

# 11. El rostro y la construcción de la comicidad en la comedia situacional

ALFREDO TENOCH CID JURADO

131

El rostro y la comicidad se encuentran en estrecha relación en la comedia situacional de la televisión al momento de construir el efecto de la risa que parte de la emisión de signos intencionales con el fin de generar significado. Hacer reír ha sido una de las tareas que distinguen la actividad humana como forma de ocio y de recreación en las relaciones sociales. El presente artículo observa la comedia situacional (sit-com), el humor y el lenguaje del rostro en su interacción como objeto de estudio de la semiótica de la imagen. Tomando como punto de partida una serie de comedias situacionales de la televisión norteamericana y mexicana, se observan las características del humor visual y el humor verbal a través del chiste, el gag y el pastelazo, para examinar el papel que juega el rostro en la construcción del efecto cómico.

*Palabras clave: semiótica de la televisión ~ comedia situacional ~ humor ~ rostro ~ mecanismos de la risa*

## Introducción

El rostro representa desde la antigüedad un reto para los especialistas de diversas disciplinas, en tanto que espacio semántico capaz de funcionar como sistema organizado y al mismo tiempo como materia significante. Los enfoques para su estudio han planteado cuestionamientos que obedecen a la necesidad de ver en él una sistematicidad en grado de permitir el control de los procesos hermenéuticos a partir de una continua emisión de signos intencionales y no intencionales. El sinnúmero de significados, que se desprenden tanto del rostro como del gesto, se encuentran en directa conexión con las pasiones, las emociones, las sensaciones y el pensamiento. Desde una perspectiva de análisis semiótico, se trata de un medio a través del cual es posible comprender el interior del pensamiento del ser humano y estudiarlo en su capacidad significante.

Uno de los campos donde se realiza un trabajo sistematizado en la generación de procesos comunicativos intencionales, radica en el rostro utilizado para la comicidad. Aunque el efecto cómico radica en una derivación del mecanismo de la risa, éste puede ser motivado o espontáneo y así, el rostro puede jugar un papel fundamental en la construcción artificial del efecto cómico, gracias a su capacidad de sintetizar la comunicación que puede emitir un solo individuo en un contexto determinado. Al surgir la televisión como sistema semiótico complejo, es decir con la capacidad de orquestar una serie de sistemas semióticos primarios de manera coordinada para generar un lenguaje específico, el uso del rostro se ha adecuado a los mecanismos utilizados. La capacidad de la transmisión en directo y la herencia de distintos formatos de la comunicación visual de su antecesor, el cine, obligaron a la televisión a replantear el uso del rostro en la comicidad.

Existen estudios relativamente recientes que han observado su papel en la construcción de la comicidad televisiva. Sin embargo todos los trabajos consultados se centran en describir su funcionamiento al interior de una serie transmitida específica, como un recurso más de un tipo de humor o de la construcción de un personaje determinado, como en el caso de Lucille Ball en *I love Lucy* (1951) (ADIR 1988: 1-23). La sistematicidad en cuanto proceso debe entonces ser observada aún en cuanto subsistema capaz de participar de manera sustancial en la construcción del efecto cómico dirigido al espectador televisivo. De tal suerte que la serie de preguntas que nos avocamos a responder consisten en:

132

¿El rostro posee la cualidad de construir una gramática de lo risible? ¿Cómo se inserta en el proceso de la construcción del humor dentro el texto audiovisual?  
¿El rostro participa, con su capacidad significativa, en brindar identidad a un género específico del discurso televisivo? ¿Es posible hablar de la existencia del rostro como recurso necesario en la comedia de situación?

La guía de preguntas que hemos establecido nos permite plantear los siguientes objetivos en nuestro trabajo:

- > Conocer el sistema de la comicidad por medio de los tipos de humor existentes.
- > Identificar las características de la comedia situacional mediante ejemplos tomados de distintas procedencias.
- > Distinguir los mecanismos de la risa presentes en la comedia situacional.
- > Individuar las características principales del rostro como sistema capaz de construir niveles varios de significado.
- > Ubicar el rostro en los procesos generados del mecanismo de la risa.
- > Diferenciar los tipos de comicidad que parten del rostro como unidad significativa al interior de la comedia situacional.

El análisis semiótico debe cubrir diversas posibilidades que surgen, por un lado, de la individuación del proceso cognitivo que permite la construcción de un proceso altamente complejo como lo es el humorismo desarrollado de manera artificial, el signo de lo risible. Por el otro, la exploración de la capacidad del discurso televisivo (género y formato) para proponer la creación de reglas y de normas que permiten la producción de textos humorísticos en grado de garantizar su recepción adecuada por parte del espectador televisivo. El rostro será observado como subsistema semiótico en grado de confluir con otros más que participan en el discurso televisivo y permiten la existencia de un lenguaje televisivo, con carácter propio y en proceso de desarrollo continuo.

## La comedia situacional

133 El inicio de la década de los 50's del siglo pasado ve la expansión de un género televisivo de amplia difusión en las programaciones de los países productores y receptores de televisión, lo que ocurre casi de manera generalizada. El teatro de variedades poco a poco se traslada al nuevo medio y desarrolla un tipo de humorismo que se irá adaptando a las transmisiones televisivas. Surge de este modo una forma de variedad que se instala definitivamente en la programación y va construyendo su propia fisonomía, al mismo tiempo que se reconvierte, sin abandonar de manera evidente su estructura radiofónica original.

Una de las variantes de la comedia se denomina precisamente *comedia situacional* o *de situación* (Sit-com) y obedece al tipo de entretenimiento televisivo que deriva del *show* de variedad. Como hemos mencionado, la comedia, el *show* de *variedad* y la comedia situacional resultan ser una herencia directa de la programación radiofónica, que sirve de referencia a la programación televisiva en sus inicios. Sin embargo, la comedia de situación posee características originarias que van tomando carácter con el paso del tiempo, es decir, la principal consiste en ser una comedia que narra una situación distinta en cada emisión. El término situacional, a pesar de estar presente en el inglés desde la década de los 50's del siglo pasado, hace su ingreso al vocabulario del español de manera reciente y lo hace más como un tecnicismo perteneciente al metalenguaje usado con el fin de alcanzar una mayor precisión en el análisis televisivo.

La denominada comedia situacional (Sit-com) puede fijar sus orígenes remotos en la comedia griega de Menandro y en las comedias latinas de Plauto y de Terencio con funciones sociales similares. La más importante consiste en la reproducción de la ideología de la cultura predominante en el contexto de producción a través de sus estructuras, sus formatos, sus tramas y las fábulas que narra. En su historia, ha transitado por los medios masivos de comunicación contemporáneos, dejando huella en el cine, la radio, hasta llegar a la televisión, donde logra alcanzar su propia fisonomía. Para una definición operativa podemos entender a la Sit-com como un subgénero televisivo (aunque se encuentra en la radio también) dentro de la comedia, que se ha transmitido por televisión desde finales de la década de los 40 del siglo pasado. Su calidad de subgénero le ha permitido un desarrollo continuo y paralelo al de la historia de la televisión. Su crecimiento e importancia radica en la capacidad de adaptarse a las exigencias que le son requeridas debido a los cambios continuos que el medio sufre, así como a las condiciones sociopolíticas de producción y emisión del contexto en donde se produce.

Dichos cambios se observan en algunas de las características de fondo propias del género e incluso en el formato, dando como resultado la creación de variantes, tanto en el plano material como en el conceptual y sobre todo a nivel cultural.

El formato de origen se observa de manera evidente en la sit-com norteamericana, que se ha extendido a otras televisiones. Dicho formato consiste en un episodio de 30 minutos, en el cual un grupo estable de personajes desarrolla su cotidianidad en un espacio cerrado (limitado en dos o más ambientes) y que se graba en un estudio con público presente como auditorio. Se trata de una variación de la comedia que envuelve situaciones, personajes específicos y estereotipados, que se construyen de acuerdo con formulas estandarizadas: parejas, tríos, familias. El formato recurre a morfologías de personajes complementarios y agrupados por contrastes, por oposición (gordo/flaco, alto/bajo, viejo/joven, niño/adulto, hombre mujer, padres/hijos) y que aparecen asociados en colectividades (familia, vecinos, amigos, compañeros de escuela). Las temáticas que se desprenden de la morfología de los grupos constituyen una característica que identifica a cada comedia, ya que nace de la diversidad de los grupos a los cuales se representa y que pueden estar reunidos de acuerdo al género (grupos exclusivamente masculinos), a la raza (familias afroamericanas), a la religión (comunidades con predominancia judía) o a la orientación sexual (gay, lésbico).

134

Cada estructura presenta un factor determinante para lograr la serialidad, que podemos denominar *estructuras marco*, cuya principal característica radica en ser repetitiva e incluso llegar a ser previsible. De acuerdo con Umberto Eco, su antecedente se encuentra en la *commedia dell'arte*, ya que se trata de un formato en el que,

“[...] sobre un esquema preestablecido los actores improvisaban con variaciones mínimas su representación, que, al fin y al cabo, contaban siempre la misma historia.” (Eco 1985 [2000: 135])

En tanto que rasgo definitorio de toda serie televisiva, la serialidad radica en dar forma a la continuidad mediante la suma de los episodios que construyen cada temporada. El texto televisivo incluido en esta definición se debate entre dos polos que parecieran opuestos; por un lado, se encuentra el orden en contraposición a la novedad, por el otro el esquematismo que se opone a la innovación. Existe además la necesidad de cubrir un pacto comunicativo que exige “contenidos” en el mensaje y “un modo” en que el mensaje transmite esos contenidos (Eco 1985 [2000: 145]). La comedia situacional obedece entonces a necesidades de formato que se desprenden del tipo de serialidad:

> La naturaleza del actor/personaje, que se define a partir de los roles actanciales que rigen la historia de base. En ellos se insertan “la mímica, los esquemas de comportamiento, el carácter elemental del personaje/actor quien no puede sino hacer siempre y en cualquier caso la misma cosa” (Eco 1985 [2000: 139]).

> El dialogismo intertextual, que permite el macrotexto televisivo y que se basa en la existencia de una competencia enciclopédica por parte del espectador, el cual obedece a pactos establecidos por ‘lo esperado’ con base en el conocimiento que la televisión le proporciona.

> La propuesta y consolidación de una forma serial, que se construye con base en formas ya existentes y que son propuestas como innovación y repetición de aquellas ya presentes en el imaginario colectivo televisivo.

135 En las comedias situacionales tomadas para el análisis pueden existir algunas variantes que es necesario precisar. Por una parte, existe una historia general que se desarrolla a lo largo de cada fragmento (emisión capítulo, etc.), y que puede ser un tipo único para cada segmento, denominado variación de un idéntico (CALABRESE, 1987). La sit-com tradicional utilizaba el tipo de unitario repetitivo en tanto que reproducía las características de la comedia tradicional presentes en el teatro, el cine y la radio. En la actualidad es menester hablar de formas seriales, ya que la apariencia de innovación no es sino la mezcla de los tipos originales: la continuidad y la variación de un idéntico. Para distinguir dichas formas se requiere observar la construcción del personaje principal, entendido por la narratología como rol actancial, que suma sus características del ser (lo que es) con las del hacer (las cosas que hace). La denominada historia por continuidad, es decir la suma de capítulos para construir una historia de base, forma su serialidad mediante el rol actancial que se desarrolla con base en un cambio y brinda al personaje principal la tarea de alcanzar una meta o un valor (el amor, la realización profesional, la realización como mujer, como pareja, etc.). Una tal transformación da pie a mutaciones de la condición original en la que se presenta al inicio del relato: por ejemplo la mujer se transforma en madre, la novia en esposa, el estudiante en profesional. En la segunda posibilidad, denominada variación de un idéntico, los personajes constituyen la columna vertebral de la serie, y dependen casi en su totalidad de la figurativización que los determina, es decir, de sus características figurativas (rasgos físicos, de grupo étnico, de preferencia sexual, etc.) y se distinguen de la variante anterior, ya que el personaje no está obligado a alcanzar una transformación, por el contrario, debe avocarse a impedir que algo externo provoque cambios en la estabilidad de lo cotidiano. En este caso, los personajes permanecen inmutables, no envejecen, el único tiempo que pasa sobre ellos es de tipo social, pues celebran cumpleaños, navidades, día de acción de gracias, el fin de un año o cualquier tipo de festividad del contexto cultural donde se ubica la historia. De las dos variantes descritas se desprende una tercera posibilidad, que nace de la combinatoria de las dos anteriores. En la tercera posibilidad el proceso de transformación aparece de manera lenta y puede resultar apenas perceptible, incluso a lo largo de una década, como se observa en comedias situacionales donde se da la mutación del segundo formato al primero por motivos de amplitud a partir de las temporadas originales. Así la historia de *Two and half men* (2003) deja de ser la vida cotidiana de un personaje soltero que rehúye al compromiso y la familia para volverse amante de los niños y la familia.

Es posible identificar un factor que reúne los tres formatos anteriores que podemos resumir como el de personajes estables, el de personajes en transformación y la combinación de los dos anteriores. Del mismo modo que la comedia clásica, la sit-com tiene como tarea proponer en cada emisión de cada serie, los valores trascendentales planos que se ven afectados por los intentos de alteración en la cotidianidad. El marco del restablecimiento del orden prefijado dará pie a la conformación de cada historia individual, comúnmente circunscrita a un episodio. Al final de cada episodio se restablecen los valores donde triunfa la verdad sobre la mentira, la amistad sobre el engaño y la traición, el amor sobre el odio o la separación, el perdón sobre el rechazo o la acusación (casi siempre falsa), el respeto sobre la burla o el desprecio, el orden frente al caos, todos ellos entendidos como universales trascendentales.

Existen además los valores éticos e inmanentes cuya presentación axiológica por oposición, conforman la continuidad necesaria del programa televisivo. El reforzamiento de la serialidad se dará a lo largo de cada uno de los capítulos que se ven reforzados del mismo modo gracias a una reiteración continua, depositada como parte de la competencia enciclopédica del receptor. Existen también los valores relativos que se insertan a la historia de base gracias a la función actancial de los personajes secundarios que aparecen en la manifestación lineal del texto, es decir en las pequeñas tramas de cada relato (microrrelato), cuya construcción sintagmática confluye en los valores trascendentales o éticos que se promueven, cerrando así el círculo de los contenidos de cada serie.

Las situaciones de comicidad se insertan también en la parte sustancial de la serialidad, ya sea por la comicidad del protagonista principal, o bien del grupo de protagonistas. Se trata de mecanismos de la risa que brindan la necesaria identidad a cada rol actancial y en consecuencia a cada comedia de situación *The Dick Van Dyke Show (1961)*; *Sonny and Cher show tv (1971-1974)*; *Joey (2004)*. La estructura modelo de este tipo de comedia posee un mecanismo de base que puede ser el resultado de la combinación de modos y estilos. Las situaciones que pueblan su estructura de base tienden a agruparse en torno a la historia principal narrada en cada uno de los episodios, y del mismo modo forman parte constitutiva de una serie enramada de circunstancias cómicas que determinan su carácter de comedia.

136

Los estudiosos del tema, Dalton y Linder, identifican la suma de las características expuestas como el reflejo del nivel profundo del significado, en el que el valor ideológico de vida reproducido por toda sit-com que va al aire, es también el reflejo de su momento y época. Es así que cada transmisión televisiva puede ser entendida como un documento histórico, y al mismo tiempo cultural, útil para observar y escrutar las maneras sociales dominantes en cada periodo particular de tiempo, especialmente donde existe una relación evidente de género, de clase social y de las relaciones sociales que se reproducen en su interior (DALTON AND LINDER 2005: ).

El siguiente paso es observar el papel que juega el rostro en las características de base de la comedia situacional, ya que participan en la construcción de la serialidad, en la identidad del programa, en la suma de los valores propuestos, en tanto que permiten distinguir el ser de los participantes y al mismo tiempo el hacer, en su interacción colectiva.

El género al cual se adscribe la comedia requiere de un seguimiento necesario para no perder la coherencia en los niveles del significado más profundo que ostenta en cuanto serie, y que se entrelazan con los usos que se dan del rostro al interior de la comicidad, de la historia de base y de las microhistorias narradas en cada capítulo. Las condiciones sociales, de raza, de grupo social de pertenencia, definen el sentido que una comedia ofrece como rasgo definitorio; el acento, el uso del dialecto, del idiolecto van aparejados a la gestualidad, el vestido, el comportamiento de los roles actanciales que cada personaje desarrolla y que se ven reflejadas en el rostro y su capacidad de participar en la comicidad. El carácter impreso en las voces, en el tono, en el ritmo, en el tipo de vocabulario, del slang con el cual se define un rol al interior de la narración televisiva, son fundamentales para complementar la información que ofrece el rostro ya que éste determina también los anteriores.

Aparecen además, y en estrecha relación, otros elementos del discurso televisivo; por ejemplo, los que se refieren a la puesta en escena, a los personajes eventuales cuya función es fortalecer los roles principales, la interacción entre todos los elementos que requieren expresiones lingüísticas, emotivas y precisiones de vocabulario. Se encuentran también los otros lenguajes que actúan además en la construcción del humorismo como son los sonidos ambientales, los sonidos circunstanciales y coyunturales que pueden ser verdaderos o improvisados, artificiales o naturales, y cuya función será adjetivar la carga emotiva y pasional del hecho humorístico.

Existen otros subsistemas que se integran en el enramado orquestado para la construcción de la comicidad en coordinación con el rostro como materia significativa. La música por ejemplo encarna un tipo de *sonido más articulado* y presenta usos y funciones similares a un sonido ambiental, pues además de indicar el momento de hilaridad, el final de un chiste, el sketch, el gag o el slapstick, forma parte del entretejido sintagmático de la superficie textual. Lleva consigo además una función ulterior, cuya tarea es otorgar un signo de identificación a cada uno de los roles actanciales: el tonto, el distraído, el ignorante y del mismo modo a las acciones derivadas, la tontería, la distracción y la ignorancia. Su interacción con el rostro forma parte de una gramática de base, pues tenemos el rostro tonto, distraído, ignorante. En su carácter de función adjetiva y adverbial, ofrece la posibilidad de distinguir la personalidad construida para cada personaje. Hay también los momentos de interacción necesarios entre el diálogo y la música, donde se observan los procesos de anclaje y relevo que se dan entre ambos sistemas y en los que es común la participación del rostro.

137

El humor se convierte en uno de los principales retos de la sit-com, aún cuando se utiliza como marca distintiva solo para algún tipo de comedias televisivas. A pesar de su omnipresencia, aparece menos frecuentemente en algunas comedias situacionales (*Sex and the City* (1998), *Desperate housewives* (2004)) que se acercan al drama, y constituyen el polo opuesto del sentido dramático que opone ambos géneros. Al interior de las formas plásticas del humor es posible distinguir dos tipos: el visual y el verbal. Los dos tipos de humor se basan en cuadros denominados frames, que sirven de marco para el complejo proceso lógico cuya ruptura garantiza el momento de hilaridad. Dichos cuadros se localizan en la manifestación lineal del texto televisivo (Eco 1979). Sin esos cuadros, el espectador carece de las competencias para reconocer la ruptura de la lógica que supone el hecho humorístico. El humor visual se compone principalmente de pequeñas narraciones visuales o hechos sorprendentes que interrumpen la secuencia natural de las cosas. El humor verbal está integrado también por pequeñas narraciones (el chiste y su estructura), de interrupciones o violaciones a la lógica discursiva (violación a los principios de cooperación, los juegos de palabras, el malentendido), y pequeños flashazos colocados al interior de un discurso. El criterio diferencial radica en el tiempo de duración a lo largo del recorrido que sigue en la narración de la historia de base. En los siguientes apartados veremos de qué manera participa el rostro en ambos tipos de humorismo.

## El rostro como sistema significativo

El estudio del humor construido sobre el lenguaje del rostro nos proyecta sobre una serie de problemáticas que es necesario resolver. El rostro como texto, como signo y

como lenguaje, pertenece a una preocupación que proviene de la tradición clásica y que ha sido heredada por la semiótica. La fisiognómica es entendida como una ciencia que busca descifrar el rostro como espejo del alma y de las pasiones humanas (MAGLI 1995). Desde los antiguos griegos existen distintos tipos de relación entre el rostro como materia significativa o plano de la expresión y los contenidos que vehicula, provenientes del plano del contenido. DANIEL MC NEIL (1998 [1999]) observa al respecto que:

“El rostro de cada persona es a veces cándido y otras crítico. Es como un mapa del tesoro de nuestro carácter, llenos de líneas invisibles y cambiantes, una ayuda para el decodificador. Y durante siglos han surgido adivinos dispuestos a desempeñar este papel, para lo cual han practicado la fisiognomía: la adivinación del carácter a través de la configuración facial.”  
(MC NEIL 1998 [1999: 161])

Las críticas a una relación entre los planos mencionados que suponen una gramática rígida del rostro, han sido dirigidas desde la semiótica con fines diversos. En sus intentos por regir la producción de significado a partir de una serie de signos organizados de manera, unas veces natural y otras innaturalmente, los estudiosos han olvidado la cualidad de construir significado de manera individual e irreplicable por parte del sujeto. Los significados capaces de ser emitidos por el rostro pueden pertenecer tanto a los signos “intencionales” como a los “no intencionales”, por lo que el proceso de interpretación radica en las condiciones que rodean cada caso específico en concordancia con el sistema de relaciones puestos en marcha por parte del sujeto que los activa y del sujeto que los interpreta.

138

Las críticas a las gramáticas del rostro de Johan Kaspar Lavater (1741-1801) son tan importantes como sus seguidores y cuestionan la viabilidad de su aplicación de manera científica. El rostro como condición del ser ha llevado al desarrollo de modelos teóricos estereotipados que han generado retratos-robot, como observa Umberto Eco, a partir de los trabajos de Lombroso, seguidor de la línea lavateriana (1985 [2000: 56-57]). No obstante las críticas dirigidas a los excesos de una ciencia dura del rostro, es posible servirse de estudios antropológicos que permiten conocer la relación que existe entre expresiones faciales y emociones básicas. Basados en los estudios de Paul Ekman (1934-) Y RAY BIRDWHISTELL (1918-1994), FLORA DAVIS (1971[2000]) observa las expresiones faciales universales como base del entendimiento de lo que se denomina la comunicación no verbal. La existencia de tales expresiones nos permite establecer un punto de partida para acercarnos a explicar el funcionamiento de una comicidad basada en el rostro.

Antes que nada, es necesario comprender el rostro como un sistema organizado de significado. Para ello se requiere establecer las unidades semánticas que se organizan para formar sistemas más estructurados y complejos. Partimos entonces de las características formales de las expresiones faciales que, por una parte, son producto de lo fugaz de su emisión, de  $\frac{3}{4}$  a  $\frac{1}{2}$  segundo según Davis (1971 [2000: 79]) y por la otra, de la percepción que se hace de ellas en un proceso de intercambio comunicativo entre dos sujetos. Las expresiones aparecen entonces en los intercambios comunicativos de manera intercalada con palabras y movimientos corporales. Lo anterior vuelve el proceso complejo pues todo evento comunicativo se materializa a través de diversas sustancias

materiales. Una gran parte de la información inconsciente que se emite a través del rostro es eficaz mientras permanezca en ese estatus, es decir, en el momento en que el emisor se encuentra consciente de la comunicación que su rostro emite de manera casi independiente, los mecanismos para ocultar esa información se verán activados casi de manera automática, por lo que el estudio de los procesos de comunicación inconsciente del rostro pueden tener un carácter relativo.

Los rasgos fisionómicos pertenecen a un sistema decodificable a través de su conexión con las pasiones de las que pueden resultar ser eficaces portadores. Desde tal perspectiva es posible operar el proceso contrario. Retomamos la siguiente cita de PATRIZIA MAGLI (2002);

“Los rasgos fisionómicos se configuran no sólo como modos particulares del “decir” sino sobre todo como modos de “mirar” el cuerpo. Para Aristóteles, el primer fisionomista de la historia, el alma es *figura y forma*, el cuerpo, *materia*. Las *pasiones* son entonces formas impresas de la materia. Forma y materia no son exclusivamente modos de ser del cuerpo sino modos de *ver* el cuerpo.” (MAGLI 2002: 199)

139

Es en ese aspecto peculiar del rasgo donde radica la posibilidad de constituirse en un tipo de signo, algo que está en lugar de otra cosa, y donde se centra la posibilidad de observar el rostro en su forma significativa para la comicidad. El estudio del rostro debe ser visto como espacio que lleva impreso significado, y la intención deliberada forma parte del rostro como posible ficción, al ser colocado en situación de enunciar contenidos que llevan un efecto práctico como consecuencia: la hilaridad. El primer aspecto que se desprende, es que los distintos estudios del rostro, sin importar que lejos se encuentren de reflejar una realidad no mediada por aspectos sociales y culturales, parten de un sentido común, que habla del rostro como espejo del alma. Al colocar al sistema organizado de gestos en interacción con las unidades faciales es posible construir significado deliberado que puede activar procesos de comicidad válidos incluso para distintos contextos culturales. El rostro se convierte en una arena donde el significado es arbitrario y se organiza con criterios apriorísticos, muy lejanos del gesto inconsciente del individuo en su cotidianidad.

Se puede hablar de un gesto en el rostro cuya tarea es la de propiciar el efecto cómico con su resultante momento de hilaridad. Es un proceso construido de manera artificial, colocado al interior de un proceso significativo identificable por el receptor, que al ubicarlo, será premiado con el efecto de la risa. Sin embargo, establecer la existencia de una gramática del rostro cómico como sistema no intencionado en sus efectos resulta compatible con una fisionómica de origen lavateriano. Su principal característica será entonces subrayar su perfil premeditado y la presencia en el texto cómico se sumará entonces al proceso más complejo, ya sea del humor verbal como el humor visual.

La descomposición morfológica del rostro tiende a establecer como espacios del significado las partes, superior, media e inferior, como portadoras de valores morales. De este modo la parte superior es la sede de lo espiritual y se encuentra en los ojos y la frente. La parte mediana se localiza en la nariz y revela el carácter. La parte inferior revela

los instintos más bajos, en especial los sensuales y se ubica en la boca (MAGLI 2001: 202). En una gramática preconstituida del rostro, tales partes ofrecen una organización de la comicidad, ya que su lectura se cimenta en un imaginario más o menos compartido de manera universal. Existen otras posibilidades de comprender al rostro de manera sistematizada que toman como punto de inicio la fisiología del rostro como universal cultural. La expresión se basa, según los estudios de Guillaume Duchenne de Boulogne (1806-1875) en el movimiento de los músculos faciales y la relación con los nervios. La combinatoria es capaz de producir expresiones universales, culturalmente determinadas e individuales. La sonrisa es un rasgo que compartimos incluso con otros primates aunque puedan tener significados diversos. En el rostro humano, la sonrisa tiende a ser signo de alegría para muchas culturas, incluso sirve como atenuante de la violencia o para suavizar situaciones que preceden el conflicto (MCNEILL 1998 [1999: 159-226]). Se trata de comprender el mecanismo que hace posible dotar de significado a expresiones naturales y que se insertan en un proceso textual de manera artificial, con el único fin de conseguir el efecto cómico. Precisamente en esa riqueza de mezclas es que podemos situar la comicidad construida a través del rostro.

## Humor y comicidad

140

Para afrontar la comicidad que se manifiesta a través del rostro se requiere una comprensión amplia del signo de lo risible. La base se encuentra en lo que se puede definir una *semiótica de la risa* que da inicio en el proceso cognitivo capaz de provocar una conexión de tipo lógico entre dos unidades culturales que actúan de manera específica provocando, como resultado de la interpretación, la risa. Entre los mecanismos útiles para abordar la comicidad, se encuentran: i) la *distancia del yo*, en este caso el proceso de hilaridad genera una reacción cómica gracias a una separación que distingue al sujeto que la percibe del que la codifica como un acto de risa. En tal distancia, el sujeto se ríe del objeto risible sin conexión de empatía y de afecto; ii) el mecanismo de la *contradicción* es la respuesta a un sentimiento de rechazo que se basa en la percepción de la diferencia en el que se reconoce la inferioridad del sujeto o hecho risible. Se trata de una superioridad con respecto al punto más alto de la percepción del otro que puede darse incluso a través de una lección moral; iii) existe también *lo cómico absoluto* dentro de la distancia entre el sujeto y el objeto risible y obedece a un proceso de extrañamiento por parte del sujeto que interpreta (ríe) gracias al efecto de lo grotesco que se produce en él; iv) por último, hay un efecto intermedio entre el extrañamiento total, la distancia del yo y la empatía que se conoce como efecto de *lo cómico ordinario* y es producto de una relación de aproximación al sujeto por medio del afecto al objeto risible. En este caso, el cuadro lógico de la risa es una relación que se proyecta sobre lo significativo y sobre lo inocente como instancias mediadoras entre lo risible y la risa.

Según observa U. Eco (1980 [1986]) mientras que lo cómico resulta de *lo animalesco* en el objeto risible, en el humorismo el personaje sigue siendo animalesco pero crea simpatía en el receptor, sus gestos y ademanes retratan una subespecie humana capaz de inspirar dulzura y ternura por medio de los actos que realiza y en algunos casos, incluso, por su aspecto, por ejemplo, en el caso de *El Chavo del 8*. De acuerdo con H. BERGSON

(1900 [1985]), la risa asume la puesta en escena del acto humorístico en las actividades que realizan los personajes y que se transforman en hechos que los definen; en los movimientos que consienten una expresión formal de personaje que involucran un humorismo basado en el gesto, la máscara, el disfraz, el acto carnavalesco y por último, en el lenguaje que permitirá consolidar los marcos lógicos y su consiguiente ruptura por medio del chiste, el error lingüístico y el juego lingüístico. “Mientras que lo cómico es la percepción de lo opuesto, el humor es su sentimiento, afirma Eco (1980 [1986: 375]). Desde esta perspectiva, el humor intenta restablecer y reafirmar el marco que ha sido roto con respecto a un proceso lógico previsto por parte del receptor, ya que nos hallamos ante la violación de una regla por un personaje inferior, que en variadas ocasiones posee algo de carácter *animalesco*. Esa superioridad permite al individuo constatar la violación que ha sido realizada por el sujeto, dado que se coloca en estado de deterioro y cuya sanción consistirá en transformarlo en sujeto del acto de la risa. El resultado final, al igual que en la comedia clásica, es que el receptor se ve obligado a reconocer el marco de valores subyacentes mediante la combinación de risa con piedad, sin tener miedo a la risa misma. Contrariamente a lo esperado, no habrá sino un sentido de superioridad con claros matices de ternura. Lo anterior se debe transformar entonces en una función que subyace en la manifestación lineal del texto y en esa línea aparece el rostro como elemento del efecto cómico y detonante de la risa.

- 141 La dicotomía que separa el sistema visual y el sistema lingüístico hace posible explicar las organizaciones sistémicas del texto humorístico, permitiendo elaborar un inventario de las formas recurrentes de la estrategia visual y de la lingüística al interior de un programa o film cómico. Las identidades humorísticas deben resultar compatibles entre sí, y al mismo tiempo, la comprensión del grado de interacción entre ambas estrategias permite situar la acción del rostro en orquestación con otros subsistemas del texto humorístico. Una fase previa a la comprensión de cada uno de las dos estrategias prevé el despliegue del mecanismo de la risa como una estructura predeterminada, que será incluso la marca distintiva de cada comedia situacional. Puede resultar además ser producto de la planeación de un humorista o cómico, o bien del actor, en una de sus facetas de desarrollo individual. La individualización de dicho mecanismo hace posible la descripción de ambas estrategias utilizadas que facilitan el entendimiento del texto audiovisual por parte de su receptor, sin importar el grado de subordinación al humorismo cultural del contexto que lo genera, al de producción y al de emisión del programa televisivo en cuestión.

Ahora, es necesario explicar el mecanismo de la risa que podemos definir como el proceso inducido por parte de un individuo o grupo, de manera artificial, que busca lograr como efecto la hilaridad en respuesta a un tercero. Hemos bosquejado la diferencia sustancial entre humorismo y comicidad, sentando las bases para la comprensión de la risa como un rasgo, si bien netamente cultural, entendido también como relación significativa que atraviesa transversalmente a las distintas culturas. Es necesario observar una forma operativa para diferenciar el humor y solo resulta posible individuando la manera de radicarse en su forma de la expresión o manifestación lineal del texto. El plano de la expresión se ubica como parte de una misma materia expresiva. De acuerdo a la organización de las sustancias expresivas se distinguen dos tipos de humor: el humor verbal que brinda los mecanismos usados a partir del juego lingüístico en su versión escrita y oral. Por su parte, el humor visual, que proporciona los procesos de una narrativa visual enfocados al efecto cómico.

Todo mecanismo de la risa se basa en procesos lógicos que suponen la violación de una regla subyacente. Cada proceso requiere de un marco lógico, construido en el ámbito de una representación de realidad en conexión con un mundo posible. Los procesos residen en las condiciones con las cuales se plantean los cuadros lógicos, conocidos también como *frames* (Eco 1979). Todo principio de humorismo procederá a la ruptura de dichos cuadros presupuestos en la razón intuitiva, la discursiva y el sentido común. La memoria y la imaginación resultan componentes que deben ser activados gracias a la cooperación del espectador en la recepción del programa televisivo. La base supone un pacto comunicativo rector de la relación entre el texto humorístico y su receptor, gracias a la tarea cooperativa de seguir las reglas previstas y depositadas en la superficie del texto, para alcanzar el efecto cómico.

El proceso lineal de construcción del sentido humorístico muestra trazos de continuidad y de relación lógica exigidos por la trama y son activados por el receptor que pone en marcha los mecanismos depositados en el texto. El lector puede implementar un proceso de compactación (metonímico) que opera por reducción, sustracción y concentración de los elementos secuenciados. El opuesto, la expansión del significado (metafórico), funciona como ampliación, conexión con otros campos, como la agregación. Los dos forman parte de un mismo texto, sin importar cual predomina en un *sentido del humo* con matices culturales. Ambos trabajan en la recepción de manera simultánea y se complementan para dar el carácter específico, creando la atmósfera de aparente singularidad de cada texto humorístico. Es precisamente en la presencia descontada al interior del texto, lo que hace posible considerar el mecanismo de la risa como una posibilidad de referencia al momento del estudio sistemático de la comicidad.

142

El *mecanismo de la risa* ofrece su condición de efecto universal ya que la ruptura de un marco lógico requiere ser restaurada. Durante ese proceso se incrementa el efecto y surge el valor trascendental inserto en su funcionamiento. Dicho efecto se conoce como *la cura risible* presente en otros géneros distantes a la comedia de situación. Dentro de los mecanismos de la risa existen aquellos integrados a una estructura narrativa como parte de los microrrelatos, los cuales componen el cuerpo de la historia de cada capítulo aislado, que se suman a la totalidad del relato. Dicha agregación, se ofrece además por capítulos concatenados o unitarios que constituyen el macrorrelato y con ello, la continuidad y la serialidad que da la singularidad a cada serie televisiva. Otras formas de humor son el realismo grotesco así como aquellos que obedecen a la ironía y al sarcasmo, que pueden operar de manera paralela y/o complementaria.

Existen diversas formas que explican los mecanismos, una de ellas parte de la forma material que asume en un proceso textual. El filósofo H. Bergson (1859-1941) distingue las formas, los movimientos, las actividades y el lenguaje para determinar el vehículo sobre el cual se manifiesta cada mecanismo operado. Cada forma procede a integrarse en las acciones que definen el rol actancial del personaje cómico. La forma se puede distinguir de modos distintos, por ejemplo, en la gestualidad y en el rostro de tipo *animalesco* o automatizado, o bien en la máscara que asume una especificidad y que responde a la interacción entre contrarios: gordura, delgadez, altura, pequeñez, dinamismo, estaticidad, etc., pero que puede ser parte también de la inversión de roles característica del humor carnavalesco. Los movimientos se encuentran en estrecha relación con las formas anteriores y se concatenan paradigmáticamente para la construcción del humorismo, mientras que los gestos pertenecen al orden sintagmático.

Las actividades se instauran en el sistema de acciones que determinan al personaje humorístico y forman la base para la construcción de la historia que se irá revelando a cada paso. La reiteración necesaria para dar carácter a cada rol específico se convierte en una repetición previsible y por ende, en un mecanismo garantizado de la risa. De este modo, la condición humorística del rol irá en consonancia con sus características inmutables que se manifiestan en el rostro. El lenguaje juega un papel principal en el quehacer humorístico y predomina en algunos formatos específicos del género, a los cuales el rostro debe supeditarse. Tanto la rigidez como el automatismo se expresan fundamentalmente en la cara y pueden convertirse en repetición previsible además de formar parte del cuadro de lo risible al interior del lenguaje. La identidad cómica se observa en la repetición frecuente de una frase o expresión lingüística conocida en italiano como *tormentone*. El *tormentone* debe reiterar la condición de comicidad del personaje y al mismo tiempo expandir esa identidad fuera de la transmisión televisiva, para lo que es frecuente acompañarlo con algún gesto proveniente del rostro. Con frecuencia éste se encuentra subordinado a los sistemas que participan en la construcción del humor: el vestido, los objetos. Es precisamente la esencia del humor visual que crea sus formas de textualidad y resalta su valor, dando matices a las diferencias culturales de los mecanismos de la risa.

143

Si centramos nuestra atención en las dos posibilidades de revestir la superficie textual con situaciones de comicidad, tendremos que tanto en el humor visual como en el humor verbal, el rostro ocupa un papel específico. Si el humor visual aparece como microrrelato, desarrollado como consecuencia de la ausencia de comunicación verbal en el cine mudo, puede entonces funcionar de dos maneras: en la generación de pequeños actos risibles articulados a manera de unidades mínimas, o en pequeñas historias que se intercalan en las historias principales. La supeditación de uno al otro forma parte de la estrategia elegida para cada programa, pero pueden combinarse o interactuar ocupando o cediendo el rol principal en respuesta al efecto cómico buscado. Los microrrelatos cómicos logran transformarse comúnmente en formas culturales de la risa, fechados en cuanto a época y contextualizados de manera espacio temporal. Existen dos formas conocidas como el gag identificable como una unidad signíca de la risa, y el slapstick más cercano a una pequeña historia.

El gag es un golpe o situación cómica que se ubica al interior de un relato y cuya tarea consiste en generar el efecto cómico y la risa como respuesta a la lectura lógica del relato (CAMPOS 1997: 13). Sus mecanismos son variados y se modifican en duración e intensidad del efecto cómico, además de formar parte de la estructura narrativa de la serie televisiva sin importar el género. Su capacidad de operar el mecanismo del humor es resultado de una pequeña narración. No obstante, la dimensión de la "historia humorística" cambia su dimensión ya que un capítulo de la serie puede estar construido como un gag complejo, o bien, ser una microhistoria simple coordinada con el efecto equilibrado en la línea sintagmática pasional de un relato más complejo. En el caso de una comedia situacional, el gag se inserta de modo tal que brinda identidad a la serie, al personaje y a la interacción entre las partes componentes del relato. El gag puede significar la totalidad de un relato que usa la historia como una gran historia y que culmina con la *risa reparadora* y el rostro puede concentrar la totalidad de la historia si se propone como fase culminante por medio de un gesto facial.

Opuesto a la idea de pequeña narración tenemos al mecanismo del humor momentáneo e inserto en cada enunciado de la manifestación superficial de una narración humorística. El slapstick aparece más recientemente y adquiere su forma actual de las posibilidades ofrecidas por los medios audiovisuales cuya rama de origen es la misma: el cine, la publicidad y la televisión. Su recurso nace del cine mudo norteamericano, y madura gracias a las limitaciones del cine silente (CAMPOS 1997: 14). Su actividad obliga a poner el acento en los gags visuales, en la gesticulación, en la pantomima y en las persecuciones típicas de las primeras películas humorísticas que son citadas en las comedias situacionales de los años sesenta. Ahora bien, existe un tipo de humorismo *demencial* que está al servicio de los gags y no sigue el hilo conductor de una historia, pues el humorismo radica precisamente en los continuos *pastelazos*. Por otro lado, se encuentra la pequeña historia cómica que tiene a su servicio la alta comedia asignando un rol al gag, ya que permite abordar una parte consistente de la historia, proponiendo valores trascendentales que se refrendan mediante el mecanismo del humor: de un malentendido se refuerza la confianza, la amistad y la armonía en un grupo de amigos. En este caso el *pastelazo* aparece esporádicamente y complementa la historia contada. El plano estético y el estésico de la manifestación lineal del texto humorístico dan forma a la denominada gracia visual. Los pequeños elementos humorísticos se ordenan de manera sintagmática para fijar la unidad semántica de lo risible: alguna forma de caminar (animalesca, amanerada, desgarrada) por oposición a los valores que el rol actancial del personaje debiera tener. A pesar de su condición periférica, participa como elemento identificador del carácter del rol en cuestión, como sucede en los rostros de Charlot, los hermanos Marx y Gelsomina.

144

Ambos constituyen las unidades mínimas de lo risible y sirven de célula germinal para historias derivadas, es decir, de ser signo risible se convierten en texto humorístico capaz de satisfacer las necesidades narratológicas de un programa televisivo: unidad combinatoria de un microrrelato, el relato en su totalidad, e incluso el macrorrelato. De la historia de base de una comedia pueden surgir otras historias, como sucede con el personaje Joey de *Friends* (1994-2004), que inicia su propia comedia situacional a partir las características desarrolladas en la comedia original.

El humorismo lingüístico representa una variante que utiliza mecanismos identificables y analizables por unidades en relación con la comicidad producida por el rostro y una aproximación analítica se encuentra en las normas que rigen una conversación. Mediante la ruptura de marcos lógicos, es posible servirse de las reglas conversacionales descritas por el lingüista H. P. Grice. Precisamente U. Eco observa al respecto que la violación de un presupuesto inviolable hace risible un hecho con tan solo su simple presencia en el diálogo. Es imposible agotar todas las formas que asume el acto de lo risible, sin embargo, hay recurrencias descriptibles a través de los instrumentos semióticos de análisis. La conversación se cimienta sobre cuatro máximas que permiten clasificar los hechos lingüísticos risibles, y son: la de cantidad, la de calidad, la de relación y la de manera. Dicho mecanismo, de apariencia simple, lleva consigo un doble efecto negativo: dado que se asume como válido el principio de su existencia, su ausencia parece irrazonable y coloca al sujeto en una posición de superioridad con respecto al infractor. Lo anterior permite la activación de alguno de los principios básicos de la comicidad, como puede ser la inversión de roles, la superioridad e inferioridad manifiestas, la ton-

tería sobre la inteligencia, la ignorancia o el desconocimiento versus el saber y el conocimiento, el error involuntario en oposición a la forma correcta de actuar, etc. En cada una de tales activaciones de la violación, el rostro se inserta con distintos valores.

Para comprender la participación activa del rostro como elemento organizador del significado en el mecanismo de la risa es necesario explicar su estructura de base. Aunque resulta complejo hablar de una estructura común y universal para cualquier manifestación que mueva un mecanismo de la risa, existen principios comunes al interior de las distintas variantes culturales del humor. Así la inversión de roles, la violación de una regla, la ruptura de la lógica actúan como motor principal capaz de detonar la risa, pero su mismo carácter lo vuelve impredecible, coyuntural y en la mayor parte de los casos, sorpresivo. Pero el humor provocado o artificial que se opone al espontáneo, es aquel previsto en los guiones de la comedia situacional, el otro será improvisado al momento de la grabación del capítulo en cuestión.

145

A partir del modelo de corte estructural sobre el chiste, propuesto por VIOLETTE MORIN (1966 [2000]), es posible explicar los “resortes” que propician los saltos imprevistos capaces de soportar el efecto risible al mismo tiempo que observar cómo funcionan las narraciones breves artificiales, que llevan la tarea de provocar la hilaridad. La articulación del relato gira en torno a tres elementos componentes en la sintagmática del relato humorístico: el planteamiento, la argumentación y el desenlace, a la que podemos agregar la conclusión. Cada parte posee su respectiva función: la función de normalización, la función locutora de armado, la función interlocutora de disyunción para concluir con el relato dislocado. El siguiente cuadro muestra la concordancia entre fase y función:

Fase	Función
Planteamiento	Normalización
Argumentación	Locutora de armado
Desenlace	Interlocutora de disyunción
Conclusión	Relato dislocado

En el siguiente ejemplo se muestra un diálogo que intercala las fases del chiste tal y como puede aparecer en una comedia situacional. El planteamiento y la normalización del tópico del chiste se encuentran concatenados con la construcción sintagmática de chistes anteriores, caso típico de este tipo de sit-com específico. La argumentación ofrece el armado lógico de la regla que está por ser violada y cuya tarea es preparar al espectador sobre una dirección que será invertida en la fase subsecuente. La siguiente fase lleva a un desenlace cuya tarea es preparar la respuesta a la ruptura de la lógica semántica, mediante la interlocución. Gracias a dicha interacción, se llega a la disyunción de la lógica esperada, en este caso por medio de una violación a alguna de las reglas conversacionales que se insertan en un mecanismo de la risa. La conclusión trae consigo el relato dislocado y colocado sobre una lógica paralela, pero en la organización lineal supone además el tiempo físico de la risa. La comedia situacional tradicional está preparada para abrir el tiempo de la hilaridad y en ese momento puede ser introducido un elemento sintetizador de amarre al efecto humorístico producido mediante el len-

guaje, en este caso un rostro con un gesto específico. No obstante, este efecto se logra también con un amarre proveniente de un sistema semiótico en rol complementario: un gesto, un movimiento, un sonido, un objeto accionando en contra de algún personaje, etc.

Fase	Función	Chiste
Planteamiento	Normalización	— <b>Charlie</b> : Trust me; this is a great way to meet women.
Argumentación	Locutora de armado	— <b>Alan</b> : I don't want to meet women. I'm still married.
Desenlace	Interlocutora de disyunción	— <b>Charlie</b> : Come on, your wife's out meeting chicks,
Conclusión	Relato dislocado	— <b>Charlie</b> : (...) Why shouldn't you? <sup>1</sup>

*Two and a half Men*- Primera temporada. Capítulo inicial.

146

Ahora bien, la estructura tomada en préstamo de la reflexión de Violette Morin sobre los chistes de los cotidianos, nos muestra que existen posibilidades combinatorias en la comedia situacional, que nos permitiría catalogarlas de manera específica con respecto al ritmo del humor y de los efectos cómicos logrados. El siguiente ejemplo nos muestra una posibilidad de frases repetidas o intercaladas que logran potenciar las funciones respectivas mediante la fuerza de la hilaridad, que será completa solo al final del chiste orquestado como un complejo sumativo de chistes.

Fase	Función	Chiste
Planteamiento	Normalización	— <b>Joey</b> : Ohhh!
Planteamiento	Normalización	— <b>Monica's father</b> : What do you got there?
Argumentación	Locutora de armado	—(1) <b>Joey</b> : Just a hearing disability.
Desenlace	Interlocutora de disyunción	—(2) <b>Monica's father</b> : What's the score?

1 Traducción oficial en subtítulo:

—**Charlie**: Esta es una forma de conocer mujeres

—**Alan**: No quiero conocer mujeres. Aún sigo casado.

—**Charlie**: Vamos, tú esposa está conociendo chicas, ¿Por qué no puedes hacerlo tú?

Argumentación	Locutora de armado	– <b>Joey</b> : 17-14 Giants. Three minutes to go in the third.
Conclusión	Relato dislocado	– <b>Monica's father</b> : Beatiful. <sup>2</sup>

*Friends*. Primera temporada *The One Where Nana Dies Twice* (1994).

El ejemplo nos muestra precisamente un ritmo acelerado, en un subseguirse de chistes ininterrumpidos que determinan un tipo específico de comedia situacional. En dicho ejemplo, tanto el rostro de Joey como el del padre de Mónica, actúan de manera determinante y se insertan en el mecanismo lingüístico de la máxima dislocada, aunque los dos rostros construyen el sentido de manera diversa. El primero (1) denota asombro al ser sorprendido infraganti en la mentira (Joey) y el segundo (2) indiferencia y por consiguiente superioridad ante el mentiroso (el padre de Mónica). Aunque se encuentran en una consecución lógica de manera que siguen una construcción sintáctica, los dos expresan valores distintos, pues activan mecanismos de la risa de manera diferente: uno como respuesta de un acto anterior, el otro como consecuencia que cierra el final de una pequeña historia.

147

## El mecanismo de comicidad en el rostro: a manera de conclusión

Como hemos podido constatar, el rostro se articula de manera determinante en la construcción del humorismo, destacando su capacidad “dúctil” para insertarse en la manifestación lineal del relato cómico de manera jerarquizada y coordinada para lograr el efecto de la risa. Puede desarrollar diversos roles que nos muestran el comportamiento de interacción que se presenta entre distintos sistemas semióticos con los que participa en la construcción del sentido.

El mecanismo de comicidad no resulta demasiado complejo si se piensa como parte de un proceso signifiante en el que participan elementos que provienen de distintos sistemas semióticos. El rostro, en su capacidad de sintetizar un significado complejo puede actuar como signo de la risa o bien, de manera más estructurada, constituirse como texto visual, ya sea sirviendo de vehículo a un slapstick, pero al mismo tiempo puede erigirse en un significado propio por medio de un gag, capaz de trascender a los límites textuales. Existen incluso formas de rostro que se logran transformar en paradigma de una forma de humorismo específico tal y como sucede con el rostro del payaso (Lucy en *I love Lucy* 1951; Ray en *Everybody loves Raymond* 1996-1995). Y esas formas de rostro pueden ser signo identificador de una época en la historia de la televisión.

2 Traducción oficial en subtítulo:

–**Joey**: Ohhh--

–**Monica's father**: ¿Qué llevas ahí?

–**Joey**: Me cuesta trabajo oír.

–**Monica's father**: ¿Cómo va el partido?

–**Joey**: Los gigantes, 17-14. Quedan tres minutos en el 3.

–**Monica's father**: ¡Qué bien!

La gramática del rostro en la comicidad es posible gracias a la intención deliberada de la comunicación que opera de manera inversa al efecto imprevisible de un acto cómico natural. Dicha gramática es el resultado de la operación de colocar en un texto cómico, un efecto risible intencionado que debe ser puesto en marcha por parte del receptor, en grado de comprender el modo de operación de esa comicidad. Incluso el efecto de la risa, descrito por Bergson como el mecanismo de la repetición, trabaja de esa manera; es decir, el destinatario reconoce el operativo, lo prevé, lo predice y por tanto lo activa, con el consiguiente "acto risorio". Lo anterior demuestra su existencia y al mismo tiempo la eficacia que se puede alcanzar por medio de dicha gramática. Ahora bien, una estructuración de elementos reunidos por medio de lógicas que garantizan los efectos previsibles puede resultar de la propuesta textual en donde el discurso televisivo exige la innovación y la impresión de creatividad para dar origen a algo que en apariencia no ha sido nunca antes visto. De este modo, la manifestación individual del rostro en la comicidad se convierte en un acto individual del actor cómico que desemboca en una manifestación de singularidad y en consecuencia, impacta sobre el espacio cultural en el que se produce, como muestran los casos de Lucy, Chespirito, Topo Gigio, etc. El rostro participa entonces de otras posibilidades de comunicación cultural, y el efecto cómico es solo uno de los espacios semánticos que puede cubrir su capacidad significante.

Rostro y comicidad son el resultado de la intersección de un sistema y un proceso, en donde el primero posee la capacidad de actuar de una manera organizada que se encuentra determinada por reglas constitutivas, mientras que la comicidad, es el efecto que se logra mediante el seguimiento de dichas reglas, dotadas de un sentido específico con un fin predeterminado. Sus variantes serán el resultado de los otros significados que el rostro puede vehicular, lo que determina la base de un humorismo culturalmente determinado y ejercido a través del rostro.

148

La comedia situacional ha dotado al rostro de su tarea de comicidad, de objetivos específicos que denotan cultura, modos de la risa, formas textuales con efecto cómico, etc. Se trata de una posibilidad entre otras, por las que atraviesa el discurso televisivo y que lo definen por sus propias posibilidades de construir significado y por la capacidad de brindar tareas específicas a los sistemas semióticos que participan en su acción cotidiana.

## BIBLIOGRAFÍA

- ADIR, K. (1988) *The great clowns of American television*. Jefferson, North Carolina, Londres: McFarland and Company.
- BAUDELAIRE, CH. (1855) Tr. Esp. *Lo cómico y la caricatura*, Madrid: Visor, 1988.
- BERGSON, H. (1900) *Le rire*. Tr. Esp. *La risa*. Madrid: Sarpe, 1985.
- BETTETINI, G. (1984) *La conversazione audiovisiva*. Milán Bompiani. Tr. Esp. *La comunicación audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1996.
- CALABRESE, O. (1987) *L'era neobarroca*. Bari: Laterza. Tr. Esp. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1999.

- CAMPOS, J. (1997) *Comedia. Humor y sátira en el cine*. Valencia: La Máscara.
- DAVIS, F. (1971) *Inside Intuition- What we Know about Non-Verbal Communication*. New York: McGraw-Hill Book Co. Tr. Esp. *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- DANTON, M. M.; LINDER, L.R. (2005) *The Sitcom Reader. America Viewed and Skewed*. New York: State University of New York Press.
- ECO, U. (1978) "Pirandello Ridens". En *Sugli specchi ed altri saggi*. Tr. Esp. "Pirandello Ridens" En *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 2000.
- (1979) *Lector in fabula*. Milán: Bompiani. *Lector in fabula*. Madrid: Lumen, 1985.
- (1980) "Lo cómico y la regla" En *7 anni de desiderio*, Milán: Bompiani. Tr. Esp. *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen, 1986.
- (1985) "L'innovazione nel seriale". En *Sugli specchi ed altri saggi*. Tr. Esp. "La innovación en el serial" En *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 2000.
- (1985) "Il linguaggio del volto". En *Sugli specchi ed altri saggi*. Tr. Esp. "El lenguaje del rostro" En *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 2000.
- FRIEDMAN, D. (2005) *Sitcom Style. Inside America's Favorite TV Homes*. New York: Potter.
- GRIGNAFFINI, G. (2004) *I generi televisivi*. Roma: Carocci
- LACALLE, CH. (2001) *El espectador televisivo*. Barcelona: Gedisa.
- MAGLI, P. (1995) *Il volto e l'anima. Fisiognomica e passioni*. Milán: Bompiani.
- (2001) "Maquillaje: autenticidad del artificio". *Designis 1*, Barcelona: Gedisa.
- MCNEILL, DANIEL (1998) *The face*. (Tr. Esp. *El rostro*. Barcelona: Tusquets, 1999.
- MORIN, V. (1964) "Le blague" en *L'analyse structurale du récit*. Communications 8. Tr. Esp., "El chiste" en, AA. VV., *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán, 2002.
- MORREALE, J. (EDITED BY) (2003) *Critiquing the Sitcom. A Reader*. New York: Syracuse University Press.
- PIRANDELLO, L. (1908) *L'umorismo*. (Tr. Esp. *El Humorismo*. Buenos Aires: Leviatan, 1994.
- PUTTERMAN, B. (1995) *On television and Comedy. Essays on Style, Theme, Performer and Writer*. Jefferson and London: McFarland.
- TAGGI, P. (2007) *Morfologia dei format televisivi*. Roma: Rai-Eri