

## LA ESTRUCTURA DE LA COMEDIA: nodos, espacios de posibilidad y puntos bisagra como elementos esenciales de la sintaxis de lo cómico.

María Esther Sánchez Hernández

C.I.F.P. Rodríguez Fabrés, Salamanca

[wimesther@yahoo.es](mailto:wimesther@yahoo.es)

[mesther.sanher@educa.jcyl.es](mailto:mesther.sanher@educa.jcyl.es)

### Resumen

El presente trabajo trata de ahondar en la estructura de la comedia a partir de los tres elementos que creemos podrían esquematizar, al menos en parte, la estructura de lo cómico: nodos, espacios de posibilidad, y puntos bisagra. Los nodos son cada uno de los puntos que hacen avanzar la acción. No son propiamente cómicos. La noción de espacios de posibilidad nace a partir de la idea de bisociación de Koestler, y podría definirse como el conjunto de reglas y matrices que conforman un determinado universo. Por último, los puntos bisagra coincidirían con la idea del elemento que toca varios planos descrito por Koestler, si bien nosotros añadimos la evolución de esta idea a un marco no dual, sino múltiple. A partir de estas bases teóricas, observamos la cualidad fractal de los puntos bisagra, presentes en múltiples niveles del relato, entre otros, en localizaciones, personajes y argumentos.

Finalmente, se describe la estructura de la comedia como puntos bisagra coincidentes con nodos que provocan apertura sucesiva de espacios de posibilidad desde lo ridículo. Así, trataremos de desarrollar cómo en este género se pasa de un espacio a otro a partir del elemento de giro en el que se convierte el punto bisagra.

**Palabras clave:** Estructura de la comedia, Koestler, Puntos bisagra, Espacio de posibilidad, Fractal.

### Abstract

The present essay tries to deepen into the structure of comedy from the three elements that we believe could schematize, at least in part, the structure of the comic: nodes, spaces of possibility, and hinge points. The nodes are each of the points that advance the action. They are not properly comical. The notion of spaces of possibility arises from Koestler's idea of bisociation, and could be defined as the set of rules and matrices that make up a given universe. Finally, the hinge points would match with the idea of the element that touches several levels described by Koestler, although we add the evolution of this idea to a non-dual, but multiple frameworks. From these theoretical bases, we observe the fractal quality of the hinge points, present at multiple levels of the story, among others, in locations, characters and plots.

Finally, the structure of comedy is described as hinge points coinciding with nodes that cause successive opening of spaces of possibility from the ridiculous, trying to develop how in this genre one passes from one space to another based on the turning element in which the hinge point becomes.

**Keywords:** Comedy structure, Koestler, Hinge Points, Possibility Space, Fractal.

## 1. Elementos de la estructura de los géneros de la risa: nodos, espacios de posibilidad y puntos bisagra.

De cara a abordar la estructura de los géneros de la risa, será necesario detenernos inicialmente en cada uno de sus elementos – nodos, espacios de posibilidad y puntos bisagra. Comenzaremos por explicar aquel que, sin ser propiamente cómico, nos permitirá sentar las bases para comprender los demás: Los nodos. Podríamos definir los nodos como los hitos de la historia que estamos relatando, es decir, la narración se construirá al elegir éstos. Dicho de otro modo, si cambiásemos alguno de los nodos de nuestro relato, cambiaría la línea de causalidad, y con ella la historia, es decir, son las articulaciones fundamentales de ésta.

Tal como ya hemos avanzado, en sí mismos los nodos no son propiamente cómicos. Al contrario, estarán presentes en cualquier tipo de historia, sea o no risible, ya que en definitiva son el resultado de las elecciones –excluyentes entre sí– que realiza el escritor. Los nodos serían algo así como los acontecimientos que hacen avanzar el relato y, de forma ideal, siguiendo a Aristóteles, establecen entre sí relaciones de causa y consecuencia.

Avanzamos un paso más en nuestro trabajo con la definición de espacios de posibilidad. Para ello, partiremos de las teorías de Koestler (1978), y en concreto, de dos de los términos que acuñó: *matriz* y *bisociación*. Koestler definía una matriz como un código de reglas fijas pero adaptables. Así, tomaba como ejemplo cómo una araña, con independencia de la superficie sobre la que sitúe su tela –parte adaptable–, tiende a tejerla siempre de la misma forma –parte fija–. Creemos por tanto que podríamos entender el término matriz como un conjunto de reglas autocohesivas que definen la actuación del sujeto a partir de su realidad concreta. La araña, por ejemplo, teje su tela, siempre con materiales y estructuras similares –con idéntico patrón–, si bien es capaz de ajustar su trabajo en función de la superficie que deba cubrir.

En cuanto al término bisociación, Koestler lo aplica para hablar del acto creativo, y de cómo en éste siempre opera más de un solo plano o matriz. Es decir, ya no hay una única lógica –como en el caso de la matriz– sino al menos dos. En el caso de la araña, nos inspiramos en la obra del fotógrafo Chema Madoz<sup>i</sup> para decir que puede “tejer palabras”. Aquí encontramos un término propiamente bisociativo. En él, se ponen en relación dos matrices diferentes; la del poeta que escribe versos y la de la araña que teje. De la mezcla de ambas, podemos obtener: “la araña que teje versos”.

Sin embargo, la bisociación puede también poner de manifiesto una conexión risible. Cuando la bisociación se aplica a dos matrices cuya mezcla resulta ridícula, en esa incongruencia encontramos la unidad atómica de lo cómico. Ésta, a su vez, una vez trabajada desde el punto de vista narrativo, podrá dar lugar a la molécula esencial de los géneros de la risa: el chiste. Así, bastará con presentar la historia desde dos matrices que bisocien desde lo ridículo, para que comience a aparecer lo risible. Si enunciamos la oración: “estoy son una monja y una stripper que...” no sabemos aún cómo terminará la historia, pero ya detectamos ese átomo risible que surge con la identificación de lo ridículo, y sabemos además que, de algún modo, ahí va a haber una estructura más compleja que incorpora lo narrativo: un chiste. Dicho de otro modo, aunque la historia no esté narrativamente completa, intuimos que pretende ser una historia divertida.

El término bi-sociación remite, desde la propia estructura del término, a lo dual. Sin embargo, si bien es cierto que a menudo Koestler lo utiliza en este sentido, tanto en él

como en otros autores que se hacen eco de sus teorías, se incorpora asimismo la intuición de lo múltiple (Berger, 1999).

En nuestra indagación sobre lo cómico, hemos percibido cómo a menudo, tal como ejemplificaremos más tarde, en los géneros de la risa y la sonrisa pueden darse relaciones no únicamente bisociativas en el sentido de duales, sino también múltiples. A partir de esta idea surge el concepto del “espacio de posibilidad”.

Sin duda, nuestra noción de espacios de posibilidad está emparentada con la multiplicidad expresada por algunos de los autores recogidos por Garrido Domínguez (1997) en su trabajo. En concreto, tiene conexiones con los mundos posibles de Doležel (1999), entre otras, pero también es cercana a las heterotopías de Foucault (1971). Por otra parte, en muchos aspectos, nos han resultado tremadamente inspiradoras las reflexiones de Taleb (2008). Sin embargo, la raíz de nuestra tarea está en el concepto de matriz de Koestler, ya que él, a diferencia de los otros, ahonda específicamente en lo cómico. Por ello, sin querer incurrir en demérito alguno para con otros autores, partimos de Koestler como principal fuente de inspiración.

Sin embargo, veremos que el concepto de espacio de posibilidad va un poco más allá del de matriz propuesto por Koestler, ya que en un espacio de posibilidad pueden coexistir varias matrices. Así, podríamos definirlo como el conjunto de reglas y matrices que conforman un determinado universo, y por tanto las cosas que es más o menos probable que ocurran en él.

Llegados a este punto, es esencial discernir entre probabilidad y posibilidad<sup>ii</sup>, para comprender el porqué de su uso. En apariencia, ambos conceptos parecerían prácticamente sinónimos. Pero en relación a las estructuras narrativas, no lo son. La probabilidad de que ocurra un suceso puede expresarse en porcentajes. Volviendo al ejemplo de la matriz que representa la forma de construir de la araña, hay un porcentaje elevadísimo, cercano al 100 % de que la araña construya con su propia tela, con hilos concéntricos, etc. Sin embargo, cuando hablamos de la posibilidad, ésta excede la expresión en porcentajes. Para que un determinado suceso sea “ posible”, será necesario establecer una *cadena de perspectivas o causalidades*, que es netamente aplicable a las estructuras narrativas.

Por ejemplo, y volviendo al ejemplo de la araña, para que ésta llegue a ser capaz de “tejer versos” debemos ir abriendo espacios de posibilidad. Quizá el arácnido recibe el hechizo de un hada y es así como se convierte en poeta, o al revés, era un poeta soberbio que compartió destino con Aracne por castigo divino.

En todo caso, estamos ante estructuras narrativas que requieren de una cadena de causalidades para que finalmente se pueda llegar de un determinado punto de la historia a otro u otros. En una cadena de causalidades, cada hecho posibilita otro, y éste al siguiente. Es sobre esta concatenación de acontecimientos sobre la que se construye el relato, como quien va uniendo las cuentas de un collar. Obviamente, cada uno de esos abalorios con los que construimos la narración no son sino los nodos, de los que venimos hablando desde el inicio del presente trabajo.

Cuando iniciamos una cadena de causalidades, ocurre como cuando abrimos la puerta de una habitación. Antes de entrar, no sabemos qué podemos encontrarnos, y sólo al abrirla podremos tener una nueva *perspectiva* de la situación. Por ejemplo, si estamos huyendo en un pasillo donde ésa es la única salida, al entrar en la nueva habitación, podemos encontrarnos otra puerta, –o una ventana– por la que continuar huyendo. Dicho de otro

modo, el haber entrado en esa habitación nos ha dado una *nueva perspectiva* que no teníamos antes.

Por tanto, la cadena de causalidades implica no solo la concatenación de hechos de modo que unos posibiliten a los otros, sino que hace que, a medida que avanza el relato, la perspectiva cambie. En este sentido, hay una relación entre el desarrollo sucesivo causal de los nodos que conforman el relato y la apertura sucesiva de una *cadena de perspectividades* que hará que nuestro punto de vista sobre la situación cambie a medida que evolucionan los acontecimientos.

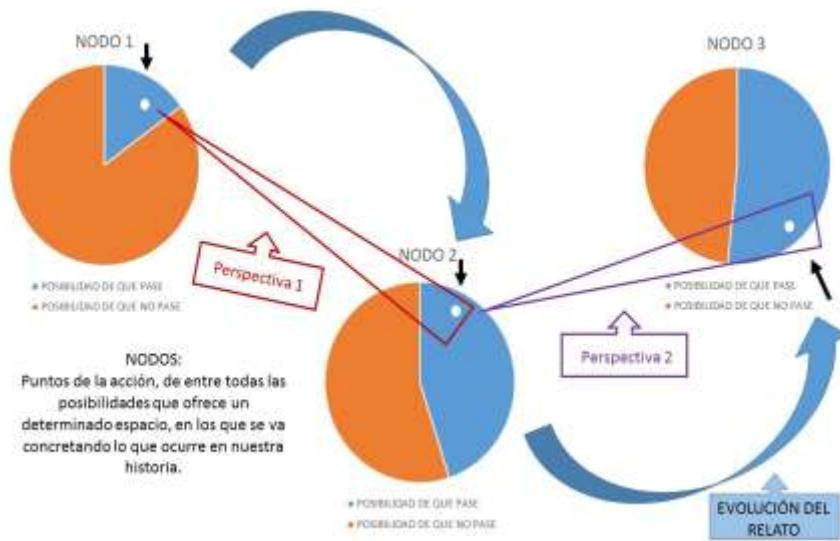


Ilustración 1: Cadena de perspectividades.

Por tanto, cuando hablamos de probabilidad, y la expresamos en porcentajes, hablamos de la solución más probable en función de esa matriz dada. Sin embargo, cuando hablamos de posibilidad, podemos obviar la probabilidad y avanzar, variando y cambiando el punto de vista. La diferencia entre posibilidad y probabilidad queda particularmente definida sin les añadimos un prefijo negativo. Así, lo imposible de ningún modo puede acaecer, mientras que lo improbable hay bastantes posibilidades de que suceda. Dicho de otro modo, podemos convertir en probable lo aparentemente imposible mediante una cadena de perspectividades / causalidades. A esto lo llamaremos la apertura sucesiva de espacios de posibilidad.

Sin embargo, para que estemos hablando de los géneros de la risa, tal como comentamos más arriba, es necesario que las matrices que se combinan sean incongruentes entre sí, de modo que su colisión resulte ridícula. Esta colisión de matrices, –que se correspondería con el punto que toca varios planos del que habla Koestler– se da, en nuestra opinión, en un tipo especial de nodos: los puntos bisagra. Es decir, un punto bisagra es simplemente un nodo desde el cual pueden verse *varios* espacios de posibilidad.



Ilustración 2: Punto bisagra con perspectiva dual.

La diferencia esencial entre un nodo y un punto bisagra, por tanto, reside en que en el punto bisagra coinciden varios espacios de posibilidad incongruentes entre sí (ridículos), de modo que es posible mantener la perspectiva, al mismo tiempo, sobre dos o más espacios de posibilidad (sin saltar aún a ninguno de ellos).

Es el punto que toca varios planos del que habla Koestler, o, si se prefiere, retomando el ejemplo de la monja y la *stripper*, el punto en el que “se ven” las lógicas de cada una de ellas, y la incongruencia de la convergencia de dichas lógicas.

Por tanto, un punto bisagra sería un tipo especial de nodo que nos permite adoptar como mínimo dos perspectivas incongruentes entre sí, donde cada una de ellas lleva a un espacio de posibilidad diferente.

Sin embargo, al igual que intuían Koestler y Berger, creemos que estos puntos pueden no ser únicamente duales, sino también múltiples.

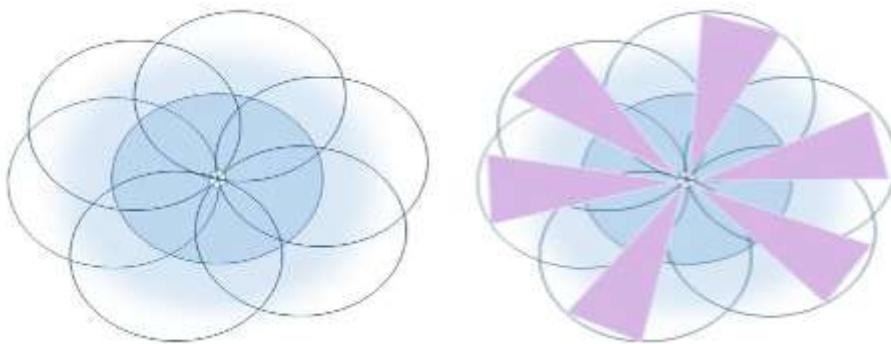


Ilustración 3: Punto bisagra con perspectiva múltiple.

En un punto bisagra múltiple, por tanto, sería posible ver no dos, sino más espacios de posibilidad, y cada una de las diferentes perspectivas llevarían, a su vez, a uno diferente. Pero además, si definimos los puntos bisagra como cualquier momento de la acción en el que se produce la confluencia de dos o más espacios de posibilidad con reglas diferentes, ya sea en la macro o en la micro estructura, y cuyo choque percibimos como ridículo, observamos así una cualidad esencial de los puntos bisagra: que son fractales.

## 2. Puntos bisagra y espacios de posibilidad como elementos fractales: ejemplos en espacios, personajes y argumentos.

Tal como hemos visto, los puntos bisagra son un tipo específico de nodos desde los cuales pueden verse varios espacios de posibilidad al mismo tiempo –terreno abonado para el chiste, pero también para la creatividad y el arte en el sentido bisociativo de Koestler–. En la terminología de dicho autor, se corresponderían con ese punto que toca a la vez dos planos y desde el cual es posible comprender un chiste. Hemos avanzado asimismo que dichos puntos que tocan planos no son únicamente bisociativos, ya que pueden conectar también múltiples espacios de posibilidad.

Finalmente, trataremos ahora de demostrar que existe una cualidad fractal –entendida como estructura iterativa a diferente escala– en los puntos bisagra, ya que pueden aplicarse a múltiples niveles de construcción del relato. Así, en lo cómico, la mera detección de lo ridículo mediante los puntos bisagra podría asemejarse con el nivel atómico, es decir, simplemente posicionarse en el punto bisagra correspondiente y, desde ahí, detectar la incongruencia en ese choque de planos. De vuelta a nuestro ejemplo, detectamos los dos planos incongruentes en la frase: “una monja y una *stripper*”.

Pero observamos que, si dotamos a esa misma estructura de un cierto elemento narrativo, obtenemos un chiste. Por ejemplo: “Esto son una monja y una *stripper* que...”. Es decir, si la estructura de puntos bisagra aparece a nivel atómico en la detección del ridículo, en el chiste nos situamos ya a nivel molecular.

Pero lo sorprendente es que esa cualidad fractal de los puntos bisagra siga siendo igualmente operativa a medida que componemos estructuras más complejas. Por cuestiones de extensión, nos centraremos ahora únicamente en tres de esos niveles de construcción de la narración: espacios, personajes y argumentos, tratando de aclarar dónde observamos esa idea de puntos bisagra en cada uno de los casos.

Aplicado a una localización, un punto bisagra múltiple implicaría que, en el contexto de la narración, es a la vez una y múltiples localizaciones. Podemos encontrar un ejemplo paradigmático de esto en la celeberrima escena de la película de los hermanos Marx *Una noche en la ópera* (*A night at the Opera*, Sam Wood, 1935).

La localización es, a priori, simplemente un camarote. Sin embargo, a medida que se desarrolla la acción la estancia comienza a “ser” muchos sitios a la vez. En primer lugar, es un sitio en el que esconderse, más tarde se convierte en una suerte de restaurante –Groucho encarga comida al servicio de habitaciones–. Después vienen a hacer las camas –un lugar para que trabaje una doncella de limpieza– y es, al mismo tiempo, un lugar en el que descansar –Harpo está durmiendo en la cama–. También es un lugar en el que coquetear –de nuevo Harpo se empeña en sobetear a las doncellas con la excusa de seguir dormido; En palabras de Groucho: “sabe más éste dormido que yo despierto”–, es decir, un camarote es también un lugar en el que tener relaciones íntimas. El camarote se convierte más tarde, respectivamente, en el lugar de trabajo del encargado de la calefacción y de la manicura, así como en la casa provisional de cualquier otro pasajero –en este caso la Tía Micaela–. Después es incluso una cabina de teléfonos y el lugar de trabajo del servicio de limpieza.

Es decir, contabilizamos al menos diez perspectivas diferentes –un escondite, un restaurante, lugar de trabajo de una doncella, lugar de descanso, un sitio para tener relaciones íntimas, lugar de trabajo del encargado de la calefacción y su ayudante, una cabina de manicura, la casa provisional de la Tía Micaela, una cabina de teléfonos y el

lugar de trabajo de la señora de la limpieza—, que llevan a tantos otros espacios de posibilidad a partir de un único punto bisagra: el camarote.

Además, para potenciar la sensación de acumulación de perspectivas que nos llevan a otros espacios de posibilidad, y con objeto de que como espectadores no olvidemos ese efecto, prácticamente cada uno de estos lugares se evoca —por lo menos dos veces— a lo largo de la escena. Quizá con este ejemplo queda ya claro a qué nos referimos cuando hablamos de puntos bisagra y cómo estos pueden ser no únicamente duales, sino también múltiples.

Sin embargo, hemos insistido en la cualidad fractal de los puntos bisagra, y dado que ello implica que deben ser aplicables a diferentes niveles del relato, pasaremos ahora a aplicar nuestra teoría al caso concreto de un personaje.

Pensemos en el personaje de Penny, de la serie de televisión *Big Bang Theory* (*The Big Bang Theory*, Serie TV 2007-2019). Penny es el prototipo de mujer extraordinariamente sexy, pero, al mismo tiempo, fue criada como si fuera un chico y, como tal, conoce cosas “de hombres” que el resto de los personajes principales de la serie ignoran. Si en medio de una sofisticada fiesta y vestida extremadamente femenina y atractiva, alguien sacase el tema del fútbol y nadie supiera qué decir, Penny, a pesar de su aspecto marcadamente femenino, podría, sin embargo, mantener una animada conversación.

Por ello, este personaje es a la vez un prototipo femenino y masculino, y eso es un punto bisagra en el personaje. Pero, además, el hecho de que quiera ser actriz la convierte en un personaje comodín. Por un lado, porque puede interpretar cualquier papel —y, como tal, podría acceder a cualquier espacio de posibilidad si el guionista lo considerara necesario—. Y por otro, porque, precisamente por ser una actriz fracasada, tendrá que aceptar cualquier otro empleo —y, por tanto, podrá acceder, en función de las necesidades del guion, a cualquier espacio de posibilidad laboral—. Todo ello da al personaje muchísima flexibilidad a la hora de elaborar el relato, convirtiéndolo en un personaje bisagra múltiple a partir del cual es posible explorar diversos espacios de posibilidad.

Por último, pasaremos ahora a abordar cómo funcionan los puntos bisagra múltiples en el argumento. Para ello, tomaremos el ejemplo de la película *Balas sobre Broadway*

(Bullets Over Broadway, Woody Allen, 1994). Si extractamos un breve resumen de la trama argumental del filme, obtenemos el siguiente cuadro:

CALLEJÓN SIN SALIDA, SITUACIÓN A PUNTO DE EXPLOTAR	NUEVO ESPACIO DE POSIBILIDAD (ABIERTO DESDE EL RIDÍCULO)	NUEVO PROBLEMA DERIVADO DE ESE CAMBIO
<b>El productor no arriesga.</b>	<b>Gánster metido a productor.</b>	<b>Debe incorporar una actriz pésima, su novia Olive.</b>
<b>Olive es verdaderamente horrible, David se niega.</b>	<b>David “se vende” a la comercialidad (pérdida de personalidad de autor).</b>	<b>Renuncia a sus discursos e ideas sobre el arte.</b>
<b>Fallos graves en el libreto.</b>	<b>Matón dramaturgo (Cheech).</b>	<b>David mediocre, Cheech autor en la sombra.</b>
<b>Una sustituta evidencia que Olive debe irse. El gánster quiere más papel para su novia.</b>	<b>Cheech asesina a Olive (guardaespalda convertidos en asesinos).</b>	<b>Cheech mata y muere por su obra.</b>

Ilustración 4: Resumen de la trama argumental de Balas sobre Broadway.

Tal como observamos en la tabla, en todos los casos hay una situación sin salida que se resuelve con la entrada en un espacio de posibilidad ridículo y siembra, a su vez, un nuevo problema derivado de ese cambio.

Dicho de otro modo, y en relación a la terminología que venimos utilizando, el punto bisagra permite ver un espacio de posibilidad incongruente con la realidad anterior –un gánster metido a productor, un autor que deja de serlo, un matón excelente dramaturgo, un guardaespalda que asesina a quien debería defender–.

A partir de la visualización de ese nuevo espacio de posibilidad, el relato “escapa” a la situación sin salida entrando en ese espacio de posibilidad ridículo, y al hacerlo, va sembrando nuevos problemas. Es decir: estamos frente a puntos bisagra, coincidentes con nodos, que provocan apertura sucesiva de espacios de posibilidad desde el ridículo. Por tanto, más allá de la detección de la importancia del punto bisagra como “puerta” a diferentes espacios de posibilidad, detectamos además, a partir de aquí, la esencia de la construcción dramática cómica, que trataremos de abordar en el siguiente apartado.

### 3. La creación del universo cómico a partir de la apertura sucesiva de espacios de posibilidad.

Tal como hemos visto, encontramos en la apertura sucesiva de espacios de posibilidad fruto de una cadena de perspectividades una clave tanto de composición, como de análisis de la comedia.

Efectivamente, el recorrido de la narración cómica parece constantemente seguir el patrón de encontrarse en un callejón sin salida, y justo antes de la inminente catástrofe, adentrase en una nueva lógica que inicialmente parecía ridícula haciendo, una vez más, crecer la intensidad dramática hasta un nuevo punto de máxima de tensión cuya resolución viene dada por el salto a otro espacio de posibilidad que inicialmente resultaba ridículo.

Nos parece que este planteamiento nuestro, que transparenta en definitiva una estructura esencialmente ternaria, hermana con la reflexión de Frye (1991:226), quien considera que el *mythos* total de la comedia tiene una forma ternaria. Por tanto, quizá nosotros

podríamos enunciar ese ritmo ternario que ya avanzaba Frye, concretándolo en una secuencia estructural para la comedia de la forma:

SECUENCIA DE LA ESTRUCTURA DE LA COMEDIA	
<b>1. Evolución del conflicto hasta el desastre inminente</b>	
<b>2. Resolución ridícula</b> –nuevo espacio de posibilidad en el que cambian las reglas– que elude el desastre <i>in extremis</i>	
<b>3. Nuevo conflicto asociado a ese nuevo espacio de posibilidad</b>	

Tabla 1: Secuencia ternaria de la estructura de la comedia.

Así, la primera parte de esa estructura ternaria partiría de un espacio de posibilidad inicial, e iría incrementando la tensión dramática hasta una situación aparentemente sin salida. El segundo tiempo de esa estructura consigue eludir el desastre con el salto a un nuevo espacio de posibilidad –ridículo respecto al primero– y al que se accede desde un punto bisagra. Por último, el tercer tiempo de la estructura ternaria se incorpora en el conflicto asociado a ese segundo espacio ridículo, que siembra a su vez nuevas dificultades para el personaje.

Podríamos establecer una analogía de este proceso con un tren siempre a punto de descarrilar pero que, en el último momento, consigue cambiar de vía, es decir, de espacio de posibilidad.

Por tanto, un espacio de posibilidad argumental de clave cómica es algo así como un raíl, en el que pueden pasar determinadas cosas y otras no. Yendo de un espacio de posibilidad a otro –de una vía a otra– cambiamos las reglas. Las agujas de los raíles se mueven para ir de unas vías a otras, es decir, cambiamos de lógica de referencia, de un marco de acción a otro, o dicho en nuestra terminología, de un espacio de posibilidad a otro.

En definitiva, en la comedia, a partir de situaciones aparentemente sin salida, vamos abriendo progresivamente nuevos espacios de posibilidad desde el ridículo<sup>iii</sup> – establecemos una cadena de perspectividades desde lo ridículo–, de modo que la resolución de cada nuevo conflicto sea también ridícula y traiga aparejada consigo la siembra de un nuevo problema.



Ilustración 5: Esquema básico de la estructura de la comedia.

Esta concatenación de espacios de posibilidad ridículos de la comedia en ningún caso puede desarrollarse desde la posibilidad, ni expresarse en un único porcentaje, sino únicamente desde una cadena de perspectividades. Es decir, nodos que van abriendo progresivamente espacios de posibilidad de lo *impossible*, a lo *improbable*, lo *possible*, y finalmente lo *probable*.

En la terminología de Taleb (2008), la comedia surge del impacto de lo altamente improbable, es decir, se instala en la búsqueda de cisnes negros, pero siempre desde resoluciones ridículas a través de puntos bisagra, ya sean duales o múltiples.

#### 4. Conclusiones.

La diferencia entre nodos y puntos bisagra reside en que los nodos son las articulaciones fundamentales de cualquier relato –sea cómico o no–, mientras que los puntos bisagra son aquellos en los que convergen dos espacios de posibilidad cuya combinación resulta ridícula.

El salto de unos espacios de posibilidad a otros puede convertir en probable lo aparentemente imposible, mediante una cadena de perspectividades / causalidades. No obstante, para que hablamos de comedia, los cambios de espacios de posibilidad deben darse en el entorno de los puntos bisagra, es decir, desde resoluciones ridículas.

La estructura de puntos bisagra es una estructura fractal, aplicable no sólo a nivel atómico –detección del ridículo–, o a nivel molecular –chiste–, sino también en los distintos niveles del relato –hemos puesto ejemplos de su aplicación en el caso de lugares, personajes y trama argumental–.

Por último, hemos descrito la estructura de la comedia como una estructura ternaria: 1) Incremento de la tensión dramática hasta un desastre inminente, 2) Resolución ridícula –con nuevo espacio de posibilidad en el que cambian las reglas–, 3) Nuevo conflicto asociado a ese nuevo espacio de posibilidad.

## Bibliografía.

- Berger, P. 1999. *Risa redentora: la dimensión cómica de la experiencia humana*. Barcelona: Kairós.
- Doležel, L. 1999. *Heterocósmica, ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.
- Foucault, M. 1971. *El orden de las cosas*. Nueva York: Vintage Books.
- Frye, N. 1991. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila Latinoamericana.
- Garrido Domínguez, A. 1997. *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco Libros.
- Koestler, A. 1978. *The Act of creation*. London: Picador.
- Koestler, A. 2002. El acto de la creación, libro primero, el bufón. *CIC Cuadernos de información y Comunicación*, vol. 7, pp. 189-220.
- Taleb, N. N. 2008. *El cisne negro*. Barcelona: Paidós.

---

## Notas

- <sup>i</sup> Fotografía de Chema Madoz. Sin título, 2012. Fotografía B/N sobre papel baritado, virado al sulfuro. 27 x 20 cm | 10.6 x 7.8 in. Edición de 25 ejemplares.
- <sup>ii</sup> En este punto debemos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Juan Hernández Toro, cuya ayuda permitió delimitar apropiadamente el concepto.
- <sup>iii</sup> Recordemos que el ridículo se produce por el choque de planos incongruentes entre sí.