una persona con dichas cualidades semejantes, es decir, se ofrece una valoración estética por su apariencia; y *la Gargui*, en donde la motivación se da por la gárgola, que por definición es ‘parte final del caño, por lo común adornada con figuras fantásticas, que sobresale del muro en forma de ménsula y da salida al agua de los tejados, terrazas o fuentes’, pero que, por extensión, hace referencia a los personajes fantasiosos y monstruosos que sugieren formas fantásticas que recuerdan rasgos tanto animales como humanos, generalmente, representados en piedra. El aspecto monstruoso, de acuerdo con el imaginario estereotípico, se vincula con lo desagradable (valoración estética); esto último es lo que se proyecta hacia la persona apodada.

Así, dentro de esta categoría, encontramos 68 acepciones que mostramos en la siguiente tabla. En ella se han colocado tres columnas: una donde se coloca la unidad apodo, otra donde se ha colocado el personaje de ficción que se ha tomado como motivación de la denominación y una última en la que se ha puesto la característica física⁷⁸ que sobresale para el

⁷⁵ Tomamos los nombres traducidos cuando así se han dado a conocer al público.

⁷⁶ Se le han atribuido caracteres humanos.

⁷⁷ Hay un cambio vocálico que ofreció el hablante, posiblemente por asimilación.

⁷⁸ Se han tomado de las respuestas dadas por los informantes.

apodamiento. Las acepciones o significados de ellos se han creado a partir de estos elementos. El primer apodo de la lista cuenta con dos acepciones, el único con esta característica, razón por la cual, después de la unidad, la fila se divide en dos.

Existen casos donde la respuesta dada por el hablante fue “se parece físicamente”, en estos se ha colocado en la tabla como “parecido físico con el personaje”. Lo que se ha realizado para reconocer la significación, dada la ausencia del apodado (referente), es recurrir al prototipo del personaje, es decir, a aquella imagen más general que se tiene sobre él y, con ello, vislumbrar el atributo físico que sobresale. Por ejemplo, en el apodo *Úrsula*, que refiere al personaje de la película *La Sirenita*, se tiene la imagen de un personaje del sexo femenino cuyas características estarían en la corpulencia (gorda) y en atributos del rostro que lo hagan desagradable a la vista. En *Oso Yogui*, al ser éste un oso, recurriríamos de igual manera a la corpulencia referida al volumen (gordo).

Tabla 4. Dominio FÍSICO, PERSONAJE DE FICCIÓN

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
<i>Alien</i>	Personaje creado por el imaginario colectivo para referirse a seres con vida extraterrestre.	Referido como “físico anormal”
	Personaje principal de la película <i>Alien</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Alvin</i>	Personaje principal de la caricatura <i>Alvin y las ardillas</i> .	Dientes: tamaño (grandes)
<i>(el) Apu</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>Los Simpson</i> .	Piel: color (moreno)
<i>Barbie</i>	Personaje creado para ser la imagen de muñecas con el mismo nombre.	Belleza
<i>Bruji</i>	Personaje del programa televisivo <i>Incógnito</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Bubu</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>El oso Yogui</i> .	Estatura: tamaño (pequeño)
<i>Camaleón</i>	Personaje de anuncios publicitarios	Referido como “parecido físico con el personaje”

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
<i>Cheneque</i>	Personaje o criatura de la mitología mexicana, encargado de cuidar los montes.	Orejas: tamaño (largas)
<i>Chicorita</i>	Personaje de la serie animada <i>Pokemón</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje de la caricatura”
<i>(el/ la) Chu(c)ky</i>	Personaje principal de la película <i>Chucky, el muñeco diabólico</i> .	Cicatrices: cantidad
		Estatura: tamaño (pequeño)
		Vestimenta
<i>Clon</i>	Personaje considerado como copia idéntica de una persona.	Corpulencia: volumen (gordo)
<i>Confi</i>	Personaje de la película <i>Huevo cartoon</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>(la) Demian</i>	Personaje de la película <i>Chicas Pesadas</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Dino</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>Los picapiedra</i> .	Corpulencia: volumen (gordo) Estatura: tamaño (grande)
<i>Duffy</i>	Personaje la película <i>Scary Movie</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Dumbo</i>	Personaje principal de la película animada <i>Dumbo</i> .	Orejas grandes
<i>Fiona</i>	Personaje de la película <i>Shrek</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>(el) Firus</i>	Personaje de la caricatura <i>Rugrats, aventuras en pañales</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Franky</i>	Personaje principal de la novela <i>Frankenstein</i> y de diversas películas que lo toman también como personaje.	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Furcio</i>	Personaje principal del programa televisivo <i>Furcio</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>(la) Gargui</i>	Gárgola: personaje fantasioso y monstruoso que sugiere formas fantásticas que recuerdan rasgos tanto	Fealdad

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
	animales como humanos, generalmente representados en piedra.	
<i>Gary</i>	Personaje de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Gasparín</i>	Personaje principal de la caricatura <i>Gasparín, el fantasma amigable</i> .	Piel: color (blanco)
<i>Goliat</i>	Personaje que aparece en la <i>Biblia</i> .	Corpulencia: volumen (grande)
<i>Gokú</i>	Personaje principal de la serie animada <i>Dragon Ball Z</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Gonzo</i>	Personaje del programa televisivo <i>Los Muppets</i> .	Nariz: tamaño (grande)
<i>Goofy</i>	Personaje de la caricatura <i>Mickey Mouse</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Guasón</i>	Personaje antagonista (supervillano, bufón, maníaco asesino) que aparece en la historieta <i>Batman</i> , así como en caricaturas y películas derivadas de ella. Su nombre original es Joker, conocido en Latinoamérica por su traducción como Guasón.	Sonrisa: amplia (grande)
<i>Harry Potter, Harry</i>	Personaje principal de la serie de películas <i>Harry Potter</i> y de la serie de libros con el mismo nombre.	Referido como “parecido físico con el personaje”
		Vestimenta: accesorios (anteojos)
<i>Hobbit</i>	Personajes de la serie de películas <i>El señor de los anillos</i> .	Estatura: tamaño (pequeño)
<i>Hombre lobo</i>	Personaje humano del folclore que tiene la capacidad, debido a diversas razones, de transformarse en lobo.	Vello: cantidad
<i>(el/la) Huesos</i>	Personaje de la serie televisiva <i>Los Simpson</i> .	Corpulencia: volumen (delgado)
<i>John Bonachón</i>	Personaje de la caricatura <i>Garfield y sus amigos</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
<i>Mafalda</i>	Personaje principal de la tira cómica del mismo nombre.	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Mario Bros</i>	Personaje principal del videojuego del mismo nombre.	Estatura y bigote
<i>Matute</i>	Personaje de la caricatura <i>Don gato y su pandilla</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Memín</i>	Personaje principal de la tira cómica <i>Memín Pinguín</i> .	Piel: color (moreno)
<i>Miyagi</i>	Personaje de la película <i>Karate kid</i> .	Referido como “rasgos físicos de chinito”
<i>Mochi</i>	Personaje de la serie animada <i>Monster Rancher</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Moe</i>	Personaje de la serie animada <i>los Simpson</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Mr. Bean</i>	Personaje de la serie <i>Mr. Bean</i>	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Nacho Libre</i>	Personaje principal de la película <i>Nacho Libre</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Nelson</i>	Personaje de la serie animada <i>Los Simpson</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Nomo</i>	Personaje fantástico con figura de enano y poderes mágicos que se esconde en los bosques.	Orejas: tamaño (grandes) Estatura: tamaño (pequeño)
<i>Oliva</i>	Personaje de la caricatura <i>Popeye, el marino</i> .	Estatura: tamaño (alta)
<i>Oso Yogui</i>	Personaje de la serie animada <i>Oso Yogui</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>(la) Ovni</i>	Personaje creado por el imaginario colectivo para referirse a seres con vida extraterrestre.	Ojos: tamaño (grandes)
<i>Parca (Parka)</i>	Personaje del imaginario colectivo que hace referencia a la muerte.	Corpulencia: volumen (delgado)

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
<i>(el) Pinocho</i>	Personaje literario, o el creado por <i>Disney</i> , de la obra <i>Las aventuras de Pinocho</i> .	Nariz: tamaño (grande)
<i>Piolín</i>	Personaje de la caricatura <i>Looney Tunes</i> .	Cabeza: tamaño (grande)
<i>Pocahontas</i>	Personaje principal de la película de <i>Disney</i> del mismo nombre.	Cabello: tamaño (largo)
<i>Pony</i>	Referente a los personajes de la caricatura <i>My Little Pony</i> , cuyos personajes son animales (ponis) y con crines de diversos colores.	Vestimenta: colores variados
<i>Porky</i>	Personaje de la serie animada <i>Looney Tunes</i> .	Corpulencia: volumen (gordo)
<i>Rocky</i>	Personaje principal de la serie de películas <i>Rocky</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Selva</i>	Personaje principal de la película <i>George de la Selva</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Señor comisario</i>	Personaje de la caricatura <i>Los cuentos de la calle Broca</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Sonrics</i>	Personaje creado para ser la imagen de la marca de caramelos <i>Sonrics</i> , que tiene la forma de una esfera (bola) pequeña, peluda, de color morado y con vestimenta de mago, además de poseer una amplia sonrisa.	Sonrisa: amplia y constante
<i>Tachidito</i>	Personaje creado por la cadena mexicana de televisión <i>TV Azteca</i> para la <i>Copa Mundial FIFA 2002</i> ; era un títere con rasgos japoneses (su forma de hablar, ojos rasgados, etc.).	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Totis</i>	Personaje creado para ser la imagen de la marca de frituras <i>Totis</i> ; éste tiene la forma de un conejo.	Referido como “parecido al personaje”
<i>Trol</i>	Personaje de la mitología escandinava, de forma antropomórfica, que se caracteriza por ser infame, violentos, y por tanto peligrosos, y desagradables.	Fealdad

Apodo	Personaje de ficción	Atributo físico
<i>Úrsula</i>	Personaje de la película <i>La Sirenita</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Voldemort</i>	Personaje de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .	Referido como “parecido físico con el personaje”
<i>Winnie</i>	Personaje principal de la serie animada <i>Winnie Pooh</i> .	Referido como “parecido con un oso”
<i>Yogui</i>	Personaje principal de la serie animada <i>El oso Yogui</i> .	Corpulencia: volumen (gordo)
<i>Zombi, (la) Zombia</i>	Personaje que, según el imaginario, se caracteriza por haber sido reanimado, debido a que se encontraba sin vida. Generalmente se le dan atributos como la lentitud, falta de voluntad, aspecto desagradable, entre otros.	Fealdad

Como se puede observar en la tabla, se ha incluido dentro de esta categoría a la unidad *Clon*, pues a pesar del avance científico, hasta la actualidad no se ha llevado a cabo la clonación como se plantea en los textos de ficción, es decir, un gemelo idéntico físicamente, no de la copia genética que es la que realiza la ciencia. La idea del personaje que se produce idénticamente a partir de otra es todavía parte de la ficción y ésta forma parte del imaginario colectivo. En este apodo, el aspecto físico que se toma es referente al volumen que tendrían las dos personas clon juntas, que sería el doble, de ahí se parte para la proyección con una persona con sobrepeso.

1.2) PERSONA

En esta categoría, se encuentran aquellas unidades que para la significación toman un atributo físico sobresaliente de una persona, ya sea una perfilación de la característica sobre la misma, ya sea porque se proyecta el atributo de una a otra, o a través de algún otro mecanismo. Tomamos PERSONA como aquel individuo que pertenece a la especie humana, con una existencia objetiva, real.

Por ejemplo, en el apodo *Enano* encontramos que la denominación se da directamente a través de perfilar la característica física que sobresale del apodado, en este caso referente a

su estatura. En cambio, *Gringo*, que refiere una ‘persona de tez clara y cabello rubio’, establece un vínculo o proyección entre dos personas, ya que gringo, por definición, es aquella persona ‘que es originaria de Estados Unidos de América, que pertenece a este país o se relaciona con él’, aunque la persona apodada, en este caso, no es originaria de ese país, sino mexicana, de ahí que se establezca una asociación entre los atributos físicos del apodado (PERSONA) con el gringo (PERSONA). Otro ejemplo sería *Delgadillo* donde se perfila el volumen del cuerpo de la persona, en este caso, de forma opuesta, es decir, el apodado es gordo, pero se refiere a él de forma irónica a través de la unidad delgado⁷⁹.

Para el apodo *Paisana*, cuyo significado denotado refiere a una persona que es originaria del mismo país, ciudad o región que otra, aunque, también, refiere a una persona de origen rural, se ha considerado este último para el sentido del apodo. Pues, precisamente por tratarse de personas de este ámbito, poseen ciertas características derivadas de su condición: piel más oscura (aspectos físicos), debido a las condiciones climáticas del lugar y el trabajo que desempeñan, generalmente de campo; ropa más modesta, a consecuencia de la economía y prioridades en las necesidades (el común del país es que en ámbito rural hay más pobreza y la necesidad es el alimento, antes que otras cosas); menor educación, por la marginación de las zonas (de ahí se derivan ciertos comportamientos sociales considerados como inválidos en un ambiente urbano) y formas de expresión oral (entonación, vocabulario) que derivan en la discriminación fuera de ese ámbito. En una sociedad que sobrepone la apariencia, en muchos casos vinculada con el estatus social, crea estereotipos, positivos o negativos, para identificar y diferenciar; en este caso, el estereotipo de la apariencia de paisana se da a través de la forma en la que viste junto con los aspectos físicos.

A continuación, presentamos la tabla con las unidades que conforman esta clasificación. En ella, hemos colocado tres columnas: la que contiene el apodo, la que señala el atributo físico y la última en la que se señala si hay perfilación, es decir, si el nombre se da a través de la distinción de un rasgo de la misma persona, o proyección, si el nombre se da a través de un “reflejo” de una característica de una persona a otra; esto último servirá para reconocer más

⁷⁹ Esto es lo que más adelante señalamos como antonimia en el significado (Capítulo 5).

adelante si el mecanismo de significación es metonímico o metafórico⁸⁰. En el corpus, hay 58 unidades que entran en el dominio FÍSICO que refieren a PERSONA.

Tabla 5. Dominio FÍSICO, PERSONA

Apodo	Atributo físico	Perfilación o proyección
<i>Barrabás</i>	Barba: volumen (tupida)	Perfilación
<i>Bolas</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Perfilación
<i>Bucle</i>	Cabello: forma (rizado)	Perfilación
<i>(el) Cadáver</i>	Piel: color (blanca)	Proyección
<i>(la) Campeona de natación</i>	Corpulencia: volumen (poco en senos y glúteos)	Proyección
<i>Chaparra</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Chino</i>	Cabello: forma (chino)	Perfilación
<i>Chubby</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Perfilación
<i>Chore, Cheorejas</i>	Orejas: tamaño (grandes)	Perfilación
<i>(el) Conde</i>	Aspecto general de forma peyorativa: “El condenado indio”	Perfilación
<i>(el) Corto</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Cuco</i>	Vestimenta: aliñado	Perfilación
<i>Culo</i>	Barbilla: forma (partida)	Proyección
<i>Delgadillo</i>	Corpulencia: volumen (gorda)	Perfilación
<i>Elena</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Enano</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Enojón</i>	Cejas: volumen (espesas) Entrecejo fruncido (apariencia de estar enojado)	Proyección
<i>Facho</i>	Vestimenta: desaliñado	Perfilación
<i>Flaco (a)</i>	Corpulencia: volumen (delgado)	Perfilación

⁸⁰ Metáfora si proyecta; metonimia, la gran mayoría, si perfila.

Apodo	Atributo físico	Perfilación o proyección
<i>Flaquita</i>	Corpulencia: volumen (delgado) Estatura: tamaño (pequeña)	Perfilación
<i>Gorda</i>	Corpulencia: volumen (gorda) Movimiento al correr (con dificultad y genera gracias, burla)	Proyección
<i>Gordo (a)</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Perfilación
<i>Gringo</i>	Piel: color (clara) Cabello: color (rubio)	Proyección
<i>Guapo</i>	Fealdad (oposición)	Perfilación
<i>Güero, güera, (los) güeros</i>	Piel: color (blanca)	Perfilación
<i>Hombrecillo</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>(el/ la) Huesos</i>	Corpulencia: volumen (delgado)	Perfilación
<i>(el) Jam</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Proyección
<i>Largo</i>	Estatura: tamaño (alto)	Perfilación
<i>Mala cara</i>	Fealdad o desagrado	Perfilación
<i>Mamalón</i>	Corpulencia: volumen (musculoso)	Perfilación
<i>(la) Mami</i>	Belleza	Perfilación
<i>Mandi</i>	Mandíbula: tamaño (grande)	Perfilación
<i>Manotas</i>	Manos: tamaño (grandes)	Perfilación
<i>Mazo</i>	Orejas: tamaño (grandes)	Perfilación
<i>Mínimo</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Nano</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Perfilación
<i>Negro, negrita</i>	Piel: color (morena)	Perfilación
<i>Ñanga</i>	Corpulencia: volumen (delgada)	Perfilación
<i>Orejas</i>	Oreja: tamaño (grandes)	Perfilación
<i>Paisana</i>	Vestimenta	Perfilación

Apodo	Atributo físico	Perfilación o proyección
<i>Panzas</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Perfilación
<i>Papi, Papirriquis</i>	Belleza	Perfilación
<i>Patotas</i>	Pie: tamaño (grandes)	Perfilación
<i>(la) Pelos, (la) Pelu</i>	Cabello: cantidad (largo/abundante)	Perfilación
	Peinado: descuidado (peyorativo)	Perfilación
<i>Pescuecito</i>	Cuello: tamaño (corto)	Perfilación
<i>Príncipe</i>	Apariencia general: agradable, bien arreglado	Proyección
<i>(la) Quecu</i>	Glúteos: tamaño (grande)	Perfilación
<i>(el) Quena</i>	Nariz: tamaño (grande)	Perfilación
<i>(el) Quequi</i>	Quijada/ Mandíbula: tamaño (grande)	Perfilación
<i>Roja</i>	Cabello: color (rojo)	Perfilación
<i>Rosa</i>	Piel / Mejillas: color (rosa)	Perfilación
<i>la Rusa</i>	Senos: tamaño (grandes)	Proyección
<i>Seco</i>	Corpulencia (delgado)	Perfilación
<i>Sindi</i>	Dientes: cantidad (menos de lo normal)	Perfilación
<i>Trofeo</i>	Boca: tamaño (grande) Fealdad ("Por trompudo y feo")	Perfilación
<i>Vaquero</i>	Vestimenta	Proyección

Al igual que la anterior clasificación, para aquellos apodos cuya respuesta ha sido “parecido físico con el personaje” se ha recurrido a la característica prototípica para establecer la significación de la unidad.

1.3) ANIMAL

Las unidades aquí presentes surgen de tomar el atributo físico que sobresale de un animal para denominar a la persona apodada. Hemos considerado a ANIMAL como aquel ser orgánico

que, con exclusión del hombre, pertenece al reino animal, es decir, que vive, siente y se mueve por propio impulso.

Tomemos algunas muestras del corpus para ejemplificar: *Camello* denomina a una ‘Persona que tiene una corvadura o bulto en su espalda’, ya que se proyecta con el atributo físico del animal del mismo nombre que es tener una joroba en el lomo, formada por grasa. Algo parecido pasa con *Tortuga* la cual apoda a una ‘persona robusta o con sobrepeso’, ya que, de acuerdo con sus características físicas, al tener un caparazón y forma ovalada, la hacen mayor en volumen respecto a su corpulencia, lo cual es proyectado en la persona apodada. Y en *Oso*, *Osito*, *Osita* se toma como atributo físico primero, el volumen de la corpulencia y, segundo, la cantidad de pelo (vello) pues contiene dos acepciones.

Para mostrar las unidades que pertenecen a esta clase, se ha realizado una tabla con tres columnas: la primera con el apodo, la segunda con el atributo físico que sobresale y la tercera con la definición del animal que motiva al apodo. En el corpus encontramos 31 acepciones referentes a animales en el dominio FÍSICO.

Tabla 6. Dominio FÍSICO, ANIMAL

Apodo	Atributo físico	Animal
<i>Ardilla</i>	Dientes: tamaño (grandes)	Mamífero roedor de la familia Sciuridae. Se le caracteriza por tener dientes grandes que sobresalen del frente de la boca. Es muy ágil y vivaracho y salta con facilidad.
<i>Avestruz</i>	Estatura: tamaño (alto) Ojos: tamaño (grandes)	Ave corredora de gran tamaño, de aproximadamente 2 m de altura y 150 kg de peso, con suave plumaje blanco, gris y negro muy apreciado, cabeza pequeña, cuello largo y desnudo, alas pequeñas, piernas desnudas, largas y robustas, con sólo dos dedos en cada pata.
<i>Borrego, borrega, borre</i>	Cabello: forma (rizado)	Mamífero rumiante doméstico, de aproximadamente 70 cm de altura,

Apodo	Atributo físico	Animal
		de patas cortas, cuerpo fuerte y musculoso cubierto de lana..
<i>Caballo</i>	Dientes: tamaño (grandes)	Mamífero doméstico de la familia de los équidos, cuadrúpedo, de aproximadamente 1.60 m de altura entre la cruz y el suelo. Tiene el cuello largo y arqueado, el hocico alargado, las orejas pequeñas, el pelo corto y suave, melena y cola largas.
<i>Camello</i>	Corpulencia: volumen (bulto en la espalda/joroba)	Mamífero rumiante de cabeza pequeña y alargada, y cuello largo. Es alto, corpulento, con una giba o joroba (dromedario), o con dos (bactriano) en el lomo, formadas por acumulación de grasa; sus patas son largas, delgadas y fuertes.
<i>Cara de narices de marrano</i>	Referido como “parecido facial similar al del puerco”	Mamífero paquidermo doméstico, de aproximadamente 70 cm de alto y 1 m de largo, que tiene el cuerpo grueso, patas cortas, cola pequeña delgada y retorcida, y la cabeza grande con el hocico casi cilíndrico.
<i>Chango</i>	Referido como “parecido físico con el animal”	Primate delgado, de extremidades largas y colgantes, cabeza pequeña, de color café rojizo en el lomo y los costados y casi blanco en las partes inferiores.
<i>Charal</i>	Corpulencia: volumen (delgada) Piel: color (morena)	Pez pequeño y delgado de 5 a 16 cm de largo, de color plateado, y muy apreciado como comestible.
<i>Gallo</i>	Peinado alto parecido a la cresta	Ave doméstica, macho de la gallina, que se caracteriza por tener cresta y carnosidades rojas pendientes a cada lado del pico, que es corto y arqueado; se le aprecia por su bravura y por el canto que emite en las primeras horas del amanecer.

Apodo	Atributo físico	Animal
<i>Lagartija</i>	Corpulencia: volumen (delgada)	Reptil de entre 12 y 15 cm de largo. Tiene el cuerpo alargado y comprimido verticalmente, la piel cubierta de escamas córneas, y es de color verdoso o grisáceo, con el vientre más claro. Su cabeza es de forma más o menos piramidal y sus cuatro patas están provistas de cinco dedos.
<i>Lagarto</i>	Cara: forma (alargada)	Reptil de cuerpo cilíndrico y aplanado, de aproximadamente 2 m de largo; cabeza triangular, hocico corto con respecto al de los cocodrilos, y con la punta redondeada; vive en ríos y lagunas de las regiones tropicales.
<i>Mosca</i>	Vello: cantidad (exceso)	Insecto díptero de color negro, con alas transparentes, una trompa que posa en todas partes y patas peludas, que vuela en torno a las personas en las casas, sobre todo cuando hay comida.
<i>Oso, Osito, Osita</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Mamífero grande y pesado, de pelo largo e hirsuto, cola rudimentaria, plantígrado; se alimenta de frutos, insectos y también de carne; se mueve con cierta torpeza, pero es hábil para moverse en terrenos escarpados a través de precipicios y despeñaderos.
	Vello: cantidad (exceso)	
<i>Panda</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Mamífero de la familia de los prociónidos, de aproximadamente 1 m de largo, pelaje muy denso, de color blanco y negro; es carnívoro y vive en el Tíbet y en el Himalaya, escondido entre las malezas de bambú.
<i>Pato</i>	Boca: forma (alargada)	Ave palmípeda, acuática, de pico plano más ancho en la punta que en la base, de cuello y torso cortos,

Apodo	Atributo físico	Animal
		de varias especies y colores, que nada en las lagunas y en los lagos.
<i>Perico, Pericochan</i>	Nariz: tamaño (grande)	Ave que tiene el cuello corto y ancho, la cabeza grande y redondeada, pico fuerte y ganchudo, con la parte superior encorvada sobre la inferior, y las patas cortas y robustas con cuatro dedos; mide entre 20 y 50 cm de largo, tiene la cola corta y redondeada, su plumaje es predominantemente verde brillante.
<i>Pirañita</i>	Dientes: tamaño (grandes)	Pez de tamaño pequeño y boca armada de numerosos y afilados dientes, temido por su gran voracidad.
<i>Pollo, pollito</i>	Cabello: color (rubio) Piel: color (blanca)	Cría de cualquier ave, especialmente de la gallina; se caracteriza por tener plumas.
	Vestimenta: color	
<i>Pony</i>	Estatura: tamaño (bajo)	Caballo de una raza de pequeña estatura.
	Peinado que asemeja a la crin del animal	
<i>Potro</i>	Dientes: tamaño (grandes)	Caballo joven, menor de cuatro y medio años, generalmente no castrado.
<i>Puercoespín</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Mamífero roedor del tamaño de un gato grande, con una larga cola prensil y piernas cortas; la parte dorsal del cuerpo se encuentra cubierta de espinas cortas y rígidas, de color blanco en la base y negras en la punta; tiene ojos pequeños, brillantes, de color café, y orejas pequeñas.
<i>(el) Rata</i>	Mandíbula: forma (alargada)	Roedor que alcanza hasta 50 cm de largo y es de cabeza pequeña, hocico puntiagudo, orejas tiesas,

Apodo	Atributo físico	Animal
		cuerpo ancho, de pelaje generalmente gris oscuro.
<i>Ratón</i>	Estatura: tamaño (pequeño)	Roedor que mide unos 20 cm de largo, la mitad de los cuales pertenecen a la cola. Es de color gris ceniciento o café oscuro; tiene cabeza pequeña, ojos muy vivos, hocico largo y puntiagudo, bigotes de pelo fuerte, dientes muy afilados, orejas pequeñas y muy tiesas, y cola con poco pelo.
<i>Rana</i>	Ojos: tamaño (grande)	Animal anfibio de cuerpo más o menos globoso, tronco corto y grueso, cabeza en forma triangular unida directamente al tronco, boca grande y ojos saltones; sus patas delanteras son cortas mientras que las traseras, largas y fuertes, le sirven para saltar.
<i>(la) Suricata</i>	Corpulencia: volumen (delgada) Estatura: tamaño (pequeña)	Mamífero del orden de los carnívoros, de unos 30 cm de longitud (cola incluida), cuerpo alargado, pelo corto y áspero de color gris amarillento con manchas negras, hocico puntiagudo, y patas y cola cortas; tiene la costumbre de sentarse sobre las patas traseras en puntos altos para vigilar.
<i>Tigre</i>	Barba: rayas	Mamífero carnívoro de la familia de los félidos, parecido al gato, pero de gran tamaño, pues llega a medir más de 3 m de largo, de pelaje amarillento atravesado por rayas negras, con excepción del vientre, que es blanco. Habita en Asia y es muy temido por su gran ferocidad.
<i>Tortuga</i>	Corpulencia: volumen (gordo)	Reptil que se caracteriza por tener el cuerpo protegido por un ancho caparazón en el que esconde la cabeza y las extremidades. Sus patas tienen cinco dedos cuando

Apodo	Atributo físico	Animal
		es terrestre, y forma de paleta cuando es marino.
<i>Zorrillo</i>	Cabello: color y forma (mechón blanco)	Mamífero de color negro con una franja blanca en cada uno de los lados o con una central, de cuerpo relativamente redondeado, patas algo cortas, cola muy larga y esponjada, que se caracteriza por tener dos glándulas anales por las que arroja un líquido de olor intenso, a una distancia hasta de tres metros, lo que le sirve para defenderse.

1.4) COSA

Hemos colocado dentro de esta categoría aquellas unidades que para la significación han tomado un atributo físico que sobresale de alguna cosa. Consideramos COSA a todo aquel objeto o entidad inanimada, que se opone al ser viviente; ya sea éste corporal o espiritual, natural o artificial, concreto, abstracto o virtual.

Un ejemplo es *Chubby*, motivado por la bebida gasificada comercial, conocida como refresco, del mismo nombre, cuya característica es que se envasa en una botella pequeña y ancha, lo que lo asimila con la característica ‘gordito’⁸¹. *Chancla*, a su vez, es motivada por el calzado que consiste en una suela que se sujeta al pie por una o más tiras cruzadas sobre los dedos o el empeine, que usualmente se ocupa dentro de casa; de ella se ha tomado el atributo físico delgado que se proyecta hacia la persona apodada. *Cabeza de alcancía* funciona de la misma manera, motivada por la ranura donde se deposita el dinero en la alcancía para vincularlo con una cicatriz en la cabeza de una persona; el apodo mismo indica la parte física corporal del apodado que se debe tomar en cuenta.

⁸¹ Se incluye en el dominio COSA y no en ALIMENTO, ya que la motivación es dada sobre todo por el envase más que por la propia bebida.

En el corpus, existen 17 acepciones dentro de esta categoría. A continuación, se presentan en una tabla en la que se ha colocado el apodo, el atributo físico y la mención de la cosa que motiva el apodo.

Tabla 7. Dominio FÍSICO, COSA

Apodo	Atributo físico	Cosa
<i>(el) Botarga</i>	Forma: volumen (gordo)	Botarga: disfraz o vestido ridículo, usado en representaciones teatrales o en fiestas.
<i>Cabeza de alcancía</i>	Forma: ranura estrecha (cicatriz en la frente)	Alcancía: recipiente o depósito cerrado, que tiene una ranura estrecha por la que se mete el dinero que se quiere guardar o ahorrar; en algunos casos tiene también un mecanismo para abrirlo.
<i>(la) Casa Geo</i>	Frente de la casa: amplio (frente, parte del cuerpo)	Casas Geo: desarrollador mexicano de vivienda; por extensión, aquella casa construida por dicha empresa.
<i>Casco</i>	Peinado: forma (redondo)	Casco: cubierta de forma esférica, hecha de material resistente y que sirve para proteger la cabeza de golpes; cubre la parte posterior de ella hasta la frente, y de una a otra oreja.
<i>(el) Chancla</i>	Grosor: volumen (delgado)	Chancla: calzado que consiste en una suela que se sujeta al pie por una o más tiras cruzadas sobre los dedos o el empeine.
<i>Chubby</i>	Envase: volumen y altura (gordito)	Chubby: bebida gasificada de sabor, envasada en una botella pequeña y ancha.
<i>(los) Crayones</i>	Cejas: forma	Crayón: especie de lápiz, o barrita de diferentes materiales, generalmente de consistencia suave, que sirve para pintar, iluminar o dibujar.

Apodo	Atributo físico	Cosa
<i>Dientes de sierra</i>	Dientes: forma (puntiaguda)	Sierra: herramienta que consiste en una hoja de acero provista de dientes y sostenida por un mango o armazón; se emplea para cortar cosas duras, como madera, piedra o metal.
<i>(el) Escobetas</i>	Peinado: forma	Escobeta: utensilio formado por un manajo corto, grueso y compacto de varitas de raíz de zacatón atadas, que se usa para limpiar y restregar pisos, cazuelas, loza, etc.
<i>Llaverito</i>	Tamaño: altura (pequeño)	Llaverito: utensilio que sirve para llevar ensartadas en él las llaves para que no se pierdan; generalmente tiene una figura decorativa de tamaño pequeño.
<i>Micrófono</i>	Cabeza: tamaño (grande)	Micrófono: aparato que convierte el sonido en corriente eléctrica y que lo hace transmitirse en un sistema de teléfono, de radio o de grabación sonora. Generalmente consiste en un mango cilíndrico que termina en una esfera por la que se habla para que el sonido sea transmitido.
<i>Muñeca</i>	Belleza: atractiva	Muñeca: figura de mujer o de niña, que se utiliza como juguete o como adorno, y que se encuentra elaborada de distintos materiales (plástico, trapo, goma, entre otros).
<i>Palillo</i>	Grosor: volumen (delgado)	Palillo: varita de madera, pequeña y muy delgada, que termina en punta por uno o ambos extremos; se emplea para muy diversas cosas, pero especialmente para limpiarse las comisuras de los dientes.
<i>(la) Pelusa</i>	Cabello: forma (rizado)	Pelusa: pelillos o filamentos muy tenues que se desprenden de las

Apodo	Atributo físico	Cosa
		telas o de algún otro cuerpo que contenga fibras o pelos
<i>Poste</i>	Tamaño: altura (grande)	Poste: palo largo y fuerte o columna de concreto o fierro que se clava en el suelo y se utiliza como apoyo para sostener cables, lámparas, una techumbre o alguna señal.
<i>(la) Tachuela</i>	Tamaño: altura (pequeño)	Tachuela: clavo corto y de cabeza ancha, que se utiliza para fijar o clavar algo.
<i>Vocho</i>	Frente del vehículo: forma (amplia)	Vocho: emblemático vehículo con forma de escarabajo, de la marca Volkswagen.

1.5) ALIMENTO

Hemos colocado aquí a los apodos que, para la significación, han tomado el atributo físico que sobresale de algún alimento. Entendemos ALIMENTO como aquello que es ingerido por los seres vivos y que le sirven para nutrirse y subsistir pudiendo ser plantas, animales, artificiales, semillas, entre otros.

El apodo *Bolitocho (a)* es motivado por el caramelo macizo de sabor (generalmente sandía) de nombre Bolitocha, del cual se ha tomado su forma física de bola o esfera que servirá para la proyección hacia la persona apodada. En *Chocorrol*, el atributo físico que se ha considerado es el color del pastelito enrollado con relleno de crema y piña, cubierto con chocolate, que lleva el mismo nombre. De igual manera, en *Cabeza de huevo*, se toma la forma física que tiene el huevo, aquel cuerpo en forma esférica puesto por la hembra de un ave (generalmente de este animal) y que el ser humano suele incluir dentro de su dieta. Este último especifica la parte del apodado que desea ser considerada como parecida al alimento, en este caso, la cabeza.

Otro ejemplo se encuentra en el apodo *Whiskas*, motivada por la marca del alimento del mismo nombre. Este producto se promociona y vende como la marca que los felinos

prefieren, ya que contiene los mejores beneficios para su salud y el mejor sabor. Como cualquier marca, el alimento siempre tiene una apariencia agradable (sobre todo la imagen mostrada en la publicidad). El lema de esta marca es: “8 de cada 10 gatos lo prefieren”; esto surge de lo anteriormente mencionado. La significación del apodo se da cuando este aspecto agradable del alimento se proyecta en la persona que, según se cree, tiene la misma característica, sólo que se matiza en la belleza⁸².

Para mostrar los apodos que conforman esta categoría, se ha realizado una tabla en la que, además de colocar la columna de la unidad apodo y del atributo físico, se ha agregado una en la que se describe brevemente el alimento que la motiva. Cabe mencionar también que el nombre de éste es claramente reconocible en el apodo mismo. A esta categoría pertenecen 15 acepciones del dominio FÍSICO.

Tabla 8. Dominio FÍSICO, ALIMENTO

Apodo	Atributo físico	Descripción del alimento
<i>Bolitocho (a)</i>	Forma: redonda (gordo/redondo)	Caramelo macizo de diversos sabores, el más conocido es el de sandía.
<i>Brócoli</i>	Cabeza: forma (rizada)	Verdura comestible semejante a la coliflor, constituida por numerosos ramitos de color verde oscuro y tallos largos.
<i>Cabeza de huevo</i>	Forma: ovalada (cabeza)	Huevo: cuerpo esférico puesto por la hembra de las aves y de otros animales, que el ser humano suele incluir dentro de su dieta.
<i>Cebollita</i>	Peinado: forma (mohicano)	Cebollita de cambray: cebolla pequeña que se vende comúnmente con todo y rabo; se come asada acompañando unos tacos, como botana, como guarnición.

⁸² La respuesta que dio el informante sobre este apodo fue: 8 de cada 10 gatas lo prefieren; jugando con el lema de la marca, con lo que otorga un sentido peyorativo a la unidad.

Apodo	Atributo físico	Descripción del alimento
<i>Chicharito, Chicharita, Chichara</i>	Forma: abultada (vientre/estómago)	Planta cuyo fruto es una vaina que contiene semillas esféricas verdes, dispuestas en hilera.
<i>Chocorrol</i>	Cubierta: color (moreno)	Pastelito enrollado con relleno de crema y piña, cubierto con chocolate.
<i>Chuleta</i>	Aspecto general: desagradable	Costilla de animal vacuno o porcino con la carne que le rodea.
<i>Frijol</i>	Cubierta: color (moreno)	Semilla de la planta del frijol, crece en vainas, de aproximadamente 10 mm de largo y de diversos colores (los más conocidos son negros o bayos).
<i>(el) Mamey</i>	Vellosidad: cantidad (exceso de vello) Cáscara: color café (prieto)	Fruto comestible de forma ovoide de 8 a 20 cm de largo, de cáscara café rojiza, quebradiza, rasposa y fácilmente desprendible; pulpa de color rojo anaranjado o café y de sabor dulce; en su interior tiene uno o dos huesos alargados, duros, lisos, brillantes y de color café.
<i>Palito de pan</i>	Forma: cilíndrica y alargada (delgada)	Bastoncitos de pan, delgados y crujientes hechos con una masa muy similar a la del pan chapata.
<i>(la) Pasa</i>	Forma: arrugada (piel)	Uva que ha sido desecada al sol o artificialmente para su consumo.
<i>Tamal</i>	Cubierta: color (piel rosada)	Alimento que consiste, principalmente, en una masa de maíz y manteca, de forma rectangular, con bordes redondeados y relativamente aplanada, cocida al vapor y envuelta en una hoja de maíz o de plátano; generalmente se rellena con carne y salsa verde (tamal verde), roja (tamal rojo), o con dulce (tamal de dulce).
<i>Torta (s)</i>	Forma: volumen (corpulencia/gordo)	Pan blanco que se parte horizontalmente en dos mitades a las que se les quita el migajón, se

Apodo	Atributo físico	Descripción del alimento
		les unta frijoles, mantequilla o mayonesa y se rellenan con diversos alimentos, como jamón, queso, jitomate, aguacate y chile.
<i>Toronjita</i>	Cáscara/cubierta: color (piel)	Fruta redonda, de 10 a 15 cm de diámetro, de cáscara gruesa color verde o amarillo claro, y pulpa jugosa en gajos de color amarillo claro o rosa, de sabor agrídulce y ligeramente amarga.
<i>(el) Whiskas</i>	Belleza: agradable	Alimento para gatos.

1.6) ARTISTA

La motivación de estas unidades se encuentra en aquellas personas que han adquirido fama o reconocimiento por llevar a cabo actividades con gran habilidad o destreza: actuación, música, presentación, locución, escritura, entre otros.

El apodo *el Inmortal*, por ejemplo, encuentra motivación en el artista, cantante y actor de nombre Pedro Infante, apodado como el Inmortal. De él se toman algunos atributos físicos que se proyectan, a su vez, en los atributos físicos de la persona apodada.

En la siguiente tabla, mostramos las seis unidades con sus acepciones que pertenecen a esta categoría ARTISTA dentro del dominio FÍSICO. En ella se ha colocado, en la primera columna el apodo (que toman el nombre, seudónimo o apodo del artista); en la segunda, el atributo físico; y, en la última, la habilidad del artista (cantante, actor, etc.).

Tabla 9. Dominio FÍSICO, ARTISTA

Apodo	Atributo físico	Artista
<i>Canelo</i>	Cabello: color (rojizo)	Boxeador
<i>El inmortal</i>	Referido como “parecido físico con el artista”	Actor y Cantante
<i>(la) Jackson</i>	Nariz: forma (operada)	Cantante

Apodo	Atributo físico	Artista
<i>Mensi</i> ⁸³	Referido como “parecido físico con el artista”	Futbolista
<i>Michael Jackson</i>	Piel: color (blanco)	Cantante
<i>Sammy</i>	Referido como “parecido físico con el artista”	Comediante

Como en las anteriores clasificaciones, para aquellos apodos cuya respuesta ha sido “parecido físico con el artista” se ha recurrido a la característica prototípica para establecer la significación de la unidad.

1.7) FLUIDO CORPORAL

En este grupo se encuentran aquellas acepciones de los apodos que refieren a alguna sustancia que puede fluir o que se produce en el interior de los seres vivos y que se vierte fuera de sí o se reintegra, como la saliva, las lágrimas, la orina, la sangre, el excremento, etc. Dentro del corpus encontramos tres unidades, las cuales se presentan a continuación.

Tabla 10. Dominio FÍSICO, FLUIDO CORPORAL

Apodo	Atributo físico	Fluido
<i>(el) Cacas</i>	Fealdad y desagradable	Excremento (caca): conjunto de los desechos de la comida que, al final de la digestión, el cuerpo de seres humanos y animales expulsa por el ano.
<i>Gargajo</i>	Ojos: color (verde)	Gargajo: flema que se escupe, generalmente con ruido de la garganta.
<i>(la) Moco</i>	Vestimenta: color (verde)	Moco: sustancia viscosa que segrega la nariz.

⁸³ Cambio dado por motivación fonética. Se revisará en el capítulo 5.

1.8) IMAGEN, ACCIÓN, PLANTA, ÓRGANO, LUGAR, CONCEPTO y FORMA

Las siguientes categorías se conforman por clases que contienen una o dos acepciones. A continuación, mostramos las características de estos dominios y el apodo que forma parte de cada uno de ellos.

- **IMAGEN:** representación de la figura de algo o alguien, la cual se puede dar por semejanza y/o apariencia. *Sombra* es el apodo que pertenece a esta clase. En ella se ha considerado el atributo físico del color para proyectarlo hacia el color de la piel de la persona apodada.
- **ACCIÓN:** ejecución o realización de algo; resultado de hacer; efecto que causa un agente sobre algo. El apodo que aquí pertenece es *Resbalón* el cual denomina a una ‘persona con sobrepeso y nalgas planas’, ya que se motiva por una de las acepciones de la acción resbalar que refiere al ‘acto de desprenderse o escarpase algo de donde estaba’, por ejemplo: Se me resbaló el lápiz. En este caso, al no tener mucho volumen en los glúteos, es como si se le hubieran caído o resbalado de donde deberían de estar.
- **PLANTA:** Lo que motiva a las unidades de esta categoría es el atributo físico que sobresale de las plantas. El dominio PLANTA hace referencia a aquellos seres orgánicos que viven sin poder cambiar de lugar, particularmente los que son verdes y tienen raíz, tallos y hojas. Esta clasificación contiene sólo dos acepciones que pertenecen a los apodos *Árbol* y *Bambú*. El apodo *Árbol* es motivado por la denominación árbol que hace referencia a aquella planta de tronco leñoso, bien definido, que se ramifica a cierta altura del suelo; generalmente, la idea prototípica del tamaño de éstos es mayor que la estatura promedio de una persona. Para la significación, este atributo físico (tamaño) es el que se ha considerado para el apodo. De igual manera, en *Bambú*, es la idea del tamaño que se tiene de dicha planta tropical (llega a alcanzar los 30 m de largo) la que se toma en cuenta para la significación.
- **ÓRGANO:** Esta categoría se conforma por las unidades que resaltan el atributo físico de un órgano corporal. En este sentido, ÓRGANO refiere aquella parte de un ser vivo que tiene una función determinada, como el corazón, el hígado y el oído. En el dominio FÍSICO encontramos únicamente dos apodos que corresponden a esta categoría; *Tripa* y *el Tripa seca*. Ambas motivadas por el mismo órgano: la tripa, que

es aquel conducto del aparato digestivo de los seres vivos del reino animal, también conocido como intestino. La prototipicidad de la denominación se encuentra en la delgadez del órgano. La unidad *el Tripa seca*, incluso, remarca el atributo físico que se está considerando, pues lo ‘seco’ se llega a vincular con el dominio VOLUMEN, pensemos en la imagen que tenemos de la “fruta seca”, menos voluminosa que una fruta fresca.

- LUGAR: la conceptualización de esta categoría refiere a aquella porción delimitada de espacio, abierta (campo) o cubierta (edificio), habitada (ciudad) o deshabitada (desierto), precisa y localizada (Ciudad Universitaria) o general y vasta (mar). El apodo que forma parte de esta categoría es *Matorral*, motivada por ‘el terreno que está lleno de arbustos y yerbas grandes’, por lo general, presenta estas características por la poca actividad que se realiza en ellos, podríamos decir, entonces, que están descuidados. Así, la relación con la persona apodada se da a través del peinado, desaliñado y descuidado, lo que da la apariencia de ser un matorral.
- CONCEPTO: la motivación se encuentra en las ideas precisas, elaboradas y claras que alguien se forma acerca de algún objeto de conocimiento. En este caso, la unidad que pertenece a esta categoría es *Álgebra*, unidad que se basa o motiva en el concepto del mismo nombre que, de acuerdo con la idea prototípica, suele asociarse con la realización de operaciones matemáticas como la suma, la resta, la multiplicación, entre otras. Así, de este concepto se toma el acto de operar el cual se proyecta en la persona que se ha realizado diversas operaciones quirúrgicas estéticas: “Está llena de operaciones”.
- FORMA: conjunto de líneas y superficies que determina el contorno característico de algún elemento de la realidad o su aspecto externo; apariencia exterior o superficial de algo. Una maraña es un conjunto mezclado, desordenado y entrelazado de hierbas, de hilos, de pelo, de ideas, u otras cosas; en la que predomina la forma, más allá de los elementos que la conforman. Esto es, precisamente, lo que ha motivado al apodo *Marañas* que denomina a una persona con el cabello descuidado y, como consecuencia, enredado, es decir, con apariencia de maraña.

Como se ha podido observar, todas las acepciones hasta aquí mostradas comparten la característica de motivar su significación a través de un atributo físico, ya sea de un personaje de ficción, persona, animal, alimento, cosa, planta, órgano, fluido corporal, imagen o acción. Esto es lo que nos permite categorizarlos dentro del dominio FÍSICO de nuestro MCI APODO. Tal y como se mencionó al inicio de esta clasificación, éste es el dominio que presenta un mayor número de acepciones, por lo que lo consideramos como nuestro dominio prototípico por excelencia para apodar, lo que significa que cuando se piensa en dar un apodo, el FÍSICO es el primer dominio al que se recurre para la denominación.

En seguida, presentamos los otros dominios o categorías de nuestro MCI APODO. Cada uno de ellos, a su vez, se encontrará subcategorizado, al igual que el anterior, de acuerdo con aquello que lo origina o motiva.

2) SEXUAL

Para asignar un apodo a una persona, también se recurre a la categoría o dominio SEXUAL, es decir, poner de relieve aquellas características fisiológicas y anatómicas propias del sexo, la orientación sexual, así como al conjunto de comportamientos relacionado con el instinto sexual del apodado. El corpus cuenta con 19 unidades cuyas acepciones entran en este dominio.

2.1) COSA

Las acepciones que conforman esta clasificación dentro del dominio SEXUAL encuentran motivación en un objeto o entidad, con las características mencionadas con anterioridad, que se vincula con un atributo sexual de la persona apodada.

El apodo *el Comal* toma la característica del objeto comal: disco delgado, de barro o hierro, sobre el que se cuecen tortillas u otros alimentos. Para que dicho objeto cumpla con la función señalada de cocer debe colocarse al fuego y elevar su temperatura (estar caliente). Esto último es, precisamente, lo que se proyecta en la persona apodada, en donde la conceptualización del ámbito sexual se realiza a través de la temperatura: se denomina como caliente a aquella

persona con deseos impetuosos de mantener relaciones sexuales o cuya actividad sexual está muy activa, es decir, tiene una temperatura elevada⁸⁴.

En *Semáforo*, el dispositivo automático que, mediante luces roja, amarilla y verde, señala en el cruce de dos calles qué automóviles tienen que detenerse o prepararse para detenerse, o cuáles pueden pasar, es el que motiva a la unidad. Como sabemos, existe un código que rige a este dispositivo, comúnmente conocido por los ciudadanos. También existe un reglamento de tránsito que los automovilistas deben acatar. Es claro que dicho dispositivo debe respetarse para que exista un buen flujo de tránsito y evitar accidentes, es decir, es un bien tanto para automovilistas como para peatones. Ahora bien, durante las horas nocturnas en las ciudades suele existir un menor flujo peatonal y automovilístico, lo que ocasiona que no se respeten las reglas que existen sobre este dispositivo, incluso, está estipulado que dicha acción es permisible a partir de las 23 hrs., hasta las 5 hrs.⁸⁵ (El Universal, 25/03/2018, recuperado en <http://www.eluniversal.com.mx/autopistas/lo-que-un-semaforo-indica-cuando-vas-en-coche>), esto quiere decir que, en teoría, nadie respeta el reglamento que funciona durante el día. Lo anterior es lo que se proyecta en la persona apodada, en este caso refiriéndose a una mujer, ya que se le ha dado dicha denominación debido a que, por las noches, suele acceder con facilidad a tener relaciones sexuales: “nadie la respeta”⁸⁶.

Encontramos siete acepciones dentro de esta categoría. La mayoría de ellas son apodosos amplios⁸⁷, lo que significa que al momento de ser proporcionada por el informante se acompañó de una frase ingeniosa y burlesca; por ello, en la tabla siguiente encontraremos el apodo, la definición de la cosa y la proyección sexual⁸⁸ que se hace con la persona apodada;

⁸⁴ En Lingüística Cognitiva (Soriano, 2012) se habla del hecho de que nuestras concepciones de la realidad surgen a partir del componente empírico; por eso una característica para la significación es la corporeización, es decir, lo sensorial-corporal que experimentamos en todo aquello que aprehendemos. Es un hecho que cuando se realiza el acto sexual la temperatura del cuerpo se eleva considerablemente; y esta es, precisamente, la parte corporal experimental que subyace en estos apodosos.

⁸⁵ Esto en la Ciudad de México, sin olvidar la precaución que siempre se debe tener para evitar accidentes, como no ir a exceso de velocidad.

⁸⁶ Dentro del código de comportamiento de una mujer, bajo el régimen heteropatriarcal [sistema de dominación donde el poder recae en el hombre heterosexual que representa lo masculino y subordina a lo femenino, todas aquellas personas que no son hombres heterosexuales (Poblete, 2014)], es común señalar que “debe darse a respetar”, aludiendo en muchos casos al hecho de ser pudorosa, recatada y conservadora; por tanto, no deberá considerarse liberada en lo que respecta a su sexualidad.

⁸⁷ Se explican más adelante, Capítulo 6.

⁸⁸ La gran mayoría de las unidades del dominio SEXUAL del corpus significan a través de la metáfora, de ahí que se haya agregado dicha columna.

en esta última columna se ha agregado entre comillas la frase ingeniosa, cuando se proporcionó alguna.

Tabla 11. Dominio SEXUAL, COSA

Apodo	Cosa	Proyección sexual
<i>la Aguja</i>	Herramienta para zurcir, cuya característica es ser delgada y estar hecha de un elemento metálico, en forma de línea recta con dos terminaciones en punta, una de ellas punzante, que sirve para poder introducirse en una tela, principalmente, y la otra con un orificio, coloquialmente llamado “ojo”, en el que se introduce el hilo con el cual se irá zurciendo la tela.	“Pica de un lado y del otro se ensarta” Persona del sexo masculino que realiza tanto el rol activo como el pasivo, es decir, de penetrar y ser penetrado. Se vincula con la herramienta para zurcir por el hecho de introducirse en la tela e introducirse en él el hilo.
<i>Carreta</i>	Vehículo formado por una plataforma con o sin redilas, montada sobre dos o cuatro ruedas, y una lanza a la que se enganchan bueyes, mulas, caballos o un tractor; por lo general, se utiliza en el campo para el transporte de granos, yerba, verdura, herramientas, etc.	“Jala con cualquier güey” Persona del sexo femenino que suele acceder a tener relaciones sexuales con cualquier persona, sin discriminación. Como sabemos una carreta es jalada por animales, generalmente bueyes, característica sobre la que se elabora el vínculo, actualmente se sabe que al acto de acceder al coito, suele denominarse como “jalar con alguien”.
<i>el Comal</i>	Disco delgado y ligeramente curvo, de barro sin vidriar o de hierro, sobre el cual se cuecen tortillas, se tuestan granos, etc.	“Le gusta puro carbón” La proyección surge a partir de la idea de que el comal necesita calentarse con fuego y algo que permite que esto suceda es el carbón, cuya característica es el color negro además de que se presenta en pedazos pequeños. En este caso, el carbón hace que el comal se caliente, de la misma manera que una mujer de tez morena y baja estatura hace que una persona del sexo masculino se caliente, es decir, sienta atracción sexual por ella.

Apodo	Cosa	Proyección sexual
		<p>“Calienta pura gordita”</p> <p>Una de las funciones de este utensilio es la de cocer alimentos, para lo que necesita estar caliente y transferir el calor del objeto hacia el alimento. Algo que puede ser cocido o calentado son las gorditas, alimentos hechos de masa, en forma circular, rellenos de chicharrón o frijol, generalmente. Esto es lo que se proyecta en esta acepción, ya que un hombre, entendido como el comal, hace que una mujer robusta o con sobrepeso, entendida como el alimento (por la forma), sienta atracción sexual hacia él.</p>
<i>la Factura</i>	<p>Documento que certifica la compra de una mercancía o la prestación de un servicio, que entrega el vendedor a su cliente.</p>	<p>“Se entrega a quien paga”</p> <p>Como se puede observar en la definición, este documento se entrega como comprobante de una compra. En este sentido, la proyección surge por el vínculo con el acto sexual conocido como prostitución, ya que la persona accede a tener relaciones sexuales a cambio de dinero. Junto a lo anterior, hay que tomar en cuenta que el acceder a tener sexo, también es referido como “entregarse a alguien”.</p>
<i>(la) Ollita de atole</i>	<p>Vasija de barro o metal, honda, de figura abombada o redonda, con una o dos asas, que sirve para cocer alimentos y/o preparar bebidas, como el atole (bebida espesa, generalmente caliente, hecha con harina o masa de maíz diluida y hervida en agua o leche; puede llevar otros ingredientes como azúcar, canela, chocolate, miel o fruta molida).</p>	<p>En este caso, la mujer se considera un RECIPIENTE, de forma particular en una olla, que puede contener líquidos, sustancias o cosas. El atole, por su parte, alude directamente al semen, cuya proyección se realiza a través del color y la textura; este último por extensión, vinculado con lo sexual.</p>

Apodo	Cosa	Proyección sexual
<i>Semáforo</i>	Dispositivo automático que, mediante luces roja, amarilla y verde, señala en el cruce de dos calles qué automóviles tienen que detenerse o prepararse para detenerse, o cuáles pueden pasar.	“Después de las 12, nadie la respeta” Existe un reglamento de tránsito sobre este dispositivo para un buen flujo de tránsito vehicular y peatonal. Por las noches, este reglamento deja de ser válido, es decir, ya no se respeta. Esto es lo que se proyecta en una persona del sexo femenino que accede a tener relaciones sexuales con facilidad durante las noches, es decir, “no se da a respetar”.

2.2) ALIMENTO

En esta categoría, se toma un aspecto del alimento para proyectarlo en una persona en su ámbito sexual. Por ejemplo, *la Coca Cola*, que en este caso no se motiva por la marca, sino por la bebida azucarada y gaseosa, muy conocida en el mundo. Por lo anterior, se suele decir que casi todos la han probado alguna vez en su vida. Esto es precisamente lo que se proyecta en la persona apodada quien, por tener, durante el transcurso de su vida, un gran número de encuentros sexuales, se dice que es muy popular; sin olvidar, que al encuentro sexual también se le denomina vulgarmente como “tomar”.

Tres son las unidades de esta clase, mismas que se han colocado en la siguiente tabla, en la que encontraremos el apodo, la descripción del alimento y la proyección sexual. Al igual que en la clasificación anterior, se ha señalado la frase ingeniosa que se acompañó al momento de registrar el apodo.

Tabla 12. Dominio SEXUAL, ALIMENTO

Apodo	Alimento	Proyección sexual
<i>la Coca Cola</i>	Bebida azucara, gaseosa y refrescante de la marca Coca Cola.	“Todos la han tomado”

Apodo	Alimento	Proyección sexual
		<p>Al ser una bebida muy conocida en el mundo, se suele decir que todos la han probado alguna vez. Esto se proyecta en una persona que tiene un gran número de encuentros sexuales, lo que la convierte en una persona muy conocida en este ámbito. No se debe olvidar que el acto sexual también es denominado como “tomar a alguien”.</p>
<i>Maruchan</i>	<p>Fideos instantáneos, empaquetados en un recipiente de poliestireno expandido al que se le añade agua hirviendo para cocinarlos.</p>	<p>“Se calienta en cinco minutos” / “Rápida y caliente”</p> <p>Recordemos que lo sexual, normalmente, se vincula con la temperatura, y es que ésta en el cuerpo humano suele incrementar cuando se realizan actos sexuales. Ahora bien, para que este alimento se cueza es necesario agregar agua hirviendo el cual, por tratarse de un alimento instantáneo, requiere de únicamente 5 min. que, en comparación con la preparación de otros alimentos, es rápido. Derivado de estas características, el informante ha denominado de esta forma a aquella persona capaz de sostener un encuentro sexual en menos de 5 min.</p>
<i>la Pizza</i>	<p>Masa de harina de trigo, generalmente en forma circular, gruesa, horneada y cubierta con salsa de jitomate, queso y otros ingredientes.</p>	<p>“Se entrega en menos de 30 min.”</p> <p>La idea prototípica que se tiene de la comercialización de este alimento es que cuando se entrega a domicilio, debe hacerse en menos de media hora y debe estar caliente. Ya se ha señalado el vínculo entre el sexo y la temperatura, por ello, a quien ha accedido a tener relaciones sexuales en menos de media hora lo denominaron de esta forma.</p>

2.3) ANIMAL, PERSONA, LUGAR, ACCIÓN, CANAL y CANCIÓN

- ANIMAL: en el corpus, hay dos acepciones que proyectan alguna característica de un animal hacia el dominio SEXUAL del proceso de apodamiento. Dichas acepciones pertenecen a los apodos *Chango* y *Fox*. El primero, se toma de un chiste del comediante mexicano Polo Polo, en el que se narra la interacción entre un pájaro y un chango los cuales conviven en un terreno. Un día, empieza a llover y el chango pide asilo al pájaro para guarecerse, pero éste no quiere darle guarida; por lo que el chango insiste, cada vez más mojado, haciendo que el pájaro se enoje aún más. El chiste termina con la siguiente frase: entre más mojado esté el chango, más duro se pone el pájaro, la cual alude, evidentemente, a los órganos sexuales femeninos y masculinos: el chango mojado, a la vagina, por la humedad y la lubricación del órgano, así como al vello del mismo; el pájaro, al pene, por su vínculo con la acción de picar (introducir su pico en algo), es decir, a la penetración. Por tanto, podríamos señalar que el chango mojado refiere, en este caso, a la excitación sexual. De este modo, se apodó así a aquella persona que el hablante consideró en ese estado.

El apodo *Fox*, por su parte, se motiva por el animal zorro(a), sólo que a través de un préstamo (anglicismo). Dicho animal tiene connotaciones positivas y negativas que dependen del género en que se utilice. Ya sea femenino o masculino, la unidad refiere a la astucia, sólo que si se usa en masculino (zorro) connota positivamente y si se hace en femenino (zorra), negativamente; en este último caso referente, generalmente, a una mujer astuta para engañar a los hombres o para salir con varios al mismo tiempo, sobre todo, en lo sexual. Dado que el préstamo no tiene marcas de género, esta unidad, con el sentido anterior, se utiliza indiscriminadamente para señalar a una persona del sexo masculino o femenino. Lo anterior, se proyecta en la persona que suele salir y tener relaciones sexuales con varias personas.

- PERSONA: existen dos acepciones dentro del dominio SEXUAL que surgen de la motivación PERSONA: *Enfermera* y *Suripanta*. El primer apodo se motiva por la persona que, por profesión, se encarga de atender a los enfermos y ayudar a los médicos, especialmente en clínicas y hospitales, lugares en los que se atienden a más de un enfermo. Esta es, precisamente, la característica que se proyecta de una persona

a otra pues se comparte la idea de “ir de cama en cama”, por un lado, en el sentido sexual: la idea prototípica del lugar donde ocurre el acto sexual es la cama y, por el otra, en el sentido de atención a la salud: los enfermos generalmente se encuentran dentro del hospital en camas a las que las enfermeras acuden para llevar dicho cuidado.

Suripanta se motiva por la mujer indecente y que realiza trabajos deshonestos, como la prostitución, por extensión, aquella que sostiene muchos encuentros sexuales. En el caso de esta unidad no se trata de una proyección, sino de una perfilación, es decir, el proceso es metonímico: sólo se pone de relieve dicha característica de la persona y es a través de ella que se le apoda.

- LUGAR: dos acepciones son las que conforman esta categoría dentro del dominio SEXUAL: *el Capa de ozono* y *Discoteca*. El primero, encuentra motivación en la llamada capa de ozono, aquella porción de espacio delimitada que recubre a la Tierra, donde se concentra el ozono y que sirve como filtro de la luz ultravioleta. En los últimos años, dicha capa ha sufrido un daño o desgaste considerable, un agujero que día a día, conforme se sigue contaminando y afectando su concentración, se hace más grande. Esta característica se proyecta en la persona homosexual del sexo masculino que tiene una vida sexual activa, donde el agujero al que se refiere es el ano que, derivado de esta actividad, ya no es tan estrecho. Cuando esta unidad fue proporcionada por el hablante, mencionó la siguiente frase: “Cada día tiene el hoyo más grande”.

El segundo apodo de esta categoría es *Discoteca*, que se motiva por el lugar cubierto (local) para la diversión de las personas (placer), donde se toca música grabada y se venden y consumen bebidas, generalmente, alcohólicas; abiertos durante la noche. Lo anterior se proyecta en el ámbito sexual de una persona, debido a que el sexo se vincula con la diversión, además de la conceptualización evidente de la persona como RECIPIENTE que se puede abrir o cerrar para llenarse; en este caso, aquella persona que con recurrencia tiene relaciones sexuales durante la noche asemeja al lugar, ya que se llena de algo (semen) y, al mismo tiempo, obtiene diversión (placer). Esta

unidad se acompañó de una frase ingeniosa cuando el hablante la proporcionó: “Toda la noche está abierta”.

- **ACCIÓN:** el apodo del dominio SEXUAL que surge de la motivación en la ejecución o realización de algo; en el resultado de hacer; o en el efecto que causa un agente sobre algo, es *la Tira caldos*. Esta unidad se basa en la acción de seducir sexualmente a alguien, cuya acción se refiere coloquialmente como “tirarse o echarse un caldo”; probablemente, vinculado con la temperatura (el caldo es un alimento que se come caliente), ya que el acto de seducción conlleva al sexo lo que, como ya se ha señalado, aumenta la temperatura corporal. Por eso, aquella persona que gusta de seducir a las personas para poder tener relaciones sexuales ha sido apodada por el informante de esta manera.
- **CANAL:** esta categoría encuentra su motivación en aquel conducto por el que se puede transmitir un mensaje o señales. Por ejemplo, el apodo *Canal 5*, se basa en el canal mexicano televisivo (conducto que transmite señal televisiva) del mismo nombre perteneciente al Grupo Televisa, con programación dirigida al público infantil y juvenil. En dicho canal suele presentarse un apoyo para personas desaparecidas donde básicamente, se pide ayuda para localizarlas, dicho segmento lleva por nombre “Canal 5 al servicio de la comunidad”. Es a partir de este elemento que se realiza la proyección del apodo, el cual se vincula con una persona del sexo masculino que suele tener una gran actividad sexual, se dice, entonces, que “está al servicio de la comunidad”. Actualmente, el sexo también es conceptualizado como una ayuda, de ahí frases como “ya le hicieron el favor”, para referirse a que ya tuvo relaciones sexuales con alguien⁸⁹.
- **CANCIÓN:** la motivación de esta categoría se da por aquella composición en la que música y letra se entrelazan y que, generalmente, está escrita en verso. El apodo que forma parte de esta clase es la *Himno Nacional*. La canción de la que se motiva es la composición emblemática que identifica a una nación. Todos los ciudadanos que conformen la nación deben de conocer este himno y, en algún momento, haberlo entonado; cuando esto sucede siempre se realiza como una unidad completa que debe

⁸⁹ Esto dentro de la conceptualización heteropatriarcal, ya que generalmente es el hombre quien “da” u “ofrece” esta ayuda a la mujer. Es decir, la mujer es quien necesita de ese favor sexual.

ser cantada de inicio a fin, sin interrupciones, por su solemnidad. Lo anterior se proyecta directamente con el ámbito sexual de una persona, a través de la conceptualización que se tiene de tocar (el cuerpo) como una acción que conlleva al acto sexual. Por ello, la frase ingeniosa⁹⁰ que se proporcionó para esta unidad es “la tocan desde el inicio”, aludiendo que no se necesita un lazo social entre los relacionados. De acuerdo con el informante, quien ha sido apodada con esta unidad permitió dicha acción desde los primeros acercamientos de socialización.

3) HÁBITO

El MCI APODO se sirve del dominio HÁBITO para la significación y creación de las unidades apodo. Este dominio refiere actos repetitivos (recurrentes) o costumbres que son propias (forman parte de su constancia) de la persona apodada. Por ejemplo, el acto de consumir frecuentemente bebidas gaseosas carbonatadas de sabor manzana (refresco) de la marca Sidral Mundet es lo que motiva el apodo *Sidral*.

Hemos encontrado 18 acepciones dentro del dominio HÁBITO. A continuación, presentamos las unidades que conforman este dominio; como se ha realizado anteriormente, se presentan en los dominios que motivan a las unidades:

3.1) PERSONAJE DE FICCIÓN

Las unidades que dentro del dominio HÁBITO se motivan por personajes de ficción son: *Cenicienta*, *(el) Griffindor* y *Zombi o (la) Zombia*. El primero de ellos denomina a una ‘persona que pasa u ocupa mucho de su tiempo haciendo labores de limpieza’, debido a que la significación surge de la relación con el personaje de ficción del mismo nombre (conocido por la historia de Perrault y la adaptación animada por Disney), caracterizada como una mujer que, bajo el mando de otras personas, realiza labores domésticas; esto se proyecta en aquella persona que, como hábito o costumbre, realiza el acto de limpiar. El segundo, *el Griffindor*, refiere a la historia ficticia *Harry Potter*. Surge como eufemismo de la palabra grifo⁹¹ (que consume marihuana y se encuentra bajo los efectos de la misma) quien, en realidad, motiva

⁹⁰ Y en este caso ofensiva, pero que conlleva al humor en un sentido amplio.

⁹¹ Se da a través de una motivación fonética, es decir, un parecido sonoro entre la unidad grifo y *Griffindor*.

al apodo ya que la persona apodada tiene adicción al consumo de la marihuana, lo que la lleva a realizar el acto de consumirla de manera recurrente (hábito). El tercero, hace alusión a la costumbre de caminar lento y arrastrar los pies, como si tuviera falta de vitalidad, que tiene una persona, por lo que fue apodada de esa forma en semejanza con el personaje de ficción que ha sido reanimado, carente de vitalidad, el muerto viviente.

3.2) ANIMAL

Son tres los apodos que conforman este grupo: *Mosca*, *Pato* y *Pingüino*. El primero refiere al insecto díptero de color negro, con alas transparentes, una trompa que posa en todas partes y patas peludas, que vuela en torno a las personas en las casas, sobre todo cuando hay comida, e infesta la basura o busca la carroña; constantemente, éste vuela de un lugar a otro, posándose en diversos lugares. Este rasgo es el que se toma y se proyecta en aquella persona que “anda de casa en casa”, es decir, que tiene la costumbre de visitar constantemente diversas casas (familias o amigos), sobre todo, cuando hay comida.

Pato y Pingüino refieren a personas que tienen la costumbre de caminar de forma “extraña” en semejanza a la manera en la que las aves en las que se motivan lo hacen.

3.3) PRENDA DE VESTIR, PERSONA, EXPRESIÓN VERBAL, ALIMENTO, ARTISTA, CANCIÓN, PLANTA y COSA.

- PRENDA DE VESTIR: encontramos dos apodos que se motivan por prendas de vestir, es decir, por las piezas confeccionadas en tela, piel, entre otros materiales, que sirven para vestir (cubrir) el cuerpo. En ellos, se perfila el hábito o costumbre de usar un tipo específico de ropa. En *Chamarras*, por ejemplo, el apodo se asigna porque la persona apodada usa recurrentemente la prenda que lleva por nombre chamarra (prenda de vestir que cubre el tórax, desde el cuello hasta la cintura o la cadera; tiene mangas, se abrocha o se cierra por delante y se usa sobre la camisa o el vestido); *Crimson*, por su parte, surge del hecho de que el apodado usa recurrentemente ropa de la marca Crimson Jeans (Maintex).
- PERSONA: el apodo *Chaca* se motiva por la persona denominada de la misma forma que, se considera, pertenece a un bajo nivel social, que tiene pocos estudios, con aspectos y actitudes propios de barrios populares, vestimenta considerada como

ridícula e inclusive la forma de arreglar su cabello; algunos los vinculan con los drogadictos y, también, con los nacos (ignorantes y torpes, que carecen de educación; de mal gusto o sin clase). Existe la conceptualización de que estas personas escuchan y bailan música considerada de mal gusto, como el reguetón. Es este atributo el que se perfila o proyecta en la persona que gusta de bailar este tipo de música; baile conocido como perreo, que perrea. Otro apodo motivado por persona es *Mudo*. Se denomina mudo a aquella persona que está incapacitada físicamente para hablar. Esta unidad funciona de manera irónica, ya que para la significación se ha recurrido a la acción contraria: hablar, sólo que con la particularidad de hacerlo en demasía.

- **EXPRESIÓN VERBAL:** las unidades que se encuentran en esta categoría se motivan por el uso de frases o palabras que permiten identificar a la persona, ya que abusa de ellas, es decir, las usa recurrentemente y en demasía. Los apodos *Camarita* y *Tipín* forman parte de ésta. El proceso que generalmente siguen estas unidades es la perfilación (metonimia). El primer apodo se motiva por el uso de la expresión “cámara”, que se usa en sentido de aprobación y que significa ‘está bien’, o bien, en sentido interjectivo. El segundo, por usar constantemente o en todas las situaciones adecuadas la expresión “tipo ése” para aludir a cualquier persona (tipo = persona).
- **ALIMENTO:** encontramos dos unidades que se motivan por alimentos: *Pisto* y *Sidral*. Los tragos de bebidas alcohólicas son conocidas como pisto, por extensión, quienes consumen éstas bebidas se denominan de la misma manera, con el sentido de borracho. Esto es lo que motiva el primer apodo, ya que lo que se perfila de la persona apodada es el hábito de ingerir bebidas alcohólicas. El segundo, encuentra su motivación en la bebida gaseosa carbonatada (refresco) de sabor manzana de la marca Sidral Mundet; se perfila el consumo recurrente de esta bebida por parte de la persona apodada.
- **ARTISTA:** el grupo artístico de música pop de nombre Moderatto motiva el apodo *el Moderatto*. La significación de la unidad se da a través de la perfilación del acto recurrente de escuchar (hábito) la música de dicho grupo por parte de la persona apodada.
- **CANCIÓN:** recordemos que la motivación de esta categoría se da por aquella composición en la que música y letra se entrelazan. La unidad que pertenece a esta

clasificación es *Chicharito*, *Chicharita*, *Chíchara*, en donde, para la significación, se perfila el hábito que tiene la persona de cantar la canción “Chícharos mágicos” del grupo musical mexicano Liquits.

- PLANTA: encontramos una unidad cuya acepción se motiva por un ser orgánico; compuesto con tallo, raíz y hojas: *Cannabis*. La planta que origina el apodo lleva por nombre cannabis, también conocida como mariguana; de sus hojas secas se extrae una sustancia que actúa sobre el sistema nervioso y provoca alteraciones pasajeras de la conciencia, la percepción, y las capacidades de comunicación y motriz, así como estados momentáneos de exaltación y euforia; es una droga. Las hojas se fuman en cigarros o en pipa o se mezclan con alimentos. Para la significación se ha perfilado el hábito que tiene la persona apodada de consumir dichas hojas de la planta o droga.
- COSA: el apodo que encuentra motivación en una cosa es *el Doce de bastos*. El doce de bastos (rey de bastos) es una carta de la baraja española (conjunto de cartas o naipes que sirven para diversos juegos de azar o de habilidad). El apodo alude, a través de esta carta, a todo el juego (metonimia), esto es lo que se perfila, a su vez, de la persona apodada, ya que tiene el hábito de jugar con estas cartas.

4) COMPORTAMIENTO

Este dominio de nuestro MCI APODO refiere modos de actuar y proceder que a través de una valoración pueden ser considerados como buenos, malos, agradables o desagradables, o como propios de algún tipo de persona en especial. Es importante señalar que el comportamiento de una persona siempre depende del trato o interacción que se tenga con ella, distinto a lo que sucede en otros dominios, como el FÍSICO, por mencionar alguno. En el primer capítulo de este trabajo, se señaló que los apodos surgen dentro de grupos sociales con lazos de familiaridad y confianza; los apodos que para la creación toman este dominio, refuerzan esta característica.

Un ejemplo es el apodo *Bebote* que denomina a una ‘persona que posee rasgos y/o comportamientos infantiles’. Ha sido dado por su forma de actuar que, en diversas situaciones, fue considerada como infantil a partir de estereotipos.

Dentro del corpus, encontramos 17 acepciones que surgen del dominio COMPORTAMIENTO. También se clasificará de acuerdo con la motivación que ha dado origen al apodo.

4.1) PERSONA

Como hemos observado en los anteriores apartados, estos apodos encuentran motivación en una persona, ser o individuo que pertenece a la especie humana. En este caso, ponen de relieve un comportamiento de esta misma, ya sea como perfilación o como proyección. Por ejemplo, el apodo *Luchador* está motivado por aquella persona que tiene frecuentemente enfrentamientos, a veces con uso violento de la fuerza, para vencer a otras personas, es decir, que “echa bronca”.

A continuación, se muestra una tabla que evidencia el apodo, la explicación del comportamiento que da origen al apodo y el proceso por el cual significa, perfilación o proyección. Tenemos cinco acepciones que se motivan por PERSONA en el dominio COMPORTAMIENTO.

Tabla 13. Dominio COMPORTAMIENTO, PERSONA

Apodo	Se comporta...	Perfilación o proyección
<i>Bebote</i>	Infantilmente. La unidad alude al bebé, aquella persona muy pequeña, desde recién nacido hasta que empieza a caminar. Las actividades que, usualmente realiza son jugar, comer, dormir y llorar “sin razón” aparente, e incluso indescifrable, pues no cuentan con una amplia gama de expresiones lingüísticas. Unidad dada a una persona que sin ser un bebé (edad), se comportó como uno.	Proyección
<i>Chico, Chicote</i>	Posesivamente. La unidad que motiva directamente es chicote, de ahí se extiende a chico. Chicote (adolescente o joven), en forma hiperbólica, resalta las características estereotípicas (dentro del heteropatriarcado) del comportamiento del hombre, es decir, sobre la idea de la hombría o virilidad del mismo. Dentro de esta concepción, debe de “cuidar” lo	Perfilación

Apodo	Se comporta...	Perfilación o proyección
	que le pertenece o posee, incluida la mujer que sea su pareja sentimental.	
<i>Luchador</i>	Agresivamente. Se motiva por aquella persona que tiene frecuentemente enfrentamientos con otras personas, en las que, en algunas ocasiones con el uso violento de la fuerza, busca vencer a su contrincante; que “echa bronca”.	Perfilación
<i>Papi, Papirriquis</i>	Presuntuosamente. Se le denomina papi o papirriqui ⁹² a aquel hombre que por su grata apariencia (considerado agradable, bello o guapo) tiene éxito al seducir a las mujeres. Como consecuencia de este constante logro, suele alardear o presumir sobre ello.	Perfilación
<i>la Prima</i>	Desagradablemente. Se suele usar la frase “todos tenemos una prima que nos cae mal”, por extensión cualquier familiar, debido a comportamientos que no son del agrado de alguna persona. Esto es lo que motiva esta unidad, al tomar algún comportamiento desagradable específico del entorno familiar, sólo que proyectado a cualquier persona sin importar que no forme parte de esta red social.	Proyección

4.2) ACCIÓN

Dentro del dominio COMPORTAMIENTO, encontramos cuatro unidades que contienen acepciones referidas a acciones, es decir, a ejecuciones o realizaciones de algo. Un ejemplo es el apodo *el Tolas* que se motiva por la expresión “por mis (sus) pistolas”, la cual se refiere a la acción de hacer algo por propia iniciativa y sin pedir permiso. Esta unidad ha sufrido un acortamiento (motivación fonética).

⁹² Más adelante se establece que el posible origen de estas unidades se deriva de motivaciones fonéticas (Capítulo 5).

En la siguiente tabla, mostramos estas unidades señalando el respectivo apodo, la acción a la que refiere y el comportamiento que se ha puesto de relieve para la significación.

Tabla 14. Dominio COMPORTAMIENTO, ACCIÓN

Apodo	Acción	Comportamiento
<i>el Chichi</i>	Llorar: salir lágrimas de los ojos, generalmente por algún dolor, por tristeza y a veces por una intensa alegría.	Persona cuyo modo de actuar consiste en quejarse o lamentarse excesivamente ante una situación, lo que conlleva al llanto; que llora con facilidad o mucho. Suele usarse la expresión “quiere chichi” para referirse a la persona que actúa de esa manera, esto se vincula con el hecho de necesitar el consuelo y calma de la madre, que es quien amamanta al bebé cuando éste llora.
<i>Pato</i>	“Hacerse pato”: hacerse tonto o desentendido.	Persona cuya forma de proceder ante las situaciones que le corresponden consiste en no hacer nada, es decir, evade o ignora sus responsabilidades.
<i>el Todas mías</i>	Seducir: atraer de manera irresistible, fascinar intensamente; atraer sexualmente a alguien; conquistar amorosamente. Coloquialmente se usa la expresión “todas mías” para referirse a este acto.	Persona del sexo masculino que ante mujeres de su agrado intenta seducirlas, frecuentemente con éxito, ya que es considerado bello o guapo.
<i>el Tolas</i>	“Por mis pistolas”: hacer algo por propia iniciativa o por su cuenta, sin que nadie se lo pida o sin pedir permiso.	Persona que actúa o procede guiado por su impulso o gusto, sin tomar en cuenta la opinión de los demás, y sin buscar el agrado de los otros.

4.3) PERSONAJE DE FICCIÓN

Dentro del dominio COMPORTAMIENTO, encontramos tres unidades motivadas por un personaje de ficción. En ellas se toma un atributo del ser creado de manera fantasiosa o imaginaria, no real, para proyectarlo en alguna característica del comportamiento del

apodado. En algunos casos, se toma el comportamiento del personaje de ficción que se proyecta en el comportamiento de la persona: *Bambam* y *Don Juan*; en otros, se toma algún otro atributo, como el físico, por ejemplo, que por su cualidad se vincula con el actuar o proceder de la persona: *Bob Esponja*. Estas unidades se muestran en la tabla que se presenta a continuación, donde hemos señalado el apodo, el personaje de ficción y la explicación del comportamiento que se ha tomado en cuenta para la significación.

Tabla 15. Dominio COMPORTAMIENTO, PERSONAJE DE FICCIÓN

Apodo	Personaje de ficción	Comportamiento
<i>Bambam</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>Los Picapiedra</i> .	El personaje ficticio es un bebé que tiene una fuerza descomunal, siempre acompañado de un garrote y que dice su nombre constantemente; es un cavernícola y, por tanto, no es civilizado ⁹³ . Cuando el personaje es adulto, su apariencia es tosca y con la misma fortaleza. Esto se proyecta en aquella persona que, por su modo de actuar, brusco, es considerado como salvaje, es decir, incivilizado.
<i>Bob Esponja</i>	Personaje principal de la caricatura <i>Bob Esponja</i> . Como el nombre lo indica, es una esponja personificada.	Este personaje tiene el aspecto de una esponja con forma rectangular, de color amarillento y que vive debajo del mar. Para la significación del apodo se ha tomado en cuenta su conformación, es decir, que sea una esponja. Este objeto se contrasta con otros que tienen la misma cualidad: absorber (líquidos); el cual, en comparación con otros, como el papel, absorbe mayores cantidades. Aquella persona que, durante la ingesta de bebidas alcohólicas, no procede o actúa con cautela, sino que bebe en demasía, se le atribuye la cualidad

⁹³ El cavernícola es conceptualizado como salvaje, es decir, aquél contrario al civilizado, que no se rige por las normas de comportamiento o de la cultura.

Apodo	Personaje de ficción	Comportamiento
		de la esponja: absorbe (bebe) mucho.
<i>Don Juan</i>	Personaje de la obra <i>Don Juan Tenorio</i> del escritor José Zorrilla.	La conceptualización del personaje implica cualidades como la de seducir mujeres y que estas caigan a sus pies ⁹⁴ . Por ello, a la persona que, en la interacción con mujeres, intentó seducirlas, el apodador lo denominó de esta forma.

4.4) ÓRGANO, ACCIÓN, COSA y ARTISTA

- **ÓRGANO:** el apodo que dentro del dominio COMPORTAMIENTO se motiva por un órgano es *Huevo*. Esta unidad tiene origen en la expresión huevón, cuyo significado es ‘flojo, haragán’⁹⁵, pero con una variación fonética, se quita el último fonema, lo que le da la similitud sonora con otra unidad de la lengua que refiere a un órgano (testículo)⁹⁶. Lo anterior, es lo que se perfila de la persona que ante sus responsabilidades actúa o procede con pereza, es decir, con flojera.
- **ACCIÓN:** como ya se había mencionado, este dominio surge de la motivación en la ejecución o realización de algo; resultado de hacer; efecto que causa un agente sobre algo. Dentro del dominio COMPORTAMIENTO encontramos una unidad que se motiva por acción: *el Todas mías*, que se basa en la acción de seducir mujeres, quien lo realiza y alardea de su éxito suele recibir esta denominación; en este caso, el vínculo entre la acción y la persona apodada parte del supuesto de que quien la realiza se considera una persona atractiva.
- **COSA:** dentro del corpus encontramos una unidad que es motivada por una cosa de la cual se toma un atributo que se vincula con el comportamiento de la persona; dicha

⁹⁴ Ésta es una simplificación de la complejidad que representa el personaje y la obra misma.

⁹⁵ El significado de huevón tiene que ver con la idea aumentativa del tamaño, “huevos grandes”, lo que lo hace flojo, debido a que le son pesados.

⁹⁶ Los testículos son glándulas (producen y segregan sustancias necesarias para el funcionamiento del organismo de los seres vivos) que forman parte del aparato reproductor masculino y que producen espermatozoides; a pesar de ello, la conceptualización que se tiene de ellos es la de ser órganos, es decir, una parte del ser vivo que tiene una función determinada, por ello se ha clasificado en este grupo.

unidad es *Takana*. Ésta presenta una variación fonética, pues existe el cambio del fonema /m/ por /t/⁹⁷; es decir, lo que da motivación es la cosa que recibe el nombre de macana, que es un instrumento hecho de palo macizo, de alrededor 30 a 60 cm de largo, que sirve para golpear a las personas; tiene origen en la tonfa, instrumento de las mismas características de origen japonés, utilizado, entre otras cosas, en la práctica del arte marcial que lleva por nombre karate. La conceptualización de esta práctica incluye, además de dicho instrumento, el uso de ejercicios o golpes realizados con los pies, es decir, patadas. Esto último es lo que toma este apodo para la significación: se toma primero el instrumento como parte de este arte marcial para, después, extenderlo hacia el uso de las patadas; ya que la persona que lleva dicho apodo se caracteriza por proceder, para solucionar situaciones adversas, de manera violenta, utilizando patadas a manera de pelea.

- ARTISTA: el apodo Pirruris se encuentra motivado por el personaje cómico del mismo nombre. Luis de Alba, conocido comediante mexicano, realizaba la caracterización de una persona fresa (que pertenece a una clase social privilegiada, generalmente de dinero y con gustos e ideología conservadores), a quien llamaba El Pirruris, quien era hijo de un millonario. El comediante también se caracteriza por ser gordo, característica que, en obvedad, tenían sus personajes. Estos atributos son los que se tomaron y proyectaron para apodar con esta unidad a una persona gorda que habla y se comporta como fresa.

5) PATOLOGÍA

El dominio PATOLOGÍA de nuestro MCI APODO se caracteriza por referir síntomas de enfermedades o de condiciones adversas a la salud “normal” de una persona, e incluso la causa o consecuencia de las mismas. Por ejemplo, el apodo *el Sida* para denominar a una ‘persona considerada indeseable y de trato difícil’, se basa en la condición que se adquiere a consecuencia de la baja de nuestro sistema inmunológico, derivado del Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH). Debido al desconocimiento de esta condición, se ha

⁹⁷ El sonido oclusivo velar /k/ sordo se presenta con sus posibles representaciones gráficas, con el grafema k en *Takana* y con el grafema c en *macana*.

estigmatizado como algo desagradable, lo que termina por proyectarse en una persona que se considere de la misma forma, aunque no se encuentre en dicha condición. Es así como funcionan los apodos de este dominio, para la significación ponen de relieve una característica patológica que se proyecta en algo que caracteriza a la persona.

Dentro del corpus hemos considerado 16 acepciones como parte de este dominio, las cuales se clasifican, a su vez, en los dominios que motivan el apodo y que presentamos a continuación.

5.1) PERSONA

Encontramos siete acepciones que se motivan por el dominio persona, es decir, que, en la gran mayoría, se perfila un rasgo o característica derivado de alguna patología de sí misma (metonimia). Por ejemplo, el apodo *el Barrotes* perfila los granos que brotan en la piel de la persona por la acumulación de grasa, derivada del padecimiento conocido como acné. En este caso, además, se hiperboliza esta característica. En *el Cinco pelos*, otra unidad del corpus, la significación se logra al perfilar la característica patológica de la persona, sufre de pérdida de cabello (calvicie o alopecia); al igual que la anterior, esta unidad se hiperboliza por la cantidad contenida de cabello. En el caso de *Piernas locas*, no hay una perfilación sino una proyección, donde se toma la idea de unas piernas alocadas como un elemento independiente del cuerpo, pues se le conceptualiza como una entidad consciente, al dotarla de un atributo que lo obliga a actuar de manera separada del individuo y lo que ocasiona el accidente que conlleva a una fractura.

En la siguiente tabla, mostramos las unidades que pertenecen a esta categoría. En ella hemos colocado la unidad apodo, la patología y si la significación de la unidad surge de la perfilación o proyección.

Tabla 16. Dominio PATOLOGÍA, PERSONA

Apodo	Patología	Perfilación o proyección
<i>el Barrotes</i>	Acné: afección de la piel que se manifiesta como una erupción de pequeñas asperezas o granitos, principalmente en la cara y la parte superior del tronco. Las erupciones que	Perfilación

Apodo	Patología	Perfilación o proyección
	aparecen son coloquialmente conocidas como barros: granos que brotan en la piel por acumulación de grasa o de sustancias no aprovechadas por el organismo.	
<i>Bizcocho</i>	Estrabismo: Desviación anormal de uno o de los dos ojos que provoca que los ejes visuales no puedan dirigirse al mismo punto simultáneamente. Coloquialmente, a quien padece esta condición, se le denomina bizco; esto es lo que considera el apodo para la vinculación, sólo que a través de un juego fonético (motivación fonética).	Perfilación
<i>el Cinco pelos</i>	Calvicie o alopecia: caída o pérdida de cabello patológica. Quien la padece, tiene menos cabello de lo normal.	Perfilación
<i>Letroso</i> ⁹⁸	Lepra: enfermedad infecciosa, crónica, que afecta principalmente la piel, las mucosas y el sistema nervioso del hombre, y que es producida por la bacteria <i>Mycobacterium leprae</i> . Puede provocar mutilaciones de piel o miembros, deformaciones del rostro e incluso la muerte.	Perfilación
<i>Pelón</i>	Calvicie o alopecia: caída o pérdida de cabello patológica. Quien la padece, tiene menos cabello de lo normal.	Perfilación
<i>Piernas locas</i>	Fractura: rotura de hueso que daña la estructura del mismo. En este apodo, se muestra la causa, debido a que andaba sin fijarse, a tuntas y a locas, se fracturó la pierna.	Proyección
<i>Sentadita</i>	Parálisis: falta de movimiento o de sensibilidad en alguna parte del cuerpo, o en todo, producida por una enfermedad.	Perfilación

⁹⁸ Realiza un cambio fonético: /p/ > /t/

Apodo	Patología	Perfilación o proyección
	En este apodo, se muestra la consecuencia de dicha enfermedad, ya que, al tener parálisis, en este caso en las piernas, permanece la mayor parte de su tiempo sentada (efecto).	

5.2) ALIMENTO

A esta clasificación, pertenecen cuatro acepciones que para su significación toman un atributo del alimento y lo proyectan en una característica patológica de la persona. Observemos el apodo *Nescafé*, por ejemplo. Éste se utiliza para nombrar a una persona que tiene pústulas o erupciones en la cara derivadas del acné, las que comúnmente son conocidas como granos. El alimento que lo motiva es el café, el cual se sabe que proviene de un fruto (semilla) conocido como grano; esta característica común, granos, es lo que los vincula. Se le da dicho apodo, pues surge de la marca del mismo nombre que comercializa café. Cuando esta unidad fue proporcionada por el hablante, se acompañó de la frase creativa: “Está hecho a base de granos”.

Tabla 17. Dominio PATOLOGÍA, ALIMENTO

Apodo	Alimento	Patología
<i>el Elote</i>	Elote: mazorca tierna de maíz, que se consume, cocida o asada, como alimento. Su caracteriza por los granos (de maíz) que la componen. “Tiene puro grano” El apodo proyecta estos granos que componen al alimento en los granos (erupciones, barros) que tiene la persona por la afectación patológica del acné.	Acné: afección de la piel que se manifiesta como una erupción de pequeñas asperezas o granitos, principalmente en la cara y la parte superior del tronco. Las erupciones que aparecen son coloquialmente conocidas como barros: granos que brotan en la piel por acumulación de grasa o de sustancias no aprovechadas por el organismo.
<i>Nescafé</i>	Café: semilla (grano) del cafeto (planta o arbusto de donde proviene). Nescafé: marca comercial de café soluble.	Acné: afección de la piel que se manifiesta como una erupción de pequeñas asperezas o granitos, principalmente en la cara y la parte superior del tronco. Las erupciones que aparecen son

Apodo	Alimento	Patología
	<p>“Está hecho a base de granos”</p> <p>El apodo proyecta el origen del café (grano) en la persona que tiene erupciones por el acné (granos, barros).</p>	<p>coloquialmente conocidas como barros: granos que brotan en la piel por acumulación de grasa o de sustancias no aprovechadas por el organismo.</p>
<i>la Pepino</i>	<p>Pepino: fruto comestible, alargado y cilíndrico, de cáscara delgada, color verde oscuro y generalmente lisa, de pulpa blanca, carnosa y jugosa, con varias pepitas en su centro.</p> <p>Es común que este alimento tenga unas manchas de un color más claro que el resto; esto es lo que se proyecta en la persona que ha tenido varicela y, debido a ello, tiene marcas (manchas) de las cicatrices que los granos dejaron.</p>	<p>Varicela: enfermedad causada por un virus que provoca fiebre y la erupción de granos o vejigas en la piel; es contagiosa y ataca sobre todo a los niños; generalmente es poco peligrosa.</p>
<i>Queso de puerco</i>	<p>Queso de puerco: Alimento hecho con carne de puerco picada y prensada.</p> <p>Este alimento es de un color entre rojizo y rosado con manchas blancas, a causa de los diversos elementos con que la realizan. La proyección se da a partir de la semejanza entre lo mencionado anteriormente y la persona que tiene manchas blanquecinas a causa del vitíligo.</p>	<p>Vitíligo: enfermedad cutánea que se caracteriza por la aparición de manchas blanquecinas, debidas a una deficiencia de pigmentación.</p>

5.3) LUGAR, COSA, ANIMAL y ENFERMEDAD

- LUGAR: existen dos acepciones que se motivan por un lugar y lo vinculan con el dominio PATOLOGIA. El primero de ellos es *la Carretera del sol*, que se motiva por el camino amplio y pavimentado que sirve para la circulación de vehículos y que conecta pueblos, ciudades, etc., cuyo nombre es Autopista del sol. Su trayecto comprende un espacio delimitado, razón por la cual es considerado un lugar. Dicha carretera, la cual conecta a Cuernavaca con el puerto de Acapulco, en México, se encuentra en constante mantenimiento, ya que existen recurrentes derrumbes, a causa de la orografía y condiciones climáticas de la zona. Esto permite conceptualizar que

dicho camino contiene irregularidades, lo que, prototípicamente, nos haría pensar en los baches, que hacen que los automóviles que por ahí circulan, lo hagan de una manera distinta a la que normalmente lo harían en un camino plano y sin irregularidades. Esto último, es lo que se proyecta en la persona que, por patología, camina de manera irregular, cojea (camina inclinando el cuerpo más hacia un lado, por no poder apoyar regularmente ambos pies, debido a algún defecto en los huesos de la cadera, de las piernas o de los pies, o a causa de alguna herida), al igual que lo haría un automóvil que circule por la Autopista del sol.

El segundo es el apodo *Volcano*, que denomina a una ‘persona que se caracteriza por tener mucho acné’. Esta unidad encuentra la motivación en volcán: conducto que se forma en la superficie de la Tierra o de algunos planetas o satélites por donde salen lava, gas, humo, etc., y que generalmente produce una elevación cónica o montañosa, con uno o varios cráteres en ella. Lo anterior se proyecta en los granos que tienen las personas con acné por dos razones: en primer lugar, la forma cónica y elevada que tienen dichos granos y, en segundo lugar, el hecho de que de él se expulse algo, en este caso, pus (líquido espeso, generalmente de color amarillento o verdoso, que segregan los tejidos inflamados y las heridas infectadas).

- COSA: dentro de este dominio encontramos solamente una unidad que se motiva por una cosa y que se proyecta en una característica patológica: *la Olla de frijol*. Una olla es un recipiente que sirve para contener cosas dentro de ella; puede contener frijoles (semillas comestibles de la planta del frijol, de aproximadamente 10 mm de largo y de distintos colores) por ejemplo. La proyección que se realiza de este objeto con la persona es que tanto el objeto como la persona son contenedores: uno de alimentos, otro de erupciones (patologías). En este caso, el frijol es una semilla de forma ovalada que asemeja la forma de los granos del acné.
- ANIMAL: al igual que la anterior, encontramos sólo una unidad dentro de esta clasificación: *el Dálmata*. Este apodo es motivado por el perro de porte mediano, con pelo corto de color blanco y manchas negras repartidas por todo el cuerpo. La proyección entre el perro y la persona se realiza, evidentemente, a través de las manchas: en el primero, en su pelaje y, en el segundo, en las pecas, manchas pequeñas

de la piel, de color café o rojiza producidas por la acumulación de melanina (pigmento negro o café oscuro que se encuentran en el protoplasma de ciertas células de los vertebrados, y al que deben su coloración especial la piel, el pelo o los ojos; aumenta en el organismo en el proceso de ciertas enfermedades y puede pasar a la sangre o a la orina; contiene hierro y azufre, y se forma por oxidación de la tirosina).

- ENFERMEDAD: las unidades que encuentran motivación en este dominio refieren nombres de alteraciones del funcionamiento normal de un organismo, o de alguna de sus partes, producidas por algún desorden interno, o por una causa externa, como las bacterias o los virus. El dominio ENFERMEDAD podría asemejarse al dominio PATOLOGÍA, pero no olvidemos que el primero hace referencia a la motivación de la que surge el apodo y el segundo es una categoría de APODO, es decir, del proceso de apodamiento. La unidad que conforma esta clase es: *el Sida*, apodo que se motiva por la condición⁹⁹ que lleva el mismo nombre, considerada como desagradable, ya que la conceptualización que se tiene de ella es que conlleva a la muerte, por ello “nadie quiere tenerlo”. Lo anterior se proyecta en una persona que, por alguna característica patológica, es decir, algún síntoma de algún otro padecimiento, de igual manera se considerada desagradable, quizá por enfermedades que causen mal olor, manchas, por ejemplo, que no son sida.

6) CARÁCTER

Los apodos que se clasifican dentro de este dominio refieren el temperamento, personalidad o ánimo de la persona, es decir, muestran las emociones, afectos y actitudes que tienen ante determinadas situaciones. Por ejemplo, aquella persona que tiene un mal temperamento ante los problemas o percances que pueda enfrentar, que se molesta o enoja con facilidad, puede ser apodada con la unidad *Abuelo (a)*; ya que dentro de la conceptualización que se tiene de

⁹⁹ El sida es más una condición o estado en el que el sistema inmunológico es tan bajo que se corre el riesgo de muerte por alguna enfermedad oportunista, es decir, la persona muere de pulmonía, por ejemplo, no de sida, pues éste permite que la enfermedad se dé de forma abrupta y agresiva, a causa de la baja de defensas del organismo. Sin embargo, dentro de la conceptualización común se le considera como una enfermedad, es por ello que se clasifica aquí como tal. Incluso textos metalingüísticos, como el DEM, lo definen de esta manera: ‘enfermedad transmisible por vía genital y sanguínea, generalmente mortal, que se caracteriza por una deficiencia de las respuestas inmunitarias del organismo, la cual propicia diversas infecciones’.

estas personas viejas o ancianas está el atributo malhumorado, lo que significa que han ido perdiendo la gracia o alegría.

Del actual corpus se han encontrado diez acepciones dentro del dominio CARÁCTER, que se muestran a continuación en categorías de acuerdo con su motivación.

6.1) PERSONA

Encontramos cinco unidades que contiene acepciones motivadas por PERSONA. Se muestran en la siguiente tabla donde se ha colocado el apodo, el carácter que se pone de relieve y si se considera perfilación o proyección, de acuerdo con el corpus que se está trabajando.

Tabla 18. Dominio CARÁCTER, PERSONA

Apodo	Carácter	Perfilación o proyección
<i>Abuelo (a)</i>	Malhumorado. En la conceptualización del abuelo, persona de edad avanzada (viejo o anciano), se caracteriza por tener un temperamento poco agradable (cansado de la vida). Este atributo se vincula con la persona que, aunque no tenga una edad avanzada, es decir que sea joven, recurra al enojo o malhumor y lo defina como parte de su carácter.	Proyección
<i>Figura</i>	Simpático. Figura es aquella persona que busca sobresalir del resto, que quiere destacar. En el caso de esta unidad, la significación se da al perfilar el ánimo simpático, carismático, juguetón y agradable, de la persona apodada, que lo hacen destacar de los demás.	Perfilación
<i>el Jefe</i>	Autoritario. La conceptualización del carácter de jefe (persona que manda o dirige a otra u otras) es la de ser autoritario, es decir, que conlleva a ánimos negativos, como el malhumor, la prepotencia, entre otras; esto es lo que se pone de relieve de esta	Proyección

Apodo	Carácter	Perfilación o proyección
	persona y lo que se vincula con la persona que, sin ser jefe, tiene un mal carácter.	
<i>Madre Teresa</i>	Bondadosa. La madre Teresa de Calcuta es lo que motiva esta unidad, Ella fue una mujer (persona) que dedicó su vida a la religión, fue una monja. Le caracterizaba su bondad, se dedicó a ayudar a los enfermos, los pobres, los huérfanos y los moribundos. Esto último se pone de relieve y se proyecta en la persona del sexo femenino que, en semejanza con esta mujer, es bondadosa, ayuda a otras personas.	Proyección
<i>Ñño</i>	Tímido. Ñño es aquella persona sosa, que carece de gracia y viveza, por extensión corto de ánimo. Esto es lo que se pone de relieve, de una persona que, en el trato con los demás, suele ser retraída o cohibida (temerosa).	Perfilación

6.2) PERSONAJE DE FICCIÓN

Encontramos cuatro acepciones que dentro del dominio CARÁCTER se motivan por personajes de ficción, creados por la imaginación. Se han colocado en la siguiente tabla la cual contiene el apodo, el personaje de ficción que lo motiva y la explicación del atributo carácter que servirá para la significación.

Tabla 19. Dominio CARÁCTER, PERSONAJE DE FICCIÓN

Apodo	Personaje de ficción	Carácter
<i>Elmo</i>	Personaje de la serie infantil <i>Plaza Sésamo</i> . Es un títere rojo, peludo, con ojos fijos y nariz anaranjada.	Difícil de manejar. El personaje Elmo surge de manera eufemística, ya que la unidad que subyace en la

Apodo	Personaje de ficción	Carácter
		<p>motivación es emo, que es una subcultura urbana, cuyos integrantes se caracterizan por ser jóvenes emotivos, tímidos e introvertidos, con un carácter difícil (también propios de la juventud) de tratar. Este atributo es lo que el apodo proyecta en la persona que tiene un carácter similar al emo.</p>
<i>Fidel Fiesta</i>	<p>Personaje secundario de la caricatura <i>Hora de aventura</i>.</p>	<p>Referido como “parecido con la personalidad del personaje”.</p> <p>Para establecer la significación se debería acudir al carácter prototípico del personaje: alegre, despreocupado, divertido.</p>
<i>Trol</i>	<p>Personaje de la mitología escandinava de forma antropomórfica que se caracteriza por ser infame, violento, y por tanto peligroso, y desagradable.</p>	<p>Enojón</p> <p>Estos personajes son concebidos como malhumorados, por ello, su característica agresiva; este carácter es el que se proyecta en aquella persona que muestra estados emocionales donde pierde la calma y la serenidad, es decir, que se enoja.</p>
<i>Zombi, la Zombia</i>	<p>Personaje que, según el imaginario, se caracteriza por haber sido reanimado, dado a que se encontraba muerto. Generalmente, se le dan atributos como la lentitud, falta de voluntad, aspecto desagradable, entre otros.</p>	<p>Seriedad.</p> <p>Estos personajes, al ser muertos vivientes, han perdido su capacidad de expresar emociones; de ahí que su rostro refleje un solo estado emocional neutral, que lo podemos vincular con la seriedad. La persona con evidente rigidez para expresar sus sentimientos (seria), fue apodada con esta unidad (proyección del atributo).</p>

6.3) CREENCIA

Los apodos motivados por CREENCIA refieren ideas de que algo es verdadero, posible o probable, ya sea por hechos racionales o irracionales, ya sea por supersticiones (creencia o práctica irracional, basada en la ignorancia y en la magia; interpretación de lo que es desconocido o misterioso y que no se basa en la razón).

En el corpus encontramos sólo una unidad que alude a esta motivación: *la Seiscientos sesenta y siete*. El número 666, también conocido como el número de la bestia, de acuerdo con menciones bíblicas, se asocia con el Apocalipsis (fin del mundo) y con seres como Satanás o el Anticristo. Es decir, connota todo un campo donde lo considerado como malo es lo que predomina; de suerte adversa. De dichos atributos, se pone de relieve bestia, de la cual no se considera su aspecto maligno apocalíptico, sino más bien que dicha palabra se descontextualiza, para atender a su denotación común: animal, generalmente salvaje, o persona ruda, torpe, irreflexiva o con malas intenciones. Lo anterior se proyecta en la persona que actúa torpemente y ruda, lo que desemboca en la creencia de que tiene mala suerte, además de señalar que va más allá de eso, pues se pasa por un número (667), como la frase que lo acompaña reza “se pasa de bestia”.

7) VOZ

El dominio VOZ refiere aquellos aspectos relacionados con el sonido que sale de la boca de los seres humanos y algunos animales, producido por el aire que pasa de sus pulmones al exterior a través de la garganta, las cuerdas vocales, etc. De ella se considera su calidad (buena, mala; agradable, desagradable), timbre (tesitura), altura (grave o aguda), intensidad (volumen), duración (tiempo: lento, rápido), acento (forma peculiar de entonación o pronunciación que, de una lengua, tiene un individuo, una comunidad geográfica o política, un país) e incluso, el lugar de producción (nasal, por ejemplo); con ellas se pueden establecer valoraciones o estereotipos, por ejemplo, señalar que por su forma de hablar, de utilizar la voz, una persona pertenece a cierto grupo social, generalmente a partir de estereotipos.

El apodo *el Jelou* es un ejemplo de este dominio, ya que se motiva por una persona que por su forma de usar la voz o hablar (por la entonación, timbre, altura e intensidad) pertenece a un grupo social denominado fresa (que pertenece a una clase social privilegiada, generalmente de dinero y con gustos e ideología conservadores); a quienes se atribuye el uso de la frase *Hello!*¹⁰⁰ en sentido de ‘o sea’. Por tanto, aquella persona que utilice las mismas características en su forma de hablar puede ser catalogada como parte de este grupo, aunque no lo sea, es decir, puede que no pertenezca a una clase privilegiada, por ejemplo.

El dominio VOZ cuenta con ocho acepciones, las cuales se presentan a continuación en sus respectivas clasificaciones que refieren la motivación de las unidades.

7.1) PERSONA

En la siguiente tabla encontramos las cuatro acepciones que se encuentran motivadas por un ser o individuo que pertenece a la especie humana; en ella se muestra la unidad apodo, el rasgo de la voz que se ha considerado para la significación y si se trata de una proyección o perfilación.

Tabla 20. Dominio VOZ, PERSONA

Apodo	Voz	Perfilación o proyección
<i>el Jelou</i>	Uso de entonación, timbre, altura e intensidad propia del grupo social conocido como fresa. Esto se puede proyectar en la persona que, sin ser parte de este grupo, parece serlo, debido a este uso de la voz.	Perfilación
<i>Mimo, Mimoso</i>	Ausencia de voz, ya que la persona suele ser callada, lo que lo asemeja a un mimo; que practica la mímica (conjunto de los gestos que hace alguien para manifestar sentimientos, emociones e ideas sin hablar).	Proyección
<i>Mudo</i>	Ausencia de voz, ya que la persona suele ser callada, lo que lo asemeja a un mudo (que está incapacitado físicamente para hablar).	Perfilación

¹⁰⁰ El apodo se ha hispanizado, tanto la fonética como la escritura.

Apodo	Voz	Perfilación o proyección
<i>el Tío</i>	Acento, pues la persona apodada utiliza una forma de hablar (voz) considerada como particular de España. Dentro de este dialecto del español suele utilizarse la forma <i>tío</i> como apelativo para designar a un amigo o compañero. Esto quiere decir, que primero se perfila la expresión <i>tío</i> del español de España (metonimia) para después proyectarlo en una persona que, sin ser de ese lugar, asemeja el acento.	Proyección

7.2) PERSONAJE DE FICCIÓN, COSA y ENFERMEDAD

- PERSONAJE DE FICCIÓN: son dos las unidades cuyas acepciones se motivan por personajes de ficción dentro del dominio VOZ; éstas son: *Forest* y *Jengi*. El primero de ellos se motiva por el personaje principal llamado Forest Gump, de la película del mismo nombre. Éste tiene un leve retraso mental, que es perceptible en su forma de hablar: más lento, sin muchas variaciones en la altura, entonación o en la intensidad. Lo anterior, es lo que se proyecta en la persona que, de acuerdo con la duración en su hablar, lento, recuerda las cualidades vocales de dicho personaje. Por su parte, el apodo *Jengi* se motiva por la altura, voz aguda, con la que habla el personaje de nombre Jengibre de la película animada *Shrek*, lo que se proyecta en una persona que habla con una altura parecida.
- COSA: la unidad que se presenta a continuación se encuentra motivada por una cosa (objetos o entidades inanimadas) en la que se resalta una cualidad que se vincula con un atributo vocal del apodado; ésta es *Charmín*. Surge del vínculo entre el papel higiénico de la marca del mismo nombre y la persona. Una de las cualidades que se resaltan en este producto es su textura suave, pues entre mayor sea, menos irritación generará en la piel. Dicha cualidad es la que se proyecta en la voz de una persona, quien, por problemas en sus cuerdas vocales, tiene una voz no tan intensa, con una cualidad y altura (más aguda que el promedio, quizá), que permiten valorarla como suave (“habla suavcito”).

- ENFERMEDAD: el estado de salud insano motiva a una unidad del dominio VOZ: el catarro (enfermedad) da origen al apodo *Catarrín*. Dicha afección consiste en la inflamación de las mucosas, particularmente las de la nariz y las vías respiratorias, y se caracteriza por exceso de moco, irritación de los ojos, dolor de cabeza, etc; debido a esta inflamación y a este exceso de moco se suele decir que se “tapa” la nariz, es decir, se congestiona la fosa, lo cual dificulta la respiración y hace que la emisión oral suene nasal, ya que fuerza que el aire salga por dichos conductos para liberarla de lo que la obstruye. La persona que, sin estar enfermo de catarro, suena como si lo estuviera, fue apodada con esta unidad por el informante, donde se proyecta la causa “sonora” de la enfermedad con la voz de la persona.

8) ROL / POSICIÓN SOCIAL

Este dominio pone de relieve dos elementos pertenecientes o relativos a la sociedad¹⁰¹: el primero, refiere las pautas de conducta que la sociedad impone y espera de un individuo (rol), de acuerdo con normas que regulan lo que le es permitido, exigido o prohibido; el segundo, referente al estatus (posición) que tiene dentro de ella, es decir, el lugar simbólico que ocupa dentro del esquema social y que refleja las condiciones del sujeto respecto de los demás integrantes de la comunidad¹⁰². Por ejemplo, el apodo *el Arbolito de Navidad* denomina a una ‘persona del sexo masculino que no cumple con los estándares sociales del machismo’: “tiene las bolas de adorno”, donde las bolas se refieren a los testículos y estos se vinculan con la hombría, que contiene atributos como la valentía, la fuerza, el arrojo, la virilidad, entre otros; por eso, aquella persona del sexo masculino que no sea osada (carece de) es considerada como falta de dicha hombría, por lo que los testículos, que son la representación de ello, no sirven, es decir, únicamente los lleva como si fueran un ornamento.

¹⁰¹ Conjunto de seres humanos que conviven entre sí, comparten el trabajo y el curso de su historia, se organizan para cumplir ciertas tareas y desarrollan una cultura que los caracteriza.

¹⁰² Esto conlleva a la creación de estereotipos.

Dentro del corpus, encontramos ocho acepciones que toman el dominio ROL/POSICIÓN SOCIAL para dotar de significación a la unidad. A continuación, se muestran en categorías que responden a la motivación de los apodos de este dominio.

8.1) COSA

Son cuatro las unidades motivadas por cosas dentro del dominio ROL / POSICIÓN SOCIAL. Se muestran en la siguiente tabla donde se ha colocado en la primera columna el apodo; en la segunda, la explicación de la cosa que lo motiva; y en la última, el rol o posición social que se toma en consideración para establecer la significación.

Tabla 21. Dominio ROL / POSICIÓN SOCIAL, COSA

Apodo	Cosa	Rol / Posición social
<i>el Arbolito de Navidad</i>	Árbol de Navidad: pino natural o artificial que en épocas decembrinas se usa como elemento decorativo para celebrar la Navidad. Se adorna con luces, esferas (bolas pequeñas de colores, hechas de cristal u otros materiales), estrellas, escarcha, etc.	Hombría o masculinidad. “Tiene las bolas de adorno”. Se pone de relieve el hecho de que este objeto lleva como adorno esferas (bolas), lo que se proyecta directamente en los testículos (por la forma), indicando que de la misma manera los lleva de adorno, ya que carece de virilidad, pues se sabe que éstos simbolizan esta característica de la persona del sexo masculino.
<i>Fósil</i>	Fósil: cuerpo o sustancia orgánica que se ha vuelto piedra, o se ha mineralizado después de muchos siglos de quedar enterrado.	Cumplir acciones en un tiempo determinado. Se establecen ciertos lapsos en los que el ser humano, que vive dentro de sociedad, debe de realizar (iniciar y finalizar) actividades, por ejemplo, los estudios universitarios: en México, lo común es que se realicen en cuatro años; quien los haga antes o después del tiempo establecido, es valorado o calificado positiva o negativamente. El vínculo entre la cosa y la persona se da a través del

Apodo	Cosa	Rol / Posición social
		tiempo de más que ha pasado en un lugar, el primero bajo la tierra, el segundo en la escuela.
<i>Pesona</i>	Peso: unidad monetaria de México y muchos otros países, principalmente los hispanoamericanos	Posición económica alta. Una persona considerada como rica, que pertenece a una clase socioeconómica alta, tiene una cantidad mayor de dinero, en comparación con el resto. De ella se perfila este aspecto para la significación, pues se toma el objeto que posee (dinero), a través de una de sus representaciones, el peso (unidad monetaria).
<i>Tarimeros</i>	Tarima: plataforma generalmente de madera que se coloca frente a un auditorio, como la que hay en los salones de clase o en las ferias; también, una estructura de madera que sirve de molde para colar el cemento.	Posición económica baja. Esta unidad pone de relieve la posición socioeconómica de la persona apodada, en este caso, pobre, ya que la casa que posee está construida con tarimas, lo que podríamos señalar como sencilla o austera

8.2) PERSONA

Son tres las unidades, dentro del dominio ROL / POSICIÓN SOCIAL, cuyas acepciones se encuentran motivadas por PERSONA: *Damo*, *el Metro* y *Vestida*. Las tres unidades ponen de relieve el rol social, pues los referentes pertenecen al sexo masculino, son hombres, que, de acuerdo con lo establecido por la sociedad, adoptan acciones o actos considerados como femeninos; es decir, están cuestionando la hombría o la masculinidad.

Tabla 22. Dominio ROL / POSICIÓN SOCIAL, PERSONA

Apodo	Rol / Posición Social	Perfilación o proyección
<i>Damo</i>	Hombría o masculinidad.	Perfilación

Apodo	Rol / Posición Social	Perfilación o proyección
	De acuerdo con lo socialmente establecido, el hombre debe evitar amaneramientos, ya que se considera como afeminado. Este apodo surge de perfilar esta característica de la persona, pues al ser amanerado, se considera de forma irónica como una dama.	
<i>el Metro</i>	<p>Hombría o masculinidad.</p> <p>Una de las características no propias de un hombre, de acuerdo con el establecimiento social, consiste en no preocuparse mucho por el cuidado de su apariencia externa. Aquella persona que lo hace recibe el nombre de metrosexual, casi siempre, de forma despectiva. Esto es lo que se ha tomado en cuenta para dar este apodo, pues la persona apodada cuida mucho su apariencia.</p>	Perfilación
<i>Vestida</i>	<p>Hombría o masculinidad.</p> <p>La sociedad ha establecido la forma en la que debe vestir un hombre y una mujer, cada uno con sus prendas específicas. Quien rompe con este código es señalado despectivamente. El apodo surge de esta característica, pues se motiva en aquel hombre que hace uso de prendas femeninas, es decir, se viste como mujer.</p>	Perfilación

8.3) ALIMENTO

Encontramos una unidad motivada por alimento dentro de este dominio: *Hamburguesa*. Este alimento se toma como juego fonético, pues la unidad que subyace y la que en realidad ofrece la motivación es burguesa¹⁰³ (que pertenece a la burguesía, se relaciona con ella o sostiene los intereses de esta clase; que tiene dinero en abundancia y vive con muchos lujos); debido

¹⁰³ Es una motivación fonética, la cual se aborda en el Capítulo 5.

a un parecido sonoro entre ellas, se utiliza la primera, pero con el sentido de la segunda. Por tanto, sólo se ha perfilado el aspecto socioeconómico de la persona para dar origen al apodo, ya que ésta cuenta con dinero en abundancia, es adinerado.

9) ANÉCDOTA

Los apodos que conforman este dominio toman para la significación un hecho o suceso de gran importancia, interesante, notable o curioso, propio de la persona que es digna de ser recordada¹⁰⁴. Por ejemplo, la unidad *Coneja*, que denomina a una ‘persona del sexo femenino que se caracteriza por tener muchos hijos’, tiene un origen anecdótico, pues la persona fue apodada de esa manera, porque durante el lapso de su carrera (estudios universitarios) tuvo tres hijos.

Encontramos seis acepciones, cuyos apodos recurren a este dominio para la significación. Se presentan, a continuación, en las categorías que motivan a las unidades: ACCIÓN, PERSONA, PERSONAJE DE FICCIÓN, LUGAR y ANIMAL.

- ACCIÓN: *el Derrapón* y *Tragedias* son los apodos que tienen motivación en acciones, es decir, en la realización o ejecución de algo. El primer apodo surge de la anécdota de una persona, cuyo vehículo se derrapó al llegar, es decir, patinó desviándose lateralmente de la dirección que llevaba; por lo que sólo se ha perfilado dicha acción. La acción que motiva al segundo es la pelea (a golpes); al realizarla la persona resulta siempre lastimada, por lo que resulta ser un acontecimiento trágico o letal. Este último aspecto es el que se toma en consideración (resultado de la acción) para denominar a la persona con dicho apodo.
- PERSONA: hay una unidad que se motiva en una persona para la significación dentro del dominio ANÉCDOTA: *Brujo*. Un brujo es una persona que tiene poderes sobrenaturales o diabólicos, con los cuales puede actuar sobre la vida y salud de otras. Tiene una connotación negativa, pues se cree que busca causar el mal (atrae el mal a las personas). A través de este atributo, se proyecta esta unidad en aquella persona

¹⁰⁴ En el caso de los apodos, en forma burla o juego, en la gran mayoría.

que, debido a su mala suerte, tiene resultados negativos en sus acciones, como si fuera un brujo, atrae el infortunio, pero en su propia persona.

- PERSONAJE DE FICCIÓN: el apodo que se motiva por un ente ficticio dentro de este dominio es *Quiquiribú*. El apodo surge del nombre de un personaje de la caricatura *Animaniacs*, quien era un ave, parecido a un gallo gigante, que solía disfrazarse de humano. El hecho de que dicho personaje sea ese animal es lo que da origen a esta denominación apodo, pues quien lo porta contó, como anécdota, que cuando nació, su mamá lo empolló.
- LUGAR: la unidad que se motiva por un lugar dentro del dominio ANÉCDOTA es *Belén*. El rastreo que se necesita hacer para entender la significación de esta unidad es el siguiente: una persona nace en Navidad (anécdota), dicha festividad conmemora el nacimiento de Cristo, el cual ocurrió en un lugar llamado Belén.
- ANIMAL: *Coneja* es el apodo que encuentra motivación en un animal. El ser orgánico que pertenece al reino animal, con exclusión del hombre, que motiva la unidad se caracteriza por tener camadas de cuatro a doce crías y ser reproductiva en diferentes épocas del año, es decir, hay un lapso corto entre una fecundación y otra. Esto se proyecta en aquella persona del sexo femenino que en el transcurso de su carrera (estudios universitarios, que tienen una duración, generalmente de cuatro años) ha tenido ya tres hijos.

10) INTELECTO

El dominio INTELECTO refiere atributos de la inteligencia, el entendimiento, el conocimiento o el razonamiento humano, conceptualizado como CANTIDAD, es decir, la persona puede verse como RECIPIENTE que contiene este INTELECTO, es decir, que va llenando a la persona, por lo que se puede señalar si hay menos o más de. Por ejemplo, el apodo *Kamisama* se encuentra motivado por el personaje del mismo nombre de la caricatura *Dragon Ball*, quien ostenta el lugar de dios del planeta y, como una deidad, posee gran sabiduría; este atributo se proyecta en una persona que se distingue por su alta capacidad de entendimiento, razonamiento o inteligencia.

Hemos considerado seis apodos cuyas acepciones recurren a este dominio para la significación. A continuación, se presentan en categorías que responden a la motivación de las unidades.

10.1) PERSONAJE DE FICCIÓN

Son cuatro las unidades que encuentran motivación en algún personaje de ficción. A continuación, se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 23. Dominio INTELECTO, PERSONAJE DE FICCIÓN

Apodo	Personaje de ficción	Intelecto
<i>Kamisama</i>	Personaje secundario de la caricatura de origen japonés <i>Dragon Ball</i> .	El personaje es un dios y como tal tiene gran sabiduría (gran inteligencia, entendimiento y/o razonamiento), lo que se proyecta en una persona que posee gran inteligencia: “Se las sabe de todas, todas”.
<i>Muppet</i>	Personajes (cualquier) de la serie infantil <i>Los muppets</i> .	Los personajes de esta serie se comportan como infantes, a quienes se atribuye un razonamiento escaso y limitado; esto es lo que se proyecta en una persona que, por su poca inteligencia, es considerada como tonta.
<i>Patricio, Patrick</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .	El personaje es caracterizado como una estrella de mar con poco intelecto, es decir, tonta; esto se proyecta en aquella persona que realiza actividades de manera torpe, misma característica que se observa en sus comentarios.
<i>el Splinter</i>	Personaje secundario de la caricatura <i>Las tortugas ninja</i> .	Este personaje es el maestro de los personajes principales (las tortugas ninja), dotado de una gran sabiduría, por lo que esta característica se proyecta en una persona que, de la misma manera, es considerada inteligente.

10.2) ANIMAL y ARTISTA

- ANIMAL: la unidad que está motivada por un animal dentro del dominio INTELECTO es *la Caracol*. El caracol es un animal terrestre o acuático perteneciente al grupo de los moluscos gasterópodos de concha en espiral. Puede sacar de la concha una parte de su cuerpo y retraerse en ella para protegerse. Tiene en la cabeza dos pares de prolongaciones, llamadas cuernos; en las más largas tiene los ojos, y las otras le sirven para tentar las cosas. El terrestre se caracteriza por echar una baba al arrastrarse muy lentamente; por ello, se suele decir que son babosas. De éste se toma esta última característica que se proyecta en la cualidad del apodado de ser tonto o simple, ya que el adjetivo baboso (a) cuando califica a una persona refiere la poca inteligencia con la que cuenta.
- ARTISTA: la actriz y modelo mexicana Carmen Campuzano motiva al apodo *Carmen*. De esta artista se ha tomado su cualidad de ser poco inteligente, lo que la ha llevado a cometer errores: operarse la nariz y tener un resultado no grato, así como drogarse¹⁰⁵, por ejemplo. Lo anterior refiere el atributo que se ha puesto en relieve y que se ha proyectado en la persona que se caracteriza por decir muchas tonterías, es decir, no tiene bastante inteligencia o razonamiento.

11) OCUPACIÓN

Los apodos que pertenecen a este dominio refieren la actividad o trabajo que realiza la persona, especialmente el que hace para ganarse la vida, es decir, el empleo u oficio al que se dedica. Por ejemplo, una de las acepciones del apodo *Torta (s)* surge de perfilar el trabajo que tiene el apodado, ya que se dedica a realizar y vender este alimento, es tortero.

Encontramos cuatro apodos, cuyas acepciones surgen de este dominio, todas ellas a partir de perfilar el atributo de la persona. A continuación, se presentan en dominios que surgen de su motivación: ALIMENTO, COSA y ACCIÓN.

¹⁰⁵ Parte de la concepción que se tiene sobre el uso de drogas tiene que ver con la inteligencia: si eres listo no las usas, por el contrario, si eres tonto, puedes caer en el consumo de ellas.

- ALIMENTO: dos acepciones tienen motivación en alimentos, éstas pertenecen a los apodos *Chetotis* y *Torta (s)*. Ambos recaen en la actividad de vender dichos alimentos como forma de trabajo: el primero vendiendo una fritura salada de nombre Totis¹⁰⁶ y el segundo, pan blanco que se parte horizontalmente en dos mitades a las que se les quita el migajón, se les unta frijoles, mantequilla o mayonesa y se rellenan con diversos alimentos, como jamón, queso, jitomate, aguacate y chile, que lleva por nombre torta.
- COSA: la acepción de la unidad *Pirata* encuentra motivación en los objetos, películas, libros, programas informáticos (computacionales), entre otros, que se han copiado, reproducido y vendido de forma ilegal, es decir, sin pagar los derechos correspondientes, que es lo que dicta la ley. A dichos productos se les denomina pirata: disco pirata, película pirata, etc. Esto es, precisamente, lo que se perfila de la persona que se dedica a esta actividad (realizar y vender dichos objetos piratas).
- ACCIÓN: la acción de hacer talacha, que se refiere a la realización del trabajo mecánico considerado rutinario, necesario y fatigoso, motiva al apodo *Talachas*; para la significación se ha perfilado la actividad que realiza la persona apodada dentro de su ocupación.

12) EDAD

Dentro del corpus encontramos tres apodos cuyas acepciones surgen de este dominio. El dominio EDAD refiere atributos vinculados con el tiempo que ha vivido o durado una persona. Este tiempo, a su vez, sirve para establecer, de manera social y biológica, etapas durante la vida de una persona: infancia, juventud, adultez, senectud, etc.; cada una con características propias. Todos los apodos, cuyas acepciones surgen del dominio EDAD, se encuentran motivadas por el dominio PERSONA, de donde se perfila el atributo que se pone de relieve.

Los apodos que aquí se clasifican son: *Abuelo (a)*, *Arcaico* y *Tata*. El primero, es motivado por la persona que se considera anciana o vieja, es decir, que su tiempo de vida ha sido

¹⁰⁶ La unidad se encuentra clasificada como motivación fonética, debido al proceso de combinación morfológica (apartado 3.4.4).

amplio, ha vivido muchos años; por tanto, este apodo se proyecta en una persona que, sin tener la edad para considerarse abuelo, es mayor en comparación con el resto de los integrantes del grupo al que pertenece. El segundo, refiere al adjetivo arcaico que significa ‘antiguo o viejo’ el cual si modifica a una persona otorga el sentido de anciana, lo que, al igual que el anterior, señala que la persona ha vivido por mucho tiempo (años); esto es lo que se proyecta, precisamente, en la persona que tiene una edad mayor en comparación con los demás miembros del grupo del que forma parte. Por último, sabemos que tata es la forma de respeto y cariño (tratamiento) con la que se denomina al padre o al abuelo, sobre todo al segundo. Es decir, refiere, también, a una persona entrada en años, vieja o anciana; por lo que funciona de la misma manera que los dos anteriores: una persona que, sin tener la edad para poder ser nombrado tata, con edad mayor que el resto del grupo puede ser apodado con la unidad *Tata*.

13) PROCEDENCIA

Este dominio refiere el lugar de origen, donde nace, crece o deriva, de la persona. Encontramos tres apodos dentro de este dominio que, a su vez, encuentran motivación en el dominio LUGAR (porción delimitada del espacio): *Chiapas*, *el Chilpa* y *Tepis*. Las tres unidades perfilan de la persona el lugar de origen como proceso de significación: el primero proviene de Chiapas, estado al suroeste de México; el segundo, de la ciudad de Chilpancingo, que se encuentra en el estado de Guerrero, México; y el último, del barrio de Tepito (colonia), ubicado en la Ciudad de México.

14) HABILIDAD

El dominio HABILIDAD refiere las capacidades o destrezas que tienen algunas personas para desarrollar con facilidad algunas actividades, como la destreza manual que sirve para construir o reparar algo utilizando las manos, por ejemplo.

Dentro del corpus encontramos dos apodos dentro de este dominio que, a su vez, encuentran motivación en los dominios PERSONA y ARTISTA.

El apodo *Macizo* surge del adjetivo macizo que significa ‘sólido, duro, grueso o fuerte’, que cuando califica a una persona da el sentido de que posee carne o musculatura consistente, es

decir, firme, fuerte y estable, lo que, por extensión, podríamos señalar como resistente. Lo anterior es lo que se perfila de la persona que, cuando ingiere bebidas alcohólicas, aguanta o soporta la fuerza de los efectos de la bebida, es decir, resiste.

El segundo apodo de este dominio, *el Shaq*, encuentra motivación en el deportista¹⁰⁷ de baloncesto de nombre Shaquille O'Neal, conocido por haber ganado cuatro campeonatos de la NBA, además de ser considerado el octavo máximo anotador de la historia de esta misma empresa: sin descartar su imponente estatura, medía 2.16 metros. Para la significación de este apodo, se puso de relieve el atributo de este deportista como “gran jugador de baloncesto”, lo que se ha proyectado en aquella persona que, de igual manera, se caracteriza por ser hábil en el juego de baloncesto.

15) VÍNCULO

Lo que este dominio refiere es las relaciones que se establecen entre los miembros que componen la sociedad, por ejemplo, las redes que establecemos con amigos, familiares, en el trabajo, entre otros. El apodo que forma parte de este dominio es *la Pollo* que, además, encuentra motivación en el dominio PERSONA. Dicha unidad surge de la relación de noviazgo que existe entre dos personas, un hombre y una mujer: al hombre se le conoce con el apodo de Pollo y, dentro de la visión machista, se considera a la mujer en relación con el hombre, a quien se le da importancia; por esto, a ella se le denomina con el mismo apodo con el que él es conocido, únicamente añadiendo el artículo femenino para señalar que nuestro referente es una mujer.

16) DOBLES

Como se puede observar, de acuerdo con la anterior clasificación, la mayoría de los apodosos recurren a un único dominio que establece el atributo que se pondrá de relieve: FÍSICO, SEXUAL, COMPORTAMIENTO, etc. Sin embargo, algunos, toman dos dominios que, en conjunto, dotan al apodo de la significación, de forma distinta a anteriores donde uno sirve como trampolín de otro, es decir, que primero se activa uno que da pie a otro de mayor

¹⁰⁷ Se ha considerado como ARTISTA, ya que este personaje incurrió en el mundo de la música (rap), así como en la lucha libre, para la empresa estadounidense de gran renombre WWE, donde se saca de su ámbito meramente deportivo para poner en relieve la farándula.

importancia para el proceso de apodar¹⁰⁸; sino que los dos se encuentran activados al mismo tiempo. El apodo *el Camarón*, por ejemplo, denomina a una ‘persona del sexo masculino que se considera tiene un cuerpo atractivo y un rostro desagradable’, el cual suele acompañarse de la frase “le quitas la cabeza y lo demás está bueno”, encuentra su motivación en el dominio ANIMAL (crustáceo marino o de agua dulce, muy apreciado como alimento; de tamaño variado, según las especies, y puede alcanzar hasta 20 cm; de color, generalmente, gris verdoso, y rosado después de cocido). Pero los dominios que dentro del proceso de apodamiento se activan, de forma simultánea, son FÍSICO y SEXUAL: del primero, se toman las características referentes a la corpulencia y el rostro, a las cuales se le agrega una valoración estética, que corresponde con el estereotipo de belleza, los que se vinculan con el atractivo (comestible) del animal; del segundo, es decir del sexual se dice “lo demás está bueno”, frase que se vincula con el atributo comestible del animal, dado que el acto sexual es relacionado con la acción de comer.

Dentro del corpus que estamos trabajando, tenemos cuatro apodos con esta característica: *el Camarón*, *Lord Farquaad*, *el Pichirilo* y *Rapper*. En la siguiente tabla, presentamos estas unidades, donde encontraremos los dominios que se ponen en relieve para el proceso de apodamiento, así como el dominio que le da motivación.

Tabla 24. Dominios dobles

Apodo	Dominios		Motivación
	1	2	
<i>el Camarón</i>	FÍSICO Atractivo (comestible). Valoración que se hace sobre la belleza de la persona.	SEXUAL Se vincula con la acción de comer, que coloquialmente refiere al acto sexual.	ANIMAL Crustáceo marino o de agua dulce, muy apreciado como alimento. Su tamaño varía según las especies y puede alcanzar hasta 20 cm. Generalmente es de color gris verdoso y rosado después de cocido.
<i>Lord Farquaad</i>	FÍSICO	CARÁCTER	PERSONAJE DE FICCIÓN

¹⁰⁸ Por ejemplo, el dominio FÍSICO sirve, en algunos casos, como trampolín para el dominio ASPECTO.

Apodo	Dominios		Motivación
	1	2	
	Estatura: tamaño (pequeño).	Referido como “carácter parecido al personaje”.	Este personaje es parte de la película de nombre <i>Shrek</i> , quien representa a un rey malhumorado y de baja estatura. Por ello, la persona que presentó estas dos cualidades, es decir, asemejó al personaje, fue apodado con esta unidad por el informante.
<i>el Pichirilo</i>	FÍSICO Estatura: tamaño (pequeño).	COMPORTAMIENTO Hiperactivo: caracterizado por un exceso de actividad.	OBJETO La motivación se encuentra en el automóvil Volkswagen, también conocido como vocho, escarabajo o pichirilo. Dicho vehículo tiene la característica de ser pequeño, en comparación con otros de mayor tamaño, y muy ruidoso, debido a su motor; considerado viejo o antiguo para la actualidad. Esta es la razón por la cual una persona de baja estatura e hiperactiva (y como consecuencia, ruidosa) sea vinculada con dicho objeto y denominada a través de esta unidad.
<i>Rapper</i>	FÍSICO Vestimenta: ropa a la usanza de los raperos, generalmente de tamaño grande, holgada.	ROL/POSICIÓN SOCIAL Pertenece a la subcultura chola, concebida como aquella persona de origen mexicano que habita en Estados Unidos o en la frontera norte mexicana, de piel moreno y vestimenta llamativa, holgada.	PERSONA El apodo surge al perfilar de la persona su forma de vestir y con ello se establece, al mismo tiempo, una valoración respecto al rol o posición social, pues la gente chola generalmente es discriminada, ya que se concibe como una clase social baja y sin cultura.

Como se ha podido observar, durante el proceso de apodamiento se activan diferentes dominios conceptuales de los cuales se toma el atributo adecuado que permita identificar a la persona apodada, algo que le pertenece en el momento en el que se origina la unidad¹⁰⁹. Es importante reconocer que dentro de todos los diversos dominios a los que se pueden acceder para este proceso, hay unos que tienen mayor recurrencia que otros, de fácil acceso para el mecanismo de denominación del apodo, es decir, existen dominios más ejemplares o prototípicos para el origen y creación del apodo y otros más lejanos o periféricos. Lo anterior es posible de establecer observando aquellos que tienen mayor frecuencia en la elaboración de listados como el anterior (Valenzuela, Ibarretxe-Antuñano y Hilferty, 2012): el más recurrente, es decir, aquel que presente un mayor número de unidades, será el prototipo y el de menor, el periférico; habrá, también, grupos intermedios, más cercanos al prototipo o a la periferia.

Por lo que se refiere al corpus que estamos trabajando, por un lado, el dominio que tuvo mayor recurrencia es el FÍSICO, con 207 acepciones por lo que ha sido considerado como nuestro prototipo por excelencia del MCI APODO, esto quiere decir que cuando se le da un apodo a una persona, es probable que el primer atributo que se tome del referente pertenezca a uno de sus rasgos físicos el cual, a su vez, será vinculado con alguna semejanza de cualquier otro elemento de nuestra realidad (metáfora) o, simplemente, puesta de relieve de ella misma (metonimia) —o a través de cualquier otro proceso—. Le sigue el dominio SEXUAL, con 19, más cercano al prototipo que a la periferia. Por otro lado, el dominio VÍNCULO, al abarcar sólo una acepción, es el más periférico de todos los dominios, es decir, el más alejado de los mejores representantes de nuestra conceptualización del apodo y al que se accede con mayor dificultad, esto es, el menos ejemplar; seguido de los dominios HABILIDAD, con dos acepciones, PROCEDENCIA y EDAD, cada uno con tres, más cercanos a la periferia que al prototipo.

El análisis y reconocimiento del prototipo dentro del proceso de apodamiento da muestra de cómo conceptualizamos la identidad de una persona. El primer acercamiento que se tiene con cualquier ser humano (y con cualquier elemento de la realidad) se da a través de lo visual, es decir, un contacto con el componente exterior, generalmente rasgos físicos. Es este primer

¹⁰⁹ El referente impone ese atributo, ya sea consciente o inconscientemente, voluntaria o involuntariamente.

contacto visual con las características superficiales que componen a la persona lo que tiene un mayor peso para su identificación. De ahí que el dominio con mayor número de acepciones en nuestro corpus sea aquél que toman elementos directamente de este contacto visual, FÍSICO. Estos elementos, además, representan una forma rápida de acceso a la cognición. En cambio, las cualidades concernientes a dominios periféricos representan accesos más complejos, pues requieren de una mayor interacción con la persona y de un mayor número de atributos que procesar.

Hasta aquí lo correspondiente al análisis del prototipo que resultará de gran importancia para los procesos de significación metáfora y metonimia —los cuales serán abordados en el siguiente capítulo—, ya que servirá como punto de partida para el análisis de estos. Además, como se ya se ha mencionado, será de gran utilidad para la clasificación del apodo que se realizará en el último capítulo de este trabajo.

CAPÍTULO 4. ¿LE DECIMOS *GRINGO* O *MALA CARA*? METÁFORA Y METONIMIA, LOS PRINCIPALES PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN DE LOS APODOS

En este capítulo se abordarán los dos principales procesos de significación, los de mayor frecuencia en el corpus, estos son la metáfora y la metonimia. Dentro de los estudios semánticos se ha establecido que éstos son los dos grandes mecanismos para la creación léxica de las lenguas (Ullmann, 1976; Guiraud, 1960; Gutiérrez 2002; Croft y Cruse, 2008; Ibarretxe-Antuño y Valenzuela, 2012; Delbecque, 2008). “La metáfora —y también la metonimia— impregnan el uso cotidiano del lenguaje” (Cuenca y Hilferty, 1999, p. 24), ambas son principios de categorización semántico conceptual (Vera, 2008). Los apodos se sirven de estos mecanismos para poder adquirir significado. Así, *Bambú* (‘persona de estatura alta’), *Nescafé* (‘persona con gran cantidad de granos en la cara’) y *la Pasa* (‘persona con gran cantidad de arrugas en la cara’) se sirven de la metáfora. En cambio, *Patotas* (‘persona con pies grandes’), *Orejas* (persona con orejas de un tamaño mayor que el promedio) y *Camarita* (‘persona que utiliza con frecuencia la expresión cámara’) utilizan la metonimia¹¹⁰.

Estos mecanismos, a través de los cuales la lengua se sirve para la creación, variación y cambio léxico, han encontrado una dificultad y polémica en su definición¹¹¹. Consideraremos para este trabajo, sobre todo, la teoría establecida por Michel Le Guern en *Metáfora y metonimia* (1990) y los postulados de la teoría cognitiva (Cuenca y Hilferty, 1999; Ibarretxe-Antuño y Valenzuela, 2012; Delbecque, 2008; Vera, 2008). El análisis, además, tiene una base importante en el de los dominios cognitivos que se realizó en el capítulo anterior.

4.1. LA METÁFORA

La metáfora, según Ullmann (1976, p. 228), es “la fuente suprema de la expresividad en el lenguaje”. Dentro de los estudios lingüísticos se le ha prestado mayor atención en comparación con la metonimia. La metáfora se ha definido como una comparación, condensada y abreviada: “La estructura de la metáfora es muy simple. Siempre hay presentes

¹¹⁰ No entraremos en la polémica sobre la distinción entre metonimia y sinécdoque. Seguiremos la tradición lingüística que se ha encontrado que, en su gran mayoría, aborda a la sinécdoque como una metonimia (Le Guern, 1990; Barcelona, 2013).

¹¹¹ Estas dificultades no serán abordadas en este trabajo. Para una muestra confróntese las definiciones establecidas en el *Diccionario de retórica y poética* de Helena Beristáin (2005).

dos términos: la cosa de la que estamos hablando, y aquella con quien la comparamos” (Ullman, 1976, p. 240). O bien, como una “relación de semejanza entre los *significados* de las palabras que en ella participan, a pesar de que asocia términos que se refieren a aspectos de la realidad que habitualmente no se vinculan. Es decir, la metáfora implica la coposición de semas ...” (Helena Beristáin, 2005, p. 308). De una u otra manera, la metáfora es un mecanismo que afecta al sentido de las unidades lingüísticas, es decir, “se designa un concepto por un nombre que ya pertenece a otro” (Guiraud, 1960, p. 35); hay un cambio en su uso y finalidad comunicativa.

Le Guern (1976) expone las diferentes polémicas que han generado las diversas definiciones para establecer que el funcionamiento de la metáfora se da a través de un proceso de relación entre dos ideas de diferentes cosas que se activan al mismo tiempo al momento de ser expresadas en una misma frase, palabra o unidad, lo cual implica un proceso de abstracción, contrario a la metonimia:

Ahí se encuentra el carácter específico de la metáfora: al obligar a abstraer a nivel de la comunicación lógica cierto número de elementos de significación, ella permite poner en relieve los elementos mantenidos; a un nivel distinto del de la pura información, y por medio de la introducción de un término extraño a la isotopía del contexto, provoca la evocación de una imagen asociada que percibe la imaginación y que ejerce su impacto sobre la sensibilidad sin el control de la inteligencia lógica, pues la naturaleza de la imagen introducida por la metáfora le permite escapar a él (1976, p. 25).

Es decir, la metáfora logra crear una imagen diferente a la que se relaciona con una palabra. Dicha imagen es arbitraria, depende en muchos casos del contexto para establecer la imagen adecuada. Por ello, la connotación¹¹² resulta una característica propia de este mecanismo, pues pasa de lo denotado a lo connotado: “... la particularidad de la metáfora consiste en unir una denotación marcada por un proceso de selección sémica a una connotación psicológica obligada, incluso en un contexto reducido” (Le Guern, 1976, p. 25). La metáfora, por tanto, resulta de una relación de significados, esta relación es de analogía; existe una extensión en el significado.

De igual manera, en la definición que establece Helena Beristáin se señala que la metáfora:

¹¹² Se le conoce como connotación al “conjunto de los sistemas significantes que se pueden descubrir en un texto (Le Guern, 1976, p. 24)”.

...se ha considerado como un instrumento cognoscitivo, de naturaleza asociativa, nacido de la necesidad y de la capacidad humana de raciocinio, que parece ser el modo fundamental como correlacionamos nuestra experiencia y nuestro saber y parece estar en la génesis misma del pensamiento, pero que se opone al pensamiento lógico y que produce un cambio de sentido o un sentido figurado opuesto al sentido literal o recto; que ofrece una connotación discursiva diferente de la denotación que los términos implicados poseen, cada uno, en el diccionario ... (2005, p. 310).

Esta definición se relaciona con lo ya mencionado por Le Guern (1976), así como con las teorías cognitivas del lenguaje que establecen que la metáfora es “una herramienta cognitiva¹¹³ básica del ser humano, esto es, su capacidad de asociación” (Company, 2003, p. 18). Es decir, la metáfora es un mecanismo cognitivo de asociación que permite vincular la información abstracta de dos o más conceptos que resultan más simples, reconocibles, familiares o concretos para el hablante (Cuenca y Hilferty, 199).

Delbecque (2008) define a la metáfora como “... un proceso mental específico por el cual un dominio de experiencia se entiende en términos de otro” (p. 36). Entendamos al dominio cognitivo como los “ámbitos de conocimiento enciclopédico¹¹⁴ que sirven para enmarcar significaciones lingüísticas para su óptima caracterización ...” (Delbecque, 2008: 31). Los dominios se componen de una base y un perfil, elementos relacionados con los conceptos de fondo y figura¹¹⁵. En la metáfora existen correspondencias entre dos dominios, uno meta y otro fuente: el primero, relacionado con lo que la metáfora quiere significar y, el segundo, con lo que se ha expresado.

Pensemos, por poner un ejemplo, en el apodo *la Aguja* que se utiliza para referir a una ‘persona homosexual del sexo masculino que desempeña ambos roles sexuales’. El dominio fuente del ejemplo anterior es COSA, aludiendo a “aguja”, un tipo de herramienta; el dominio meta, la significación a la que se quiere llegar, es la ‘persona homosexual del sexo masculino...’, es decir, PERSONA; por lo que podríamos expresar a esta metáfora como PERSONA ES COSA. Al mismo tiempo, hace referencia, también, a lo SEXUAL, eso significa que, la correspondencia entre dominios, consiste en asociar COSA con lo SEXUAL de

¹¹³ Lo cognitivo como “una capacidad humana universal de conocer y objetivar cosas” para de este modo “conocer *mejor* el mundo que experimentan” (Luis Fernando Lara, 2001, p. 80). Las funciones cognitivas con las cuales se logra conocer lo vivido son: interpretar, ordenar, fijar, clasificar, entre otros (Delbecque, 2008).

¹¹⁴ Entran en juego tanto conocimientos lingüísticos como los conocimientos no lingüísticos, conocimientos del mundo.

¹¹⁵ Es decir, un todo (base/fondo) del cual podemos desprender, resaltar, extraer, sólo una parte (perfil/figura).

PERSONA; esta correspondencia se da gracias al conocimiento enciclopédico, a través de éste es que se asocia una herramienta de los zurcidores, cuya característica es ser delgada, estar hecha de un elemento metálico, en forma de línea recta con dos terminaciones en punta, una de ella punzante, que sirve para poder introducirse en una tela, generalmente, y la otra con un orificio, coloquialmente llamado “ojo”, en el que se introduce el hilo con el cual se irá zurciendo la tela. La asociación se fija con una persona homosexual del sexo masculino que, durante el acto sexual, desempeña los roles activo y pasivo, es decir, realiza la acción de penetrar, como cuando la aguja se introduce en la tela, y ser penetrado, asociado a la imagen de introducir el hilo dentro del ojo del instrumento en cuestión.

Lakoff (2003) define este proceso como una “proyección de una categoría que se encuadra en un determinado dominio de la experiencia en otra que está vinculada con un dominio diferente” (p. 117; citado en Vera, 2008, p. 341). La metáfora tiene lugar en los dominios básicos de la experiencia: causas, partes, etapas, que son producto de nuestro cuerpo, nuestras interacciones con el entorno físico y nuestras interacciones con otras personas dentro de una determinada cultura (Vera, 2008, p. 338).

De este modo, la metáfora puede ser entendida como un proceso de correspondencia o de proyección, la cual se da en la abstracción, entre dos cosas que pertenecen a dos dominios cognitivos diferentes. Además, se crea mediante una analogía que se establece mediante el conocimiento enciclopédico.

4.1.1. La metáfora en los apodos de la FES Acatlán

Como se ha mencionado, este procedimiento de significación es el más utilizado en cuestiones de creación e innovación léxica. Lo anterior se comprueba con el análisis del corpus de los apodos, ya que de un total de 337 acepciones con las que se trabajaron, 231 hacen uso de ella, lo que representa un 68.54 %.

Recordemos que la metáfora consiste en la proyección de un rasgo o atributo de un dominio en otro o en la correspondencia de dos dominios diferentes¹¹⁶, uno del que se toman los conceptos (lo que se expresa), llamado fuente, y otro, que recibe los conceptos (lo que quiere significar), denominado meta. Dado que los apodos refieren personas y son ellas a quienes se dirigen los atributos señalados por el apodo, el dominio meta será siempre PERSONA. En cambio, el dominio fuente será siempre aquel que le proporcione motivación a la denominación, a la unidad; los cuales corresponden a los establecidos en el capítulo anterior sobre la motivación y el prototipo (PERSONAJE DE FICCIÓN, COSA, PLANTA, ANIMAL, entre otros). Por ejemplo, el apodo *Dumbo* tiene como dominio fuente PERSONAJE DE FICCIÓN, un ente ficticio que tiene forma de elefante y, como principal atributo, unas orejas demasiado largas; esta característica sobresaliente es la que se proyecta o se corresponde con la persona que tiene unas orejas más grandes de lo normal, es decir, el atributo del dominio PERSONAJE DE FICCIÓN se ha llevado al dominio PERSONA, este es el funcionamiento de la metáfora.

Asimismo, resulta importante señalar que aquel rasgo o atributo que se proyecta o se pone en correspondencia con las personas apodadas pertenece a alguno de los dominios de nuestro MCI APODO, esto es, aquellos que se usan para dar significación a la unidad apodo, los cuales surgen de aquello que, consciente o inconscientemente, directa o indirectamente, distinguen a la persona apodada: FÍSICO, INTELECTO, SEXUAL, etc.¹¹⁷ Si tomamos el ejemplo anterior, podremos señalar que aquello que se proyecta del dominio fuente PERSONAJE DE FICCIÓN al dominio meta PERSONA son las orejas de gran tamaño, un rasgo físico, lo que significa que la correspondencia entre ambos dominios se encuentra en el dominio FÍSICO.

Por lo anterior, es necesario mencionar que el presente análisis de la metáfora de los apodos tiene un vínculo estrecho con el realizado en el capítulo anterior sobre el prototipo, de donde se toman las definiciones establecidas de los dominios cognitivos que conforman nuestro MCI APODO y de los que motivan a las unidades.

Hemos establecido 17 grupos de metáforas, basadas en las relaciones con los diferentes dominios fuente y meta. Como un acuerdo en Lingüística Cognitiva, la cual es la base

¹¹⁶ Esta proyección o correspondencia se realiza sobre la base de la analogía, que es lo que permea en este proceso de significación.

¹¹⁷ Véase el capítulo anterior.

principal de esta clasificación, se usa la siguiente fórmula para el establecimiento de la categorización metafórica: DOMINIO META ES DOMINIO FUENTE; continuando con el ejemplo, el apodo *Dumbo* forma parte de las metáforas del grupo PERSONA ES UN PERSONAJE DE FICCIÓN.

A continuación, se presentan las agrupaciones establecidas. Del grupo 1 al 5 sólo se mostrarán algunos ejemplos representativos que nos permitan reconocer el funcionamiento del proceso de significación; la lista completa podrá ser consultada en los anexos al final de este trabajo (ANEXO 2, p. 2001). Los grupos restantes, 6 al 17, contendrán la totalidad de sus acepciones dentro del texto de este capítulo.

1) PERSONA ES PERSONAJE DE FICCIÓN

Este grupo toma como dominio fuente PERSONAJE DE FICCIÓN, lo que quiere decir que el apodo toma el nombre de un ser creado o inventado de manera fantasiosa o imaginaria, no real, sin existencia objetiva. De acuerdo con la caracterización del personaje ficcional, se toma un atributo o rasgo relevante análogo al del dominio meta PERSONA; este rasgo análogo, en ambos, forma parte de alguno de nuestros dominios del MCI APODO (FÍSICO, COMPORTAMIENTO, etc.).

Por ejemplo, el apodo *Bubu* toma el nombre de uno de los personajes de la serie animada *El Oso Yogui*: un oso personificado, de tamaño pequeño del cual se destaca su estatura, es decir, el domino de correspondencia es FÍSICO. En el caso de *Barbie*, donde la correspondencia se da también a través del mismo dominio, existe una valoración estética que hace vincular el atributo de la belleza del personaje con el de la apodada. En *Forest*, personaje de la película *Forest Gump*, el atributo que se toma es la forma tan lenta de hablar del personaje para proyectarlo en una persona que habla de la misma manera; por ello, el dominio de proyección es VOZ.

Kamisama surge del nombre del personaje de la serie animada *Dragon Ball Z*, del cual se toma el rasgo de sabiduría, es decir, el domino correspondiente es INTELECTO, el cual se proyecta en alguien considerado como inteligente. *Trol*, un ser imaginario, no real, presta su nombre para un apodo con dos acepciones: la primera, cuya correspondencia se da con el dominio ASPECTO, ya que toma en cuenta la apariencia desagradable tanto del personaje

como de la persona; y, la segunda, en el dominio CARÁCTER, pues se toma en consideración el malhumor que se tiene de estos personajes en el imaginario y se vincula con el mismo ánimo del apodado.

Como se puede observar, la prioridad de la clasificación se encuentra en el origen del nombre, es decir, de lo que motiva a la unidad, en este caso todos son seres imaginarios o no reales. Este grupo contiene 86 acepciones, el más numeroso; tomando en cuenta este dato, esta relación, PERSONA ES UN PERSONAJE DE FICCIÓN, sería el prototipo del proceso de significación metáfora. La lista completa de este grupo se encuentra en los anexos de este trabajo.

2) PERSONA ES UN ANIMAL

El dominio fuente de esta relación, de donde surgen los nombres que se utilizarán como apodos, es ANIMAL, aquellos seres orgánicos que, con exclusión del hombre, pertenecen al reino animal, esto es, que viven, sienten y se mueven por propio impulso. Se toma un rasgo de algún animal fuente y se proyecta hacia un atributo semejante de algún elemento perteneciente al dominio meta PERSONA. Por ejemplo, la unidad *Caballo*, dentro de las características que el animal origen posee, se encuentran los dientes de gran tamaño, cualidad proyectada en los dientes grandes de la persona apodada; lo que quiere decir que el dominio de correspondencia es el FÍSICO.

En *Camarón*, cuya información extra es “le quitas la cabeza y lo demás está bueno”, podemos observar que tiene dos dominios de correspondencia: FÍSICO, hay una valoración estética respecto a lo que es considerado como agradable o desagradable; y SEXUAL, pues la información extra refiere el acto sexual como “comer”. *Dálmata*, que refiere a una persona con pecas, toma el nombre del animal canino cuya característica principal son las manchas negras en forma de punto sobre el color de pelo blanco; este rasgo es el que se proyecta sobre la persona que tiene manchas pequeñas en la piel; dado que estas manchas son consideradas como algo normal a la salud, el dominio correspondencia es PATOLOGÍA.

Por su parte, *Zorrillo* tiene como dominio de correspondencia FÍSICO, pues el animal cuyo nombre motiva al apodo tiene como característica una franja blanca que sobresale sobre el

resto del pelaje de color negro, la cual es proyectada sobre el cabello del apodado, ya que tiene un mechón blanco que sobresale del resto, lo que lo hace parecer semejante al zorrillo.

Dentro de este grupo hemos colocado 40 acepciones, el segundo en mayor número, lo que podríamos considerar el más cercano al prototipo. La lista completa de los apodos y las acepciones que conforman este grupo podrá ser consultada en el anexo de este trabajo.

3) PERSONA ES UNA PERSONA

Esta clasificación es quizá una de las que merece atención especial, pues PERSONA resulta ser tanto el dominio fuente como el meta. La relación surge de tomar en cuenta los referentes¹¹⁸: personas distintas, con características propias, que son vinculadas análogamente por sólo un atributo en común; por ejemplo, el apodo *Enojón*: alguien enojado (primer referente) suele tener el entrecejo fruncido como una de sus características visibles; este rasgo se proyecta en una persona (segundo referente) que, sin estar enojada, aparenta estarlo, debido a la forma de sus las cejas. Como podemos observar, existe una proyección sobre dos elementos, los referentes, que forman parte del mismo dominio. Distinto a la metonimia, en la que se perfila el rasgo del dominio, es decir, se sobresalta un atributo propio de; si tomamos el mismo ejemplo, quien ha sido apodado con esa unidad sí tendría la característica de encontrarse en ese estado de ánimo¹¹⁹.

Mimo o *Mimoso* surge de aquella persona que practica la mímica, es decir, aquella que no utiliza la voz y sólo utiliza movimientos o gestos para comunicar emociones o estados de ánimo, generalmente como oficio; esa cualidad de no hablar es, precisamente, la que se proyecta en aquella persona, que, sin practicar dicho oficio, tiene el rasgo de hablar poco, como si no hablara; el dominio de correspondencia es VOZ. En *Damo*, el dominio de correspondencia es ROL / POSICIÓN SOCIAL: el nombre que da origen al apodo se utiliza como una forma respetuosa para referirse a la mujer (dama), quien, a su vez, tiene movimientos propios de su género, establecidos y heredados por el orden social predominante durante

¹¹⁸ Si bien, estamos hablando de conceptualizaciones, éstas se basan en los referentes. El dominio ANIMAL, por ejemplo, es una categorización conceptual, pero que surge de los referentes (y los contiene); si se utiliza el apodo *Pingüino*, la unidad o nombre surge de un dominio conceptual, pero utilizo elementos referenciales (imágenes) para llegar a él y tomar los rasgos necesarios que me permitan vincular ese animal con una persona.

¹¹⁹ Nuevamente es importante señalar que el proceso de significación depende del corpus; en este caso, es una metáfora, pero en otro corpus puede ser considerado una metonimia, depende del referente que se señale.

mucho tiempo (heteropatriarcal); entonces, estos modos propios de una persona del sexo femenino son proyectados en una persona del sexo masculino que los asemeja¹²⁰.

En los apodos *Culo* y *el Cadáver* tenemos de entrada una metonimia (PERSONA y PARTE DEL CUERPO) de nuestro dominio fuente (primer referente), es decir, los nombres de estas partes del cuerpo de toda la persona son puestos de relieve, razón por la cual han sido considerados dentro de esta clasificación. Ambos, tienen como dominio de correspondencia FÍSICO: el primero, por la semejanza física entre la barba partida del apodado (segundo referente) y la división que se encuentra en las nalgas de donde procede dicha parte del cuerpo; el segundo, por el color de la parte ósea del cuerpo y la piel del apodado.

Este grupo de la metáfora se compone de 27 acepciones, las cuales podrán ser consultas en el anexo que se encuentra al final de este trabajo.

4) PERSONA ES UNA COSA

Del dominio fuente COSA, objetos o entidades inanimadas que se oponen al ser viviente, se toman los nombres que dan origen a los apodos de esta clasificación. Como en las anteriores agrupaciones, se toma un rasgo de la cosa que motiva y se proyecta en uno similar de la persona apodada. Un ejemplo sería el apodo *Botarga*, que toma la característica de ser grande del objeto usado como disfraz o vestimenta (usado en fiestas, promociones comerciales, entre otros), el cual es proyectado en una persona cuya característica corporal es ser gorda (grande); el dominio de correspondencia es FÍSICO. *Poste* es otro apodo motivado en una cosa, que utiliza un rasgo del dominio FÍSICO para la proyección hacia el dominio meta PERSONA, pues toma como atributo la altura (largo o grande). El apodo *el Escobetas* utiliza como dominio de correspondencia ASPECTO, ya que proyecta la forma del objeto con el peinado de la persona, lo que lo hace parecer similar.

Esta clasificación se encuentra compuesta por 27 acepciones. La lista completa puede ser consultada en el anexo al final de este estudio.

¹²⁰ Se ha señalado anteriormente que el artículo es un morfema que, en el caso de los apodos, sirve para señalar el género de los referentes, sobre todo cuando no se requiere modificar la unidad que motiva: la Pollo, donde indica que es una mujer, por mencionar alguno. Es el mismo caso del morfema flexivo utilizado por esta unidad: -o para indicar que el referente es un hombre.

5) PERSONA ES UN ALIMENTO

Los nombres que motivan estos apodosos son aquellas plantas, animales, semillas (naturales o artificiales) que son ingeridos por los seres vivos y que le sirven para nutrirse y subsistir; de sus cualidades se toman los rasgos que serán proyectados en el dominio PERSONA. Una muestra de ello son los apodosos *Brócoli*, *Palito de Pan* y *la Pasa*, los tres proyectan rasgos de dominio FÍSICO de un alimento hacia la persona apodada. El primero de ellos toma en cuenta la forma de las ramificaciones que se proyectan en la forma del pelo (rizado) del apodado; el segundo, el rasgo delgado tanto del alimento como de la persona; y, el tercero, la forma arrugada de la corteza del fruto con la misma forma de la piel de la apodada.

Otros como *el Elote*, *la Pepino* y *Queso de puerco* utilizan el dominio PATOLOGÍA como correspondencia. Los tres proyectan formas propias de los alimentos en afecciones de la piel de los apodados: granos, espinillas o barros en el primero y segundo; manchas en el tercero.

Esta relación metafórica se compone por 23 acepciones totales, los cuales podrán ser revisados en los anexos finales de este trabajo.

6) PERSONA ES UN ARTISTA¹²¹

Los nombres de aquellas personas que han adquirido fama o reconocimiento por llevar a cabo actividades con gran habilidad o destreza: actuación, música, presentación, locución, entre otros, son los que dan origen a las unidades que conforman este grupo, es decir, conforman el dominio fuente; de ellos, se toman los rasgos que serán proyectados en aquellos similares en del dominio meta PERSONA. Algunos de los apodosos que aquí se clasifican son: *El Inmortal*, *Canelo* y *Sammy*, los cuales utilizan el dominio FÍSICO como correspondencia entre fuente y meta. El grupo se compone de ocho acepciones:

¹²¹ A partir de esta clasificación, el número de piezas totales serán mostradas en su totalidad en las tablas o, dado el caso, directamente dentro del texto, es decir, no se encontrarán en Anexos

Tabla 25. Metáfora, PERSONA ES UN ARTISTA

Apodo	Acepción	Dominio correspondencia o de proyección
Canelo	1. Persona que se caracteriza por tener el pelo rojizo en semejanza con el boxeador Saúl “El canelo” Álvarez.	FÍSICO Rasgo: color del cabello
Carmen	1. Persona que suele decir cosas de poco valor o de poca importancia, tal y como lo hacía la modelo Carmen Campuzano.	INTELECTO Rasgo: poco razonamiento o inteligencia
El Inmortal	1. Persona que se asemeja a uno de los íconos de la música popular mexicana, Pedro Infante.	FÍSICO Rasgo: referido como “parecido físico con el artista”
(la) Jackson	1. Persona del sexo femenino que, a consecuencia de una operación, tiene la nariz como el cantante británico Michael Jackson.	FÍSICO Rasgo: forma de la nariz
Michael Jackson	1. Persona de tez blanca en semejanza al cantante Michael Jackson.	FÍSICO Rasgo: color de piel
Pirrruris	1. Persona con sobrepeso que pertenece a un nivel económico alto, en semejanza al personaje televisivo del mismo nombre.	COMPORTAMIENTO Rasgo: parecido físico y monetario
Sammy	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje televisivo del mismo nombre.	FÍSICO Rasgo: referido como “parecido físico con el artista”
(el) Shaq	1. Persona del sexo masculino con gran habilidad para el baloncesto.	HABILIDAD Rasgo: jugar muy bien

7) PERSONA ES UN LUGAR

El dominio fuente de este grupo de la metáfora ofrece nombres de porciones delimitadas de espacio, abiertas o cubiertas, habitadas o deshabitadas, precisas y localizadas o generales y vastas; de las cuales se toma un rasgo puesto en relieve y se proyecta con uno análogo de la persona apodada.

En la siguiente tabla se presentan las cinco acepciones que conforman el grupo. En ella se observarán tres columnas: en la primera, la unidad apodo; en la segunda, la definición lexicográfica que se le ha dado; y, en la tercera, el dominio de correspondencia y el rasgo que se proyecta en ambos, fuente y meta).

Tabla 26. Metáfora, PERSONA ES UN LUGAR

Apodo	Acepción	Dominio correspondencia o de proyección
<i>el Capa de ozono</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino, que lleva una vida sexual muy activa.	SEXUAL Rasgo: desgaste; agujero más grande.
<i>la Carretera del sol</i>	1. Persona del sexo femenino que cojea.	PATOLOGÍA Rasgo: irregularidades que ocasionan una marcha anormal.
<i>Discoteca</i>	1. Persona que está siempre disponible para tener relaciones sexuales.	SEXUAL Rasgo: “diversión” (vinculado con el acto sexual) que ocurre por la noche.
<i>Matorral</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello maltratado o descuidado.	FÍSICO Rasgo: forma o apariencia.
<i>Volcano</i>	1. Persona que se caracteriza por tener mucho acné.	PATOLOGÍA Rasgo: elevación del lugar con la elevación de la piel.

8) PERSONA ES UN FLUIDO CORPORAL

Este grupo se compone de tres acepciones, las cuales toman los nombres de sustancias que pueden fluir o que se producen en el interior de los seres vivos y que vierten fuera de sí o las reintegran, como la saliva, lágrimas, orina, sangre, excremento, etc.; cuyos rasgos son proyectados en atributos análogos del dominio PERSONA. Dichas acepciones pertenecen a los apodos *el Cacas*, *Gargajo* y *la Moco*, que se sirven del dominio FÍSICO como correspondencia para la proyección.

Tabla 27. Metáfora, PERSONA ES UN FLUIDO CORPORAL

Apodo	Acepción	Dominio correspondencia o de proyección
<i>el Cacas</i>	1. Persona del sexo masculino al que se le considera de aspecto desagradable.	FÍSICO Rasgo: desagrado
<i>Gargajo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los ojos de color muy verde.	FÍSICO Rasgo: color
<i>la Moco</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por vestir de color verde y por tener una estatura inferior o menor en comparación con el resto de los integrantes del grupo al que pertenece.	FÍSICO Rasgo: color proyectado en la vestimenta

9) PERSONA ES UNA PLANTA

Los nombres que dan origen a este grupo pertenecen a seres orgánicos que viven sin poder cambiar de lugar, particularmente los que son verdes y tienen raíz, tallos y hojas, es decir, plantas, de las cuales se toma un rasgo que es proyectado en alguno similar del dominio PERSONA. El grupo cuenta sólo con dos acepciones:

Tabla 28. Metáfora, PERSONA ES UNA PLANTA

Apodo	Acepción	Dominio correspondencia o de proyección
<i>Árbol</i>	1. Persona que se caracteriza por ser muy alta.	FÍSICO Rasgo: tamaño o estatura
<i>Bambú</i>	1. Persona muy alta de estatura.	FÍSICO Rasgo: tamaño o estatura

10) PERSONA ES UNA ACCIÓN

La ejecución o realización de algo, es decir, las acciones, ofrecen los nombres que dan origen a los apodos de este grupo. Encontramos, únicamente, dos acepciones que proyectan un atributo o rasgo del dominio fuente ACCIÓN al meta PERSONA:

Tabla 29. Metáfora, PERSONA ES UNA ACCIÓN

Apodo	Acepción	Dominio correspondencia o de proyección
<i>Resbalón</i>	1. Persona con sobrepeso y con nalgas planas.	FÍSICO Rasgo: acto de escapar (perder) algo que tenía.
<i>la Tira Caldos</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener relaciones sexuales frecuentemente y con distintos hombres.	SEXUAL Rasgo: calor

11) PERSONA ES UNA ENFERMEDAD

El dominio ENFERMEDAD, el cual funciona como fuente en este grupo, ofrecerá los nombres de alteraciones del funcionamiento normal de un organismo, o de alguna de sus partes, producidas por algún desorden interno, o por una causa externa; de cuyas características será proyectada una que tenga similitud con algún rasgo del dominio meta PERSONA. Son dos las acepciones que entran dentro de esta relación metafórica:

Tabla 30. Metáfora, PERSONA ES UNA ENFERMEDAD

Apodo	Acepción	Dominio
<i>Catarrín</i>	1. Persona que se caracteriza por hablar como si estuviera enfermo de gripe.	VOZ Rasgo: emisión nasal
<i>el Sida</i>	1. Persona considerada indeseable y de trato difícil.	PATOLOGÍA Rasgo: desagradable

12) PERSONA ES UNA IMAGEN

El dominio fuente de este grupo refiere aquello que es una representación de la figura de algo o alguien, del cual se toman los nombres y los rasgos que serán proyectados en el dominio meta. Sólo un apodo conforma esta categoría: *Sombra*, la imagen de la que se toma el nombre es de color negro; este rasgo es proyectado en el color de la piel de la persona apodada; por ello, el dominio de correspondencia es FÍSICO.

13) PERSONA ES UN CONCEPTO

Álgebra es la única unidad que conforma este grupo de la metáfora; en él se toman los nombres de las ideas precisas, elaboradas y claras, que alguien se forma acerca de algún objeto de conocimiento. Este apodo recurre al concepto de álgebra, que es una parte de las matemáticas, y dentro de la cual se realizan diversas operaciones (matemáticas); este atributo operacional es tomado en cuenta para la proyección en aquella persona que se ha realizado diversas operaciones quirúrgicas estéticas; el dominio de correspondencia es FÍSICO.

14) PERSONA ES UNA FORMA

Este grupo de la metáfora toma los nombres del conjunto de líneas y superficies que determina el contorno característico de algo o su aspecto externo; apariencia exterior o superficial de algo, es decir, de las diversas formas que existan. El apodo *Marañas*, cuya palabra refiere un conjunto mezclado, desordenado y entrelazado de ciertos elementos (hilos, pelos, hierbas, ideas, entre otros), toma el aspecto de la forma y la proyecta en el cabello desordenado de una persona; por tanto, el dominio correspondencia es FÍSICO.

15) PERSONA ES UN CANAL

Canal 5 es el apodo que se encuentra dentro de esta relación metafórica. El dominio fuente es un conducto en el que se puede transmitir un mensaje o señales, en este caso, el nombre del canal que da origen es uno televisivo, del que se toma un segmento o servicio que daba a la comunidad, llamado “Canal 5 al servicio de la comunidad”, donde se transmitían anuncios de personas desaparecidas. El nombre de este segmento es el que se toma para dar la correspondencia o proyección con la persona apodada, en este caso, con rasgos del dominio SEXUAL, pues refiere a una ‘persona ligera o informal en sus relaciones sexuales’, esto quiere decir que, dentro de lo referente al sexo, también “se encuentra al servicio de la comunidad”.

16) PERSONA ES UNA CANCIÓN

Del dominio fuente CANCIÓN se toman aquellas composiciones en las que música y letra, generalmente escritas en verso, se entrelazan. Tenemos sólo un apodo cuya acepción recurre a esta relación metafórica: *la Himno nacional*. Como se mencionó anteriormente, este apodo toma como dominio de correspondencia SEXUAL, ya que refiere a una persona que accede al acercamiento sexual desde los primeros contactos de socialización con una persona (“la tocan desde el inicio”), lo cual se asemeja a la canción que da origen al apodo, pues suele tocarse o entonarse desde el inicio en ciertos actos o eventos públicos.

17) PERSONA ES UNA CREENCIA

Este grupo se conforma por una sola unidad que tiene como dominio fuente una idea de que algo es verdadero, posible o probable, ya sea por hechos racionales o irracionales, es decir, CREENCIA. El nombre se toma de la superstición que se le da al número seiscientos sesenta

y seis (666), considerado de mal augurio o malo *per se*, ya que se asocia con Satanás o el Apocalipsis, ideas arraigadas dentro del pensamiento católico predominante aún en la cultura mexicana. Este rasgo de malo, el principal que se le asocia a ese número, es el que se toma para proyectarlo en una persona cuyo temperamento o personalidad (domino de correspondencia CARÁCTER) es considerado de igual manera. El apodo en cuestión es *la Seiscientos sesenta y siete* que, dado el artículo que se ha ofrecido, refiere a una persona del sexo femenino.

4.2. LA METONIMIA

La metonimia es, al igual que la metáfora, uno de los mecanismos importantes para la conceptualización y caracterización semántica de las unidades. Ullmann (1967) refiere que este mecanismo consiste en la contigüidad de sentidos, no en la semejanza como en la metáfora, y que ésta “... no descubre relaciones nuevas, sino que surge entre palabras ya relacionadas entre sí” (p. 297). Guiraud (1960), por su parte, señala que es una transferencia del nombre por contigüidad, lograda por la elipsis¹²² de elementos; estas transferencias se dan a través de contigüidades espaciales, temporales y de causalidades, tomando “la parte por el todo, el contenido por el continente, el instrumento por la acción, etc., y a la inversa” (p. 48)¹²³. Asimismo, para Berruto (1979) la metonimia es un “desplazamiento de significado” (p. 162) que se da por una relación de contigüidad lógica y/o material.

Para Le Guern¹²⁴(1976), en cambio, la metonimia impone una relación directa con una referencia, esto es, el referente: “La elección (...) no es, pues, una alternativa puramente lingüística; se trata de establecer una combinación entre una entidad lingüística y una relación extra-lingüística” (p. 27)¹²⁵. Es, en este sentido, una relación entre objetos basada en la

¹²² El autor pone como ejemplo el decir un “burdeos” para referirse a un “vaso de vino de Burdeos”, se eliden los elementos que anteceden al sustantivo Burdeos debido a una contigüidad sintáctica que queda implícita. Dicha elipsis se da por economía de la lengua.

¹²³ Guiraud asimila los procesos de metonimia y sinécdoque como uno mismo.

¹²⁴ Le Guern (1976) establece características que podrían hacer distintos algunos tipos de sinécdoque de la metonimia, pero señala que no es algo que debiera preocupar, pues, en todo caso, consiste sólo en una diferencia de grado.

¹²⁵ Para entender este punto muestra las siguientes oraciones (p. 27):

El niño come una manzana (1)

El niño come un pastel (2)

relación extralingüística, independiente de las estructuras lingüísticas con las que ésta pueda ser expresada: “La alteración de sentido operada por la figura queda explicada por una alteración de referencia extra-lingüística, puesta de manifiesto por una experiencia común que no está unida a la organización semántica de una lengua particular” (Le Guern, 1976, p. 28). Es este mecanismo lo que la diferencia de la metáfora, pues ésta no requiere de un proceso de abstracción, sino que se vinculan objetos que establecen relaciones evidentes, claras y perceptibles¹²⁶. Además, una metonimia para el hablante puede pasar desapercibida, contrario a la metáfora que es percibida al instante; sólo se hace visible la metonimia mediante un estudio lingüístico o estilístico.

Dentro de la semántica cognitiva, la metonimia sigue siendo un proceso conceptual en el que una cosa es tomada por otra debido a que se perciben como cosas contiguas, y sigue siendo un fenómeno referencial (Delbecque, 2008). Consiste, pues, en una especie de desviación en el perfil que se escoge y que se impone sobre la base. Por tanto, la relación de figura-fondo queda más clara en la metonimia:

... se trata de un mecanismo de funcionalidad básicamente referencial que permite enfocar más específicamente ciertos aspectos de lo referido, lo que se logra mediante la proyección de una categoría que se encuentra en un determinado marco de la experiencia en otra distinta pero que pertenece al mismo marco (Vera, 2008, p. 339).

Pensemos, por ejemplo, en el apodo *el Barrotes* utilizado para referirse a una ‘persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara’ (que tiene muchos granos, coloquialmente llamados barrotes). En este caso el dominio base, el marco, es la conceptualización que se realiza de una persona en específico, llámese Juan, Pedro, Jesús, etc. De esa base se perfila un solo elemento: los barrotes (granos). Así, se establece una relación de contigüidad entre la persona y su característica predominante, existe una proyección dentro de ese mismo dominio que constituyen y ayudan a conceptualizar a la persona¹²⁷.

El niño como una fruta (3)

La base de este ejemplo es la oración (1). Entonces, no hay alternancia entre la oración (1) y (2), ya que no podemos considerar una manzana como un pastel, pero sí hay alternancia entre la oración (1) y (3), pues sí podemos considerar a una manzana como una fruta. Esto es una relación de referencias.

¹²⁶ Señala que entre el vaso y lo que se bebe, como en el ejemplo de Guiraud, se establece esta relación de objetos que no necesitan de la abstracción, sino de la relación extralingüística que se establece entre ellos.

¹²⁷ En realidad, el dominio cognitivo corresponde al conjunto de las características (físicas o mentales) que se puedan percibir y perfilar sobre cualquier persona.

4.2.1. La metonimia en los apodos de la FES Acatlán

Del corpus total, sólo 66 acepciones se sirven de la metonimia para la significación de las unidades. Esto representa el 19.58%. Es el segundo proceso más utilizado, detrás de la metáfora. Para este análisis se ha utilizado la clasificación de la metonimia propuesta por Barcelona (2012), la cual pone de relieve la “fuerte conexión, normalmente automática, entre dos roles de un mismo marco [dominio]” (p. 129), esto es, que un rol o rasgo activa al otro, debido a que guardan una relación privilegiada entre ellos¹²⁸. Por ello, damos prioridad a los dominios fuente y meta que parten del mismo miembro para establecer la clasificación. Dado que el apodo señala o refiere las características que sirven para identificar a una persona, el dominio meta siempre será PERSONA, es decir, el individuo apodado. El dominio fuente dependerá, entonces, del rasgo que se esté perfilando; en este caso, hemos elaborado nueve clases que dependen del dominio meta, los cuales presentamos a continuación.

1) PROPIEDAD SOBRESALIENTE Y PERSONA

En esta clasificación se encuentran aquellas unidades cuyas acepciones se perfilan, dentro del dominio cognitivo funcional, como rasgo de identificación, un elemento físico, de aspecto, moral o algún comportamiento, de la persona: estatura, cabello (forma, color, aspecto, cantidad), corpulencia, entre otros. Por ejemplo, en el apodo *Bucles* se perfila la forma del cabello del individuo, con forma de curvas (rizos); en *Chaparra* o *Corto* se perfila la estatura de la persona; etc. En el corpus hay 29 acepciones dentro de esta clasificación, la más numerosa dentro de la metonimia.

Tabla 31. Metonimia, PROPIEDAD SOBRESALIENTE Y PERSONA

Apodo	Acepción	Propiedad sobresaliente
<i>el Barrotes</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.	Piel: acné (pústulas o granos)
<i>Bolas</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	Corpulencia: forma
<i>Bucles</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.	Cabello: forma

¹²⁸ Barcelona (2012) lo denomina función pragmática, definida también como una fortaleza conceptual que depende de la cercanía entre los dominios fuente y meta.

Apodo	Acepción	Propiedad sobresaliente
<i>Chaparra</i>	1. En un grupo social, persona que tiene menor estatura con respecto a los demás integrantes.	Estatura
<i>Chino</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.	Cabello: forma
<i>Chubby</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	Corpulencia
<i>(el) Cinco pelos</i>	1. Persona del sexo masculino con principios de calvicie.	Cabello: cantidad
<i>(el) Corto</i>	1. En un grupo social, persona que tiene menor estatura con respecto a los demás integrantes.	Estatura
<i>Enano</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.	Estatura
<i>Figura</i>	1. Persona que se destaca del resto por su simpatía y sentido del humor.	Comportamiento: simpático
<i>Flaco (a)</i>	1. Persona esbelta.	Corpulencia
<i>Flaquita</i>	1. Persona esbelta y de baja estatura.	Corpulencia / Estatura
<i>Gordo (a)</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	Corpulencia
<i>Güero, güera, (los) güeros</i>	1. Persona que se caracteriza por su tez blanca.	Piel: color
<i>Hombrecillo</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.	Estatura
<i>(el/ la) Huesos</i>	1. Persona esbelta.	Corpulencia
<i>(el) Jelou</i>	1. Persona del sexo masculino que por su forma de hablar se le considera fresa.	Comportamiento: presunción (tono de voz)
<i>Largo</i>	1. En un grupo social, persona que se caracteriza por ser de estatura alta a diferencia de los demás.	Estatura
<i>Mala cara</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos no agradables para los demás.	Aspecto: desagrado
<i>Mamalón</i>	1. Persona que tiene un cuerpo musculoso.	Corpulencia
<i>(la) Mami</i>	1. Persona del sexo femenino físicamente bella.	Aspecto: belleza
<i>Ñanga</i>	1. Persona del sexo femenino de complexión muy delgada.	Corpulencia
<i>Ñoño</i>	1. Persona tímida o cohibida.	Comportamiento: timidez
<i>Paisana</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos indígenas.	Aspecto
<i>Papi, papirriquis</i>	2. Persona del sexo masculino con físico atractivo.	Aspecto: belleza

Apodo	Acepción	Propiedad sobresaliente
<i>Pelón</i>	1. Persona que sufre de calvicie.	Cabello: cantidad
<i>(la) Pelos, (la) Pelu</i>	2. Persona que usualmente tiene el cabello despeinado.	Cabello: forma
<i>Roja</i>	1. Persona del sexo femenino pelirroja.	Cabello: color
<i>Rosa</i>	1. Persona con rubor en las mejillas constante e intenso.	Piel: color

Como se puede observar, la mayoría de las acepciones perfilan un solo rasgo, únicamente *Flaquita* perfila dos. La mayoría, asimismo, se refiere a aspectos físicos como propiedad sobresaliente, sólo tres acepciones hacen referencia a un rasgo diferente al físico, perfilando comportamientos.

2) HÁBITO Y PERSONA

El ser humano se caracteriza por tener hábitos o costumbres, es decir, por realizar actividades repetitivas o constantes. Debido a eso, podemos identificar a las personas a través de ellos. En esta clasificación se identifica a la persona que recibe el apodo mediante la perfilación de algún elemento o rasgo que forme parte de alguno de sus hábitos o costumbres. Encontramos nueve acepciones de este tipo.

Tabla 32. Metonimia, HÁBITO Y PERSONA

Apodo	Acepción	Hábito
<i>Camarita</i>	1. Persona que en su habla diaria utiliza con frecuencia la expresión “cámara”.	Uso frecuente de la palabra “cámara”.
<i>Cannabis</i>	1. Persona adicta al consumo de estupefacientes.	Drogarse con cannabis.
<i>Chicharito, chicharita, chichara</i>	2. Persona que con frecuencia canta la canción “Chicharos mágicos” de la banda mexicana <i>Liquits</i> .	Cantar constantemente la canción “Chicharos mágicos”.
<i>(el) Doce de bastos</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de jugar baraja.	Jugar frecuentemente con la baraja.
<i>Macizo</i>	1. Persona que pese a un gran consumo de cerveza no se emborracha fácilmente.	Ingerir bebidas alcohólicas en demasía y soportar los efectos de ellas.

Apodo	Acepción	Hábito
<i>(el) Moderatto</i>	1. Persona del sexo masculino, la cual escucha constantemente al grupo de pop <i>Moderatto</i> .	Escuchar frecuentemente al grupo llamado <i>Moderatto</i> .
<i>Pisto</i>	1. Persona que consume en exceso y con frecuencia bebidas alcohólicas.	Consumir bebidas alcohólicas.
<i>Sidral</i>	1. Persona que se caracteriza por beber excesivamente refresco sabor manzana.	Consumo frecuente del refresco del mismo nombre.
<i>Tipín</i>	1. Persona que se caracteriza por utilizar las formas “el tipo ese” o “el tipito ese” para referirse a alguien más.	Uso frecuente de la expresión “el tipo...”.

3) ACCIÓN O EVENTO Y PERSONA

El individuo es perfilado aquí como participante de una acción o evento, ya sea como agente, paciente, instrumento o circunstancia (modo, ubicación, tiempo, etc.). Así, por ejemplo, en el apodo *Belén* el seguimiento que se hace para entender el sentido de la acepción, se realiza a partir del evento con el que se relaciona a la persona apodada: ésta nació en la fecha en la que se celebra la Navidad, festividad donde se celebra el nacimiento de Jesucristo, el cual se señala ocurrió en la ciudad de Belén.

Son seis las acepciones ubicadas en esta clasificación.

Tabla 33. Metonimia, ACCIÓN O EVENTO Y PERSONA

Apodo	Acepción	Acción o evento
<i>Belén</i>	1. Persona que nació en Navidad.	Nacer en la fecha donde se celebra la Navidad.
<i>(el) Derrapón</i>	1. Persona del sexo masculino cuyo vehículo frecuentemente patina desviándose lateralmente de la dirección que llevaba.	Derrapar el coche cuando llega a un lugar.
<i>Luchador</i>	1. Persona que suele tener pleito con los demás.	Luchar frecuentemente, lo que ocasiona caracterizarlo como agresivo (comportamiento).
<i>Suripanta</i>	1. Persona del género femenino que se caracteriza por su facilidad de acceder a los encuentros sexuales.	Tener relaciones sexuales con demasiada facilidad.
<i>(el) Todas mías</i>	2. Persona del género masculino seductor y mujeriego.	Seducir mujeres.

Apodo	Acepción	Acción o evento
<i>Vestida</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de vestirse y maquillarse como mujer.	Vestirse como mujer (realizado por un hombre).

4) PARTE DEL CUERPO Y PERSONA

Como el nombre del dominio lo indica, estas acepciones perfilan alguna parte del cuerpo de la persona apodada. Algunas presentan derivación morfológica, un diminutivo y dos aumentativos, es decir, agregan un valor positivo o negativo. También, algunas unidades aparecen reforzadas con un intensificador, en este caso, el morfema *-s* que no da plural¹²⁹. Encontramos seis acepciones en esta clasificación. Dentro de la tabla agregamos la columna de derivación en lugar de la del dominio, pues resulta claro a qué parte del cuerpo hace referencia el apodo.

Tabla 34. Metonimia, PARTE DEL CUERPO Y PERSONA

Apodo	Acepción	Derivación
<i>Manotas</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las manos de un tamaño mayor en comparación con el resto del grupo al que pertenece.	-ota (Aumentativo) -s (Intensificador)
<i>Orejas</i>	1. Persona cuyas orejas son del tamaño mayor que el promedio.	---
<i>Panzas</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	-s (Intensificador)
<i>Patotas</i>	1. Persona cuyos pies son más grandes que el promedio.	-ota (Aumentativo) -s (Intensificador)
<i>(la) Pelos, (la) Pelu</i>	1. Persona que se caracteriza por su larga cabellera.	---
<i>Pescuecito</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cuello de un tamaño menor que el promedio.	-cito (diminutivo)

¹²⁹ También podría agregar algún valor apreciativo, lo cual dependería del contexto de uso de la unidad.

5) VESTIMENTA Y PERSONA

Como rasgo se puede perfilar, también, la prenda de vestir que usa la persona apodada ya sea por el tipo de prenda, la marca o por algún valor estético¹³⁰ establecido (cultural) que se le dé. Encontramos cuatro acepciones en esta categoría.

Tabla 35. Metonimia, VESTIMENTA Y PERSONA

Apodo	Acepción	Prenda de vestir
<i>Chamarras</i>	1. Persona que utiliza con mucha frecuencia esta prenda de vestir.	Tipo de prenda
<i>Crimson</i>	1. Persona que tiende a usar en su vestimenta muchas playeras de la banda de rock <i>King Crimson</i> .	Marca comercial de la prenda
<i>Facho</i>	1. Persona que viste inadecuadamente.	Valor estético
<i>Rapper</i>	1. Persona que gusta de escuchar <i>rap</i> y de vestir a la usanza de los cholos.	Valor estético

6) ORIGEN Y PERSONA

Los apodos que se encuentran en esta categoría perfilan el lugar de procedencia de la persona. En el corpus encontramos tres acepciones con esta característica. Funcionan como una especie de gentilicios, sólo que, a diferencia de estos, no derivan a la unidad a través de algún morfema, sino que utilizan ya la unidad plena (*Chiapas*), ya el acortamiento de la unidad (de Chilpancingo a *el Chilpa* y de Tepito a *Tepis*, éste último también con un morfema apreciativo: -s).

Tabla 36. Metonimia, ORIGEN Y PERSONA

Apodo	Acepción
<i>Chiapas</i>	1. Persona que proviene de ese estado del sureste mexicano.
<i>(el) Chilpa</i>	1. Persona del sexo masculino proveniente de la localidad de Chilpancingo.
<i>Tepis</i>	1. Persona proveniente del barrio de Tepito.

¹³⁰ Es decir, aquél que esté marcado por toda una concepción estereotípica de pertenencia a un grupo social y cultural.

7) POSESIÓN Y PERSONA

En esta categoría entran aquellas unidades en las que se perfila ya sea algo considerado como pertenencia de una persona o porque es poseído, es decir, pertenece a alguien o a algo. Sólo tres acepciones integran esta categoría.

Tabla 37. Metonimia, POSESIÓN Y PERSONA

Apodo	Acepción	Explicación
<i>Pesona</i>	1. Persona que cuenta con grandes recursos económicos.	Lo que posee es riqueza económica, que se determina por la cantidad de dinero (moneda) que uno posea. Un tipo de moneda es el peso, por tanto, tiene muchos pesos. La unidad se forma a través de la base pes- (de peso) junto con un morfema apreciativo -ón, en este caso aumentativo, que señala la mayor cantidad de pertenencia, y se agrega la desinencia -a, quizá para alejarlo de la homofonía que tendría con la unidad pezón.
<i>la Pollo</i>	1. Mujer que mantiene una relación de noviazgo con un hombre conocido por este nombre	Un hombre con la denominación <i>Pollo</i> tiene una relación de noviazgo con una mujer. En este tipo de relaciones se tiene la idea de pertenencia uno del otro ¹³¹ , es “la novia de Pollo”, que a través de un proceso elíptico se obtiene la denominación <i>la Pollo</i> .
<i>Tarimeros</i>	1. Personas de bajos recursos económicos, que tienen construida su casa a base de estructuras de maderas que sirven para elaborar el colado de una casa.	Se da una primera metonimia de la materia (tarima) por el objeto (casa); esta última, posesión de la persona apodada.

8) OCUPACIÓN Y PERSONA

En esta clasificación entran aquellas unidades cuyas acepciones perfilan a la persona a partir de algún elemento que los vincule con el oficio o trabajo que desempeñan. Encontramos tres

¹³¹ Lo anterior dentro de un constructo social marcado por una tradición hegemónica; tan es así que, cuando alguien quiere interferir en la relación de noviazgo, amistosa, familiar, es común escuchar lo siguiente en algunos estratos sociales: “No te metas con mi novio(a)/amigo(a)/hermano(a), porque cuando se meten *con lo mío* soy capaz de todo”, donde se puntualiza la idea de posesión de una persona de otra

acepciones con esta característica dentro del corpus. Uno de ellos, *Talachas*, relacionado con una carga disfemística, es decir, con un valor apreciativo negativo, que surge a partir de las imágenes culturales estereotípicas que se ha establecido de los estratos sociales.

Tabla 38. Metonimia, OCUPACIÓN Y PERSONA

Apodo	Acepción	Explicación
<i>Pirata</i>	1. Persona que labora realizando reproducciones ilegales de obras musicales, películas o software.	Surge al poner de relieve el hecho de que la persona se dedica a la piratería, es decir, elaborar discos o programas no originales.
<i>Talachas</i>	1. Persona considerada ignorante, de mal gusto y perteneciente a una clase social baja por desempeñarse como mecánico automotriz.	El DRAE define talacha como ‘trabajo mecánico largo y fastidioso’, en el sentido de rutinario. En este caso, la unidad adquiere una especialización al asociarlo al área automotriz, con una connotación de un ‘trabajo del área automotriz desempeñada por personas con bajos grados de estudio’.
<i>Torta(s)</i>	2. Persona que se dedica a vender pan que se rellena con una combinación de alimentos.	La relación se da a través de otra metonimia entre el oficio y el objeto que produce en él. Persona > Oficio > Objeto producido El vínculo que une a la persona y ese objeto es el oficio.

9) CAUSA/EFEECTO Y PERSONA

Encontramos tres acepciones para esta categoría. Aquí se perfila alguna característica que tiene la persona como resultado de algo (efecto) o bien, el motivo que originó dicha característica (causa). La primera unidad que contiene esa acepción es *Sentadita* que hace referencia a una ‘persona del sexo femenino que por alguna discapacidad usa silla de ruedas’. En esta acepción, la causa es alguna situación (enfermedad, accidente, etc.) que ocasiona que la persona no pueda hacer uso de sus piernas lo cual la lleva a tener que valerse para su movilidad de una silla de ruedas, donde, por obvias razones, debe ir sentada, es decir, el efecto es que la persona esté sentada para su movilidad, de ahí que ese rasgo sea el que se profile para esta denominación. La segunda unidad es *Piernas locas*, en ella se perfila la

causa, en este caso la parte del cuerpo, que tuvo como resultado que la persona sufriera un accidente y que, por lo tanto, tenga una pierna o ambas lesionadas. Y el tercero, *Tragedias*, perfila el resultado de la acción pelear, pues siempre que el apodado la realiza resulta lastimado, es decir, sucede una tragedia.

Como se ha podido observar, metáfora y metonimia conforman mecanismos importantes para la significación, así como para la manera en la que conceptualizamos y aprehendemos la realidad. En este caso, hacemos referencia a la manera en la que logramos conceptualizar la identidad de una persona a partir de un nombre distinto al de pila. Con los apodos, se busca distinguir y particularizar a una persona de las otras; el primer proceso para realizarlo es asimilándolos a otros elementos existentes de nuestra realidad las cuales han sido apropiadas con anterioridad, es decir, buscamos asemejarlo a algo ya conocido para una mejor identificación y aprehensión de la persona; de ahí que el mayor número de apodos signifiquen a través de la metáfora. El segundo proceso para identificar a un ser consiste en observar los atributos inherentes a ella, pero en lugar de proyectarlos, simplemente se remarcan, se hace más visibles, es decir, se focalizan; por ello, el segundo gran número de acepciones de los apodos significan a través de la metonimia.

CAPÍTULO 5. ¡MUDO, YA NO HABLES! OTROS PROCESOS DE SIGNIFICACIÓN DE LOS APODOS

Existen diversos procesos de significación, unos más usados, como la metáfora y la metonimia, y otros de menor recurrencia, pero de igual importancia. En este capítulo pretendemos mostrar algunos de estos últimos que no han sido mencionados en los capítulos anteriores y que aparecen en el corpus de los apodos.

Como se señaló anteriormente, de las 337 acepciones totales con las que cuenta el corpus, 231 (68.54%) presentan como proceso de significación la metáfora; 66 son metonímicas (19.58%); y 40 acepciones, es decir, el 11.27% restante del total, presentan diversos procesos o mecanismos de significación: tres son hiperbólicas, este mecanismo representa el número más bajo dentro del corpus; cinco presentan antonimia en el significado; seis no presentan motivación (sin motivación), por tanto, no es posible determinar algún mecanismo de significación; y 24, que representa el tercer lugar detrás de la metáfora y la metonimia, están motivadas fonéticamente. A continuación, presentamos la conceptualización de estos mecanismos, así como el respectivo análisis de las acepciones que los conforman.

5.1. UNIDADES HIPERBÓLICAS

La hipérbole es una figura que consiste en el aumento o la disminución de aquello de lo que se habla (Beristain, 1995). Normalmente, sirve para subrayar un atributo de algo o alguien y llevarlo hacia casi lo increíble, más allá de lo verosímil. En muchos casos, la hipérbole se suele acompañar de otras figuras, como la metáfora, la gradación, el eufemismo, etc. Las unidades que presentan este mecanismo en nuestro corpus son las siguientes:

Tabla 39. Unidades hiperbólicas

Apodo	Acepción
<i>(el) Mudo</i>	1. Persona que se caracteriza por ser muy silencioso o callado o con poca participación oral, la mayor parte del tiempo.
<i>Nano</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.
<i>Negro, Negrita</i>	1. Persona de tez morena.

Como se puede observar, estas unidades hiperbólicas parten de la gradación, es decir, ante un valor estipulado para un atributo, hay otros valores que expresan mayor o menor grado, esto es, hay grados ascendentes y descendentes. En el primer apodo, *el Mudo*, se parte de la idea de hablar *versus* callar, teniendo muchas posibilidades medias y extremas. En los extremos se encontrarían ‘hablar mucho, en demasía’ contra ‘no hablar nada’; en los grados medios podríamos encontrar ‘hablar muy poco’, ‘hablar normal’, ‘hablar ocasionalmente’, ‘hablar únicamente cuando sea necesario’, etc. Así, la persona que tiene poca participación oral, que ‘habla muy poco’, equivaldría a una parte media, sin embargo, éste se disminuye aún más hasta llevarlo al extremo de ‘no hablar nada’, es decir, hacia lo mudo, que por definición es aquél que está privado de la facultad de hablar.

Lo mismo sucede con las otras dos unidades. En *Nano* se parte de la idea del tamaño, así los extremos serían ‘lo más pequeño’ hasta ‘lo más grande’, lo mismo con sus partes medias. En este sentido, la característica de una persona de baja estatura, ‘pequeña’, disminuye su grado hasta ‘lo más pequeño’, expresado por la palabra *Nano*¹³² que se define como ‘una milmillonésima parte’. En tanto, los apodos *Negro*, *Negrita*, se realizan a partir de los valores del color de la piel, en donde los extremos se encontrarían en ‘piel blanca’ contra ‘piel negra’, encontrando términos medios como ‘piel morena’, ‘piel caucásica’, etc. La designación de estos apodos se da por ser de ‘tez o piel morena’, en donde se lleva al grado máximo de la gradación: ‘piel negra’. A su vez, estos últimos apodos se acompañan de otros procesos como la metonimia y, en el caso de *Negrita*, del diminutivo como atenuante.

5.2. UNIDADES CON ANTONIMIA EN EL SIGNIFICADO

Dentro de los manuales de retórica se encuentra la figura de la ironía a la cual se le describe como aquella que indica una idea contraria a la expresada (Beristain, 2005). Por ejemplo, si se le dice a alguien “bonito”, quiere decir que no lo es, que es todo lo contrario (‘feo’). A esto también se le conoce con el nombre de antífrasis. Proceso al que hemos decidido nombrar antonimia en el significado, pues como muchos autores sostienen, no deben ser considerados como figuras retóricas (como recursos, generalmente, literarios), sino como

¹³² En este sentido, se parte de una perspectiva del registro coloquial, pues en un registro culto o en un área especializada, terminológica, existen unidades más pequeñas que el nano.

mecanismos o procesos por los cuales la lengua logra significar. De ahí que hayamos optado por esta designación en el presente trabajo.

A pesar de que la definición de la antonimia señala que es una “relación de oposición que presentan dos palabras en su *significado*¹³³” (Luna, 2007, p. 32), hemos optado por explicitar que se trata de una antonimia en el significado, pues en la bibliografía siempre se hace alusión a unidades que, al momento de oponer su significado, cambian su significante, son signos diferentes: aceptar/rechazar, grande/pequeño, macho/hembra, etc. En cambio, en este mecanismo, que también depende del contexto y la situación comunicativa¹³⁴, sólo hay una oposición en el significado, el significante no tiene cambio, no se modifica todo el signo, baste como muestra el adjetivo “agradable”, pero que por el contexto y la situación significa ‘desagradable’.

Dentro del corpus encontramos cinco acepciones que presentan este mecanismo:

Tabla 40. Unidades con antonimia en el significado

Apodo	Acepción
<i>Cuco</i>	1. Persona que usa saco y es vagabundo.
<i>Delgadillo</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.
<i>Guapo</i>	1. Persona de aspecto desagradable.
<i>(el) Mudo</i>	2. Persona que habla mucho.
<i>(el) Todas más</i>	1. Persona del sexo masculino considerado físicamente desagradable e indeseable.

Cuco, por definición, es un adjetivo que señala algo ‘pulido, mono’. Aquí, se utiliza esta unidad para referirse a un vagabundo, que significa ‘que anda errante y sin domicilio fijo’, y que, al andar errante, en este caso, en situación de calle, tiene un aspecto descuidado, sucio. Así es que podemos ver que la unidad no cambia, pero en lugar de significar ‘pulido o mono’, significa lo opuesto: ‘descuidado, sucio’.

¹³³ Las cursivas son más.

¹³⁴ De esta manera se puede señalar que existe una situación o un contexto irónico, pero no utilizado como una figura retórica.

En este mismo sentido, se encuentran los apodos *Delgadillo* y *Guapo*, ambos relacionados con las características físicas de una persona. El primero, referido a la complexión corporal, ‘de pocas carnes’ y, el segundo, a lo considerado atractivo, ‘bien parecido’. En ambos casos, también se conserva el significante, pero significan lo contrario: *Delgadillo*, ‘persona robusta o con sobrepeso’; y *Guapo*, ‘persona de aspecto desagradable’.

Nuevamente encontramos al apodo *el Mudo*, sólo que aquí aparece con su segunda acepción, ‘persona que habla mucho’, que es lo contrario a ‘no hablar, privado de la facultad de hablar’.

Por último, la unidad *el Todas más*, que se utiliza normalmente para señalar a una persona, generalmente del sexo masculino, muy atractiva, motivo por el cual se relaciona sexualmente y fácilmente con otras personas, generalmente del sexo femenino; y que, encima, hace alarde de ello. Aquí, por el contrario, el apodo es utilizado con un significado opuesto: un hombre considerado ‘desagradable e indeseable’, obviamente al tener estas características, dentro del estereotipo social, es muy difícil que consiga una relación sexual con una persona del sexo opuesto, por tanto, se utiliza en un sentido irónico sin hacer cambio del significante.

5.3. UNIDADES SIN MOTIVACIÓN

La motivación es un aspecto muy importante para la significación de las palabras, dado que sin ella es complicado rastrear o entender el porqué de una designación. Encontrar unidades de uso donde la motivación es imposible de reconocer es una muestra de lo bien que se han incrustado dentro del sistema lingüístico de la comunidad, dada la convencionalidad de los signos. En el caso del corpus que estamos trabajando, la aparición de unidades que no presentan motivaciones en sus acepciones refuerza, también, características propias de los apodos:

- 1) El apodo inicia como muestra de unión y complicidad de un grupo social, los integrantes que conforman el grupo son la fuente del porqué se le ha dado ese apodo a una persona. En muchos casos la unidad sale del grupo, mas no la explicación, esto quiere decir que la complicidad sigue estando dentro. Existen ocasiones en las que una persona escucha cómo se le apoda a alguien, pero al no formar parte como tal del grupo, no se le señala el porqué; de ahí que lo difunda, pero ya sin algún rasgo de la motivación.

- 2) Hay apodos en los que, a pesar de haber sido creados con una motivación, se olvida el origen del mismo debido al paso del tiempo (un claro ejemplo, son los apodos de familia que se heredan).
- 3) Pero, sobre todo, recordemos que el apodo tiene su origen en una creación creativa individual. Si el individuo que lo ha hecho no transmite claramente su sentido, o resulta no ser tan creativo, la unidad puede permanecer, pues quizás al inicio cumplió su función humorística, pero pierde su motivación.

Además de lo anterior, recordemos que cualquier unidad de una lengua cambia de acuerdo con el uso y de ahí que mute o se pierda la motivación de las unidades.

En el corpus hay seis acepciones que presentan esta característica:

Tabla 41. Unidades sin motivación

Apodo	Acepción
<i>las Barbies</i>	1. Grupo de mujeres jóvenes que siempre están juntas.
<i>Cole</i>	1. Persona que tiene los ojos rasgados.
<i>La coyote y la cordero</i>	1. Personas gemelas del sexo femenino que tienen el cabello rizado.
<i>Don Yiyo</i>	1. Persona madura que posee rasgos y/o comportamientos infantiles.
<i>Hermanastra</i>	1. Persona que mantiene relaciones sexuales con hombres y mujeres.
<i>Creimas</i>	1. Persona que juega futbol y no da el balón a sus compañeros.

5.4. UNIDADES MOTIVADAS FONÉTICAMENTE

La motivación fonética hace referencia a la relación que existe entre los sonidos y los significados. Ullmann (1976) señala que esta motivación puede ser primaria si evoca al referente sonoro (miau, guau), o secundaria si evoca al movimiento (zigzag, tictac). En general, alude a las unidades onomatopéyicas. Aquí hablamos de motivación fonética cuando una unidad provoca, motiva o impone, por su parecido sonoro y por cuestiones eufemísticas

o difemísticas, la elección de otra unidad muy cercana sonoramente: *Barrabás* en lugar de “barba”. Como se puede observar, no hay una relación evidente entre la ‘persona que se caracteriza por tener barba’ y el nombre *Barrabás*, es sólo una asociación sonora entre las unidades que se puede deber a distintos factores, como el no querer ocultar del todo la referencia directa, es decir, que evidencie el origen del apodo, por ejemplo.

Dentro del corpus la motivación fonética aparece en los siguientes casos¹³⁵:

- a) Cuatro acepciones que se relacionan con nombres propios, en su mayoría referentes a personajes de ficción.

Tabla. 42. Motivación fonética a)

Apodo	Acepción
<i>Barrabás</i>	1. Persona que tiene la barba muy extendida.
<i>Elmo</i>	1. Persona que tiene un carácter difícil de manejar.
<i>(el) Griffindor</i>	1. Persona que se caracteriza por ser adicta al consumo de la marihuana.
<i>Mensi</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al jugador de fútbol Messi.

Como se mencionó anteriormente, la unidad *Barrabás* es motivada fonéticamente por la unidad “barba”. *Barrabás* es un personaje del Nuevo Testamento. Generalmente con esta unidad se hace alusión a una persona maligna, pero en este caso, la acepción del apodo no se relaciona con la maldad, sino más bien con el hecho de tener barba¹³⁶. Ahora bien, éste aparece con barba en casi todo el imaginario que se pueda encontrar, pero no es la clave para elegir esa unidad como la más representativa para una persona con barba, pues muchos personajes bíblicos aparecen con la misma característica. Es así como señalamos que la elección de *Barrabás* se hace por la semejanza sonora con la unidad *barbas*.

¹³⁵ Del mismo modo que se señaló con la hipérbole, estas unidades también pueden acompañarse de otros procesos, como la metonimia: *Barrabás* es motivada por barbas que, a su vez, nace de un proceso metonímico.

¹³⁶ Barba entendida no en su acepción de ‘parte del cuerpo situada debajo de la boca’, sino como en el de ‘pelo corto y grueso que crece en esa parte de la cara’.

Del mismo modo funcionan las otras unidades: *Elmo* motivada fonéticamente por la unidad emo ('persona que pertenece a una subcultura urbana llamada Emo'); *el Griffindor*, por la unidad grifo ('persona que consume marihuana'). Ambas unidades también acompañadas del aspecto eufemístico. Por último, *Mensi* que es motivada por la unidad Messi (nombre de un futbolista famoso), la cual se relaciona con un aspecto disfemístico.

b) Nueve acepciones que tienen el proceso de combinación¹³⁷:

Tabla 43. Motivación fonética b)

Apodo	Combinación	Acepción
<i>Chetotis</i>	pinche + totis	1. Persona que vende frituras de la marca <i>Totis</i> .
<i>Chore, cheorejas</i>	pinche + orejas	1. Persona cuyas orejas son de un tamaño mayor que el promedio.
<i>Elena</i>	el + enano(a)	1. Persona pequeña o de baja estatura.
<i>Mazo</i>	más + orejón	1. Persona que se caracteriza por tener las orejas de un tamaño mayor en comparación con el resto del grupo al que pertenece.
<i>(la) Quecu</i>	que + culote	1. Persona del sexo femenino cuyas nalgas son de un tamaño mayor que el promedio.
<i>(el) Quena</i>	que + narizota	1. Persona del género masculino cuya nariz es de un tamaño mayor que el promedio.
<i>(el) Quequi</i>	que + quijada	1. Persona del género masculino cuya quijada es de un tamaño mayor que el promedio.
<i>Sindi</i>	sin + dientes	1. Persona que carece de varios dientes.
<i>(el) Trofeo</i>	trompudo + feo	1. Persona del sexo masculino a la que se considera desagradable.

¹³⁷ La combinación es un proceso en el cual dos palabras son acortadas y unidas en una nueva, en donde el significado se obtiene del entrecruzamiento de éstas. Hay que decir que la acortación no sigue las reglas morfológicas ya establecidas por la lengua (Mervyn F. Lang, *Formación de palabras en español*, 1997).

Apodo	Combinación	Acepción
		físicamente y tiene la boca de un tamaño prominente.

- c) Seis acepciones resultan del simple acortamiento de la unidad, que al realizarlo suena como a otra unidad ya establecida en la lengua:

Tabla 44. Motivación fonética c)

Apodo	Unidad completa	Acepción
<i>Chichi</i>	quiere chichi	1. Persona del sexo masculino que llora en exceso y frecuentemente.
<i>(el) Conde</i>	el condenado indio	1. Persona del sexo masculino con rasgos indígenas.
<i>Huevo</i>	huevón	1. Persona perezosa.
<i>(el) Metro</i>	el metrosexual	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener mucho cuidado en su apariencia física.
<i>Mandi</i>	mandíbula	1. Persona que se caracteriza por tener la quijada muy grande.
<i>Pato</i>	hacerse pato	3. Persona que evade las responsabilidades.
<i>(el) Tolas</i>	pistolas / por mis pistolas	1. Persona que se caracteriza por realizar las cosas por su propia cuenta, sin pedir opinión.

El apodo *Pato* se ha considerado como una motivación fonética y no como parte de otro proceso, como la metáfora, por ejemplo, dado que el hablante vincula el apodo directamente con la expresión “hacerse pato”, cuyo sentido original es ‘hacerse el desentendido’, por extensión: ‘que no hace nada’. El origen de la frase está motivado por el comportamiento del animal al momento de buscar su alimento: hunde la cabeza en el agua y, sin hacer movimiento, espera para poder atrapar su alimento. Pero ya es una frase arraigada en el colectivo, lexicalizada, tanto que el hablante promedio ha perdido esta relación, por lo que simplemente asocia la denominación *Pato* con la expresión antes mencionada. Lo mismo

ocurre con el apodo *Chichi* que no lo vinculamos con otro mecanismo, sino que partimos de la idea de que el hablante lo relaciona con la expresión que se encuentra en la tabla, la cual sufre sólo un acortamiento por economía de la lengua.

- d) Dos acepciones en las que se usa una unidad más grande que contiene dentro a la que realmente se quiere referir:

Tabla 45. Motivación fonética d)

Apodo	Unidad referida	Acepción
<i>Bizcocho</i>	bizco	1. Persona que padece estrabismo.
<i>Hamburguesa</i>	burguesa	1. Persona con suficiente solvencia económica y de recursos amplios.

- e) Dos acepciones en las que existe cambio en un fonema:

Tabla 46. Motivación fonética e)

Apodo	Unidad origen	Fonema modificado	Acepción
<i>Letroso</i>	Leproso	/p/ > /t/	1. Persona que padece de lepra
<i>Takana</i>	macana	/m/ > /t/	1. Persona que se caracteriza por defenderse a base de patadas en las peleas.

Con estos últimos mecanismos, se da fin al análisis de los procesos de significación del apodo que ha permitido obtener una mayor claridad sobre el funcionamiento de este acto de denominación y sobre la manera en la que se conceptualiza la identidad de una persona. Con ayuda de este análisis, en el siguiente capítulo se establecerá una clasificación de las unidades que componen nuestro corpus, la cual tiene como base la cantidad de información lingüística que se usa para lograr la significación, es decir, poder darle sentido, y lograr que cumpla su finalidad humorística.

CAPÍTULO 6. ¿POR QUÉ LE DICEN ASÍ? EL APODO AMPLIO, SEMIAMPLIO Y ESTRECHO

Como último acercamiento al estudio semántico de los apodos, en este capítulo, mostraremos una clasificación de éstos, propuesta a partir de la cantidad de información lingüística con la que se logra dar sentido a las unidades. De acuerdo con esto, se han establecido tres grupos: amplio, semiamplio y estrecho. En primer lugar, se dará la base teórica que sustenta esta propuesta de clasificación, para, en segundo lugar, ofrecer, propiamente, la clasificación del corpus. Por último, es importante señalar que se ha dejado para la parte final, pues existen aspectos de los procesos de significación, analizados en los capítulos anteriores, que inciden en ella.

6.1. EL APODO AMPLIO, SEMIAMPLIO Y ESTRECHO

Existen tres tipos de apodos: el estrecho, el semiamplio y el amplio, esto depende de la mayor o menor presencia de elementos lingüísticos en el proceso de apodamiento y, en última instancia, de la necesaria presencia o no de ella en su uso para lograr la significación. Los apodos estrechos son aquellos que para su comprensión no necesitan de mayor información, esto es, están compuestos únicamente de la unidad denominada apodo: *Panzas* para hacer referencia a una persona con sobrepeso. En cambio, los apodos amplios son aquellos que necesitan de manera obligatoria la presencia de mayor información lingüística para poder ser comprendidos: *Algebra*, “porque está llena de operaciones”, donde *Algebra* es el apodo y la parte entrecomillada es la información lingüística agregada que tiene una finalidad específica¹³⁸. Para considerar un apodo propiamente amplio, la información que lo acompaña debe de ser creativa no explicativa; esto es lo que conlleva al humor, ya sea positivo o negativo. Y los apodos semi-amplios son los que también requieren de más información, pero ésta es simplemente explicativa, como la información “feo” para el apodo *Guapo* que permite comprender la antonimia en el significado. Los principales actores de esta clasificación son el amplio y el estrecho, el semiamplio se considera un paso intermedio para que un apodo se establezca por completo como estrecho, es decir, son explicaciones que a partir del uso irán desapareciendo; por ello nos centraremos más en los primeros que en este último.

¹³⁸ Toda información lingüística extra agregada a la unidad será colocada entre comillas.

Todo apodo inicia como amplio o semiamplio, pues una persona lo crea y para que las demás entiendan el porqué, es necesario siempre dar la respuesta a esa cuestión, es decir, utiliza una producción lingüística más extensa. Pensemos un momento en los apodos que señalan una característica contraria a la de la persona apodada¹³⁹: *el Flaco* para referirse a una persona con sobrepeso. Esta forma se utiliza con un sentido irónico y sugiere cierta burla. Ahora, algunas personas entenderán el sentido de este apodo, pero otras no, y es a estas últimas a las que hay que hacerles la aclaración proporcionándoles las razones del porqué. Lo que significa que en el proceso comunicativo de este apodo hay un número mayor de elementos y esfuerzo lingüístico, contrario a la economía de la lengua. Otro ejemplo son los apodos que surgen de una anécdota que, también, requieren de mayor información para su explicación.

Lo anterior es denominado por Gutiérrez (2002) como *principio de la informatividad*. Este principio se encuentra en los actos de habla por distintas razones: ironía, conocimientos y cultura compartida, etc.; así, para entender mejor el sentido de un acto de habla:

Nuestros mensajes han de ser informativos, es decir, han de aportar datos que supones desconocidos u olvidados por nuestro interlocutor. Está ligado al *principio de economía*. La estructura de los mensajes se suele articular en dos partes: *soporte*, información conocida que sirve de cimiento a las aportaciones novedosas, es decir, el *aporte*. El soporte (conocido por muchos como *tema*) en condiciones normales ocupa la primera parte del enunciado, mientras que el aporte (...) se sitúa al final (2002, p. 46).

Si hacemos una comparación entre el apodo y el proceso por el cual una palabra se convierte en préstamo, señalaríamos que el apodo es amplio o semiamplio porque utiliza un proceso de transferencia. Gómez (2005) establece tres etapas para que un extranjerismo se convierta en préstamo¹⁴⁰. La primera etapa es la de transferencia: cuando un elemento, una palabra, se transfiere de una lengua a otra, es el llamado préstamo cultural, el cual tiene por objetivo difundirse, así como rechazar los elementos equivalentes de la lengua nativa que lo puedan sustituir para, de esta manera, poder establecer su permanencia. En cuanto a sus características, sobresalen dos: por un lado, su uso individual, aislado y esporádico y, por el otro, la explicación del significado de la palabra para que no se le dé otro sentido:

¹³⁹ Antonimia en el significado (Capítulo 5, 5.2)

¹⁴⁰ La diferencia entre extranjerismo y préstamo radica en qué tanto una palabra se reconoce como una unidad que no pertenece a su propio sistema. Cuando el reconocimiento de que es un “inmigrante léxico”, una palabra que no pertenece a su lengua es palpable, se considera un extranjerismo; pero cuando no se reconoce esta característica, es decir, pierde su reconocimiento como palabra extranjera, se convierte en un préstamo.

Como esa palabra extranjera aún no es comprendida por los hablantes de la lengua receptora, los sectores socio-profesionales que la han tomado se ven obligados a explicar su significado mediante *marcas autonómicas*; se trata de sinónimos, paráfrasis o explicaciones [...] Aunque son recursos pesados y poco económicos, son necesarios para asegurar la eficacia comunicativa del elemento extranjero en esta primera etapa, evitando así que el hablante medio no los entienda y los sustituya por equivalentes nativos (Gómez, 2005, p. 16).

Así, el apodo sigue este mismo proceso: se crea y se introduce en el habla de un grupo social determinado, se empieza a utilizar de manera esporádica y se explica el por qué se ha dado ese apodo.

Como se señalaba, al inicio todo apodo necesita de una explicación, de mayor información lingüística, es decir, lo consideramos amplio¹⁴¹ o semiamplio, dependiendo del tipo de información extra que se proporcione. Cuando el uso de éste hace que esa información explicativa, apodo semiamplio,¹⁴² sea innecesaria, deja de serlo y se convierte en estrecho. Pero existen ciertos apodos que necesitan forzosamente de esa información extra para cumplir la finalidad señalada en capítulos anteriores, esto es, el humor. Son estos apodos los que, en sentido recto, consideramos como apodos amplios, los cuales permanecen con dicha información extra, denominada creativa, durante el tiempo de uso de ellas.

El apodo estrecho sintetiza las características de una persona, ya sea porque son obvias o porque no implican una mayor complejidad, éstas se entienden de manera directa: prevalece el *principio de economía*. El apodo amplio también sintetiza las características de una persona en una unidad, pero ésta, a su vez, se explica a través de una expresión ingeniosa y burlesca que busca una reacción en el receptor: la risa o la sonrisa; prevalece el *principio de la informatividad*. Éstos últimos son los que forzosamente necesitan de la pregunta ¿por qué?

En palabras de Quint (2002): “Los apodos que a la hora de nombrarlos *siempre van seguidos de la pregunta ¿por qué?* ¹⁴³son los que se ponen por una situación particular o un acontecimiento único y son los que llevan una anécdota chistosa”. En términos pragmáticos

¹⁴¹ En el inicio y también cuando una persona escucha, conoce, por vez primera un apodo. En este sentido, esta clasificación responde al uso del apodo cuando ya se encuentra establecido dentro de un grupo social y a la finalidad que se le da.

¹⁴² El paso, generalmente, se da del semiamplio, el cual requiere únicamente información explicativa, al estrecho. Los apodos amplios, información creativa, suelen permanecer como tales durante el tiempo que dure en uso.

¹⁴³ El subrayado es mío.

utilizados por Gutiérrez (2002), el apodo, es decir la unidad que da nombre, es el *soporte*; mientras que la respuesta del porqué, la información extra que se da, es el *aporte*.

Para comprender esta diferencia, observemos los siguientes dos apodos tomados del corpus: *Chino* y *la Campeona de natación*. Las respuestas al porqué fueron las siguientes: para el primero ‘por su cabello rizado’ o su procedencia, el cual se entiende al conocer el referente y, en ese caso, la información es innecesaria, además de que la respuesta no recae directamente en la finalidad del humor¹⁴⁴; en cambio, la respuesta para el segundo apodo fue muy distinta, pues se dio a través de una expresión lingüística ingeniosa y humorística “porque nada de pecho y nada de espalda”, respuesta que no hace alusión directa a la acción de ‘nadar’ sino que se refiere a que la persona carece de senos y de nalgas, relación dada a partir de la característica homonímica de la unidad ‘nada’. De acuerdo con la explicación antes dada, la unidad *Chino* sería un apodo estrecho, no necesita de mayor explicación que la misma unidad, mientras que la unidad *la Campeona de natación* sería un apodo amplio, pues necesita de mayor información para poder cumplir su finalidad.

6.2. EL APODO ESTRECHO

Dentro del corpus analizado la gran mayoría pertenece a esta clasificación, es decir, son apodos que no requieren de una explicación para ser comprendidos, pues la relación entre la unidad lingüística y el mundo objetivo¹⁴⁵ es más clara; es decir, estas unidades se encuentran más motivadas. En ellos la vinculación entre los rasgos de los elementos relacionados es visible. Se han considerado 273 acepciones como pertenecientes a los apodos estrechos de las 337 totales.

Por ejemplo, la unidad *Alien* para referirse ya sea a una ‘persona considerada anormal por sus características físicas’ ya sea a una ‘persona que se asemeja al personaje principal de la película *Alien*’, pone de relieve las características físicas tanto de la persona apodada como del personaje con el que se asocia. Por ello, no resulta una tarea complicada el reconocimiento del por qué se ha dado esa denominación.

¹⁴⁴ El apodo por sí mismo sí tiene la finalidad humorística, pero la respuesta no.

¹⁴⁵ Una misma unidad apodo puede fluctuar en las diferentes clasificaciones, ya que esto depende en esta relación con el mundo objetivo, es decir, con el referente.

Dado que el mayor número de los apodos son estrechos y, como ya se mencionó, la motivación para estas acepciones es más clara, no hemos considerado presentarlas aquí, ya que no requieren de una mayor explicación que la que se ha mencionado en los procesos de significación correspondiente (prototipo, metáfora, metonimia, etc.). Por ello, para su ubicación, es indispensable observar la **Tabla 2. Corpus de los apodos de la FES Acatlán (Capítulo 2)**, donde han sido identificados a través de un asterisco junto a la unidad. Se da por entendido, también, que todas aquellas que no se presenten en las siguientes clasificaciones forman parte de este grupo.

6.3. EL APODO SEMIAMPLIO

Los apodos semiamplios son aquellos que se componen de la unidad considerada como apodo e información extra que tiene únicamente un fin explicativo, es decir, sirve para comprender por qué se ha asignado ese apodo a cierta persona, pues no se encuentran tan motivadas como en el primer grupo o, incluso, carecen de motivación.

A diferencia del apodo amplio, la información que presentan es explicativa y no tienen como finalidad principal generar humor, sino aclarar el sentido que tiene el apodo. Del corpus total, se cuentan con 26 unidades e igual número de acepciones que entran en esta clasificación. En este grupo se encuentran aquellos apodos considerados sin motivación; los que tienen antonimia en el significado; la mayoría de los apodos motivados fonéticamente (15 de las 24 acepciones¹⁴⁶); y sólo una unidad metafórica.

A continuación, se presenta una tabla con las unidades consideradas semiamplias. En ella se podrá encontrar una columna que lleva el nombre de Información explicativa, ahí se ha colocado la respuesta que el informante ofreció al momento de preguntar el porqué del apodo.

Tabla 47. Apodos semiamplios

Apodo	Acepción	Información explicativa	Procedimiento
<i>Cuco</i>	1. Persona que usa saco y es vagabundo.	“Usa saco y es vagabundo”	Antonimia en el significado

¹⁴⁶ No pertenecen a esta clasificación las unidades que tienen combinación.

Apodo	Acepción	Información explicativa	Procedimiento
<i>Delgadillo</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	“Persona gorda”	Antonimia en el significado
<i>Guapo</i>	1. Persona de aspecto desagradable.	“Feo”	Antonimia en el significado
<i>el Mudo</i>	2. Persona que habla mucho.	“Persona que habla mucho”	Antonimia en el significado
<i>el Todas mías</i>	1. Persona del sexo masculino considerado físicamente desagradable e indeseable.	“Feo y nadie se anima”	Antonimia en el significado
<i>las Barbies</i>	1. Grupo de mujeres jóvenes que siempre están juntas.	“Grupo de chicas que andan juntas”	Sin motivación
<i>Cole</i>	1. Persona que tiene los ojos rasgados.	“Ojos rasgados”	Sin motivación
<i>La coyote y la cordero</i>	1. Personas gemelas del sexo femenino que tiene el cabello rizado.	“Gemelas con cabello chino”	Sin motivación
<i>Don Yiyo</i>	1. Persona madura que posee rasgos y/o comportamientos infantiles.	“Nunca pasó de niño”	Sin motivación
<i>Hermanastra</i>	1. Persona que mantiene relaciones sexuales con hombres y mujeres.	“Parece bisexual”	Sin motivación
<i>Cremas</i>	1. Persona que juega fútbol y no pasa el balón a sus compañeros.	“No da pase [en el fútbol]”	Sin motivación
<i>Barrabás</i>	1. Persona que tiene la barba muy extendida.	“Por la barba”	Motivación fonética
<i>Elmo</i>	1. Persona que tiene un carácter difícil de manejar.	“Insoportable”	Motivación fonética
<i>el Griffindor</i>	1. Persona que se caracteriza por ser adicta al consumo de la marihuana.	“Por [andar] grifo”	Motivación fonética

Apodo	Acepción	Información explicativa	Procedimiento
<i>Mensi</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al jugador de fútbol Messi.	“Por el jugador Messi y por menso”	Motivación fonética
<i>el Conde</i>	1. Persona del sexo masculino con rasgos indígenas.	“El condenado indio”	Motivación fonética
<i>Huevo</i>	1. Persona perezosa.	“Flojo”	Motivación fonética
<i>el Metro</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener mucho cuidado en su apariencia física.	“Metrosexual”	Motivación fonética
<i>Mandi</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la quijada muy grande.	“Quijada muy grande”	Motivación fonética
<i>Pato</i>	3. Persona que evade las responsabilidades.	“Nunca hace nada”	Motivación fonética
<i>el Tolas</i>	1. Persona que se caracteriza por realizar las cosas por su propia cuenta, sin pedir opinión.	“Por pistolas”	Motivación fonética
<i>Bizcocho</i>	1. Persona que padece estrabismo.	“Es bizco”	Motivación fonética
<i>Hamburguesa</i>	1. Persona con suficiente solvencia económica y de recursos amplios.	“Burgués, adinerado”	Motivación fonética
<i>Letroso</i>	1. Persona que padece de lepra	“Leproso”	Motivación fonética
<i>Takana</i>	1. Persona que se caracteriza por defenderse a base de patadas en las peleas.	“Pelea a patadas”	Motivación fonética
<i>la Ollita de atole</i>	1. Persona del sexo femenino que es ligera e informal en sus relaciones sexuales.	“Mujer que tiene muchas relaciones sexuales”	Metáfora

Las unidades sin motivación requieren de manera forzosa esta información, ya que con ella se busca dar sentido al apodo; aunque al final no presentan esta claridad debido a que no existe relación dentro de la misma información lingüística que se ofrece, es decir, entre la respuesta y la unidad. Aquellas que presentan antonimia en el significado también necesitan de esta información, para reconocer el sentido irónico de las unidades, que por el simple apodo no se logra. Y las motivadas fonéticamente requieren de esta información explicativa para direccionar el sentido hacia aquella unidad de parecido fonético; es decir, en el apodo *el Griffindor*, se debe señalar que la causa de la denominación es “por [andar] grifo”, ya que, si no se realiza, puede llegar a pensarse que es por el parecido con el lugar ficticio de la novela *Harry Potter*. En *Pato* se debe mencionar que “nunca hace nada” para poder vincularlo con la expresión “hacerse pato”, que es la que le da sentido al apodo y no una asociación directa con el animal.

6.4. EL APODO AMPLIO

A diferencia del estrecho, el amplio es aquél en el que no basta con la simple unidad apodo, pues su “fin” se cumple sólo cuando se enuncia más información lingüística creativa, es decir, cuando se hace uso de mayor complicidad social, un uso más pragmático:

... todo acto verbal, pero específicamente al acto de pregunta y el de respuesta acerca del significado de un signo revela su carácter social, como un fenómeno distinguido por la sociedad entre la multitud de acciones que se orientan al entendimiento intersubjetivo; como un verdadero género de la significación (Lara, 1997, p. 102).

Recordemos que estos apodos son los que, de acuerdo con Quint (2002), requieren de la pregunta ¿por qué?, y en los que la respuesta se dirige hacia lo chistoso. El apodo se da por terminado cuando se llega hasta la enunciación de la respuesta de la pregunta, pues con ello se logra dar sentido a la unidad.

A continuación, presentamos las unidades y acepciones que forman parte de esta clasificación. En el corpus total, contamos con 37 apodos y 38 acepciones¹⁴⁷ que pertenecen a esta categoría. Se muestra una tabla donde se dispuso una columna en la que se ha colocado la información extra que requiere el apodo; a dicha información la hemos nombrado como

¹⁴⁷ Una unidad apodo tiene dos acepciones, ambas derivadas de respuestas amplias.

Información creativa. Al igual que en el semiamplio, se ha puesto en esa columna las respuestas que dieron los informantes.

En primer lugar, mostramos las nueve unidades restantes que se encuentran motivadas fonéticamente. Merecen mención especial, ya que hay una relación directa con la morfología de las unidades. Éstas presentan combinación¹⁴⁸, un proceso que acorta dos unidades sin seguir alguna regla morfológica establecida por la lengua, para después combinarlas, unir las, en una nueva unidad. Los apodos que aquí se presentan, muestran una variedad de este proceso, pues en la mayoría¹⁴⁹ se mantiene una unidad completa la cual se une al acortamiento de la otra: *Trofeo* (trompudo + feo), *Quecu* (que + culote), entre otros. Debido a esta característica es necesaria la información que permita la explicación de la denominación.

Tabla 48. Apodos amplios con relación morfológica directa

Apodo	Acepción	Información creativa
<i>Chetotis</i>	1. Persona que vende frituras de la marca <i>Totis</i> .	“Pinche Totis”
<i>Chore, cheorejas</i>	1. Persona cuyas orejas son de un tamaño mayor que el promedio.	“Pinche orejas grandes”
<i>Elena</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.	“[el] Enano”
<i>Mazo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las orejas de un tamaño mayor en comparación con el resto del grupo al que pertenece.	“El más orejón”
<i>la Quecu</i>	1. Persona del sexo femenino cuyas nalgas son de un tamaño mayor que el promedio.	“Qué culote”
<i>el Quena</i>	1. Persona del género masculino cuya nariz es de un tamaño mayor que el promedio.	“Qué narizota”
<i>el Quequi</i>	1. Persona del género masculino cuya quijada es de un tamaño mayor que el promedio.	“Qué quijada”
<i>Sindi</i>	1. Persona que carece de varios dientes.	“Sin dientes”

¹⁴⁸ La teoría es de Mervyn F. Lang (1997).

¹⁴⁹ A excepción de *Chore* que sí presenta el acortamiento de las dos unidades que la componen: pinche + orejas. Pero también está presente la variación: *Cheorejas*, con el mismo significado, en donde sólo se acorta la primera unidad.

Apodo	Acepción	Información creativa
<i>el Trofeo</i>	1. Persona del sexo masculino a la que se considera desagradable físicamente y tiene la boca de un tamaño prominente.	“Por trompudo y feo”

Hemos considerado como amplios a estas unidades dado que la respuesta o información creativa se dirigen a la agresión y, de acuerdo con Possenti (2002), es una de las características que dan origen al humor, sobre todo cuando se fundamentan en estereotipos¹⁵⁰. Debemos, además, sumar a lo anterior la entonación, ya que ésta juega un papel muy importante, pues las respuestas, generalmente, se expresan con una entonación particular que marca el sentido de agresión y humor que acompañan a la unidad.

En segundo lugar, presentamos aquellas otras unidades consideradas amplias, pero cuyo surgimiento no se debe a un proceso morfológico, es decir, que desde la morfología no contienen algún atributo especial como los anteriores, sino que su característica radica en la frase que se ofreció como respuesta a la pregunta por qué. Esta tabla corresponde a las 29 acepciones faltantes de las 38 de esta clasificación.

Tabla 49. Apodos amplios

Apodo	Acepción	Información creativa
<i>Algebra</i>	1. Persona que se ha realizado muchas operaciones quirúrgicas o estéticas.	“Está llena de operaciones”
<i>la Aguja</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino que desempeña ambos roles sexuales.	“Pica de un lado y del otro se ensarta”
<i>el Arbolito de Navidad</i>	1. Persona del sexo masculino que no cumple con los estándares sociales del machismo.	“Tiene las bolas de adorno”
<i>el Camarón</i>	1. Persona del sexo masculino que se considera que tiene un cuerpo atractivo y un rostro desagradable.	“Le quitas la cabeza y lo demás es bueno”
<i>la Campeona de natación</i>	1. Persona del sexo femenino que carece de senos y nalgas.	“Nada de pecho y nada de espalda”
<i>el Canal 5</i>	1. Persona del sexo masculino que es ligero e informal en sus relaciones sexuales.	“Está al servicio de la comunidad”

¹⁵⁰ Dependen de valores convencionales que pueden ser resultado de algo no objetivo y también de un valor cultural.

Apodo	Acepción	Información creativa
<i>el Capa de ozono</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino, que lleva una vida sexual muy activa.	“Cada día tiene el hoyo más grande”
<i>Carreta</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales.	“Jala con cualquier güey”
<i>la Casa Geo</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener la frente muy amplia.	“Tiene tres metros de frente”
<i>Charmín</i>	1. Persona que por tener problemas en las cuerdas vocales tiene un tono de voz suave.	“Porque habla suavécito”
<i>la Coca cola</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales con los hombres.	“Todos la han tomado”
<i>el Comal</i>	1. Persona del sexo masculino que suele relacionarse únicamente con mujeres de tez morena y de baja estatura.	“Le gusta puro carbón: morenas y chaparritas”
	2. Persona del sexo masculino que suele relacionarse sexualmente con mujeres robustas o con sobrepeso.	“Calienta pura gordita”
<i>Discoteca</i>	1. Persona que está siempre disponible para tener relaciones sexuales.	“Toda la noche está abierta”
<i>el Elote</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.	“Tiene puro grano”
<i>Enfermera</i>	1. Persona del sexo femenino ligera e informal en sus relaciones con los hombres.	“Se la pasa de cama en cama”
<i>la Factura</i>	1. Persona del sexo femenino que acepta tener relaciones sexuales a cambio de dinero.	“Se entrega a quien paga”
<i>la Himno nacional</i>	1. Persona del sexo femenino informal y ligera en sus relaciones con los hombres.	“La tocan desde el principio”
<i>Kamisama</i>	1. Persona que es reconocida por su amplio conocimiento e inteligencia, asemejándose al personaje de la caricatura <i>Dragon Ball</i> .	“Se las sabe de todas, todas”
<i>el Mamey</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser moreno y tener mucho vello.	“Peludo y prieto”
<i>Maruchan</i>	1. Persona del sexo femenino que se excita con facilidad, además de ser rápida y fogosa en sus relaciones sexuales.	“Se calienta en cinco minutos” / “Rápida y caliente”
<i>Mosca</i>	1. Persona que constantemente visita casas ajenas.	“Anda de casa en casa”
<i>Nescafé</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.	“Está hecho a base de granos”
<i>la Olla de frijol</i>	1. Persona que se caracteriza por tener acné en el rostro	“Está hecha de barro”

Apodo	Acepción	Información creativa
<i>la Pizza</i>	1. Persona que accede rápidamente a tener relaciones sexuales.	“Se entrega en menos de 30 minutos”
<i>la seiscientos sesenta y siete</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por su torpeza o su rudeza.	“Se pasa de bestia”
<i>Semáforo</i>	1. Persona del sexo femenino que accede con facilidad a las relaciones sexuales.	“Después de la media noche, nadie la respeta”
<i>el Sida</i>	1. Persona considerada indeseable y de trato difícil.	“Nadie quiere tenerlo cerca”
<i>el Whiskas</i>	1. Persona del sexo masculino que resulta atractivo para las personas del sexo opuesto.	“Ocho de cada diez gatas lo prefieren”

Como se puede observar, todas estas unidades se caracterizan por la ingeniosidad de las respuestas que, como fin, buscan generar humor. Al igual que los anteriores, van direccionadas hacia la agresión. Ésta se vincula con la identidad y no olvidemos que es el objetivo principal del apodo. Según Possenti (2002), la identidad es social, imaginaria, representada y construida; el estereotipo es una forma de construirla. Cuando aquello que lo caracteriza no es visto como algo perteneciente de la identidad estereotipada¹⁵¹, es decir, que el grupo no lo asume como propio, debido a efectos negativos que posee, puede ser referida a través de chistes, ya que estos se vinculan a elementos profundamente arraigados de la sociedad. Esto da como resultado una identidad negativa, que es la forma de apropiarse lo no estereotipado.

Lo anterior es claro en los apodos que estamos presentando como amplios. Por ejemplo, un gran número pertenece a la clase o dominio de lo SEXUAL. De las 29 acepciones de la tabla, 14 pertenecen a este dominio. Lo sexual ha sido considerado durante muchísimo tiempo un tema tabú, es decir, algo de lo que no se debe hablar y, además, el estereotipo que se tiene se vincula con la gran tradición heteropatriacal. En la actualidad, se ha luchado para eliminar este tabú, por considerarse algo totalmente natural de la humanidad y con una gran diversidad. A pesar de esto, grandes sectores continúan estigmatizando ciertos comportamientos sexuales, es decir, le atribuyen algo negativo. Esta negatividad está presente en la *información creativa* de los apodos amplios, pero como se ha mencionado, es

¹⁵¹ Entrarían los temas tabúes.

una forma de dar la identidad de la “otredad”, de lo que todavía no ha terminado por asumirse como propio. Por eso el escarnio o la burla de los apodos de lo SEXUAL recae en la mujer ‘informal en sus relaciones sexuales’: *la Coca cola* porque “todos la han tomado”, *Enfermera* porque “se la pasa de cama en cama”, *la Himno nacional* porque “la tocan desde el principio”, etc.; en el homosexual: *la Aguja* porque “pica de un lado y del otro se ensarta”, *la Capa de ozono* porque “cada día tiene el hoyo más grande”; entre otros. Lo anterior puede aplicarse a cualquier entorno estereotipado, ya sea que pertenezca al dominio FÍSICO, COMPORTAMIENTO, PATOLOGÍA, etc.

Es de especial mención señalar que el proceso de significación de estas acepciones es la metáfora. La *información creativa* juega un papel muy importante para la proyección metafórica, ya que establece cuál será el elemento del dominio fuente que se debe de tomar en cuenta, en muchos casos, prefiriendo un elemento no tan prototípico, esto es, un elemento periférico. Tomemos como ejemplo el apodo *la Coca cola*: los elementos que la conformarían podrían ser: ‘que es un refresco’, ‘que se presenta en lata’, ‘botella de plástico o vidrio’, ‘que es de color oscuro’, ‘que tiene gas’, entre otros. Éstas serían las características más representativas, es decir, las más prototípicas. A su vez, la conforman más elementos como ‘que es la marca de refresco más conocida a nivel mundial’, que por extensión equivaldría a decir ‘que todos la han tomado’ (dicho de manera hiperbólica); ésta última correspondería a una característica periférica, pues requiere de mayor esfuerzo cognitivo para identificarla. Sin embargo, es esta información de la periferia la que se asocia con el sentido de la unidad y esto se reconoce a través de la información creativa que se ofrece junto con el apodo, funcionando como atajo hacia la periferia y facilitando el esfuerzo cognitivo.

Por último, no olvidemos que el apodo amplio es el origen de cualquier proceso de apodamiento, es decir, se requiere de la forzosa aparición de la *información creativa*. El uso de la unidad dentro del grupo social hace que se establezca una asociación entre el apodo y el referente, lo que conlleva a una posterior eliminación de la *información creativa*, dando paso a la economía de la lengua.

CONCLUSIONES

En esta investigación, hemos estudiado al apodo desde la perspectiva lingüística, en particular, desde la semántica, nos interesó el cómo se denomina y se le da sentido. El objetivo principal era ofrecer un panorama del análisis semántico al que puede ser sometido este acto nominativo, como una forma de acercamiento a su estudio, el cual se ha cumplido a lo largo de estas páginas. Para este fin, primero tuvimos que definir nuestro objeto de estudio, definición que, si bien partió de conceptualizaciones previas, como la de Vergara (1997), Rebollo (1993), Lozano (1999) y García(2000), surgió principalmente de las características propias del corpus con el que trabajamos; con base en él, se concluyó que el apodo, resultado de un acto de denominación, es una unidad lingüística que sirve para nombrar a una persona a través de un nombre distinto al de pila, es decir, diferente del que se porta de manera legal, el cual sirve para diferenciarlo de las demás personas del conjunto social. Éste surge de tomar un aspecto considerado relevante: un atributo físico, moral, de comportamiento, el estatus social, una anécdota o cualquier elemento que se considere de importancia para identificarla. Al ser un acto de habla y por consiguiente de interacción social, el apodo, además, cumple funciones dentro de las relaciones sociales e interfamiliares: confianza, sentido de pertenencia, reafirmación de lazos existentes, entre otros. También, el humor, ya sea positivo o negativo, es una característica presente en estas unidades, pues de acuerdo con Quint (2002), remarca la confianza entre los miembros del grupo. El apodo, en general, da identidad, es decir, ayuda a la construcción de aquello que particulariza a una persona.

Esta conceptualización del apodo permitió realizar la delimitación del corpus —o para ser más precisos, ajustarlo a las características de este trabajo, pues contaba con una delimitación previa— el cual se compuso de un total de 313 unidades léxicas con 337 acepciones; al ser un análisis del significado lo que se iba a realizar, esta última cifra fue la que se tomó de manera directa.

Para poder realizar nuestro análisis, tuvimos que establecer los conceptos semánticos básicos que lo guiarían. De importante mención es el proceso de significación de los apodos: la denominación se da a través de una designación hacia lo real, esto quiere decir que el referente, como elemento extralingüístico, tomó un papel relevante, pues de él se tomaron

los elementos motivacionales que fueron traducidos y organizados en formas lingüísticas, como signos nuevos, y utilizados en contextos específicos. Sin olvidar que lo anterior responde al hecho de que los apodos, al funcionar como nombres propios (antropónimos), requieren necesariamente de los atributos del portador que el apodador resalta para significar (referente).

La necesaria presencia del referente como base de la motivación, de la relación entre el signo y el mundo objetivo, nos permitió incluir un elemento fundamental de la Lingüística Cognitiva: el prototipo, es decir, los mejores ejemplares de este acto nominativo; el cual es posible identificar gracias a los principios básicos de la cognición, entre ellos la categorización, esto es, a través de agrupar las diferencias o similitudes nuestro conocimiento del mundo. Para ello, primero se estableció un Modelo Cognitivo Idealizado APODO, esto es, una categoría donde estructuramos parte de nuestro entorno, conocimiento cultural, enciclopédico y lingüístico, sobre esta unidad; es decir, toda la conceptualización de nuestro objeto de estudio conformó el fundamento de éste. Una vez que se realizó lo anterior y con base en el corpus, se establecieron los dominios que ayudarían a la conformación de nuestro MCI: se establecieron 15 dominios o clases, en donde se agruparon las acepciones de acuerdo con el aspecto que se toma en cuenta, del referente, para la apodación: FÍSICO, SEXUAL, PATOLOGÍA, COMPORTAMIENTO, HÁBITO, CARÁCTER, VOZ, ROL/POSICIÓN SOCIAL, ANÉCDOTA, INTELLECTO, OCUPACIÓN, EDAD, PROCEDENCIA, HABILIDAD, VÍNCULO; junto a esas 15 clases, se agregó el dominio DOBLES para aquellas unidades que activaban dos dominios de manera simultánea para la significación.

El reconocimiento del prototipo se derivó de esta clasificación, aquella clase con mayor frecuencia en uso, que contuvo el mayor número de elementos, fue el considerado prototípico. Como resultado de este primer análisis, se reconoció que FÍSICO era el dominio prototípico del proceso de apodamiento, lo anterior quiere decir que cuando una persona piensa en otorgar un apodo a determinada persona, el atributo relevante para identificarla lo obtiene de las cualidades corporales, a saber, la piel, el cabello, la corpulencia, la estatura, entre otros, que, además, pueden contener una valoración de los mismos, generalmente, de

forma¹⁵², de cantidad, de tamaño o de volumen. Fueron 207 acepciones que tuvieron cabida en esta clasificación, más de la mitad del total, cantidad sumamente representativa para considerar que en esta clase recaen los mejores ejemplares, pues ninguno de los grupos restantes se acercó demasiado a ella, lo que muestra la manera en la que identificamos a los demás individuos: si el nombre de pila no diferencia adecuadamente a alguien dentro del conjunto, sus cualidades físicas lo harán por dos razones: 1) son las primeras cualidades que entran en nuestro campo de conocimiento de la persona, ya que no requieren de procesos complejos de la cognición (comparación), sumado al poco tiempo que se necesita para reconocerlos, en contraste con otros dominios que necesitan de mayor tiempo; 2) el aspecto físico, de acuerdo con la herencia genética, es lo que nos particulariza más allá del nombre de pila otorgado para su identificación. La conceptualización de la identidad, a través de la otredad, pues lo ofrece otro miembro del grupo, no uno mismo, recae, en mayor medida, en cualidades exteriores y superficiales de la persona, dado que éstas son de fácil acceso para la aprehensión de las particularidades del individuo.

Después de este gran grupo, siguió el dominio SEXUAL que incluye todas aquellas acepciones que hacen referencia al sexo (elementos fisiológicos – anatómicos, orientación o comportamientos) del individuo apodado; contó con 19 acepciones, una cantidad no tan elevada como los anteriores, pero más cercano al prototipo que a la periferia. El hecho de que esta clasificación sea la segunda en mayor cantidad del corpus muestra un aspecto relevante de cómo nos concebimos como individuos y como sociedad, esto es, como una sociedad sexualizada, donde damos cabida al reconocimiento de la actividad sexual del otro como un rasgo de identificación. Pero, sin duda, también es muestra de la manera en que conceptualizamos con ciertos aspectos enraizados de la cultura, por ello, dentro de los apodos de esta clase, muchos conservan acepciones en las que subyace una visión del heteropatriarcado, del androcentrismo, esto es, unidades que muestran la visión del hombre heterosexual contra quienes no lo sean (mujeres, homosexuales, entre otros), dotadas de lo que al principio de este trabajo fue llamado como humor negativo. Apodos que muestran identidades estereotipadas, construidas en discursos tan arraigados (Possenti, 2002) que, si

¹⁵² Siempre y cuando sean formas propias de o que caigan en la parte física en sí; por ejemplo, en el cabello resaltar su atributo chino, rizo, ondulado, etc.

bien son ofensivos, resultan importantes para entender la realidad y la manera en la que identificamos a través de la alteridad.

Los dominios HÁBITO, con 18 acepciones, COMPORTAMIENTO, con 17 y PATOLOGÍA, con 16, son clasificaciones intermedias que podríamos considerar, también, más cercanos al prototipo. En ellos se va complicando cada vez más su acceso, esto es, que para identificarlos a través de una de esas cualidades se necesita del reconocimiento de un mayor número de atributos o con recorridos más largos para encontrar la significación, esto puede observarse en los dominios COMPORTAMIENTO y HÁBITO donde para ubicar los aspectos particulares de cada uno es necesario tener mayor trato con la persona, es decir, no son reconocibles a simple vista como los del dominio FÍSICO.

Siguieron los dominios CARÁCTER, con diez acepciones, VOZ y ROL/POSICIÓN SOCIAL, con ocho cada uno, ANÉCDOTA e INTELECTO, con seis respectivamente, OCUPACIÓN, con 4, EDAD, con tres, al igual que PROCEDENCIA, HABILIDAD, con dos y, por último, VÍNCULO, con una acepción. Debido al menor número de acepciones que contienen, estas clases se encuentran en la periferia, esto quiere decir que no son los mejores representantes de las unidades apodo. Cada uno de ellos refieren aspectos que, para la conceptualización del individuo, no son considerados de mucha relevancia para su identificación, es decir, es más fácil reconocer a una persona a través de un atributo físico o de su apariencia, por ejemplo, por el tamaño de alguna parte de su cuerpo o por la forma de su peinado, que por medio de la relación que establece con otros miembros del grupo, sea amigo, novio, pariente, etc. (VÍNCULO), pues en este último, se necesita no sólo el reconocimiento de un individuo, sino de dos o más, sumado a la tarea de identificar el lazo entre ellos, por tanto, las asociaciones se realizan en trayectos más extendidos.

La clasificación en dominios cognitivos vinculado con el procedimiento de apodamiento o con nuestro MCI APODO se realizó de la mano de la motivación, por ello cada dominio se clasificó a su vez en dominios que se basaban en aquello en lo que la unidad había tomado las características que serían transmitidas al apodado. Por ejemplo, el apodo *Coneja*, para significar se toman los atributos del animal llamado conejo y se vinculan a aquello semejante a la persona, es decir, su dominio de motivación es ANIMAL. Con base en ello, encontramos diferentes dominios de motivación: PERSONAJE DE FICCIÓN, PERSONA, ANIMAL, ALIMENTO,

COSA, ARTISTA, LUGAR, entre otros. Esta clasificación con base en la motivación sirvió para el análisis posterior sobre los procesos de significación como la metáfora, la metonimia, la hipérbole, la motivación fonética, entre otros, ya que, en general, permea todos los procedimientos, pero fue de suma importancia, sobre todo, para la metáfora, dado que la proyección (la transferencia de un atributo similar de un dominio a otro) se da en estas clases de la motivación.

La metáfora (aquella proyección de rasgos análogos entre dos dominios) fue considerada como el procedimiento prototípico del apodo, debido a que el mayor número de acepciones recurren a ella para significar: del total de acepciones, 231 son metafóricas, esto es, el 68.54%. Se establecieron 17 clases de este procedimiento, cada una de ellas tuvo como base una motivación distinta; ésta se representó con la fórmula de la metáfora cognitiva DOMINIO META ES DOMINIO FUENTE, donde el primero siempre fue PERSONA, pues todos los apodos designan a estos seres, y el dominio fuente correspondió a la motivación, es decir, a aquellas conceptualizaciones de donde se tomaron atributos que fueron proyectados en las personas. Las clasificaciones fueron las siguientes: PERSONA ES PERSONAJE DE FICCIÓN, con 83 acepciones; PERSONA ES UN ANIMAL, con 40; PERSONA ES UNA PERSONA, con 27; PERSONA ES UNA COSA, también con 27; PERSONA ES UN ALIMENTO, con 23; PERSONA ES UN ARTISTA, con ocho; PERSONA ES UN LUGAR, con cinco; PERSONA ES UN FLUIDO CORPORAL, con tres; PERSONA ES UNA PLANTA, PERSONA ES UNA ACCCIÓN y PERSONA ES UNA ENFERMEDAD, con dos acepciones cada una; y, por último, PERSONA ES UNA IMAGEN, PERSONA ES UN CONCEPTO, PERSONA ES UNA FORMA, PERSONA ES UN CANAL, PERSONA ES UNA CANCIÓN, así como PERSONA ES UNA CREENCIA, que contuvieron sólo una acepción cada una de ellas. Como ya se mencionó, al ser apodos, y estos señalar personas, todos los dominios fuente tienen como destino o meta el dominio PERSONA.

La metáfora, con base en los resultado, se determinó como un reflejo de los procesos de pensamiento (en el que subyace el mecanismo cognitivo de la comparación), un reflejo, en este caso, de la manera en la que conceptualizamos la identidad de las personas, esto es, las características del individuo son asimiladas a través de la relación análoga que se establece con otros elementos de la realidad, sean ficticios o reales, dotados de mayor significación que el nombre de pila para la identificación de un ser. Como puede observarse, la metáfora

PERSONA ES UN PERSONAJE DE FICCIÓN contuvo el mayor número de acepciones metafóricas, esto debido a que la ficción permite caricaturizar los atributos, es decir, exagerarlos, lo que al vincularlos de esta manera con los atributos de una persona llevan a la finalidad del apodo, el humor.

Por su parte, la metonimia resultó ser el segundo proceso en mayor recurrencia de los apodos, se encontraron 66 acepciones, el 19.58%. Se reconoció a la metonimia como aquel proceso que perfila un atributo propio del referente, de acuerdo con lo que uno considera relevante para la identificación. Éste se clasificó en nueve clases, siguiendo la teoría cognitiva. El dominio fuente en estas categorías fue aquello que se puso de relieve, éstos fueron: PROPIEDAD SOBRESALIENTE, con 29 acepciones; HÁBITO, con nueve; ACCIÓN O EVENTO y PARTE DEL CUERPO, con seis cada una; VESTIMENTA, con cuatro; ORIGEN, POSESIÓN y OCUPACIÓN, con tres respectivamente; y CAUSA/EFEECTO, con dos; todos ellos tomados del meta PERSONA.

Si bien, el número de acepciones que surgen de la metonimia no representa ni una cuarta parte de la cantidad de la metáfora, es representativo para comprender que la segunda forma de conceptualización de la identidad de las personas a través de formas lingüísticas apodo, se deriva de poner de relieve algún atributo de la persona que resulte más significativo y, por tanto, más representativo que el nombre de pila.

El número restante de acepciones, 40, el 11.27%, utilizaron otros procedimientos de significación: 24 fueron motivaciones fonéticas; seis acepciones, sin motivación; cinco con antonimia en el significado; y tres que hicieron uso de la hipérbole. Aunque el número de acepciones que contiene cada proceso es menor a la metáfora y metonimia, estos mecanismos resultaron de gran interés, pues contienen usos muy particulares y novedosos para el apodo, sobre todo, la antonimia en el significado y la motivación fonética. La antonimia, un mecanismo de oposición entre signos, en el apodo, tiene la particularidad de que únicamente opone una parte del signo, sólo el significado, el significante no varía, ya que conlleva un sentido de ironía, por eso se ha particularizado como una antonimia en el significado. Señalamos, también, una particularidad en la motivación fonética, pues ésta, no deriva de la cuestión onomatopéyica, sino que surge del parecido (o cercanía) sonoro entre una unidad y otra, lo que lejos de ocultar el origen, la hace más transparente.

Esto es lo que correspondió al análisis semántico propiamente dicho, lo que permitió reconocer los mecanismos por los cuales el apodo significa. Si el nombre de pila, un nombre propio vacío de significación que debe irse llenando con los atributos del denominado, no sirve eficazmente para la identificación del individuo, se puede recurrir a otras formas lingüísticas que lo reemplacen de manera más efectiva, una de ellas es el apodo. Esta unidad adquiere significado a través de diversos procedimientos, dos de los cuales tienen una recurrencia predominante, a saber, la metáfora (proyectar un atributo similar entre dos elementos de la realidad) y la metonimia (resaltar o perfilar un rasgo propio de la persona apodada). Mecanismos que dan muestra de la manera en que conceptualizamos nuestra realidad y con la que forjamos la identidad del otro, pues, al querer darle un significado al ser humano, lo asimilamos a otros elementos que lo podrían representar por sus características análogas (comparación) o lo descomponemos y organizamos en sus atributos para reconocer el idóneo para su identificación (categorización)¹⁵³. Estos mecanismos se encuentran muy ligados a la realidad, por ello los referentes de donde surgen las unidades (motivación) y a quien refieren (apodados) son necesarios para un análisis apropiado, como ya se había mencionado antes.

Con el análisis anterior, se pudo realizar una clasificación de los apodos, basada en la cantidad de información que requieren para otorgar el sentido a la unidad. Se establecieron tres clases: apodos estrechos, si no requiere de mayor información lingüística para otorgar sentido; apodos semiamplios, si estos requieren de información explicativa; y apodos amplios, si requieren de información creativa que conlleva al humor a través de la respuesta que se ofrece del porqué se ha dado ese apodo. La gran mayoría de apodos son estrechos, 273 acepciones, debido a que la relación entre la unidad y el mundo objetivo es muy clara. Aquellos apodos que no tuvieron una motivación directa o que la han perdido, fueron clasificados como apodos semiamplios, ya que requieren de la explicación del porqué se ha dado ese apodo para direccionar el sentido, sin que la respuesta conlleve al humor. Y, por último, 38 acepciones, fueron consideradas amplias, ya que las respuestas que acompañan a la unidad léxica apodo generan humor, por ello hemos designado que se acompañan de información creativa. Esta clasificación se sirvió del análisis semántico previo, ya que, por

¹⁵³ Comparación y categorización son mecanismos de la cognición.

ejemplo, se estableció que los apodos amplios tienden a significar a través de la metáfora y tomar las características de la periferia, no del prototipo, de ahí la necesaria presencia de la información extra proporcionada por el hablante junto a la unidad apodo.

Con todo lo anterior, hemos considerado el cumplimiento del objetivo perseguido por esta investigación, es decir, hemos establecido un acercamiento al estudio semántico del apodo, así como una muestra de la forma en que pueden ser analizados. Esperamos que con ello se abra un nuevo camino para la investigación lingüística de estas unidades de denominación y que, además, pueda dar muestra de las diversas formas en la que damos identidad a través de la lengua, como en el caso de los apodos, de la alteridad.

FUENTES

- Aijón, M. A. y Marcet, V. J. (2003). La consciencia lingüística de los hablantes sobre el nombre propio. *Interlingüística*, (14), 645-660.
- Ávila, R. (1999). *Estudios de semántica social*. México: El Colegio de México.
- Baez, G. E. (2013). Vitalidad y tradición de hipocorísticos empleados en la ciudad de México: 1955-1999. Un estudio comparativo. *Anuario de Letras. Lingüística y Filología*, (40), 241-265.
- Barcelona, A. (2012). La metonimia conceptual. En Ibarretxe-Antuñano, I. y Valenzuela, J. (Dirs.), *Lingüística cognitiva* (123-145). Barcelona: Anthropos.
- Bard, G. (2018). Las violencias romantizadas: masculinidades hegemónicas en el capitalismo tardío y heteropatriarcal. *Aposta. Revista de ciencias sociales*, (77), 59-100.
- Barriga Villanueva, Rebeca (coord.), con la colaboración de Odette Hernández Cruz. (2018). *Lingmex: Bibliografía Lingüística de México desde 1970*. 21a. ed. México: El Colegio de México. Disponible en: <http://lingmex.colmex.mx/>
- Beristáin, H. (2005). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Berruto, G. (1979). *La semántica*. México: Editorial Nueva Imagen.
- Bosque, I. (1982). Sobre la teoría de la definición lexicográfica. *Verba: Anuario Galego de Filoloxia*, (19), 105-124.
- Cabré, M. T. (1993). *La terminología, teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona: Antartida/Empuries.
- Canto, J. M. y Moral, F. (2005). El sí mismo desde la teoría de la identidad social. *Escritos de psicología*, (7), 59-70.
- Carbelo, B. y Jáuregui, E. (2006). Emociones positivas: humor positivo. *Papeles del psicólogo*, 27(1), 18-30.

- Cardero, A. M. (1997). *Tradición y novedad en el análisis gramatical*. México: ENEP – Acatlán.
- _____ (2004). *Lingüística y terminología*. México: UNAM, FES ACATLÁN.
- Catalá, A. y García, E. (1995). *Ideología sexista y lenguaje*. Barcelona: Octaedro.
- Colegio de México, A.C. (2018). *Diccionario del Español de México (DEM)*. Consultado en <http://dem.colmex.mx>
- Company, C. (1997). Prototipos y el origen marginal de los cambios lingüísticos. El caso de las categorías del español. En Company, C. (Ed.), *Cambios diacrónicos en el español* (143-168). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- _____ (2003). ¿Qué es un cambio lingüístico? En Colombo, F. y Soler, M. A. (Ed.), *Normatividad y cambio lingüístico* 13-32). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- _____ (2009). Entre le bien y el mal. Una pauta de lexicalización en la lengua española. *Revista de Historia de la Lengua Española*, (4), 29-45.
- Corpas, G. (1996). *Manual de fraseología española*. Madrid: Gredos.
- Coseriu, E. (1978). *Gramática, semántica, universales*. Madrid: Gredos.
- Croft, F. y Cruse, D. A. (2008). *Lingüística cognitiva*. Madrid: Akal.
- Cuenca, M. J. y Hilferty, J. (1999). *Introducción a la lingüística cognitiva*. Barcelona: Ariel.
- Delbecque, N. (2008). Semántica cognitiva y categorización lingüística. En Rodríguez, M. J. y Pena, J. (Ed.), *Categorización lingüística y límites intercategoriales* (19-56). España: Universidad Santiago de Compostela.
- Espinosa, M. (2001). De Alfonso a Poncho y de Esperanza a Lancha: los hipocorísticos. *Razón y Palabra*, (21). Consultado en http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n21/21_mespinosa.html

- Fernández, M. A. (2000). Cuando los hablantes se niegan a elegir: multilingüismo e identidad múltiple en la modernidad reflexiva. *Estudios de sociolingüística*, (1), 47-58.
- Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Microfísica del poder*. Madrid: La piqueta.
- García, Ma. Á. (2000). El apodo en Villacañas (Toledo): historias de un pueblo. *ELUA. Estudios de Lingüística*, (14), 75-92.
- Gómez, J. (2005). *La inmigración léxica*. Madrid: Arco Libros.
- Guiraud, Pierre. (1974). *La semántica*. México: FCE.
- Gutiérrez, S. (1981). *Lingüística y semántica. Aproximación funcional*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- _____ (2002). *De pragmática y semántica*. Madrid: Arco Libros.
- Hall, S. (2003). Introducción: ¿Quién necesita identidad?. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu Editores, 13-39.
- Ibarretxe-Antuñano, I. y Valenzuela, J. (2012). Lingüística cognitiva: origen, principios y tendencias. En Ibarretxe-Antuñano, I. y Valenzuela, J. (Dir.), *Lingüística cognitiva* (13-39). Barcelona: Anthropos.
- Jiménez, S. (2005). *Análisis lingüístico de la atribución de los nombres de pila masculinos y femeninos en el municipio de Tlalnepantla de Baz, Estado de México: tres calas 1960, 1980 y 2000* (tesis de grado: licenciatura). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lang, M. F. (1997). *Formación de palabras en español*. Madrid: Cátedra.
- Lara, L. F. (1997). *Teoría del diccionario monolingüe*. México: El Colegio de México.
- _____ (2001). *Ensayos de teoría semántica. Lenguaje natural y lenguajes científicos*. México: El Colegio de México.
- _____ (2006). *Curso de lexicografía*. México: El Colegio de México.

- Le Guern, M. (1990). *La metáfora y la metonimia*. Madrid: Cátedra.
- López, A. (1989). *Fundamentos de lingüística perceptiva*. Madrid: Gerdos.
- López, H. (1994). *Métodos de investigación lingüística*. Salamanca: Colegio de España.
- López, J. M. (1989). Formas de tratamiento en una comunidad juvenil. *Revista de filología de la Universidad de La Laguna*, (8), 249-258.
- Lorés, R. (1992). David Lodge y el lenguaje del humor. *Cuadernos de investigación filológica*, (18), 51-63.
- Lozano, M. (1999). *Contribución al estudio del apodo en el habla bogotana*. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo.
- Lucena, N. (dir.). (2002). *Diccionario de uso del español de América y España*. Barcelona: Vox.
- Luna, E., Viguera, E., Baez, A. y G. E. (2009). *Diccionario básico de lingüística*. México: Centro de Lingüística Hispánica "Juan M. Lope Blanch", Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM.
- Moliner, M. (2007). *Diccionario de uso del español (3aed.)*. Madrid: Gredos.
- Palacios, M. (2009). Normatividad y discurso político. En Colombo, F. y Soler, M. A. (Ed.), *Normatividad y uso lingüístico* (151-171). México: Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM.
- Pérez, M. M. (1991). Diminutivos, apodos, hipocorísticos, nombres de parentesco y nombres de edad en el sistema de tratamientos populares de Fuerteventura (Canarias). *Tebeto: Anuario del Archivo Histórico Insular de Fuerteventura*, (4), 195-220.
- Piedra, N. (2004). Relaciones de poder: releendo a Foucault desde la perspectiva de género. *Revista de ciencias sociales (Cr)*, IV (106), 123-141.

- Poblete, N. (2014). *¿Ruptura o Continuidad?: Reflexiones en torno al Heteropatriarcado a partir de los relatos de un grupo de jóvenes infractores/as de ley (tesis de grado: Magister)*. Chile: Universidad de Chile.
- Possenti, S. (2002). Estereotipos e identidad en los chistes. *Cuicuilco*, 9, (24). [En línea]. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35102412>
- Pottier, B. (1993). *Semántica general*. Madrid: Gredos.
- Quint, H. (2002). Risa, burla y escarnio: el apodo una herramienta para desenmascarar. *Sincronía* (2), 7. Consultado en <http://sincronia.cucsh.udg.mx/quint02.htm>
- Ramírez, J. (2004). Aprovechamiento educativo y didáctico de los apodos del Campo de Cartagena. *Revista Murciana de Antropología*, (11), 261-274.
- _____ (2011). El uso social de los apodos como discurso sintético en las sociedades rurales. *Sociedad y discurso, AAU*, (19), 49-71.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.aed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Rebollo, M. A. (1993). El apodo y sus características. *Anuario de estudios filológicos*, (16), 343 -350.
- Ruíz, M. (2000). *Diccionario de seudónimos, anagramas, iniciales y otros alias usados por escritores mexicanos y extranjeros que han publicado en México*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliográficas.
- Soriano, C. (2012). La metáfora conceptual. En Ibarretxe-Antuñano, I. y Valenzuela, J. (Dirs.), *Lingüística cognitiva* (97-146). Barcelona: Anthropos.
- Torío, Miguel A. (1993). El apodo y sus características. *Anuario de Estudios Filológicos*, (16), 343-350.
- Torres, M. A. (1999). *Estudio pragmático del humor verbal*. Cádiz: Universidad de Cádiz.

- Trapero, M. (1996). Sobre la capacidad semántica del nombre propio. *El Museo Canario (Las Palmas de Gran Canaria)*, LI, 337 – 353.
- Ullmann, Stephen. (1976). *Semántica: una introducción a la ciencia del significado*. Madrid: Gredos
- Valenzuela, J., Ibarretxe-Antuñano, I. y Hilferty, J. (2012). La semántica cognitiva. En Ibarretxe-Antuñano, I. y Valenzuela, J. (Dir.), *Lingüística cognitiva* (41-68). Barcelona: Anthropos.
- Vera, A. (2008). Sobre la categorización léxica en semántica cognitiva. En Döhla, H., Montero, R. y Baez de Aguilar, F., *Lenguas en diálogo. El iberromance y su diversidad lingüística y literaria. Ensayos en homenaje a Georg Bossong* (333-349). Madrid: Iberoamericana.
- Veres, L. (2003). Sobre el nombre propio: alias y nombres en las noticias del terrorismo. *Interlingüística*, (14), 1033-1042.
- Vergara, C. A. (1997). *Apodos, la reconstrucción de la identidad. Estética del cuerpo, deseo, poder y psicología popular*. México: INAH.

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario sobre apodo y mote

Este cuestionario se realizó a una población de 40 personas con la finalidad de conocer la conceptualización que tenían del apodo y la forma sinonímica mote que fue base para el primer capítulo del presente trabajo. El principal resultado fue que, contrario a la literatura del apodo, el mote no es reconocido como sinónimo para los mexicanos, pues ninguno lo conocía. Otros resultados sólo confirmaron las ideas que se tenían con base en el corpus y en la literatura revisada, por lo que no se consideró pertinente incluirla. Por ello, aquí se muestra sólo la plantilla que se utilizó para esta indagación.

Edad: _____ Sexo: _____ Lugar de procedencia: _____ Lugar donde reside actualmente: _____ Escolaridad: _____ Ocupación: _____
CUESTIONARIO
1. ¿Qué es un apodo? Menciona tres ejemplos
2. ¿Qué es un mote? Menciona tres ejemplos
3. Señala en qué ámbitos utilizas los apodos (puedes marcar más de una opción): a) Familia b) Escuela c) Trabajo d) Amigos y compañeros e) Otros, menciona cuál: _____
4. ¿Por qué crees que se utilice un apodo?
5. Menciona por qué crees que se pongan los siguientes apodos (cuál es la razón por la que se dan): a) el Comal: _____ b) Chino: _____ c) Gordo (a): _____ d) la Pizza: _____ e) la Coca-cola: _____ f) Negro (a): _____ g) Sindi: _____ h) Pinocho: _____ i) Harry Potter: _____ j) Mandi: _____
6. ¿Tienes algún apodo? Menciónalo

Anexo 2: Tablas de metáforas

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Alien</i>	1. Persona considerada anormal por sus características físicas.	1. FÍSICO
	2. Persona que se asemeja al personaje principal de la película <i>Alien</i> .	2. FÍSICO
<i>Alvin</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes, como el personaje Alvin de la caricatura <i>Alvin y las ardillas</i> .	3. FÍSICO
<i>el Apu</i>	1. Persona tez morena o negra, se asemeja al personaje Apu de la caricatura <i>Los Simpson</i> .	4. FÍSICO
<i>Bambam</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de Bam bam de la caricatura <i>Los picapiedra</i> .	5. COMPORTAMIENTO
<i>Barbie</i>	1. Persona del sexo femenino considerada físicamente atractiva.	6. FÍSICO
<i>Bob Esponja</i>	1. Persona que ingiere mucho alcohol.	7. COMPORTAMIENTO
<i>Bolitocho (a)</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	8. FÍSICO
<i>Bruji</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del programa televisivo <i>Incógnito</i> .	9. FÍSICO
<i>Bubu</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura, en semejanza con el personaje de la caricatura <i>El oso Yogui</i> .	10. FÍSICO
<i>Camaleón</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje de anuncios televisivos con el mismo nombre.	11. FÍSICO
<i>Cenicienta</i>	1. Persona que pasa u ocupa mucho de su tiempo haciendo labores de limpieza.	12. HÁBITO
<i>Cheneque</i>	1. Persona que tiene orejas puntiagudas.	13. FÍSICO
<i>Chicorita</i>	1. Persona del sexo masculino que posee características de del personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Pokemón</i> .	14. FÍSICO
<i>el/ la Chu(c)ky</i>	1. Persona con gran cantidad de cicatrices en el rostro.	15. FÍSICO
	2. Persona cuyo atuendo es similar al del personaje principal de la película <i>Chucky</i> .	16. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Clon</i>	1. Persona que por su sobrepeso pareciera tener el doble de masa corporal.	17. FÍSICO
<i>Confi</i>	1. Persona que tiene cierto parecido con el personaje del mismo nombre de la película <i>Huevo cartoon</i> .	18. FÍSICO
<i>la Demian</i>	1. Persona del sexo femenino que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>Chicas Pesadas</i> .	19. FÍSICO
<i>Dino</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Los picapietra</i> .	20. FÍSICO
<i>Don Juan</i>	1. Persona del sexo masculino que gusta de seducir mujeres.	21. COMPORTAMIENTO
<i>Duffy</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>Scary Movie</i> .	22. FÍSICO
<i>Dumbo</i>	1. Persona cuyas orejas son del tamaño mayor que el promedio.	23. FÍSICO
<i>Fidel fiesta</i>	1. Persona que en su carácter se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Hora de aventura</i> .	24. CARÁCTER
<i>Fiona</i>	1. Persona que se asemeja físicamente con el personaje del mismo nombre de la película <i>Shrek</i> .	25. FÍSICO
<i>el Firus</i>	1. Persona que posee características físicas o comportamientos del perro de la caricatura <i>Rugrats en pañales</i> .	26. FÍSICO
<i>Forest</i>	1. Persona que se expresa de forma lenta y pausada, en semejanza con el personaje principal de la película <i>Forest Gump</i> .	27. VOZ
<i>Franky</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la novela <i>Frankenstein</i> .	28. FÍSICO
<i>Furcio</i>	1. Persona que posee características físicas del personaje principal del programa televisivo <i>Furcio</i> .	29. FÍSICO
<i>la Gargui</i>	1. Persona del sexo femenino que por su apariencia física, se le relaciona con las gárgolas.	30. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Gary</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre, de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .	31. FÍSICO
<i>Gasparín</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la tez blanca.	32. FÍSICO
<i>Goliat</i>	1. Persona muy alta o de complexión robusta.	33. FÍSICO
<i>Gokú</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Dragon Ball Z</i> .	34. FÍSICO
<i>Gonzo</i>	1. Persona cuya nariz tiene dimensiones más grandes que el promedio, en semejanza al personaje del mismo nombre del programa televisivo <i>Los Muppets</i> .	35. FÍSICO
<i>Goofy</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Mickey Mouse</i> .	36. FÍSICO
<i>Guasón</i>	1. Persona que se caracteriza por su sonrisa amplia y constante, en semejanza al personaje del mismo nombre de las historietas <i>Batman</i> .	37. FÍSICO
<i>Harry Potter, Harry</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .	38. FÍSICO
	2. Persona que utiliza anteojos, en semejanza con el personaje principal de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .	39. FÍSICO
<i>Hobbit</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura, en semejanza a los personajes del mismo nombre de la serie de películas <i>El señor de los anillos</i> .	40. FÍSICO
<i>Hombre lobo</i>	1. Persona que se caracteriza por estar muy velludo.	41. FÍSICO
<i>el/ la Huesos</i>	2. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la serie televisiva <i>Los Simpson</i> .	42. FÍSICO
<i>Jengi</i>	1. Persona que cuando habla tiene un tono agudo, similar al del personaje Jengibre de la película <i>Shrek</i> .	43. VOZ
<i>John Bonachón</i>	1. Persona que se asemeja al personaje John Bonachón de la caricatura "Garfield".	44. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Kamisama</i>	1. Persona que es reconocida por su amplio conocimiento e inteligencia, asemejándose al personaje de la caricatura <i>Dragon Ball Z</i> .	45. INTELECTO
<i>Lord Farquaad</i>	1. Persona que por su estatura y carácter se asemeja al personaje Lord Farquaad de la película <i>Shrek</i> .	46. FÍSICO y CARÁCTER
<i>Mafalda</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la tira cómica del mismo nombre.	47. FÍSICO
<i>Mario Bros</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del videojuego del mismo nombre.	48. FÍSICO
<i>Matute</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Don gato y su pandilla</i> .	49. FÍSICO
<i>Memín</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la piel morena como el personaje de la tira cómica.	50. FÍSICO
<i>Miyagi</i>	1. Persona que se caracteriza por tener rasgos físicos parecidos a los de la población china.	51. FÍSICO
<i>Mochi</i>	1. Persona que tiene cierto parecido con el personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Monster Rancher</i> .	52. FÍSICO
<i>Moe</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la serie animada los <i>Simpson</i> .	53. FÍSICO
<i>Muppet</i>	1. Persona que se caracteriza por ser falto o escaso de entendimiento o razón.	54. INTELECTO
<i>Mr. Bean</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje <i>Mr. Bean</i>	55. FÍSICO
<i>Nacho Libre</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la película <i>Nacho Libre</i> .	56. FÍSICO
<i>Nelson</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la serie animada <i>Los Simpson</i> .	57. FÍSICO
<i>Nomo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener las orejas puntiagudas y una estatura pequeña.	58. FÍSICO
<i>Oliva</i>	1. Persona que por su estatura alta se asemeja al personaje de la caricatura " <i>Popeye, el marino</i> "	59. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Oso Yogui</i>	1. Persona que se asemeja al personaje de la serie animada <i>Oso Yogui</i> .	60. FÍSICO
<i>(la) Ovni</i>	1. Persona del sexo femenino que tiene ojos grandes.	61. FÍSICO
<i>Parca (Parka)</i>	1. Persona esbelta y de poco peso.	62. FÍSICO
<i>Patricio, Patrick</i>	1. Persona torpe en sus movimientos y de baja capacidad intelectual, en semejanza al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Bob Esponja</i> .	63. INTELECTO
<i>el Pinocho</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la nariz de un tamaño mayor que el promedio, en semejanza con el personaje (literario o el creado por <i>Disney</i>) del mismo nombre.	64. FÍSICO
<i>Piolín</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la cabeza de un tamaño mayor que el promedio, en semejanza el personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Looney Tunes</i> .	65. FÍSICO
<i>Pocahontas</i>	1. Mujer que se caracteriza por su larga cabellera, en semejanza con el personaje de la película de Disney del mismo nombre.	66. FÍSICO
<i>Pony</i>	3. Persona que utiliza prendas de vestir de diversos colores.	67. FÍSICO
<i>Porky</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	68. FÍSICO
<i>Quiquiribú</i>	1. Persona que refiere su nacimiento similar al de un ave.	69. ANÉCDOTA
<i>Rocky</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje principal de la serie de películas <i>Rocky</i> .	70. FÍSICO
<i>Selva</i>	1. Persona que se parece al personaje principal de la película <i>George de la Selva</i> .	71. FÍSICO
<i>Señor comisario</i>	1. Persona que se asemeja físicamente al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Los cuantos de la calle Broca</i> .	72. FÍSICO
<i>Sonrics</i>	1. Persona de carácter alegre, que, por lo regular, siempre está sonriendo.	73. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAJES DE FICCIÓN		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>el Splinter</i>	1. Persona de sexo masculino considerada sabia, que se asemeja al personaje del mismo nombre de la caricatura <i>Las tortugas ninja</i> .	74. INTELECTO
<i>Tachidito</i>	1. Persona con rasgos orientales, en semejanza al personaje del programa televisivo <i>Los Protagonistas</i> .	75. FÍSICO
<i>Tachidito</i>	1. Persona con rasgos orientales, en semejanza al personaje del programa televisivo <i>Los Protagonistas</i> .	76. FÍSICO
<i>Trol</i>	1. Persona considerada desagradable físicamente.	77. FÍSICO
	2. Persona que se caracteriza por enojarse constantemente	78. CARÁCTER
<i>Úrsula</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la película <i>La Sirenita</i> .	79. FÍSICO
<i>Vocho</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la frente amplia.	80. FÍSICO
<i>Voldemort</i>	1. Persona que se asemeja al personaje del mismo nombre de la serie de películas <i>Harry Potter</i> .	81. FÍSICO
<i>Winnie</i>	1. Persona robusta y con exceso de vello corporal, en semejanza a un oso.	82. FÍSICO
<i>Yogui</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	83. FÍSICO
<i>Zombi, la Zombia</i>	1. Persona que, en su modo de caminar, se asemeja a un muerto vuelto a la vida.	84. HÁBITO
	2. Persona que se caracteriza por ser seria y reservada.	85. CARÁCTER
	3. Persona que se caracteriza por tener las orejas de forma extraña, en semejanza a un muerto vuelto a la vida.	86. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ANIMALES		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Ardilla</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes.	1. FÍSICO
<i>Avestruz</i>	1. Persona de estatura alta y con la peculiaridad de tener ojos grandes.	2. FÍSICO
<i>Borrego, Borrega, Borre</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.	3. FÍSICO
<i>Caballo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes grandes.	4. FÍSICO
<i>el Camarón</i>	1. Persona del sexo masculino que se considera que tiene un cuerpo atractivo y un rostro desagradable.	5. FÍSICO y SEXUAL
<i>Camello</i>	1. Persona que tiene una corvadura o bulto en su espalda.	6. FÍSICO
<i>la Caracol</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado torpe a la hora de razonar ideas o pensamientos.	7. INTELECTO
<i>Cara de narices de marrano</i>	1. Persona que presenta rasgos faciales similares a los del porcino.	8. FÍSICO
<i>Chango</i>	1. Persona que tiene parecido el animal del mismo nombre.	9. FÍSICO
	2. Persona que insiste mucho para tener relaciones sexuales.	10. SEXUAL
<i>Charal</i>	1. Persona delgada y de piel morena.	11. FÍSICO
<i>Coneja</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener muchos hijos.	12. ANÉCDOTA
<i>el Dálmata</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene manchas en la cara debido a una acumulación de melanina (pecas).	13. PATOLOGÍA
<i>Fox</i>	1. Persona que sostiene varias relaciones sentimentales al mismo tiempo.	14. SEXUAL
<i>Gallo</i>	1. Persona que simula la cresta de un ave de corral por su peinado extravagante.	15. FÍSICO
<i>Lagartija</i>	1. Persona que se caracteriza por ser delgada.	16. FÍSICO
<i>Lagarto</i>	1. Persona de cara muy alargada.	17. FÍSICO
<i>Mosca</i>	1. Persona que constantemente visita casas ajenas.	18. COMPORTAMIENTO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ANIMALES		
Apodo	Acepción	Dominio
	2. Persona que en su infancia presentaba exceso de vello corporal	19. FÍSICO
<i>Oso, osito, osita</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	20. FÍSICO
	2. Persona que se caracteriza por tener mucho vello corporal.	21. FÍSICO
<i>Panda</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	22. FÍSICO
<i>Pato</i>	1. Persona cuya forma de caminar asemeja la de un ave palmípeda.	23. HÁBITO
	2. Persona cuya boca extendida asemeja la de un ave palmípeda.	24. FÍSICO
<i>Perico, Pericochan</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la nariz de un tamaño mayor que el promedio.	25. FÍSICO
<i>Pingüino</i>	1. Persona que por su forma de caminar se asemeja al ave palmípeda del mismo nombre.	26. HÁBITO
<i>Pirañita</i>	1. Persona con los dientes de un tamaño mayor que el promedio.	27. FÍSICO
<i>Pollo, pollito</i>	1. Persona que se caracteriza por usar con frecuencia prendas de vestir de color amarillo.	28. FÍSICO
	2. Persona rubia, pequeña y de tez blanca.	29. FÍSICO
<i>Pony</i>	1. Persona de baja estatura.	30. FÍSICO
	2. Persona que se afeita la cabeza por ambos lados dejando una franja de cabello o cresta.	31. FÍSICO
<i>Potro</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los dientes de mayor tamaño que el promedio.	32. FÍSICO
<i>Puercoespín</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	33. FÍSICO
<i>el Rata</i>	1. Persona del sexo masculino cuya mandíbula asemeja la de un roedor.	34. FÍSICO
<i>Ratón</i>	1. Persona pequeña o de baja estatura.	35. FÍSICO
<i>Rana</i>	1. Persona que se caracteriza por tener los ojos de un tamaño mayor que el promedio.	36. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ANIMALES		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>la Suricata</i>	1. Persona de sexo femenino de baja estatura y delgada, en semejanza con el animal del mismo nombre.	37. FÍSICO
<i>Tigre</i>	1. Persona que se afeita la barba en forma de barras verticales.	38. FÍSICO
<i>Tortuga</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	39. FÍSICO
<i>Zorrillo</i>	1. Persona que se caracteriza por tener un mechón de cabello de color blanco.	40. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Abuelo (a)</i>	1. En grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes	1. EDAD
	2. Persona de mal carácter	2. CARÁCTER
<i>Arcaico</i>	1. En grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes	3. EDAD
<i>Bebote</i>	1. Persona madura que posee rasgos y/o comportamientos infantiles.	4. COMPORTAMIENTO
<i>Brujo</i>	1. Persona que atrae infortunios	5. ANÉCDOTA
<i>el Cadáver</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener la tez blanca.	6. FÍSICO
<i>la Campeona de natación</i>	1. Persona del sexo femenino que carece de senos y nalgas.	7. FÍSICO
<i>Chaca</i>	1. Persona que gusta de practicar el baile denominado perreo.	8. HÁBITO
<i>Chico, chicote</i>	1. Persona del sexo masculino que es posesivo con su pareja.	9. COMPORTAMIENTO
<i>Culo</i>	1. Persona que tiene la barba partida.	10. FÍSICO
<i>Damo</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por tener comportamientos femeninos.	11. ROL / POSICIÓN SOCIAL

Metáfora: LAS PERSONAS SON PERSONAS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Enfermera</i>	1. Persona del sexo femenino ligera e informal en sus relaciones con los hombres.	12. SEXUAL
<i>Enojón</i>	1. Persona que parece estar siempre enojado a causa de sus cejas pobladas.	13. FÍSICO
<i>Gorda</i>	1. Persona que al correr adquiere características de una mujer con sobrepeso realizando la misma actividad.	14. FÍSICO
<i>Gringo</i>	1. Persona de tez clara y cabello rubio.	15. FÍSICO
<i>el Jam</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene sobrepeso.	16. FÍSICO
<i>el Jefe</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser autoritaria.	17. CARÁCTER
<i>Madre Teresa</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser bondadosa con la gente que la rodea.	18. CARÁCTER
<i>Mimo, Mimoso</i>	1. Persona que se caracteriza por no hablar mucho.	19. VOZ
<i>Papi, Papirriquis</i>	1. Persona del sexo masculino que se considera envidiado por los hombres y deseado por las mujeres.	20. COMPORTAMIENTO
<i>Piernas locas</i>	1. Persona con lesión en una o ambas piernas.	21. PATOLOGÍA
<i>la Prima</i>	1. Persona que es poco apreciada en un grupo social.	22. COMPORTAMIENTO
<i>Príncipe</i>	1. Persona del sexo masculino que cuida su aspecto más de lo normal.	23. FÍSICO
<i>la Rusa</i>	1. Persona del sexo femenino con prominente busto.	24. FÍSICO
<i>Tata</i>	1. En un grupo social, persona de mayor edad con respecto a los demás integrantes	25. EDAD
<i>el Tío</i>	1. Persona del sexo masculino que al hablar presenta acento español, sin provenir de España.	26. VOZ
<i>Vaquero</i>	1. Persona que se caracteriza por utilizar botas frecuentemente.	27. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON COSAS

Apodo	Acepción	Dominio
<i>la Aguja</i>	1. Persona homosexual del sexo masculino que desempeña ambos roles sexuales.	1. SEXUAL
<i>el Arbolito de Navidad</i>	1. Persona del sexo masculino que no cumple con los estándares sociales del machismo	2. ROL / POSICIÓN SOCIAL
<i>el Botarga</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	3. FÍSICO
<i>Cabeza de alcancía</i>	1. Persona con una cicatriz en la frente.	4. FÍSICO
<i>Carreta</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales.	5. SEXUAL
<i>la Casa Geo</i>	1. Persona del sexo femenino que se caracteriza por tener la frente muy amplia.	6. FÍSICO
<i>Casco</i>	1. Persona que se caracteriza por peinar su cabello hacia atrás valiéndose del uso excesivo de gel.	7. FÍSICO
<i>el Chancla</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser delgado.	8. FÍSICO
<i>Charmín</i>	1. Persona que por tener problemas en las cuerdas vocales tiene un tono de voz suave.	9. VOZ
<i>el Comal</i>	1. Persona del sexo masculino que suele relacionarse únicamente con mujeres de tez morena y de baja estatura.	10. SEXUAL
	2. Persona del sexo masculino que suele relacionarse sexualmente con mujeres robustas o con sobrepeso.	11. SEXUAL
<i>los Crayones</i>	1. Personas que se delinear las cejas de una manera exagerada.	12. FÍSICO
<i>Dientes de sierra</i>	1. Persona que tiene los dientes desviados.	13. FÍSICO
<i>el Escobetas</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene el cabello como zacatón.	14. FÍSICO
<i>la Factura</i>	1. Persona del sexo femenino que acepta tener relaciones sexuales a cambio de dinero.	15. SEXUAL
<i>Fósil</i>	1. Estudiante que ha permanecido en una institución académica más tiempo del necesario.	16. ROL / POSICIÓN SOCIAL

Metáfora: LAS PERSONAS SON COSAS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Llaverito</i>	1. Persona de baja estatura.	17. FÍSICO
<i>Micrófono</i>	1. Persona que se caracteriza por tener la cabeza de un tamaño mayor al del resto de los integrantes del grupo al que pertenece y por tener el cabello rizado.	18. FÍSICO
<i>Muñeca</i>	1. Persona del sexo femenino considerada físicamente atractiva.	19. FÍSICO
<i>la Olla de frijol</i>	1. Persona que se caracteriza por tener acné en el rostro	20. PATOLOGÍA
<i>la Ollita de atole</i>	1. Persona del sexo femenino que es ligera e informal en sus relaciones sexuales.	21. SEXUAL
<i>Palillo</i>	1. Persona esbelta y de bajo peso.	22. FÍSICO
<i>la Pelusa</i>	1. Persona que se caracteriza por su cabello rizado.	23. FÍSICO
<i>el Pichirilo</i>	1. Persona de baja estatura con hiperactividad.	24. FÍSICO y COMPORTAMIENTO
<i>Poste</i>	1. Persona que se caracteriza por su estatura alta.	25. FÍSICO
<i>Semáforo</i>	1. Persona del sexo femenino que accede con facilidad a las relaciones sexuales.	26. SEXUAL
<i>la Tachuela</i>	1. Persona del sexo femenino pequeña o de baja estatura	27. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ALIMENTOS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Bolitocho (a)</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	1. FÍSICO
<i>Brócoli</i>	1. Persona que se caracteriza por tener el cabello rizado.	2. FÍSICO
<i>Cabeza de huevo</i>	1. Persona cuya cabeza tiene forma ovalada.	3. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ALIMENTOS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Cebollita</i>	1. Persona que se afeita la cabeza por ambos lados dejando una franja de cabello o cresta.	4. FÍSICO
<i>Chicharito, chicharita, chichara</i>	1. Persona con un abultamiento en el estómago.	5. FÍSICO
<i>Chocorrol</i>	1. Persona que se caracteriza por su tez morena.	6. FÍSICO
<i>Chubby</i>	2. Persona pequeña o de baja estatura en semejanza al refresco del mismo nombre.	7. FÍSICO
<i>Chuletas</i>	1. Persona que se considera tiene un aspecto desagradable.	8. FÍSICO
<i>la Coca cola</i>	1. Persona del sexo femenino que suele ser demasiado informal en sus relaciones sexuales con los hombres.	9. SEXUAL
<i>el Elote</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.	10. PATOLOGÍA
<i>Frijol</i>	1. Persona de tez morena, muy parecido al color del frijol negro.	11. FÍSICO
<i>el Mamey</i>	1. Persona del sexo masculino que se caracteriza por ser moreno y tener mucho vello.	12. FÍSICO
<i>Maruchan</i>	1. Persona del sexo femenino que se excita con facilidad, además de ser rápida y fogosa en sus relaciones sexuales.	13. SEXUAL
<i>Nescafé</i>	1. Persona del sexo masculino que tiene muchas pústulas en la cara.	14. PATOLOGÍA
<i>Palito de pan</i>	1. Persona esbelta y de bajo peso.	15. FÍSICO
<i>la Pasa</i>	1. Persona con gran cantidad de arrugas en su rostro.	16. FÍSICO
<i>la Pepino</i>	1. Persona con gran cantidad de marcas de varicela en su rostro.	17. PATOLOGÍA
<i>la Pizza</i>	1. Persona que accede rápidamente a tener relaciones sexuales.	18. SEXUAL
<i>Queso de puerco</i>	1. Persona que padece vitiligo.	19. PATOLOGÍA
<i>Tamal</i>	1. Persona de tez rosácea, semejante al color del tamal de dulce.	20. FÍSICO
<i>Torta (s)</i>	1. Persona robusta o con sobrepeso.	21. FÍSICO

Metáfora: LAS PERSONAS SON ALIMENTOS		
Apodo	Acepción	Dominio
<i>Toronjita</i>	1. Persona que se caracteriza por tener tez rojiza.	22. FÍSICO
<i>el Whiskas</i>	1. Persona del sexo masculino que resulta atractivo para las personas del sexo opuesto.	23. FÍSICO