

Lo cómico, el directo y la ficción. Las modalidades de enunciación de los programas cómicos en vivo¹

Por Damián Fraticelli*

Resumen: En este trabajo se describen los modos de enunciación de los programas cómicos transmitidos en directo. Se analiza cómo la emisión en directo y la ficción condicionan la producción de lo cómico y se examina la manera específica en que trabaja el dispositivo de la ficción en directo. Luego, se describen las distintas modalidades en que los programas cómicos en vivo configuraron su enunciación condicionados por ese dispositivo. Los programas que se analizan son: *Viendo a Biondi* (1961-1969), *Los Benvenuto* (1991-1995) y *Cha-cha-cha. Dancing en el Titanic* (1995).

Palabras claves: Cómico – Emisión en directo – Televisión – Programas Cómicos.

Abstract: This paper describes the modes of enunciation of live television sketch comedy programs. It analyzes the way fiction and live broadcasting influence production in comedy as well as the specific operations of fiction in live broadcasting, in programs such as *Viendo a Biondi* (1961-1969), *Los Benvenuto* (1991-1995) and *Cha-cha-cha. Dancing en el Titanic* (1995).

Keywords: sketch comedy programs – live broadcast – television – fiction.

¹ Este trabajo fue escrito en el marco de una beca de doctorado de la Universidad de Buenos Aires, vinculada con el proyecto de investigación UBACyT S417 "Mundo del arte/mundo de la información. Una investigación sobre su estado actual", dirigido por el Dr. Mario Carlón.

Lo cómico, el directo y la ficción. Las modalidades de enunciación de los programas cómicos en vivo

1. Introducción

Un fenómeno que llama la atención cuando se investiga el humor televisivo es que la mayoría de los programas cómicos se transmiten en grabado. Los programas cómicos en directo son una *rara avis* en la televisión argentina. ¿A qué se debe esa preferencia social? ¿Es que los programas cómicos en vivo no fueron exitosos? La historia del género nos muestra lo contrario.

Cuando la televisión recién comenzaba y aún no existía la grabación de video, entre programa y programa había escenas cómicas de pocos minutos que eran transmitidas en el mismo momento que los actores las interpretaban. También se televisaban con éxito reconocidos sainetes y el programa que tuvo mayor audiencia a inicios de la década de 1960 fue *Viendo a Biondi*, un programa cómico que se transmitía en vivo². ¿Por qué entonces, cuando se implementó la técnica del video tape, la mayor parte de los programas cómicos se emitieron en grabado? ¿Se trató de una cuestión de costos de producción? Esa no parece ser la razón. Alfredo Casero, el conocido humorista de *Cha-cha-cha*³, afirmó en un reportaje que uno de los motivos por los que su programa tuvo emisiones en directo fue para abaratar costos⁴. Entonces, ¿por qué la sociedad tendió a producir los programas cómicos en grabado cuando haciéndolo en directo tenían éxito y hasta podían ser más económicos?

En este artículo no pretendemos responder esa pregunta porque excede a nuestros conocimientos sobre la naturaleza de lo cómico televisivo y sus

² *Viendo a Biondi* alcanza 66, 2 puntos de rating en 1961 (Tomassini, E. y Babino M., 1996).

³ *Cha-cha-cha* fue un programa cómico que se emitió entre 1993 y 1997. Su estilo fue reconocido como una renovación del humor televisivo del momento.

⁴ Diario *Clarín*, "La generación Cha-cha-cha", 3 de marzo, 1999.

formas de producción social⁵. No obstante, intentaremos realizar un aporte al problema describiendo cómo el directo televisivo afectó la generación de los programas cómicos en vivo y cuáles fueron los modos en que estos configuraron enunciativamente sus escenas de recepción⁶. Con ello esperamos tener elementos de mayor precisión para elaborar una hipótesis sobre la razón de que la mayoría de los programas cómicos sean en grabado y cómo eso condiciona la generación del placer cómico. Los programas que analizaremos serán: *Viendo a Biondi* (1961-1969), *Los Benvenuto* (1991-1995) y *Cha-cha-cha. Dancing en el Titanic* (1995)⁷.

2. El dispositivo del directo televisivo: una específica manera de producir sentido

¿Qué diferencia existe entre los programas cómicos transmitidos en directo y los transmitidos en grabado? La primera respuesta que surge como evidente es que la diferencia está en la temporalidad de sus imágenes. Mientras que las del directo se producen al mismo tiempo en que son

⁵ La reflexión sobre el humor y lo cómico tiene una larga historia en los estudios de los géneros literarios y artísticos, como en el pensamiento filosófico, pero ha sido poco desarrollada en el campo de estudio de los géneros mediáticos. En el ámbito nacional, Landi (1992) propuso una historia del humor televisivo identificando tres corrientes predominantes (el humor criollo-rioplatense, el relato cómico de provincia y el humor del café concert). Sus aportes inauguraron un avance en la sistematización de la problemática aunque, a nuestro entender, sufrieron de un descuido fundamental para la comprensión de la historia de lo reidero en la televisión: no le prestó atención a la manera específica en que el medio produce el humor. Es decir, no atendió a las diferencias que existen entre el humor en la televisión y el humor producido por otros medios como el cine o la gráfica. Su interés estuvo puesto más que nada en el “contenido”, los “usos” y las relaciones intertextuales del género. Esta posición de análisis es frecuente en el estudio del humor televisivo. Otros pocos investigadores, los menos, realizan el esfuerzo de atender a las diferencias que existen entre las especies de lo reidero y sus emplazamientos mediáticos (Steimberg: 2001; Traversa: 2005; Alfonso, J. y Bardi, I: 2010). Ellos retoman como punto de partida los trabajos de Freud (2006 [1905]), quien formuló un paradigma compuesto por lo cómico, el chiste y el humor. En esta perspectiva se enmarca nuestra investigación.

⁶ Partimos del concepto de enunciación propuesto por Steimberg quien comprende la misma como “el efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüísticos” (1993, p. 44).

⁷ Se trabajó con archivos audiovisuales de las emisiones de esos programas tanto virtuales de disposición on-line como ediciones en DVD.

repcionadas⁸, las del grabado se producen con anterioridad al tiempo de su recepción. ¿Esa diferencia temporal afecta su producción de sentido? Si seguimos la teoría sobre el directo televisivo de Carlón (2004, 2006), debemos responder afirmativamente. El autor plantea que el directo y el grabado son dos dispositivos⁹ que conviven en la televisión, pero que producen dos lenguajes con modos específicos de producir sentido. Señalemos algunos parecidos y diferencias que hacen al problema que estamos abordando.

- El dispositivo del grabado y el del directo construyen en su imagen un *campo casi-perceptivo de manera automática*.

El directo y el grabado televisivo, al igual que la fotografía y el cine, producen imágenes organizadas espacialmente de manera similar a cómo lo hace nuestro dispositivo óptico. La imagen que vemos en directo o en grabado se asemeja a la que vemos con nuestros ojos, son *casi-perceptivas*. Gombrich advirtió que esa construcción espacial aparece con el arte griego y más tarde es retomada en el Renacimiento por las técnicas de la perspectiva (1979 [1959]). Su rasgo distintivo radica en que el espacio representado se organiza según un punto de vista ubicado por fuera del espacio plástico de la imagen. Así se crea la ilusión del *cuadro como una ventana al mundo*. La escena representada se da a ver al espectador como si fuese una escena real, porque

⁸ Vale la pena aclarar que no comprendemos la instancia de recepción como pasiva sino como una instancia activa e interpretante con posibilidad de producción de nuevos discursos. La relación que existiría entre la instancia de producción y reconocimiento las comprendemos como las planteó Verón en *La semiosis social* (1987).

⁹ Seguimos aquí las observaciones de Carlón sobre la definición de dispositivo técnico mediático: “La noción de *dispositivo* se constituye básicamente en oposición a otras dos nociones: la de medio y la de técnica. Si la noción de técnica abarca más bien la base tecnológica y la de medio incluye la práctica social de carácter público que se articula con un dispositivo (un medio es un dispositivo más una práctica social específica), la noción de dispositivo, entre ambas, incluye los distintos modos de funcionamiento que se abren como diferentes modalidades de producción de sentido de la técnica en cuestión” (2004:105). El lugar que ocuparía el dispositivo técnico mediático en la producción discursiva puede definirse como “el campo de variaciones que posibilita en todas las dimensiones de la interacción comunicacional (variaciones de tiempo, de espacio, de presencia del cuerpo, de prácticas sociales conexas de emisión y recepción, etc.), que modalizan el intercambio discursivo cuando éste no se realiza cara a cara” (Fernández 1994:37)

aparece construida de manera similar a como el mundo se le aparece frente a sus ojos. De ahí que Gombrich diga que la imagen está organizada según el *principio del testigo ocular*. Ahora bien, existe una gran diferencia entre el campo casi-perceptivo de la pintura y el de la fotografía y sus parientes como el directo y el grabado televisivo: su espacialidad se produce de manera *automática*. La máquina es la que lo construye. No depende de la intencionalidad humana que la imagen producida se asemeje a la imagen que generan nuestros ojos. El fotógrafo o camarógrafo pueden realizar los encuadres, pero el registro no lo *hacen* ellos como el pintor *hace* su pintura, sino que la imagen la *hace* la cámara.

- La imagen del grabado y del directo televisivo tiene una *relación existencial* con el objeto que representan.

El directo y el grabado televisivo pertenecen al linaje de dispositivos surgidos de la cámara fotográfica. En ellos, la imagen mantiene una *relación indicial* con el objeto que representan. Ella es resultado de la luz que refleja el objeto que es registrado por la cámara. Si el objeto no se halla frente a la cámara no será representado por la imagen. En la pintura esto no sucede. No es necesario que el objeto esté frente al pintor para que sea representado. En el cuadro puede aparecer un objeto que nunca existió, como sucede en las pinturas de dragones y unicornios. Debido a esto Schaeffer reconoce como una regla constitutiva de la fotografía la tesis de existencia: *si esto aparece en la imagen es porque esto existió cuando fue fotografiado* (1990 [1987]: 91-94). El grabado y el directo televisivo también están constituidos por la tesis de existencia, pero hay una diferencia temporal que distingue a los dos dispositivos y hace a las características siguientes.

- La *representación* del directo televisivo es al mismo tiempo *presentación*, lo que le otorga a sus referentes un estatuto más real que

los representados en el cine y el grabado televisivo, pero menos real que los que conforman las prácticas sociales.

El directo televisivo *fortalece* la tesis de existencia porque el objeto que nos muestra *existe* en el mismo momento en que nos lo está mostrando. Su imagen no está en lugar de un objeto ausente sino que el objeto lo vemos porque está presente ante la cámara. Se trata de un real que está en otro espacio, pero habita nuestro mismo presente. En ese sentido, la imagen del directo televisivo no sólo es representativa sino también *presentativa*. De ahí que Carlón sostenga que la representación con la que se contacta un espectador del directo televisivo es *menos real* que la que puede experimentar en una práctica social como estar en el teatro, en un estadio o en la calle. Pero, al mismo tiempo, siempre es *más real* que la de la fotografía y la imagen filmada o grabada. El sujeto espectador, al identificarse con la posición del testigo ocular que construye el directo televisivo, experimenta un contacto semejante al que tiene con lo real en su vida cotidiana.

- Mientras que el discurso del grabado televisivo es sintagmático, el del directo es predominantemente paradigmático.

El operador que realiza el montaje de las de imágenes transmitidas por televisión se encuentra en una situación muy distinta si la emisión es en grabado o en directo. Si es en grabado, primero puede visualizar las imágenes que han sido registradas y luego puede seleccionar cuáles usará para construir el sintagma que será transmitido. De todo lo que grabó la cámara, el editor puede elegir qué mostrar y qué no mostrar. Se trata de una actividad de tipo sintagmática porque conoce y construye el desarrollo del discurso en su totalidad. En el directo televisivo, en cambio, el operador no puede realizar esa pre-visualización de las imágenes. Como el registro y la emisión se dan de manera simultánea, puede elegir una u otra toma, pero nunca sabrá de manera acabada cómo se desarrollará el discurso que está siendo transmitido. Su

operatoria, antes que ser sintagmática, es paradigmática. Un ejemplo del efecto que tiene esto puede verse en las transmisiones de partidos de fútbol. El operador no sólo no sabe cuál será el equipo ganador sino que tampoco sabe qué punto de vista será mejor para mostrar una infracción o un gol que aún no ocurrió. Será en las repeticiones donde el operador podrá seleccionar el mejor ángulo para dar cuenta de lo acontecido.

Realizado este breve repaso por algunas de las características que señala Carlón sobre el directo televisivo, volvamos a la pregunta que planteábamos al comienzo de este apartado, ¿qué diferencia existe entre los programas cómicos transmitidos en directo y los transmitidos en grabado?

Si nos concentramos en la instancia de producción, debemos decir que los programas en directo presentan un alto grado de *imprevisibilidad*. La enunciación *automática* en presente hace que el operador no tenga control sobre lo que el dispositivo está transmitiendo. Aunque el *sketch* cómico se ensaye y esté planificado cada detalle de la escena, si en el momento de la interpretación sucede un imprevisto será transmitido, porque el tiempo de la producción es el mismo que el de la recepción. Por otra parte, el tiempo presente de la enunciación de los programas cómicos en directo hace que no pueda haber dos recursos narrativos del cine y el grabado: el *flash back* y el *flash forward*. El lenguaje del directo es paradigmático porque el tiempo del directo es unidimensional. El operador que lo construye no puede mostrar ni el pasado ni el futuro del presente de la enunciación sin salir del directo y caer en el grabado.

Si observamos lo que sucede en la instancia enunciativa de la recepción, la escena de espectación que se construye en los programas cómicos en directo es la de un *espectador que es testigo de un acontecimiento que se desarrolla frente a sus ojos*. Como explicamos más arriba, la representación del directo es al mismo tiempo *presentación*. El referente que se muestra existe en el mismo tiempo en que es mostrado, *vive el mismo tiempo que su receptor*. El sujeto espectador accede a una experiencia de percepción semejante a la que tiene en su vida cotidiana con lo real no mediatizado. Lo que aparece en la

pantalla es *semejante* a cómo ve el mundo y, al mismo tiempo, *existe* en el mismo tiempo que él. Ambos habitan el presente. La presentación del referente es *menos real* que la que experimenta en una situación no mediatizada, pero es *más real* que la que experimenta en el grabado.

Ahora bien, existe una particularidad del *acontecimiento real* que se desarrolla en el directo de los programas cómicos que analizaremos: pertenece al régimen de la ficción. Existe en esa dimensión del mundo en donde las reglas de lo real se suspenden por común acuerdo entre los que producen la ficción y los que interactúan con ella. Veamos entonces cómo afecta la ficción al placer cómico.

3. El placer cómico en la ficción

¿Existen diferencias entre lo cómico en la ficción y lo cómico en la no-ficción? Para responder a esta pregunta hagamos un breve repaso por algunas de las condiciones que Bergson y Freud postularon para que se dé el placer cómico.

Bergson sostuvo que para que lo cómico genere risa es necesario que exista una distancia afectiva entre el que ríe y el objeto cómico. La *insensibilidad* acompaña la risa cómica:

Lo cómico sólo puede producirse cuando recae en una superficie espiritual lisa y tranquila. Su medio natural es la indiferencia. No hay mayor enemigo de la risa que la emoción. No quiero decir que no podamos reírnos de una persona que, por ejemplo, nos inspire piedad y hasta afecto; pero en ese caso será preciso que por unos instantes olvidemos ese afecto y acallemos esa piedad (2009, [1899]: 13).

Freud acuerda con Bergson y observa que el desprendimiento de afectos penosos es el mayor obstáculo para que se genere el placer cómico:

Si el movimiento que no persigue fin alguno provoca daño, si la estupidez lleva a la desgracia y la desilusión al dolor, ello pone fin a la posibilidad de un efecto cómico, al menos para el que no puede defenderse de ese displacer, es aquejado por él o se ve precisado a participar de él, mientras que la persona ajena atestigua con su conducta que la situación del caso respectivo contiene todo lo requerido para un efecto cómico (2006, [1905]: 216).

Además, suma otras condiciones para que se produzca el placer de lo cómico que podríamos resumir en:

- Encontrarse en un estado proclive a reír. Freud pone como ejemplo los estados tóxicos que provocan que casi todo parezca cómico (2006, [1905]: 205).
- Saber que se percibirá algo cómico. “Quien emprende una lectura cómica o va al teatro a ver una farsa, debe a ese propósito el reír luego sobre cosas que en su vida ordinaria difícilmente habría constituido para él un caso de lo cómico. En definitiva, apenas ve sobre el escenario al actor cómico, y antes que este pueda intentar moverlo a risa, ríe por el recuerdo de haber reído, por la expectativa de reír” (2006, [1905]: 207).
- Poseer una actividad anímica *despreocupada*. Un trabajo de representación o de pensamiento que persiga metas serias estorba la generación del placer cómico. Lo cómico surge de modalidades cercanas a la intuición y no del meditar abstracto (2006, [1905]: 209).

Todas esas condiciones del placer cómico explican, en parte, por qué lo cómico se emplaza tan bien en el régimen de la ficción. A nuestro entender la ficción garantiza la *insensibilidad* necesaria para que se produzca el placer cómico sin la amenaza de los afectos penosos que puedan irrumpir en lo no-

ficcional. Nuestra hipótesis es que la ficción le ofrece a lo cómico una *risa segura*. Pasemos a explicar por qué decimos esto. Schaeffer describe a la ficción como un fingimiento lúdico.

La ficción nace como un espacio de juego, es decir, que nace en esa porción tan particular de la realidad donde las reglas de la realidad están suspendidas (Schaeffer, 2002 [1999]: 159).

Ese “hacer como si” necesario para la ficción se pacta como un juego entre el hacedor de la ficción y su partenaire.

No basta con que el inventor de una ficción tenga la intención de fingir sólo “de mentira”, también es necesario que el receptor reconozca esa intención y, por tanto, que el primero le dé los medios de hacerlo (Schaeffer, 2002 [1999]: 129).

El fingimiento que constituye la ficción no sólo es lúdico sino además compartido. Tanto el que hace la ficción como el que la recibe *saben* que eso que están intercambiando simula ser “real”. En ese sentido, lo cómico en la ficción brinda una risa más “segura” porque está despegada de los riesgos que implica lo cómico en el régimen no-ficcional. ¿Qué significa esto? Freud, al describir la vida social de lo cómico encuentra que para que se cumpla lo cómico solamente bastan dos personas: una que descubra lo cómico y otra que sea descubierta como objeto cómico. Lo cómico se *descubre*, no se *hace*. Por eso nos puede resultar cómica una nariz exageradamente grande, los movimientos torpes de un niño que aprende a caminar o el tropezón de alguien que erró al sentarse en una silla. Ahora, existe una diferencia si el tropezón se lo da una persona frente a nosotros en un café o un payaso en el circo. El primer tropezón puede ser muy gracioso, pero enseguida puede despertarnos otros sentimientos, como preocuparnos si la persona que se cayó se lastimó o no. Con el tropezón del payaso, podemos reírnos sin ningún obstáculo anímico

que estorbe el placer cómico. En ese sentido, decimos que lo cómico de la ficción brinda una risa más “segura”, porque es una risa que no es amenazada por ninguna preocupación.

Como para que se instaure la ficción es necesario que el receptor sepa que todo lo que está recibiendo es un fingimiento, “un como si”, la risa cómica que genera siempre está al resguardo de lo “real”. Cuando vemos el payaso que se cae en el circo, nos reímos libremente porque nos olvidamos que esa caída ha sido preparada, pero al mismo tiempo *sabemos* que fue intencional. Por eso, nunca nos preocuparemos por si el payaso se lastimó o no. Con la ficción podemos mantener la *insensibilidad* de la que hablaba Bergson como condición de lo cómico. Tal vez, esa sea la razón de que lo cómico en la no-ficción suela durar menos que lo cómico en la ficción. Si vemos una persona caerse en un bar, nos puede resultar gracioso, pero si vemos otra, otra y otra, enseguida vamos a preocuparnos. En el circo, pueden caerse los payasos que quieran, que nunca nos preocuparemos por ellos.

Los programas cómicos que analizaremos son ficcionales, nos ofrecen una *risa segura*, pero ¿la temporalidad de sus imágenes afecta su naturaleza ficcional? ¿Existen diferencias entre la ficción en directo y la ficción en grabado? ¿Se garantiza de la misma forma esa *risa segura*?

4. La ficción en el directo televisivo

Para Schaeffer no existe una única ficción sino varias, según los dispositivos que la generan. Esos dispositivos se pueden diferenciar según el universo ficcional que construyen y el *proceso de inmersión* por el cual ingresamos a él.

Todas las ficciones tienen en común la misma estructura intencional (la del fingimiento lúdico compartido), el mismo tipo de operación (se trata de operadores cognitivos miméticos), las mismas restricciones cognitivas (la existencia de una relación de analogía

global entre el modelo y lo que es modelizado) y el mismo tipo de universo (el universo ficticio es un análogo de lo que por una u otra causa se considera “real”). En cambio, se distinguen por la manera en que nos permiten acceder a ese universo, y también por la aspectualidad del universo representado, es decir, según la modalidad en que el universo ficcional se conforma en el proceso de inmersión mimética (2002 [1999]: 229).

Schaeffer nos dice que en las ficciones se despliegan diferentes procedimientos miméticos que, en un nivel pre-atencional, no *vigilado* por la atención conciente, estimularían nuestros dispositivos receptivos como si estuviésemos frente a un acontecimiento “real” y no ante una simulación. Por ese *engaño* podríamos llorar, asustarnos o reírnos con las ficciones. Sin embargo, al mismo tiempo que nos *olvidamos* que lo que percibimos es un fingimiento *sabemos que lo es*. Ese saber nos permite no huir despavoridos cuando vemos una película de terror o, como dijimos antes, no preocupamos por la salud del payaso que acaba de caer. La ficción, entonces, constaría de una doble existencia, por un lado vive en lo conciente porque es necesario *saber* que se está participando de un fingimiento para obtener placer de ella, pero al mismo tiempo, sólo se puede obtener placer de ella si nuestra percepción es *engañada* por sus procedimientos miméticos y, en un nivel pre-conciente, tomamos como *real* el universo que crea. Ese procedimiento por el cual ingresamos *engañados pre-atencionalmente* al universo de la ficción es lo que Schaeffer denomina *inmersión ficcional*. Según el tipo de materialidad con la que están contruidos los mimemas que engañan nuestros sentidos, varía el proceso de inmersión ficcional. Así Schaeffer distingue siete dispositivos ficcionales que los describe según dos nociones: el *vector* de inmersión y la *postura* de inmersión.

Los vectores de inmersión son los fingimientos lúdicos, los ganchos miméticos que los creadores de ficción utilizan para generar un

universo ficcional y que permiten a los receptores reactivar miméticamente ese universo. Las posturas de inmersión son las perspectivas, las escenas de inmersión que nos asignan los vectores. Estas posturas determinan la aspectualidad, o la modalidad particular, bajo la que el universo se nos manifiesta, dado que entramos en él gracias a una clave de acceso específica, un vector de inmersión (2002 [1999]: 229).

En el caso de la ficción cinematográfica o del grabado televisivo el vector de inmersión es la imagen móvil con sonido. Como explicamos anteriormente, el dispositivo del grabado produce una imagen casi-perceptiva, es decir una imagen semejante a la que produce nuestro dispositivo óptico. Por eso, al identificarnos con el ojo de la cámara, nos sumergimos en un flujo perceptivo semejante al que producen nuestros ojos cuando ven el mundo real¹⁰. Los mimemas visuales *engañan* nuestra percepción con imágenes de referentes que no están presentes ante nuestros ojos porque ya no existen (como sucede en el grabado). Gracias a ese *engaño*, Schaeffer nos dice que la lógica de comprensión de las imágenes en grabado es la lógica del acceso perceptivo a las acciones, situaciones y acontecimientos reales que se nos presentan cotidianamente en el mundo (2002 [1999]: 281-290). La competencia que se nos exige como espectadores es la de la identificación perceptiva de los acontecimientos y de la comprensión intencional de la lógica de las acciones (de la que forma parte nuestra capacidad para comprender los actos de lenguaje intercambiados).

¿Qué sucede con la ficción en el directo televisivo? ¿Su dispositivo ficcional es el mismo que el de las imágenes en grabado? Lamentablemente, Schaeffer no se ocupa específicamente del tema, sin embargo, su trabajo sobre las imágenes grabadas y su comparación con las de los dibujos

¹⁰ Recordemos que en el grabado y en el directo, la semejanza con la percepción del mundo es mayor que en la fotografía o el dibujo realista porque la imagen representa el movimiento tal como lo vemos por nuestros ojos.

animados nos permite postular que, en el nivel pre-atencional, no existirían diferencias:

Hay que señalar que el vector de inmersión ficcional sigue siendo fundamentalmente el mismo, ya se trate de una grabación fílmica efectiva, de unos dibujos animados o de una película construida con imágenes de síntesis. Esto obedece al hecho de que la inmersión perceptiva es inducida por la fenomenología del flujo de imágenes en vez de serlo por la relación de huella (2002 [1999]: 281-290).

Si el vector de inmersión ficcional de los dibujos animados es semejante al del grabado, el del directo televisivo también tendría que serlo. El flujo de imágenes que produce posee la misma naturaleza fenomenológica que la que producen las imágenes en grabado. Por ello debemos suponer que los *engaños* a los que estarían sometidos nuestros dispositivos perceptivos en el directo televisivo son semejantes a los descriptos para las imágenes en grabado: la imagen produce un campo *casi-perceptivo* y se demandaría de parte del espectador la lógica del acceso perceptivo de las acciones, situaciones y acontecimientos reales. Sin embargo, a nuestro entender, no debemos olvidarnos una gran diferencia, mientras los mimemas visuales del grabado nos brindan la imagen de un referente que simula estar frente a nuestros ojos, pero *está ausente* porque ya no existe (o nunca existió como sucede en los dibujos animados), el referente del directo televisivo *existe en el momento que lo vemos*. Como notamos anteriormente con Carlón, el referente del directo televisivo está ausente ante nosotros, pero está presente ante la cámara. Si no sucede eso la imagen del referente no se genera, ¿afecta esto a la ficción? Nuestra hipótesis, siguiendo los planteos de Carlón, es que lo afecta en el nivel *conciente* o *atencional* necesario para que se produzca la ficción.

Como vimos, la ficción pone en juego estados diferentes de conciencia: uno que es pre-atencional y otro que es atencional o conciente. En el nivel pre-atencional nuestros sentidos son *engañados* por los mimemas de las imágenes

en movimiento y eso nos permite sumergirnos en el universo ficcional. Este procedimiento es previo a cualquier régimen de creencia. Antes que clasifiquemos el referente de la imagen en ficcional o no-ficcional, los mimemas de la imagen hacen que la veamos según como percibimos por nuestros ojos al mundo real. Este proceso pre-atencional convive con el nivel conciente en el que *sabemos* que lo que percibimos se trata de un fingimiento lúdico compartido. Ese *saber* neutraliza los efectos que generarían las percepciones si no se tratasen de un fingimiento. Esto hace a una diferencia fundamental entre la inmersión ficcional y la inmersión alucinatoria en la que las percepciones ilusorias son tomadas como reales y el sujeto actúa reaccionando a ellas. A veces, existen fracasos momentáneos de esa neutralización y el engaño opera con tal fuerza que induce a un bucle reaccional corto que cortocircuita la instancia de control conciente. Así sucede cuando vemos una película y tenemos reacciones motrices involuntarias que, por lo general, se tratan de reflejos de protección. *Saber* que lo que vemos se trata de un fingimiento lúdico, entonces, aparece como constitutivo de la ficción. En el caso de las imágenes grabadas Schaeffer nos dice:

El vector de inmersión ficcional pertinente es el fingimiento lúdico compartido que nos hace tratar el flujo de imágenes como si fuese causado por lo que muestra (como efectivamente ocurre en el documental): tratamos lo que vemos como si lo viésemos porque eso ha tenido lugar, cuando en realidad ha tenido lugar únicamente porque lo vemos. La cámara no ha grabado tal o cual acción porque esta haya tenido lugar, sino que la acción ha tenido lugar para que la cámara pudiese mostrarla según la modalidad del fingimiento lúdico compartido (2002 [1999]: 233).

En la ficción en directo la acción que se nos muestra y que entra en el fingimiento lúdico compartido *tiene lugar* en el mismo momento en que la vemos. Vemos el flujo perceptivo como si fuese causado por lo que muestra, como sucede en el grabado, pero *sabemos* en el nivel conciente que lo que se

nos muestra es un fingimiento que *se está realizando* en el mismo momento en que lo vemos. Ese saber sobre la ficción en el funcionamiento del directo televisivo hizo diferenciar a Carlón dos posturas de espectación: la de la ficción en el grabado y la de la ficción en directo. Mientras que la posición del espectador de la ficción en grabado se puede comparar a la del espectador cinematográfico, la del espectador de la ficción en directo puede compararse con la del espectador teatral.

El sujeto espectador [de la ficción en directo] moviliza saberes cercanos al espectador teatral: en lo temporal por el directo; y a veces en lo espacial, por la disposición de los actores en la escena, pero no por las restricciones de cámara –ángulos, montaje en directo, etc. (2004: 188)

¿Qué nos dice Schaeffer de la ficción teatral? En primer lugar, que a diferencia de lo que sucede con las imágenes móviles, el vector de inmersión no es la simulación de un flujo perceptivo, sino una simulación de acontecimientos.

Aunque el espacio de la escena sea un espacio ficcional, y aunque los decorados sean mimemas, este universo ficcional ocupa el espacio físico, contiene objetos físicos y está poblado por personas reales. En el teatro no nos sumergimos en un mimema que simula una experiencia perceptiva sino en acontecimientos y acciones. El vector de inmersión no está constituido por el hecho de ver y oír los acontecimientos sino por el hecho de asistir a esos acontecimientos. En otras palabras: el fingimiento lúdico no emplea un mimema casi perceptivo, sino los acontecimientos mismos (2002 [1999]: 236).

La ficción en directo se asemejaría a la teatral en que en ambas el referente está presente. El espectador de la ficción en directo *sabe* que esas imágenes

se producen porque los referentes que en ella se representan están *presentes* ante la cámara. Es sugerente que cuando Schaeffer compara posiciones espectatoriales que se parecen a la postura del espectador teatral, dé ejemplos semejantes a los que Carlón da cuando describe la espectación del directo televisivo en el registro de la no-ficción:

No estoy muy seguro de la exactitud de mi hipótesis, pero me parece que la postura real a la que más se acerca la postura de inmersión del público teatral es la de un observador. Entonces la postura de inmersión ficcional típica del teatro imitaría lúdicamente una postura que está lejos de ser ajena: esta iría desde el niño que asiste, impotente, a las disputas de sus padres, hasta el ciudadano que asiste, impotente, a la deriva de su país, pasando por el espectador que se divierte con la comicidad involuntaria de la vida de cada día, el testigo más o menos avergonzado de un altercado en la calle, o el observador desencantado del espectáculo de la vida, que, de vuelta de todo, no ve en la realidad como tal más que un espectáculo lleno de ruido y furor. Estas comparaciones tienen el valor que se les quiera conceder, pero al menos permiten comprender que la implicación ficcional del espectáculo teatral se sitúa en otro nivel que el cinematográfico (2002 [1999]: 237).

En el directo televisivo y en el teatro la postura de espectación es la del *observador que es testigo de un acontecimiento* (que en lo teatral es ficcional y en el directo puede ser ficcional o no ficcional). No obstante esta coincidencia, no debe olvidarse que el vector de inmersión del directo televisivo, a nivel pre-atencional, se realiza a través de imágenes en movimiento, como sucede en el cine y en el grabado televisivo. Esa diferencia conlleva condicionamientos distintos para la espectación. Por ejemplo, mientras que el espectador de una obra de teatro percibe por sus propios actos perceptivos reales, el espectador del directo televisivo lo hace a través un mimema casi-perceptivo. Eso hace que el espectador de teatro pueda elegir dónde focalizar su atención visual,

mientras que el espectador del directo ve únicamente lo que ve el ojo de la cámara (que puede ofrecer una mayor visualidad, como cuando hace primeros planos)¹¹.

Entonces, volvamos a nuestra pregunta del comienzo, ¿existe diferencias entre la ficción en grabado y la ficción en directo?

Por el recorrido que hicimos, sabemos que en el nivel pre-atencional no existen diferencias. El vector de inmersión es el mismo en la ficción en directo y la ficción en grabado. Nuestros sentidos son *engañados* de la misma manera por los mimemas que construyen un campo casi-perceptivo. La diferencia estaría en el nivel atencional o cociente en el que se constituye la ficción como un fingimiento lúdico compartido. En el directo sabemos que ese fingimiento se *realiza* en el mismo momento en que lo estamos viendo. Ese saber, ¿cómo afecta al efecto de *risa segura* que ofrece la ficción? En principio, podríamos decir que si bien sigue ofreciendo una *risa segura*, el universo ficcional está sujeto a la *imprevisibilidad* propia de los acontecimientos que se desarrollan en directo. En la instancia de producción, por más que un *sketch* se ensaye, siempre se corre el riesgo de que haya algún imprevisto. En la instancia de recepción, ese imprevisto puede quebrar rápidamente la inmersión del espectador en el universo de ficción y *recordarle* que lo que está viendo se trata de un fingimiento. Ese imprevisto puede resultar cómico también, pero se trata ya de un efecto cómico en la no-ficción *acechado* por sentimientos que pueden entrometerse con la *risa segura*. En los programas cómicos en directo se presenta, entonces, una escena de espectación más compleja que en los programas cómicos en grabado, porque en el grabado el imprevisto, si aparece, como sucede en los *bloopers* que muestran los errores de los actores al interpretar sus personajes, aparece con una intencionalidad cómica

¹¹ Es cierto que el espectador del directo, como el del grabado, tiene la libertad de variar la focalización de su mirada *dentro* del campo casi-perceptivo, al menos en la medida en que el marco global del campo permanezca estable durante bastante tiempo, es decir, cuando se trata de un plano fijo. Pero cuando hay plano en movimiento, su mirada tenderá a permanecer centrada en el punto de fuga, porque sólo esa focalización permite integrar las transformaciones del campo en la continuidad de una experiencia visual en movimiento (Schaeffer 2002 [1999]: 237).

asegurada, mientras que en el directo no está esa garantía. El imprevisto escapa del control del productor.

Analicemos ahora cuáles fueron los modos en que los programas cómicos en directo configuraron sus escenas de espectación condicionados por el presente automático de su enunciación.

5. Las escenas de espectación de los programas cómicos en directo

5.1. Viendo a Biondi: La escena teatral.



*Viendo a Biondi*¹² se transmitió entre 1961 y 1969. En los primeros años tuvo picos de audiencia que nunca antes habían alcanzado la televisión¹³. Fue

¹² En el siguiente link de *Youtube* pueden verse algunos *sketches* del programa: <http://www.youtube.com/watch?v=uhvUV3QXxbg&feature=related>

uno de los programas que fundaron el humor del capo-cómico, ese tipo de humor en el que un comediante principal interpreta diferentes personajes acompañado por actores secundarios. El programa estaba compuesto por *sketches* que duraban diez minutos aproximadamente. En ellos se narraba un episodio cómico que terminaba con un chiste o el latiguillo del personaje protagónico. Su humor era de tipo costumbrista y se basaba en la caricatura de estereotipos sociales como el compadrito (*Pepe Galleta, el único guapo en camiseta*), el chanta (*Pepe Chantapufi*) o el vago (*Pepe estropajo*). El programa fue transmitido en directo los primeros años que salió al aire.

Los jueves por la noche [Pepe Biondi] se reunía con los guionistas para polemizar, esbozar nuevos gags y criticar a mansalva el esquema ya preparado. Cuando más o menos tenían noción de cómo serían los sketches (dos por programa), concluían la sesión. Tres días después, ellos lo tenían escrito. El lunes por la mañana se solía realizar una reunión para corregir posibles desprolijidades. Ensayaban los libretos todos los días en una casa de velatorios de Constitución. El miércoles, los actores debían tener perfectamente memorizadas sus partes. El objetivo de este ensayo era marcar los movimientos y la ubicación del decorado único, que era filmado por dos cámaras. Biondi no toleraba "lagunas" ni "morcillas" (agregados de momento, no incluidos en el libreto). El segundo ensayo tenía lugar el jueves. Los viernes, a las cuatro de la tarde, se hacían las pruebas de cámara, se maquillaban y ultimaban detalles para el ensayo general de las siete y media, sin cámara. Por último, hacían dos ensayos más por cada sketch con cámara, y salían al aire (Tomassini y Babino, 2011: 78).

Como puede observarse, los realizadores hacían un gran esfuerzo por controlar lo mejor posible la imprevisibilidad que supone una actuación en vivo.

¹³ Como indicábamos antes, *Viendo a Biondi* alcanza 66, 2 puntos de rating en 1961 (Tomassini, E. y Babino M., 1996)

Sus ensayos eran semejantes a los que se realizan en el teatro y, como veremos a continuación, la escena de recepción que construían enunciativamente también se le parecía.



Describamos algunas de las coincidencias: el *sketch* se desarrollaba en decorados que aludían a los espacios de la vida cotidiana como sucedía en el teatro costumbrista. Los personajes interpretados por los actores accionaban como si nadie los estuviese viendo. El único que miraba al público era el capocómico para hacerle algún comentario risueño. Pero apenas lo hacía volvía a actuar como si el público no existiese. La escena que se construía desde la actuación y el decorado era similar a la de la comedia costumbrista teatral.

Ahora bien, como ya sabemos, el vector de inmersión de la ficción televisiva es el de las imágenes sonoras en movimiento. El espectador construido por el dispositivo se apropia del ojo de la cámara y hace suya su

mirada. ¿Qué nos mostraba esa mirada en *Viendo a Biondi*? La cámara realizaba planos pecho y americano sobre los personajes que hacían avanzar el relato con sus acciones. Los actores que quedaban fuera de cuadro o estaban fuera de foco interpretaban personajes de “contexto”. Si *Pepe Galleta* entraba en un bar veíamos algunas parejas tomando algo en las mesas, pero rápidamente podían quedar fuera de cuadro porque la cámara seguía al compadrito hasta encontrarse con el personaje con quién iba a interactuar. Los personajes que quedaban fuera de cuadro no cumplían otro papel más que el de contextualizar.

Ese uso de la cámara fomentaba una mirada susceptible de ser sorprendida por lo cómico. Al seguir al personaje principal, la mirada estaba atenta al horizonte de expectativas que originaban sus acciones. En ese horizonte es donde el espectador era sorprendido por las ocurrencias del personaje, algún accidente que sufría o cualquier otro recurso cómico que tuviese el fin de hacerlo reír. Si bien en el teatro también se despliegan estrategias para que se preste atención a la acción principal de la escena, el espectador tiene la libertad de distraerse y prestarle atención a los personajes que contextualizan o puede, por estar sentado en un mal lugar de la sala, perder la acción cómica de un personaje porque no llega a verlo bien. En *Viendo a Biondi* esto no ocurría, el ojo de la cámara le brindaba al espectador una mirada atenta que le aseguraba descubrir lo cómico que sucedía.

Otro procedimiento de la cámara que fomentaba esa mirada atenta era el primer plano del capo-cómico cuando hacía algún comentario cómplice a cámara. En un *sketch*, *Pepe* escuchaba que un personaje se llamaba Ulises Gil y, guiñando un ojo a cámara, decía: “El apellido le hace juego con la cara”. Con ese comentario, *Pepe* se salía de la interacción con los demás personajes e interactuaba con el público no-ficcional que lo estaba viendo (aunque él seguía siendo el personaje de ficción). En el teatro, el actor también puede dirigir su mirada al público, pero existe una gran diferencia. Mientras que la televisión produce el efecto de que el actor mira a los ojos a sus espectadores, en el teatro se produce el efecto que mira a la audiencia en general. El actor podrá

mirar a los ojos a uno u otro, pero no alcanzará a mirar a los ojos de cada espectador. En la televisión, en cambio, el dispositivo asegura que cada televidente “sea mirado” a los ojos por el actor¹⁴, porque cada uno de ellos ha identificado su mirada con la mirada de la cámara. Así, desde la televisión, *Pepe* miraba a los ojos a cada espectador que estaba viendo el programa. Ese “contacto” de los ojos del cómico con los ojos del público, excepcional en el teatro, se hacía regla en lo cómico de la televisión. Nuevamente, vemos que se construía una posición de espectación atenta y privilegiada que potenciaba el efecto cómico de las muecas del personaje como de la complicidad de su mirada.



¹⁴ La mirada a cámara o el eje de los “ojos en los ojos” (Verón 1995) consiste en hacer coincidir los ojos de quien toma la palabra en la pantalla con los ojos de quienes lo observan. Ese procedimiento abre juegos de equivalencias y diferencias entre el “adentro” y el “afuera” del espacio plástico de la pantalla y fue un rasgo que distinguió a la televisión del cine desde sus momentos iniciales.

El último rasgo en el que nos detendremos serán las risas en *off*. *Viendo a Biondi* se transmitía con un público de reidores profesionales que nunca era tomado por la cámara. Baños (2005) ha observado que las risas en *off* son un dispositivo de interpretación de lo cómico como género.

El sonido de las risas puede formar parte de una tradición, de una costumbre que se repite y ahora se finge, se produce a través de máquinas y/o personas actores, trabajadores de lo cómico que ríen bajo la batuta de un director. De cualquier modo que sea, el industrial o el artesanal (...) *todos* sabemos que son falsas (lo de falsas es desde esa perspectiva de la atribución de causa efecto) (...) Si no engañan a nadie, ¿por qué están allí? Se trata de un interpretante bestial, una incómoda, estruendosa advertencia de género, para abrir el lugar de la pulsión y la cognición. Un interpretante como un manual de instrucciones para el uso del género (83).

En *Viendo a Biondi* las risas no interferían en el universo ficcional. Los personajes actuaban sin escucharlas. Su función era señalar los lugares en los que había sucedido lo cómico, el chiste o la humorada. Pero al mismo tiempo tenían otra funcionalidad. Al no mostrarse la tribuna de reidores, esas risas se derramaban por fuera de los bordes de la pantalla y envolvían la escena de espectación. El espectador no estaba solo sino que las risas lo acompañaban y habitaban el mismo universo de la no-ficción como él. De esa manera, la postura de espectación que se construía no era la de un espectador solitario, testigo de un acontecimiento que solamente veía él, sino que era la de un espectador social, integrante de un público que estaba ante un espectáculo en vivo, como sucede en el teatro.

Por todas las características que acabamos de nombrar, la escena de espectación que construyó *Viendo a Biondi* fue semejante a la del teatro, pero con un punto de vista obligado a atender a las acciones que llevaban adelante el relato y acceso privilegiado a la mirada directa del capo-cómico. Ambos

condicionantes construían una mirada atenta proclive a ser afectada por la sorpresa del descubrimiento de lo cómico. Ahora bien, volviendo al tema del directo, ¿cuáles eran los indicadores de que aquello que se veía era transmitido en vivo? Ninguno. No había nada presente en las imágenes ni en el parlamento de los personajes que indicara la enunciación en presente más que el *saber* que ella lo era. La temporalidad del directo se construía únicamente por el saber que existía en recepción sobre el modo de producción del programa. En ese sentido, *Viendo a Biondi* fue un programa que realizó un gran esfuerzo por borrar las marcas de la enunciación en presente de su transmisión, en pos de generar una *risa segura* en una ficción sin imprevistos. Veremos que esa no fue la modalidad enunciativa que predominó en el resto de los programas cómicos transmitidos en vivo.

5.2. Los Benvenuto. Lo cómico en directo.

*Los Benvenuto*¹⁵ fue una comedia costumbrista que se transmitió entre 1991 y 1995 los domingos al mediodía. El programa estaba compuesto por *sketches* que duraban pocos minutos en los que se contaban las situaciones cómicas que vivían los integrantes de una familia y sus vecinos. La figura central era el comediante Guillermo Francella y el personaje que interpretaba se llamaba igual que él: Guillermo. Esta particularidad, que proponía un juego de doble lectura que articulaba la ficción con la no-ficción, se expandía al resto del programa. Su escena de espectáculo se construía conjugando constantemente lo cómico en la ficción y la no-ficción, y era permeable a los acontecimientos reales que ocurrían por fuera del programa.

Muchos rasgos de la configuración de sus imágenes eran semejantes a los que describimos en *Viendo a Biondi*. Al igual que en ese programa, los decorados simulaban los espacios de la vida cotidiana centrándose particularmente en la casa de la familia *Benvenuto*. En general, sus cámaras

¹⁵ En este link de *Youtube* pueden recuperarse algunos *sketches* del programa: <http://www.youtube.com/watch?v=JobXems0WGA>

realizaban planos pecho y americanos de los actores, pero, a diferencia de *Viendo a Biondi*, el personaje principal nunca miraba a cámara para dirigirse al público. Su interacción se limitaba a los personajes que interactuaban con él y todos actuaban como si nadie los estuviese viendo. La mirada que construía la cámara era la de un espectador atento que seguía los acontecimientos que hacían al desarrollo del relato del *sketch*. Su vector de inmersión era semejante al del espectador de teatro que habíamos descrito en *Viendo a Biondi*. Sin embargo, había varias diferencias que quebraban el espacio ficcional dejando aparecer lo no-ficcional.



En primer lugar, la actuación de *Los Benvenuto* estaba basada en la improvisación. El desarrollo detallado del sketch no estaba fijado de antemano, como sucedía en *Viendo a Biondi*, sino que estaba abierto a la deriva que llevaba la conversación entre los personajes. De esa manera, era frecuente que la imprevisibilidad misma de ese tipo de actuación produjese sorpresa en los mismos actores. Muchas veces, las ocurrencias de alguno de los actores producían que el resto se sonriera o riera de manera incontrolada saliéndose

de su personaje (al que enseguida volvía para continuar con la actuación). También era frecuente que los personajes hicieran referencia a la vida real de los actores. En un *sketch*, un personaje gay apareció con la camiseta de Boca y Guillermo le hizo un chiste sobre el esfuerzo que estaba haciendo para llevar esa camiseta. El chiste no estaba dirigido al personaje sino al actor. Al personaje lo único que le gustaba del fútbol era la belleza de sus jugadores, pero al actor le gustaba el fútbol y era del club rival. Ese salirse y meterse en los personajes exponía constantemente el fingimiento compartido de la ficción mezclando el universo ficcional con el no-ficcional. Los objetos de lo cómico ya no sólo eran los personajes como sucedía en *Viendo a Biondi* sino, también, los propios actores.

Otro indicador de denuncia del simulacro de la ficción eran las risas en *off*. *Los Benvenuto* no tenían reidores profesionales, sin embargo a veces se oían las risas que provenían de los técnicos que realizaban el programa. Los personajes hacían como si no las escucharan (aunque, por lo general, eran los momentos en que los actores reían saliéndose de sus personajes). Esas risas esporádicas, que se oían en *off*, no eran las mismas risas de *Viendo a Biondi* que metódicamente señalaban los lugares de aparición de lo cómico, el chiste y el humor. Eran risas inconstantes, pero su efecto era similar. Funcionaban como interpretantes del género y acompañaban a la postura de espectación haciéndola pública.

Pero la diferencia mayor entre *Viendo a Biondi* y *Los Benvenuto* fue la exposición de indicadores de copresencia temporal entre la instancia de producción y recepción del programa. Así como se “denunciaba” el fingimiento de la ficción se daban pruebas de que el programa iba en directo. Los *sketches* finales de *Los Benvenuto* jugaban a ser un reflejo del público que supuestamente los estaba viendo. A medida que avanzaba el programa la familia y los vecinos se iban reuniendo para tomar primero un vermut y luego almorzar. En esos *sketches* los personajes charlaban sobre temas de actualidad y daban parte de los acontecimientos sociales que se estaban produciendo en ese mismo momento. Un personaje podía informar al resto que

acababa de escuchar en la radio que tal equipo de fútbol había hecho un gol o que tal personaje público había hecho cierta declaración. Esos anuncios disparaban comentarios entre los personajes que muchas veces eran serios y mostraban diferentes opiniones sobre el tema, hasta que alguno hacía un chiste y se retomaba el humor del programa. La actuación improvisada permitía introducir como material de comicidad los acontecimientos impredecibles del mundo real en el que vivían *en ese momento* sus espectadores. El programa mostraba y recalca que era *en directo*. Habilitaban la figura de un espectador que miraba el programa y podía enterarse por medio de esos personajes ficticios acontecimientos sociales reales que recién habían ocurrido. Situación imposible en *Viendo a Biondi*.



Así, podemos decir que la comedia de *Los Benvenuto* trabajaba en la intersección de lo serio y lo cómico, y de la ficción y la no-ficción. La escena de recepción se construía de manera similar a la del teatro improvisado que juega con romper su universo de ficción. La comicidad se desplegaba no sólo en el

universo ficcional sino en la constante revelación de que eso que estaba mostrando era un fingimiento lúdico compartido entre los que producían el programa y quienes lo estaban viendo.

5.3. Cha-cha-cha. La televisión como objeto de lo cómico.



Cha-cha-cha estuvo en el aire desde 1993 a 1997¹⁶. Si bien nunca fue significativo su rating¹⁷, desde un comienzo llamó la atención de la crítica. Se lo reconoció como un programa con humor innovador y su estilo se vinculó con el teatro *unde*¹⁸ del *Parakultural* y el humor absurdo del grupo cómico inglés

¹⁶ En este link de *Youtube* pueden verse algunos sketches del programa: http://www.youtube.com/results?search_query=cha+cha+cha+en+vivo&aq=0&oq=cha+cha+cha+en+vi

¹⁷ Las primeras emisiones del programa tuvieron cero punto de rating y su pico máximo fue de cuatro puntos.

¹⁸ Se conoce como circuito teatral *under* a las salas de teatro no convencionales que funcionan diseminadas por distintos puntos de la ciudad, muchas veces en sótanos de locales y edificios.

Monty Python. A diferencia de los programas anteriores, en *Cha-cha-cha* no estaba definida la figura de un capo-cómico. Los *sketches* podían ser protagonizados por cualquiera de los actores que conformaban el elenco principal. El programa siempre se transmitió en grabado salvo una emisión en vivo en 1995¹⁹. Si bien se trató de una única emisión, nos resulta interesante porque tiene características que no se encuentran en los programas anteriores.

Cuando *Cha-cha-cha* se emitía en grabado se diferenció del resto de los programas cómicos por su parodia constante a los géneros y estilos de la televisión. Sus decorados ya no simulaban solamente los espacios de la vida cotidiana sino también el de los noticieros televisivos, los teleteatros latinoamericanos, los programas musicales de los 60, etc. Esa parodia sobre la televisión ya se hacía en otros programas cómicos como los protagonizados por Antonio Gasalla²⁰, pero *Cha-cha-cha* extremó esa operación. El programa no sólo parodió el contenido de la televisión sino también su lenguaje. Los trazados gráficos, el color de las imágenes, los efectos especiales, etc. se usaban de manera anómala en pos de lograr el efecto cómico. El espectador al que apelaba no sólo conocía los estereotipos de la vida social, sino también los de la propia televisión. Analicemos ahora qué escena de espectáculo se construyó cuando el programa fue en directo.

La transmisión se realizó con público presente. El actor Alfredo Casero, vestido como uno de sus personajes, le explicó a la tribuna y al espectador de la emisión que el programa que verían se haría en vivo porque en ese momento otro canal estaba emitiendo un partido de fútbol importante y, por lo tanto, nadie los iba a ver a ellos. Una vez hecha la aclaración, el cómico comenzó el *sketch* del personaje junto con su partenaire. Luego se sucedieron otras situaciones cómicas protagonizados por otros actores, y entre una y otra,

El teatro *Parakultural*, junto con el *Babilonia*, fueron referentes del arte dramático de Buenos Aires en la década del 80.

¹⁹ Hasta donde pudimos averiguar se trató de una sola emisión, pero no descartamos que hayan sido más.

²⁰ Reconocido comediante que tuvo sus programas cómicos de manera interrumpida en la televisión desde 1989 hasta el 2004. Su humor grotesco se caracterizó por ser chocante y trasgresor introduciendo en la televisión artistas del teatro alternativo de café-concert.

Casero recibía el llamado de algún televidente a quién le hacía elegir un *sketch* de programas pasados y lo ponía al aire.

Mientras los *sketches* se desarrollaban, la cámara enfocaba a los actores y al público que estaba en las tribunas del estudio. A diferencia de *Viendo a Biondi* y *Los Benvenuto*, los primeros planos ya no se dirigían únicamente al actor que llevaba adelante la escena, sino también al público presente que reía y miraba con atención el *sketch*. Los actores miraban al público e interactuaban con él y, al mismo tiempo, miraban a cámara e interactuaban con el espectador que supuestamente estaba viéndolos en su casa. Entonces, el personaje Carlos Mesina, que daba clases de cómo tener éxito con las mujeres, señalaba a un espectador de la tribuna, y le daba una lección sobre cómo conquistar a una joven en una parada de colectivos, pero, luego, miraba a cámara y le daba otra lección al público televidente. Así, el universo ficcional se rearmaba y quebraba constantemente. Al interactuar el personaje con el público presente ya no se construía un espectador teatral sino un testigo de cómo un grupo de personas veía un espectáculo teatral. El actor y el público se volvían objetos de la mirada.

En *Viendo a Biondi* y en *Los Benvenuto* las risas en *off* colaboraban como marcación del género cómico y, a la vez, integraban la postura individual de espectación en una postura pública (en el sentido de que se compartía con otros, como en el teatro). En *Cha-cha-cha* en vivo esto no ocurría. Al aparecer el actor y el público en la pantalla, el *sketch* se transformaba en un acontecimiento teatral que se daba a ver al sujeto espectador. El vector de inmersión de las imágenes en movimiento se mantenía porque el espectador construido hacía “suya” la mirada de la cámara, pero esa inmersión no lo llevaba a un universo de ficción sino a uno de la no-ficción. El espectador construido era testigo de cómo un integrante del público interactuaba con los actores que interpretaban a los personajes. La posición de espectación se asemejaba a la de un sujeto que espiaba una obra de teatro desde el costado de la sala.



La escena de espectación de *testigo de una obra de teatro* se transformaba cada vez que el personaje miraba a cámara y se dirigía al telespectador. En ese momento, la espectación se volvía *plenamente televisiva*. En su discurso, el personaje se apelaba al televidente como el espectador ideal del género que parodiaba. Así, Carlos Mesina le hablaba al telespectador mirándolo a los ojos y trataba de venderle, seriamente, su libro para ser un ganador con las mujeres. Carlos Mesina no se reía de los disparates que decía, ni trataba al espectador como si se riera de él. Lo convocaba como el espectador ideal de un aviso publicitario. Por otra parte, debajo de la pantalla, aparecía un trazado gráfico con el nombre profesional de Carlos Mesina y, en un momento de su venta, una aureola aparecía coronando su cabeza mostrando lo ganador que era²¹. El trazado gráfico y el efecto de la aureola sólo podían verse desde una posición de espectador televisivo. El

²¹ <http://www.youtube.com/watch?v=HVt04UqgbCY>.

público presente en el estudio no podían verlos. De ahí que digamos que se construía una posición *plenamente televisiva*.

Así, la escena de espectación que construía *Cha-cha-cha* alternaba constantemente entre dos posturas de espectación: la del *testigo de una obra teatral* y la de *un espectador plenamente televisivo*. Pero también se construía una posición de espectación más que era la del *testigo de un acontecimiento televisivo*. Cuando los personajes que interpretaba Alfredo Casero atendían los llamados del público, la escena se transformaba. Los que lo llamaban lo felicitaban por lo buen actor que era y le contaban con quién estaban viendo el programa en ese momento. Es decir, se dirigían al actor y no al personaje, rompiendo la ficción, sin embargo, el actor les respondía sin salirse del personaje. Transformaba su enunciación en la que tienen los conductores de programas de entretenimientos. Le pedía al televidente que eligiera un *sketch* grabado para ponerlo al aire y, luego, lo hacía participar en un juego que parodiaba a los juegos de programas de entretenimientos. Le mostraba un viejo casillero con las puertas numeradas y le pedía que eligiera un número. El televidente lo hacía y el personaje, devenido conductor, abría la puerta correspondiente y sacaba un premio ridículo como un atado de acelga o una palangana. Se realizaba así una parodia de los programas de juegos y entretenimientos, aprovechando otro recurso específicamente televisivo: la transmisión en directo. El espectador que se construía en ese momento era testigo de un evento televisivo que se desarrolla en el mismo momento en que lo estaba viendo. Como en los programas de entretenimientos, el conductor, el público de las tribunas y el espectador desconocían qué número elegiría el televidente que había llamado. La única diferencia era que mientras que en el programa de entretenimientos se juega de manera seria, en el programa *Cha-cha-cha* se jugaba a que se jugaba en serio.

Esta operación de aprovechar el dispositivo del directo para parodiar a los géneros que se transmitían en vivo fue el recurso que potenció la estructura de toda la emisión del programa. Ese vector de inmersión de las imágenes hacía ingresar al televidente en un mundo plenamente televisivo, y no ya al

mundo real que estaba fuera de la televisión. Se trataba de una simulación de lo que nos mostraba la televisión en directo y de ese directo a uno en particular, el que produce acontecimientos en el propio espacio televisivo: el estudio de televisión. Así el programa realizó una parodia no solamente de los géneros televisivos sino también de sus posturas de espectación.

6. Conclusiones

Entonces, ¿existen diferencias entre los programas cómicos en directo y los programas cómicos en grabado? ¿Vale la pena atender a la temporalidad de sus imágenes para comprender su efecto cómico? Luego del análisis que realizamos debemos responder afirmativamente. La transmisión en directo afecta a la comicidad de los programas porque su enunciación es automática y en presente. El espectador sabe que el referente que está viendo vive en el mismo tiempo que él. Ambos desconocen su futuro, no pueden volver al pasado ni controlan los acontecimientos que viven en su totalidad. Ese saber afecta a la ficción que se produce en los programas y condiciona sus formas de garantizar una risa *segura* que escape de los sentimientos penosos que pueden surgir de lo real.

En los programas cómicos transmitidos en directo existe una puerta abierta para que ingrese lo imprevisible de lo que acontece en el presente. Los programas que analizamos tuvieron diferentes estrategias para interactuar con esa imprevisibilidad. Desarrollaron una ficción controlada como en *Viendo a Biondi*, donde las marcas del directo eran borradas y sólo se construía la espectación en directo por un saber en la instancia de recepción. O transformaban los acontecimientos impredecibles en disparadores de lo cómico, como en *Los Benvenuto*. O aprovecharon el directo para parodiar la propia enunciación televisiva, como sucedió en una de las modalidades de *Cha-cha-cha*.

Por otra parte, atender a la temporalidad de las imágenes nos permitió observar una transformación en la escena de espectación que nos habla de una nueva forma de generación del placer cómico. En *Viendo a Biondi* y en *Los Benvenuto* la escena de espectación era similar a la construía en el teatro cómico y de comedia. Una vez que el espectador identificaba su mirada con el ojo de la cámara e ingresaba en el universo ficcional, su posición era la de un testigo que seguía con atención los acontecimientos del mundo que se desarrollaba ante él. En *Cha-cha-cha*, en cambio, la inmersión ficcional ingresaba al espectador en un universo que sólo existía en los géneros televisivos. Pareciera ser que ese programa introdujo un nuevo objeto para el placer cómico, el de la enunciación en directo de la no-ficción. Por medio de ese programa, la televisión nos hacía una humorada: reírnos de nosotros mismos por tomar en serio lo que nos muestra.

Bibliografía

- Alfonso, J. y Bardi, I. (2010) *La estructura subversiva de la comedia. Análisis de los componentes formales del género cinematográfico pre-institucional (1902-1916)*. Buenos Aires: Centro de Estudio sobre Cinematografía,
- Carlón, M. (2004) *Sobre lo televisivo*. Buenos Aires: La Crujía.
- (2006) *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. La Crujía, Buenos Aires.
- (2009) “¿Autopsia a la televisión? Dispositivo y lenguaje en el fin de una era”, en *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Carón, M. y Scolari, C. (ed.). Buenos Aires: La Crujía.
- Bergson, H. (2009 [1899]) *La risa*. Buenos Aires: Losada.
- Fernández, J. L. (1994) *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires: Atuel.
- Freud, S. (2006 [1905]) *El chiste y su relación con lo inconsciente. Obras completas*. Tomo VIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gombrich, E. (1979 [1959]) “Reflexiones sobre la revolución del arte griego”, en *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Landi, O. (1992) *Devórame otra vez. Qué hizo la TV con la gente. Qué hace la gente con la TV*. Buenos Aires: Planeta Espejo de la Argentina.

Steimberg, O. (1996) "Humor, experimentación y esquematización en el estilo de época", en Revista Actualidad Psicológica. Buenos Aires.

Schaeffer, J. M. (1990 [1987]) *La imagen precaria (del dispositivo fotográfico)*. Madrid: Cátedra.

----- (2002 [1999]) *¿Por qué la ficción?* Toledo: Ediciones Lengua de Trapo SL.

Traversa, O. (2005) "Apuntes acerca de lo cómico fotográfico", en *Figuraciones, El arte y lo cómico*, N°3. Buenos Aires: IUNA.

Tomassini, E. y Babino M. (1996) *¡PATAPUFETE! Vida Y Obra De Pepe Biondi*. Buenos Aires: Ed. Keaton.

Verón, E. (1987) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.

----- (1995) "La mediatización", en *Semiosis de lo ideológico y el poder / La mediatización*, Buenos Aires: Oficina de publicaciones del CBC.

* Licenciado en Ciencias de la Comunicación – FCS UBA, IIGG. damianfraticelli@yahoo.com