Epigramas de Marcial

1. *Soledad en compañía*
     No te sorprenda en nada que rechace
     tu invitación
     para una cena de trescientos, Néstor:
     No me gusta cenar a solas.

2. *Nerón contra los corruptos*
     Nerón quiso que Roma fuera honrada:
     así pudo robar él solo.

3. *Doble moral*
     Te compadeces del cartaginés
     y tratas a patadas a los tuyos.

4. *Inéditos*
     Me dijeron que Cinna escribió en contra mía.
     Pobre Cinna: no escribe
     ya que nadie lo lee.

5. *Globalización*
     Eres muy pobre y serás más pobre.
     Ahora sólo los ricos se enriquecen.

6. *Perjurio*
     Dices que es tuyo el pelo que te pones:
     ¿no temes el arresto por perjurio?

7. *Vejamen de la ebriedad*
     Con horribles pastillas perfumadas,
     intenta enmascarar el alcohol barato.
     Pero del fondo de su cloaca brota
     el olor nauseabundo.
     Es preferible que no mezcle
     dos fetideces
     y acepte ser borracho.

8. *El declamador*
     Son míos los versos.
     Cuando los declamas
     se vuelven tuyos porque los destrozas.

9. *La buena tierra*
     Preguntas qué me da mi parcela
     en una tierra tan distante de Roma.
     Da una cosecha que no tiene precio:
     el placer de no verte.

10. *Elogio fúnebre*
     Reservas tus elogios para los muertos,
     jamás aprecias a un poeta vivo.
     Discúlpame, prefiero seguir viviendo
     a tener tu alabanza.

11. *Brevedades*
     Vélox, criticas
     mis epigramas. Te parecen largos.
     Los tuyos son brevísimos:
     no escribes nada.

12. *La tumba de la abeja*
     Yace la abeja en una gota de ámbar,
     atrapada en su néctar.
     Su laboriosidad tejió el sepulcro.
     Imposible encontrar mejor destino.

--------------------------------------------------------------------------------------------

Letra de la canción “Se despierta la ciudad” de Vicentico.

Se despierta la ciudad
sale el mundo a trabajar
ya comienzan a sonar
las sirenas del portal

sale de su casa se va a trabajar
con el miedo que le dice que esta hasta las manos
traba la puerta porque esta asustado
el niño que baila le va a robar
niño que baila le va a robar
niño que baila le va a robar
niño que baila le va a robar

vienen, los niños caminando
y se los ve bailando
para poder cobrar
mueven sus cuerpitos fantasmas
al ritmo de las olas
de la gente que va
lalalalalalalalalala

el miedo te apunta con toda certeza
te vuela la cabeza y te vuelve a matar
suena la sirena la gente se acerca
como una pelicula que va a rodar
como una pelicula que va a rodar
el niño se acerca mostrando su dedo
la gente se asusta y se pone a gritar
el niño se acerca mostrando su dedo
la gente se asusta y se pone a gritar
oooooooooooooooooooooooooo

vienen, los niños caminando.

**EL HUMOR EN DOLINA**

*“Toda comedia es un juego que imita la vida”*De esta manera Bergson introduce todo lo referente al humor en su texto “La Risa”.

A lo largo de su texto desarrolla varios recursos característicos de la comedia. Enumeraremos solo algunos de ellos, sobre todo aquellos que nos lleven por un lado, al humor teatral de Les Luthiers y por el otro al humor literario de Alejandro Dolina.

El primer recurso será la **Repetición,**es decir una combinación de hechos, que con pequeñas variantes, se reproducen en muchas circunstancias, cortando la marcha cambiante de la vida. Cuanto mas compleja sea y más naturalmente se produzca la escena repetida, mayormente cómico será su carácter. Son dos condiciones que parecen excluirse y que el ingenio del autor dramático deberá conciliar.

Es fácil suponer que una frase resultará cómica si invirtiéndola conserva su significado, o si expresa indiferentemente dos órdenes de idea del todo independientes, o, en fin, cuando se la obtiene al transportar una idea en un tono distinto del suyo. Estas son, en realidad, las tres leyes básicas de lo que podríamos llamar “la transformación cómica de las frases”. Por ejemplo, se revuelve una frase poniendo el sujeto en el lugar del verbo y éste en el del sujeto. Por otra parte también esta el juego de palabras, en que los dos sistemas de ideas se confunden de verdad en una misma frase, sin cambiar ni una palabra. El juego de palabras resulta cómico, porque indica siempre una distracción momentánea del lenguaje.

“Se logrará un efecto cómico siempre que se traslade a otro tono la significación de una idea”

Cuando la transposición se realiza de lo solemne a lo familiar, da lugar a la parodia, cuyo efecto se extenderá hasta aquellos casos en que se expresa una idea en términos familiares cuando debiera ser expresada en otro tono.

Para ejemplificar lo dicho anteriormente, tomamos como ejemplo un monólogo de Les Luthiers donde podemos ver no solo este recurso del cual habla Bergson sino también algunos otros, como por ejemplo la **Inversión.**

Por otra parte Bergson habla de **Ingenio**y **el absurdo**términos que no solo aparecen de alguna manera en Les Luthiers, sino que podemos verlos en varios de los cuentos del libro de Alejandro Dolina, “Crónicas del Angel Gris”.

Bergson dice que una persona ingeniosa en lugar de tratar las ideas como símbolos indiferentes, las ve, las escucha y sobre todo hace que dialoguen entre ellas como si fueran personajes, hace que salgan a la escena y sale también en parte. Llamará**ingenio** a aquella disposición que tiende a trazar como de pasada algunas escenas de comedia, pero tan ligera, discreta y rápidamente, que todo haya terminado cuando apenas empecemos a notarlo.

Para que una frase resulte cómica, hay que hacer resaltar el automatismo de quien la dice, y este efecto se logra con intercalar en ella un **absurdo**. El **absurdo** no es aquí completamente la fuente de lo cómico, sino que es un medio, tan simple como eficaz de hacerlo resaltar.

Una frase resultará cómica al vaciar una idea absurda en el molde de una frase consagrada. Para que una frase resulte cómica, hay que hacer resaltar el automatismo de quien la dice, y este efecto se logra con intercalar en ella un absurdo. El **absurdo** no es aquí completamente la fuente de lo cómico, sino que es un medio, tan simple como eficaz de hacerlo resaltar.

Ahora sí podemos algunos de los recursos nombrados anteriormente reflejados en uno de los tantos cuentos de Dolina de su libro “Crónicas del Ángel Gris”

**LAS MELLIZAS GARCERÓN**

**Las mellizas Irma y Julia Garcerón acostumbraban a compartir a sus novios. Cuando una de ellas se relacionaba con un caballero no tardaba en enviar a la otra como reemplazo. Bien se ve que aquí no existía metamorfosis, sino impostura.**

**Cierta vez, Irma se puso de novia con Andrés, uno de los trillizos Mantegari. Estos hermanos también tenían la costumbre de poseer sus amores en común.**

**Por cierto, era éste un noviazgo que admitía seis formas diferentes.**

**1) Irma y Andrés**

**2) Irma y Carlos**

**3) Irma y Luís**

**4) Julia y Andrés**

**5) Julia y Carlos**

**6) Julia y Luís**

**No todas las fases se daban del mismo modo. Julia y Carlos se amaban tiernamente. Irma y Luís se detestaban. Carlos e Irma no se habían visto nunca.**

**Ni las Garcerón sospechaban de los Mantegari, ni los Mantegari dudaban de las Garcerón.**

**Una noche Julia se casó con Luis creyendo hacerlo con Carlos. Carlos, loco de celos, estranguló a Irma, pensando que su víctima era Julia. Andrés fue condenado a prisión y Julia lo visitaba creyendo que era Carlos.**

**Manuel Mandeb intentó escribir la historia de estos amores, pero apenas dejó media carilla, llena de tachaduras y rectificaciones.**

**Magia**

El mago Rizzuto no conocía ningún truco. Su número era bien sencillo: golpeaba su galera con una varita azul y luego esperaba que apareciera una paloma.

Naturalmente, la total ausencia de dobles fondos, de mangas hospitalarias y de juegos de manos conducía siempre al mismo resultado desalentador. La paloma no aparecía.

Rizzuto solía presentarse en teatros humildes y en festivales de barrio, de donde casi siempre lo echaban a patadas.

La verdad es que el hombre creía en la magia, en la verdadera magia. Y en cada actuación, en cada golpe de su varita azul estaba la fervorosa esperanza de un milagro. Él no se contentaba con las técnicas del engaño. Quería que su paloma apareciera redondamente.

Durante largo tiempo lo acompañaron la desilusión y los silbidos. Otro cualquiera hubiera abandonado la lucha. Pero Rizzuto confiaba.

Una noche se presentó en el club Fénix. Otros magos lo habían precedido. Cuando le llegó el turno, dio su clásico golpe con la varita azul. Y desde el fondo de la galera salió una paloma, una paloma blanca que voló hacia una ventana y se perdió en la noche.

Apenas si lo aplaudieron.

Las muchedumbres prefieren un arte hecho de trampas aparatosas a los milagros puros.

Rizzuto no volvió a los escenarios. Tal vez siga haciendo aparecer palomas en forma particular.