

LA COMEDIA

- Género dramático.
- Viene del griego “komedia”. El komos era el desfile y la canción ritual en honor a Dionisios. Origen religioso y orgiástico.
- Su finalidad es provocar la risa en el espectador. Esta risa puede ser de complicidad o superioridad. Es una protección contra la angustia, una especie de mecanismo de defensa.
- Los temas y situaciones surgen de la realidad común y cotidiana. Hay una intención de buscar en los temas generales y externos, no en los de carácter individual e interno. A diferencia del drama, la comedia está mucho más anclada en el mundo real. Sólo en sus formas inferiores (farsa, vodevil, sketch, etc) se aparta de la realidad.
- Los temas son serios, pero tratados de forma alegre.
- Lleva una crítica social, pero no llamando al desorden, sino a la necesidad de recuperar el orden perdido, de reintegrar al individuo a la sociedad, de reestablecer los valores amenazados (aunque a veces sea con amargura). Por eso, la risa es un arma social, una especie de castigo o de humillación. Pero no hay un sentido moralizante en ella, sino educativo.
- Estructura de una comedia. La secuencia mínima es: equilibrio, desequilibrio, nuevo equilibrio.
- El desenlace, por lo general, es feliz: matrimonio, reconciliación, lección aprendida, reconocimiento positivo, recompensa al bien, castigo al mal.
- Antes del reestablecimiento del orden y del final feliz, hay un momento de vacilación donde todo parece perdido para los protagonistas, pero luego desemboca en una conclusión optimista. Es el clímax de la comedia.
- La acción cómica se descompone en una serie de obstáculos y repeticiones de situaciones, con las cuales tropiezan los personajes para lograr sus objetivos. El equívoco es el motor esencial de la comedia, aunque no es lo único que provoca risa. Hay otros elementos: la sorpresa, la exageración, el absurdo, el contraste, etc. Ya los veremos aplicados.
- En la comedia no hay causalidad ni predestinación. Hay idea repentina, cambios de ritmo, azar, inventiva dramática y escénica (juegos).

- La acción cómica es menos importante que los personajes y situaciones que aparecen en ella. El conflicto pasa a un segundo plano, dejando todos los recursos cómicos en un primer plano.
- Los personajes son seres comunes y corrientes. Corresponden a una generalidad, más que a una particularidad. Son simplificados, encarnando defectos, vicios o conductas inhabituales de forma exagerada y con el fin de ser ridiculizados. Por eso los personajes de comedia generalmente corresponden a “tipos”. Ej. El avaro, el misántropo, el distraído, el celoso, el charlatán, etc.
- La comicidad puede ser provocada por:
 - a) Situaciones: insólitas, absurdas, sorprendentes, comportamientos de algún personaje, equívocos, repeticiones, etc.
 - b) Palabras: juegos verbales, repeticiones, doble sentido, ironías, invenciones de palabras, etc.
 - c) Caracteres: defectos, vicios, tipos, caricaturas, parodias, etc.

La Alta Comedia

- El humor.
- La comedia de ideas (situaciones intelectualmente agudas).
- La comedia de carácter (personajes).
- El ingenio verbal (juegos de palabras).
- Recursos del argumento (equívocos, juegos escénicos).
- Es más intelectual.

La Baja Comedia

- La burla.
- El ingenio verbal (juegos de palabras).
- Recursos del argumento (equívocos, juegos escénicos).
- Infortunios físicos.
- Obscenidades, palizas, caídas, gags, etc.
- Es más visual.

LA RISA

- La risa es propia del ser humano. Fuera de lo propiamente humano, no hay nada cómico. No nos reímos de un paisaje y, si lo hacemos de un animal o un objeto, es por su semejanza con el hombre, por la marca impresa del hombre o por el uso hecho por el hombre. (Bergson)
- La risa responde al instinto del juego, a la facultad del hombre de percibir aspectos ridículos e insólitos de la realidad física y social. Ej. El niño se ríe al descubrir las partes de su cuerpo o las leyes de la gravedad (los objetos caen al ser soltados).
- La insensibilidad acompaña a la risa: apela a la inteligencia, jamás a la emoción. Ésta es un obstáculo para la risa. Ej. No nos vamos a reír de un anciano que se cae si nos da pena. (Bergson) Ej. Los enamorados de la comedia no son tan cómicos, porque apelan al sentimiento y la emoción.
- La risa exige la complicidad del grupo, no puede darse en el aislamiento absoluto. Tiene una significación social. La risa es contagiosa, ayuda a la comunicación y permite que se mantenga. Ej. Público en el teatro.
- El mecanismo, el automatismo, el movimiento sin vida, la forma involuntaria, la distracción, lo accidental. El origen de lo cómico está en la percepción de un mecanismo reproducido en la acción humana. La idea de lo mecánico calcado sobre lo vivo. Se trata de situaciones, caracteres, gestos, frases que nos provocan risa porque nos hacen pensar en una mecánica. (Bergson) Ej. Una persona que se tropieza y cae. Nos reímos porque observamos en ella cierta rigidez mecánica o velocidad adquirida, en vez de una agilidad despierta o una flexibilidad viva. Ej. Un hombre que hace sus quehaceres con regularidad matemática. Alguien le cambia algo y se cae, se mancha, se equivoca, etc. El distraído cae en algo cómico debido a una rigidez mecánica de la que no quiere o no sabe salirse.
- La idea del mecanismo ya está en los juegos infantiles que nos hacen reír. Este mecanismo se repite en la comedia. La comedia es un juego que imita la vida. Los muñecos infantiles pasan a ser los personajes. Las situaciones que se suceden en la comedia y que dan la ilusión de la vida son parte de un ensueño mecánico. (Bergson)
- Esta idea del mecanismo se manifiesta en la comedia en varios niveles: gestualidad rígida, repetición de palabras o situaciones,

equívocos, ladrón robado, caracteres rígidos, juegos de palabras, estereotipos retóricos o ideológicos, etc. Ya los veremos a fondo.

- Lo involuntario producto de una torpeza, una distracción o un error nos da risa. Es mejor cuando es algo accidental o inesperado la causa que provoca el efecto cómico. Y cuando podemos ver su origen y seguir su desarrollo es mucho más gracioso todavía. (Bergson)
- El vicio o defecto cómico es aquel que impone su rigidez al personaje, en vez de amoldarse a su flexibilidad. Por íntimamente que esté ligado al personaje, el vicio tiene una existencia independiente de él. Por eso, una comedia puede tener un nombre común por título. El Avaro o el Jugador es más importante que el nombre propio del personaje que posee ese vicio. En el caso del Tartufo, que es un nombre propio, éste se ha transformado en un nombre común para designar al hipócrita. (Bergson)
- Lo cómico es inconsciente. Y cuando un personaje toma conciencia de su ridículo y trata de modificarse, no puede hacerlo nunca. Se esfuerza por parecer lo que debiera ser y no es, volviéndose cada vez más ridículo. (Bergson)
- Toda rigidez del carácter, del espíritu o del cuerpo es sospechosa para la sociedad. Es significado de un aislamiento, de un adormecimiento. Por esta razón, la risa se transforma en una especie de gesto social represivo. Esa rigidez constituye lo cómico y la risa es su castigo. (Bergson)
- Liberación y alivio de la risa. La risa provoca una liberación psíquica que nos hace pasar por encima de cualquier prohibición o barrera. De ahí la insensibilidad y la indiferencia que se le atribuye.
- Mientras en la tragedia hay una identificación emocional con lo que está ocurriendo, en la comedia hay un mayor distanciamiento, hay crítica, hay superioridad. El espectador se siente superior, pues ve al personaje como a alguien que está en una situación inferior debido a un defecto o vicio que él no tiene. La comparación nos pone en ventaja. Por otro lado, la comedia también nos hace ver aspectos de nosotros que no nos atrevemos a reconocer. Esto nos pone en un plano más verdadero, sin máscaras. Así, al reírnos de otro, lo hacemos también de nosotros mismos.
- Aparecen dos ideas:
 - a) Lo cómico significativo: nos reímos de algo o de alguien. Esta es una risa de exclusión.
 - b) Lo cómico absoluto: nos reímos con ese algo o alguien. Nos involucramos. Esta es una risa de aceptación.

LOS RECURSOS CÓMICOS

- La mecanización. Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles cuando este cuerpo nos recuerda un simple mecanismo. El personaje aparece como un muñeco articulado. Mientras más encajan las imágenes de una persona y de una máquina, más risible es el efecto.
- La deformidad. Toda deformidad susceptible de imitación por parte de una persona bien conformada puede llegar a ser cómica. La rigidez aplicada al cuerpo humano nos hace reír, no la fealdad. Ej. Una joroba.
- La mueca. Una expresión ridícula que manifiesta una rigidez única y definitiva en la viva movilidad del rostro. La mueca cristaliza un aspecto determinado del personaje. Mientras mayor es su rigidez, más cómica es. Ej. Una cara con un eterno llanto o con una eterna sonrisa.
- Es cómico cuando, por un efecto de rigidez, se dice lo que no se quiere decir o se hace lo que no se quiere hacer.
- El automatismo. Es cuando un gesto o una actitud se repiten obstinadamente por distracción o torpeza. Es el automatismo instalado en la vida.
- La imitación. Es extraer lo mecánico de una persona y exagerarlo. Gestos, movimientos, muecas, formas de hablar, palabras, etc son susceptibles de imitación.
- El disfraz. Un personaje que se disfraza siempre es cómico, pues debe adoptar una mecánica que no le corresponde y que está relacionada con ese vestuario. Ej. Una profesión determinada, un género (hombre o mujer), una edad, una clase social, etc.
- La mecanización aplicada a la naturaleza. Ej. Un personaje llega atrasado a un observatorio para ver un eclipse y pide que empiecen de nuevo para verlo.
- La mecanización aplicada a la sociedad. Una ceremonia social resulta cómica cuando nos fijamos en la forma (y no en el fondo) y reconocemos lo mecánico que hay en ella. Los que participan en la ceremonia nos parecen títeres. Otros ejemplos: Un funcionario que funciona como una simple máquina. Una regla que se aplica inexorablemente a pesar de todo.
- Sustitución de lo natural por lo artificioso. Es cuando una reglamentación humana sustituye a una ley natural. Ej. Un médico

dice que el corazón está en el lado derecho, pues así lo ha determinado la medicina.

- El cuerpo como un estorbo del alma. Es cómico todo incidente que atrae la atención sobre la parte física de una persona cuando nos preocupamos de su aspecto moral. La forma sobrepasa el fondo. Ej. Un personaje hace un discurso y, en el momento más álgido, estornuda.
- Cuando una persona nos da la impresión de una cosa. Ej. Sancho Panza como una pelota. El barón Münchhausen convertido en una bala de cañón. Un personaje cuenta los bultos de su equipaje sumando a su esposa e hijos como bultos.
- El resorte. Surge de un juguete: el diablillo de resorte. Es cuando una fuerza insiste obstinadamente en imponerse frente a otra fuerza que se obstina en combatirla. Nuevamente un juego mecánico. Ej. Un personaje quiere hablar y otro no lo deja, interrumpiéndolo a cada rato.
- La repetición. Se deriva del resorte. Es la insistencia de una palabra, una frase, un gesto o un comportamiento por obstinación, torpeza o distracción. La repetición se relaciona con el automatismo y la idea fija.
- La contradicción cómica. Es cuando en un personaje conviven dos sentimientos o ideas que se obstinan en imponerse una sobre otra. El personaje oscila entre los dos polos de manera mecánica.
- El efecto títere. Es cuando un personaje cree hablar y actuar libremente, pero es un simple juguete de alguien que se divierte a sus expensas. El personaje es utilizado sin darse cuenta. Generalmente el público es cómplice del que engaña, no del engañado.
- La bola de nieve. Cadena o dominó. Es cuando un efecto se va propagando a partir de una causa, insignificante en su origen, llegando a un resultado tan importante como inesperado. Una cosa desencadena otra, generando una continuidad de situaciones cómicas. Nuevamente un mecanismo, una distracción. Ej. Hilera de golpes y caídas. Una carta de gran importancia para varios personajes, que rueda a través de la obra sin que puedan recuperarla y causando incidentes cada vez más complejos e imprevistos.
- Cuando el efecto se revierte. Esta idea se deriva de la bola de nieve. Es más cómico cuando el movimiento desencadenado se hace circular y termina volviendo al punto de partida. Es como hacer un gran esfuerzo para nada. Ej. Un marido cree librarse de su mujer y de su suegra mediante el divorcio. Luego se casa con una joven que

resulta ser la nueva hijastra de su ex esposa y, por lo tanto, ésta pasa a ser su suegra.

- La acción que fracasa en su propósito. Es cuando el personaje no tiene éxito en la acción emprendida. Es una expectativa que desemboca en nada. Mientras más esfuerzo y desgaste haya en la acción emprendida, más cómico será su fracaso.
- La repetición de situaciones. Es cuando una combinación de circunstancias se repite en varias ocasiones con ligeras diferencias. Mientras más compleja sea la escena y mientras más naturalmente se produzca su repetición, más cómico será el efecto. Lo mecánico otra vez. Ej. Dos personajes se encuentran una y otra vez a lo largo de una historia y siempre repiten la misma escena.
- La repetición con personajes distintos. Ej. Una escena entre señores, que luego se repite entre los criados, pero con distinto tono.
- La inversión. Es cuando una situación se repite, pero invirtiendo los papeles de los personajes involucrados en ella. A veces no es necesario ver la situación inicial, basta con ver la invertida. Ej. Un niño le da una lección a sus padres. Aquí aparece la idea del “mundo al revés”. Como lo lógico es que el niño reciba la lección de los padres, no es necesario ver previamente esta escena para reírnos.
- El ladrón robado. Se deriva de lo anterior. Es cuando la situación se vuelve en contra del que la hizo o planeó, quedando muchas veces pillado y al descubierto. Es la historia del perseguidor víctima de su persecución, del embaucador embaucado, del manipulador manipulado, etc.
- La interferencia de las series o el equívoco (error). Toda situación es cómica cuando pertenece a dos series de hechos absolutamente independientes y se puede interpretar a la vez en dos sentidos totalmente distintos. Esto desata un montón de confusiones entre los personajes que mueven a la risa. Constantemente está la amenaza de que el equívoco se aclare, pero el autor siempre se las arregla para mantener la confusión. Este juego, este vaivén bien manejado puede ser muy cómico. Nuevamente la idea de una mecanización de la vida.
- La paradoja. Son expresiones o situaciones que conllevan una contradicción. Ej. “Al hombre dale una máscara y dirá la verdad”. (Wilde)
- El absurdo. Una frase, un gesto o una acción sin sentido por nerviosismo, apuro, torpeza o miedo. La comicidad está en el inesperado quiebre con la lógica.

- La ruptura o quiebre. Es cuando se establece una idea, un carácter o una situación determinada y luego, cuando ya está bien aceptada o asimilada, se rompe sorpresivamente generando un efecto cómico. Ej. Ser extremadamente cuidadoso y, de repente, romper con ese cuidado actuando desastrosamente.
- El contraste. Relacionado con lo anterior. Es cuando se enfrentan dos situaciones o dos caracteres que son absolutamente opuestos, pero con un sentido cómico. Ej. El gordo y el flaco. Además de la oposición física, uno es mandón y gruñón, mientras que el otro es sumiso y tímido. Ej. Un personaje da un gran discurso, mientras se rasca el trasero.
- La asociación de ideas. Es cuando dos cosas (ideas, imágenes) independientes se relacionan inesperadamente provocando un remate cómico. Ej. Un personaje dice “cagué” y casualmente tiene un rollo de papel higiénico en la mano. Aunque no hay relación directa, el espectador los relaciona.
- La comicidad del lenguaje. Hay que diferenciar entre lo cómico que expresa el lenguaje y lo cómico que crea el lenguaje mismo. Lo primero es traducible a otro idioma, aunque siempre pierde algo. Lo segundo es generalmente intraducible.
- Diferencia entre lo cómico y lo ingenioso. Una palabra es cómica cuando nos hace reír de quien la pronuncia, e ingeniosa cuando nos hace reír de un tercero o de nosotros mismos. Pero es difícil hacer esta diferencia. Por lo general, la comicidad del lenguaje está en estrecha relación con la comicidad de las situaciones. Es su proyección en palabras.
- El ingenio del lenguaje. Es cuando un razonamiento o una frase se vuelve contra el personaje que la dijo, y de este modo se le hace decir lo que no dijo ni piensa, quedando atrapado en las redes del lenguaje. Es como el ladrón robado.
- Un personaje que se exprese siempre con frases hechas o estereotipadas es cómico. La idea del automatismo nuevamente.
- Es cómico cuando una idea absurda aparece en el molde de una frase consagrada. Ej. “No se debe trabajar entre comidas”, dice un flojo. Pero la frase es: “No se debe comer entre comidas”.
- Se obtiene un efecto cómico siempre que se entiende una expresión en su sentido propio, cuando se le usa en su sentido figurado. Nuestra atención se concentra en lo material, no en lo metafórico. Ej. “Todas las artes son hermanas” o “Todas las artes son primas”. Ej.

“A esos pobres les estamos sacando el dinero del bolsillo”. “¿Y de dónde más se lo vamos a sacar?”

- La inversión en el lenguaje. Cuando una frase se invierte dándole otro sentido a una situación. Ej. “¿Por qué arroja usted la basura sobre mi terraza?” “¿Por qué pone usted su terraza debajo de mi basura?”.
- El juego de palabras. Es cuando dos sistemas de ideas se confunden en una misma frase, sin que se cambien las palabras. Esto se produce por las acepciones o sentidos distintos que puede tener esa frase. Es una distracción momentánea que puede generar un equívoco.
- La transposición. Se obtiene un efecto cómico cuando se transporta a otro tono la expresión natural de una idea. Hay varias alternativas para esto:
 - a) La parodia. Es cuando se transpone el significado de una idea de lo solemne a lo familiar, de lo elevado a lo ridículo, de lo mejor a lo peor. Es una especie de degradación.
 - b) La exageración. Es cuando se transpone el significado de una idea de lo peor a lo mejor. Esta transposición puede ser en cuanto a la magnitud o en cuanto al valor. Y es más cómica, cuanto más tiempo se prolonga y cuanto más exagerada es. Ej. Expresar como honorable una idea que no lo es. Hablar de un oficio vil con una estricta respetabilidad.
 - c) La ironía. Es cuando se transpone el significado de una idea de lo que es a lo que debiera ser, de lo real a lo ideal. Es cuando un enunciado revela más allá del sentido evidente, un sentido más profundo, a menudo contrario al primero. Ej. Decirle que se ve hermoso a alguien que evidentemente se ve horrible.
 - d) El vocabulario técnico. Es cuando se transpone a determinado lenguaje profesional o técnico las ideas de la vida cotidiana. Ej. Un médico le habla de amor a una mujer usando su lenguaje profesional. O cuando se aplica el lenguaje de los negocios a las relaciones mundanas. Ej. El matrimonio es un negocio.
- Los razonamientos cómicos. Son aquellos que, aún sabiéndose falsos, se podrían tener por verdaderos, pues tienen una estructura lógica. Son una imitación del verdadero razonamiento, tan aproximada que podría llegar a confundirnos si no estamos atentos.
- El chiste. Es un juego de palabras o ideas con un final sorpresivo y cómico. Es hablado o escrito.

- Gag. Forma cómica que se desarrolla visualmente, provocando risa por lo sorpresivo e inesperado de su remate. Ej. Una llave se arregla, luego se abre y sale agua por otra llave.
- El personaje cómico. Es cómico todo personaje que sigue automáticamente su camino, sin cuidarse de ponerse en contacto con sus semejantes. La risa sirve para corregir su distracción y sacarlo de su letargo.
- La insociabilidad del personaje cómico. No es necesario que el personaje tenga un defecto leve o grave para ser cómico. La razón de su ridiculez puede estar en una determinada virtud. Lo risible está en la rigidez del personaje, que lo hace aislarse de la sociedad. Ej. Alceste, el misántropo, es un hombre honrado, pero es insociable, y por eso mismo cómico. Su rigidez nos hace reír, a pesar de su honradez.
- La insensibilidad del espectador. El defecto del personaje no puede presentarse de tal forma que conmueva nuestra piedad, temor o simpatía. Al contrario, se debe hacer odioso para los demás, dejándonos insensibles y provocando nuestra risa. Ej. Los enamorados de la comedia generalmente apelan a la emoción, y por eso no son tan cómicos.
- La acción es secundaria. Para evitar la emoción es necesario concentrar la atención sobre los gestos, las situaciones y las palabras cómicas en vez de fijarla en la acción seria. La acción es esencial en el drama, pero secundaria en la comedia. Por eso, en la comedia podemos prescindir de la acción, cambiarla por otra distinta y, aún así, los personajes, situaciones y palabras seguirán manteniendo su comicidad. En el drama, si se cambia la acción, todo lo demás cambia.
- La contradicción del personaje cómico. Es cuando por automatismo, por inconciencia, por distracción, el personaje cae en algo que él mismo censuró recién. Hay un aspecto de su persona que él mismo ignora, un aspecto por donde se escapa a sí mismo inevitablemente, y esto es lo que nos hace reír. Ej. Un personaje que cae en un acceso de rabia, después de haber predicado la calma.
- El carácter cómico. Todo personaje cómico es un tipo (o un arquetipo). Y, a la inversa, cualquier semejanza con un tipo tiene algo de cómico. Todo lo que hay en una persona en el estado de mecanismo capaz de funcionar automáticamente, todo lo que hay en esa persona como ya fabricado, todo lo que le hace repetirse una y otra vez, tiene que ver con el tipo. Aquí también está la idea de la

generalidad en la comedia. La individualidad no interesa. Es esencial buscar lo que hay de común en la sociedad. Por eso, los títulos de las grandes comedias: El Misántropo, El Avaro, El Jugador, El Distráido, etc. Importan los nombres genéricos, no los propios. Incluso puede haber varios personajes que calcen con un mismo tipo: Las Mujeres Sabias, Las Preciosas Ridículas, etc.

- El carácter cómico. Tiene que ser profundo para que permanezca y superficial para que no se salga del tono de comedia. Invisible para quien lo posee y visible para el resto del mundo. Se debe mostrar sin escrúpulos, sin autocensura, y debe ser molesto para los otros, a fin de que lo repriman. Susceptible de ser corregido inmediatamente, pero con la posibilidad de renacer en cualquier momento. Aislado de la sociedad, pero inseparable de ella.
- La vanidad. Este es el defecto que tiene todo carácter cómico. Apenas es un defecto, pero todos los otros gravitan a su alrededor (incluso algunas virtudes). Es, a la vez, superficial y profunda. Hija de la vida social, aunque absolutamente natural a todo ser humano desde su nacimiento.
- La vanidad profesional. Esta clase de vanidad hace de determinada profesión un charlatanismo que exige un exagerado respeto y una absoluta devoción de parte del resto de los mortales. Es una rigidez cómica del personaje.
- El absurdo del personaje cómico. Tiene que ver con el personaje ciego y sordo, que sigue su idea, que se obstina en ver y oír sólo lo que desea, lo que imagina, lo que sueña. Todo personaje cómico marcha sobre la senda de una ilusión, cayendo en el absurdo y el ridículo. Ej. Don Quijote. Su obstinada ilusión lo hace confundir molinos de viento con gigantes.
- Las obsesiones del personaje cómico. Es cuando el personaje se obsesiona con algo, una idea, un discurso, otro personaje, e insiste en ello durante todo el desarrollo de la comedia. La obsesión se vuelve algo repetitivo. Nuevamente la idea de lo mecánico.