

***Estructura cómica, personajes cómicos y situaciones cómicas. Cuestiones formales en el análisis del género cinematográfico pre-institucional***

Juan Alfonso Samaja en colaboración con Ingrid Bardi

Centro de Estudios sobre Cinematografía de la Sociedad Argentina de Información

juansamaja@yahoo.com.ar

**Resumen:**

A partir de la descripción sistemática que hemos realizado sobre el modelo de la inadecuación cómica (Samaja y Bardi; 2010)<sup>1</sup>, se ha hecho cada vez más evidente la necesidad de distinguir en el relato o fábula entre tres niveles posibles en que se presenta el fenómeno de la comicidad: la *situación cómica*, donde se representa alguna de las formas de la inadecuación y de la cual participan, eventualmente, personajes cómicos; el *personaje cómico*, en tanto diseño de carácter inadecuado respecto de alguna situación o acción particulares, pero dentro de una estructura no necesariamente cómica; y finalmente, la *estructura cómica* en sentido estricto, que emerge como sistematización de organizada y temporal de los dos componentes anteriores.

A partir de esta identificación de niveles narrativos, sostenemos que un relato sólo puede concebirse dentro del género de la comedia en la medida en que está organizado a partir de una *estructura cómica*, no siendo suficientes la incorporación ocasional y más o menos contingente de situaciones y/o personajes cómicos. Estos últimos son elementos necesarios para la constitución de la estructura, mas no por ello suficientes.

Palabras clave: Estructura Cómica - Personajes Cómicos - Situaciones Cómicas - Género Narrativo Cinematográfico

---

<sup>1</sup> *La estructura subversiva de la comedia. Análisis de los componentes formales del género cinematográfico pre-institucional*, Centro de Estudios sobre Cinematografía, SAI, Buenos Aires.

## ***Estructura cómica, personajes cómicos y situaciones cómicas. Cuestiones formales en el análisis del género cinematográfico pre-institucional***

### *Introducción*

En nuestra reciente publicación sobre la forma cómica (2010), tuvimos ocasión de proponer la necesidad formal de distinguir entre los niveles con que se presenta el tema narrativo: *tema del fragmento*, *tema del film* y *tema del género*<sup>2</sup>. Del mismo modo que no sería correcto adjudicar al tema del film los subtemas en el nivel de cada uno de sus fragmentos, resulta conceptualmente erróneo pretender adjudicar al género como estructura formal trans filmica, el contenido de los temas de cada uno de los films particulares.

Es necesario advertir que el tema del género, como el tema del film, se constituye a partir de saltos lógicos de abstracción de niveles inferiores en niveles de mayor complejidad e integración de *materia diversa*. Esto quiere decir que, en comparación con toda forma sintética, sus elementos particulares se presentarán siempre y de modo necesario como una pluralidad de componentes heterogéneos y en oposición. De allí, lo que se denomina *inducción por enumeración* no sirva para adjudicar de modo válido la cualidad de los elementos superiores a partir de la simple enumeración de lo hallado en el nivel inferior<sup>3</sup>. Esto sólo sería posible a partir de la combinación de dos circunstancias improbables: que se trate de un conjunto finito, por un lado, y que los elementos del conjunto presenten absoluta identidad respecto de la cualidad que se pretende generalizar, en este caso, el tema narrativo. Mas bien debe producirse un salto

---

<sup>2</sup> Samaja, Juan Alfonso y Bardi, Ingrid (*Op. Cit*), p. 30 y 180.

<sup>3</sup> Francis Bacon denominó a esta operación sobre conjuntos finitos *inducción completa*, y criticó la inducción por simple enumeración, considerando que había que incorporar no sólo los elementos siempre presentes, sino las diversas ausencias que se iban encontrando. Ahora bien, aunque Bacon no lo especifica de modo contundente, es importante advertir que la presencia de una ausencia, en relación a las presencias presentes se manifiesta como la manifestación de una *diferencia* respecto de lo anterior. Esto sin importar que en el caso nuevo *no esté lo que antes vi*, o bien que en el caso nuevo *vea algo distinto*; en última instancia, se trata de las dos formas de enunciar una misma cualidad: la aparición de lo diverso. Ahora bien, por mucho que Bacon haya pensado que esta complejización permitía seguir hablando de *inducción* como operación lógica, él debió advertir que es muy diferente enumerar la presencia o ausencia de una misma cualidad para refutar o confirmar una premisa hipotética, que adjudica una relación de tipo lógica entre el caso y los rasgos característicos, y otra es combinar cualidades y rasgos diversos para establecer la presencia de un caso. Esto último, que es básicamente en lo que consiste toda actividad diagnóstica, no es inducción, ni deducción (ambas sólo pueden moverse en sui forma válida desde el caso hacia los rasgos), sino Abducción. (Cfr. Francis Bacon; 1949 y Samaja, Juan; 1999 y 2003).

inferencial que, a partir de las propuestas de Charles Peirce (1987), como Juan Samaja (1999), denominamos *Abducción*. Esta última consiste, precisamente, en una combinación de elementos diversos en el nivel de las partes cuyo objeto es conformar una unidad sintética a través de un proceso de abstracción.

Por lo mismo, resulta necesario hacer una segunda distinción entre niveles según el alcance e injerencia que la comicidad presentará en la dimensión temporal: la comicidad de una situación, de un personaje, o de la estructura en su conjunto.

#### *Adecuación e Inadecuación: de lo abstracto a lo concreto*

Antes de pasar a las distinciones formales específicamente narrativas, es importante recordar algunas conceptualizaciones sobre la *inadecuación* como situación narrativa, y su carácter absolutamente *relacional*.

Toda inadecuación, como hemos sostenido, implica la confrontación entre dos contextos: un contexto que subsume la acción no sólo como parte suya, sino como una alternativa legítima dentro de su sistema, es decir, *adecuada a su propia forma*; y un segundo contexto en el que la acción podrá ser una parte de lo que allí ocurre, pero nunca una alternativa canónica, normativa y legítima de *ese contexto*.

Hemos afirmado que en la lógica narrativa de la comedia, el contexto primero puede no estar representado en el relato, siendo sólo inferido a partir de las estrategias que el sujeto cómico diseña, por su carácter de infiltrado en el segundo contexto<sup>4</sup>. Esto quiere decir que la representación del primer contexto, así como el pasaje de infiltramiento del primero al segundo, aparece como un elemento no sustancial en la estructura narrativa. Basta con que el primero pueda ser imaginado y evocado por la instancia de espectación a partir de una serie de indicios más o menos complejos que despliega la trama desde los inicios.

En cualquier caso, se represente o no el primer contexto, es importante advertir que una vez establecido el contexto normativo extraño, el sistema de relaciones del contexto

---

<sup>4</sup> Samaja/Bardi (*Op. Cit*)

anterior queda completamente abstraído, no teniendo valor de legitimación en la situación nueva en la que la acción tiene lugar.

Esto implica que tanto la acción como el personaje pueden sólo *en abstracto* concebirse adecuados en el segundo contexto; es decir, sólo por relación al sistema de relaciones que supone el contexto propio que ahora no tiene una realidad plena. La acción *es* adecuada respecto de un contexto abstracto, e inadecuada por referencia al sistema de relaciones concretas que están operando en la realidad en la que la acción ocurre. Es decir, que si es adecuada en abstracto, resulta por lo mismo inadecuada en lo concreto.

Cuando la princesa, que viene del mundo mágico de los cuentos infantiles, se encuentra perdida en la ciudad de New York, el modo en que ella actúa, y las reacciones que ella espera de los demás, quedan justificadas para el espectador y para sí misma porque es lo normal y lo esperable en el mundo de los cuentos donde ella es una princesa. Lo inadecuado no es pretender ser una princesa y esperar ser tratada como tal, eso es lo que debe hacer un personaje de la realeza; lo que resulta cómico (por lo inadecuado) es que esto mismo se pretenda en un contexto extraño en donde ya *no tiene dominio de validez la lógica de los cuentos infantiles*.

Aquí se advierte cómo el segundo contexto *desplaza en validez* al primero, aunque este último no desaparece realmente. Y no sólo no desaparece, sino que es fundamental que siga teniendo algún grado de manifestación para que lo cómico se constituya como tal. El contexto originario sigue estando, aunque abstraído en el nuevo sistema de relaciones, y su forma de manifestarse es precisamente el diseño inadecuado de las acciones que coordina intencionalmente el sujeto cómico.

Esto último nos lleva a reconocer que sólo esta transformación de lo abstracto en lo concreto, pero su vez la permanencia de lo abstracto en lo concreto, y precisamente como cosa abstraída, hace posible el efecto cómico. El diseño de las acciones no se construye desde la lógica del contexto nuevo, sino precisamente desde el contexto abstraído.

En un film como *Mr. Deeds goes to town* (Frank Capra; 1939) vemos precisamente este mecanismo por el cual se nos presenta primero al protagonista en su contexto

específico, un pequeño pueblo de provincia. Todas sus acciones están aquí perfectamente justificadas y valoradas como canónicas en el este mundo narrativo<sup>5</sup>. Sin embargo, el personaje será obligado a trasladarse a la gran ciudad donde deberá desempeñar la función de un gran empresario y magnate. En este nuevo contexto *las mismas acciones y características* del personaje, que en el contexto anterior resultaban esperables y deseables, se manifiestan ridículas, inadecuadas, etc.

Podemos advertir en este caso cómo el contexto originario, ahora abstraído por la lógica impersonal y calculadora de las relaciones superindividualistas de la gran ciudad, sigue siendo el centro de referencia para el diseño de la acción de cada movimiento del personaje; de sus acciones, de sus expresiones, etc. En síntesis, el personaje no actúa irracionalmente, sino desde una racionalidad que ha perdido la validez plena en un sistema de relaciones cualitativamente diferente.

A continuación presentamos, entonces, los tres niveles en que se manifiesta lo cómico en lo narrativo.

### 1. *Situación cómica*

Una situación se presenta con la cualidad del efecto cómico en la medida en que se representa un tipo de acción (involucrando o no a un personaje) que, siendo razonable en el contexto abstraído, resulta *inadecuada* en el contexto específico y concreto.

Una acción cómica se compone de un agente cómico (sujeto u objeto) y un receptor de la acción cómica (otro sujeto u objeto); no necesariamente supone un personaje como productor de la acción. Es importante recordar que la agencia de la acción puede reducirse a la mera *manifestación como fenómeno*. En el contexto de una serie de objetos que presentan una idéntica cualidad, por ejemplo ser utensilios para comer, y colocados en un mismo espacio físico: el cajón de un mueble de cocina, la presencia de un vibrador peneano resultará claramente inadecuada. Esta presencia, implica, aunque no sea evidente a primera vista, un *manifestarse como aquello que es en el contexto en*

<sup>5</sup> Esto último es independiente de la interpretación que el espectador pueda hacer sobre el carácter cursi y extravagante de dicho contexto. En todo caso, el contexto primero será doblemente inadecuado: primero para el contexto en el que el espectador mismo vive y se ubica como sujeto contemporáneo, y luego para la lógica misma del relato en relación al segundo contexto que aparece en el film, y que no es otro que el mismo contexto propio del espectador concretado en la narración.

*que resulta lo inadecuado que resulta.* Dicho de otro modo, el vibrador, aunque no hace nada más que estar donde está, actúa su estar en ese lugar, y por ende debe concebirse como una agencia de su carácter.

Evidentemente, la situación cómica más compleja ya no es un mero *manifestarse en su pura cualidad*, sino que implica una manifestación combinada con una transformación entre estados mediados por un sujeto que moviliza la acción. Por ejemplo, cuando el directivo entra a la reunión de empresarios con una peluca multicolor es él quien realiza la acción de *colocarse la peluca y entrar de ese modo en el recinto*, y es él quien transgrede a partir de realizar una acción real no contemplada por el conjunto de acciones posibles, las únicas que el sistema habilita como aquello que es necesario que se haga en función de un orden determinado de relaciones sociales.

No obstante no debe perderse de vista que una vez que ha ingresado, que ha realizado la acción, es la peluca misma colocada sobre esa cabeza y en ese lugar, lo que se *manifiesta como inadecuado*. En otras palabras, el hacer inadecuado como proceso es inseparable del manifestarse inadecuado como producto.

En cualquier caso, se involucre a un sujeto de modo directo o no, resulta más o menos evidente que se trata de eventos puntuales. Si los ejemplos mencionados constituyeran el todo de la narración, el hecho cómico sería idéntico al relato, y por ende podríamos afirmar que se trata de una narración propia del género de la comedia, llamada chiste, o relato gracioso, etc. Sin embargo, si fuese del caso que los eventos descriptos formasen parte de un conjunto o fábula que exceden a esto relatado, habría que evaluar efectivamente si el resto de la narración queda en efecto subsumida a la misma lógica de la comedia.

¿Qué significa esto? Que puede darse perfectamente el caso de que la situación cómica se presente en el marco de una narración no cómica. La presencia particular y puntual, aislada y no sistemática, de una situación no alcanza para caracterizar al resto como un caso de comedia. A la inversa, la presencia de una situación dramática aislada no minará el carácter cómico de una estructura narrativa.

En otras palabras: la situación cómica es un evento puntual y relativamente autónomo en el todo del relato. En los medios audiovisuales a esta situación cómica se la suele denominar *gag*.

Eventualmente, la concatenación de dos o más situaciones cómicas puede pasar a constituirse en una *escena cómica*. Como se desprende de ello, las escenas cómicas subsumen una pluralidad de *gags* particulares como hechos de inadecuación puntuales o más o menos relacionados al contexto de la escena.

Aunque la *escena cómica* puede ser, en efecto, un indicador más sólido hacia la consolidación de una estructura cómica, no necesariamente su presencia en el relato la garantiza de modo efectivo y determinante, como de hecho hemos mostrado en el caso del film inglés *Irina Palm*<sup>6</sup>.

Finalmente, es importante destacar que la situación cómica *no requiere la presencia de personajes cómicos*, entendidos estos últimos como diseños narrativos a partir de una inadecuación de origen. Que la acción la realice un personaje, no quiere decir que el personaje en sí sea cómico, sino que se ha comportado de modo cómico. Para que un comportamiento cómico pase a objetivarse en el carácter del personaje debe ser del caso que las acciones estén organizadas a partir de una inadecuación fundamental, es decir, que no sean meras contingencias de un carácter –en lo esencial- adecuado, sino elementos de un sistema cerrado de acciones que al mismo tiempo que *demuestran* el carácter del personaje, lo retroalimentan.

## 2. *Personajes cómicos*

Un personaje se manifiesta con la cualidad de lo cómico cuando su diseño narrativo está organizado a partir de una inadecuación esencial; esta última siempre vinculada a una relación sistemática con un sujeto y contexto extraño a su psicología. Por ejemplo, un personaje tonto y cobarde podrá considerarse cómico si aparece sistemáticamente asociado a contextos en donde se debe dar muestras de inteligencia o coraje, o bien si aparece acompañando a otro sujeto, el héroe, que sí presenta estas características. En

---

<sup>6</sup> Sam Garbaski; 2007. Cfr. nuestro análisis en Samaja/Bardi (*Op. Cit*) p. 167.

este último caso, la comparación constante, y la coordinación necesaria en la unión es la que resalta el carácter de inadecuado de uno respecto al otro.

Aunque en un nivel de integración más alto, con el personaje ocurre algo semejante a lo que dijimos con la situación cómica aislada; no alcanza la presencia de un personaje cómico para que se dé el género de la comedia. El carácter cómico de la estructura, no sólo depende de la importancia relativa que tenga el personaje cómico en el contexto de la trama (si es protagonista o no), sino del sistema de relaciones que se establecen entre los personajes entre sí, y los personajes respecto de la trama. Es cierto, sin embargo, que en las estructuras cómicas el personaje cómico resulta ser el protagonista, pero no por ser cómico el protagonista es cómico el relato, sino a la inversa: porque el relato está organizado de modo sistemático a partir de la inadecuación, entonces el protagonista será diseñado como un personaje esencialmente inadecuado al contexto, a los personajes, y a cada una de las situaciones particulares a los que se lo someta.

El hecho de que el personaje cómico no determina el carácter cómico del conjunto narrativo, no debe verse como un hecho negativo, sino todo lo contrario. Esto hace posible la complejidad de los relatos, el cambio de tono de una situación a otra, etc. Es harto conocida la tradición norteamericana de incorporar al relato un personaje cómico como rol secundario. Los personajes secundarios son por excelencia en el cine clásico la excusa para generar situaciones cómicas en diversos momentos de la trama, a los efectos de aliviar tensiones, variar el tono, etc. Si a fines de 1920 esta práctica ya era frecuente en el género del melodrama y el *western*, en la actualidad aparece casi de modo sistemático en el género de acción<sup>7</sup>, en la ciencia ficción, etc.

Resultará evidente que todo personaje cómico es el resultado de una serie de actuaciones en situaciones cómicas, es decir, que este nivel supone al anterior. Si bien la situación cómica no requería la presencia de personaje, la presencia de personaje cómico sí requiere la de situaciones diversas en la cual manifestar su comicidad latente.

---

<sup>7</sup> No debe confundirse esta característica puntual que estamos mencionando del personaje cómico en el rol secundario en el film de acción, con la nueva tendencia de los últimos 20 o 30 años de lo que se puede denominar *comedia de acción*, donde el personaje cómico es el protagonista, o bien el relato está centrado (como es más frecuente) en la inadecuación entre personajes, como es, por caso, *Hombres de negro*. En estos últimos casos, no se trata de un mero recurso narrativo, sino de la estrategia de una estructura narrativa en un film que es en sí mismo una comedia con elementos de acción.



### 3. *Estructura cómica*

Finalmente, nos encontramos con el último nivel de la narración: la relación estructural que organiza las relaciones entre todos los componentes.

Si bien no repetiremos aquí el desarrollo suficientemente extenso de la estructura cómica que hemos realizado en *La estructura subversiva de la comedia*, cabe recordar que nosotros sólo concebimos que narración cómica, o forma cómica en el nivel macro del relato, cuando la inadecuación es sistemática entre casi todos los elementos posibles, o al menos centrales, y sobre todo cuando la inadecuación deviene en una dimensión temporal, es decir, que se sostiene como inadecuación a lo largo del relato, a diferencia de una situación puntual donde la inadecuación queda localizada a ese espacio y a esa circunstancia únicamente.

Es importante tener en cuenta la independencia relativa que la estructura tiene respecto de sus elementos discretos<sup>8</sup>. Este carácter autónomo se manifiesta en dos aspectos: en primer lugar, la estructura no resulta de una mera acumulación de personajes y situaciones concatenadas, sino a la inversa. Es el carácter sistemático y estructural que asume la narración lo que habilita y torna verosímil la extensión en el tiempo, y por ende la proliferación cuantitativa, de las situaciones cómicas y su devenir en escenas cómicas. En segundo lugar, la sola presencia de situaciones cómicas y de personajes cómicos no produce por sí misma una estructura cómica.

Respecto de esto último, hemos afirmado que la mera acumulación de gags, es decir, la mera cantidad de materia cómica, no producía por sí misma sustancia cómica en el orden de la totalidad o del sistema. Sin embargo, la cantidad no es insignificante en el proceso, y de hecho la cualidad cómica de la estructura es un producto de la transformación entre dos series cuantitativas de elementos, una de las cuales pasa a predominar sobre la otra, produciendo en este proceso una modificación sustancial de las relaciones entre los componentes<sup>9</sup>.

Esto explica porqué el mero aumento cuantitativo de materia cómica no puede devenir en estructura, sino hasta que cierta acumulación en relación a cierto predominio, y

---

<sup>8</sup> Cfr. Samaja, Bardi, *Op. Cit.*

<sup>9</sup> Samaja, Juan; 1979.

respecto de una disminución de otra cosa, reconfigura las relaciones del conjunto modificando sustancialmente la cualidad imperante entre las series en oposición.

Sin embargo, a diferencia de cualquier otra materia, la materia narrativa constituye un diseño a partir del cual se definen las relaciones particulares. Se trata, en efecto, de una teleología implícita del diseño de los efectos como causa de su causa. Esto quiere decir que si bien, para el espectador, la narración se le presenta como un desplegarse espontáneo de sucesos particulares que van conformando *in statu nascendi* el carácter de la estructura, desde la lógica del diseñador del relato, lo sujeto a expectación es ya un producto conseguido, y por ende ningún suceso particular está fuera del diseño general. La estructura no se va constituyendo a partir de los elementos particulares, sino que a partir de estos elemento singulares se va *desplegando en el tiempo*. Es precisamente la *forma del despleamiento* lo que falsea la realidad de la génesis, apareciendo como causa y primero lo que en verdad es consecuencia y segundo en el orden.

Es aquí donde advertimos precisamente la dificultad de considerar la estructura cómica como una mera acumulación de situaciones graciosas. Evidentemente un realizador puede suponer que la comedia consiste –desde el punto de vista del diseño narrativo- en concatenar un chiste tras otro, o representar una cadena interminable de situaciones graciosas. Nosotros hemos sostenido que esta mera concatenación numerosa de eventos no hace a una estructura narrativa cómica en tanto y en cuanto estos componentes no hagan sistema unos con otros por oposición a otros elementos que quedarán subordinados, en este caso, los elementos narrativos no-cómicos.

#### *Un caso interesante*

Un ejemplo de concatenación de situaciones y escenas y de personajes cómicos que no llegan a consustanciarse en una estructura cómica parece ser la saga infantil *Toy Story*. Si bien los films presentan diversos momentos hilarantes y personajes cómicos, como el muñeco Ken, el señor cara de Papa, el tirano saurio, etc., la estructura general no responde a lo propio de la forma cómica en ninguno de los casos.

Uno de los pocos elementos asociados a la inadecuación se manifiesta en la primera entrega de la saga; se trata del desconocimiento que *Buzz* manifiesta de su ser juguete, tema que aparece de modo invariante en las tres películas. *Buzz Light Year* es un astronauta de juguete, guardián de la galaxia. En el primer film este juguete aparece presentando una suerte de desperfecto que lo lleva a *creerse en el nivel de lo real el papel para el cual se lo ha diseñado en el nivel de la simulación*. Todos los juguetes restantes están en posesión de esa verdad, de que son juguetes que actúan realidades de fantasía. El único que parece no saberlo es *Buzz*, desperfecto que provoca no sólo el efecto gracioso para el espectador, sino para los propios juguetes, quienes se burlan de él desde el comienzo. Es decir, que esta inadecuación por excelencia no sólo es apreciada como tal por el espectador, sino por cada uno de los personajes de juguete que participan en la acción.

Sin embargo, esta formidable inadecuación no desempeña el papel trascendental que se esperaría de un film cómico pues esta situación aparece siempre menoscabada y limitada a momentos muy puntuales, especialmente en la segunda y tercera película, donde ya prácticamente no desempeña una función relevante, reduciéndose apenas a una evocación de la inadecuación originaria<sup>10</sup>.

En el primer film, donde tiene evidentemente una importancia mayor, resulta, sin embargo, llamativo el hecho de que esta *inadecuación* le cabe, no al personaje principal (*Woody*), sino al secundario. Si focalizamos, en cambio, el relato sobre *Woody*, particularmente en el primer film, se advertirá que el hecho narrativo que allí se representa nada tiene de cómico ni de inadecuado: se trata más bien de una sustitución trágica que protagoniza el vaquero al llegar *Buzz* al mundo de Andy<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Esto se advierte particularmente en la aparición de nuevos muñecos *Buzz* en las jugueterías (*Toy Story 2*), lo cual nos da a entender que la ingenuidad no es un desperfecto individual, sino en todo caso un error sistemático del juguete. Y aparece finalmente en la tercera entrega cuando *Lotso* secuestra al muñeco y modifica el switch en su espalda, lo cual provoca que nuevamente aparezca esta característica.

<sup>11</sup> Se podrá argumentar que estas pasiones protagonizadas por los juguetes, celos, envidia, etc. resultan inadecuadas respecto de la condición física como sujetos no-humanos, y en tanto esto es un elemento sostenido todo el relato habría elementos de juicios suficientes para clasificarla como una estructura cómica. Pero esta interpretación presenta, a nuestro juicio, una serie de inconvenientes: el primero, y más importante, es que esta característica no resulta inadecuada en ningún momento de la película respecto de ningún elemento narrativo representado. Por otra parte, y como resultado de lo anterior, esta humanización de los personajes, lejos de producir el efecto cómico, genera en el espectador el elemento dramático fundamental para que el conflicto resulte emocionalmente impactante. El espectador no se ríe de la sustitución de *Woody*, precisamente porque la humanización del juguete lo lleva a identificarse con su desgracia personal, y esto mismo ocurre en la película número 2, con el

En general este mismo esquema se reitera en los siguientes films: la inadecuación es un elemento secundario, asociado a algún o algunos de los personajes que protagonizan situaciones cómicas puntuales, pero la estructura de conjunto, la fechoría principal, no está asociada a la inadecuación como modelo narrativo, sino a la sustracción, y al renunciamiento.

Si comparamos estos films con otra producción de Pixar, como *Monsters Inc.* (2001) advertiremos rápidamente cuándo estamos delante de un caso de estructura cómica. En este film tenemos una inadecuación fundamental y central a lo largo de casi todo el relato; inadecuación que resulta de una inversión lógica básica: del miedo irracional que los niños tienen a los monstruos, por el miedo irracional que los monstruos tienen de los niños. Precisamente este terror respecto de los niños es lo que producirá a lo largo del film las situaciones cómicas asociadas al infiltramiento de la pequeña niña *Booh*.

Adviértase que el carácter inadecuado de los monstruos en general, y de los protagonistas en particular, no sólo es tal para el espectador (por lo que éste espera de un sujeto de tales características) sino –y fundamentalmente– por la tarea que los monstruos deben desempeñar en el contexto de la trama: Los monstruos son empleados por una mega empresa que los contrata para asustar a los niños; con lo cual, tenemos una doble inadecuación centrada en el carácter: en relación a la función, y en relación a las acciones que se realizan y a los objetivos propuestos. Sobre esto último, recuérdese que una de las líneas argumentativas del relato es la superación del record por parte de *James P. Sullyvan* de ser el monstruo que más niños asusta, es decir, aquel que más miedo provoca en esas criaturas que, irónicamente, más horror a él mismo le generan.

Es importante advertir, sobre todo, que la inadecuación propuesta por el argumento no sólo se sostiene a lo largo de toda la trama, sino que está fundamentalmente organizada en torno a los personajes principales.

---

complemento femenino de *Woody* que es la vaquera *Jessie*. Este personaje ha sufrido la tragedia que siempre pesa sobre la cabeza de *Woody*: el olvido como consecuencia del crecimiento irremediable del niño.

Volvamos a revisar el caso *Toy Story*, y comparemos qué ocurre en cuanto a la fechoría principal en cada caso, y qué tipo de personajes se presentan como inadecuados o cómicos.

<i>Monsters Inc.</i>	<i>Toy Story</i>
El eje del relato es un infiltramiento que resulta significativo a partir del carácter inadecuado con que se nos presentan los monstruos: el miedo irracional a los niños. Dicho carácter inadecuado está centralizado en relación a las acciones y a los objetivos.	El eje del relato es la llegada de un juguete que desplaza a <i>Woody</i> como juguete principal. ( <i>Toy Story 1</i> ) El eje del relato es el extravío con sustracción del vaquero <i>Woody</i> , por parte de un vendedor inescrupuloso. Nuevamente aparece el miedo al olvido, pero ya no por el desplazamiento por otro juguete, sino como conciencia del juguete sobre el crecimiento de Andy. ( <i>Toy Story 2</i> ) El eje del relato vuelve a ser el crecimiento de Andy y el destino incierto de los juguetes, ahora magnificado por la situación de que Andy se muda de la casa hacia la universidad. Se tematiza, particularmente, una doble renuncia: la de Andy respecto de <i>Woody</i> , y de <i>Woody</i> respecto de Andy. ( <i>Toy Story 3</i> )
<i>Elementos de la inadecuación</i>	
<i>Monsters Inc.</i>	<i>Toy Story (1, 2 y 3)</i>
Los personajes inadecuados (cómicos) abarcan sobre todo a los personajes principales.	Los personajes inadecuados (cómicos) abarcan sólo a los roles secundarios y al antagonista.

### *Conclusiones*

Luego de estos últimos análisis es necesario plantearse la siguiente pregunta: ¿no constituye todo lo antedicho una especie de razonamiento circular? Es decir, si hay inadecuación en el nivel de la estructura, decimos que se trata de una comedia porque dicha forma está presente en la organización general del relato, pero si la inadecuación no está en el nivel de la estructura, en lugar de revisar nuestro presupuesto, afirmamos

que la forma no está en esa película porque la misma no es un caso de género cómico, es decir, porque no se presentan los elementos características, aquellos que –en principio- son los que –aparentemente- habría que poner a prueba. En síntesis, ¿no será entonces que nuestra hipótesis sobre la singularidad cómica es *a prueba de refutaciones*?”.

El razonamiento podrá parecer circular, debido sobre todo al carácter formalizante de su definición<sup>12</sup>, pero en modo alguno es *a prueba de refutaciones*: de hecho, bastaría con que se nos mostrara un solo caso de fenómeno narrativo asociable a lo cómico, en cualquiera de los niveles mencionados, que no presentara los rasgos propios de inadecuación que hemos expuesto en nuestra investigación.

Entender esto último es fundamental para valorar el esfuerzo de nuestra tarea: cuando decimos que un relato no está estructuralmente organizado como una comedia, como en el caso de la saga *Toy Story*, no estamos diciendo que la película carezca de situaciones cómicas<sup>13</sup>, sino que las mismas no desempeñan una función significativa en el nivel orgánico de la estructura general. Pero estructurales o no, si las situaciones son cómicas, si resultan cómicas, es porque están organizadas en torno a una inadecuación. Más aún, sólo por estar organizadas de este modo es que ellas presentan la característica singular de lo cómico.

En otras palabras: no estamos diciendo que sólo pertenecen al género cómico aquellas películas que desarrollan la inadecuación como tema central, mientras que las que no lo desarrollen -por muy graciosas que resulten- serán excluidas del reino de la comedia por motivos arbitrarios. Nuestra hipótesis es bastante más contundente; afirma que si un fenómeno narrativo está organizado a partir de lo cómico (situaciones particulares o un relato completo) es porque concreta alguno o varios niveles de la inadecuación en su

---

<sup>12</sup> Las definiciones formales, al contener *levantadas* las condiciones del silogismo, presentan como cualidad propia lo que podemos denominar una *tendencia tautologizante*. Toda definición parte de una conexión lógica entre un caso y rasgos asociados; de allí las dos variantes de la lógica deductiva clásica: el *Modus Ponens* y el *Modus Tollens*; si el caso es auténtico, presentará los rasgos enunciados por la regla (*Modus ponens*); si no está el caso propio, tampoco sus rasgos asociados: no hay gripe, luego no es del caso que estén sus síntomas (*Modus Tollens*). Finalmente la variante abductiva: no se dan los rasgos presupuestos, luego, se es el caso. El carácter meramente probable de la abducción no impide la tendencia tautologizante que depende de la razonabilidad adjudicada a la regla pura.

<sup>13</sup> Resulta absurdo, por demás, suponer que si hay comicidad, hay género cómico. Esta suposición olvida que la comicidad puede ser un recurso en una estructura mayor no necesariamente cómica. Los presentes en un velorio seguirán haciendo chistes sin que ello signifique que el velorio sea por sí mismo un acontecimiento cómico. Del mismo modo, no se ve cómo ni por qué la sola presencia de momentos cómicos aislados puede constituirse por sí misma en un indicador del género.

estructura formal. Y en este aspecto, nuestra hipótesis general sigue siendo eficaz al pretender identificar la forma de lo cómico *allí donde esté presente, y en el nivel en el que esté operando*.

Lo que hemos querido desarrollar en este trabajo particular es que una misma sustancia cómica (la inadecuación) puede devenir en diversos niveles de complejidad en el orden del relato, pero que sólo cuando afecta a las relaciones estructurales de la trama, puede decirse que la historia está organizada como una forma cómica generalizada.

### *Los niveles de la comicidad*

No quisiéramos concluir sin mencionar que este ascenso de niveles, de la situación al personaje, y de éstos a la estructura, coincide con el predominio de la dimensión temporal respecto de la dimensión espacial donde las acciones se desarrollan localmente sin interferirse ni condicionar unas a otras.

El predominio de la temporalidad no sólo se manifiesta, como es obvio, en la duración de la fechoría en tanto inadecuación principal, sino además en la extensión y potencia de sus efectos en la secuencia de las acciones. El personaje cómico no sólo es más duradero que la situación cómica, como la estructura cómica lo es respecto de personaje, sino que además tienen mayor potencia de determinación y mayor alcance respecto del conjunto. La estructura no sólo resulta tal por la duración de la inadecuación como fechoría, sino por el dominio de validez que alcanza en el contexto del relato, y en la afección sobre los restantes componentes.

### Bibliografía:

BACON, FRANCIS

(1949) *Novum Organum*, Buenos Aires, Losada.

SAMAJA, JUAN

(2003) *Semiótica y dialéctica* (parte 2) Inédito.

(1999) *Epistemología y Metodología. Elementos para una teoría de la investigación científica*, Buenos Aires, Eudeba.

(1979) *Lógica, Biología y Sociología Médica*, Revista de Ciencias de la Salud, CSUCA, Honduras.

SAMAJA, JUAN ALFONSO; BARDI, INGRID

(2010) *La estructura subversiva de la comedia. Análisis de los componentes formales del género cinematográfico pre-institucional (1902-1916)*, Buenos Aires, Centro de Estudios sobre Cinematografía-Sociedad Argentina de Información.