

EL GAG VISUAL Y LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Del cine mudo a la pantalla jugable

MANUEL GARIN BORONAT

TESIS DOCTORAL. UPF-2012

RESUMEN

Esta tesis estudia el gag visual en tanto que imagen en movimiento, analizando sus formas, modelos y funciones esenciales. Se parte de una serie de ejemplos clave del cine mudo y el slapstick para rastrear su evolución a lo largo de la historia del cine y sus prolongaciones en medios audiovisuales como la televisión y el videojuego. El estudio se centra en las tres grandes dimensiones de construcción formal del gag, tiempo, espacio y movimiento; ligando esos tres registros formales a tres funciones límite: narración, juego y sentido. La investigación confirma el papel del gag como una de las formas de resistencia visual más poderosas de la cultura contemporánea, que cuestiona valores narrativos y simbólicos a través de la posibilidad cómica.

Palabras clave: Gag, visual, imagen, movimiento, cine, slapstick, burlesco, comedia, risa, juego, narración, sentido, estética.

ABSTRACT

This thesis studies the visual gag as moving image, analyzing its essential patterns, forms and functions. A series of key silent film and slapstick examples are located in order to examine their evolution throughout film history and their extensions in other media like television and video games. The research focuses on three main dimensions of the gag's formal construction, time, space and movement; three formal scopes that lead to three functional limits: narration, gameplay and sense. The thesis confirms the essential role of the gag as one of the most powerful forms of visual resistance in contemporary culture, that questions narrative and symbolic values through comic possibilities.

Keywords: Gag, visual, moving image, cinema, silent film, slapstick, comedy, laughter, play, game, narration, sense, aesthetics.

AGRADECIMIENTOS

No m'hagués plantejat mai escriure una tesi sobre la imatge en moviment de no ser per la passió que em van transmetre, en el seu dia, tres professors: Domènec Font, Núria Bou i Xavier Pérez. A ells tot el meu agraïment, pels crits, els somriures i els silencis.

Aquests anys de treball haurien estat molt avorrits sense les bromes, troballes i revetlles de sollats que han garantit amics i companys com el Fran i la Glòria, el Manel i l'Alan, l'Iván, el Santi i l'Aitor, l'Albert, la Solinha i l'Endika. També vull agrair els consells d'altres amics de la facultat com l'Óliver, la Mercè, el Rossend, el Frederic, el Fermín i l'Hibai. Sense oblidar les *double takes* amb veteranes com la Violeta, la María i la Ingrid, i els *silent clowns* com el Carlos, el Manuel i el Dani.

Gracias a las criaturas del mijo, Sir Raúlín, que llevan el cine en el zurrón.

Gràcies als professors Alejandro Montiel i Joan Maria Minguet per les estocades, cops d'ull i lectures revifadores que m'han anat llançant, ayudan mucho. També al professor Raffaele Pinto –i de nou al Fran– pels consells d'aquell tribunal de tesina jugable. Li agraeixo molt, al Sergi Sánchez, el seu *last minute rescue* animat.

Vull agrair a l'Anna Teixidor i el Miquel Rodrigo el suport i la confiança durant algun que altre *affaire* "internacional", gràcies per l'intent.

Més gràcies als professors Masaki Fujihata, per l'amabilitat al acollir-me durant aquells mesos a la Tokyo University of The Arts, i als amics com Yasuhiro i Michiko, per tantes nits d'estimar les imatges. Gràcies a la Tracy Fullerton per acollir-me després a la University of Southern California, entre aquelles pedres mudes dels United Artists, i a la Li Xin pel *stand-up* espontani. Gràcies al professor Henry Jenkins, per confiar de forma tan lliure.

Seria impensable haber escrito esta tesis sin quienes más me han aguantado y me aguantan, Aita, Ama, Olatz. La carga sigue ahí.

A qui ja s'ha llegit mil cops tot això (tants?!). Sense ella no hi han gags.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	p.1
I. TIEMPO	p.12
I.1. FORMAS DEL TIEMPO. LA MÚSICA DEL GAG	p.13
I.1.1. La forma dinámica. Filmar la espera, capturar la nada	p.13
I.1.1.1. En el curso del plano: densidad, duración y segmentación de la toma	p.14
I.1.1.2. La forma dinámica: esperas, anticipaciones, sorpresas	p.19
I.1.2. Los tiempos del gag. Diferencia y repetición	p.26
I.1.2.1. Del efecto cómico al <i>mischief</i> gag binario y ternario	p.28
I.1.2.2. El gag a tres tiempos. La forma <i>blues</i> y el esquema ternario/binario/ternario	p.31
I.1.2.3. Temas y variaciones. De los tres tiempos al montaje entrelazado	p.37
I.1.2.4. El gag de interrupción: síncopas, pollos y salidas de fotograma	p.43
I.1.3. Carga y acumulación. <i>Slow burns</i> , contagios, cadenas de montaje	p.49
I.1.3.1. La <i>double take</i> y el <i>slow burn</i> . La mirada en una estrella	p.52
I.1.3.2. Dónde, cuándo y cómo mirar. Susurros a cámara, gestos espontáneos	p.56
I.1.3.3. El gag que surge. Del gesto infantil a la captación documental	p.61
I.1.3.4. Acumulación y contagio: cadenas, bolas de nieve, cintas transportadoras	p.68
I.1.4. El gag y el número: dobles, parejas, tríos	p.75
I.1.4.1. Yo, yo mismo y, Tentación del doble, laberinto de clones.	p.76
I.1.4.2. Pareja cómica. El otro como voluntad y representación	p.82
I.1.4.3. Tres son multitud: espasmos, tiempos que se atrancan	p.90
I.1.5. Remontar el gag: alteraciones, bucles, elipsis	p.93
I.1.5.1. <i>Freeze-Lapse-Reverse</i> . La velocidad como exploración retrospectiva	p.96
I.1.5.2. <i>After hours</i> . Vidas paralelas, bucles y resacas del gag	p.102
I.1.5.3. La discontinuidad latente en la continuidad: entre la ráfaga y el <i>découpage</i>	p.110
I.1.5.4. <i>À côté...</i> Elipsis biográficas, sustractivas y paradójicas	p.116
I.2. TIEMPO Y NARRACIÓN: EL <i>RUNNING GAG</i>	p.125
I.2.1. <i>Running Clowns</i> . El personaje y los límites de la identidad	p.128
I.2.2. <i>Running Twists</i> . Dónde, cuándo y por qué caer, besar, entender, romper y volver	p.139
I.2.3. <i>Running Bombs</i> . El gag como rehén, polizón y terrorista	p.157
2. ESPACIO	p.167
2.1. FORMAS DEL ESPACIO. LA PINTURA DEL GAG	p.168
2.1.1. Fijar la imagen. Analogías dinámicas, colores en fuga	p.170
2.1.1.1. Analogía, dinamismo y permutabilidad de las formas	p.172
2.1.1.2. El objeto-función y su maleabilidad. La idea de las curvas	p.175
2.1.1.3. Aislar, resaltar, contrastar. Intermitencias, direcciones y focos de luz	p.181
2.1.1.4. Los estados-color y la fabulación cromática	p.185
2.1.2. Dónde-cómo. Puntos de vista y profundidad de campo	p.192
2.1.2.1. Gags de angulación y perspectiva, los puntos de vista	p.195
2.1.2.2. Profundidad de campo / inflexión cinemática: distancia, posición, frontera	p.206
2.1.2.3. El gag y los valores de plano, efectos de reencuadre	p.213
2.1.3. No ver / ver / dejar de ver. Fragmentación, fuera de campo y sinécdoque	p.219
2.1.3.1. El gag imaginado, preguntas y respuestas del fuera de campo	p.220
2.1.3.2. Condensación y sinécdoque: objetos, partes, sentidos posibles	p.226

2.1.4. Espacio trampa y espacio equívoco. Misterios, órdenes y desórdenes del gag	p.239
2.1.4.1. Gag-trampantojo: espejismo, superposición, saturación	p.241
2.1.4.2. Fuera de lugar. Umbrales cotidianos, reglas vulneradas	p.251
2.2. ESPACIO Y JUEGO: EL GAG-MUNDO	p.259
2.2.1. El gag- trayectoria. Mosaicos, mapas, fachadas.	p.262
2.2.2. El gag- miniatura. Del casillero al meta-espacio y su atravesamiento	p.275
2.2.3. Gameplay Gag. <i>Sprachspiel</i> , máquinas de Goldberg y pantallas jugables	p.289
3. MOVIMIENTO	p.316
3.1. FORMAS DEL MOVIMIENTO. LA DANZA DEL GAG	p.317
3.1.1. <i>Dynamis</i> : el gag y la rebelión de las formas	p.317
3.1.1.1. La plasticidad de la materia. Alumbramiento, éxtasis y fluctuación	p.319
3.1.1.2. Física y química. Puñetazos transformadores, fluidos en expansión	p.325
3.1.2. <i>Energieia</i> : motricidad y descomposición cinética	p.333
3.1.2.1. Verbos de movimiento. Del gasto potencial al impulso actual	p.334
3.1.2.2. Fuerzas en desacuerdo. El gag de choque y la frustración del movimiento	p.339
3.1.3. <i>Kinesis</i> : persecución, rastro de los espacios	p.347
3.1.3.1. <i>Like a rolling stone</i> . Autos-locos y velocidades relativas	p.348
3.1.3.2. El arte de la fuga (de fotogramas): <i>accelerati ad infinitum</i>	p.355
3.1.3.3. El <i>travelling</i> como visión del mundo, tres persecuciones	p.361
3.2. MOVIMIENTO Y SENTIDO: EL GAG SUICIDA	p.373
3.2.1. Actos fallidos. Juego suicida, vacío circular	p.375
3.2.2. Saltos de fe. De la caída al agujero lógico	p.389
CONCLUSIONES	p.413
BIBLIOGRAFIA CITADA	p.420
OBRAS AUDIOVISUALES CITADAS	p.428

INTRODUCCIÓN

“Ante todo veremos en él algo viviente. Por ligero que sea, lo trataremos con el respeto que se le debe a la vida. Nos limitaremos a verlo crecer y desarrollarse. De forma en forma, por gradaciones insensibles, realizará ante nosotros metamorfosis singulares. No desdeñaremos nada de lo que veamos”¹

¿Por qué el gag visual, por qué ahora? Nos encontramos en un momento privilegiado de la historia de las formas visuales. Más que nunca, y gracias a las nuevas tecnologías, es posible trabajar sobre las imágenes del pasado retrospectivamente, proyectándolas hacia la cultura audiovisual contemporánea: pausar, capturar, remontar y repensar la imagen en medidas concretas. Hablar del gag visual es, en esta tesis, construir un discurso que se nutre directamente de planos, fotogramas y documentos, dejar que las ideas surjan con naturalidad en el curso las imágenes.

En la década de los sesenta, etapa en la que se fraguaron algunos de los textos más sugerentes sobre el gag (desde la óptica francesa), era impensable llegar a detener una imagen para estudiarla detalladamente, se escribía casi siempre “de memoria”, sobre el recuerdo de las imágenes, no sobre su permanencia. Hoy esa situación ha cambiado radicalmente, y sería un fraude escribir sobre el gag sin acometer esa pausa y ese estudio detallado, que los archivos digitales facilitan. Entre los años ochenta y los noventa, cuando surgen a su vez un gran número de textos críticos sobre el gag (desde la óptica anglosajona), sí era posible esa detención parcial – gracias al vhs y los primeros dvd-, pero no era factible, en cambio, el remontaje audiovisual que hoy debe marcar cualquier investigación sobre la imagen en movimiento². En la actualidad son posibles ambas cosas, disponer de copias de las películas y disponer de medios para reformular sus imágenes. Por eso, aunque el lector tenga ante sí un texto, palabras

¹ BERGSON, Henri. *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 11

² A lo largo de la tesis habrá tiempo de explorar a fondo esas “ópticas francesa y anglosajona”, basta señalar aquí que la primera circula entorno a textos fundacionales de François Mars, Jean-Patrick Lebel o Jean-Pierre Coursodon, mientras la segunda se concreta en readers editados por estudiosos como Andrew Horton, Steve Neale o Henry Jenkins, con textos de Gunning, Carroll, Crafton, Henderson...

escritas, esta tesis es ante todo, un estudio del gag visual que *surge*, *evoluciona* y *se proyecta* sobre gags concretos, secuencias, planos y fotogramas, fragmentos de tiempo.

Gag vs. comedia

“Prétendre qu’un gag se doit d’être obligatoirement comique est apporter une restriction humiliante à sa toute-puissante indépendance”³

“An over-emphasis on the matter of ‘what makes it funny’ will lead to a distorted view of the achievements of the slapstick comedy”⁴

Lo cómico es, en este texto, condición de posibilidad. Nos hemos guardado bien de incluir las palabras “cómico” o “comedia” en el título de la tesis, precisamente porque creemos que más que enriquecer y concretar las formas del gag visual, las encorsetan en callejones sin salida. No nos interesa el gag como “medio para un fin prefijado”, la risa, sino como posibilidad-de. Rechazamos el tópico de lo cómico para dar una oportunidad, en cambio, a la ambigüedad y la diversidad interpretativa de los mejores gags visuales, que podrán hacernos reír, pero también inquietarnos, más allá de moldes establecidos. Si, como señaló en su día Blake Edwards, no hay nada que estropee más a la comedia que definirla, nuestra intención está en las antípodas de una “teoría de lo cómico”. Eso no quiere decir, obviamente, que renunciemos a textos fundamentales que sí han discurrido sobre el problema de la comicidad –de Baudelaire a Bergson, de Bajtin a Freud-, sino que nuestra intención es proyectar lo cómico hacia el territorio específico, visualmente concreto, del gag. Estudiar cómo funciona y cuáles son sus esquemas más habituales, pero a cierta distancia de su potencialidad “cómica”.

En ese sentido resulta muy sugerente el comentario de Francisco Rico sobre el punto de vista en el *Lazarillo de Tormes*, que marca para nosotros la diferencia entre la tipificación cómica y *lo divertido*: “es un libro

³ MARS, François. *Le gag*. Paris: Éditions du Cerf, 1964. Pág. 119

⁴ CLAYTON, Alex. *The Body in Hollywood Slapstick*. Jefferson: McFarland, 2001. Pág. 14

tremendamente divertido, capaz de crear un universo autónomo, dónde sólo cuenta el ingenio, la sorpresa, el engarce de los sucesos regocijantes, y donde se suspenden los imperativos éticos y las convenciones sociales”⁵. Cualquiera que se haya rodeado de gags visuales, por pasión o por azar, entiende esa ambigüedad festiva de *lo divertido*, que no se expresa únicamente a través de la risa sino que puede conducir a la ruptura y el meandro, pero siempre desde lo excepcional, lo ingenioso, lo insólito... las palabras exactas que Keaton empleaba para definir el formato del slapstick⁶. Las imágenes se entregan entonces a una exploración lúdica, una forma de libertad muy característica –y misteriosa- que nos atrevemos a llamar gag.

Por ello, en adelante vamos a mantener nuestro objeto de estudio a buena distancia de “la comedia”, entendiendo que mientras el slapstick y el burlesco emplean el gag como núcleo generador (de comicidad, pero también de narración o de inquietud), la comedia lo emplea como un medio más a su alcance⁷. No nos interesa que sea “un medio más”. Esa distinción permitirá aprovechar a lo largo de la tesis encuentros cósmicos –a veces fruto del azar- como el de Samuel Beckett y Buster Keaton en *Film* [1965], y facilitará que, hablando de gags –no de comedias- podamos acercar obras revolucionarias del gag cinematográfico (como *The Kid* [1921]) a obras revolucionarias del gag en otros medios (como *Super Mario 64* [1996]), y combinar *travellings* que buscan hacer reír y logran además otras cosas (*Sherlock Jr.* [1924]) con *travellings* que buscan otras cosas y nos hacen reír, cuestionándonos (*Week End* [1967]). Intentaremos evitar, a toda costa, que “lo cómico” restrinja el gag y sus sentidos posibles.

Visual vs. talkie

“It was all *sight gags*, and they were damn good. I saw the picture in Spain, and when they laugh all the way through it and they don’t

⁵ RICO, Francisco. *La novela picaresca y el punto de vista*. Barcelona: Seix Barral, 1970. Pág. 52

⁶ KEATON, Buster. *Slapstick*. Madrid: Plot Ediciones, 2006. Pág. 233

⁷ CUÉLLAR, Carlos. “El mecanismo mágico: definición y descripción del ‘gag’ cinematográfico” en *Semiosfera* n°8, 1998.

understand one title, then you know it's a funny picture"⁸

"You may have noticed that almost every other word in the gag notes is a *verb*, a *visual action verb*. The silent comedies were movies that 'moved'.

You may have also noticed that there isn't a joke in a cardload of gag notes –just a basic, funny, *visual* situation underlying a *string of verbs*"⁹

Hoy en día, cuando la peor versión de los diálogos *talkie* inunda los platós de televisión, las palabras de Hawks y Capra suenan a Arcadia perdida. Nada más lejos de nuestra intención. En lugar de recrearnos en la gloria pasada del cine mudo, lo que nos anima es la pasión por rastrear –hacia el audiovisual contemporáneo- formas de *resistencia visual* a través del gag. No entender ni una palabra de lo que se dice, de lo que está escrito o dialogado –según ejemplifica Hawks-, nos parece un punto de partida esencial para la visualidad del gag. Aunque la palabra "visualidad" inspire a veces cierta desconfianza –por sonar teórica- nuestra intención es concretarla en imágenes, bien lejos del gag *talkie*. Algo que entendemos todos al leer la cita de Capra, cuando relata el funcionamiento de la factoría Keystone, con Mack Sennett prohibiendo a sus gagmen escribir nada, dialogar nada, explicitar nada, dando rienda suelta a la inventiva visual de los cineastas: "you tell them the story an they shoot from memory"¹⁰.

Ese *rodar de memoria* remite al carácter propiamente visual del gag, a su puesta en imágenes, y es justo eso lo que nos interesa vindicar (por eso incluimos "la imagen en movimiento" en el título). Rodar de memoria y no refugiarse en las palabras, creer en las imágenes, confiar en el gag, son convicciones que no dependen sólo del contexto histórico –cine mudo, cine sonoro- sino principalmente de la voluntad de los autores. Fue justo eso, rodar sin papeles, lo que Preston Sturges dijo haber "ganado" al pasar de guionista a director-guionista, en plena etapa sonora¹¹, y es también eso

⁸ HAWKS, Howard en McBRIDE, Joseph. *Hawks on Hawks*. Berkeley: University of California Press, 1982. Pág. 69. El cineasta está hablando de *Bringing Up Baby* [1938].

⁹ CAPRA, Frank. *The Name Above The Title*. New York: Da Capo Press, 1997. Pág. 39

¹⁰ Ídem. Pág. 40

¹¹ STURGES, Preston. *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon-Schunster, 1990. Pág. 250

lo que palpita en los mejores gags de Jim Jarmusch o Aki Kaurismaki, como ocurrió en su día con los de Leo McCarey o Yasuhiro Ozu, y antes con los de Linder o Chaplin, según recordaba James Agee: “to be as funny as possible *physically*, without the help or hindrance of words”¹².

Como señala Noël Carroll, la naturaleza del gag visual difiere en esencia de la del gag hablado. Mientras el segundo necesita casi siempre una interpretación posterior al chiste –una construcción mental y lingüística–, el sentido del gag visual se despliega de modo simultáneo a las imágenes, a medida que las vemos, de forma inmanente y directa¹³. Por eso vamos a distanciar a lo largo de la tesis lo visual de lo *talkie*, pero también de lo situacional, según reclamó Blake Edwards en un texto aparecido en el New York Times, en el que acusaba a la comedia de situación televisiva de refugiarse en situaciones habladas y no en situaciones visuales, olvidando los hallazgos del slapstick: “the poetry of a pratfall”¹⁴.

Creemos que la historia de la imagen en movimiento está llena de esos momentos en los que se reclama la libertad de *lo visual* frente a “otra cosa” –lo *talkie*, lo situacional–, que trata de ahogarlo con palabras. Se percibe en una simple frase sobre un cineasta, como hace Bogdanovich al hablar de Frank Tashlin (“the most *inventive visual-gag constructionist* of the talkies”¹⁵), como matizando que, frente a la tendencia homogeneizante del *talkie*, resisten gags “verdaderamente visuales”. Y se percibe ante todo en la gran despensa de formas que fue el slapstick, con aquella contundencia –*puro zen* decía Jonas Mekas– que liberaba imágenes por doquier: “rápidamente, el cine mudo impuso el *sentido visual* (y, por lo tanto, keatoniano) que hoy se otorga a esa palabra”¹⁶.

¹² AGE, James. “Comedy’s Greatest Era” en *Film Writing and Selected Journalism*. New York: The Library of America, 2005. Pág. 10

¹³ CARROLL, Noël. “Notes on the Sight Gag” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 27

¹⁴ EDWARDS, Blake. “Crystal Gazing. After Today’s Situation Comedy, Can Slapstick Be Far Behind?” en *The New York Times*, 19 de julio de 1964.

¹⁵ BOGDANOVICH, Peter. *Who The Devil Made It*. New York: Ballantine Books, 1997. Pág. 771

¹⁶ PASQUIER, Sylvain Du. “Los gags de Buster Keaton” en *Análisis de las imágenes* (ed. C. Metz). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972. Pág. 176

Forma vs. finalidad

“No podrá ser una ciencia de los contenidos, sino una ciencia de las condiciones del contenido, es decir *de las formas*: lo que habrá de interesarle serán las variaciones de sentidos engendradas, y si puede decirse, engendrables por las obras; no interpretará los símbolos, sino únicamente su polivalencia; en suma, su objeto no será ya los sentidos plenos de la obra, sino, por el contrario, el sentido vacío que los sustenta a todos”¹⁷

“Lo cómico estriba en que la subjetividad quiere hacerse valer *como forma*”¹⁸

Nos interesa el gag en la medida en que implica un determinado *cobrar forma*, un lugar y un momento en el que se construye algo mediante imágenes. A eso se refería François Mars cuando hablaba del gag como algo que encuentra su consecuencia *en sí mismo*, una especie de fogueo irreductible, que será más o menos complejo pero que arrastra siempre la conciencia de *saberse forma*. En esa misma línea planteó Kristin Thompson su concepto del *cinematic excess* –hablando de *Play Time* [1967] y de Eisenstein–, que da cuenta de instantes privilegiados en los que la imagen parece sobresalir de la película dando saltos, celebrándose *en tanto que forma*, a la manera de un triunfo excesivo y liminar: “Just as every film contains a struggle of *unifying and disunifying structures*, so every stylistic element may serve at once to contribute to the narrative and to distract our perception from it”¹⁹. Según creemos, el gag visual es uno de los recursos que evoca con más fuerza esa autoconciencia formal de las imágenes, pues está en su naturaleza constituirse como pequeñas acciones-en-sí-mismas, aisladas o dentro de la estructura de un plan más amplio (como anota Allardyce Nicoll al hablar de la *commedia dell’arte*)²⁰.

¹⁷ BARTHES, Roland; *Crítica y verdad*. Siglo XXI, Madrid, 1972. Pág. 59

¹⁸ KIERKEGAARD, Sören. *O lo uno o lo otro. Un fragmento de vida I*. Madrid: Trotta, 2006. Pág. 162

¹⁹ THOMPSON, Kristin. “The Concept of Cinematic Excess” en *Ciné-Tracts* nº2, 1977. Pág. 57. Hemos llegado a este texto de Thompson desde su adaptación a la comedia vodevilesca en: JENKINS, Henry. *What Made Pistachio Nuts?* New York: Columbia University Press, 1993.

²⁰ NICOLL, Allardyce. *El mundo de Arlequín*. Barcelona: Seix Barral, 1977. Pág. 147

Por ello vamos a centrarnos en el *cómo* del gag visual, en sus estructuras y sus patrones más característicos, a la manera de esa ciencia de *las formas* y *el sentido vacío* que fijó Roland Barthes. Nuestro método de trabajo será localizar repeticiones y diferencias, puntos de ataque que son maneras de construir el gag como *topoi*, igual que esos clowns cuyo repertorio de gestos se guarda dentro de un inventario secreto, que varía según la ocasión. Hacemos nuestra la máxima de Bergson cuando apunta que las imágenes no nos orientan sobre lo cómico mismo, sino sobre el *lugar donde* debemos buscarlo²¹. Más allá de la finalidad del gag nos interesa su desarrollo, y de ahí que los cineastas, comediantes y gagmen de los que hablaremos sean para nosotros *grandes inventores de formas*, según la expresión de José Luis Guarner sobre el arte de Keaton²².

La paradoja Pickford

“It would have been more *logical* if silent pictures had grown out of the talkie instead of the other way around”²³

En uno de los libros más bellos que se han escrito sobre el cine de Hollywood, Walter Kerr recupera esa frase de Mary Pickford a propósito del tránsito de las películas mudas al *talkie*. La actriz más célebre del primer imaginario hollywoodiense nos propone un punto de partida: repensar la historia del cine canónica –y sus prolongaciones en la animación, la televisión o el videojuego- a partir de las formas visuales del cine mudo. ¿Adónde nos llevaría analizar el gag visual pensando, no sólo en su papel dentro del contexto del slapstick, sino en su autonomía estética y su capacidad para *reencarnarse en otras formas y medios*?

Esta tesis surge de la pasión y la esperanza que despierta esa posibilidad: imaginar a Super Mario patinando junto a Charlot, sobre los anillos de Saturno. Las palabras de Mary Pickford esconden el misterio de un modo de hacer –el oficio del cine mudo- que debido a su inadecuación histórica,

²¹ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 12

²² GUARNER, José Luis. “La comedia” en *El cine. Vol. 1*. San Sebastián: Buru Lan, 1973. Pág. 132

²³ PICKFORD, Mary en KERR, Walter. *The Silent Clowns*. New York: Da Capo, 1990. Pág. 2

a su excesiva prontitud dentro del natural desarrollo de las disciplinas técnicas y artísticas, presenta caracteres paradójicos. Más allá del habitual arrebató mistificador (la presunta pureza del *silent* frente a la –muy discutible– mengua estilística del primer sonoro), los términos escogidos por la actriz atesoran un poder sintomático indiscutible: emplea la palabra “lógico” -*logical*- y no cualquier otra, denotando hasta que punto la ruptura de sentido, la paradoja, forma parte del ADN del cine mudo con respecto al lenguaje que acabaría sucediéndolo, fuera de toda lógica.

En ese orden de cosas, las películas mudas debieran haberse producido –debieran haber crecido-de: *grown out*- décadas después del cine sonoro, a modo de depuración formal, como si la renuncia a las posibilidades del sonido (entendido como *talkie*) fuese un intento de liberación estético y artístico de las imágenes. Imaginado así, como sugiere Pickford, el cine mudo se habría desarrollado *lógicamente* después del sonoro, bajo el signo del despojamiento, la concentración y la depuración, hacia formas de expresión abstractas y sustractivas. Se rodarían películas mudas ante el hastío y la saturación provocadas por el cine sonoro, con la voluntad de dejar más espacio a la imaginación visual (silencio, matiz, sinécdoque) y menos a la impresión de realismo²⁴.

Una suposición como esa, que puede parecer extremada, está muy cerca de convertirse en real a la luz del modo en que, hoy, el espectador medio “conoce” el cine mudo. Sin querer, Mary Pickford se adelantó a lo que sería la experiencia real, directa, de las sucesivas generaciones que, a partir de la consolidación del sonoro, hemos crecido en una cultura audiovisual más sonora que propiamente visual, para descubrir años más tarde la existencia de algo llamado cine mudo. El carácter *lógico* de un lenguaje silencioso, que hubiera evolucionado tras el canon sonoro, se rubrica día a día durante el instante de descubrimiento –de primer visionado- de una película muda por parte del público de nuestros días

²⁴ Como señalan las últimas publicaciones del grupo de análisis sobre el cine de los orígenes DOMITOR, llevadas a cabo por investigadores como Rick Altman, André Gaudreault, Tom Gunning o Richard Abel, el cine mudo fue siempre un medio sonoro, de intensa floración musical y auditiva: *The Sounds of Early Cinema* (Bloomington: Indiana University Press, 2001), *Silent Film Sound* (New York: Columbia University Press, 2004). Por tanto, en nuestra mención al *talkie* nos referimos a la conocida dependencia técnica y estilística del primer cine sonoro en los años 30, no a una supuesta –y falsa- carencia de sonidos.

(frecuentemente dentro de un contexto formativo o académico). ¿Qué culpa tiene el espectador contemporáneo si ha crecido jugando a las persecuciones de *Mario Bros* [1983] antes de encontrar sus orígenes en *Seven Chances* [1925]?

Hay al menos dos maneras de plantear una tesis sobre el gag visual a la luz de esas inadecuaciones. Dos formas de enfocar el hecho clave de que millones de espectadores aprendan cómo funciona un gag de atravesamiento o un *pie in the face* en los niveles de *Takeshi's Castle* [1986-1989] y en videojuegos de plataformas, antes que en los planos excelsos del slapstick (término que ni siquiera se explica hoy en los colegios). Puede ignorarse por completo ese contagio entre lenguajes y épocas, suscitado por la paradoja Pickford –y escribir sobre Keaton como si estuviésemos en los años sesenta-, o puede asumirse ese salto entre medios y rastrearlo sin prejuicios ni etiquetas, *del cine mudo a la pantalla jugable*. Aquí hemos escogido la segunda opción, no porque la primera nos parezca menos legítima, sino porque formamos parte de esa generación que aprendió primero a los mandos de la Nintendo, y descubrió luego los misterios de *Sherlock Jr.*

Enfoque metodológico, muestra y estructura

Antes de dar paso al texto en sí vale la pena aclarar, brevemente, que esta tesis no quiere ser en ningún caso una antología de gags, ni aspira a cubrir partes específicas de su historia. Si vamos a cotejar ejemplos del cine primitivo con otros del primer videojuego, y concursos televisivos con comedias screwball, no es porque tengamos la aspiración de “cubrir toda la historia del gag visual”, es porque sin esa versatilidad *entre formas* no tendría ningún sentido nuestra defensa del gag visual como *forma de resistencia visual* en la cultura contemporánea (con sus interrogantes y posibilidades). Por ello planteamos el estudio del gag en armonía con la teoría estética, la historia de las formas y varias investigaciones sobre lo cómico, con la mirada puesta en las posibles resonancias entre el sistema de construcción visual del gag y sus paralelos en la literatura, el pensamiento y la historia del arte. No debe extrañarse el lector si hacemos

memoria recuperando, en más de un ocasión, gags visuales de Rabelais y Dickens, de Beckett y Kafka, o cuando comparemos –a propósito del gag suicida– los gags de un dos bobinas de Lloyd con la modernidad liminar de *Stroszek* [1977]. Esa cohabitación entre gags de épocas y estilos diversos forma parte del enfoque metodológico escogido, a lo largo de todo el texto.

Según se ha dicho hace pocas páginas, la metodología de análisis parte de un trabajo directo sobre las imágenes. En el texto combinamos diagramas y esquemas escritos con el *découpage* de más de 170 figuras visuales que integran, cada una, varios fotogramas. Su utilización no es meramente ilustrativa –sería un fracaso que el lector lo percibiese así– sino que buscan resaltar, yuxtaponer y diferenciar aspectos diversos del gag visual, a través de pies de foto, estructuras numéricas y alfabéticas, contornos, señales y flechas incorporadas expresamente mediante software digital. Junto a esa reformulación de las imágenes estáticas hemos desarrollado una serie de vídeos y montajes comparados que arriman gags visuales diversos, dentro del proyecto de análisis on-line *Gameplaygag. Between silent film and new media* (www.gameplaygag.com), un trabajo exhibido en exposiciones y congresos internacionales en paralelo a la realización de esta tesis. Asimismo, queremos destacar la investigación en archivos y filmotecas como el Warner Brothers Archive y el Performing Arts Archive de la USC (con materiales de MGM, Fox, Universal y Hal Roach), llevada a cabo durante una estancia académica de medio año Los Angeles. Metodologías que se integran en el enfoque analítico propuesto.

Finalmente vale la pena señalar que, aunque el análisis no sigue un método cuantitativo, citaremos más de 750 obras audiovisuales diferentes (películas, dos bobinas, cartoons, shows televisivos, videojuegos), con un total aproximado que excede los 1.800 gags visuales citados. Del mismo modo, sin que esa variedad se haya buscado “a priori”, se dan cita ejemplos de cinematografías diversas, procedentes de países como España, Francia, Italia, Inglaterra, Alemania, Polonia, República Checa, Croacia, Finlandia, Suecia, Dinamarca, Rusia, Nueva Zelanda, Estados Unidos, Canadá, Méjico, Japón y China. Gags que iremos recorriendo sin

jerarquías ni etiquetas, siempre a través de la intensidad, libre y poderosa, de sus imágenes en movimiento.

La estructura de la tesis centra el estudio del gag visual segmentándolo en tres dimensiones formales: el Tiempo, el Espacio y el Movimiento. Tres variables que se integran progresivamente. Así, la temporalidad se suma a la espacialidad, y ambas a la cinética. A su vez, esas tres grandes facetas culminan en tres ideas-límite: las formas del Tiempo conducen al límite de la Narración, las formas del Espacio al límite del Juego, y las formas del Movimiento al límite del Sentido. Las *formas* (tiempo, espacio, movimiento) plantean una analítica operativa del gag, entender cómo funciona y qué modelos clave disemina. Los *límites* (narración, juego, sentido) proyectan tales formas hacia sus fines, poniendo en contacto el funcionamiento del gag con su potencial narrativo, lúdico y rupturista. Sobre ese esquema de *formas* y *límites* hemos construido este texto.

1. TIEMPO

I.1. FORMAS DEL TIEMPO. LA MÚSICA DEL GAG

I.1.1. LA FORMA DINÁMICA. FILMAR LA ESPERA, CAPTURAR LA NADA

“La risa proviene de una espera que súbitamente se resuelve en nada”²⁵

Esa definición de Kant, que Henri Bergson recoge en su célebre tratado sobre la risa, perfila un poderoso punto de partida sobre la relación entre el gag visual y la imagen en movimiento: el problema de su temporalidad. Si olvidamos por un momento las implicaciones de la frase en cuanto a la significación de lo cómico, y la tomamos en cambio como una cuestión de puesta en escena cinematográfica, las palabras de Kant acotan la cuestión clave de la toma. Dónde empieza y dónde acaba un plano, de qué manera se organiza una acción determinada en tanto que imagen en movimiento, qué diferencia al gag visual “puesto en imágenes” de su ejecución real (ante una cámara y no sobre un escenario). En esas medidas –que como veremos remiten a ideas como el *slow burn*, la toma doble o el montaje alterno- está en juego lo esencial, la identidad del gag como imagen en movimiento.

La *espera* y la *nada*, junto a la irrupción de *lo súbito*, marcan tres puntos de giro en la definición de Kant, pero lo que interesa a nuestra investigación es su acotación en términos estrictos de captura de imagen.

- La espera remite entonces a *la duración del plano* (1), al acto mismo de captura y a su posterior proyección ante el espectador. A dos esperas al menos, la del cineasta y la del espectador.
- Lo súbito nos habla de *dónde, cuándo y cómo resolver esa duración* (2), de un punto de ataque que viene dado por los elementos propios de la toma: un gesto o un cambio de posición, un corte o un fundido.
- La nada confirma que *las consecuencias de la duración* (3) son mucho menos importantes que la duración misma, que el acento

²⁵ KANT, Immanuel en BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 65

del gag recae sobre la inmanencia más que sobre la teleología, y que el porqué suele ser siempre una cáscara vacía (o un vacío que piensa la cáscara).

La frase kantiana no funciona sólo en el plano teórico, apuntala con exactitud tres puntos prácticos para entender el gag visual como imagen en movimiento: una espera que debe ser filmada, una ruptura súbita que proviene de esa misma filmación, y una captura de la nada “hecha imagen”.

1.1.1.1. En el curso del plano: densidad, duración y segmentación de la toma

En palabras de André Bazin, esa ontología de la toma remite a cuestiones clave como la economía del gag y el tiempo perfeccionado. Al referirse al cine de Chaplin, el crítico opone la temporalidad cambiante de “la escena” –teatral, vodevilesca, circense- a la duración universal del “plano” cinematográfico, remarcando el trabajo de captura y depuración que sólo el cine puso al alcance de cuerpos privilegiados como el de Charlot: “Here the cinema offers more than the theater but only by going beyond it, by relieving it of its imperfections [...] Only the screen could allow Charlie to attain mathematical perfection of situation and gesture whereby the maximum effect is obtained in the minimum of time”²⁶. Bazin se refiere a una especie de *forma final* del gag que sólo la imagen en movimiento culmina, pues la cámara reclama una captura definitiva, una fijación universal e histórica del gag como documento. No se trabaja para un público presente ni se adapta el efecto cómico según la reacción de la sala (aplausos, vítores, abucheos), sino que se lleva el gag al punto límite de la captura, a su toma en imagen.

Para Bazin ese punto límite libera el gag visual de las servidumbres de espacio y tiempo impuestas por la escena o la arena de circo. No hace falta exagerar el gesto para que toda la sala lo comprenda, sino afinar, limar y pulir sus engranajes, como una mecánica de alta precisión con

²⁶ BAZIN, André. *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1971. Pág. 79

delicados resortes espaciales y temporales²⁷. No queremos confrontar las maneras del teatro y el music-hall frente a las del cine, puesto que es obvio –como el propio Bazin indica– que las escuelas del gag se influncian y enriquecen mutuamente, de la escena a la pantalla y viceversa. Pero sí conviene remarcar el poder de *la toma como elemento diferencial*, diverso por el hecho de desplegarse en imágenes.

Un hombre de circo –y de cine– como Pierre Étaix ha remarcado también esa diferencia entre *gag de escena* y *gag de plano*, insistiendo en la necesidad de preservar el misterio insondable del circo –su ritual– de la filmación de gags propiamente cinematográficos. De ahí que en su película más célebre, *Yo Yo* [1965], el cineasta optase por no filmar el circo directamente, y mostrar en cambio sus umbrales y periferias, la imposibilidad de su captura. Filmar una serie de “*éclats infimes*” que revelen a medias, sin profanar el misterio ni falsear la magia de la arena (todo aquello que, según Étaix, fue profanado por Federico Fellini en *I Clowns* [1970])²⁸. Quizá por su misma obviedad, esa cualidad diferencial de la toma como “puesta en imágenes” clarifica en gran medida nuestro objeto de análisis, pues confronta la visualidad del gag con su fijación temporal y su ontología.

Giorgio Cremonini se ha referido a ese problema de la temporalidad contraponiendo la economía de las imágenes (*profilmica*) a la de la realidad (*prefilmica*). El analista coincide con Bazin al defender que la identidad del gag visual –respecto al teatral– reside en el hecho de trabajar sobre una economía diversa: “l’alterazione consiste nell’immissione entro una economia (quella dell’immagine) che è diversa da quella della realtà”²⁹. Si ligamos la idea de Bazin y Cremonini con el punto de giro de La Paradoja Pickford, es fácil comprobar cómo la economía del cine mudo supuso un momento privilegiado para la fijación temporal del gag, pues no sólo obligaba a actores y cineastas a diferenciar entre *lo prefilmico* y *lo profilmico* –aquel momento en que Chaplin y Keaton se ponen a hurgar en la cámara y manosear celuloide– sino que esa diferencia

²⁷ BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 19

²⁸ ÉTAIX, Pierre. *La Grosse Tête*. Paris: ARTE France, Studio 37, 2010.

²⁹ CREMONINI, Giorgio. *Il comico e l'altro*. Bologna: Nuova Universale Cappelli, 1978. Pág. 21

se potenciaba limitando la posibilidad de captación a lo estrictamente visual, sin el condicionamiento de una banda sonora. Es ahí donde situamos el vínculo íntimo entre la temporalidad del gag y el desarrollo musical, que nos hace hablar del tiempo como *la música del gag*.

Esa relación –“an integral relationship exists between music and the very concept of silent motion”³⁰– se concreta en el problema de las *velocidades de filmación y proyección*. Para Walter Kerr los maestros del mudo podían modular a su antojo el ritmo de captura de imágenes mediante el paso de manivela: los operadores trabajaban así con gran variabilidad y apertura, como directores de orquesta que pueden aumentar o disminuir, aislar o cadenciar, la velocidad de captación en fotogramas. Sin necesidad de sincronía directa, la toma se modulaba instantáneamente, creando formas de celeridad y meandro que permitían captar algo tan sencillo y sublime como la imagen de Buster Keaton corriendo, en paralelo a la cámara (sin caer en la tópica “aceleración cómica”).

Los cineastas eran músicos del gag y el tiempo, artesanos que gracias a indicaciones concretas –velocidades, notas para el proyccionista– lograban que la imagen no fuera sólo más rápida que la vida, sino más clara y plenamente musical³¹. Un estilo de composición que, si bien se atenuaría tras la irrupción del *talkie*, pone de manifiesto una constante del gag visual (también durante el sonoro), la estrecha relación entre el *timing* y el acto mismo de filmación: “Keaton once told me that he and Chaplin missed the sound of the cameras cranking after they stopped making silent films. Because of the rhythm”³².

³⁰ KERR, Walter. *The Silent Clowns*. New York: Da Capo, 1990. Pág. 33

³¹ Karl Brown, operador que trabajó en el equipo de Griffith en *The Birth of A Nation* [1915], *Intolerance* [1916] y otros films, confirma que para regular el paso de manivela la mayoría de operadores cantaban interiormente una melodía, siendo en su caso el tema del Coro del Yunque de Il trovatore de Verdi. Ver BRONLOW, Kevin: *Hollywood. Trick of The Light* [1980].

³² KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 38. Kerr destaca el error de velocidad que provocan algunos proyectores actuales, que automatizan erróneamente la velocidad de 24 fps para el sonoro y la de 16 fps para el mudo. Esto provoca proyecciones lentas y antinaturales, pues aunque las películas del slapstick se rodasen a 16/18 fps se proyectaban a una velocidad sensiblemente mayor (llegando incluso el estándar de 24 fps en films como *Sherlock Jr.* o *Seven Chances*, por lo que siempre será mejor proyectar a 24 fps que ralentizar con el “botón mudo automático” de 16 fps. Para una discusión sobre las velocidades de proyección ver: BRONLOW, Kevin. “What Was the Right Speed?” *Sight and Sound* n°49, 1980.

Densidad

Más que subrayar el lugar común sobre la devaluación temporal del gag tras el sonoro (“all their timing had gone into talk and no action”³³), lo que interesa aquí es insistir en cómo su puesta en imágenes *profílmica* depende en gran medida del cuidado rítmico del cineasta y de su voluntad de dar curso y medida, progresión y síncopa, al plano. Hay un gag de Jacques Tati en *Les vacances de Monsieur Hulot* [1953] que resume el primer concepto clave de esa ontología de la toma: la *densidad temporal*. Un niño rubio señala a su padre dónde está Hulot y vemos al protagonista en profundidad de campo frente a un carrito de helados. Tati filma en primer término una masa de caramelo que va cayendo poco a poco de su gancho mientras Hulot observa desde el fondo. El gag muestra el peso del tiempo en su literalidad, *densifica la imagen* acentuando la caída gradual del caramelo como si de un reloj de arena se tratase. Aunque el gag reaparezca más adelante en el film, queremos resaltar aquí su capacidad para sublimar un fragmento de tiempo en bruto. Su forma de concretar la espera a la que se refería Kant en una toma única, que edifica la arquitectura del gag en su misma temporalidad. La masa de caramelo es, gracias a Tati, una imagen directa del tiempo, que pide ser tocada y montada, pero que manifiesta ante todo una *densidad*.



1) Densidad, masa de caramelo 2) Duración, rollo de papel higiénico 3) Segmentación: rastro de colillas

Duración

Aunque el gag suscita preguntas complejas que trataremos de responder más adelante -¿de cuántos tiempos se integra, dónde aparecen, cómo se relacionan entre sí?-, su gran logro es hacer visible esa *densidad del tiempo* que vincula el desplome de la masa con la mirada de Hulot

³³ CHAPLIN, Charlie. *My Autobiography*. London: Penguin, 1966. Pág. 323

(1/den)³⁴. De esa mirada se desprende la segunda idea clave de nuestro recorrido, una *duración manifiesta* que sostiene el desarrollo del gag. En *The Party* [1968] vemos ejemplificado ese concepto en un rollo de papel higiénico. Peter Sellers sube al lavabo y cuando tira de la cadena el wc queda atascado. Intenta coger un trozo de papel del wáter y, al estirar, el rollo empieza a dar vueltas en bucle durante treinta y cinco segundos. El papel rueda y rueda ante la mirada silenciosa de Sellers, que no hace más que eso, mirar (2/dur). Enmarcados en un plano secuencia de más de dos minutos, esos 35 segundos prueban la valentía de Edwards y Sellers –que aguantan la postura y el plano arriesgándose- y confirman que el gag es ante todo *algo que dura*. Subrayar esa *duración* –vemos el papel apilándose- es fundamental, porque reduce el gag al mínimo común múltiplo de la toma del modo más simple, en la intimidad de un cuarto de baño, radicalmente.

Segmentación

El tercer concepto base de la temporalidad del gag –que abre la puerta a su secuencia- es la *segmentación temporal*. Pierre Étaix filma en *Hereux Aniversaire* [1962] un gag que captura muy bien esa progresión del tiempo durante un atasco, al recomponer el recorrido ridículo de un coche, que apenas avanza, filmando el rastro de colillas que el conductor deja sobre el asfalto (3/seg). El personaje –con pinta de piloto de carreras- espera leyendo y fumando sobre su descapotable, de repente aparta el libro, se pone las gafas y arranca, pero se detiene tan sólo medio metro más adelante, para quitarse las gafas y reemprender la lectura como si nada. En ese instante de desdobra el verdadero gag, el conductor tira el cigarillo al suelo y una panorámica invertida nos muestra –a ras de calle- un reguero de colillas tras el coche, con montoncitos que insinúan los arranques y paradas del atasco. El gag es tan brillante que integra en un solo plano un movimiento elidido (el gesto del conductor leyendo y dejando de leer) y una sinécdoque espacial (panorámica con plano detalle

³⁴ No en vano las imitaciones de Tati en *Parade* [1974] se centran en personajes que, como el pescador y el portero de fútbol, viven *en la espera y la nada*, entre las densidades de su tiempo/gag. Sylvain Chomet parece citar el gag de la masa de caramelo en *Les Triplettes de Belleville* [2003], al conectar una báscula a un reloj que cuantifica el peso del ciclista según va comiendo, y una alarma que marca cuándo debe parar de comer, mientras su orondo perro observa y espera para zamparse las sobras.

de los cigarros). Sin embargo, el gran hallazgo de Étaix no está ni en el movimiento ni en el espacio, está en su capacidad para sugerir una *segmentación del tiempo* a través de sus restos. No se filman todas las arrancadas y paradas del conductor, se muestra una sola, y se sugieren las demás a través de *segmentos de tiempo* –distancias entre cada colilla- que decantan el gag sin que haga falta explicitar.

Nuestra propuesta es entender esos tres conceptos, *densidad*, *duración* y *segmentación*, como el grado cero de la relación tiempo / gag. A partir de esa temporalidad primera –qué *densifica*, cuánto *dura*, cómo *segmenta*- es posible entender el gag según una serie de repeticiones, variaciones y diferencias que analizaremos a continuación, pero teniendo en cuenta ese punto de partida que para Bazin constituye su misma ontología, su toma de imagen. Tras fijar esa *densidad*, esa *duración* y esa *segmentación*, el gag toma forma en el curso del plano, no desde sus certezas sino en sus rodeos y sus meandros, como un elogio del desvío: “Le gag peut utilement se définir comme un *détour*; une affaire de temps, comme plutout chez Laurel et Hardy, d’espace, comme plutout chez Keaton, ou de logique, comme plutout chez Chaplin”³⁵. El tiempo podrá entonces bifurcarse – junto al espacio y la lógica- porque se conoce en cierto modo a sí mismo, porque el cineasta conoce sus densidades, duraciones y segmentos, los trabaja.

1.1.1.2. La forma dinámica: esperas, anticipaciones, sorpresas

En *An Ache In Every Stake* [1941], los Tres Stooges protagonizan una secuencia que engloba densidad, duración y segmentación del gag. En una escalera al aire libre –similar a aquella por la que Stan Laurel y Oliver Hardy subieron el piano de *The Music Box* [1932]-, los Stooges tratan de repartir un bloque de hielo a domicilio. Los ascensos de Curly, Harry y Moe vienen pautados por la temporalidad caduca del hielo, que se derrite una y otra vez en cada intentona, dando lugar a una divertida dinámica de relevos a tres bandas. El cambio de estado sólido-líquido funciona así

³⁵ BORDAT, Francis. “Sur quelques caractères du gag chaplinien” en *Humour et cinéma* (ed. D. Royot). Paris: Presses Universitaires de Vincennes, 1995.

como un cronómetro del gag, que no es ya curso del tiempo sino medida y cuenta-atrás: “le rire ne suit pas seulement le cours du temps, mais il le mesure”³⁶. Esas subidas y bajadas sugieren una idea más compleja. La temporalidad ontológica (densidad, duración, segmentación) da paso a una temporalidad organizada en diversas fases, un juego de tiempos graduales –los bloques de hielo, las subidas y bajadas por la escalera- que llamaremos *forma dinámica*. Y que consiste en la inscripción de diversos órdenes y desórdenes temporales dentro del plano³⁷.

Esa *forma dinámica* funciona a través de tres ideas clave, que son tres conceptos y tres instantes del gag: *la espera, la anticipación y la sorpresa*. Lo que nos interesa es de qué manera la duración integra una forma progresiva, susceptible de complicarse más o menos, pero que surge ante el espectador en esos tres momentos: lo que se espera, lo que se anticipa y lo que sorprende.

- *Esperar* funciona como un primer nivel de desarrollo temporal en el que se aguarda a alguien o algo, sin aparentes consecuencias.
- *Anticipar* implica, en cambio, un intento de adelantarse a lo inesperado, de controlar la duración convirtiendo el tiempo en algo esperable, forzando su causalidad.
- *Sorprender* supone la inversión de esa tentativa de control, un fracaso de la anticipación que tiene que ver con lo que no se espera y resulta imposible prevenir, con la casualidad y el azar.

Esos verbos son en realidad formas de relacionarse con el tiempo –apuntadas ya en la definición de Kant-, que demarcan una serie de reglas de juego entre lo esperado y lo inesperado. Veamos cómo se mezclan esos momentos de la *forma dinámica* en dos tipos de gag: de besos y paraguas.

Los gags de beso evocan con especial claridad ese juego entre *espera, anticipación y sorpresa*. En el slapstick se besaba rápido y sin ganas, a

³⁶ KARASSEV, Leonid. “Le rire et le temps” en *Humour et cinéma* (ed. D. Royot). Paris: Presses Universitaires de Vincennes, 1995.

³⁷ Según iremos viendo, esa idea de la forma dinámica ha sido apuntada por autores como Jean-Pierre Coursodon y François Mars, a través de diversos acuerdos y desacuerdos sobre la naturaleza del gag.

contratiempo, como los besos que da Fatty a una chica drogada con cloroformo en *His Wedding Night* [1917] (que hacen pensar en el incidente que arruinó injustamente la carrera del clown). De aquellos besos-trámite Keaton supo aprovechar la sucesión en cadena, como prueba el gag final de *Seven Chances*, en el que, tras su *last minute wedding* con la chica, vemos al cura, la madre y los amigos besando a la novia antes que el propio Buster. El cineasta combina la *densidad del tiempo* (la boda es una cuenta atrás para poder ganar una herencia) con su *forma dinámica*, puesto que el beso presenta una primera fase de *espera* (el cura, la madre y un amigo se adelantan con sus besos), una segunda de *anticipación* (cuando otro amigo va a besarla Buster se interpone y se la lleva), y un giro final de *sorpresa* (se sientan en un banco y, justo cuando acercan sus labios, un perro se interpone).

Pero es posible que esas tres fases, ordenadas con maravillosa simplicidad en *Seven Chances*, se desordenen y acaben provocando problemas. Así sucede en el modelo de beso dilatado que Frank Tashlin filmó en *It's Only Money* [1962], donde Jerry Lewis trata de conversar en vano con su amigo mientras una chica morena le espeta un beso de 55 segundos. En ese caso la *espera* se eterniza y anula cualquier intento de *anticipación* (Jerry trata de interrumpir el beso, varias veces); sólo cuando se ha agotado la paciencia del personaje (Jerry se cansa y abandona la habitación) puede producirse una *sorpresa* final que remate el gag (Jerry está a punto de marcharse cuando un grito de su amigo –que termina el beso en fuera de campo- le hace dar un salto inesperado). Puede ocurrir también que la *sorpresa* provenga de un elemento sobrenatural, que *ni se espera ni puede anticiparse*, como ocurre en el gag del beso de *Rupture* [1961], en el que Pierre Étaix lanza un beso al aire –imaginado- hacia el retrato de su novia, y éste cae de golpe.

Como vemos, existe casi siempre un desajuste entre lo esperable y lo que acaba sucediendo, que incide en el problema de la *anticipación*. Como afirma Dominique Noguez se trata de un desvío en el curso temporal de los acontecimientos –“rupture provisoire de l'ordre tranquile des

choses”³⁸- que hace del gag un lugar fértil para el desorden. Uno de los cortometrajes más problemáticos de Bob Clampett, el racialmente denostable *Coal Black and de Sebben Dwarfs* [1943], contiene un gag final basado en el beso como fracaso de expectativas. Sobre un ritmo de jazz y rag-time, el príncipe encantado trata de resucitar a la joven besándola hasta trece veces en cuarenta segundos. Una serie de repeticiones incrementativas (una trompeta con sordina sube tonos sobre un redoble de tambor) dejan al personaje ahogado y sin aire, hasta que el más pequeño de los siete enanitos sale de la orquesta y besa –él sí, con éxito- a una Blancanieves en éxtasis. El gag prueba así la quiebra de “lo que se da por hecho”: se comienza con una *anticipación* –el príncipe está seguro de resucitar a Blancanieves- que se ridiculiza a través de una *espera* frustrada –el príncipe se ahoga en su fracaso- y es dada la vuelta en forma de *sorpresa* –el enanito triunfa-, subrayando asimismo el subtexto cartoon sobre la sexualidad latente del beso.

Si Bazin hablaba de una economía temporal, nos gustaría sumarle una economía energética ligada a las duraciones implícitamente sexuales, en línea con las teorías de Freud sobre el chiste como gasto de representación (de carga) ahorrado: “Todo parece ser –como dice el príncipe Hamlet- cuestión de economía”³⁹. Arié Sover ha ligado esa interpretación freudiana con diversos estudios fisiológicos y reflexológicos sobre la risa –de Cicerón y Joubert a Spencer y Darwin- para incidir en lo que él llama *décalage comique* o fase de formación del gag en la mente del espectador. Una fase que se vería colmada por la irrupción de *l'inhabituel*, dato equívoco que trunca el proceso de *anticipación* temporal (aquello que esperamos) hacia la *sorpresa* (aquello inesperado)⁴⁰.

Lo que nos interesa rescatar del texto de Sover es cómo el gag es capaz de presentar el tiempo como manifestación problemática de la energía: inversión, despilfarro, fallo, desproporción. Sobre esos problemas de ajuste energético opera un tipo de gag que pasa de la insinuación del beso

³⁸ NOGUEZ, Dominique en NYSENHOLC, Adolphe. *Charles Chaplin ou la légende des images*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1987. Pág. 45

³⁹ FREUD, Sigmund. *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Madrid: Alianza, 2003. Pág. 39, 242

⁴⁰ SOVER, Arié. *Le gag. Entre le rire et le comique*. Université de Paris VIII, 1980. Pág. 73

a la explicitación del sexo y sus tiempos fallidos. Sucede, por ejemplo, en determinados films de Woody Allen que trabajan la *sorpresa como fracaso de la anticipación*: gatillazo (*Everything You Always Wanted to Know About Sex* [1972]), instantaneidad (*Sleeper* [1973]) y precocidad (*Love and Death* [1975]). Gags que el Hollywood adolescente retomaría en himnos generacionales como *Animal House* [1978] y *American Pie* [1999], con desajustes hormonales diversos.

Una versión más sutil de esos roces entre *espera*, *anticipación* y *sorpresa* surge en gags de lluvia y paraguas⁴¹. Hay una conexión poderosísima entre las *formas dinámicas* del gag y la lluvia como fenómeno rotundo e imprevisible, que pone a prueba la existencia misma del rodaje. Esos desacuerdos de la lluvia y el tiempo encuentran en el cine de animación un reducto para la exactitud y el detalle. De ellos se sirvió el animador Fyodor Khitruk al mostrar, en la brillante *Film, Film, Film* [1968], la odisea de un director de cine durante el rodaje monumental y laberíntico de su película (clara parodia del Eisenstein de *Ivan Groznyy* [1944-1958]).

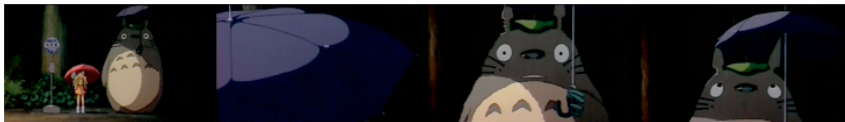
Justo cuando el cineasta está a punto de lograr la toma deseada (*espera*), el agua de los camiones cisterna se agota y la lluvia cesa interrumpiendo la secuencia (*sorpresa*); horas después, cuando el camión vuelve de la ciudad con todo a punto para rodar (*anticipación*), estalla una tormenta que impide rodar (*sorpresa* invertida). La lluvia funciona como una suerte de *forma-flujo* en cuyo valor disyuntivo toma cuerpo el gag: “a partir de la noción de disyuntor, especie de sistema ecléctico (y eléctrico) que corta la corriente en ciertos momentos y, en otros, la deja pasar”⁴². Emerge así un juego de flujos entre lo que cae (*espera*: o llueve o no llueve), lo que se espera que caiga (*anticipación*: se prepara una lluvia artificial) y lo que no se consigue hacer caer (*sorpresa*: la lluvia artificial falla). Y en esos órdenes y desórdenes se despliega la progresión del gag como *forma dinámica*.

⁴¹ René Clair los utiliza en varias películas, para despistar a algún personaje con un paraguas, haciéndole creer que llueve (*Un chapeau de paille d'Italie* [1929]) o para rimar un beso bajo la lluvia, como ocurre al final de *Quatorze Juillet* [1933], en el que dos señores pelean bajo un paraguas junto a los enamorados.

⁴² MORIN, Violette. “El dibujo humorístico” en *Análisis de las imágenes* (ed. C. Metz). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972. Pág. 136

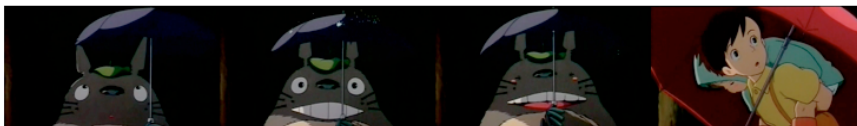
Según creemos, el punto límite de esos gags de *espera*, *anticipación* y *sorpresa* llega cuando se consigue capturar no ya el flujo de agua sino su partícula individual, la gota como medida última del tiempo. Gracias al arte meticuloso de Hayao Miyazaki, hemos podido ver esa cristalización mínima del gag, a gotas, en la parada de autobús de *Tonari No Totoro* [1988]. La secuencia muestra al monstruo Totoro esperando al bus junto a las dos protagonistas (como hacía Charlot con el tranvía de *Pay Day* [1922], abriendo su paraguas justo cuando para de llover). El gag se prepara con el contraste de pequeñas gotas que caen sobre el paraguas de las niñas y sobre el hocico del animal, a intervalos. Tras unos segundos la hermana mayor ofrece un paraguas a Totoro –que tenía tan sólo una hoja sobre su cabezota-, éste acepta y siguen esperando juntos bajo la lluvia:

ESPERA: Primer Tiempo del Gag – Totoro descubre la caída de las gotas sobre el paraguas



En una serie de planos silenciosos, de gran elocuencia, vemos a Totoro descubriendo la ley de la gravedad en las pequeñas gotas que caen sobre su paraguas. Se nos muestra la formación de la gota sobre una rama de árbol y la caída repentina sobre el paraguas, para cortar luego al gesto sorprendido del monstruo. El gag se modula con pequeños matices – primero una gotita aislada, luego un grupo más numeroso- mientras un leve paneo de cámara subraya la mirada de Totoro hacia arriba. La acción se repite dos veces, para pasar precisamente de la *espera* (Primer tiempo, no sabe qué ocurrirá) a la *anticipación* (Segundo tiempo, las primeras gotas hacen que anticipe las siguientes):

ANTICIPACIÓN: Segundo Tiempo del Gag – Totoro anticipa la caída de las gotas, las aguarda mirando



El gesto de Totoro, digno de los actores de McCarey, enmarca ese umbral entre el tiempo libre –el espectador aguarda- y el tiempo recobrado –el espectador ríe durante la repetición. Y justo cuando creíamos saber qué iba a ocurrir, irrumpe la *sorpresa* (Tercer tiempo, se altera el orden de la secuencia):

SORPRESA: Tercer Tiempo del Gag – Totoro salta de golpe para provocar la caída de cientos de gotas



De repente Totoro da un salto y cae golpeando el suelo: “Le mot gag désigne n’importe quelle trouvaille provoquant le fou-rire [...] permet de prolonger une situation visuelle pour la faire soudainement basculer en lui donnant un sens nouveau, une valeur imprévue”⁴³. El salto hace bascular literalmente a las dos niñas –que vuelan por los aires tras la caída de Totoro- y, antes de saber qué está ocurriendo, la cámara captura un racimo de gotas deslizándose y cayendo en tromba sobre los personajes. El monstruo, no contento con esperar y anticipar la lluvia, decide sorprenderla saltando. En esos tres tiempos se juega –como veremos- lo estructura básica del gag: una *espera* que motiva un hecho (1: cae la gota), la repetición de ese hecho como *anticipación* (2: sabemos que la gota volverá a caer), y la *sorpresa* final que da un sentido nuevo al hecho (3: un salto provoca la caída de un montón de gotas).

Se descubre así ese misterio íntimo del gag como *repetición diferencial*, que aviva el tiempo recreándolo: “la ripetizione è a volte una forma de mutamento più efficace della sorpresa”⁴⁴. La secuencia de *Tonari No Totoro* gestiona esos órdenes y desórdenes que hemos ido viendo en una clarísima progresión a tres tiempos. Y es esa capacidad del gag para

⁴³ MARTIN, André en MARS, François. *Le Gag*. Paris: Editions du Cerf, 1964. Pág. 5-15

⁴⁴ CHERCHI USAI, Paolo en GILI, Jean. *André Deed*. Bologna: Cinema Ritrovato, 2005. Pág. 192. En esa misma línea cabe situar la definición de Fernando M. Peña al referirse a films fundacionales como *L'Arroseur arrosé* [1895] y *Démolition d'un mur* [1896]: “Ambos cortos iniciaron la estrecha relación que existe entre el estupor y la risa. Todo gag tiene algo de inesperado y todo lo inesperado tiene algo de gag”. PEÑA, Fernando M. *Gag. La comedia en el cine*. Buenos Aires: Biblos, 1991. Pág. 21

organizarse secuencialmente lo que confirma que su *forma dinámica* no sólo espera, anticipa y sorprende, sino que puede descomponerse en fases progresivas y cambiantes, que llamaremos de aquí en adelante *tempos del gag*.

1.1.2. LOS TIEMPOS DEL GAG. DIFERENCIA Y REPETICIÓN

A través de esas progresiones –*la espera y la nada*– cabe entender el gag como estructura gradual, forma que ordena y desordena, a la manera de Hulot y Totoro. Eso que Dickens llamó *complicadas evoluciones* –cuando algún Pickwick no acierta a meterse en la cama– y cuya belleza proviene precisamente de su carácter estructural y evolutivo⁴⁵. En ese despliegue de la forma sitúa Noël Burch el núcleo estético del slapstick: “Nos encontramos aquí ante un cine fundado enteramente por una parte en forma de agresión manifiesta y por otra en la noción de estructura aparente [...] la belleza de la escena proviene de su estructura [...] percibimos la belleza de la estructura a través de la risa provocada por una agresión”⁴⁶. Se afianza así esa autonomía formal del gag que reivindicábamos en la Introducción, a fuerza de hacerse visible como estructura. El propio Burch señala, en su estudio del cine de los orígenes, la centralidad del gag como uno de los primeros logros de la historia del cine en su evolución hacia estructuras visuales complejas, analizando películas como *Miller and Sweep* [1898], *Stop Thief* [1901] o *Tom Tom the Piper’s Son* [1905], con persecuciones que apuntan a la desaparición progresiva de la *autarquía del plano*⁴⁷.

De los autores que han polemizado sobre la forma del gag, Jean-Pierre Coursodon es quien ha llevado más lejos la defensa de su musicalidad. Coursodon no ha dudado en contradecir abiertamente a quienes argumentan que la naturaleza del gag radica en la ruptura súbita y no en la duración –como Sylvain Du Pasquier–, vindicando en cambio el concepto

⁴⁵ DICKENS, Charles. *Los papeles póstumos del Club Pickwick*. Barcelona: Mondadori, 2004. Pág. 53

⁴⁶ BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 2003. Pág. 136-137

⁴⁷ BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1999. Pág.156-161. Donald Crafton y Tom Gunning han mantenido asimismo una interesantísima discusión sobre el potencial narrativo del gag de persecución, que reservamos para una parte posterior de nuestro análisis.

de *forma dinámica* como suma de tiempos y duraciones⁴⁸. En esa misma línea –aunque con matices importantes- se sitúa la definición de Carlos Cuéllar, quien recoge en su tipología de gags cinematográficos tres conceptos temporales muy útiles de cara al análisis estructural: la *reiteración*, el *contraste* y la *sorpresa*⁴⁹. Por nuestra parte, creemos que esos conceptos cobran mayor sentido si los ligamos a ciertas palabras clave del oficio del gag, que prueban –según apuntó James Agee- su estrecha relación con lo musical⁵⁰:

- *To Build and Milk*: reiteración, repetición a dos o más tiempos
- *To Take a Cadenza*: contraste, tipo de repetición que invierte o pausa
- *To Top or Cap*: sorpresa o remate final, *punch-line* que culmina el gag

Por el momento, esas palabras evocan una parcialización y jerarquización interior de los tiempos del gag, que se construyen, se cadencian y se rematan, integrando esa *forma dinámica* de la que venimos hablando. Clowns pioneros como André Deed, Onésime o Leónce Perret nos lo mostraron, pero fue Charles Chaplin quien supo traducir mejor esos *tempos* del gag casi musicales al régimen de la imagen en movimiento.

A él debemos la decisión estratégica de reducir *el número de gags por bobina* y ampliar en cambio *la duración de cada gag* (respecto al estándar Keystone), transformando la excesiva *frecuencia* del primer slasptick en la *exactitud* sublime de los grandes maestros. El trabajo de Chaplin entre 1914 y 1915 supone, como ha señalado William K. Everson, una revolución absoluta en la historia del cine, uno de esos momentos decisivos en los que eliminar una caída o dar continuidad a una toma supone un salto evolutivo –de cantidad a calidad- en pos de la conquista del tiempo⁵¹.

⁴⁸ PASQUIER, Sylvain Du. Op. Cit.

⁴⁹ CUÉLLAR, Carlos. "El mecanismo mágico: definición y descripción del 'gag' cinematográfico" en *Semiosfera* nº8, 1998. Pág. 81. Para una ampliación de las categorías de Cuéllar, centrada en el cine de Jacques Tati: CUÉLLAR, Carlos. *Jacques Tati*. Madrid: Cátedra, 1999. Pág. 111-128

⁵⁰ AGEE, James. Op. Cit. Pág. 32

⁵¹ EVERSON, William K. *American Silent Film*. New York: Da Capo, 1998.

André Bazin ya apuntó de qué modo la particular disposición gestual de Charlot hizo posible el paso de la continuidad aparente a la sucesión de instantes: “la proyección en el tiempo de un modo de ser apropiado al instante: *la repetición*”⁵². Lo que algunos actores convierten en torpe y tedioso –el pecado de la repetición– alcanzó en los dos bobinas de Chaplin la categoría de absoluto, no porque no se hubiera hecho antes sino porque nunca se había llegado a semejante unión entre gesto e imagen, entre *prefílmico* y *profílmico*. Al perder de vista el patio de butacas, el *clown* gana el mundo como campo de pruebas, eso que Walter Kerr llama experimentar con la repetición y el tiempo: “tomar el pulso a un hombre, a su zapato, a su lengua”⁵³. Una *cadenza* que lleva de la construcción del gag –*to milk*– a su expresión definitiva –*to cap*–, pero encarando la toma como hipótesis de lo que está por venir. Así, el atractivo del gag recae en ser condición de posibilidad, proyecto y desvío, tiempos posibles: “saber inventar la diferencia mínima entre dos acciones [...] el instante como momento crítico de las situaciones oponibles”⁵⁴.

1.1.2.1. Del efecto cómico al *mischief gag* binario y ternario

Una vez constatada esa naturaleza del gag como *forma dinámica* cabe preguntar qué constituye un gag y qué lo diferencia de otras formas visuales afines. Para ello nada mejor que explicitar de cuántos tiempos puede constar y de qué manera esa relación *entre tempos* decanta un proceso claramente identificable.

Steve Neale y Frank Krutnik han diferenciado entre el *evento cómico*, el *chiste* y el *gag* como tres modelos diversos de comicidad fílmico-televisiva. Lo que define el *evento cómico* es su dependencia de un contexto narrativo previo sin cuyo conocimiento resulta imposible de entender, como sucede en el clímax de *Monkey Business* [1952], cuando Ginger Rogers grita el nombre de Cary Grant al toparse con un niño pequeño: sólo si el espectador conoce la trama puede reaccionar. El *chiste* se caracteriza, en cambio, por su naturaleza auto-conclusiva y permutable,

⁵² BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002.

⁵³ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 80

⁵⁴ DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós, 1984. Pág. 240

funciona autónomamente y no necesita narraciones subsidiarias (Groucho y Harpo confunden un sello-*seal* con una foca-*seal* en *Horsefeathers* [1932]). Finalmente, el *gag* constituye para Neale y Krutnik el único mecanismo plenamente visual (*chiste y evento cómico* combinan lo visual y lo verbal) y se caracteriza por su adaptabilidad, pues aunque su desarrollo es casi siempre auto-concluyente puede también aparecer en puntos escogidos de un relato, como elemento culminante: “the building of a structure around one or more culminating moment”⁵⁵.

Debido a esa adaptabilidad plena del *gag*, en nuestro caso hemos preferido estudiar primero sus variables temporales como forma autónoma, y dejar para más adelante el análisis del *running gag* como narrativa potencial⁵⁶. En cualquier caso, la definición de Neale y Krutnik resulta útil porque incide sobre la *auto-conclusión y la permutabilidad* como medidas de lo visual: “self-contained narratives following their own logic”⁵⁷. Ese acabamiento de la forma permite subdividir el *gag* en sus elementos constitutivos, que llamaremos *tiempos del gag*. Si escogemos esa expresión es porque entendemos –con Coursodon, Neale y Krutnik o Jenkins- que a mayor número de tiempos mayor complejidad formal⁵⁸.

En ese sentido resulta muy útil la distinción entre *efecto cómico y gag* que Jean-Pierre Coursodon esgrime como piedra de toque de sus teorías sobre el *gag* visual. El *efecto cómico* (no confundir con el *evento cómico* de Neale y Krutnik) sería un *gag* de un solo tiempo, una única acción aislada que al no repetirse ni variarse “como estructura” constituye el grado cero del *gag*. Un ejemplo clásico es el de la caída o el tropiezo aislado (*pratfall*), que se limita a un solo instante sin desarrollo posterior.

El corto de Charley Chase *April Fool* [1924], rodado cuando el actor interpretaba todavía las desventuras de Jimmy Jump (antes del paso de

⁵⁵ NEALE, Steve; KRUTNIK, Frank. *Popular Film and Television Comedy*. London: Routledge, 1990. Pág. 43-61.

⁵⁶ El lector puede encontrar una discusión a fondo sobre el *running gag* en la sección 1.2 de la tesis.

⁵⁷ JENKINS, Henry. *What Made Pistachio Nuts?* New York: Columbia University Press, 1993. Pág. 104

⁵⁸ Insistimos de nuevo en que, de momento, estudiaremos esos tiempos del *gag* en su carácter autónomo y consecutivo (*gags* cuyos tiempos están cerca y decantan una estructura propia), dejando sus funciones narrativas para más adelante (*gags* separados dentro de una trama, que afectan a la estructura global).

una a dos bobinas con la llegada de McCarey), ejemplifica la evolución *del efecto cómico al gag*. Centrado en el Día de los Inocentes -1 de Abril en Estados Unidos-, el film muestra primero una serie de efectos cómicos entre oficinistas, bromas a tiempo único, como golpearse con un martillo de plástico o situar una chincheta sobre el asiento del vecino. Pero a medida que Charley interviene, esas acciones –que eran *efectos cómicos* sin más- se complican en una serie de repeticiones que integran poco a poco estructuras de *gag a varios tiempos* (1: le da un puro explosivo a un compañero, no estalla / 2: confiado enciende uno él mismo y le estalla / 3: el otro se mofa y al encender el suyo le estalla también).

Vemos, por tanto, cómo se pasa del efecto aislado –una única broma- a cadenas de efectos que constituyen, propiamente, lo que llamamos un gag. Esta distinción resulta clave para nuestro enfoque, pues a partir de este punto vamos a “contar” esos tiempos diferenciando entre *formas binarias*, *ternarias* y *múltiples*, que dan cuenta de la complejidad exponencial del gag según se desarrolla temporalmente. Los orígenes de ese paso del tiempo único al tiempo múltiple se encuentran, según Tom Gunning, en el llamado *mischief gag* primitivo (gag de travesura). Para el analista, los gags del primer cine constituyen un ejemplo claro de *forma binaria*, donde la acción cómica se divide en dos fases diferenciadas que relacionan al personaje del *rascal* (niño travieso) con su víctima: “The first pattern found in these early gag films delineates an action, precisely laying it out in two clearly defined phases”⁵⁹:

Forma Binaria:

1// The Rascal: A preparatory action is undertaken with a precise aim

2// The Victim: The second phase is the result and effect of the first phase

Ese primer esquema correspondería al modelo *binario* de gags como el manguerazo de *L'arroseur arrosé*. Un patrón que según Gunning fue ampliándose progresivamente –en films como *The Boy Thinks They Have One on Foxy Grandpa, But He Fools Them* [1902] y *Trick on the Cop*

⁵⁹ GUNNING, Tom. “Crazy Machines in the Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy” en *Classical Hollywood Comedy* (ed. H. Jenkins y K. Brunovska). New York: Routledge, 1995. Pág. 90

[1904]- hacia lo que hoy conocemos como la estructura canónica del *gag a tres tiempos*. En ella se añade un castigo contra el niño travieso, una vuelta de tuerca final con la víctima vengándose del joven *rascal*:

Forma Ternaria:

1// *Preparation*: el agresor activa el mecanismo *-device-* contra la víctima

2// *Effect*: la víctima lo descubre y lo revierte, sin que el agresor lo sepa

3// *Counteraction*: el agresor se convierte en víctima mediante la *inversión*

Abierto a múltiples variantes, ese segundo modelo de Gunning incorpora además la idea del mecanismo/*device* como elemento regulador de los *tempos*. Un dispositivo *-manguera, tirachinas-* que vincula la tentativa del agresor con la posible venganza de la víctima⁶⁰. Aunque esa *forma ternaria* es susceptible de cambios y complicaciones (como veremos), el *gag à trois* se convirtió en una constante universal que reaparece en períodos históricos diversos y en cinematografías de múltiples países: “esa regla de tres, tan valiosa en el arte de hacer comedia”⁶¹. Así, un admirador del slapstick como Yasuhiro Ozu, retomaría con frecuencia los ritmos ternarios del *mischief* entre sus pandillas de colegiales y ancianos, como ocurre con el *gag* del vendedor ambulante en *Ohayo* [1959]: un vendedor afila su cuchillo para asustar a una señora (1), asusta a otra señora en la casa de al lado (2), finalmente intenta asustar a una abuela pero ésta le saca un cuchillo más grande (3).

1.1.2.2. El gag a tres tiempos. La forma blues y el esquema ternario/binario/ternario

Como es lógico, los *tempos del gag* permanecen abiertos a cadencias libres y formas que no tienen por qué encajar en ningún “modelo previo”. Del mismo modo, es posible que un autor decida tratar un *gag* determinado añadiendo o reduciendo tiempos según diversas necesidades expresivas. Estas querencias del *gag* afloran con naturalidad si comparamos cómo diferentes cineastas han trabajado un mismo *gag*, con

⁶⁰ Ídem.

⁶¹ MONTIEL, Alejandro. “Ad Lumina: breve oceanografía del humorismo” en PAVÍA C, José. *El cuerpo y el comediante*. Valencia: Universidad Politécnica, 2005.

resultados múltiples. Para ello vamos a cotejar tres versiones de un mismo ejemplo, el gag de “faldas al vuelo” que popularizó mundialmente Billy Wilder filmando las piernas de Marilyn Monroe en *The Seven Year Itch* [1955]. Pero que Leo McCarey había trabajado antes de formas diversas en *Putting Pants on Philip* [1927] y *The Awful Truth* [1937]. A través de esa comparativa podremos diferenciar si un gag se filma *a tres o a dos tiempos* y, sobre todo, qué implicaciones estructurales arrastra ese paso de la *forma ternaria* a la *forma binaria*.

La forma blues: exposición, reexposición, giro

Leo McCarey rubricó la versión canónica del gag de faldas en *Putting Pants on Philip*, primer corto oficial de Stan Laurel y Oliver Hardy como dueto (aunque McCarey los había probado meses antes en *The Second Hundred Year* [1927]). El dos bobinas, dirigido por Clyde Bruckman y “supervisado” por McCarey, hilvana una serie de elocuentes travellings laterales (no en vano Bruckman se había formado con Keaton) que fundan el método Laurel/Hardy en su versión más excelsa⁶². Ollie recoge en el puerto a su primo Stan, que llega desde la madre patria con falda escocesa. Durante los primeros minutos vemos una serie de gags de seguimiento en los que el atuendo y el paso cómico de Stan llaman la atención de los transeúntes, hasta formar una hilera de curiosos tras la pareja. Es entonces cuando el dueto atraviesa una acera con diversas trampillas de aire que levantan la falda de Stan por los aires, situación resuelta por McCarey y Bruckman en una perfecta estructura de *blues a tres tiempos*: A = La falda se levanta una primera vez / A' = La falda vuelve a levantarse mientras Ollie riñe a los curiosos / B = Stan estornuda, se le caen los calzoncillos y cuando la falda se levanta una tercera vez dos señoras se desmayan del susto.

“Thinking about the very word ‘gag’ and the way it was generally used very indiscriminately, I once decided that the term should be reserved for

⁶² En palabras del propio McCarey su trabajo como “supervisor” de Hal Roach implicaba “hacerlo todo”, idear, dirigir y montar la mayor parte de los gags aunque no apareciese como “director” en los créditos. Lo mismo puede decirse de la “autoría” de un Keaton respecto a colaboradores como el mismo Bruckman o Ed Sedgwick, un hecho explicitado también por McCarey: “Keaton thought up his best gags himself and we couldn’t steal him!” MCCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 395

a kind of specific narrative structure that is distinguished from simple ‘comic effects’ by its construction that develops in time –in three sections for a simple ‘basic’ gag- *just like the generic 12-bar blues with its basic chords and AAB structure*”⁶³



A) Exposition des données



A') Exploitation d'as un direction / Development



B) Détournement et chute = (waiting period / suspense)Punchline!!!

La descripción *en clave blues* de Coursodon encaja con el esquema ternario propuesto por Gunning (sustituyendo 1-2-3 por A-A-B, siendo el segundo tiempo casi siempre una repetición). Pero no sólo eso, coincide también con las afirmaciones de Leo McCarey acerca de la construcción del gag *a tres tiempos*: “B: Is it true that *most gags are based on threes*? Mc: Yes. It became almost an unwritten rule. B: Most of the Laurel and Hardys are *in three sections*. Was that consciously done? Mc: Yes”⁶⁴. Un testimonio como ese, en boca de uno de los más inventivos y tenaces trabajadores del gag visual, confirma que comparaciones como la de Coursodon no son meras “teorías” sobre el gag, sino modelos formales que desvelan su praxis más íntima. Nuestra idea es relacionar ese esquema musical con las palabras clave del oficio propuestas hace unas páginas (*to build, to take a cadenza, to cap*), a fin de comprender qué implican esas repeticiones y variaciones entre tiempos.

⁶³ COURSDON, Jean-Pierre en *Buster Keaton. The complete Short Films 1917-1923*. Londres: Eureka, 2006. Pág. 145. Este extracto en inglés amplía los conceptos asentados años atrás por Coursodon –en francés- sobre el gag keatoniano : COURSDON, Jean-Pierre. *Buster Keaton*. Paris: Seghers, 1973.

⁶⁴ MCCAREY, Leo y BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 394

Si recopilamos los esquemas anteriores es fácil concluir que el gag evoluciona en una forma temporal dinámica (*to build and milk*), que esa estructura la integran una o más repeticiones (*development*) y que tras ese período de repeticiones llega una fase final de suspense –*cadenza*– culminada por una resolución súbita (*to top or cap, punch-line*). Y aunque cada gag pueda presentar infinitas variantes, podemos relacionar también esa progresión temporal con los conceptos propuestos anteriormente como medidas básicas del gag: *espera, anticipación y sorpresa*. Así, el primer tiempo de la forma ternaria presenta la *construcción de una espera* (A, *to build*), el segundo muestra cómo esa fase de *espera se convierte en anticipación* al ser repetida (A', *to milk-development*), y el tercero *transforma la anticipación en sorpresa* variando el resultado de la acción (B, *to top or cap*). Hemos visto ya que la gracia del gag está en complicar ese esquema básico en diferencias, órdenes y desórdenes, pero una identificación de esa *forma ternaria* nos parece esencial para entender la temporalidad de cualquier gag (pues las anomalías parten casi siempre de ese esquema *à trois* fundacional).

Es exactamente la forma que Frank Capra explicita al recordar cómo el gagan Dick Jones le enseñó los gajes del oficio en la “torre de lunáticos” de Mack Sennett: “its construction, the art of timing, the building of a gag, the surprise heaping of ‘business on business’ until you top it all off with the big one –the topper”⁶⁵. Esas reflexiones, sugeridas por una anécdota con Mabel Normand, inciden en la necesidad de coronar el gag con un giro culminante –*the topper, the unexpected wow*⁶⁶–, que supone el reto más difícil para el gagan, *sublimar la anticipación en sorpresa*. Por su parte, Tex Avery insistía en la necesidad de controlar la frecuencia de gags antes de la irrupción de ese *topper* final: “The real problem was to build up to a laugh finish. Gosh! If you build up to a point and then the last gag is nothing, you’ve hurt your whole show, audience-wise. So in all of them we attempted to be sure that we had a *topper*”⁶⁷. Preston Sturges

⁶⁵ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 51

⁶⁶ Ídem. Par una contextualización de ese unexpected wow de Capra en la cultura popular contemporánea: JENKINS, Henry. *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York: New York University Press, 2007.

⁶⁷ AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. *Tex Avery. King of Cartoon*. New York: Da Capo, 1975. Pág. 173

insiste también –entre la escritura y la filmación del gag- en ese remate final como *tempo* clave de su estructura, un acento huidizo y afilado que debe agujonear como una avispa: “They’d be a lot funnier if the point came at the end instead of at the beginning. A joke, like a bee, should carry the sting in its tail”⁶⁸.

Dinámicas: ternario/binario/ternario

En el título de este apartado, hemos matizado la *forma de blues à trois* separándola en dinámicas contrastantes: *ternario/binario/ternario*. Y en esa distinción radica una de las claves de nuestra manera de concebir el gag. Es esencial entender que, como sucede en música con los ritmos regulares e irregulares, la *forma dinámica* del gag está abierta a la alternancia entre *dinámicas a dos* y *dinámicas a tres*, es decir, que el propio esquema ternario es, en sí mismo, una suma de repeticiones binarias (A-A’) y variantes también binarias (A-B / A’-B), cuyos sumatorios integran y dividen el conjunto ternario (A-A’-B). Este hecho – que puede parecer obvio- resulta clave para comprender por qué un determinado cineasta decide prescindir de un *tempo* para sus gags o, por el contrario, añade una o dos fases más en su desarrollo. La flexibilidad del esquema *dos/tres/dos* permite variar, musicalmente, la naturaleza y las posibilidades del gag visual, y así, del mismo modo que un compás de 5/4 es en realidad un juego entre un 2/4 y un 3/4 (un baile ambiguo entre lo binario y lo ternario), un gag *en forma de blues* puede variarse de golpe en acentos dobles y triples, abriendo esa estructura básica al talento –y las necesidades expresivas- de sus autores.

El propio McCarey decidió filmar otro gag “de faldas al vuelo” no a tres, sino a dos tiempos en *The Awful Truth*, deliberadamente, pese a conocer a la perfección la forma *à trois*. El gag se presenta primero como parte del número musical de una corista, que Irene Dunne y Cary Grant observan en un *night club*. Pero ese vuelo femenino de la falda –provocado por un efecto de aire- será reinterpretado en el tramo final del film cuando la propia Dunne simula el movimiento sensual de la corista ante los

⁶⁸ STURGES, Preston. *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon and Schuster, 1990. Pág. 244. Fue otro gagman, el cómico de Broadway Alexander Carr, quien enseñó esa técnica a Sturges.

familiares de la nueva prometida de Grant. Como apunta Stanley Cavell, esa duplicación del gesto de la falda en forma de gag acentúa la toma de conciencia de la protagonista, su tránsito entre dos estados mentales diversos (que modulan el *remarriage* entre Dunne y Grant), siendo por tanto un diferencial *binario*⁶⁹. Dado que las necesidades son otras, el cineasta modifica el esquema a tres de *Putting Pants on Philip* para reconducir el sentido visual del gag hacia la narración sublime de la película, de la pequeña a la gran estructura.

Conviene tener claro que, aunque sostenemos que McCarey adapta lo ternario a lo binario por motivos fundamentalmente “narrativos” (la progresión del personaje de Dunne), el hecho de restar un *tempo* del gag es una costumbre extendida, que no tiene por qué responder a requerimientos “de trama”, sino que puede surgir de la visualidad autónoma del plano⁷⁰. Así sucede con las piernas de Marilyn Monroe, que reclaman una forma propia de filmar esas imágenes de faldas al vuelo. Como prueban los gags de *Ninotchka* [1939] o *One, Two, Three* [1961], Billy Wilder conocía sobradamente la estructura ternaria, lo que no evitó que en *The Seven Year Itch* filmase uno de los gags más recordados de la historia del cine, en tan sólo dos tiempos. Una leve panorámica seguida de un barrido:



A – Presentación del motivo



A' – Recreación lúdica y aérea del motivo a través de la repetición

Gracias a Dios y a Billy Wilder podemos contar con ese fragmento de historia universal que son las piernas de Marilyn Monroe en toma doble, sin formas ternarias ni modelos que constriñan su poderosa presencia. El gag, ideado por Izzy Diamond⁷¹, cobra a través de la planificación de Wilder una simplicidad aérea, vigorosamente recreativa: panorámica del

⁶⁹ CAVELL, Stanley. *La búsqueda de la felicidad*. Barcelona: Paidós, 1999. Pág. 244

⁷⁰ En la parte 1.2 de la tesis estudiaremos en profundidad qué conlleva aumentar o reducir los tiempos del gag “narrativamente”.

⁷¹ CURTIS, Tony. *The Making of Some Like It Hot*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009. Pág. 79

rostro de Marilyn a sus piernas + barrido desde la trampilla, derecha-izquierda, de vuelta a las piernas. Lo que prima no es el paso de la anticipación a la sorpresa típico de la estructura a tres, en absoluto, sino el *placer puro de la repetición*, que invita al cineasta –y al espectador- a recorrer las piernas de Marilyn una segunda vez, a reexplorarlas en una *anticipación recreativa*. Tras la presentación (A, vemos *de qué* se trata), la cámara se aleja deliberadamente de las piernas de Marilyn “para volver a ellas”, se subraya ese retorno al origen que es el secreto de la repetición (A’, sabemos *a qué* vamos a volver). Ese segundo plano convierte lo que habría podido ser un efecto cómico único –las faldas elevándose en una toma- en un gag de reexploración sublime a dos tiempos: “*here comes another one*” susurra Marilyn. Una conciencia recreativa que Joel y Ethan Coen relejeron magistralmente permitiendo a Jeff Bridges volar entre las piernas de una hilera de valkirias majestuosas en *The Big Lebowski* [1998], mirando hacia arriba bajo sus faldas, en pleno vuelo.

1.1.2.3. Temas y variaciones. De los tres tiempos al montaje entrelazado

Aunque el modelo de *blues a tres* de Coursodon es, según creemos, el esquema más sugerente y maleable para entender la temporalidad del gag, diversos autores han propuesto distribuciones alternativas dentro de la estructura ternaria:

Estructura Ternaria según François Mars:

a // Cadre

A // Action donnée à l’intérieur de ce cadre

B // L’aboutissement de cette action, à la fois logique et saugrenu ⁷²

Estructura Ternaria según Jean-Patrick Lebel:

A // Affirmation d’une intention

B // Négation du projet par les événements

BB // Négation de la négation (Estructura dialéctica: doble inversión) ⁷³

⁷² MARS, François. “Autopsie du gag I” en *Cahiers du cinéma* n°113, 1960. Pág. 22-31

⁷³ LEBEL, Jean-Patrick. *Buster Keaton*. Paris: Ed. Universitaires, 1964.

Las propuestas de ambos analistas, criticadas con dureza por Coursodon, ponen de manifiesto, pese a todo, aspectos interesantes para el desarrollo del gag. Mars señala los pequeños matices que separan el primer y el segundo tiempo, que siendo en el fondo repeticiones de una misma acción (a y A), actúan como presentación y desarrollo (el primero –a- funciona como una *conclusión aparente* del segundo –A-). Lebel, que se centra en el gag keatoniano, incide en el encadenamiento dialéctico entre partes (A-B-BB), privilegiando las inversiones y oposiciones frente a la circularidad de Coursodon: donde Lebel subraya la oposición entre segmentos –BB-, Coursodon presenta un bucle –A,A',B...A- que reinicia el modelo desde el comienzo. Pero lo que queremos rescatar de las diversas propuestas es la tendencia del gag a desarrollarse temporalmente en *formas dinámicas*, con sus repeticiones, sus puntos álgidos y sus meandros.

En su pequeño “ajuste de cuentas keatoniano”, Coursodon reprocha a Lebel mezclar efectos cómicos con gags y, sobre todo, dejarse llevar por el análisis confundiendo la estructura de un único gag con las de gags diversos. Esa diferencia –sobre la que podría discutirse durante horas- aporta en nuestro caso un matiz de gran utilidad: la necesidad de diferenciar entre *un gag* y *varios gags entrelazados*. Lo que está en juego es, por tanto, la idea de una *imbricación simultánea* entre gags. No se trata ya de ligar los tiempos de una estructura autónoma –en un sólo gag- sino de mezclar estructuras y tiempos diversos –entre varios gags-, de elevar la unidad del gag al cuadrado o al cubo, según potencias de *entrelazamiento*.

Keaton, que fue quizá el mejor montador del burlesco, empezó a practicar con esos coeficientes de simultaneidad en la escalera mecánica de *The Electric House* [1923], al hilvanar un gag central (escalera) con otros secundarios (habitaciones adyacentes). Esa capacidad de entrelazar formas se perfecciona en el triple intento de asesinato de Buster en *Sherlock Jr.* [1924]. A lo largo de una secuencia de más de seis minutos Sherlock se libra de morir envenenado (1), partido en dos por un hacha (2) y volatilizado por una bola de billar-bomba (3). El interés no recae en la *forma dinámica* aislada de cada gag –de cada intento de asesinato- sino en

la *confusión y simultaneidad entre diversas formas dinámicas*: Buster a punto de ser envenenado + Buster a punto de ser partido en dos + Buster a punto de explotar. No se resuelve aisladamente cada gag en sí mismo, se entremezclan en una espiral de suspense a varias voces: “la representación canónica del suspens, visualment concentrada en el desig de divergència entre figures”⁷⁴. Ese *deseo de divergencia* subraya el entrelazamiento diferencial entre gags. No importa una espera, una anticipación y una sorpresa, sino el juego simultáneo entre *diversas esperas, anticipaciones y sorpresas* (veneno, hacha, mesa de billar)⁷⁵.

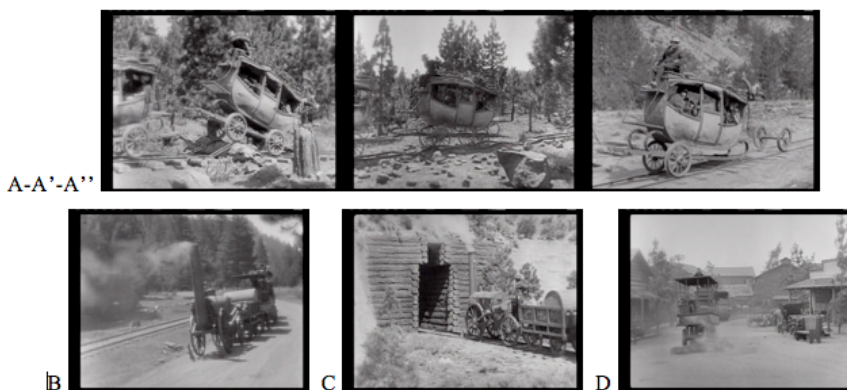
El principio formal de tema y variaciones

¿Cómo conciliar la *forma dinámica* del gag con tales *entrelazamientos*? Nos parece que, para no caer en una especialización numérica –que desborda el ámbito de esta tesis- una buena opción es no obsesionarse con “contar exactamente cada tiempo” del gag, sino encontrar un modelo teórico que dé más libertad a las formas, es decir, que permita armonizar *lo entrelazado y lo simultáneo* sin constreñir las posibilidades del gag en esquemas numéricos prefijados (lo que ocurre, inevitablemente, si aplicamos a rajatabla los modelos binario y ternario). Según creemos el concepto más adecuado para “relajar” la formalización del gag y hacerla respirar es el que surge del análisis de Bordwell y Thompson sobre *Our Hospitality* [1923]: el *desarrollo de tema y variaciones*. Aunque los autores estén hablando en realidad de la capacidad del gag para ser visual y narrativo a la vez, lo interesante a efectos de nuestra investigación es ver cómo tropiezan con su naturaleza musical. Cómo se impone la capacidad del gag para hilvanarse en motivos repercutidos y variados, con decenas de combinaciones posibles.

⁷⁴ PÉREZ, Xavier. *Formes del suspens cinematogràfic*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 1997. Pág. 304. No es casual que hayamos hablado de exponentes, potencias y coeficientes numéricos, pues la película ha sido estudiada desde el punto de vista de la matemática fractal: GOODWIN, Michael. “Passing Through the Equal Sign: Fractal Mathematics in Sherlock Jr.” en *Buster Keaton’s Sherlock Jr.* (ed. A. Horton). Cambridge: Cambridge University Press, 1997. Pág. 118-129

⁷⁵ El animador Paul Driessen juega a menudo con esos entrelazamientos entre gags. En *3 Misses* [2000] la forma temaria del gag se suma a la estructura tripartita de todo el cortometraje, que presenta tres historias paralelas (una mujer cae de un edificio / una mujer va a ser atropellada por el tren / Blancanieves va a ser envenenada) cuyos errores y fracasos se contaminan entre sí, entrecruzando personajes y efectos cómicos.

Musicalmente, ese método se define como composición *según el principio formal de tema y variaciones* (entendido aquí como punto de partida, pues su significado musical es mucho más complejo). Esa idea, visualmente más amplia y menos restrictiva que el esquema ternario, permite entender mejor un tipo de gag que no descansa en la autonomía centripeta de sus tiempos sino en el *contagio - simultáneo y entrelazado-* con otros gags. Pasamos así de un enfoque que privilegia el aislamiento a uno que deja la puerta abierta a mutaciones e interpretaciones diversas. No se trata de encajonar un gag en su especificidad sino de complicarlo en contacto con otros. En *Our Hospitality*, temas y variaciones provienen casi siempre de una cualidad cinética y visual. No se trata de variaciones sobre la “venganza familiar”, el “obstáculo amoroso” o la “armonía social”, sino de movimientos que modulan el tiempo sobre la curvatura y el retorcimiento (A, A', A''), la trayectoria (B), la silueta (C) o el bloqueo (D), con “las vías del tren como tema”, fuente de nuevas variaciones⁷⁶:



No importa que en un caso se trate de un vagón parecido a una diligencia (A-A'-A'') y en otro de una locomotora (B, C, D). Lo revelador es que unos y otros gags –unos y otros tiempos de esos gags- tienen un elemento común, *el tema* (vías de tren), que hace posible variantes y resonancias múltiples a lo largo de toda la película, *sus variaciones* (curvatura, trayectoria, retorcimiento, silueta, bloqueo). Esa relación, más libre, no evita que cada uno de esos gags pueda ser analizado de forma

⁷⁶ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1993. Pág.178

independiente, ni que presente el esquema ternario/binario/ternario en muchos casos. Y por ello nos permite integrar un análisis *microestructural* (la *forma* del gag aislado) en un entorno *macroestructural* más amplio (los *temas y variaciones* que ese gag suscita con otros muchos). Se trata, desde luego, de una concepción ambigua, pero creemos que sólo aunando esas dos maneras de entender el gag es posible dar cuenta de su arquitectura temporal, de su capacidad de ser centrífugo y centrípeto a la vez, contagiando tiempos, temas y variaciones.

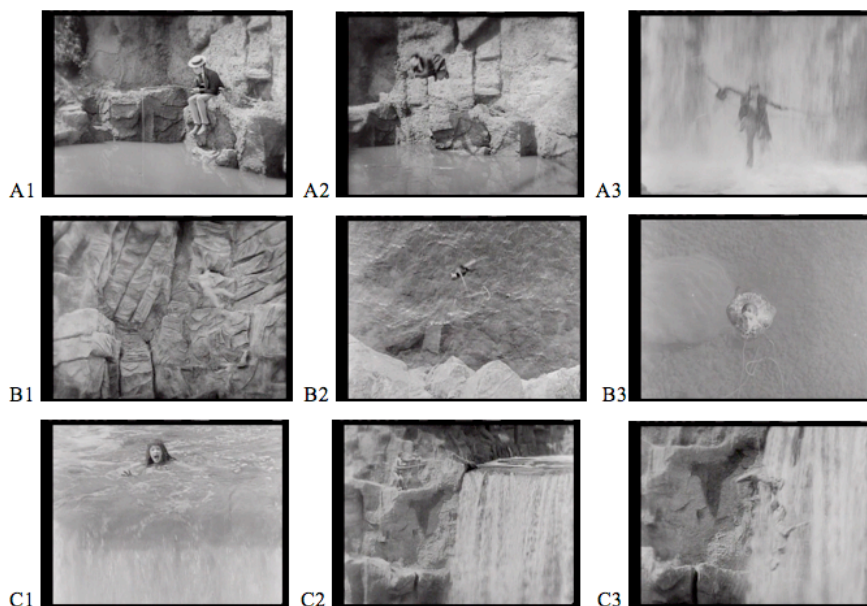
El análisis de Bordwell y Thompson conecta con las reflexiones de José Luis Guarner sobre la musicalidad del gag: “A través de la inspiración de los cómicos, los gags dejan de ser golpes aislados para integrarse en un conjunto armonioso y coherente, adquieren una variedad de matices casi musical [...] una diferencia de nivel sólo comparable a la que puede existir entre una balada medieval y una fuga de Bach, o entre una improvisación de Kid Ory y un solo de John Coltrane”⁷⁷.

Aquello que en tiempos del *mischief gag* de Gunning no era sino una partícula aislada, ajena a la notación y la afinación de un gag “bien temperado”, se completa con el paso de los años en una temporalidad dilatada y espaciada, abierta a la trabazón temática. Los cuatro compases de los que disponía el músico de *big band* para condensar la efectividad de su improvisación –los cuatro efectos del cómico primitivo–, dejan paso a la interconexión de un sistema fugado, repleto de gags y variaciones.

La expresión máxima de ese *montaje entrelazado* –que Keaton llevaría a sus últimas consecuencias en *The General* [1926]– surge para Bordwell y Thompson cuando los gags no sólo se modulan en estructuras musicales sino que lo hacen “narrando al mismo tiempo”. No se trata de algo tan específico como un *running gag* (que estudiaremos en detalle más tarde), sino de la capacidad de esos gags de *Our Hospitality*, puramente visuales, para transmitir al espectador múltiples informaciones narrativas mientras siguen siendo, ante todo, gags.

⁷⁷ GUARNER, José Luis. “La comedia” en *El cine. Vol. I* San Sebastián: Buru Lan Ediciones, 1973. Pág. 133

Se construye así, a través de la *motivación múltiple*, un sistema cuyas células constitutivas (*los tiempos*) se supeditan a las consonancias y cruces que genera la sucesión de gags a lo largo del metraje (*los temas y variaciones*). De ahí que la película enmascare –desde el minuto 36 hasta el final- una serie de datos narrativos que son, en realidad, “variaciones sobre el tema de Willie y la cuerda”⁷⁸:



Esos tres gags de la cascada conforman un sistema complejo, capaz de integrar sobre una misma estructura (1-2-3: intento de pescar, fallo con caída, solución final) tres variaciones temáticas (A: pesca de un pez / B: pesca de uno mismo / C: pesca de la chica) en tres momentos diversos del film (A: minuto 36 / B: minuto 59 / C: minuto 70) con tres informaciones narrativas distintas (A: los hermanos no ven a Willie tras la cascada / B: Willie consigue escapar del disparo de un hermano / C: Willie salva a la chica). Se despliega así la poderosa *ambigüedad* de los mejores gags de Keaton: formas que se toman su tiempo, capaces de plantear múltiples cosas a la vez y de sugerir interpretaciones diversas, que preparan al espectador para pensar, y hacerlo rápido.

⁷⁸ BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. Op. Cit. Pág.178

Noël Carroll defiende que, cuando se trata de mostrar el desarrollo de una acción, pocos directores montan tanto y tan bien como el protagonista de *The General*, película en la que ese *montaje entrelazado* alcanza categoría de absoluto: “These 11 shots represent one of the most carefully and brilliantly edited sequences in film history. Many elements of style are incorporated in this shot interpolation including foreground / background play, filed / reverse-field cutting, shot angulation, and a cunning use of curves in the track”⁷⁹. El analista dedica páginas y páginas a estudiar el trayecto de Buster sobre aquel vagón-cañón de la película. Pero lo que nos interesa rescatar del texto de Carroll es cómo esas interpolaciones entre gags llegan al espectador con la mayor claridad posible. Su capacidad para integrar un montaje maestro combinando reencuadre, angulación y profundidad de campo (recursos que estudiaremos más adelante), en una estructura de *tema* y *variaciones* cuyas notas son fragmentos de tiempo.

1.1.2.4. El gag de interrupción: síncopas, pollos y salidas de fotograma

Hasta el momento hemos estudiado la *forma dinámica* del gag privilegiando su integración unitaria, englobando sus diferencias y repeticiones dentro de un todo armónico. Sin embargo, el entrelazamiento se nutre también de técnicas de deslavazado, procedimientos que acercan su temporalidad a la *arritmia* y la *síncopa*. Gags que desordenan y desestructuran, que irrumpen en un material preexistente para perturbarlo, hermanando musicalidad y estridencia. El concepto de *interferencia de las series* según Bergson da cuenta de esa fina línea que separa el *montaje entrelazado* de la anarquía entre partes: “una situación es siempre cómica cuando al mismo tiempo pertenece a dos series de acontecimientos enteramente independientes y puede interpretarse a la vez en dos sentidos muy diferentes”⁸⁰.

⁷⁹ CARROLL, Noël. *Comedy Incarnate*. Malden: Blackwell Publishing, 2007. Pág. 115

⁸⁰ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 72

La interferencia trabaja en esos casos para y contra el gag, cuyas imágenes sucumben al poder báquico de la interrupción. Esas síncopas pueden surgir en un detalle ínfimo, cotidiano, que aparece en la vida de cualquiera de nosotros, como los gags de chupitos en *Sanma no aji* [1962] o *Pastorali* [1975], cuando los personajes de Ozu y Iosseliani son interrumpidos por alguien para beber y brindar. O pueden interrumpir radicalmente y de forma reiterada el curso de la película, como sucede con los sketches, documentales, tráilers, anuncios y films educativos de *The Kentucky Fried Movie* [1977]. Las rupturas son diversas, pero llegan siempre a contratiempo y, sobre todo, desvían el curso anterior del gag hacia un *tiempo otro*, que vulnera su secuencialidad.

A la manera de Lawrence Sterne en su “insoportable” *Tristram Shandy*, el gag de interrupción confía en el corte y el collage para atrapar al público enervándolo: “He bajado el telón sobre el escenario durante un minuto para recordarles una cosa e informarles de otra. Lo que debo informarles, he de reconocer que se sale un poco del argumento ahora, pues debería haberse dicho hace ciento cincuenta páginas”⁸¹. Un gusto por la digresión que se remonta a los entremeses y los antecedentes picarescos de Sterne (del arancel de las necesidades de *El Guzmán* a las berzas y capachos de *El Quijote*), y que según Allardyce Nicoll cristalizaría en *la commedia dell’arte* gestando diversas técnicas de interferencia: la *prótesis* (añadir algo al comienzo de otra cosa), la *aféresis* (suprimir algo del comienzo de otra cosa), la *epéntesis* (añadir algo en el interior de otra cosa) y la *síncopa* (suprimir algo del interior de otra cosa)⁸².

Esas técnicas plantean un primer problema de la interrupción: ¿es el gag *lo que es interrumpido* o *lo que interrumpe*? Exagerando esa ambigüedad fundamental idearon Buñuel y Dalí los gags de interrupción de *L’âge d’or* [1930]. El verdadero potencial rupturista del film proviene de sus conexiones con el slapstick, pues tal y como Buñuel explicita en sus memorias, el método que siguieron para preparar la película es el de la

⁸¹ STERNE, Lawrence. *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*. Madrid: Cátedra, 2008. Pág. 186

⁸² NICOLL, Allardyce. Op. Cit. Pág. 44

equivalencia entre imágenes y gags⁸³. Las ideas eran, ante todo, gags, y como tales eran anotadas, sin importar su sentido narrativo. Sin importar, se entiende, hasta el momento en que entran *en contacto con otras ideas-gag*. Esa cuestión del contagio incide en la frontera difusa entre *lo que es interrumpido* y *lo que interrumpe*, ensayada en las elipsis-intertítulo que boicotean la continuidad narrativa de *Un chien andalou* [1929]: “érase una vez”, “ocho años después”, “hacia las tres de la mañana”, “dieciséis años antes”, “en primavera”. A priori puede afirmarse que las elipsis son *lo que interrumpe* y que, por tanto, son gags, pero no es menos cierto que *al interrumpir*, al aparecer “en medio de” otras imágenes, contagian a esas imágenes interrumpidas de su naturaleza absurda, convierten *lo que es interrumpido* en parte del gag⁸⁴.

L'âge d'or logra exacerbar esas muescas y obstáculos subrayando el melodrama extático del *amour fou*. Si los gags funcionan a la perfección es, precisamente, por el alto voltaje de aquello que están interrumpiendo: el empuje sexual entre un hombre y una mujer que nunca pueden unirse. Ahí está la clave, una poderosa ambigüedad que reside en esa capacidad de las imágenes para *interrumpir* y *ser interrumpidas a la vez*. ¿Qué nos hace reír y nos inquieta? ¿La imagen de una pareja copulando *que interrumpe* una ceremonia eclesiástica, o el sinsentido de la propia ceremonia *al ser interrumpida* por esa imagen? Cuanto más fuerte sea la conexión visual de *lo que se interrumpe*, su carácter unitario, tanto más efectivo será el destrozo de *lo que interrumpe*, su explosión fragmentaria.

La solución maestra de Dalí y Buñuel fue resaltar esa ambivalencia del gag de interrupción, aprovecharla sin necesidad de aclarar nada, confundir *la épéntesis* (se añade algo en medio de: *algo interrumpe*) con *la síncopa* (se suprime algo de dentro de: *algo es interrumpido*). Así funcionan casi todos los gags de la película: la vaca en la cama de la chica, el cazador que dispara al niño, la pareja copulando en el barro, el incendio de la cocina, el cura infiltrado en la orquesta, el teléfono del ministro suicida, la patada al ciego, el lanzamiento de obispos y jirafas... Resulta

⁸³ BUÑUEL, Luís. *Mi último suspiro*. Barcelona: Plaza y Janés, 1983. Pág. 112

⁸⁴ Vale la pena recordar que en una parte posterior de la tesis abordaremos *las elipsis* como recurso formal del gag. Por el momento, nos referimos a un tipo de interrupción no necesariamente elíptica.

extremadamente difícil dilucidar si al verlos reímos por el agujonazo de *aquello que interrompe* (lo Otro), o por la descomposición de *aquello que es interrumpido* (lo Narrativo). Porque al añadir algo casi siempre se está quitando algo a la vez, sea un fotograma, un plano o una secuencia entera: se “quita” la continuidad misma. Una interferencia exaltada por el sonido lacerante de los tambores de Calanda, que vulneran el éxtasis del *Tristan und Isolde* wagneriano. Se trata de *gags de disociación*, adaptando la terminología de Elisabeth H. Lyon: “The *faux-raccord* provided Buñuel with the perfect translation into cinematic terms of Artaud’s *l’imprévu objectif*, a means of rendering a concrete representation to the fantastic”⁸⁵.

Esa musicalidad intrusiva de la vanguardia acerca la estructura temporal del gag a lo que Henry Jenkins llama comedia anarquista hollywoodiense: “anarchistic in both form and content”⁸⁶. Aunque Jenkins advierte sobre el peligro de asociar a la ligera el ideario surrealista con la primera comedia sonora de Hollywood, no es menos cierto que en su libro cita a Artaud, Dalí o Marinetti para ejemplificar un tipo de *energía interruptus*, de puro *astonishment*, que hermana la herencia vodevilesca con el “terrorismo” cinematográfico de las vanguardias. Un elogio de la fragmentación que genera películas a trozos como *Stand Up and Cheer!* [1934] o *Hollywood Party* [1934], films que subordinan lo visual, la estructura narrativa y el desarrollo de personajes, a la libertad performativa de los comediantes. Temporalmente esas comedias funcionan según una estructura modular o *forma acordeón*, que oscila desde los números aislados de cada *performer* y promueve la interrupción periódica entre partes⁸⁷.

Como prueban los números de vodevil en los que un cómico “se equivoca de escena”, ese *astonishment* tiene su formalización más clara en gags que muestran la irrupción aleatoria de un elemento que nada tiene que ver con aquello que se estaba desarrollando previamente, a la manera de *L’âge d’or* (no se explicita qué tiene que ver la vaca con la cama de la mujer). Se trata de pequeños injertos que perturban el curso de lo que estamos viendo

⁸⁵ LYON, Elisabeth H. “Luis Buñuel: The Process of Dissociation in Three Films” en *Cinema Journal* Vol. 13 No.1, 1973. Pág. 48

⁸⁶ JENKINS, Henry. *What Made Pistachio Nuts?* New York: Columbia University Press, 1993. Pág. 22

⁸⁷ Ídem. Pág.81

como un furúnculo, una especie de seta que surge inesperadamente en campo ajeno. A menudo se trata de la imagen de un animal, cuya aparición fuera de contexto resulta imposible de ignorar y, por tanto, doblemente efectiva (la vaca yace, literalmente, en la cama de la mujer). De entre las decenas de ejemplos posibles llama la atención la recurrencia del “motivo del pollo”. Momentos escogidos que los grandes maestros del *gag de interrupción* concretan mediante la aparición esporádica de un pavo volador, un pollo desplumado u otras variantes del *gallus gallus domesticus*. Así ocurre en uno de los films más –injustamente- olvidados de los Hermanos Marx, *Room Service* [1938], su único trabajo en la RKO.

Es una película relativamente “entramada”, en la que la *forma acordeón* se hace menos presente debido a la ausencia de interludios musicales de Harpo y Chico. Aún así, contiene un gag delirante. A la media hora Harpo llega a la habitación de hotel y saca de su gabardina –sin previo aviso- un pavo de considerable tamaño (como la foca de *Horse Feathers*). El animal emprende el vuelo partiendo en dos la escena y provocando una persecución caótica motivada por el hambre, que recuerda al pollo gigante de *The Gold Rush* [1925]. Las sonrisas de los Marx, al ver a ese animal oscilando –como un *dummy*- por la habitación, provocan un oasis triunfal, de pura visualidad, que culmina en pocos segundos cuando el ave escapa por la ventana. Pero lo que hace del pavo una interferencia maestra es su reaparición quince minutos después, cuando Groucho y Chico sorprenden a Harpo persiguiéndolo por la habitación con un bate de béisbol. Harpo destroza el mobiliario y el pavo vuela en círculos. Y entonces un diálogo explica *cómo funciona un gag de interrupción* “How do you like it? Is the same from my second act / I don’t like it / If you don’t like it we’ll put it on another scene, you can have any scene you want”.



Interrumpe en dos secuencias



Es paseado en varios episodios



Cobra vida y actúa en toda la serie

Esa disyuntiva infinita del gag *–you can have any scene you want–* es comprobada literalmente por los *interruptus* seriales de *Monty Python’s Flying Circus* [1969-1973] y *Family Guy* [1999-]. En ambas series se trabaja sobre el motivo del pollo elevando el gag azaroso de los Marx a condición de constante serial, reiterando esa permutabilidad festiva del gag en diversos episodios y temporadas (*you can have any episode you want*). En el caso de los Python se trata de la aparición espasmódica de un caballero con armadura que interrumpe el *sketch* y golpea a alguno de los cómicos sin razón ninguna (según avanza la serie se pasa del golpe al relevo y otras variantes de entrega). En *Family Guy* la interferencia se acentúa todavía más con la llegada de un gallo *–en el episodio 2 de la segunda temporada–* que se enzarza a golpes con Peter Griffin durante casi dos minutos, parodiando la cinética imparable del cine de acción. La pelea *Peter Vs. Giant Chicken* supone así una perturbación absoluta de la estructura episódica a través de lo visual, un *gag de interrupción* que la serie brinda al espectador, llegando a reaparecer en más de diez capítulos.

Los tres casos de *gallus gallus domesticus* comparten, como es sabido, una filiación con la tradición cómica del absurdo, entendida aquí como ese *pensée nonsensique* que Jean-Pierre Coursodon remonta a Jonathan Swift, Lewis Carroll y Edward Lear. Se insiste en de qué manera existe *un orden en el desorden*, en cómo esos instantes de interrupción están en realidad cuidadosamente pautados⁸⁸. Modos de estructurar/desestructurar el gag que según Coursodon se resumen en el aparte de Polonio en la segunda escena del Acto II de *Hamlet*: “*Though this be madness, yet there is method in’t*”. Un método que remite al anti-clímax y la anti-historia de los *limericks*, las *nursery rhymes* y otros juegos del lenguaje, y que encuentra en el triple caso del pollo un acento marcadamente visual.

Una vez rastreados los orígenes vanguardistas y vodevilesco de ese tipo de gag, junto a su progresión televisiva, nadie como Tex Avery para capturar el derrape súbito de su forma. El animador de Texas supo

⁸⁸ COURSDON, Jean-Pierre. “La tradition de l’absurde et le cinéma américain” en *Cinéma 60* n° 49, 1960. Pág. 4

concretar el potencial rupturista de esa tradición en una figura visual tan explícita como el frenazo y el posterior deslizamiento fuera del fotograma. En línea con los experimentos meta-lingüísticos de la Termita Terrace, Avery compone en diversos cartoons un catálogo de temas y variaciones sobre el desbordamiento del encuadre, que remite tanto a la maleabilidad espacial del gag como a su incombustible poder de cortocircuito:



Los créditos interrumpen Confusión de película Confusión de personaje Frontera b/n y color

En *Happy-Go-Nutty* [1944] los títulos de crédito detienen una persecución entre Screwly Squirrel y un perro, a destiempo, ante el estupor de los personajes que observan la pantalla azul de *The End*. Ese motivo es retomado en *The Screwly Truant* [1945], no al final sino al comienzo del corto, cuando Screwly indica amablemente a otro personaje –el lobo de los cortos de Droopy- que se ha equivocado de película. Algo similar les ocurre a Caperucita Roja y El Lobo en *Swing Shift Cinderella* [1945], pues éste descubre que debería estar persiguiendo a Cenicienta. Derrapes y salidas de fotograma que culminan en *Lucky Ducky* [1948], donde la interferencia no es ya un título despistado sino un gag sublime de frontera espacial, que interrumpe la persecución y parte el plano en una sección en color y otra en blanco y negro: *Technicolor ends here*. Avery prueba así que los *tiempos del gag* no dependen sólo de la paciencia para integrar estructuras, sino del ingenio para boicotearlas.

1.1.3. CARGA Y ACUMULACIÓN. SLOW BURNS, CONTAGIOS, CADENAS DE MONTAJE

El *tempo* del gag tiene, como hemos visto, una relación íntima con la continuidad y la discontinuidad. Hasta ahora hemos privilegiado su progresión, ahora llega el momento de detenernos en su permanencia. Hay una resistencia casi natural en el acto de filmar imágenes en movimiento,

que tiene con ver con la cuestión fundamental de la mirada. Es lo que Miguel Marías ha llamado la *unidad de cuenta*, una idea que nos obliga a precisar qué constituye la unidad expresiva esencial de un cineasta y de qué forma decanta porciones de tiempo autónomas⁸⁹. Para Marías el cine de Leo McCarey es entonces un cine de planos, ni de escenas ni de secuencias, sino de planos, siendo su materia básica el actor y el personaje, y su *unidad de cuenta* la toma. Pese a ser en cierto modo una afirmación obvia, Marías da en el clavo al vindicar esa acotación visual, esa búsqueda de los elementos irreductibles que conforman la identidad de un autor (una idea que relaciona con las *microformas* de Godard).

Hemos insistido páginas atrás acerca del valor de la toma como medida íntima del gag. Pero lo que interesa aquí no es tanto su integración en una estructura global sino su concentración. Su manera de anclar el tiempo en una especie de *carga acumulativa*, cuya unidad fundamental es la mirada del personaje y su gestualidad. Ocurre entonces como en esos momentos en que nos detenemos a observar una mosca –gag clásico que va del Larry Semon de *The Wizard of Oz* [1925] a *Breaking Bad* [2008-]-, y la espera se concreta en una oscilación lánguida de nuestras pupilas. El cine de animación ha podido recrearse en esos instantes de *dilatación y carga*, como el mosquito fundacional de *How A Mosquito Operates* [1912], la mosca omnipresente de *Muha* [1968], la tortura de hormigas en *West and Soda* [1965] o la atracción irresistible de la bombilla en *A Bug's Life* [1998]. Pero mientras el gag animado puede recrearse en el sujeto y el objeto, en el insecto y en aquel que lo observa, la toma con actores reales requiere a menudo de estrategias para *asegurar* la unidad temporal.

Es en ese punto donde Chaplin surge de nuevo como figura histórica. El director de *The Kid* solía explicar cómo, tras darse cuenta de que los montadores de Sennett cortaban sus gags a medio hacer, sin respetar la continuidad del gesto, aprendió a *boicotear el montaje durante la toma*, alargando la cadencia gestual para que resultara imposible introducir cortes sin alterar gravemente el *raccord* de la secuencia⁹⁰. Esa forma de

⁸⁹ MARÍAS, Miguel. *Leo McCarey. Sonrisas y lágrimas*. Madrid: Nickel Odeon, 1999. Pág. 24

⁹⁰ VILLAIN, Dominique. *El montaje*. Madrid: Cátedra, 1999. Pág. 15. Vale la pena recordar que igual que

forzar una determinada *unidad de cuenta*, para evitar las mutilaciones de los productores, remite a la pregnancia del gesto. Una forma de trabajar que cuida el advenimiento del instante, que cree en la duración del plano y en el tiempo necesario para su verdad. Algo que Walter Kerr ha ligado con la manera de montar de Keaton, quien pese a ser un maestro del corte jamás reemplazó la función de la cámara como *refugio del ser*: “The happening must happen, be photographed intact, then be related by cutting to other happenings”⁹¹.

Incluso Frank Tashlin, que se había formado en la abstracción milimétrica del cartoon, insistía en hasta qué punto la gestualidad de un maestro de la mueca como Jerry Lewis condicionaba sus opciones de planificación y montaje: “since he won’t rehearse, you can’t rehearse for a complicated shot, so his habits dictate your style”⁹². Justo en ese impasse, en el tránsito *del hábito al estilo*, cobra sentido la admiración que los cineastas de la modernidad –no sólo de la *Nouvelle Vague* sino un Mekas o un Oshima– sentían por el reino del slapstick.

En una época en la que el estilo de montaje más extendido era el *rapid cutting* de Griffith, Chaplin y Keaton reivindicaron el plano secuencia como ideario y material de trabajo, conectando con la sensibilidad estética de los años 60 mucho antes de la modernidad y sus *imágenes-tiempo*⁹³. El gag funciona entonces como una masa subterránea que decanta el tiempo en sus gestos, a la manera del iceberg de Hemingway: “The gag film’s single shot reflects an *essential economy of temporal form*, rather than a primitive inability to edit”⁹⁴. Hacer durar... no ya por las impaciencias de la espera y la nada, sino por una cuestión de fe, de confianza en la *unidad de cuenta*.

Chaplin empleaba la gestualidad como garante de la toma, Ford hacía lo propio con las entradas y salidas en escena de sus actores, mientras Minnelli lograba preservar sus planos de los tizeretazos del estudio a través de complicados movimientos de grúa.

⁹¹ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 123

⁹² TASHLIN, Frank en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 777

⁹³ ROBINSON, David. *Buster Keaton*. London: British Film Institute, 1973. Pág. 185

⁹⁴ GUNNING, Tom. Op. Cit. Pág. 94

1.1.3.1. La *double take* y el *slow burn*. La mirada en una estrella

“Imaginemos un espíritu que está siempre pensando en lo que acaba de hacer, y nunca en lo que hace, como una melodía que se retrasara respecto a su acompañamiento”⁹⁵. Así describe Bergson la *distracción sublime* del cómico, como una falta de elasticidad que oye lo que ya no suena y dice lo que no conviene decir. Un gesto que se adapta a una situación pasada – y probablemente imaginaria- cuando debería amoldarse a la realidad presente. Sobre ese esquema han trabajado los grandes maestros de la pantomima, haciendo valer la frase de François Fratellini sobre el oficio del gesto: “los actores hacen parecidos; en cambio, nosotros, realidades”⁹⁶.

Pocos actores han sabido capturar ese cúmulo de distracciones como Harry Langdon. Con la ayuda de Capra, Langdon entendió en apenas un par de cortos que tras el gesto sublime de Charlot sólo cabía resignarse, esperar mirando a la nada, como si no pudiera componerse mueca alguna tras el triunfo fulgurante del Tramp. William K. Everson se refería a Langdon como “el Carl Dreyer de los clowns”, vinculando su gestualidad andrógina con las posturas de Lilian Gish en el cine de Griffith (un rastro que reaparecería en la Giulietta Masina de *La Strada* [1954] y *La Notti di Cabiria* [1957])⁹⁷. La mueca que ensaya Langdon es sustractiva, su gran triunfo se alimenta de un gran riesgo: mantenerse en esa oscilación, entre el nacimiento y la muerte del gesto, está a solo un paso de la mueca fallida de tantos cómicos sin talento.

Puede que se le cuele algo raro en el pantalón: una colmena en *Smile please* [1924], nieve en *His New Mama* [1924], un trozo de metal en *The Hansom Cabman* [1924], un balón de rugby en *Feet of Mud* [1924], un monito en *The Sea Squawk* [1925], unas gallinas en *Remember When?* [1925], un melón en *Tramp, Tramp, Tramp* [1926], un remo en *The Strong Man* [1926]. O puede que, como en *Long Pants* [1927], no acierte a asesinar a su mujer. Pero en todos los casos la resaca lunar es la misma. Dedo en la boca y mirada de bebé, echando de menos el gesto a la manera

⁹⁵ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 17

⁹⁶ MINGUET, Joan María. *Buster Keaton*. Madrid: Cátedra, 2008. Pág. 11

⁹⁷ EVERSON, William K. Op. Cit.

de *pierrrot*. Parece, en ocasiones, que Langdon se mueva con sordina, entre los apagadores de un piano que dejó de sonar hace tiempo, en busca de un anillo de boda que se ha pegado a la cubierta de un neumático –*His Marriage Wow* [1925]- o a los tacones de una señora –*His First Flame* [1927]-, atrapando cucarachas imaginarias en la cárcel junto a un borracho –*The Handsom Cab*- o golpeando a un enemigo invisible –*Hooks and Jabs* [1933]-, sin que parezca importar lo más mínimo⁹⁸.

Hay en esos planos una resistencia del tiempo dentro del gag, que sólo la imagen en movimiento ha podido preservar. La nostalgia hecha gesto de un Langdon, o los guiños de Edna Purviance al Tramp en *A Dog's Life* [1918] y *Shoulder Arms* [1918], gestos que quedan fijados en la intimidad de la toma, un tiempo “en el que la abrumadora presencia de la *fisicidad del cuerpo* subyace a la representación fílmica y la sustenta”⁹⁹. Así sucede en esa obra maestra desconocida que es *Le soupirant* [1962], en la que Pierre Étaix sostiene –literalmente- la ontología del plano en una serie de intercambios imaginados, con chicas que ni siquiera existen, entre la hipótesis del gesto y el esbozo de sus consecuencias. Étaix y Jean-Claude Carrière mezclan realidades paralelas a través del montaje, con y sin la chica, a uno y otro lado del gesto, a la manera de los ángeles de *The Kid*.

Double take

La expresión más plena de esa dualidad contemplativa es la denominada *double take*, que Capra define así: “The ‘double take’ was a standard item in every comic’s bag of tricks. The double-take was really two successive looks at an object of intense interest, say a lion in the bedroom, or a passing beauty in a bathing suit. The first look was casual and unseeing, the second, violent and jerky –after the late realization of what had been seen”¹⁰⁰. El director de *Long Pants* evoca en una sola frase –sin necesidad de explicitar- las legendarias *double takes* de Keaton y Chaplin con sus respectivos leones en *The Three Ages* [1923] y *The Circus* [1928], junto a la *double take* de millones de espectadores ante la pantalla al “ver pasar” a

⁹⁸ Para un estudio en profundidad de la ausencia en los gags de Langdon: RAPF, Joanna E. “Doing Nothing. Harry Langdon and the Performance of Absence”, *Film Quarterly*, Vol. 59 No. 1, 2005.

⁹⁹ PAVÍA C, José. Op. Cit. Pág. 127

¹⁰⁰ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 62

las *Bathing Beauties* de Mack Sennett en bañador. No en vano, Capra define la técnica para explicar a continuación cómo Harry Langdon la puso en práctica frente a Joan Crawford en *Tramp, Tramp, Tramp* (la actriz empezó su carrera como *Bathing Beauty*). En esa película Langdon consiguió no una *double* sino una *triple take*, dos vistazos largos y bien temperados antes de estallar en una última mirada de terror, *the take'em*.

Slow burn

Sin abandonar a Capra llegamos al top de los recursos de carga del gag, el *slow burn*. Si bien cabe reconocer la primacía del tándem Langdon-Capra en lo que respecta a *doubles* y *triples takes*, es el propio director de *Lady for a Day* [1933] quien señala a Leo McCarey como genio absoluto de la dilatación y la *ease and speed*, gracias a su trabajo con Charley Chase, Stan Laurel y Oliver Hardy¹⁰¹. Aunque Chase brinda pausas memorables, como cuando espera en el barro en *All Wet* [1924] o finge pegarse un tiro en *Innocent Husbands* [1925], el origen del *slow burn* tal y como lo conocemos se encuentra en aquellos dos bobinas de Laurel & Hardy que McCarey rodaba en unos pocos días (aunque el estándar era de catorce, llegó a rodar algunos en seis). La clave, según el director de *Make Way For Tomorrow* [1937], está en aquella idea en la que reparó con tanto acierto Kant: “We tried to direct them so that they *showed nothing, expressed nothing*, and the audience, waiting for the opposite, laughed because we remained serious”¹⁰².

Esa confianza en *la nada*, que Larry David vindicaría como ideario de *Seinfeld* [1989-1998], encontró en la sutileza de Laurel y la parsimonia de Hardy un laboratorio ideal. El modelo cristalizó para McCarey en el gag de *From Soup to Nuts* [1928], en el que a Oliver le cae un pastel en la cabeza durante una cena de gala. En una toma larguísima vemos cómo el actor aguarda con paciencia en el suelo, primero con la cara hundida en el pastel, luego levantándose poco a poco hasta incorporarse. Para descubrir más tarde la piel de plátano con la que ha resbalado, esperar un poco más y quitarse los guantes lanzándolos fuera de campo. Finalmente, apoya la

¹⁰¹ Ídem. Pág. 40

¹⁰² McCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 392

cabeza sobre la mano *à la Rodin* y termina con el gesto clásico de quitarse el pastel de entre los ojos. Una toma de cuarenta y cinco segundos en la que Oliver no hace *nada* haciéndolo todo, a fuego lento.



Resignación: seg. 5

Plátano: seg. 20

Guantes: seg. 35

Gesto *à la Rodin*: seg. 42

La paternidad del *slow burn* se otorga tradicionalmente a Edgar Kennedy, que la utilizó en algunos en los cortos de Laurel & Hardy y, sobre todo, en el gag de la parada de limonada de *Duck Soup* [1933], cuando observa resignado cómo Harpo le incendia el carrito¹⁰³. Pero más allá del origen del gesto según la rutina vodevilesca, lo que importa aquí es cómo McCarey supo capturarlo en imágenes y, sobre todo, de qué manera esa técnica del *slow burn* se reinventa en toda una serie de gags de mirada/gesto a lo largo de la carrera del cineasta. Esa especie de *fórmula McCarey* que Miguel Marías define como “captar con claridad y precisión la belleza del gesto elocuente”¹⁰⁴. Algo que el cineasta logra equilibrando las medidas entre aquello que vemos (claridad y precisión: la imagen) y cómo lo vemos (belleza y elocuencia: la filmación).

Según Marías, esa forma de trabajar liga al director de *Mighty Like A Moose* [1925] con las costumbres de John Ford y su Stock Company, vinculación que pone sobre la mesa la cuestión de la mirada a cámara como límite del gag. En las películas de McCarey se reproduce en ocasiones esa mirada del actor al pastel y luego al espectador, que duda preguntándose qué diablos ocurre, qué hace esa cámara frente a él. Así le sucede a Charles Laughton con las miradas lelas, que buscan un lugar, en *Ruggles of Red Gap* [1935], y a Bing Crosby al encajar las bromas de los niños y las monjas en *Going My Way* [1944] y *The Bells of St. Mary's* [1945]. Una duda que comparten, de otro modo, los ancianos de *Make*

¹⁰³ CASSARA, Bill. *Edgar Kennedy. Master of the Slow Burn*. BearManor Media, 2005.

¹⁰⁴ MARÍAS, Miguel. Op. Cit. Pág. 16

Way For Tomorrow, quienes –igual que los de *Tokyo Monogatari* [1953]- no saben por qué el mundo ha dejado de mirarlos.

La *double take* y el *slow burn* funcionan a partir de una dilatación de la mirada “hacia algo”, una realidad cercana que da sentido al conjunto del gag (sea un león, un pastel o una *Bathing Beauty*). Pero algunas de esas miradas que capturó McCarey -las de Oliver Hardy al caer, por ejemplo- parecen dirigirse tanto a esa realidad tangible de la escena como a una realidad “otra”, más difusa, que resulta imposible encontrar en el plano. “Sin duda una caída es siempre una caída, pero una cosa es caerse en un pozo por mirar hacia cualquier lado, y otra cosa es caer en él por poner la mirada en una estrella. Y era ciertamente una estrella lo que Don Quijote contemplaba”¹⁰⁵. ¿Qué miran entonces los personajes?

1.1.3.2. Dónde, cuándo y cómo mirar. Susurros a cámara, gestos espontáneos

Patrice Leconte filmó en su corto *Le Batteur Du Boléro* [1992] el *slow burn* más largo que hemos podido contabilizar, la mirada de un percusionista que toca la caja mientras la orquesta interpreta el *Boléro* de Ravel: cinco minutos, cuarenta segundos. El interés de ese larguísimo plano secuencia no recae en su duración –para eso está Andy Warhol- sino en las modulaciones del rostro del actor Jacques Villeret, que compone un tratado sobre la *formación del gesto*. Su mirada atrae y confunde al espectador, parece dirigirse a la cámara pero la rehúye a la vez, afirma y niega, disfruta y monta en cólera. Una serie de variaciones gestuales que modulan, sobre Ravel, una especie de *crescendo molecular*.

Se trata de un alumbramiento del gesto. Puede decirse que el gesto nace, crece, se reproduce y muere en ese único plano, como los microbios y las partículas elementales en algunas películas de animación. La temporalidad del gag no depende ya de formas repetidas y variadas, sino de la permanencia, la dirección y la ambigüedad de la mirada, que palpita como un caldo de cultivo. El *slow burn* se parece entonces a las moléculas de

¹⁰⁵ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 19

Allegro non troppo [1977], película en la que Bruno Bozzetto anima el origen del mundo sobre el *Boléro* de Ravel, que evoluciona en sustancias informes a la manera de *Fantasia* [1940]. Los cuerpos se forman molécula a molécula, y ese granulado conduce la mirada del espectador en gestos ínfimos, como esas partículas de polvo de Miyazaki que susurran y miran, lentamente, igual que el percusionista.

“A jest’s prosperity lies in the ear / of him that hears it, never in the tongue / of him that makes it”, con esa cita a *Love’s Labour’s Lost* explica Freud que un chiste no debe ser jamás reflejo de quien lo cuenta¹⁰⁶. Del mismo modo, Baudelaire sitúa en la seriedad del cómico su buena fortuna: “uno de los rasgos más característicos de lo cómico absoluto es el de ignorarse a sí mismo”¹⁰⁷. Según el poeta los animales más cómicos son los más serios, una sentencia que no por obvia es menos traumática para la praxis del gag, tal y como pudo comprobar Buster Keaton –sin duda el rostro más citado del slapstick– en sus primeros cortos. Por mucho que asociemos el rostro de Keaton con lo imposible (el tópico de la *stone face*) un análisis detallado de su trabajo muestra cómo Buster necesitó corregir y pulir sus reacciones paulatinamente, *en y tras* el gag: en *His Wedding Night* le vemos haciendo muecas en primer plano, en *Oh, Doctor!* [1917] y en *Coney Island* [1917] llora como un bebé, y hasta en *The Frozen North* [1922] derrama un par de lágrimas ante el objetivo.

Constatar eso prueba que los genios aprenden también de sus errores y, ante todo, que la evolución de Keaton hacia la conquista de *la nada* tiene fases concretas. En su etapa con Arbuckle puede observarse cómo a partir de 1918 Buster ahueca el gesto y se distancia progresivamente de las muecas saltarinas de Al St. John y los guiños de Fatty, un vaciado emocional que se detecta ya en su manera de comer spaguetti en *The Cook* [1918]. El director de *The Cameraman* [1928] entendió que la cadencia del cine –de su cine como mínimo– exigía una interpretación depurada y aséptica. Buñuel la bautizó como *expresión monocorde*, oponiéndola a la

¹⁰⁶ FREUD, Sigmund. Op. Cit. Pág. 144

¹⁰⁷ BAUDELAIRE, Charles. *Lo cómico y la caricatura*. Madrid: Visor, 1989. Pág. 116

infinitesimal de Emil Jannings¹⁰⁸. Y eso es justamente lo que había hecho Buster, disminuir la paleta dramática y tocar con las notas fundamentales (sobre todo con silencios). El paso siguiente fue oponer ese gesto mínimo al infinito del mundo, como señala James Agee: “the whole universe is in exquisite flying motion and the one point of repose is the juggler’s effortless, uninterested face”¹⁰⁹. Así se forjó esa expresión tan particular, que Woody Allen homenajeó convirtiéndose en el robot de *Sleeper*, y Jim Jarmusch pintando la cara de Johnny Deep en *Dead Man* [1995]¹¹⁰.

Esas correcciones del gesto culminan casi siempre en el límite de la mirada a cámara. Una técnica que Keaton aprendió de uno de sus más ilustres asiduos, Fatty Arbuckle. Fatty hizo suya una mirada *de picardía* que apoyaba el gag en la complicidad con el espectador, un poco a la manera de los magos y maestros de ceremonias de Méliès, pero incorporando elementos metalingüísticos como la cámara de *Coney Island*, que se aleja tras una indicación de Fatty antes de quitarse la ropa¹¹¹. En *Pierrot le Fou* [1965] Anna Karina recupera ese recurso tan bergmaniano para mirar al espectador, pero no de forma pícaro sino descarnadamente *irónica*, tras prometer a Belmondo que no lo abandonará jamás (mentira). Aunque la mirada a cámara más radical de un cómico, que cuestiona los límites del gag, es sin duda la que Samuel Beckett y Alan Schneider arrancaron del rostro de un Keaton ya moribundo en *Film* [1964], tanto más significativa puesto que toda la pieza se concibe como una anulación ontológica de la mirada según la filosofía de Berkeley¹¹².

Sin embargo, conviene no perder de vista que, por el momento, la mirada a cámara nos interesa más por su proyección temporal en el gag que por sus variables metalingüísticas (que analizaremos en partes posteriores de

¹⁰⁸ BUÑUEL, Luís. “Contra toda infección sentimental” en *Buster contra la infección sentimental* (ed. J. L. Guamer; J. Oliver). Barcelona: Anagrama, 1972.

¹⁰⁹ AGE, James. Op. Cit. Pág. 26

¹¹⁰ No nos parece casual que al emprender su análisis de *Dead Man*, Fran Benavente construya un plano / contraplano entre los silencios infinitesimales de Kafka y los de Keaton en *Go West* [1925]: *El héroe trágico en el western: el género y sus límites*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2007.

¹¹¹ Para un estudio a fondo de la mirada de Fatty: RAPF, Joanna E. “Both Sides of The Camera: Roscoe ‘Fatty’ Arbuckle’s Evolution at Keystone” en *Slapstick Comedy* (ed. T. Paulus; R. King). London: Routledge, 2010. Pág. 67

¹¹² MONTALTO, Sandro. *Beckett e Keaton: il comico e l’agnoscia di esistere*. Alessandria: Edizioni dell’Orso, 2006.

la tesis). El *tempo* de una mirada a cámara suele ser el de la espontaneidad y el juego, una pequeña grieta que el cineasta abre en el gesto del actor, como una invitación a “distraerse en los meandros”¹¹³. Tiene que ver con la naturalidad de la expresión y el contagio de lo que está sucediendo a ambos lados de la cámara: “...introducimos a nosotros, espectadores, hasta tal punto en su intimidad, que acabemos por obtener de él algunos hilos de la marioneta con la que juega, de modo que también nosotros juguemos con ella”¹¹⁴.

Las palabras de Bergson sobre el actor cómico vinculan el *slow burn* de McCarey con esa vieja costumbre de cineastas como John Ford, Jean Renoir y Yasuhiro Ozu, que se dedican simplemente a *fotografiar a sus actores*¹¹⁵. El gag puede plantearse entonces como un meandro natural, un gesto cotidiano que surge espontáneamente del actor y desarma cualquier estructura posible, como sucede con la mirada de Will Rogers al comienzo de *Judge Priest* [1934] y la sonrisa inolvidable de Harry Carey en el clímax de *Mr. Smith Goes to Washington* [1939].



Will Rogers busca la mirada del espectador:



La mirada espontánea de Harry Carey alivia y espacia la cuenta-atrás dramática de James Stewart

¹¹³ MARÍAS, Miguel. Op. Cit. Pág. 288

¹¹⁴ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 21

¹¹⁵ Así resumía Henry Fonda el arte de John Ford: “No hablaba, simplemente nos fotografió a todos”. ANDERSON, Lindsay. *Sobre John Ford*. Barcelona: Paidós, 2001.

El cine se juega en esas medidas, inasibles fuera de la imagen en movimiento, pero que la cámara sabe preservar¹¹⁶. Se nos muestra al personaje a punto de sucumbir ante el peso del tiempo tras dos días de oratoria ininterrumpida en el Senado, que parece conducir al fracaso. Una agonía que se interrumpe de golpe por la mirada luminosa de Harry Carey (el presidente de la cámara). El montaje de Capra contrapone el gran gag de cronómetro que ahoga a James Stewart, de *tempo* febril y espasmódico, con la frescura pausada del rostro de Carey, que eleva al protagonista en su peor momento. El gag toma forma en el intercambio de miradas.

El gesto directo de un actor –su temporalidad libre- es capaz de detener la maquinaria dramática de toda una película, con toda naturalidad. Cuando Stewart cree haberlo perdido todo, irrumpe la mirada de Harry Carey para restituirle *algo*. No se trata tan sólo de la modulación de un gesto cómico-dramático (brillantemente leído por Stewart), sino de una microestructura que vence fugazmente la presión de una macroestructura monumental, David y Goliat, un pequeño gag de mirada que hace girar, de golpe, la rueda del gran gag que lo ahoga. Tiempo cotidiano, tiempo devorador¹¹⁷.

Si hay alguien que entendió aquellos gestos naturales de Hollywood fue Yasujiro Ozu, que los estudió y adaptó en una serie de pequeños careos entre personajes¹¹⁸. En películas como *Tokyo no kôrasu* [1931], *Umarete wa mita keredo* [1932], *Degigokoro* [1933] y *Tokyo no yado* [1935] se repiten unos mismos gags que inciden sobre *la espontaneidad y el juego*: los niños jugando y pegándose entre sí, los padres pegando a los niños y los niños pegando a los padres, los niños despertando a los padres. Los gestos se reflejan entre hermanos, hijos y padres, compartiendo muecas, códigos secretos y pantomimas: “the use of a recurring gesture associated with a recurring frame to give rhythmic pattern to a series of brief

¹¹⁶ El gag de mirada a cámara de Rogers retoma en cierto modo los gestos cómplices de Harry Carey ante el objetivo en los westerns mudos de Ford. Así, retrospectivamente, trabaja también el gesto de Carey en *Mr. Smith Goes To Town*, celebrando una espontaneidad de ascendencia fordiana.

¹¹⁷ Según parece, Capra tuvo que alentar al veterano actor para encarnar al Vicepresidente, pues se había desanimado tras algunas tomas fallidas. Una insistencia que subraya más si cabe la autoconciencia del cineasta respecto a esa verdad espontánea del gesto. CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 263.

¹¹⁸ Ozu cita a Chaplin, Lubitsch y Harold Lloyd como sus modelos de estudio. BORDWELL, David. *Ozu and the poetics of cinema*. New Jersey: Princetown University Press, 1988. Pág. 151-159.

sequences”¹¹⁹. Esos incisos, que Noël Burch llama *mood pieces* descansan en repeticiones ínfimas, señas apenas perceptibles que avivan el plano y ahuecan la temporalidad del gag¹²⁰.

1.1.3.3. El gag que surge. Del gesto infantil a la captación documental

La existencia de dos hermanos –constante en Ozu- contribuye de entrada a la comicidad a través de la repetición del gesto, pues los golpes y enfados parecerían mucho más “dramáticos” si no se redoblaran. El eco del primer niño en el segundo niño (un apretón, tirar algo, hacerse el muerto, fumar un cigarillo) nos acerca la imagen y la naturaliza, decantando el gag en pequeñas dosis. En *Umarete wa mita keredo* son los pasos del tren los que modulan la serie de gags entre hermanos y padre. Tras la pelea, una serie de planos de trenes puntúan el gag de reconciliación: el pequeño coge una bolita de arroz que había preparado la madre y sale, pasa un tren (1); 28 segundos después pasa otro tren y el padre sale a hablar con los niños (2); 46 segundos después, cuando el padre se sienta junto a ellos y comen bolas de arroz, pasa otro tren (3); 18 segundos más tarde pasa otro tren en el contraplano que muestra a otros niños frente al jardín (4); un minuto después los niños caminan junto al padre hacia la escuela, y pasan dos trenes (5). A través de los *inserts* de trenes –una variante de los *pillow shots*- se logra acercar el gesto del actor al mundo que le rodea y, sobre todo, ahuecar la temporalidad del gag en pausas y agujeros: “...it kind of waves, a line comes and then there’s a fall and then the wait and then there’s another line [...] he plays more the holes than the lines”¹²¹.

Las palabras de Tom Waits –evocando el *tempo* de *Down by law* [1986]- explican esa idea de *la nada hecha tiempo* que fundamenta el método de

¹¹⁹ BURCH, Noël. *To The Distant Observer*. Berkeley: University of California Press, 1979. Pág. 158

¹²⁰ La mirada y la risa pueden emplearse también como ruptura y punto de giro. Así lo hizo King Vidor en el final de *The Crowd* [1928] (película muy admirada por Ozu), forzando el límite de la exageración en las carcajadas de la familia ante el vodevil. En esa línea trabajaron Lubitsch, Wilder y Brackett en *Ninotchka*, haciendo girar la trama del film sobre la risa exagerada de Garbo tras la caída de Melvyn Douglas en el restaurante. En *Bellissima* [1951], Visconti forzó también ese límite con la risa cruel de un equipo de cineastas al ver a la hija de Anna Magnani en una prueba de cámara, ante la mirada de ésta, que ríe primero pero acaba tapando los ojos de la niña, avergonzada. Risas que muestran la torcedura de lo espontáneo y el robo de “algo” en el rostro de sus personajes, poniendo a prueba el gag.

¹²¹ WAITS, Tom en *Down By Law*. Entrevista telefónica en DVD. Avalon / Filmoteca Fnac, 2006.

Ozu. El maestro nos enseña que los tiempos del gag no llegan cuando uno espera sino que buscan su propio lugar, surgen. Como las sonrisas de las mujeres en *Partie de campagne* [1936] o los silencios de Kaurismaki y Jarmusch. Pero el gesto que condensa mejor el trabajo paralelo de Ozu sobre el *slow burn* es el de sacar la lengua, *running gag* en muchas de sus películas. El ejemplo más conocido se da en la escuela de *Ohayô*, cuando la maestra pregunta y el pequeñín resiste callado en su voto de silencio: “they become funny because of their attitudes, because of *the attitudes that work against* what they’re trying to say”¹²². En *Munekata Kyodai* [1950] Ozu despliega ese mismo gag en una clarísima *estructura a tres*, que incluye sin embargo una apertura al gesto espontáneo:



A La hija saca la lengua sin que el padre la vea



A' El padre comenta que su hija saca la lengua a veces, ella lo niega, se sonroja y la saca sin querer



B El padre busca el gesto espontáneo de su hija dándole instrucciones, hasta que saca la lengua 3 veces

Primero la hija saca la lengua mientras seca unos platos, sin que el padre la vea (A: *exposición*). Luego es el propio Chisu Ryu quien pide a su hija que saque la lengua ante un pretendiente, ella se resiste hasta sacarla de golpe y levantarse para servir el té (A': *repetición*). Finalmente, Ryu insta a su hija a que la saque de nuevo, modulando sus gestos con indicaciones,

¹²² HAWKS, Howard en McBRIDE, Joseph. *Hawks on Hawks*. Berkeley: University of California Press, 1982. Pág. 68. Si invocamos a Hawks es porque trabajó también esos “gags de lengua”, como el gesto de chuparse los dedos que él y Gary Cooper inventaron para *Sergeant York* [1941]: HAWKS, Howard en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 319

como si fuera el propio Ozu dirigiendo a la actriz: “Again with the tongue / Will you stick it out? / Probably getting ready to do it / She seems determined to restrain herself / Well, it looks like she’s growing up”. Y entonces ella la saca tres veces seguidas (B: *giro*). El gag culmina con un *pillow shot* sobre el que se apaga el efecto del gesto. Una rutina que se había ensayado veinticinco años antes en *Tokyo no yado*, film en el que dos hermanos enseñan a sacar la lengua a una niña, una y otra vez.

Esa manera de *hacer surgir* el gag interesó especialmente a cineastas que trabajaban con niños (contradiendo la célebre frase de Hitchcock). Sin salir del cine japonés, un contemporáneo de Ozu como Hiroshi Shimizu hizo lo propio en películas bellísimas como *Kodomo no shiki* [1939] o *Kaze no naka no kodomo* [1937] (que contiene planos de niños corriendo casi idénticos a los de *Jour de fête* [1949]). Línea que retomaría –en clave vanguardista– Shuji Terayama en su obra maestra *Tomato Kechappu Kotei* [1971], y que ha culminado recientemente en películas etéreas, repletas de pequeños gags como *Kikujiro* [1999], *Dare mo shiranai* [2004], *Cha no aji* [2004] o *Gake no ue no Ponyo* [2008].

Mientras Ozu ensayaba la espontaneidad del gesto en sus jóvenes actores, Norman Taurog hacía pruebas en paralelo, mediante largos travellings de acompañamiento de los niños en *Skippy* [1931], *The Adventures of Tom Sawyer* [1938] o *Boys Town* [1938]. Trabajando siempre entorno al gag, que puede servir a un objetivo melodramático pero que jamás “ahoga” el gesto del actor, sino que lo deja surgir con naturalidad. A la manera del propio McCarey cuando filma a Ingrid Bergman enseñando a boxear a un niño en *The Bells of St. Mary*. Un *tempo* de respiraciones y meandros que Vittorio de Sica practicó en pequeñas dosis en *I bambini ci guardano* [1944] y *Sciuscià* [1945] hasta desarrollarse con plena libertad cómica en *Miracolo a Milano* [1951].

Captación documental

La consecuencia de esa espontaneidad del gesto, ligada a la mirada a cámara, surge con el gag de *captación documental*, a medio camino entre el ensayo de actores y la cámara oculta. Pier Paolo Pasolini, que describió

la naturaleza automática del gag en detalle, entendió que junto a ese automatismo casi abstracto se oculta una segunda naturaleza, radicalmente documental: “dall'altra parte, attraverso la sintesi che esse operano, necessariamente, direi tecnicamente, esse rendono essenziale l'umanità di un'azione o di un personaggio, presentadoli in un loro momento fulmineo e ispirato, che ne dà la realtà al suo culmine”¹²³. Sobre esos límites trabajó el cineasta en *Uccellacci e uccellini* [1966], confrontando el gesto estudiado del maestro Totò con las risas de Ninetto Davoli, en una serie de gags plenamente visuales que registran la reacción de ambos actores en primeros planos muy cerrados, como si la cercanía del objetivo provocase esa inspiración fulminante de la que hablaba Pasolini (un trabajo que proseguiría con mayor libertad si cabe en su Trilogía de la Vida, con Ninetto haciendo de Charlot en *I racconti di Canterbury* [1972]).

Durante la década de los setenta esa efervescencia documental, de *miradas a cámara y risas espontáneas*, evolucionaría en formatos domésticos que, como el Super 8, ponían la “captura de gags” al alcance de cualquiera. En ese contexto Brian De Palma surge como el cineasta más preocupado por explorar la aleatoriedad lúdica del gag, en películas semi improvisadas como *Greetings* [1968], *Get to Know Your Rabbit* [1972] (con intervención de Orson Welles) o *Home Movies* [1980], pero sobre todo en esa maravilla espontánea que es *Hi, Mom!* [1970]. Lo que ponían en juego aquellos films era la posibilidad de filmar a fogonazos, *ad libitum*. Filmarse a uno mismo, a la maruja del piso de arriba y a la chica de la hamburguesería. Con la despreocupación de quien no necesita –o ha olvidado- contar cuántos rollos de película le quedan, entre lo *amateur* y lo jugable, sin horarios ni planes de rodaje. Una manera de dar rienda suelta al gag que se democratiza y expande a través del vídeo doméstico, poopularizado en tantísimos concursos televisivos.

El gag visual se trasladó a los hogares, no ya mediante el consumo pasivo sino abriendo la puerta a la intervención del espectador como “fabricante de gags”. Mientras algunos cineastas decidían poner cámaras de vídeo doméstico en manos de sus actores –como hizo Wong Kar Wai con el

123 PASOLINI en CREMONINI, Giorgio. Op. Cit. Pág. 19

joven que filma a su padre en *Fallen Angels* [1995]-, el gran público enviaba grabaciones domésticas con una batería de caídas, tortas y pastelazos. La televisión hizo suyo un inventario de gestos espontáneos y miradas a cámara, de documentos cotidianos que irrumpían –entre risas fáciles- en programas de seguimiento masivo como *Kato-chan Ken-chan Gokigen TV* [1986-1992], *America's Funniest Home Videos* [1989-] o su versión made-in-Spain, *Videos de primera* [1990-1998]. De esos programas no nos interesa tanto el batacazo y la mascota –que se habían explotado ya hasta el hartazgo en el primer slapstick- sino la posibilidad de filmar *gags de miradas que surgen por accidente*. Gags de andar por casa, entre la cotidianeidad y el azar. Nos parece clave ligar esas miradas del vídeo doméstico –que ensayan actualmente cientos de gags visuales en YouTube- con la *captación documental* a la que se refería Pasolini.

Lo que está en juego es la captura de esas miradas infantiles y espontáneas que Harry Carey lanza a James Stewart, y que Chisu Ryu provoca con las palabras que dirige a su hija hasta hacerle sacar la lengua. Hay, según creemos, poca distancia entre el instante en que un autor da instrucciones al actor para captar su espontaneidad, y ese otro en que los padres plantan la cámara ante el rostro alucinado de sus hijos¹²⁴. En ambos casos se trata de *cómo trabajar la espontaneidad del rostro*. Y eso es lo que determina la forma última del gag, que será remontado –como hacían Ford y Capra- en función de la elocuencia y la belleza del gesto. La mirada a cámara, la risa y el grito espontáneo regulan el curso de la toma, y no se trata sólo de filmar caritas de niños “porque sí” –como hicieron los Lumière en *Repas du bébé* [1895]- sino de capturar esa fugacidad del gesto porque, como señala Baudelaire, sólo puede ser *captada por intuición*:

“Lo cómico absoluto, al aproximarse mucho más a la naturaleza, se presenta como una clase una, que quiere ser captada por intuición. No hay más que una verificación de lo cómico absoluto, es la risa, y la risa repentina”¹²⁵.

¹²⁴ Vale la pena recordar que eso es lo que sucede en el gag de lengua de Ozu: un padre bromeando y dando instrucciones a su hija para que gesticule ante la cámara. Décadas antes de YouTube.

¹²⁵ BAUDELAIRE, Charles. Op. Cit. Pág. 101



La sonrisa y el gesto espontáneo posibilitan gags de captación documental, entorno a la mirada infantil.

La observación del poeta es reveladora, pues concibió esas palabras ante un teatrillo de marionetas, exactamente lo mismo que tienen delante los niños en esos trece planos de *Les quatre cents coups* [1959]. Baudelaire diferencia entre un tipo de comicidad que puede explicarse racionalmente, y responde a condiciones externas como el saber y la ética del espectador, y otro tipo llamado *lo cómico absoluto*, que resulta imposible explicar en términos racionales, puesto que surge fugaz y espontáneamente, a ráfagas. Eso es, a nuestro juicio, lo que captura Truffaut en ese minuto y medio de caras, gestos, arranques y miradas a cámara. Retales de una *espontaneidad documental* esquivada, difícil de categorizar, que destila gags sin estructura aparente porque pertenecen, precisamente, a *lo cómico absoluto*.

Si Ozu nos enseñaba que los tiempos del gag no llegan cuando uno espera sino que *buscan su propio lugar*, el montaje de Truffaut privilegia esa anarquía del gesto infantil alternando tomas y grupos de niños, estallidos y meandros, sin una secuencia evidente. Se llega así a una organización intuitiva de los planos, cuyo orden no es ya el de una estructura temporal prefijada (como sucedía con el gesto de Harry Carey cuando vence la cuenta-atrás de *Mr. Smith Goes To Town*), sino el de un trozo de tiempo que reclama su propio lugar, un *gag que surge*¹²⁶.

¹²⁶ La capacidad de hacer reír de *Les quatre cents coups* parece haberse incrementado con los años, como pudimos comprobar en una proyección en la sala Film Forum de Nueva York en Septiembre de 2007, con la sala repleta y riendo a carcajadas durante varios tramos –los tramos/gag- de la película.

Creemos que esa inmediatez del gesto conecta poderosamente con los gags de niños y bebés que ocupan hoy a millones de internautas en YouTube. Vídeos como *Nintendo 64!!!* [2006] o *Charlie bit my finger* [2007], que muestran el rostro del personaje indeciso antes de estallar, confundiendo la cámara con el objeto del gag, sin saber si mira a quien le filma o a cualquier otra cosa¹²⁷. Hay una gran diferencia entre colgar un vídeo de un minuto en Internet y filmar una obra clave de la historia del arte como *The Kid*, pero lo que nos interesa no es la estructura de esos gags de mirada espontánea sino su alumbramiento súbito, los límites de una *captación documental* que juega –y trampea- alrededor del gag.

Esa frontera entre comicidad espontánea y comicidad preparada nos habla de la naturalidad del gesto y de su posible fabulación. Un territorio que exploró Fellini en *Amarcord* [1973], mediante testimonios a cámara y bolas de nieve que frustran esos mismos testimonios. Como había hecho antes Pierre Étaix en *Pays de cocagne* [1969], un tratado etnográfico del gag, en clave documental y 16mm, que muestra el humor cotidiano de los franceses en campings y ciudades de provincias.

La “verdad documental”, que en los planos de Truffaut y en tantos vídeos de YouTube forma parte del dispositivo –se llega a dar por hecha-, pasa a ser un elemento de distorsión y equívoco, en gags de *falso documental*. Una corriente que Woody Allen popularizó en sus *mockumentary* a la americana, poniendo a los padres a discutir entre ellos y contra los hijos mientras miran a cámara (*Take the Money and Run* [1969]). Costumbre que llega hasta los diarios y confesiones a cámara de *The Office* [2001-2003, 2005-]. Sin embargo, en muchos de esos gags lo que prima no es ya la verdad ambigua del gesto –¿veían los niños de Truffaut la cámara o sólo las marionetas, la ven hoy los niños de YouTube?- sino la cosmética del *mockumentary* y su rentable efectividad cómica.

¹²⁷ La popularidad de esos vídeos-gag en YouTube es tal –decenas de millones de visitas- que incluso la prensa “seria” se ha visto obligada a incorporar noticias sobre vídeos y virales a diario (“Un vídeo de un hombre persiguiendo a su perro, un éxito en el Reino Unido”, “El vídeo de un soldado chino que casi muere en unas prácticas de granadas triunfa en internet”. Recuperadas del diario *LaVanguardia.com* 29/12/2011).

1.1.3.4. Acumulación y contagio: cadenas, bolas de nieve, cintas transportadoras

Nadie como Orson Welles para encarnar el paso del *slow burn* y el falso documental a los gags de cadena de montaje. El gag de *peeping toms* del comienzo de *F for Fake* [1973] pasa de la mirada espontánea singular (el *voyeur* anónimo que mira a Oja Kodar) a la multiplicación de esa mirada en la pluralidad de otras muchas (el contagio entre *voyeurs* que rastrear el cuerpo de la modelo). Se trata de un esquema –“ponga a una bella mujer a pasear al aire libre”- que genera gags desde los orígenes del cine, como prueba *Une dame vraiment bien* [1908]; film en el que Feuillade registra el mismo gag de *F For Fake* pero con una mujer de principios de siglo, cuya figura causa estragos entre los transeúntes. El gag tiene que ver con lo que Freud llamo “la repetición de lo análogo y el reencuentro con lo conocido”¹²⁸, elevado aquí a contagio de masas. El hallazgo de Welles no fue ni filmar las caras de los viejos verdes ni probar que todos somos viejos verdes, sino una combinación de ambas cosas. Una fórmula secreta que confronta la espontaneidad del gesto (ese arqueado de cejas tan propio del *voyeur* a la francesa) con su acumulación (dos, tres y hasta cuatro rostros girándose para admirar las curvas de la chica). Surge entonces una cadena de “signos de redundancia”¹²⁹ que fusiona la explosión natural del gesto con la articulación paradójica –disyuntiva y copulativa- del montaje.

Acumulación e incrementación

El *gag de acumulación* integra lo encadenante y lo incrementativo. Puede surgir secretamente, como el gag de robo de cartera que filma Ozu al comienzo de *Dekigokoro*, o iniciarse en un acto oficial a la manera de Bresson en su ópera prima *Les affaires publiques* [1934]. En ese film, ignorado y olvidado, se aprovecha el acto de inauguración de una estatua (como al inicio de *City Lights* [1931]) para filmar una cadena de bostezos que pone a dormir a todo un pueblo. Bresson plantea el gag como una sinécdoque exponencial, que se inicia en la boca abierta de la estatua (1) y se contagia al alcalde (2), el público asistente (3), los músicos de la banda

¹²⁸ FREUD, Sigmund. Op. Cit. Pág.128

¹²⁹ MORIN, Violette. Op. Cit. Pág.143

(4), las vedettes que han hecho el baile de bienvenida (5), el fotógrafo (6), el locutor de radio (7), dos ancianos que oyen la radio en el salón (8), un señor que la escucha en su cama con cascos (9), y, finalmente, la joven protagonista, que se duerme mientras pilota una avioneta (10, *punch-line*).

El gag a diez tiempos de *Les affaires publiques* ilustra lo que Baudelaire llamaba “la inmensa fuerza de los contagios” (a raíz de los cuadros de Brueghel el Viejo). El canon de ese tipo de gag surge en el dos bobinas *The Battle of The Century* [1927], que muestra a Laurel & Hardy en una espiral de *pie in the face* legendaria. Según explica el propio McCarey, la estructura de ese gag se gestó en una cena de gala en Nueva York. Se encontraba en un club junto a Hal Roach, Charley Chase y otros ilustres, cuando Mabel Normand le desabrochó de golpe la corbata y desencadenó una cadena de *stiptease* de la que nadie salió vestido¹³⁰. Su traducción en imágenes, *The Battle of The Century*, marca el paso *de la acumulación a la incrementación*: “At first the duel was slow and ritualistic –a pie for a pie. As the pace picked up, bystanders were drawn into the vortex until it all ended up in an Armageddon of tutti-frutti”¹³¹. Un *crescendo* irresistible que recuerda a lo que Bergson llamaba el *efecto bola de nieve*¹³².

Contagio

Esas rutinas de crecimiento, instauradas en la etapa dorada del slapstick, redoblan su efecto cuando el paso de un eslabón de la cadena a otro implica una ruptura parcial y una ruptura progresiva. Se rompe algo y se rompe cada vez más. Laurel & Hardy pasan así de la tarta en la cara a los platos rotos de *From Soup To Nuts*, cuya desintegración contribuye a la plástica del gag. Sobre esa misma idea trabajó Renoir en *On purge bébé* [1931] al filmar a Michel Simon lanzando al suelo un montón de orinales de cerámica “irrompibles”. Obviamente, la versión más radical de esos coeficientes de ruptura llega en gags de violencia extrema que, como los tortazos de los Stooges (*Hoi Polloi* [1935]) y la idiotez febril de *Jackass* [2000-2002], contabilizan los eslabones de la cadena mediante miembros rotos, lesiones y escayolas, numéricamente.

¹³⁰ McCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 397

¹³¹ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 43

¹³² BERGSON, Henri. Op. Cit. Pág. 81

Surge así esa lógica del “a ver quién la lía más gorda”, que según Johan Huizinga se remonta a la etimología medieval del término: “*Gab significa burla, guasa, escarnio, que se da sobre todo como una introducción a la lucha, pero también en los banquetes. Gaber es un arte*”¹³³. En los planos de rupturas y desmembramientos –recurrentes en la estética *jackass*- se pasa *de la incrementación a la transformación*. La materia cobra entonces un sentido nuevo tras el contagio, y la cadena no sólo multiplica sino que reformula: los huesos se rompen, las tibias se salen. Uno de los gags que mejor ilustran esa cuestión de la *transformación incrementativa* es el *gag de cotilleo*. Aunque el nombre remita a lo hablado, su puesta en imágenes cuantifica con claridad la potencia transformadora de la exageración.



A) Saludo simple

B) Mirada furtiva

C) Beso en la mano

D) Sexo tras el seto

Piere Étaix filma en *Le grand amour* [1969], su sátira de la vida en provincias, un gag que hace progresar el cotilleo en una serie de *inserts* que muestran cómo un simple saludo en un parque puede devenir coito adúltero, en la mente las cotillas del pueblo. Lo interesante no es la exageración en sí, sino el modo de condensarla en un plano/marco, que Étaix inserta a medida que las marujas van explicándose la historia (A, B, C, D). La imagen sustituye a la palabra, y en lugar de escuchar el diálogo de las señoras vemos lo que imaginan eslabón a eslabón (pues solo lo que muestra el primer plano pasó en realidad). El gag funciona a través de imágenes decantadas, diseminadas entre otros planos –que no incluimos aquí- pero que remiten siempre a la imagen primera, que da pie al cotilleo: de un saludo a una mirada lasciva a un beso a un revolcón tras el seto.

Cadenas de montaje

El propio Étaix preparó, junto a Jean-Claude Carrière, varias *cadenas de montaje* en películas anteriores. Al comienzo de *Yo Yo* vemos a un grupo

¹³³ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica, 2005. Pág. 92

de bellas mujeres que se pasan un cigarro con boquilla en travelling lateral, hasta ponerlo en los labios del ricacho que las sustenta. En *Le soupirant* surge un gag idéntico –con la dirección invertida–, que muestra cómo los trabajadores del club de fans de una cantante *procesan* la carta de un admirador como si fuera un tornillo: matasellos, dedicatoria, firma falsa, obsequio, buzón. El gran hallazgo de esos travellings está en la parcialización progresiva del encuadre, una técnica que “empaqueta” la toma automatizando su ritmo y sus pausas.

Según apunta Tom Gunning las cadenas y *connection devices* formaban parte del oficio del gag desde sus orígenes, con rutinas como la “máquina salchichera” tipificadas en el estándar vodevillesco a comienzos del siglo XIX¹³⁴. La propia Keystone puede leerse como una cadena de montaje de gags, con sus *deadlines* imposibles, sus formatos molde y sus máquinas automáticas, y Sennett en el papel de gran monarca explotador. Walter Kerr ha insistido en ese punto, diferenciando la *taylorización* productiva de Sennett del modelo Hal Roach, que sin diferir en lo esencial, acertó al ralentizar la maquinaria y promover un ambiente tranquilo de cooperación entre cómicos (en claro contraste con la tiranía febril del Rey)¹³⁵. Pero al hablar de gags concretos, las cadenas de montaje remiten de forma casi automática a *Modern Times* [1936] y *A nous la liberté* [1931].

Es conocido el trato reverencial entre los directores de ambas películas, y cómo Chaplin admitió haberse inspirado en el film anterior de Clair. Pero la pregnancia indestructible de *Modern Times* no debe ocultar el hecho de que *A nous la liberté* dice tantas o más cosas sobre la estructura temporal del gag que el film maestro de Chaplin. Es obvio que, en cuanto a factura y ejecución, el gag de la cinta transportadora en el que Charlot aprieta tuercas y botones es insuperable, universal. Su *tempo* y sus cadencias evocan –quizá mejor que ningún otro gag– lo que decía Bergson sobre la capacidad del gag para revelar el mundo: “sospechamos que algo mecánico funciona detrás de lo viviente”¹³⁶. Pero la película de Clair nos brinda, en cambio, una mayor variedad sobre ese gag de travelling lateral:

¹³⁴ GUNNING, Tom. Op. Cit. Pág. 95

¹³⁵ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 112

¹³⁶ BERGSON, Henri. Op. Cit. Pág. 32

Travelling doble ida/vuelta: Travelling lateral doble (izq-dcha / dcha-izq) que muestra primero la sinécdoque de los juguetes en cadena y abre luego plano para mostrar los rostros de los presos que los montan, renovando el sentido del gag.

Travelling con interrupciones: Travelling lateral con insertos (dcha-izq) que filma a los trabajadores de la fábrica de fonógrafos. El ritmo se corta cuando pasa la chica y vuelve a quebrarse cuando su pañuelo cae sobre la cinta transportadora. Se interrumpe la cadena de montaje a intervalos.

Travelling en profundidad de campo: Travelling lateral (dcha-izq) de una cena de alta sociedad, que muestra cómo el camarero vierte la salsa de la bandeja sobre los nobles. Repetición-inversión clásica con giro final (el protagonista unta en la fuente). El mayordomo permanece en profundidad tras los nobles.

Travelling en exteriores-plano general: Travelling final (dcha-izq) que muestra la liberación de los obreros y pasa del interior de la fábrica –donde sólo trabajan ya las máquinas- al paisaje exterior donde los obreros pescan, charlan y bailan despreocupadamente.

Ninguno de esos gags, aislado, aguanta la comparación con la cadena de montaje de *Modern Times*. Pero el gran hallazgo de Clair –más allá de sublimar el motivo visual- fue componer no sólo un gag encadenado sino una cadena de gags encadenados, *running chain*. Un trabajo que despliega los tiempos individuales de cada gag sobre la gran macroestructura de la película, que se convierte ella misma en un gran gag. El director de *Paris qui dort* [1925] hace que las cadenas de montaje trabajen unas sobre las otras. Modula la percepción del espectador y fija una progresión visual en cuatro cadenas, haciéndonos recordar los travellings precedentes cada vez que un nuevo travelling renueva la estructura global.

En los films de Chaplin y Clair el gag progresa sobre un travelling lateral, como sucede en la mayoría de cadenas de montaje que hemos analizado. Por su parte, Alfred Hitchcock ideó un gag de cinta transportadora cuyos tiempos son simultáneos: no se suceden sino que evolucionan en paralelo.

Aunque el gag nunca pudo formar parte de *North by Northwest* [1959], vale la pena citarlo aquí por su lucidez temporal y visual: “Quería rodar una larga escena de diálogo entre Cary Grant y un contraamaestre de la fábrica delante de una cadena de montaje. Caminan hablando de un tercer hombre que, tal vez, tenga algo que ver con la fábrica. Detrás de ellos el coche empieza a construirse pieza a pieza e incluso le echan el aceite y la gasolina; al final del diálogo, miran el coche que, de la nada, de un simple tornillo, ya está listo, y comentan: ‘No deja de ser extraordinario, ¿eh?’. Entonces, abren la puerta del coche y cae un cadáver”¹³⁷. El gag habría contrastado, en profundidad de campo, el trayecto de Cary Grant y el del coche, integrando dos tiempos en uno hasta enlazarlos en una *punch-line* final insuperable.

Manual de instrucciones

El cine de animación supo renovar el gag de cadena partiendo de un concepto que toca también Hitchcock en su testimonio: el control absoluto de cada eslabón de la cadena de acuerdo con una idea visual englobante.

En cartoons atípicos como *Alice’s Eggplant* [1925] o *In a cartoon studio* [1931] vemos a gallinas fichando tarde en la fábrica y a dibujos dibujando otros dibujos al por mayor (algo que se repite en las catacumbas de *Le roi et l’oiseau* [1980] de Paul Grimaud). A su vez, Popeye el Marino homenajeó a Charlot en *Lost and Foundry* [1937], apenas un año después del estreno de *Modern Times*. No obstante, fue en la Termite Terrace donde el control demiúrgico al que nos referíamos fue sublimado finalmente en imágenes. Aquellos genios del *timing* proyectaban algo no tan simple como una cadena de montaje al uso, sino una cadena que incorporase de algún modo su propio *manual de instrucciones*. Chuck Jones encontró la solución en uno de sus cortos más celebrados, *Bully for Bugs* [1952]:

¹³⁷ HITCHCOCK, Alfred en *Hitchcock / Truffaut. La edición definitiva*. Madrid: Akal, 1991. Pág. 217



Los tiempos del gag integran el vuelo del toro, su mirada y un “manual de instrucciones” sobre la cadena

La fuerza de ese gag radica en que es, literalmente, imposible fuera del mundo animado (por mucho que Cantinflas lo intentase en *Around the World in 80 Days* [1956]). Ese derrape de toro sublima los puntos básicos del gag en cadena, fusionando el compuesto y su posología. Basándose en el modelo clásico del “manual de instrucciones” de las cajas ACME, Jones combina el movimiento proyectado del toro con la temporalidad periódica del gag. La cadena se explica a sí misma según vemos volar al animal, cada *tempo* proyecta una idea visual propia que, sin embargo, sería inútil sin la acumulación de eslabones.

- 1- El pegamento prepara el papel inflamable
- 2- que prepara la cerilla
- 3- que prepara la explosión
- 4- que prepara el *the end*

Se despliega el gag y su modo de empleo simultáneamente. Por si fuera poco, Chuck Jones riza el rizo a través de una serie de *double takes* y *slow burns* de la mirada del toro mientras vuela, cuyos ojos panean sobre el recorrido de la mecha. Tiempo y movimiento, dinamita visual.

Cadena alimenticia

Existe, todavía, una última vuelta de tuerca del gag de encadenamiento, que surge cuando éste es reducido a su esencia: una *cadena alimenticia*. Tanto en la órbita americana –*The Early Bird Dood It!* [1942]– como en otras tradiciones animadas como la soviética –*Oktava Straha* [1977]–, se trabajaron esos gags en los que un animal devora a otro y es devorado, sucesivamente, hasta completar un ciclo completo. El motivo aparece en varias piezas del animador Paul Driessen –*A bout du fil* [1974], *The End*

of The World in Four Seasons [1996]-, cuyo trazo esquemático invita a la depredación entre formas. A medio camino entre la cadena de montaje y la *matrioska* trófica, ese tipo de gag tiende al bucle y demuestra la ligazón íntima entre el *efecto bola de nieve* y el *mcguffin*¹³⁸. Porque al final no importa si un pájaro se come a un gusano o un gato a un pájaro, si un cazador a un elefante o una mujer a un cazador: la imagen que los sustenta a todos es un plano vacío y relativista, una excusa. Esa cercanía entre el gag y el *mcguffin*, que lleva a François Mars a afirmar que Rosebud es el mayor gag de la historia del cine, aflora con naturalidad en algunos planos de Aki Kaurismaki.

El director de *Juha* [1999] quiso dejar claro su amor por el gag de cadena filmándose à la Chaplin en *Leningrad Cowboys Meet Moses* [1994]: le vemos sosteniendo dos llaves tras una cinta transportadora, a la manera de *Modern Times*. Pero la gran aportación de Kaurismaki al gag de *cadena alimenticia* se da en la visionaria *Leningrad Cowboys go America* [1989]. En ella, diversos travellings laterales encadenan los ocho rostros de los Leningrad, muertos de hambre, mientras Matti Pellonpää les acerca unas cebollas crudas o da de comer a un perrito callejero. Surge así una *hunger chain* silenciosa y de andar por casa, nostalgia del gag antes de que nazca, que Kaurismaki retomaría en los *slow burns* hambrientos de *La vie de bohème* [1992]. Cadenas silenciosas que quieren devolvernos el rostro impasible de Keaton, entre la sonrisa y el *mcguffin*, que no miran ya hacia una estrella sino al plato de comida vacío.

1.1.4. EL GAG Y EL NÚMERO: DOBLES, PAREJAS, TRÍOS

En su estudio canónico sobre la *commedia dell'arte*, Allardyce Nicoll explica que la cuestión del *número de personajes* ha sido siempre esencial para la formalización de lo cómico: “*hay una serie constante de combinaciones con los números del uno al cinco [...]el movimiento completo se compone de una serie de variaciones sobre los números básicos [...] la disposición del conjunto es exacta y está ideada*

¹³⁸ PAVÍA C. José. Op. Cit. Pág. 73

*cuidadosamente, es casi tan formal como una coreografía*¹³⁹. Esa disposición numérico-estructural, de la que se desprende un *modelo matemático* obvio, regula no sólo la progresión narrativa de la comedia sino la matriz temporal del gag. El esquema trabaja sobre combinaciones del uno al cinco: pareja: 1+1 / trío: 1+1+1, 2+1 / cuarteto: 1+1+1+1, 2+1+1, 2+2, 3+1, quinta: 1+1+1+1+1, 2+1+1+1, 2+2+1, 2+3. Aunque Nicoll esté hablando de comedias de Flaminio Scala como *La Caccia*, el espectador actual reconoce fácilmente el patrón de base en el modus operandi de *sitcoms* populares como *The Simpsons* [1989-] o *How I Met Your Mother* [2005-], que suman parejas, tríos, cuartetos y quintetos.

Pese a que resulte útil analizar el funcionamiento del gag en patrones de pareja o trío, conviene recordar –como señala Nicoll– que pensar un grupo de personajes “por pares”, reduciéndolos a la “dictadura del 2”, supone imponer un esquema torpe y estático, que no da cuenta de la riqueza estructural de sus formas. En nuestro caso nos gustaría recoger en parte el espíritu de *la commedia dell’arte* descrito por Nicoll. Por ello, los grupos de personaje/gag analizados aquí, no deben entenderse como categorías aisladas sino como partes de una dinámica progresiva y orgánica. Una danza de sumas y restas que permita leer la correspondencia de la pareja en y desde el personaje aislado, la complementariedad del trío a partir del dueto, y así sucesivamente, ampliando esa serie de *máscaras* y *zanni* sobre las reglas numéricas del gag.

1.1.4.1. Yo, yo mismo y. Tentación del doble, laberinto de clones

Presencia

El motivo del clown ante el espejo refleja como ningún otro la manera que tiene el gag de *imaginarse a sí mismo*. Jean Renoir capturó el origen popular y lúdico de esa rutina –tan antigua como la comedia– en *La carrosse d’or* [1952], mostrando a Anna Magnani en pose de avispada *colombina* frente al reflejo de arlequín. Si la película de Renoir es un acto desinteresado de amor a la *commedia dell’arte*, para los comediantes del slapstick el motivo del espejo fue, ante todo, una manera de rubricar el

¹³⁹ NICOLL, Allardyce. Op. Cit. Pág.59

éxito y el carisma de su personaje. Chaplin lo ensayó con maestría en *The Floorwalker* [1916] y lo perfeccionó en la confusión entre el Tramp y un millonario en *The Idle Class* [1921]. El cambio entre ambos cortos supone una evolución en el tratamiento temporal del gag.

Intermitencia

En *The Floorwalker* el espejo se trabaja desde la instantaneidad del gesto, como número de pantomima (glorioso pero de aliento teatral). Por contra, en *The Idle Class* la confusión surge como un mecanismo plenamente cinematográfico, Chaplin no se contenta con la repetición espejada “en escena”, a la manera teatral, sino que experimenta a través del montaje paralelo, a tiempos diversos. Se pasa *de la presencia a la intermitencia* del doble. Una progresión que Chaplin rubricaría años después gracias al Hinkel de *The Great Dictator* [1940]. Como decía André Bazin al hablar del film, la tentación del doble no vino tanto de parte de Chaplin como del propio Hitler, que osó imitar el bigote del cómico más popular del globo. Una *boutade* que subraya cómo las versiones del Tramp ante el espejo habían contribuido a fijar la vigencia del personaje mundialmente¹⁴⁰.



1 – Presencia

2 – Intermitencia

3 – Interferencia

4 – Simultaneidad

Interferencia

Leo McCarey dio otra vuelta de tuerca al gag de dobles en *Duck Soup*, ilustrando el paso *de la intermitencia a la interferencia*. Vemos a Chico y Harpo vestidos de Groucho y correteando en pijama, lo que resulta en un *triple Groucho*. Un triunvirato que funciona tanto desde la lógica de la identidad –sólo Groucho podía ser replicado así– como desde la estructura

¹⁴⁰ El patrón del clown “hecho dictador” no fue patrimonio exclusivo de Chaplin, pues nueve meses antes del estreno de *The Great Dictator* los Stooges habían encarnado a Hitler, Göring y Goebbels en la tripleta atacante de *You Nazty Spy!* [1940] (inspirándose con toda probabilidad en las noticias sobre el rodaje paralelo de Chaplin), y tres años más tarde vemos a Duffy Duck ante un espejo de tres caras que le transforma en Hitler, Mussolini y Hirohito (*Scrap Happy Daffy* [1943]).

misma del gag, pues traspasa las síncopas propias del *gag de interrupción* al número de personajes. El gag de dobles pasa de lo intermitente a lo interferido, en una serie de tropiezos y equívocos entre los tres Grouchos. Como era de esperar, el gag culmina con la ruptura del espejo que Harpo hace estallar de un salto, como remarcando el destrozo de la interrupción.

Simultaneidad

Esa fijación en la imagen doble, que enfrenta las variables del gag a su visualización directa, fue interpretada a la perfección por Woody Allen en *Sleeper*. En la película Allen muestra una variante adicional del reflejo, pasando *de la interferencia a la simultaneidad*. Es obvio que la simetría y lo simultáneo están en el origen de la rutina del espejo –en todos los gags analizados anteriormente- pero la innovación del cineasta fue sustituir el reflejo del personaje por una imagen “otra”, la de una señora que aparece frente al personaje mientras se afeita ante un espejo futurista.

Para Giorgio Cremonini la matriz formal de esos gags pone en juego la relación entre el personaje y *el otro*, que puede ser un antagonista (a), un objeto (b) o una situación (c). De ahí se desprenden cuatro combinaciones marco que el gag de dobles subvierte confundiendo categorías:

- 1: el otro = antagonista (a) + objeto (b)
- 2: el otro = objeto (b) + situación (c)
- 3: el otro = antagonista (a) + situación (c)
- 4: el otro = antagonista (a) + objeto (b) + situación (c)¹⁴¹

Al tomar al antagonista por uno mismo, las *formas del otro* se disparan y se complican, dando lugar a procesos de simultaneidad numérica cuya máxima expresión es el *gag de clonación* masiva del personaje. Podemos remontar ese mecanismo hasta el motivo de los gemelos en la comedia clásica, que aparece ya en el Plauto de *Los Menecmos* y es multiplicado genialmente por Shakespeare mediante los dobles gemelos de *La comedia de las equivocaciones*.

¹⁴¹ CREMONINI, Giorgio. Op. Cit. Pág. 25

Se trata de un motivo que reaparece cíclicamente. Lo hallamos en los gags de uno de los primeros cortos de Frank Tashlin, *Porky's Double Trouble* [1937], en el que a Porky le sale un doble criminal y gángster. Y en el *twist* final que emplea Tex Avery en *Screwball Squirrel* [1944], cuando Screwy confiesa a su enemigo que ha podido escapar “porque éramos dos todo el tiempo”. A su vez, Jim Jarmusch, que había crecido viendo gags de cartoon, homenajeó a esos dobles animados con la pareja de gemelos afroamericanos Memphis Twins en *Coffe and Cigarretes* [1989, 2003], citando parejas cómicas como Heckel & Jeckel y Abbot & Costello, a través del diálogo entre los gemelos y Steve Buscemi.

El hallazgo de Shakespeare halla continuidad visual en películas y series televisivas que juegan a *doblar lo doble*, en pos del enredo exponencial. Lo recupera Preston Sturges al final de *The Palm Beach Story* [1942], con la doble boda de dos Joel McCrea's y dos Claudette Colbert's. Sucede también en varios dos bobinas de Laurel & Hardy, clonados como bebés y adultos en *Brats* [1930] y como maridos y mujeres en *Twice Two* [1933]. Algo similar ocurre con los hermanos Simpson en *The Day the Violence Died* [1996], capítulo en que aparecen Lester y Eliza, alter egos conspirativos de Burt y Lisa según la tradición de los *evil twins*. Costumbre que reaparece en una de las parejas cómicas más excitantes de la actualidad, Stewie y Brian Griffin, cuyas funciones son trastocadas en *Road to the Multiverse* [2009] al mutar de bebé a perro y de perro a bebé.

Pero antes de detenernos en el funcionamiento de esas parejas cómicas, vale la pena insistir en las posibilidades de la *clonación* como estrategia difusora. François Mars señala la imagen de la orquesta como plataforma ideal para esa multiplicación del yo¹⁴². En la secuencia de apertura de *The Playhouse* [1921] Keaton desarrolla ese motivo autoclonándose nueve veces y formando un número de *minstrel* en el que interpreta todos los papeles él solo: “This fellow Keaton seems to be the whole show”¹⁴³. Tras la escena inicial, que resulta ser un sueño de Buster, se muestra a la chica

¹⁴² Cita films tan diversos como *Vesyolye rebyata* [1934], *A Night at the Opera* [1935] o *Hellzapoppin* [1941], en los que la disposición espacial y la reiteración de la orquesta fomentan una cascada de gags.

¹⁴³ El gag, logrado mediante un complejo sistema de obturación de cámara, prologa las estrategias de *clonación del yo* que videojuegos como *Wii Music* [2008] popularizan hoy en millones de hogares.

doblada en dos con una gemela. Aunque Keaton vuelva luego al cauce tradicional de enredo (no sabe distinguirlas), la potencia visual del gag plantea el problema de *el doble como laberinto*. La repetición deja de plantearse en números enteros, las preguntas se complican, y el espectador no duda ya sobre cuántos clones hay sueltos, sino sobre dónde se topará de bruces con uno.

Clonación y laberinto

Fue Tati quien sublimó esa idea de Keaton en el laberinto de falsos Hulots de *Play Time*. El director de *L'école des facteurs* [1947] encaja las cuatro variables temporales del gag de dobles –*presencia, intermitencia, interferencia* y *simultaneidad*- en un modelo ubicuo y revolucionario: la *ausencia*: “Tati discovered that he could evoke Hulot whithout his actual presence [...] that is the point of all the false Hulots in Play Time, who form a sort of chain of being between Hulot himself and all the nondescript bumblers in the audience”¹⁴⁴. Rosenbaum ve en la *cadena del ser* de Hulot una forma nueva de encarar el tiempo del gag, que confía en la deserción el personaje. La película construye así un sistema de reflejos (mucho más sutil que un *running gag* al uso), mezclando hasta siete falsos Hulots que difuminan la identidad del verdadero, en encuentros casuales:



¹⁴⁴ ROSENBAUM, Jonathan. *Placing movies. The practice of film criticism*. Berkeley: University of California Press, 1995. Pág. 167. Reservamos el gag de la galería de espejos de *The Circus* para más adelante.

Los ocho Hulots integran una partitura de tema y variaciones sobre la *ausencia diferida*, que pasa del interior del aeropuerto de Orly (a1: un primer Hulot busca algo / b1: a un segundo se le cae el paraguas) al exterior (c1: una señora confunde a un tal Smith con Hulot). hasta la aparición del verdadero personaje (c2/H1: tropieza con él en el bus). Esa primera cadena –un gag a cuatro tiempos con *turnaround* final- presenta el tema del film: el contraplano omitido entre Hulot y Barbara Dennek. Todos los Hulots no hacen sino prologar al último clon que entrega el regalo de Hulot a la chica *en-su-lugar*.

En Orly, los dobles revolotean alrededor del grupo de turistas americanas del que forma parte Barbara, presentando el motivo. Después se nos muestra a un Hulot metomentado en la feria de muestras (d1), que saca de quicio al empresario en el stand de “puertas mudas” (d2), y provoca que el verdadero Hulot sea reprendido por ello (d3/H2). Tati sugiere la inversión de roles que más tarde se repetirá con la chica, rimada aquí desde el gesto –y el sonido- de Hulot poniéndose una revista bajo el hombro¹⁴⁵.

La siguiente estructura retoma el motivo del bus (con el que se había presentado a Hulot en c2H1), para encadenar a dos falsos Hulots con el verdadero. Primero se presenta al doble de la perilla, que observa al bedel dándose un golpe contra la puerta de vidrio (e1). Ese mismo Hulot sube al autobús y agarra una lámpara como si fuera la barra de apoyo (e2), antes de encontrarse con el verdadero Hulot, que sube al bus, espera junto a él y le coge de las solapas tras un acelerón (e3/H3). El motivo se completa de noche, cuando un Hulot de raza negra sale del bus, cruza el paso de cebrá y es confundido con el verdadero (f1). Sin embargo, el último clon será descubierto por el verdadero Hulot en la tienda de souvenirs, completando el laberinto de *tiempos-ausencia* de *Play Time*. Hulot le da el paquete con el pañuelo tras señalarle a Barbara (g1/H4), y el doble entrega el regalo a la chica en *ausencia* del verdadero personaje (g2/H5).

¹⁴⁵ Conviene aclarar que, por mucho que hayamos contado y recontado el número de Hulots de *Play Time*, es perfectamente posible que se nos haya “escapado” alguno (que no sean ocho sino alguno más), pues la genialidad del gag está precisamente en esa capacidad del personaje para perderse y perdersen con tanta naturalidad. No sería la primera vez, pues el propio Rosenbaum menciona sólo a tres.

La forma es tan compleja, y tan simple a la vez, que resulta imposible describirla adecuadamente en estas líneas. Sirva como ejemplo de esa complejidad sublime de qué manera los *tempos* de cada gag podrían integrar otros *gags paralelos*, como ocurre con el motivo del autobús: c2/H1 + e2 + e3/H4 + f1 + g2/H5. Se ha señalado muchas veces el papel que Tati otorga a la composición y la profundidad de campo a lo largo de la película (tema que dejamos para el segundo bloque de esta tesis)¹⁴⁶. Pero lo que interesa resaltar aquí es cómo es capaz de componer también una estructura temporal maestra, a través de ese reguero de pistas que se asoman ante el espectador.

El cineasta da así una doble vuelta de tuerca al gag de dobles, que va más allá de la combinatoria entre *presencias*, *intermitencias*, *interferencias*, *simultaneidades* y *ausencias*. Por un lado logra moldear el punto de vista del espectador *a través del laberinto* de Hulots, dando una lección de estrategia a través de la gestión del suspense y la fugacidad. Por otro, como apunta Rosenbaum, boicotea el modelo de gran personaje cuya importancia desencadena un doble –el que va de Chaplin hacia los Marx y Allen-, cuestionando la lógica del “comediante estrella”. Tati instaura, en cambio, un modelo resistente y silencioso, poderosamente moderno, que filma los tiempos del gag ocultándolos como pequeños eclipses¹⁴⁷.

1.1.4.2. Pareja cómica. El otro como voluntad y representación

La frase de François Bordat, que definía el gag como *une affaire de temps*, no tendría tanto sentido si no hubieran existido Laurel & Hardy. Costaría mucho poner de acuerdo a historiadores y cinéfilos sobre qué cómico encarna la esencia del gag visual a título individual, pero existe un acuerdo casi absoluto al afirmar que *la pareja cómica* de la historia del cine la forman Stan Laurel y Oliver Hardy¹⁴⁸. Su vigencia es tan plena que, de haberse conservado la segunda parte de la *Poética* –no sólo las

¹⁴⁶ THOMPSON, Kristin. “Play Time: Comedy on the Edge of Perception” en *Wide Angle* 3:2, 1979.

¹⁴⁷ Se ha hablado de una democratización del gag por la proliferación de Hulots: GOUDET, Stéphane en MAKEÏEFF, Macha. *Jacques Tati. Deux temps, trois mouvements...* Paris: Naïve, 2009. Pág. 143

¹⁴⁸ BORDAT, Francis. Op. Cit.

notas del *Tractatus Coislinianus*-, su cine sería probablemente la materia ideal sobre la que actualizar lo escrito por Aristóteles entorno al *eiron*, el *alazon* y el resto de *ethi* cómicos. No porque encarnen un tipo concreto, sino porque su combinatoria ilustra los esquemas y caracteres clásicos desbordándolos. Porque su originalidad permite volver la mirada a los orígenes sin perder nunca de vista su evolución más excelsa, hecha de imágenes en movimiento.

En el Libro IV de la *Ética a Nicómaco*, Aristóteles discurre sobre el llamado *modo de ser intermedio* y su relación con virtudes éticas como la ostentación o la modestia. El filósofo distingue entre el *alazon*, aquel que aparenta más de lo que en realidad es (que acciona, presume y toma la iniciativa), y el *eiron*, aquel que aparenta menos de lo que es (que calla, reacciona y espera)¹⁴⁹. A partir del fragmento aristotélico, Northrop Frye ha completado aquella tipología diferenciando entre dos variables de base: la *acción cómica* y el *temple cómico*.

La *acción cómica* remite a la actividad y el dinamismo, a la función de cada tipo cómico en relación a su opuesto, y la integran los mencionados *alazon* (el jactancioso, el fanfarrón, el impostor) y *eiron* (el irónico, el disimulado, el denigrador de sí mismo): “el sinnúmero de escenas cómicas en las que un personaje monologa contento, al mismo tiempo que otro hace al público apartes sarcásticos, muestra el debate entre *eiron* y *alazon* en su forma más pura, y muestra además que la simpatías del público están del lado del *eiron*”¹⁵⁰. Pero lo interesante del punto de vista de Frye es cómo ese esquema básico –bordado por Bugs Bunny y Daffy en *Rabbit Fire* [1951]- se complica con la segunda categoría.

- La *acción cómica*: *Alazon* (jactancioso) / *Eiron* (denigrador de sí)
- El *temple cómico*: *Bomolochoi* (expansivo) / *Agroikoi* (retraído)

El *temple cómico* se diferencia de la *acción* porque donde ésta funciona en términos de reactividad (qué se hace), éste lo hace en tanto que

¹⁴⁹ ARISTÓTELES. *Ética a Nicómaco*. Madrid: Gredos, 1995. Libro IV.

¹⁵⁰ FRYE, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Avila Editores, 1991.

disposición (cómo se hace). Frye concibe *el temple* según el registro y el tono anímico, una manifestación de carácter que antecede a la acción y la orienta cualitativamente. Sus pares cómicos son el *bomolochoi* (que expande e incrementa el ánimo del festejo) y el *agroikos* (que lo contrae y lo reduce con su sequedad). El *bomolochoi*, que difícilmente se combina con la ironía y el disimulo del *eiron*, agrupa a los bufones cocineros y los maestros de parrandas, con una efervescencia genial que recuerda a Falstaff. El *agroikos* puede combinarse tanto con el grupo de los *alazon* (los viejos avaros y los *miles gloriosus*) como con el de los *eiron* (los ancianos rústicos estilo Judge Priest), y tiene la capacidad de hacer que el humor rebote en él, por solemnidad o incapacidad de expresarse.

La grandeza de Laurel & Hardy está en que no sólo actúan ambos como *eiron* y *alazon* según la ocasión (sobre la base más estable de Oliver como *alazon* jactancioso y Stan como *eiron* silencioso), sino que son capaces de hacerlo con una especie de rotundidad ambivalente, una contradicción en términos que los viste de *bomolochoi* y *agroikos* a ratos, según patrones de comportamiento puramente visuales. En *From Soup To Nuts* les vemos entrando en una casa de la alta sociedad. Ollie se hace el educado y se quita el sombrero, mientras que Stan se lo deja puesto. Ollie intenta entonces aleccionar a su amigo, éste lo esquiva y tras un par de intentos Ollie cree haber salido vencedor al quitarle el sombrero a Stan. Aún así, el espectador ve cómo éste ha conseguido engañarle, y ahora Ollie abronca satisfecho a Stan sin saber que tiene un sombrero en la cabeza¹⁵¹.

El punto de partida muestra a Hardy haciendo de *alazon* (acciona) y a Laurel esperando a lo *eiron* (reacciona). Pero lo que ocurre en realidad es que uno resulta ser un *bomolochoi haciéndose el agroikos* (Stan quiere retirarse melancólico, no lo logra y nos hace reír) y el otro acaba siendo un *agroikos queriendo ser bomolochoi* (Ollie quiere hacer algo, no puede y acaba enfurruñado con la cara llena de tarta). El elemento clave es el *tránsito* de una intención determinada a un acto fallido, casi siempre por ambas partes. El que no quiere hacer nada y acaba haciendo, junto al que

¹⁵¹ Lo mismo sucede con diferentes gags de líquidos (la sopa de *We Faw Down* [1928], el biberón de *Their First Mistake* [1932]), en los que Stan confunde a Ollie sin que se de cuenta. Una de las muestras más excelsas de esa rutina se da en *Them Tar Hills* [1934], mientras canturrean limpiando una vajilla.

quiere hacerlo todo y no logra nada. Un compuesto inestable que Pierre Étaix resume así: “être un clown est un état, ce n’est pas une fonction”¹⁵². Esa transitividad dota a sus gags de un contundencia gozosa e inmanente, muy particular: se disfruta en detalle, se recuerda como una nebulosa. Un modo de ser espontáneamente paradójico, según resume Étaix en uno de sus dibujos-teorema: “Laurel & Hardy, $1 = 2$ ”¹⁵³.

El esquema “a la francesa”, que opone *clown blanc* y *auguste*, tampoco da cuenta de las variables proyectadas por la pareja, pues lo que en la arena del circo suele ser *un estado* (aquel misterio insondable de *Yo Yo*), en la pantalla es casi siempre problema de *estados diversos* (la toma, el corte, el montaje). A tal efecto, Giorgio Cremonini ha propuesto un esquema que no resuelve la ecuación de McCarey pero que arroja al menos luz sobre su exactitud cinematográfica. Siguiendo el análisis de Bajtin sobre el doble paródico, Cremonini resume los *tempos* de la *coppia* cómica según una “diversidad de comportamientos y fricciones internas en la misma cara de un redoblamiento semántico invertido, con todos sus posibles desarrollos externos e internos”¹⁵⁴. Comportamientos y fricciones que se concretan en tres modelos de acción cómica, que modulan sobre el *reflejo invertido* de las cualidades de un miembro de la pareja en el otro:

- *Acción Independiente* (Disparidad): Cada miembro actúa de forma autónoma con respecto a “lo otro”. Hay dos protagonistas.
- *Acción Sincrónica* (Simultaneidad): Los dos actúan igual, están de acuerdo en el trato con “lo otro”. Un protagonista con doble cara.
- *Acción Enfrentada* (Oposición): Se enfrentan entre sí, en relación interna, cada miembro es al mismo tiempo “protagonista y otro”.

El crescendo independiente, sincrónico y enfrentado

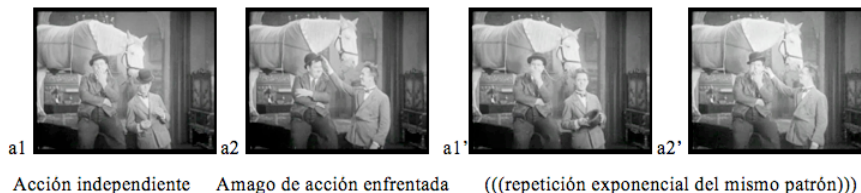
En *Wrong Again* [1929], McCarey filmó un plano fijo de un minuto que prueba ese juego entre acciones independientes, sincrónicas y enfrentadas (gracias a la profundidad de campo). Junto a Stan y Ollie, miembros de la

¹⁵² ÉTAIX, Pierre. *Il faut appeler un clown un clown*. Paris: Editions Séguier, 2002. Pág. 8

¹⁵³ ÉTAIX, Pierre. *Le clown et le savant*. Paris: Odile Jacob, 2004. Pág. 53

¹⁵⁴ CREMONINI, Giorgio. Op. Cit. La contraposición fisionómica es, lógicamente, el grado cero de esos comportamientos entre los miembros de la pareja.

coppia, tenemos al caballo Blue Boy como “lo otro”, y a dos bombines como elemento de trasvase entre los tres. Surge entonces un gag de quince acciones a cinco tiempos (a-a-b-c-d), en forma de *crescendo* sublime:



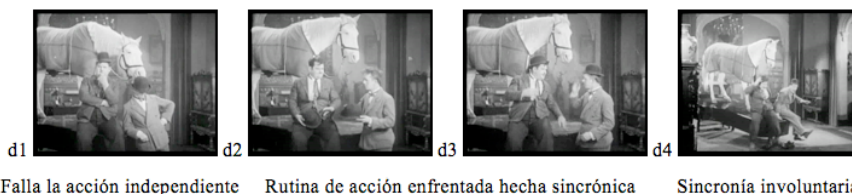
El gag se prepara con un patrón de base (a1-a2) repetido dos veces (a1'-a2'). Se da una *acción independiente* (el caballo tira el bombín de Stan) que es malinterpretada y causa un amago de *acción enfrentada de un miembro* (Stan empuja tímidamente el bombín de Ollie). La repetición es incrementativa (Stan empuja más fuerte el bombín de Ollie) y contribuye al ritmo proyectado del plano.



El tercer *tempo* es una repetición del patrón anterior pero con la variante de la caída del sombrero. La *acción enfrentada de un miembro* no es ya advertencia sino ataque deliberado (b1-b2), y como ambos se quedan sin bombín incluye al final una *acción sincrónica* (b3) con los dos poniéndose el sombrero a la vez.



En el cuarto tiempo el esquema inicial *acción independiente-enfrentada de un miembro* es el mismo (c1-c2), sólo que ahora desencadena la *acción enfrentada del otro miembro* (c3). Y culmina con un *turnaround* genial al presentar la *acción sincrónica invertida* (c4) cuando ambos confunden sus sombreros al ponérselos, simultáneamente.



El *tempo* final desvela el problema de interpretación que ha motivado todo lo anterior: el *fallo de la acción independiente*. El caballo no logra hacer caer el bombín que lleva puesto Stan porque es el de Ollie y le viene grande (d1). Al descubrimiento le sigue una de las rutinas más propias de Laurel & Hardy, que los muestra discutiendo y poniéndose de acuerdo – *acción enfrentada hecha sincrónica*- tras darse cuenta de lo ocurrido (d2). Un momento de reconciliación que se cierra siempre con una orden de Ollie a Stan, en este caso que se siente sobre el piano (d3). El *topper* corona el gag con un corte a plano general y la caída de ambos cuando la pata del piano se rompe (*acción sincrónica involuntaria*, d4).

Esa última *punch-line*, al alcance sólo de maestros como McCarey, es al mismo tiempo el único efecto de *sorpres*a claro de la secuencia y el *entrelazamiento* con el siguiente gag. En él la pareja intentará sostener a Blue Boy sobre el piano haciendo ellos mismos de pata, un gag que puede considerarse una continuación o segunda parte del macro-gag del caballo pianista. El plano, fotografiado por George Stevens, confirma esa regla no escrita del gag visual: menos es más. Y demuestra que los *redoblamientos semánticos invertidos* de Bajtin y Cremonini no son abstracciones teóricas sino poesía hecha imagen en movimiento.

El juego *independiente/sincrónico/enfrentado* es una manera de aclarar el embrollo de estados y funciones al que hacíamos referencia antes. En el que se confunden *bomolochoi* y *agroikos*, *eiron* y *alazon*, a ritmo de *gag-time*. Gracias al cine de animación esas paradojas han podido concretarse en motivos visuales prístinos, que capturan la ambigüedad entre las dos caras de la pareja. El acento no recae ya en el fracaso de la *voluntad*, como sucede en Laurel & Hardy, sino en el arte del fingimiento y la *representación*, según vemos en los cortos animados de Tom & Jerry. Se pasa de la acción real a su disimulo. Al limitar la relación de la pareja al grado cero de la oposición, el ratón y el gato abren la puerta a las sutilezas de la sincronía (fingir antes, después o al mismo tiempo que el otro). No se trata simplemente de salir victorioso, sino de despertar la curiosidad del otro miembro, como se ve en la *imitatio* lectora de *Mouse Trouble* [1944]:



Imitatio: el fingimiento independiente provoca una falsa sincronía y un enfrentamiento perpetuo

Los personajes de Hanna-Barbera se buscan mutuamente, provocando una serie de momentos de intimidad e intermitencia que consagran los celos como gran matriz del gag. Jerry evita y provoca la *acción enfrentada* cuando finge leer lo mismo que Tom, representa una *acción sincrónica* –falsa- para provocar al gato (a). Tom le da la vuelta a la tortilla al entender que si finge una *acción independiente* –coge un libro y se pone a reír a carcajadas- despertará la envidia de Jerry, que se acerca para ojear el libro *sincrónicamente* (a-invertida). Pero Jerry se da cuenta y finge leer algo en la palma para engañar a Tom, reestableciendo así la *representación de una acción sincrónica* del inicio (a-revertida). Sabemos que el desenlace del gag será siempre el mismo –la pareja mantiene un idilio a prueba de fugas, como muestra *Mouse in Manhattan* [1945]- pero lo que nos atrae es la constancia perenne de su desarrollo.



La independencia, el enfrentamiento y la sincronía se subvierten integrando un cuerpo simultáneo

Si la animación de Hanna-Barbera supo mostrar esa paciencia de lo sincrónico, la de la Termite Terrace capturó en cambio la inmanencia del enfrentamiento. En *Porky in Wackyland* [1938], la obra maestra disruptiva de Bob Clampett, vemos una persecución-bucle entre un perro y un gato, que rodean a Porky formando un torbellino de golpes. En lugar de mostrar los cuerpos de cada animal por separado, el animador dibuja un único animal de dos cabezas. Esa fusión súbita, que tiene que ver con lo que Jordi Costa llama el *surrealismo lúdico* de Clampett, subraya la unidad indisoluble de la pareja cómica a través de su simultaneidad. Algo que sólo el dibujo animado puede lograr, en su conquista del detalle visual¹⁵⁵. Se produce un duelo de fuerzas que Adrian Danks liga a la maleabilidad temporal de Clampett: “it careens out of control threatening to transcend the limits of the Hollywood cartoon [...] a palpably rubbery, elastic or transformative quality found in his work”¹⁵⁶. Si los gags de Laurel & Hardy confían en la *voluntad* del gesto sincrónico y los de Tom & Jerry en su *representación*, el torbellino de Porky confía en la *simultaneidad* centrípeta de la pareja. Imágenes que recuerdan a tantos y tantos gags del cine de acción, que enredan a la pareja cómica en combate.

Lo vemos en versión sublime durante las batallas campales de Goscinny y Uderzo en *Astérix*. Pero su consagración ritual surge en films gamberros, de la mano de Bud Spencer y Terence Hill. Las peleas de *Lo chiamavano Trinità* [1970] o *I due superpiedi quasi piatti* [1977] muestran una pareja cuyo lenguaje visual –su materialidad misma- integra un idioma propio.

¹⁵⁵ COSTA, Jordi. *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Robin Book, 2010. Pág. 48

¹⁵⁶ DANKS, Adrian. “It Can Happen Here! The World of Bob Clampett” en *Senses of Cinema* n°34, Enero-Marzo 2005. Kristin Thompson ha hablado de la exactitud sublime de Clampett, comprobable si tras un visionado secuencial exploramos sus gags parando fotograma a fotograma: THOMPSON, Kristin. “Pausing and Chortling: A Tribute to Bob Clampett” en *Observations on Film Art*, 28 Febrero 2008.

Una dialecto de puñetazos y tortas, que sólo hablan los miembros de la *coppia*, en su particular “mundo dentro del texto”. Enzo Barboni lo deja claro en secuencias memorables en las que uno se hace el cojo, el otro el sordomudo y sólo se entienden entre ellos. A menudo uno intenta decir algo al compañero y mueve el brazo, pero noquea a alguien sin querer, en perfecto *aislamiento centrífugo*. Un método que los Farrelly han intentado celebrar en películas como *Dumb and Dumber* [1994] y *Kingpin* [1996].

1.1.4.3. Tres son multitud: espasmos, tiempos que se atrancan

El tres, clave temporal del gag, tiene implicaciones diversas respecto al número de personajes. Su fortuna va de leyendas circenses como el acto *à trois* de los Hermanos Fratellini –que Fellini trató de rescatar en *I Clowns-*, a grupos de teatro contemporáneo que, como Tricycle o Blue Man Group, han explorado gags a seis manos en experimentos visuales como *Slastic* [1986] o *Tubes/Rewired/NowMoreWow* [1991]¹⁵⁷.

El slapstick intentó rescatar las raíces vodevilesas del número tres –a lo *The Three Keatons-* en cortos mediocres como *Three of a Kind* [1926] (que sigue la lógica “tres gordos son mejor que uno”). Mucho antes, se hicieron pruebas formando tríos ocasionales estilo Mack Sennett / Mabel Normand / Ford Sterling (*Barney Oldfield’s Race for a Life* [1913]) o Marie Dressler / Mabel Normand / Charles Chaplin (*Tillie’s Punctured Romance* [1914]) hasta dar a luz tripleteas estables como Fatty Arbuckle / Al St. John / Buster Keaton (*The Bell Boy* [1918]) o Larry Semon / Oliver Hardy / Frank Alexander (*The Sawmill* [1922]). Pero no fue hasta el éxito de los Stooges cuando los gags *à trois* alcanzaron estatuto propio.

Uno de sus primeros cortos, *Hoi Polloi*, fija la constante temporal de sus rutinas: el uso del *espasmo* para romper un desarrollo en bucle. Si la dualidad de Bud Spener y Terence Hill explota el hermetismo centrípeta del gag (una especie de “bucle impenetrable”), la tríada Moe, Larry, Curly desencadena una acumulación de *tiempos que se atrancan*, subrayando la

¹⁵⁷ Robert Knopf ha ligado las *performances* de Blue Man Group y de cómicos del New Vaudeville contemporáneo como Bill Irwin con la construcción del gag en Keaton: KNOPF, Robert. *The Theater and Cinema of Buster Keaton*. New Jersey: Princeton University, 1999. Pág. 148-151

alternancia de dinámicas centrífugas y centrípetas a través del injerto¹⁵⁸. El corto presenta al trío en una clase de baile cuyo fracaso (mlc) provoca una cascada de tortas, con Moe pegando repetidamente a Curly (m/c), Larry tratando de defenderle (l/m) y Moe reprendiéndole (m/l). Para cortar, abrir plano, y volver a atrancarse de nuevo (m/c – l/m – m/l – m/c):



Los golpes entre los Stooges generan dos cadenas de *tempos*-espasmo en dos valores de plano distintos

En sus gags llama la atención una fijación en lo reiterativo e informe (m/l-m/c-l/m-m/l-m/c) que perturba radicalmente el curso de las imágenes: “the excess that they represent is obviously transgressive, like all excess, and it leaks out, infiltrating everything”¹⁵⁹. Su mera presencia genera faltas de adecuación y plétoras. La secuencia del gag se interrumpe o, mejor dicho, se engancha. Un conglomerado que –en línea con las interrupciones de los Marx- provoca graves problemas de puesta en escena. Surgen momentos en los que resulta imposible continuar filmando y sólo el corte salva la integridad del gag, como ocurre durante la construcción de la casa en *The Sitter Downers* [1937]. Dichos momentos son verdaderos hallazgos para la temporalidad del gag. Inauguran *un modo de ser triple* a través del rebote: Moe pega a Curly y Larry de un sólo golpe (*Hoi Polloi*), Moe y Larry pegan a Curly porque se cansan de pegarse entre sí (*Disorder in the Court* [1936]), Curly se toca la nariz para despistar a Moe, contraataca y es golpeado de vuelta (*An Ache In Every Stake*). No estamos hablando de bucles sino de *bucles rotos*, sincopados y sincopantes.

¹⁵⁸ Vamos a centrarnos en la formación canónica de los Stooges, antes de la enfermedad de Curly.

¹⁵⁹ BRUNETTE, Peter. “The Three Stooges and the (Anti-)Narrative of Violence. De(con)structive comedy” en *Comedy / Cinema / Theory* (ed. Andrew Horton). Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 174.

Peter Brunette señala que, por mucho que los Stooges tratasen de reducir la violencia en algunos cortos –tras ser tildados de una comicidad burda-, el resultado seguía siendo una celebración rupturista y violenta, que no emana de la situación ni del tema sino de la presencia misma de los tres: “Their violence is them [...] Constituting its own narrative, the violence offers a kind of play-within-the-play”¹⁶⁰. No por casualidad, Bob Clampett captó en *Porky in Wackyland* ese conglomerado arrítmico de los Stooges, convirtiéndolos en un engendro animado de un solo tronco y tres cabezas. En esa línea cabe situar la energía rabelesiana de *Jackass* y sus grupos salvajes, que traduce el *modelo espasmo* en clave documental y amateur. En el fondo, sus cafradas y experimentos son un acto de amor hacia el método Stooges, explicitado por sus artífices –Johnny Knoxville, Steve-O y Bam Margera- cuando se vistieron de Moe, Larry y Curly para Vanity Fair. Un “respeto por la tradición” que Spike Jonze, creador y productor de *Jackass*, remonta a las persecuciones de Tom & Jerry¹⁶¹.

Resta y vaciado

Sería engañoso cerrar este recorrido por lo numérico sin señalar que, si la temporalidad del gag funciona por adición, lo hace también mediante tácticas de *deflación y resta*. Ante la exaltación cinética de duetos como Tom & Jerry se opone el minimalismo sustractivo de *Beavis & Butt-Head* [1993-]. La serie contribuye a la temporalidad del gag exterminándola. Elimina el dinamismo de la pareja suspendiéndola en el limbo, frustrando cualquier intento de levantar el trasero del sofá. Se trata, en cierto modo, de una versión border-line del *bovarysimo* contemplativo de Bouvard y Pécuchet. Beavis y Butt-Head sustituyen los manuales de astronomía y los cursos a distancia de Flaubert por la eternidad –*la nada*- hecha pantalla de TV. La sincronía se ahueca en pequeñas obras maestras como el episodio

¹⁶⁰ Ídem. Pág. 175. Ese carácter jugable del trío fue reinterpretado por John Cassavetes en las peleas y gags de *Husbands* [1970], película que actualiza el modelo fordiano de *3 Godfathers* [1948].

¹⁶¹ El grupo salvaje forja una diferencia radical respecto a las parejas binarias, que traspasa lenguajes y es puesta a prueba de forma memorable por el gran videojuego heredero de esa tradición: *Super Smash Bros* [1999,2001,2008], que presenta a las estrellas del universo Nintendo dándose tortas a lo Stooges. La cantidad de jugadores sirve para comprobar la influencia del número en la temporalidad. Como cualquier jugador de *Smash* sabe, la alternancia estable y centrípeta de una partida a dos mandos palidece ante el frenesí centrífugo y revolucionario de una a tres, cuatro o más mandos. Debido, una vez más, a la potencia numérica del gag.

Most Wanted [1994], y en odiseas de gran formato como *Beavis & Butt-Head Do America* [1996]. Un páramo donde no quedan ya *ni voluntades ni representaciones*, sino fragmentos de nada a dos tiempos.

Hay también una conciencia de la *deflación* en el uso del número de personajes en películas de Ozu. Hemos visto antes cómo sus tácticas de lentitud y silencio contribuyen a la espontaneidad del gag, pero conviene recordar que su forma de encarar el gag supone también una revolución numérica, reposada pero firme. Las tríadas huérfanas de *Tyokyo no yado* (dos hijos y un padre) o *Dekigokoro* (un hijo, un padre, un padrastro), y los modelos familiares de *Tokyo no korasu*, *Umarete wa mita keredo* u *Ohayo* (con dos niños), decantan esquemas de repetición abiertamente numéricos. Gags que buscan la comicidad de la *acción sincrónica* –el hermano pequeño imita al mayor-, la sorpresa de la *acción independiente* –el niño despierta a sus padres y no al revés- y el apagado de la *acción enfrentada* –se pasa de golpear al padre con rabia a hacerlo sonriendo.

Un vaciado numérico que Kaurismaki adapta, a la manera bressoniana, en *Leningrad Cowboys Go America* y *Leningrad Cowboys Meet Moses*. Surgen así gags en soledad y en pareja, en tríos, quintas y sextetos, con diez Leningrad, cuatro mejicanos y seis soldados rusos. Pero que trabajan siempre sobre una misma imagen del grupo vaciándose, esperando no se sabe qué, en *No Man's Land*. Una inversión sublime de aquellos Kops de la Keystone, que observan ahora una botella de cerveza vacía y escapan de prisión lentamente, como si nada.

1.1.5. REMONTAR EL GAG: ALTERACIONES, BUCLES, ELIPSIS

El control de la aceleración era cosa natural en los años dorados del slapstick. Cineastas y operadores modulaban el curso de la toma según velocidades diversas, de captura y proyección. Hemos visto la importancia que analistas como Walter Kerr o Kevin Bronlow dan a este hecho, que los propios creadores asocian con la apertura musical del *ad-libitum*: “That’s the great handicap today –no flexibility. The minute you’re not flexible that way, the desire to originate and ad-lib is gone. You’ve lost

that. You're too damn mechanical”¹⁶². Keaton tiene razón si comparamos la técnica del paso de manivela de las cámaras *hand-cranked* de Bell & Howell (empleadas hasta 1924) con las pesadas sincronías del primer sonoro. Pero no es menos cierto que con el paso de los años se explorarían formas alternativas de flexibilizar el *tempo* del gag, que no dependen del tacto de la manivela sino de otro tipo de decisiones.

La idea del *contraste de velocidades* forma parte de la lógica estructural del gag, y si no puede dominarse empleando los cuerpos privilegiados de un Chaplin o un Keaton, debe alcanzarse por otros medios. Uno de los más conocidos es lo que Capra llama *kicking up the pace*, que consiste en hacer un primer cálculo de velocidades previo al rodaje y pedir a los actores que incrementen el ritmo de la acción: “I speeded up the pace of the scenes to about one-third above normal. If a scene played normally in sixty seconds I increased the actor's pace until it played in forty seconds”¹⁶³. El director está hablando de la revolución que supuso *American Madness* [1932], cuya velocidad endiablada llegó a extrañar a actores y técnicos durante el rodaje: “the scenes seemed exaggerated”. Pero que demostró su eficacia ante el público, que según intuyó Capra estaba más que preparado para esa aceleración coyuntural. La técnica se emplea todavía, y a menudo se discute mucho sobre si su “canonización” fue cosa de Capra o de Hawks. La película del primero antecede a las principales comedias screwball del segundo, aunque el premio bien puede librarse *ex aequo* si entendemos –con Robin Wood– que *Scarface* [1932] es en realidad la gran comedia hawksiana del *kick up the pace*, siendo *Twentieth Century* [1934] y *His Girl Friday* [1940] ecos posteriores¹⁶⁴.

Otro método, que tampoco implica alteraciones de la cinética en montaje, es el de confrontar *lo rápido* y *lo lento* en un mismo gag. Los números de *minstrel* ya exploraron esa dimensión contrastada al exagerar la lentitud verbal de los afroamericanos –como se hacía en otras partes del mundo

¹⁶² KEATON, Buster en *Buster Keaton. The complete Short Films*. Eureka, Londres, 2006. Pág. 21

¹⁶³ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 140

¹⁶⁴ WOOD, Robin. *Howard Hawks*. Detroit: Wayne State University Press, 2006. Pág. XIX. François Mars coincide con Wood afirmando que Hawks trataba igual los dramas que las comedias. MARS, François. “Autopsie du Gag IV” *Cahiers du Cinéma* n°121.

con “la gente del sur”. Un prejuicio racista que cuajó en cartoons como *Scrub Ma Mama with a Boogie Beat* [1941], donde una mulata saca a los lugareños de LazyTown de su pereza (sic) moviendo las caderas. El racismo como broma fácil perdura también en la tradición de gags del *lazy mexican*, que el mundo de la publicidad tradujo en anuncios como aquel de ron Malibú en el que unos caribeños se quejan de la celeridad de la vida moderna: “me estás estresando”¹⁶⁵. Personajes como el perro Droopy de Tex Avery son portadores de esa parsimonia lánguida, que John Landis recreó en el final de *The Blues Brothers* [1980] al montar en paralelo la lenta espera de John Belushi y Dan Aykroyd dentro del ascensor contra la llegada masiva de hordas de policías, militares y bomberos al Chicago City Hall (antes del cameo de Steven Spielberg haciendo de funcionario).

Ese trabajo de *ralentización* del gag escinde la temporalidad entre el *sprint* y la parada obligatoria, entre la *chase* y el *slow burn*. Un método cuya manifestación extrema es la detención del universo. René Clair la puso en práctica en *Paris qui dort*, congelando Paris. Una premisa que despierta una eclosión de gags observacionales, en los que el personaje transita entre *tableaux vivants* por un museo del tiempo, y la oportunidad del gag se vuelve hipotética y contemplativa (a la manera de Raoul Ruiz en *L'hypothèse du tableau volé* [1979]).

Una progresión de ese modelo es *reducir la velocidad al mínimo*, ridículamente, como hace Roy Andersson en el apocalipsis paródico de *Sanger fran andra vaningen* [2000], cuando avanzar unos pocos metros toma cuatro o cinco horas, y nadie sabe por qué el mundo está en *standby*. Aunque el gag más popular de esa especie es quizá el que contrasta una acción veloz con una silla de ruedas. Se fuerza sí una lentitud desesperante y absurda *a priori*, como sucede en *Riget* [1994-1997] cuando Lars Von Trier detiene el movimiento de los personajes, entre detectores de movimiento y alarmas, filmando zombies que persiguen a sillas de ruedas.

¹⁶⁵ El mundo de la publicidad es, como señalaremos más adelante, uno de los refugios actuales del gag como partícula cómica, dado que la escasa duración de los anuncios favorece el *punch* del gag visual.

1.1.5.1. Freeze-Lapse-Reverse. La velocidad como exploración retrospectiva

La plenitud de esas técnicas de aceleración, deceleración y contraste toma cuerpo en la sala de montaje, donde la moviola llama a *congelar* el movimiento en puntos escogidos. Una celeridad implacable que la imagen en movimiento permite captar y detener, según hace Jerry Lewis en los títulos de crédito de *The Patsy* [1964], pausando la caída de un personaje desde lo alto de un rascacielos.

Slow motion

La *cámara lenta* es el recurso más habitual de congelación. Y supone actualmente un yacimiento inacabable para la comicidad televisiva, sea en programas de zapping y remontaje como *APM* [2004-] o camuflado en retransmisiones deportivas (cuya vis cómica fue explorada a fondo por Tati en *Parade*). En el Hollywood mudo su uso estaba tan extendido que Will Rogers lo empleó en su parodia de Fairbanks en *Big Moments from Little Pictures* [1924], ralentizando saltos y piruetas hasta el ridículo. Blake Edwards incorporó la cámara lenta como *running gag* serial en *The Return of The Pink Panther* [1975] y *The Pink Panther Strikes Again* [1976], congelando los combates de kárate entre Closeau y Kato (que se explotarían más tarde en *Trail of The Pink Panther* [1982]). Un gag que Hayao Miyazaki condensa en la fisicidad desatada del boxeo, al congelar los rostros de Porco Rosso y Donald Curtis golpeándose a cámara lenta en *Kurenai no buta* [1992].

Fast motion

Su figura inversa, la cámara rápida, era moneda de cambio habitual en las persecuciones de los Keystone Kops y en las bobinas de autos-locos de Hal Roach. Cierta público llega a considerarla hoy parte de la estética tradicional del slapstick, aunque sus practicantes más selectos la utilizaron más bien poco, pues las aceleraciones de Chaplin, Keaton o Lloyd no son *fast-motion* estandarizado sino cuidadosos *rubatos*. Abundando en ese lugar común, Richard Lester la empleó en su desigual homenaje slapstick, *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* [1965], considerada

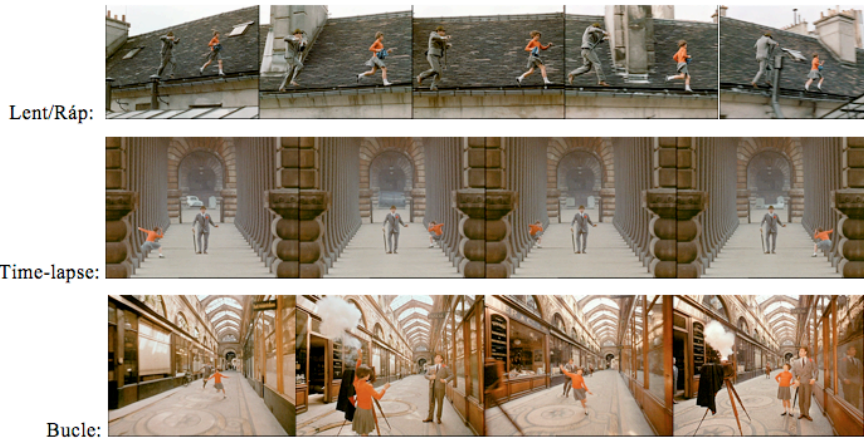
como una farsa acelerada por el propio cineasta: “La verdadera definición de farsa es la tragedia representada a doble velocidad”¹⁶⁶. La técnica da lugar a gags que juegan con la temporalidad encasquillada y postural de ciertas escenas de sexo. Como hizo Stanley Kubrick adaptando la obertura del *Guillermo Tell* de Rossini a los resbalones del sintetizador Moog de Walter Carlos en *A Clockwork Orange* [1971]. O según vemos en el salto del tigre de John Moulder-Brown sobre Gina Lollobrigida, acelerado y ralentizado por Jerzy Skolimowski en su versión de la novela de Nabokov *Invitation to a Beheading* [1972]. Un recurso que Roman Polanski explotó con resultados apoteósicos en las persecuciones aceleradas de *The Fearless Vampire Killers* [1967], que contrastan con la gestualidad ceremoniosa de la escena del baile.

Ralentí, time-lapse, bucle

Pero la gracia de esas alteraciones del flujo no está en su capacidad para acelerar o decelerar, sino en la habilidad para combinar ambas dinámicas renovando el sentido del gag. Así empleó la técnica Louis Malle en *Zazie dans le métro*, con la intención de traducir a la pantalla los experimentos formales y lingüísticos de la novela de Raymond Queneau, publicada un año antes. Como explica Jean-Paul Rappeneau, coguionista de la película, el deseo de Malle era *forzar la gramática cinematográfica* a través de tropos y figuras de estilo. Hasta el punto de que no forzó únicamente el interior del film sino la recepción del público francés, que rió pero sobre todo se asustó ante los gags deconstruidos de *Zazie*¹⁶⁷. El director de *Le souffle au cœur* [1971] compila, en la gran persecución de la película, diversas técnicas que van del ralentí rápido/lento a conceptos de montaje alterado como los *time-lapse* y el bucle:

¹⁶⁶ LESTER, Richard en GONZÁLEZ CUERVO, Manuel. *Richard Lester*. Madrid: Ediciones Serrano, 1986. Pág. 110

¹⁶⁷ RAPPENEAU, Jean-Paul. Entrevista en *Zazie dans le métro*. Madrid: Avalon – Filmoteca Fnac, 2005.



El ralentí del film, bellísimo, forma parte de esos gags que son en realidad preguntas sobre la poética de la imagen en movimiento¹⁶⁸. Una serie de alteraciones de la velocidad que se suceden cuando un hombre persigue a la niña por las calles de París. Durante ese descenso de la frecuencia de fotogramas el espectador duda, radicalmente, no de modo abstracto sino replanteándose quién persigue a quién y por qué, cuestión clave siendo en el fondo una *chase* que aborda la pederastia como frontera y problema. Lejos de escudarse en la gravedad del drama, Malle revela esa cuestión límite desde la óptica ambigua del gag. Reiterada en la película mediante varias acusaciones de pedofilia, en forma de gags contra el perseguidor.

El *time-lapse* –técnica que gana velocidad elidiendo fotogramas- muestra a la niña burlando a su perseguidor a cuatro tiempos. Y el bucle repite dos veces un posado fotográfico entre ambos (sin y con Zazie). Pero la clave de esos *tiempos otros* del gag está en su manera de sugerir lo impensable, complicar la lectura del espectador con interpretaciones diversas y pistas falsas. Un enfoque que separa el arrojado moderno de *Zazie* del formalismo sin consecuencias de *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* [2001], película homenaje, de gags logrados y efectivos, pero que no transmiten – o no quieren transmitir- la hermosa ambivalencia del film de Malle.

¹⁶⁸ Preguntas que Pierre Étaix retomó al acelerar y decelerar la imagen de unos caballos en la pista del crico, con el fin de modular el mecanismo de la historia en las elipsis sobre la II Guerra Mundial de *Yo Yo*.

Reverse

El cine de vanguardia había explorado medio siglo antes esas derivas de la imagen, haciendo suya otra de las técnicas primitivas del gag: la marcha atrás. La vemos tempranamente en bobinas atraccionales como *Plongeur fantastique* [1906], cuyo juego de arrancadas y paradas sobre un salto de trampolín será retomado por Jean Vigo para combatir la monotonía de un film de encargo como *Taris* [1931]: “he brings comic touches to the shots of the champion diving into the water and then flying back out again (in reverse motion). These gags provide some visual light relief from the didactic and demonstrative use of the sound track”¹⁶⁹. Sobre esa necesidad de romper con la obviedad del montaje demostrativo, de boicotear de algún modo la lógica continua del salto, surge el gag como juego de medidas inversas. Una inversión que Bill Viola llevó a su literalidad en *The Reflecting Pool* [1977], congelando el cuerpo de un nadador sobre la superficie cambiante del agua (que refleja narraciones posibles).

No parece casual, por tanto, que Man Ray filmara ese mismo motivo del salto a la piscina para acentuar el relativismo lúdico de *Les Mysteres du Chateau de Dé* [1929], ni que reaparezca en diferentes versiones del gag por Buster Keaton (*Hard Luck* [1921]), H. C. Potter (*Hellzapoppin*), Frank Tashlin (*The Alphabet Mudders* [1965]) y Jerzy Skolimowski (*Deep End* [1970]). Surgen así tácticas de ruptura y contradicción, que María Soliña Barreiro define como *tiempo reversible*, un tiempo que el cine de vanguardia exploró en tres direcciones: “la elucidación de los procesos, la fractura de la causalidad tradicional y la subversión a través de lo lúdico”¹⁷⁰. El gag trabaja sobre el desbordamiento, convoca el sentido para perturbarlo y mostrar al espectador los problemas de aquello que tantas veces se hace pasar como una cosa “sin problema alguno”: la propia imagen en movimiento. Con esa intención, René Clair exploró el *reverse* en una de las películas más abiertamente lúdicas del cine de vanguardia, *Entr'Acte* [1924], que muestra la entrada en cuadro de Erik Satie y Francis Picabia dando saltos ralentizados, disparando un cañón y volviendo atrás hasta salir de plano.

¹⁶⁹ TEMPLE, Michael. *Jean Vigo*. Manchester: Manchester University Press, 2005. Pág.40

¹⁷⁰ BARREIRO, María Soliña. *La mirada obsesiva: imágenes del tiempo en el cine de vanguardia europeo de los años 20*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2011. Pág. 190

Circuitos de ida y vuelta, cuyo atractivo se incrementa al mostrar procesos operativos, imágenes ligadas a la fuerza de trabajo, la construcción y la destrucción. Chaplin lo prueba vestido de obrero en *Pay Day*, cuando recoge sobre un andamio los ladrillos que le lanzan al vuelo desde abajo. Y lo hace con un *timing* tan excelso que el trucaje apenas se percibe y creemos que no hay *reverse* alguno más allá de Charlot. No obstante, el objeto que mejor revela esa *reversibilidad del tiempo* es el espejo, que Cocteau destila en los viales de *Orphée* [1950] y Jerry Skolimowski cita en el gag de un espejo que se recompone tras el tropiezo de Jean-Pierre Leaud en *Le départ* [1967]. Lo mismo ocurre con otro gran motivo órfico y reversible, el huevo que cae y retorna a la cáscara, cuyo carácter implausible es subrayado por Richard Lester mediante un sonido de bomba en *The Knack... and How to Get It* [1965]¹⁷¹.

Los hermanos Fleischer entendieron que el *reverse* tiene que ver con los órdenes y desórdenes del cosmos, como prueba *Koko Back Tracks* [1927]. Corto que muestra al célebre payaso huyendo de la pluma del animador – *Out of The Inkwell* [1918-1929]- y perdiéndose en un caos de imágenes marcha atrás: dentro de la viñeta (unas pisadas del revés, un huevo que pone a la gallina) y en el mundo real (oficinistas que llegan tarde marcha atrás, camiones y grúas invertidas, humo entrando en las chimeneas, un plátano tapándose con su propia piel). Una reversibilidad lúdica que en *Hellzapoppin* suge primero durante un salto de trampolín, y reaparece más tarde cuando Olsen y Jonson piden al proyccionista que invierta el curso del plano. Y vemos a un enano estirando un rollo de papel higiénico del revés (otro de los disparates metalingüísticos del film)¹⁷².

Pero el gag que mejor captura ese misterio órfico del *reverse* es el baile de Michael J. Anderson –otro enano- en la Habitación Roja de *Twin Peaks*

¹⁷¹ Joaquim Jordà y Jacinto Esteva idearon un gag similar en la secuencia del reloj invertido de *Dante no es únicamente severo* [1967], de marcado acento órfico.

¹⁷² El gag de *reverse motion* sugiere universos paralelos, como aquel en el que The Beatles rejuvenecen y envejecen al azar, según múltiples versiones de sí mismos, en la nave de *Yellow Submarine* [1968]. Una tendencia que reaparece en otra nave, la de *Futurama*, con episodios maestros que exploran el gag *reversible* en sus líneas (*Teenage Muntant Leela's Hurdles* [2003]), saltos (*Time Keeps on Slippin* [2001]) y puntos de fuga (*Bender's Big Score* [2007]).

[1990-1991]. El hallazgo del director de *Eraserhead* [1977] fue rehuir la visualidad fácil de otros gags de *reverse* y limitarse a pequeños roces. Es decir, optar por no filmar acciones que exageren la visibilidad cinética y centrarse, en cambio, en gestos mínimos, roces apenas perceptibles que revelan los *tempos* de algo tan –aparentemente- simple como la vibración y sus fuerzas de rozamiento¹⁷³:



La gestualidad mínima del enano subraya la ambigüedad ontológica del *reverse* en pequeños roces

El gag, de una complejidad depurada al alcance sólo de los maestros, confía en el gesto de Anderson y una serie de *double takes* y *slow burns* entre el Agente Cooper, Laura y el propio enano. No se necesitan grandes movimientos ni caídas que acentúen la marcha atrás, tan sólo detalles como el temblor febril de una espalda, el choque entre las palmas de dos manos y el roce de los dedos sobre el metal. Así, un dedo sobre la nariz proyecta laberintos y un *vibrato* esconde naves espaciales. Lynch y Frost desvelan el potencial del *reverse como exploración retrospectiva*: el plano se repliega sobre sí mismo, y el gag orbita sobre el conjunto de la serie. Observamos el baile sublime del enano –The Man From Another World–, que cuestiona tanto el instante como la totalidad, y el gag no se contenta con hacer reír sino que nos asusta, retrospectivamente.

¹⁷³ Es posible que Lynch se inspirase en un gag similar de *Top Secret* [1984]. Un largo plano secuencia en *reverse* que comienza con el ojo deforme de Peter Cushing y subraya la dimensión sobrenatural de lo cómico mediante acciones invertidas: el humo que vuelve a un libro viejo, la caída de libros de una estantería o la subida repentina de Val Kilmer por una barra de bomberos.

1.1.5.2. *After hours*. Vidas paralelas, bucles y resacas del gag

En el primer corto de *Tant qu'on a la santé* [1966] vemos a Pierre Étaix leyendo una historia de vampiros en la cama, en un montaje paralelo entre esa escena y lo que ocurre dentro del libro. En un momento dado la mano de Étaix tiembla, agitando las hojas, y los personajes de la historia dan tumbos en consecuencia. Luego, el cómico parpadea y las imágenes del interior del libro se obturan con pantallazos negros. Finalmente, aparta la mirada de la página para servirse una copa, y cuando vuelve al libro la acción que habíamos visto retorna (el vampiro se acerca de nuevo). Étaix pierde la página y, al reencontrarla, la misma secuencia se repite por tercera vez. Un gag que prueba porqué bajo la repetición yace a menudo la *simultaneidad*, pues el gesto fuera del libro marca lo que sucede dentro.

El sueño de hacer las cosas en paralelo aparece en infinidad de gags desde que Charlot intentó sincronizar su hipo con el del vecino en *The Immigrant* [1917]. Algo similar ocurre en el episodio de *The Office, Business Ethics* [2008], cuando Jim Halpert trae un cronómetro a la oficina y cronometra las acciones de su compañero Dwight Schrute en busca de sincronías (con *slow burns* maestros sobre el escamoteo de horas de trabajo). La versión canónica del gag surge en el cine de espías cuando un personaje propone “sincronizar relojes”, como hacen El Inspector Closeau y su ayudante Hercule LaJoy antes de colarse en la mansión de *A Shot in The Dark* [1964], o Matti Pellonpää sacando un viejo despertador de metal en *Leningrad Cowboys Meet Moses*. Jim Jarmush hizo lo propio al enlazar el recorrido de los taxis de *Night On Earth* [1991] sobre cinco relojes de pared con diversos husos horarios: Los Angeles, Nueva York, Roma, Paris y Helsinki. El gag fomenta en tales casos los acuerdos y desacuerdos de la simultaneidad, entre ciclos de magnitudes diversas.

Sobre ese esquema trabajó el animador polaco Zbigniew Rybczynski en *Tango* [1980], corto que muestra la integración progresiva de una serie de bucles temporales en plano fijo: las acciones de 36 personajes distintos en una sólo habitación. Aunque se trata en el fondo de un gag clásico de “habitación repleta” –modelo que analizaremos más adelante–, su interés

estructural no recae tanto en el espacio propiamente, sino en la manera de ir superponiendo las acciones individuales de cada personaje como capas de tiempo simultáneas. Al principio no es más que un niño que ha perdido la pelota por la ventana, una señora con un bebé y un hombre que coge algo de una estantería. Pero a medida que los personajes se multiplican Rybcynski añade acciones cuyo solapamiento revela acentos y síncopas: “I had to draw and paint about 16.000 cell-mates, and make several hundred thousand exposures on an optical printer. It took full seven months, sixteen hours per day, to make the piece [...] there are plenty of flaws, and black lines are visible around humans, jitters caused by the instability of film material”¹⁷⁴. Más allá de la perfección técnica, esos *jitters* y variaciones de retardo provocan un *tempo* del gag muy particular, entre lo simultáneo y lo acumulativo:



El gag participa, pese a su complejidad, de esos *tempos* visuales/musicales que hemos ido explorando. La pelota del niño cae dos veces en soledad (1), y a la tercera entra la señora con el bebé (2: simultaneidad doble). El segundo bucle de la señora llega entre el cuarto y el quinto bucle del niño, unas milésimas antes de que irrumpa un ladrón por la ventana y se lleve el paquete de la estantería (3: simultaneidad triple). Tras el sexto bucle del niño y el tercero de la señora entra un hombre con gabardina roja –*inside gag* de otro corto de Rybczynski: *Nowa Ksiązka* [1975]- que deja un paquete que el ladrón entra a robar justo después (4: simultaneidad triple). Y así sucesivamente hasta integrar un laberinto de acciones simultáneas:

¹⁷⁴ RYBCZYNSKI, Zbigniew. "Looking to the Future – Imagining the Truth" en *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. London: British Film Institute, 1997.



Gente comiendo, un deportista haciendo el pino, un señor colocando una bombilla (que cae al suelo al ser golpeado por las piernas del deportista), una joven desnuda que se pone las bragas en primer término, un fontanero cargado con un wc, un borrachín dando tumbos, un señor uniformado que saca algo de su chaqueta (junto a la joven desnuda), una señora de la limpieza, una pareja que hace el amor sobre la cama (hasta que el ruido del bebé les interrumpe), un perro que se sube a la cama, un señor leyendo el periódico en batín, una madre cambiando los pañales del niño (entre el borrachín, la chica de las bragas y la pareja), una anciana que se tumba en la cama a reposar (antes de que la pareja se le eche encima), un médico con cartera de cuero que observa (a la anciana, a la chica de las bragas y al bebé). Un *stingendo* monumental que empieza a vaciarse cuando el señor del batín sale por la puerta de la izquierda, el doctor y su acompañante por la de la derecha, y el señor con el perro por la del fondo:



La anciana reposa sola sobre la cama mientras el niño completa su último bucle, agarra la pelota y escapa por la ventana. La pelota entra de nuevo

por el marco, pero ahora el niño no la sigue, es la anciana quien se levanta poco a poco y la recoge. El tango que da título al corto se interrumpe en silencio. La anciana se detiene, mira a su alrededor y sale tranquilamente por la puerta de la derecha. Culminan así treinta y seis bucles, y más de una decena de gags de entrelazamiento, con personajes que no sólo actúan sino que lo hacen en *independencia* y *simultaneidad*, a solas y entre sí: “Face aux lignes droites du drame ou de la tragédie, le comique privilégie les figures du cercle, ainsi que ‘une temporalité cyclique parfois élevée à une métaphysique de l’éternel retour’”¹⁷⁵.

El *gag simultáneo* puede surgir también de forma mucho más directa, sin la arquitectura matemática de Rybczynski. Es el caso de los llamados *cycles* del *cartoon*, que muestran acciones en círculo cuya repetición entra en bucle. Un ejemplo clásico es el gag de “pegarse y hacer otra cosa” de Popeye, que mantiene al personaje golpeándose mientras toma unas espinacas (*I Eats My Spinach* [1933]). Una de sus versiones más excelsas se da en *Blow Me Down!* [1933], con un remolino de golpes que muestra a Bluto y Popeye enzarzados mientras éste último saca un brazo de la nube de polvo, arrastra una cerilla por el suelo y enciende su pipa en apenas tres fotogramas. En ese corto surge otro modelo de *simultaneidad*, un *cycle* a dos tiempos con Popeye apalizado por Bluto mientras Olivia golpea a éste último con una porra. La progresión implica una reducción paralela del número de fotogramas –golpe Bluto, golpe Olivia- según el gag acelera:

A – 12 fotogr., Olivia golpea a +4	B – 10 fotogr., Olivia golpea a +3
C – 9 fotogr., Olivia golpea a +2	D – 7 fotogr., Olivia golpea a +2
E – 6 fotogr., Olivia golpea a +2	F – 5 fotogr., Olivia golpea a +1
G – 4 fotogr., Olivia golpea a + 1	H – 3 fotogr., Olivia golpea a +1
I – 11 fotogr., Olivia golpea a +1 = <i>PunchLine</i> (Popeye revierte el <i>cycle</i>)	

Ese gag a nueve tiempos se resuelve con un salto de ambos personajes por la ventana, que salen al aire libre y siguen golpeándose en el *cycle* ya comentado de la cerilla. Se pasa así *de lo simultáneo sincrónico a lo simultáneo alterno*, de tiempo único a tiempos dobles, sin que ni Popeye

¹⁷⁵ BORDAT, Francis. Op. Cit.

ni Bluto interrumpen en ningún momento la nebulosa proteica del combate. Resultaría del todo imposible contar los golpes que intercambian en el proceso. Hay varias decenas que sí pueden aislarse, entre unos y otros bucles, pero el recuento total se emborrona tras el torbellino de polvo. No obstante, una cosa está clara, la repetición no es aquí una categoría de la diferencia sino una categoría del exceso: “Una patada en el trasero de una persona es divertida; diez patadas no divierten a nadie, cien patadas en el trasero de la misma persona son divertidísimas”¹⁷⁶.

El slapstick está repleto de pequeños *cycles* que se declaran en rebeldía, como sucede en *The Bell Boy* cuando Buster queda encallado en un bucle de saltos sobre una palanca, minutos enteros, y aprovecha para hablar por teléfono. El motivo caló con fuerza en el cine vanguardista y moderno, que filma los cuerpos en repeticiones infinitas y bucles herméticos, según pedía Gertrude Stein a Chaplin durante una fiesta: “She theorized about cinema plots: ‘They are too hackneyed, complicated and contrived’. She would like to see me in a movie just walking up the street and turning a corner, then another corner, and another”¹⁷⁷. El director de *Monsieur Verdoux* [1947] bromea a renglón seguido sobre la rima –*Rose is a rose is a rose is a rose-*, pero la queja de la poetisa no queda lejos de los gags rupturistas que imaginaron Buñuel, Alberti o Lorca para Buster Keaton, y que Samuel Beckett filmó con los gatitos de *Film* (rodada en Brooklyn en 1964, el mismo año en que Chaplin publica su autobiografía).

No parece casual que el cine de vanguardia rubricara esas repeticiones en el célebre *Ballet Mécanique* [1924] de Léger, con un bucle poderosísimo de una señora cargada subiendo unas escaleras. La toma, ligeramente picada, logra deconstruir la acción de la mujer como fuerza de trabajo y captar a la vez su sonrisa espontánea al darse cuenta de que la filman. Ese contraste bellísimo entre gesto natural y repetición maquinística se alarga durante un minuto en dos series de doce y catorce repeticiones (de 12/13 fotogramas cada una según nuestra versión). El *Ballet Mécanique*, que comienza con un Chaplin recortable bailando a espasmos, rescata así esa

¹⁷⁶ CYRIL, Franck en TAIBO, Paco Ignacio. *La risa loca. Enciclopedia del cine cómico*. México: UNAM, 2005. Pág. 288

¹⁷⁷ CHAPLIN, Charles. Op. Cit. Pág. 302

inquietud paradójica del slapstick que integra la belleza y el infierno del gesto, como le sucede a Charlot durante la resaca de *One A. M.* [1916] y a Buster entre las escaleras de *The Electric House*¹⁷⁸.

“Los vanguardistas de todo el mundo vieron con regocijo a los cómicos del cine mudo y entendieron que en aquellos filmes trepidantes se hablaba de la comprobación del desorden del mundo, de la rebelión de los objetos contra su destino, del quebrantamiento de lo esperable”¹⁷⁹. Ese regocijo del que habla Montiel se trasladó en los años 60 al “probar las cosas de nuevo” de la modernidad europea, y es también en una escalera donde surge el bucle más poderoso de la filmografía de Richard Lester. Se trata de un gag de enganche que muestra al protagonista de *The Knack and How to Get It* enloqueciendo tras encontrarse a siete guapísimas modelos medio desnudas en el cuarto de baño, otra de las hazañas sexuales de su compañero de piso. Michael Crawford da un portazo, baja corriendo por las escaleras en cuatro ocasiones (en buble acelerado) y cierra la puerta de golpe quince veces (en falso *raccord*):



La repetición, incrementativa y diferencial, subraya que “algo no encaja” con saltos de *raccord* y ángulos

El gag se descompone en tiempos rotos, estalla en cascada tras un efecto cómico inicial (Crawford ve a las chicas) y dos bucles en serie. El primero es una *repetición incrementativa* –las cuatro bajadas por la escalera son

¹⁷⁸ Encontramos esta idea en la alabanza que Epstein hace de Chaplin “sus interpretaciones consisten enteramente en el reflejo de un hombre cuyos nervios están exhaustos [...] es mucho más que un ejemplo, es una sinopsis de la neurastenia fotogénica”. BARREIRO, María Soliña. Op. Cit. Pág. 235. Por su parte, Hans Richter filmó un bucle similar en *Vormittagsspuk* [1928], al combinar la imagen de un reloj con la de un señor que sube y baja por una escalera de mano. El plano se repite 36 veces en apenas 25 segundos, y mezcla cuatro ángulos de cámara distintos que subrayan la inadecuación gesto/dispositivo.

¹⁷⁹ MONTIEL, Alejandro. Op. Cit. Pág. 15

idénticas salvo en su duración-, el segundo una *repetición diferencial* –las quince aperturas de puerta son todas distintas. La atención se traslada del curso real de la toma a su manipulación en montaje. Y Lester juega a desajustar el *raccord* a través del ángulo, la duración y la posición. Las imágenes se zarandean situando al espectador en esa frontera paradójica del gag que ilusionó a los vanguardistas, cuya ambigüedad aumenta al contrastar ráfagas de planos cortos con largos planos secuencia en la casa del protagonista. Algo similar ocurre en los vídeo-clips fundacionales de *A Hard Day's Night* [1964] y *Help!* [1965] y en los gags rupturistas de *Petulia* [1968] y *The Bed-Sitting Room* [1969]. Películas que transmiten ante todo ganas de filmar el gag de formas nuevas, de ensayar y reinventar tiempos, distancias y escalas, repetir para encontrar.

Las puertas –tan queridas por Lubitsch- transmiten en sí mismas un deseo de repetición casi infinito. Buñuel se refería a ese *deseo del bucle* al recordar su pasión por las cosas que se repiten, concretada en el gag de presentaciones a tres tiempos que aparece en *El ángel exterminador* [1962]. Dos hombres son presentados y se estrechan la mano, un instante después vuelven a encontrarse y se presentan de nuevo como si no se conociesen, una tercera vez se saludan calurosamente como dos viejos amigos. Lo revelador de la anécdota no es el gag en sí sino su relación con el montaje y los equívocos que provoca: “Cuando la película fue montada, Figueroa, el operador jefe, me llevó y me dijo: -Luís, hay una cosa muy grave. -¿El qué? -El plano en que entran en la casa está montado dos veces. ¿Cómo pudo pensar ni por un instante, él, que había filmado los dos planos, que un error tan enorme podía escapársenos al montador y a mí?”¹⁸⁰. Se asoma en esa frase del maestro toda una *estética del error* que nos habla del potencial del gag como plataforma de exterminio y desgaste. Buñuel sabía perfectamente por qué ese plano montaba dos veces –como el ataúd de *Simón del desierto* [1965]-, pero la reacción de su operador prueba el efecto doble de un gag que hace reír pero sobre todo confunde.

Sobre esas entradas y puertas construyeron los animadores de la Termita Terrace uno de sus *cycles* más poderosos. Se trata del gag hitchcockiano

¹⁸⁰ BUÑUEL, Luís. Op. Cit. Pág. 231

del cadáver que cae al abrir una puerta, rutina clásica del *whodunit* que Tex Avery tradujo en un bucle de veintidós cadáveres cayendo tras la puerta de *Who Killed Who?* [1943]. Un plano interrumpido sólo por uno de esas dos docenas de mayordomos muertos, que resucita, mira a cámara y dice “*What a Bunch of Us, isn’t it?!*”. El mismo gag fue reajustado por Clampett en *The Great Piggy Bank Robbery* [1946], convirtiendo la multiplicación lineal en un desfile surrealista y psicotrópico de hasta dieciocho cadáveres distintos, que dura casi la mitad que el de Avery. Una rutina que Fyodor Khitruk vincula a la repetición de tomas durante un rodaje en el corto animado *Film Film Film*, que muestra a un extra saltando ocho veces distintas según las indicaciones del director (similares a los saltos que Bruno Bozzetto utiliza como bajada de telón, hecha bucle, en *Allegro non troppo*).

El trasfondo gimnástico de ese tipo de gags se manifiesta en películas que filman a sus personajes repitiendo un mismo gesto hasta agotarlo. Lo vemos en el cine de Ozu al dar cuenta de una tradición japonesa tan propensa al gag como la “gimnasia de radio”, que fue instaurada en la década de los veinte por el gobierno para beneficiar la salud pública nacional. Repeticiones que la japonesa Kaoru Katayama ha recreado en *Trabajos forzados* [2005] (donde unos obreros la practican) remontándose a los experimentos de videoartistas como Hitoshi Nomura: *Turning the Arm with a Movie Camera* [1972]. Un hacedor de gestos como Godard emplea el mismo gag en las tablas de gimnasia comunista de *La Chinoise* [1967], tras haber ensayado con la *jukebox* que suena en el bar de *Bande à Part* [1964]. Lo mismo que hicieron durante aquellos años agitadores del vídeo arte como John Baldessari o, en clave más burlesca y visual, Bruce Nauman, cuya *performance Beckett Walk* [1968] muestra la repetición de un mismo paso –a medias Keaton, a medias Molloy– durante un plano fijo de sesenta minutos:

“Ahora bien, ¿era aquella mi primera experiencia de ese tipo?, ésta es la pregunta que te viene de golpe. La caída clásica me era familiar, después de la cual si algo se rompe se pone uno en pie y acto seguido retoma su camino, maldiciendo a Dios y a los hombres, nada que ver con esta caída.

Ido de la cabeza casi todo lo que fue cómo sobreponerse al único tema veneno de las variantes infinitas que una tras otra durante toda la vida te van dando lo que mereces en dosis crecientes hasta que de todas formas viene la muerte. De tal modo que en cierto sentido a cada ataque asunto antiguo es asunto nuevo, no hay dos suspiros iguales, nada que no sea reiteración sin fin, y nada que vuelva por segunda vez”¹⁸¹

1.1.5.3. La discontinuidad latente en la continuidad: entre la ráfaga y el *découpage*

Esa expresión de Godard, *la discontinuidad latente en la continuidad*¹⁸², resume muy bien las oportunidades y problemas del gag en su relación de amor/odio con el montaje (en línea con la paradoja cotidiana de Beckett, *sin fin y nada*). En películas-gag como *La Chinoise* y *Week End* [1967], filmadas a destajo en menos de un año, el cineasta esparce sobre la mesa de montaje esas dudas y *sprachspiel*, que luego exploraría a fondo con el grupo Dziga Vertov. En la primera surge una de esas estructuras maestras que remite a los diversos modelos de bucle que hemos visto, integrando el desajuste formal de los planos de Lester con la insistencia cadavérica de Avery y Clampett.

Se trata del gag de ametralladora sobre la Guerra de Vietnam, que monta en *jump cut* las posturas de Jean-Pierre Léaud poniéndose y quitándose unas gafas con banderitas de diversos países. Y muestra luego a Juliet Berto tras una trinchera de Libros Rojos, mientras apunta una radio-hecha-fusil-hecha-cámara contra el espectador, que dispara imágenes de Batman, Sgt. Fury y Capt. America. El gag se había preparado tres años antes en el teatrillo de “La neveu de l’oncle Sam contre la nièce de l’oncle Ho” que Belmondo y Karina montan frente a unos soldados yanquis en *Pierrot le Fou*. Pero en *La Chinoise* el cineasta subraya la temporalidad rota al insertar los planos a ráfagas, problemáticamente, implicándonos – lo queramos o no- en esa *discontinuidad* que contesta a las ametralladoras con cámaras de cine¹⁸³.

¹⁸¹ BECKETT, Samuel. “De una obra abandonada” en *Relatos*. Barcelona: Tusquets, 2003. Pág.134

¹⁸² GODARD, Jean-Luc en VILLAIN, Dominique. Op. Cit. Pág. 38

¹⁸³ Así lo explicitó Godard haciendo de operador en su corto de *Loin du Vietnam* [1967].



1a Imagen de contexto 1b Punto de ataque 2a Ráfaga triple de 28, 25 y 35 fotogramas 2b Resolución y giro 3

La estructura vuelve a ser de tres tiempos, si contamos el gag de las gafas y el posterior por separado. Una preparación que muestra a la vietnamita (1a) y a Léaud dando la señal de inicio (1b); un desarrollo a ráfagas que mezcla el primer plano de Batman (2a) con el plano conjunto de Fury y America (2b); y una *punch-line* final que filma a Juliet Berto atrincherada (3), y sirve de engarce para el siguiente gag (fusil/radio/cámara). Pero lo poderoso no es la forma global –que depende de dónde empezamos a contar- sino el *collage* que filma Godard confrontando tiempos y espacios diversos. Se salta de la imagen filmada a la página de cómic, a golpes, centrando todo el peso en el *tempo* central de Batman y Capt. America. La musicalidad de Chaplin y Keaton es sustituida por el ruido de tres ráfagas de ametralladora:

Ráfaga 1: 28 fotogramas = 7Batmans + 7Captains // 1 fotograma por imagen aprox. con pausa final en Capt. America durante 10 fotogramas:
[bat/cap/bat/capcap/bat/capcap/bat/capcap/bat/cap/batbat/cap/batbat/capcapcapcap
pcapcapcapcapcapcap]

Ráfaga 2: 25 fotogramas = 3Batmans + 2Captains // 1 fotograma por imagen aprox. con pausa final en Batman durante 18 fotogramas:
[batbat/cap/batbat/cap/batbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbatbat]

Ráfaga 3: 35 fotogramas = 7Captains + 6Batmans // 1 fotograma por imagen aprox. con pausa final en Capt. America durante 18 fotogramas:
[capcap/bat/cap/batbat/cap/bat/capcap/bat/capcap/bat/cap/batbat/capcapcapcapcap
capcapcapcapcapcapcapcapcapcapcapcap]

En apenas tres segundos surge un sistema de síncopas y microritmos, que boicotea la idea misma del *raccord* (acuerdo y continuidad) instaurando la libertad del *découpage* (desacuerdo y discontinuidad). Según señaló Noël

Burch, la polisemia del término francés *découpage* da cuenta de la complejidad del proceso de montaje –de la idea al storyboard, del rodaje a la edición final¹⁸⁴–, a diferencia de expresiones como *raccord* o *smooth cutting*, que inciden sobre la ocultación del corte y promueven la sutura invisible¹⁸⁵. Sobre esa diferencia trabaja el gag de Godard.

Se oponen concepciones disyuntivas y copulativas del gag, que lo hacen evolucionar en su vertiente más impura y bastarda. Hasta formar un conglomerado que no deja de ser, en el fondo, una variante revolucinaria sobre el Efecto Kuleshov. Pero un tipo de variante que logra resaltar los desacuerdos entre imágenes tanto como sus acuerdos, que no se contenta con solidificar el montaje de atracciones sino que revela sus trampas y dobles sentidos. Por eso escoge Godard dos imágenes de superhéroes cuya composición contrasta, para que el montaje “salte” y nos agreda.

El cine de animación incorporó esas inadecuaciones desde sus orígenes, como prueban las “conferencias-gag” de *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics* [1911] y *Gertie, the Dinosaur* [1914], donde imágenes reales y animadas cohabitaban sin complejos, hasta llegar a extremos docu-dramáticos en *The Sinking of the Lusitania* [1918]¹⁸⁶. Como es bien sabido, la mezcla realidad/truaje era una constante en tantísimas bobinas cómicas de la Pathé y la Gaumont, cuya potencia mestiza atrajo al propio Eisenstein al plantear su primer experimento cinematográfico, *Dnevnik Glumova* [1923] (donde transforma a sus actores en cañón, burro o cruz gamada). Pero, según creemos, el equivalente animado a aquel radicalismo de la *La Chinoise* llegaría con el *underground* psicotrópico de Ralph Bakshi.

En su adaptación de *Fritz the Cat* [1972] se intuye ya el montaje lacerante y árido de *Heavy Traffic* [1973], película que confronta imágenes reales y

¹⁸⁴ BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 2004. Pág. 13

¹⁸⁵ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1996. Pág. 28, 150

¹⁸⁶ Según explica Donald Crafton, los shows vodevilesco de McCay era tan o más importantes que las animaciones en sí, siendo objeto de admiración por parte de otros pioneros como Émile Cohl, y objeto de conflicto entre McCay y su jefe, el magnate Hearst, que insistió –y logró– que el dibujante abandonase sus “live appearances”: CRAFTON, Donald. *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Chicago: The University of Chicago Press, 1993. Pág. 107-122

animadas hasta reventar el encuadre. Una escena recuerda especialmente a los *collage* disruptivos de Godard, la que presenta una pelea de violencia doméstica en la que los padres del protagonista se golpean mientras éste dibuja una de sus historietas. Bakshi integra a través del montaje cinco realidades paralelas que se violentan de gag en gag: la propia pelea en trazos burdos (1), lo que sucede en el cómic que el personaje dibuja estilo Herriman (2), imágenes filmadas de una partida de *pin-ball* mugrienta (3), imágenes de archivo que muestran un disparo (4) y planos de una especie de nave espacial reflejada sobre una recreativa (5). Se integra así un *collage* heterodoxo y desacomplejado, cuya materialidad resulta difícil evocar en estas líneas, que “adapta el slapstick del cartoon clásico a sangrientas coreografías de violencia conyugal”¹⁸⁷.

Un año después se estrena, de forma marginal, la película que mejor recoge los orígenes de esos gags de *découpage* bastardo y poderoso: *F for Fake*. Sólo Welles podía aunar dos de sus pasiones más notorias –el gag y el montaje- en un “hazlo tú mismo” tan descaradamente genial como el de la secuencia de Picasso y Oja Kodar. Una broma que el cineasta monta empleando los materiales más diversos –imagen real, fotografías, cuadros, postales, trampantojos- para recrear el encuentro amoroso entre la modelo y un gran actor del que no dispone, Pablo Picasso. Welles logra un milagro con elementos mínimos, al alcance de cualquiera. Levanta una secuencia memorable a través de la magia y el robo, del arte del montaje. El gag dura unos seis minutos y presenta una estructura básica de siete tiempos. Cada uno es una fase *de creación* a tres niveles: la historia de amor fabulada, el montaje de Welles –que se denuncia a sí mismo “en tanto que montaje”- y el proceso creativo del propio Picasso:

1- Preparación (1:07:15) = Welles convoca voz en off, imagen y música - *Setting*

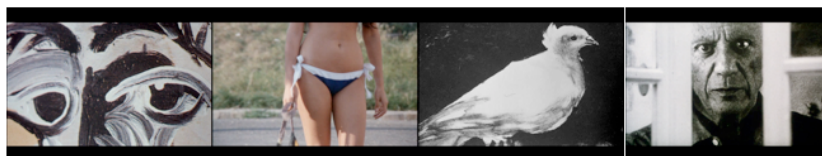


¹⁸⁷ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 48

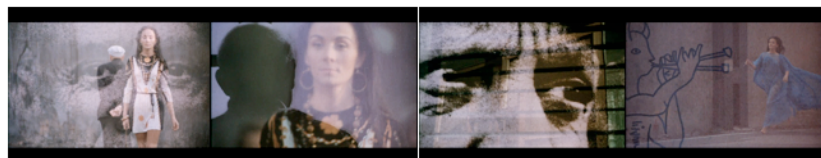
2- Acercamiento (1:08:10) = *Plano/contraplano* Oja-Picasso y *elipsis* de desarrollo



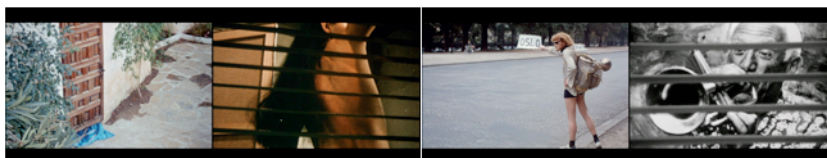
3- Inspiración (1:09:50) = Se insertan los cuadros del pintor en *collage*



4- Deseo (1:10:10) = Serie de *fundidos* y *encadenados* de enamoramiento



5- Posesión (1:11:12) = Planos que sugieren en *fuera de campo* el encuentro



6- Ejecución (1:11:30) = Sexo en *sinécdoques*, *ángulos* y *blurs*



7- Ruptura (1:12:15) = *Punch-line* (la pinta), *turnaround* (Oja se queda los cuadros)



El análisis podría extenderse durante páginas y sería imposible transmitir el *tempo* único del gag (que tratamos al menos de recordar mediante este *découpage*). Con materiales de andar por casa –que un De Palma y un Scorsese usaron en esos mismos años- Welles está mezclando la verdad y la mentira, la ficción y el documental, lo espontáneo y lo artificial, desbordando el valor tradicional de esos conceptos/cliché. Consigue cocinar en *F for Fake*, de forma casera, ese caldo de cultivo del gag tan suyo, que sublima y malogra, que pasa de la realidad cotidiana (*The Magnificent Ambersons* [1942], *Chimes at Midnight* [1965]) al extremo conspirativo (*Journey into Fear* [1943], *Mr. Arkadin* [1955]) como sólo saben hacer los acróbatas y los farsantes. Esa ambivalencia, la gran aportación del cineasta al gag visual desde los tiempos de *Ciudadano Kane*, remite a lo que Eisenstein llamó el paso *del ladrillo a la célula*, del montaje como *encadenamiento* al montaje como *choque*.

“Kuleshov, por ejemplo, escribe con un ladrillo: ‘Si se tiene una idea-frase, una partícula de la historia, un eslabón de toda la cadena dramática, esa idea, entonces, deberá ser acumulada y expresada por tomas-clave, igual que los ladrillos. La toma es un elemento del montaje. El montaje es un conjunto de esos elementos’. Éste es uno de los análisis más perniciosos que hay. Aquí, la comprensión del proceso como un todo (conexión-toma-montaje) se deriva sólo de indicaciones externas sobre cómo fluye (un trozo pegado a otro)”¹⁸⁸. Hasta aquí el montaje entendido como falso proceso lineal. Sigamos ahora con la versión del gag remontado de Welles, diferencial y libre: “La toma en manera alguna es un elemento del montaje. La toma es una célula de montaje. Así como las células forman con su división un fenómeno de otro orden, el organismo o el embrión, así del otro lado del salto dialéctico de la toma, está el

¹⁸⁸ EISENSTEIN, Sergei M. *La forma del cine*. México: Siglo XXI, 1986. Pág. 41

montaje. ¿Con qué se caracteriza al montaje y, consecuentemente, a su célula, la toma? Con un choque”.

Welles entendía el gag como Eisenstein el montaje, no según un compactado *a priori* sino como la simbiosis de organismos vivos, un roce en el que cada célula es una oportunidad (para inquietar y hacer reír). De ahí que en sus gags el *slow burn* se combine con un *découpage* explícito y flagrante, largos planos secuencia con *montage-sequences* milimétricas, improvisación con plan maestro. Una forma de trabajar que en lugar de exponer una idea permite que *surja un concepto*, a base de direcciones gráficas, escalas, volúmenes, áreas y masas, conflictos entre un objeto y su dimensión, entre un evento y su duración, en todas direcciones. Todo aquello que Eisenstein intuyó entorno al *ideograma*, y que abre aquí un horizonte múltiple: dar curso a la temporalidad del gag sin ahogarlo, pero ahogándolo un poco a la vez.

1.1.5.4. À côté... Elipsis biográficas, sustractivas y paradójicas

La elipsis es uno de los elementos clave del montaje de *F for Fake*, y se utiliza como desencadenante de la repetición (2, acercamiento: *Oya in the morning, in the evening, Cocktail time, dinner time, any time*), como espaciado que sugiere sin mostrar (6, ejecución: *I can't tell you what happened in there / fast worker / fruitful*) y como desgaste del tiempo (7, ruptura: *Twenty-two large portraits of Miss Oja Kodar were born under that virile brush / she got away with it all*). Esos usos y costumbres de la elipsis exploran diversas facetas del gag visual, y afectan a porciones de tiempo en diversos grados de contraste. Pueden, por ejemplo, unir sucesos separados por apenas unos minutos, como sucede en *The Marriage Circle* [1924] cuando Lubitsch puntúa la conversación entre Florence Vidor y Marie Prevost con una serie de pequeños fundidos, que subrayan el aire de marujeo cotilla de su conversación. Los intervalos elididos son mínimos pero el efecto máximo, al capturar a las amigas en posturas dobles de interés y fingimiento, gradualmente, diciendo mucho en pocos segundos.

Pero la elipsis se manifiesta también como un *encadenado* por capas, de tiempos y lugares diversos cuyo roce fundamenta la posibilidad cómica. Así lo emplea Lynch en una de sus *master-class* sobre *el arte del fundido* en *Twin Peaks*: una lenta panorámica sobre las cajas de donuts en la mesa de la comisaría, que se fusiona con imágenes en *flash* de la investigación. Se confunde así el tiempo cotidiano y banal de la diégesis -las bromas entre Cooper y los agentes- con el tiempo siniestro y devorador del crimen -la sangre de las víctimas, restos de carne, plástico y metal. El gag logra hacer reír gracias a la presencia poderosa de los donuts, pero nos desubica fundiéndolos con el *un-heimlich* del asesinato de Laura. Una estrategia que reaparece en los fundidos ambiguos de *Inland Empire* [2006], a través de una colección de imágenes-límite que se entremezclan con fragmentos de la pequeña *sitcom* teatral de la familia conejo (filmada años antes en la miniserie *Rabbits* [2002])¹⁸⁹.

Elipsis biográfica

Tradicionalmente relacionamos la elipsis con cierta *potencia biográfica*, que origina gags como imágenes grabadas en la mente de los personajes. *Hobby horses* y manías que persisten para manifestarse de la forma más inesperada. En *Mr. Deed Goes To Town* [1936] Capra y Robert Riskin concretan esas elipsis *à la Proust* en el gag visual del *doodle*. Los *doodles* son los garabatos que pintarrajeamos estando distraídos, la traducción visual directa de una elipsis entre el lugar real en que nos encontramos (físicamente) y el lugar mental donde querríamos estar (el garabato). Gary Cooper prueba el carácter universal del *doodle* durante la escena del juicio en la película. Demuestra que todos los presentes en la sala -el juez, los testigos, el público- esconden pequeñas manías hechas dibujo en sus cuadernos de notas. Que todos están pensando en otra cosa durante el juicio, dando rienda suelta a sus propias elipsis. Un motivo que Judd Apatow y Greg Mottola recuperaron en *Superbad* [2007], al mezclar una serie de garabatos de penes que Jonah Hill dibuja en clase desde niño, montados retrospectivamente en una divertida *elipsis biográfica*¹⁹⁰.

¹⁸⁹ Stan Brakhage es uno de los cineastas que más y mejor han explorado esa posibilidad del *fundido a tiempos múltiples*, que nos hacen preguntar y sonreír en algunos planos de la segunda parte de *Dog Star Man* [1961-1964].

¹⁹⁰ Fueron también doodles lo que dibujó Norman McLaren en los gags microscópicos de *Boogie Doodle*

La elipsis mantiene una relación íntima con el gesto, interiorizado y esquematizado en el caso de los *doodles*, pero que se filma otras veces subrayando la continuidad, sea ésta omitida (a la manera de las pausas en *Esperando a Godot*) o manifiesta (a la manera del hueso-nave en *2001: A Space Odyssey* [1968]). El gag se trabaja entonces como una estructura de compartimentos, que evoluciona a través del corte y el fundido a negro. Y demarca con claridad los distintos tiempos en contraste con la gestualidad del personaje. Pasolini lo presenta “congelado” en *Uccellacci e uccellini*, con Totò manteniendo una misma postura de rezo, invariable al paso de las estaciones: en verano crece una tomatera a su espalda, en otoño se le vuela la capucha, en invierno sale un muñeco de nieve. Mientras Ninetto Davoli rima cada sección del gag con una mueca: coge un tomate y se lo come, le pone la capucha a Totò, se sopla las manos para calentarse.



La postura fija de Totò contrasta con el cambio de decorado entre estaciones y los gestos de Ninetto

Aki Kaurismaki emplea esa misma técnica con una ligera vuelta de tuerca en la cárcel de *Leningrad Cowboys Go America*, donde monta cinco intertítulos que marcan cinco días en prisión, separados por cuatro planos idénticos del grupo de músicos en la celda. El matiz surge a medida que esa postura hierática evoluciona poco a poco según los ruidos de las latas de cerveza vacías golpeándose contra la mesa. Sonido que remite al gag clásico de los presos golpeando las barras, redoblado aquí visualmente al contrastar la composición fija de los cuerpos con el gesto mínimo de las manos, que pasan de un leve acento rítmico al movimiento desatado de las latas contra la piedra. Cuatro planos breves que mezclan el *slow burn* con la sinécdoque y la elipsis, y convierten aquella *espera hecha nada* de Kant en una especie de *crescendo molecular* tan divertido como económico.

[1948] y *Begone Dull Care* [1949], sustituyendo la biografía del personaje por los tempos de jazz de Albert Ammons y Oscar Peterson.



La elipsis se segmenta en un *crescendo*, golpeando las latas de cerveza vacías contra la mesa de la celda

Sobre esa economía del gag de la que hablaba Bazin fundó Ernst Lubitsch su famoso *toque*. En comedias tempranas como *Ich möchte kein Mann sein* [1918] y *Die Austernprinzessin* [1919] se advierte ya una conciencia por *sugerir sin mostrar*. Divertir y confundir al espectador a partir de lo que no se dice en lugar de lo que se dice. El corte y la aparición misma de intertítulos se convierten en punto culminante del gag, proyectando giros y *punch-lines* que son simples interrupciones “en el momento justo”. Lubitsch nos explica que el público tiene presente *a priori* la estructura del gag y que conviene, por tanto, eliminar alguno de sus tiempos para que sea el espectador mismo quien imagine. Una técnica que aparece en casi todas sus películas, mediante planos detalle en *The Marriage Circle*, subjetivas en *Lady Windermere’s Fan* [1925], ventanas en *The Love Parade* [1929] y *The Merry Widow* [1934], y roces del día a día en *The Shop Around the Corner* [1940]. Sin embargo, es en *Blubeard’s Eight Wife* [1938] donde la técnica condensa toda su ambigüedad shakesperiana.

Elipsis sustractiva

Es de sobra conocido el gag en que Gary Cooper recorre el pasillo que separa su cuarto del de Claudette Colbert, su mujer, para golpearla tras leer *La fierecilla domada*. Pero lo que interesa aquí no es la interpretación simbólica sino el despliegue visual: una forma en tres tiempos que acaban siendo dos, al sustituir el último por una elipsis. Lubitsch filma la acción decidida de Cooper dos veces –lee el libro, recorre el pasillo, llega a la habitación de ella–, repitiendo el mismo motivo en *crescendo* (primero le da una bofetada, luego la pone sobre su regazo y la azota). Pero no nos muestra lo que ocurre tras esas dos partes, sino que introduce un fundido entre la cara del actor y una puerta, dando paso luego a una pequeña coda que abre la siguiente escena (arroja el libro al fuego). Vemos a Colbert entrando como si nada en el cuarto de Cooper y curándole la herida

provocada por su mordisco. Una acción que Lubitsch no muestra, que se preserva en el misterio de la elipsis (¿qué pasó en esa habitación tras los azotes?). La estructura es de dos repeticiones (A, A') y una resolución que se elide ([B]). El gag es rotundo y genial en sí, pero lo interesante es cómo se recupera más tarde para cerrar la película:



La forma ternaria se convierte en binaria al eliminar el último tiempo del gag, sugerido mediante elipsis

En este caso la comicidad no viene de la determinación del marido sino de un efecto *de interrupción* del padre sorprendiendo infraganti a la pareja. Primero les interrumpe en el suelo cuando Colbert hace caer a Cooper de la silla con sus besos (A), y luego de nuevo cuando es él quien rompe la camisa de fuerza y la besa apasionadamente (-A). En ambos casos Edward Everett Horton no hace más que abrir la puerta, mirar, y cerrarla de nuevo tras decir “*nothing*”. Vuelta de tuerca maestra al código Hays, el gag sublima otra *espera* en la que Lubitsch dice todo sin mostrar casi *nada* ([B]). El *The End* final cumple así la misma función que el fundido de Cooper y la puerta, sugerir sin explicitar. La única diferencia es que la repetición de *La fierecilla domada* es creciente (A / A') y el doble beso en el manicomio invertido (A / -A). Entre esos dos gags se juega además la arquitectura completa del film, pues son puntos de giro sobre el beso exigido y negado: un primero en el que ambos quieren besarse (1: gag verbal, primer beso y elipsis), un segundo en el que él quiere besarla pero ella se resiste (2: gag de la doma), y un tercero en el que es ella quien quiere finalmente besarle (3: gag de la camisa de fuerza)¹⁹¹.

¹⁹¹ Las convenciones de género permiten un tipo de gag sustractivo menos sutil pero igualmente efectivo, basado en el conocimiento del espectador sobre lo que va a suceder (se ha visto tantas veces que no hace falta mostrarlo). En *Raiders of the Lost Ark* [1981] Spielberg filma un ejemplo canónico, cuando Indiana decide “acortar” el enfrentamiento contra un espadachín sarraceno pegándole un tiro antes de tiempo.

Se trata de construir el gag despojando, a través de la resta tanto como de la suma, en esa poética sustractiva que define íntimamente *el toque Lubitsch*. Billy Wilder –que escribió el guión de la película- explicaba esa fórmula indescifrable ante un grupo de estudiantes, citando el gag del cinturón y la puerta al inicio de *The Smiling Lieutenant* [1931]. Según el guionista de *Ninotchka* el secreto consiste en desplazar la imagen clave del gag fuera de éste, reservar el *topper* para la mente del espectador y mostrar ocultando. La charla de Wilder incluye un par de expresiones que definen muy bien aquellas elipsis tan queridas por su maestro, una francesa (*à-côté*) y un intento de traducir al inglés (*throwing it away*)¹⁹². *Entorno, alrededor de, sin llegar a...* una forma de entender el gag en silencios y espacios ambiguos, que no consiste en marear la perdiz –como algunos creen- sino en matarla a tiempo.

Lubitsch fue el trabajador más ilustre de esos gags de elipsis matrimonial, que McCarey llamaba *the misadventures of husband and wife*¹⁹³. Variantes ha habido muchas, desde los cortes de Welles en el célebre “apogeo y crisis de un matrimonio” de *Citizen Kane* [1941] hasta la parodia novelesca que Woody Allen hace de esos mismos cortes domésticos en *Love and Death*, pasando por versiones *cartoon* como la de Frank Tashlin al final de *Porky's Romance* [1937]. Aunque su practicante más extremo fue quizá Luis Buñuel, que había ensayado el gag junto a Dalí en las elipsis-intertítulo de *Un chien andalou*, y lo rubricó en los fundidos destructores de *L'Âge d'Or*, con el protagonista arrodillado abriéndole las piernas a la chica hasta levantar la mirada y ver cómo su bello rostro se transforma en el de una vieja. Elipsis que el turolense retomaría –como veremos- en las fallas estructurales de *Le charme discret de la bourgeoisie* [1972] y *Le fantôme de la liberté* [1974], que son en realidad reflexiones sobre el *deseo apagador*, y discurren en paralelo al montaje de Resnais en películas proclives al gag como *Je t'aime, je t'aime* [1968] y *Mon oncle d'Amérique* [1980].

¹⁹² WILDER, Billy en “Billy Wilder On ‘The Lubitsch Touch’”, American Film Institute, AFI Harold Lloyd Master Seminar, 1976.

¹⁹³ MCCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 388

Elipsis paradójica

El gag de elipsis pasa, entre Lubitsch y Buñuel, de algo que se quiere pero no se puede contar a algo que se quiere y se puede contar, elipsis sustractiva, elipsis demostrativa. Pero hay todavía una variante más, la que trabajó Buster Keaton en los finales de sus películas: cómo filmar aquello que *no se quiere contar* (el final feliz, el matrimonio, la familia). Hay en su manera de acabar las películas una especie de resignación estoica, que accede a la convención del *happy end* tratando de boicotearla a la vez: “el gag keatoniano es una forma de instaurar el caos en un universo que conduce inexorablemente a la ley, a la institución, a la narración”¹⁹⁴.

Las películas tienen que acabar de algún modo, y Buster suele recurrir al final feliz, pero hay en esos encuentros con la chica un poso de resistencia silenciosa: “el hombre absurdo es la razón lúcida que comprueba sus límites”¹⁹⁵. Camus habla, en su famoso ensayo sobre Sísifo, del modo en que la verdadera tragedia es aquella que, una vez desterrada toda esperanza futura, describe la vida de un hombre dichoso. Ese plano de Sísifo felizmente casado, con tres hijos y dos hipotecas –*hay que imaginarse a Sísifo dichoso*– explica las elipsis familiares y cáusticas de Keaton en sus finales:

- En *Go West* intercambia unas palabras con la chica, sin dejar claro si quiere formar una familia con ella o con su vaca (la fantástica *Brown Eyes*).
- En *The Navigator* [1924] un gag giratorio augura el caos que le espera a Buster con su nueva pareja.
- En *The General* Johnny ve como sus intentos de acceder a la chica se frustran al saludar a una hilera de soldados, convirtiendo el saludo y el beso en repeticiones mecánicas¹⁹⁶.

¹⁹⁴ TÉLLEZ, J. L. en TRANCHE, Rafael R. “Enunciación y punto de vista en el ‘Burlesque’ (La mirada y el gag en Keaton)” en *Contracampo* nº42, 1987. Pág. 91

¹⁹⁵ CAMUS, Albert. *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza, 1981. Pág. 68

¹⁹⁶ Este final despierta un animado debate entre Noel Carroll y Tom Gunning en torno al “grado de mecanización” benjaminiana del gesto de Keaton: GUNNING, Tom. “Buster Keaton or the Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction” en *Hollywood comedians* (Ed. Frank Krutnik). London: Routledge, 2003. CARROLL, Noël. Op. Cit. Pág.70

- En *Our Hospitality* saca un manojo de pistolas y revólveres tras la boda, preparando la futura relación con sus cuñados.
- En *Seven Chances* vemos cómo un gigantesco perro se interpone en el beso de Buster y la chica.
- En *Steamboat Bill Jr.* [1928] le vemos saltar al agua de un salto, sin saber si está buscando a un párroco o huyendo de la chica.
- En *The Three Ages* la pareja del siglo XX no tiene hijos –a diferencia de sus homólogos trogloditas y romanos– así que sacan a pasear a un perrito.
- En *Sherlock Jr.* Buster se rasca la cabeza sin comprender cómo un beso puede provocar la aparición repentina de varios bebés:



Buster no sabe cómo besar a la chica y copia lo que ve en la pantalla, sin comprender el resultado final

“El instante es todo, y en el instante la mujer es todo; yo *no comprendo las consecuencias, tampoco la consecuencia de hacerse los niños*. Creo ser un pensador bastante consecuente, pero aunque quisiera pensar hasta volverme loco, no sería el hombre más capacitado para pensar esa consecuencia; sencillamente no la comprendo”¹⁹⁷. ¿Existe una descripción más detallada de lo que piensa Sherlock al ver, en una sala de cine, como un beso se transforma en la consecuencia de hacerse los niños? Ese *no comprender la consecuencia* de la cita de Kierkegaard enlaza de lleno con el *no comprender la elipsis* de Buster frente a la pantalla. Un gag-paradoja posible gracias al montaje, a su capacidad de denunciar la *discontinuidad latente en la continuidad* a la que hace referencia Godard. Ahí cabe situar la compleja relación de Keaton con el *happy end*, insinuada ya en el gag que cierra *Cops* [1922], mostrando la imagen de su propia tumba (con el sombrero Stenton encima).

¹⁹⁷ KIERKEGAARD, Sören en ADORNO, Theodor W. *Kierkegaard*. Madrid: Akal, 2006. Pág. 131

Podría pensarse que ese tipo de final era moneda común en el slapstick, pero un repaso mental a las bajadas de telón de Chaplin y a las bodas-express de Lloyd prueba que entendían el *boy meets girl* como colofón dramático (éxito de Lloyd, fracaso de Charlot) pero no como protesta. Núria Bou ha visto en esas protestas finales de Keaton un ataque encubierto contra el aparato hollywoodiense y su idealización de la elipsis: "...la ironía de Keaton deja al descubierto un dispositivo que pone la pasión al abrigo de la continuidad"¹⁹⁸. A Buster no le interesa abrigar sino desabrigar, hacer morir de frío a maridos y mujeres, apartarlos hasta el último segundo y aniquilarlos en un fundido que va de la noche de bodas a la tumba. Sobre esa estructura, *conquista-matrimonio-tumba*, toma forma la elipsis más descarnada de su filmografía en *College* [1927]:



1 – Compromiso

2 – Reproducción

3 – Envejecimiento

4 – Muerte

Resulta difícil creer que un cineasta tan poco dado a la gratuidad satírica concibiese esas bajadas de telón como simples guiños. Donde Lubitsch sugiere sin filmar y Buñuel filma imaginando, Keaton se resigna y documenta fríamente: 1) compromiso: salida de la iglesia tras la boda, 2) reproducción: laberinto familiar, 3) envejecimiento: silencio y desdén entre los ancianos, 4) muerte: tumbas. Un gag que refunda el *happy end* en cuatro planos, que combina el aburrimiento y la muerte, lo continuo y lo discontinuo, el bucle y la elipsis. Keaton duda -la espera es la nada- y desarma la temporalidad del gag sin concesiones.

¹⁹⁸ BOU, Núria. *Plano / contraplano. De la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2002. Pág. 66

1.2. TIEMPO Y NARRACIÓN: EL *RUNNING GAG*

“Aviso: Las personas que intenten encontrar un motivo en esta narración, serán perseguidas. Aquellas que intenten hallar una moraleja, serán desterradas. Y las que traten de encontrar un argumento, serán fusiladas”¹⁹⁹

Si hay un tema controvertido y polémico entorno al gag visual es, sin duda, su relación con lo narrativo. El debate sobre si el gag es narrativo o anti-narrativo se zanja rápido si reconocemos –siguiendo la *motivación múltiple* de Bordwell y Thompson- que el gag “hace muchas cosas al mismo tiempo” y que, por tanto, puede convertirse a la vez en una herramienta para el guión y en una bomba destructora de argumentos y moralejas²⁰⁰. Pero, más allá de ese punto de partida, estudiar el gag desde y contra lo narrativo permite comprender mejor su funcionamiento, no ya como estructura temporal autónoma (según hemos visto hasta este punto), sino como un poderoso recurso de de/construcción ficcional. Dando una oportunidad a sus *funciones* narrativas. Por ello vamos a centrarnos ahora en analizar, sin servilismos ni jerarquías, *para qué sirve* el gag dentro del marco temporal de una narración dada (entre el dos bobinas y el largo, el slapstick y la screwball).

“In *Narrative in the Fiction Film*, David Bordwell asks, ‘Is there anything in narrative film that is not narrational? My answer is yes: the gag’²⁰¹

Con una frase así de rotunda comienza uno de los debates teóricos más interesantes de la historiografía del gag: el pulso que mantienen Donald Crafton y Tom Gunning a propósito de la relación entre su visualidad y su ensamblaje narrativo. El origen de la disputa se sitúa en un artículo de Crafton en el que formula su concepción del slapstick a partir de la espectacularidad visual, acuñando el término *gag-driven cinema*. Crafton cuestiona el valor narrativo de la partícula cómica y niega su vigencia

¹⁹⁹ TWAIN, Mark. *Las Aventuras de Huckleberry Finn*. Barcelona: De Bolsillo, 2007. Pág. 8

²⁰⁰ BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin. Op. Cit. Pág.178

²⁰¹ CRAFTON, Donald. “Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy” en *Classical Hollywood Comedy* (Ed. H. Jenkins y K. Brunovska). New York: Routledge, 1995. Pág.107

estructural. Gunning, de modo opuesto, entiende la evolución del gag visual como una puerta abierta a la trabazón narrativa.

Lo fascinante es que que Crafton *Cree*, sin medias tintas, en la oposición flagrante entre gag y mecanismos de narración. Insiste en la oposición entre lo visual y lo narrativo a partir del concepto de *cine de atracciones*: “Gunning’s observation is astute: the disruptive gags of slapstick can be regarded as an anachronistic manifestation of the cinema of attraction. I disagree, though, with his unwillingness to polarize the two components. While other genres work to contain their excesses, this *opposition is fundamental to slapstick*. Furthermore it is carefully constructed to remain an unbridgeable gap. In this sense it is not underground, but instead overt, flagrant and flamboyant”²⁰².

El autor nos insta a reconocer, de una vez por todas, la diferencia radical que según él se ha escamoteado en los estudios sobre el slapstick. Hay que *polarizar* gag y narrativa, oponerlos abiertamente, y reconocer en esa oposición una elección creativa y una matriz formal. Para Crafton, esa tensión se explicita en las figuras del pastelazo en la cara (*pie in the face*) y la persecución (*the chase*). Mientras la primera subrayaría el aislamiento radical del gag, concentrado como partícula autónoma y resistente, la persecución funcionaría a la manera de un puente tendido a la narración, una estructura que obliga al gag a explicarse argumental y temporalmente. Crafton analiza la interacción entre *pie* y *chase* como una dialéctica viva, que alterna espectáculo (*pie*) y diégesis (*chase*):

<u>The Pie-in-the-Face</u>	←—————→	<u>The Chase</u>
Gag breve, fragmentario y explosivo		Desarrollo narrativo y temporal
Temporalidad restringida en el efecto		Progreso lineal extenso
Es esencialmente <i> discontinuo</i>		Promueve y asegura la <i> continuidad</i>
Carácter centrífugo, evasivo		Carácter centrípeto, aglutinador

A su vez, Gunning entiende esas dinámicas como un proceso simultáneo: “the centrifugal energy of the comic gag and the centripetal energy of

²⁰² Ídem. Pág. 111

narrative”²⁰³. Dejando de lado la polémica, su visión resulta útil porque recoge el esquema *pie / chase* para investigar cómo interaccionan gag y narración, cómo se afectan mutuamente. Considera que el *mischief gag* de los orígenes mostraba en su misma génesis las trazas de una proto-estructura narrativa, una formalización que destacaba frente a los simples efectos cómicos del cine de atracciones y suponía una senda abierta a la narración. Algo evidente si comparamos el trabajo de Segundo de Chomón en los gags aislados de *Le sculpteur express* [1907] o *Les dés magiques* [1908] (modelo *pie in the face*) frente a la ligazón narrativa de cortos de persecución como *Pickpock ne craint pas les entraves* [1909] (modelo *chase*). Afloran así *semillas de la narración*, que no están concebidas “para narrar” pero que lo hacen igualmente, pues como señala J. M. Minguet (siguiendo a Gaudreault y Comolli) aquellos *mischief gags* partían del mestizaje entre “diferentes maneras de entender el espectáculo, siendo la narración sólo una de ellas”²⁰⁴.

El cine de los orígenes no fue en ningún caso una “primera piedra” del cine narrativo, fue mucho más, pero la evolución de sus formas –del gag entre ellas– hizo posible un *potencial narrativo* que expande su sentido original. El gag narrará más o menos, pero *que pueda narrar* supone un logro indiscutible. Que hermana además formatos y obras dispares, bien sea un dos bobinas de Hal Roach o un guión de Robert Riskin. Pues en ambos está en juego *dónde, cuándo y para qué* tirar una tarta, correr o caer, narrativamente. Gunning describe esa ambivalencia funcional del gag: “Mischief gags make things fall apart, whereas narrative structures put things back together”²⁰⁵. Dos verbos motrices que son dos energías constructivas del gag: *fall apart* (descomponer), *put things back together* (recomponer). Muestras de su geografía cotidiana: caída (*fall*), separación (*apart*), colocar (*put*), trasero (*back*), juntura (*together*).

La pregunta que nos hacemos es: ¿cuál es el aspecto diferencial de ese juego *pie/chase*, qué es lo que aporta esa dinámica doble de *descomponer*

²⁰³ GUNNING, Tom. Op. Cit. Pág.94

²⁰⁴ La evolución proto-narrativa de Chomón ha sido estudiada en detalle por: MINGUET, Joan María. *Segundo de Chomón. El cine de la fascinación*. Barcelona: ICIC, 2009. Pág. 26

²⁰⁵ GUNNING, Tom. Op. Cit. Pág. 96

/ recomponer? De toda la polémica Crafton / Gunning lo que interesa aquí es que ambos autores coinciden –desde caminos distintos- en una misma *ambivalencia estructural* del gag, llegando a definirlo como un *mcguffin avant la lettre* (con el ejemplo del anillo de Charley Chase en *His Wooden Wedding* [1925])²⁰⁶. Sus argumentos contrapuestos funcionan porque la naturaleza paradójica y cambiante del gag hace posible ese solapamiento de funciones. Que se narre y se deje de narrar, que el sentido importe y que no importe en absoluto, de forma ambigua. ¿Cuál es sino la gran lección de los gags “dramáticos” de Chaplin? ¿Qué unifica el análisis shakesperiano que hace Stanley Cavell de ocho screwballs tan distintas? La ambigüedad, la creación de *problemas* –en el mejor sentido- es, para nosotros, el gran logro “narrativo” del gag. Posibilitar una autoconciencia y un cuestionamiento de lo narrado que difícilmente se lograrían sin el *fall apart / put back together* de sus caídas, tartas y persecuciones²⁰⁷.

1.2.1. RUNNING CLOWNS. EL PERSONAJE Y LOS LÍMITES DE LA IDENTIDAD

Tanto en Europa –André Deed, Léonce Perret, Rigadin, Onésime- como en Estados Unidos -los Kops, Ben Turpin, Ford Stirling- el gag visual comienza narrando desde el grado cero de su personaje. El paso de la atracción y el número de magia al *mischief* y la persecución viene marcado por una consolidación radical del comediante como “texto” del gag. Los orígenes de ese proceso remiten a fuentes diversas, pero nos parece que el modelo que explica mejor el carácter permeable y serial, casi infinito, del clown cinematográfico, es probablemente el Arlequín de la *commedia dell’arte*. Allardyce Nicoll habla de Hamlet y Arlequín como los dos grandes tipos trágicómicos del siglo XVII, y los distingue así: “...a Hamlet solamente lo buscamos en la tragedia de Shakespeare. Por otro

²⁰⁶ “The abruptness of Charley’s desertion after he gets the ring is funny in part because his offhand gesture points up the irrelevance of the ring to the narrative: it’s a MacGuffin” CRAFTON, D. Op. Cit. Pág. 117

²⁰⁷ Aunque el marco de esta tesis no permita analizarlo a fondo, el gag publicitario es uno de los espacios de resistencia más claros para la anti-narratividad del gag hoy en día. Permite a los creativos idear gags independientes que siguen una lógica centrífuga y discontinua, que busca sorprender más que narrar. Algo que Frank Tashlin se encargó de constatar hace más de medio siglo en los títulos de crédito de *Will Success Spoil Rock Hunter?* [1957] Y que se confirma si tenemos en cuenta que cómicos como Keaton, desterrados del cinematógrafo, encontraron en la publicidad otro ámbito de trabajo. Lo mismo que hicieron décadas después y hacen actualmente cineastas proclives al gag como Roy Andersson.

lado, Arlequín ocupa un lugar adecuado en decenas, centenares de obras”²⁰⁸. Frente a la imagen mental de Hamlet, abierta a interpretaciones según cada montaje, actor y director, Arlequín nace como un arquetipo de la repetición perpetua, cuya fuerza es ante todo visual. El milagro de los cómicos del cine mudo fue instaurar un personaje visualmente, pero ante todo, conquistar *una visualidad propia* que lo diferencia y lo universaliza, de rasgos indisolubles pero narraciones infinitas.

Identidad y atravesamiento

Para Giorgio Cremonini, ese contacto de lo invariable y lo eterno oculta una *identidad* semántica: personaje = gag. Afirma -como Jean-Pierre Coursadon- que la naturaleza parasitaria del gag respecto a la narración provoca que los límites entre personaje y gag se diluyan. La clave reside entonces en idear un personaje que pueda ser *atravesado por sus gags*, que se exprese como imagen en movimiento primero, y luego, si cabe, como narración permutable: “La story consiste semplicemente in un’associazione libera di gag attorno ad un espediente del tutto occasionale, entre la quale i personaggi si dissolvono in puri segni, in semplici funzionie significante, il cui solo è appunto quello di permettere i gag”²⁰⁹. Son por tanto los gags los que visten de algún modo al personaje, narrativamente, generando un universo autónomo y una lógica diversa que le son propias, con la narración como hipótesis más que como meta.

Investigaciones y restauraciones como las del *Cinema Ritrovato* han permitido rastrear esos procesos de universalización en cómicos hasta hace poco ignorados y despreciados, como André Deed. Para Jean Gili el poder evocador y unitario del personaje de Deed data de la primera década del siglo XX, convirtiéndose en la primera gran estrella cómica internacional (Buñuel y Manoel de Oliveira le citan como uno de sus primeros recuerdos de espectador)²¹⁰. Trabajó en la Pathé y la Itala Films de Giovanni Pastrone, entre Francia e Italia, y su nombre se instauró de un

²⁰⁸ NICOLL, Allardyce. Op. Cti. Pág. 19

²⁰⁹ CREMONINI, Giorio. Op. Cit. Pág. 23. Jean Mitry, que en sus primeros escritos alimentó prejuicios negativos sobre Deed, rectificó décadas después gracias a una retrospectiva en Pordenone, reconociendo en el cómico un brillante antecedente de Keaton.

²¹⁰ GILI, Jean A. *André Deed*. Bologna: Cinema Ritrovato, 2005. Pág. 15, 44, 196.

modo propio en cada país: Boireau-Griboille, Cretinetti, Toribio, Foolshead, Lehman. En *Les apprentissages de Boireau* [1907] le vemos fijando el modelo del aprendiz catastrófico que tanto empleó Jerry Lewis medio siglo después. Y en *Boireau a mangé de l'ail* [1908] utilizando el gag de mal aliento que Fatty popularizó con sus cebolletas. Pero lo que interesa aquí es de qué modo el trabajo de Deed instauro por vez primera una *redundancia del personaje* a través de sus gags.

“Questo personaggio, tuttavia, è omogeneizzato dal potere unificante e tipizzante di un Nome [...] Cretinetti è già un personaggio definito prima dell'azione [...] no c'è mai arricchimento quanto piuttosto ridondanza”²¹¹. La caracterización unitaria no sólo eleva al personaje a lo universal sino que puede condenarlo. Y así ocurrió según Gili tras la eclosión popular de Deed, pasando del poder del nombre a la redundancia del tipo (un peligro que no entiende de épocas, pues algo similar ocurrió en el caso de Peter Sellers con los remontajes *exploitation* de *The Pink Panther*). Vemos cómo el personaje cómico puede “gastarse”, encasillarse en narraciones redundantes si no es capaz de equilibrar la frecuencia de *sus* gags. El *atravesamiento gag / personaje* del que hablaba Cremonini resulta ser un arma de doble filo. Una gestión cuidadosa de sus posibilidades separa el perfil desigual de los primeros clowns –del propio Deed y los Rigadin, Onésime o Polidor– de la caracterización matizada de un Max Linder²¹².

Versatilidad y alternancia

Algunos autores elevan el cine de Linder a una especie de sutileza trascendental, un “el estilo se tiene o no se tiene” que mistifica y emborrona las posibilidades narrativas del gag. Afirmar que el personaje de Max supera al de Cretinetti por ser más sutil y refinado dice pocas cosas sobre él. Afirmar, en cambio, que lo logra combatiendo la redundancia tipológica a través de la *versatilidad, la adaptabilidad* y el *tono* de sus gags dice mucho: “es la matización del cine de Linder, la relación ambigua con los valores derivados de la parodia o de la sátira, pero ya no sólo en lo que se refiere a la interpretación o a los valores que

²¹¹ ALOVISIO, Silvio GILI, Jean A. *André Deed*. Bologna: Cinema Ritrovato, 2005. Pág. 195

²¹² “Linder supera el gag por el camino del refinamiento y la estilización, y surge como elemento cómico, el actor propiamente dicho” VILEGAS L. Manuel. Op. Cit. Pág. 290

ponen en juego, sino en lo que se refiere a la amplitud de su propia comicidad. El espectador tiene muchas formas de llegar a la risa en sus películas, como muchos son los caminos que se le ofrecen al personaje de Max para superar los obstáculos, también variados, que se van presentando”²¹³. Las palabras de Asín resumen la importancia de alternar y diversificar gags para consolidar el poder ambiguo del personaje, tanto a través de la cantidad como de la oportunidad y la diferencia. Experimentar con los *tempos* y la improvisación, en favor de una ilación progresiva del gag sin abusar de su efecto instantáneo. Pero hacerlo ante todo *alternando gags* originales y prestados, rutinas y rupturas, formas de diversificación y contraste (como vemos en los fragmentos de *L’homme au chapeau de soie* [1983]).

El personaje perdura si sabe combinar lo que Carlos Cuéllar llama el *gag personalizado* y el *gag de estructura anónima*²¹⁴. Está en juego su intercambiabilidad, la soldadura que sólo un comediante genera con su gag (*personalizado*), y la universalidad que permite a cualquier humorista tomar prestado el gag de un compañero (*de estructura anónima*). Jean-Pierre Coursodon polemiza contra François Mars en su interpretación de ambos tipos: el primero defiende el *personalizado*, el segundo el *anónimo*. Pero lo que nos interesa aquí no es su oposición sino sus intermitencias y simultaneidades. Un gag de sombreros es un gag de sombreros, al menos desde que el Sr. Pickwick perdió el suyo, pero no es lo mismo filmado por Griffith (*Those Awful Hats* [1909]) que atravesado en el brazo de Linder (*Le chapeau de Max* [1913]), ni anunciando un tornado (*Steamboat Bill Jr.*) que anunciando un encuentro (*Love Affair* [1939]).

Cada gran clown tiene pues un origen *personalizado*: Chaplin y Laurel la pantomima, Hardy el bel canto, Linder y Lloyd el teatro de boulevard, Keaton el vodevil, los Marx el *showbiz* neoyorquino, Fields los *ziegfeld follies*, Tati el deporte, Étaix y Cantinflas el circo... Pero sus éxitos se cimentaron también sobre gags *anónimos* y *permutables*, con la ayuda de gagmen, que repiten y alternan para no caer en la redundancia. Se narra

²¹³ ASÍN, Manuel. *El cine cómico primitivo entre Europa y Estados Unidos (1895-1914). El caso de Max Linder*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2009. Pág. 22

²¹⁴ CUÉLLAR, Carlos. Op. Cit. Pág. 75

conociendo al personaje y sus límites. No hacerlo fue el pecado que, según Capra, condenó a Harry Langdon en la cima de su carrera, creerse Chaplin e ignorar que –a diferencia de éste- ni había descubierto su propio personaje ni había creado sus propios gags²¹⁵. Por ello, el robo de gags era una costumbre saludable en el Hollywood mudo –como confirman Capra, Keaton y Chaplin-, siendo la *estructura anónima* tan importante como la genialidad *personalizada* (lo que explica que la primera gran estrella del gag animado, Felix The Cat, buscase el contagio del *stary-system* en *Felix in Hollywood* [1923]).

Según parece, el cómico que invirtió mayor esfuerzo en universalizar su personaje fue Harold Lloyd. En ello coinciden casi todos los analistas: James Agee insistió en su mayor dependencia de historias y situaciones, que le hacía mantener al equipo de gagmen más prestigioso de Hollywood (hasta seis a la vez)²¹⁶; William K. Everson en su manera de inspirarse en Chaplin y construir el gag a partir de una noción universal de la risa y el público, arte del estereotipo²¹⁷; Walter Kerr lo llamaba “obrero” del slapstick por tener que pensarlo todo mil veces e invertir mucho más tiempo que otros en lograr una caracterización unitaria (insistiendo en bobinas únicas, más presentes y repetitivas, según el consejo publicitario de Roach)²¹⁸; y Tom Gunning lo considera el prototipo del *All-American go-getter's spirit*, reflejo del “ciudadano medio”²¹⁹.

Personaje-tipo y gag situacional

Puede considerarse a Lloyd un pionero de la *comedia de situación* en imágenes. Es en su cine donde mejor se percibe una deriva de la narración ambigua del gag a la comicidad tipificada de las situaciones. Donald W. McCaffrey sitúa el punto clave de ese proceso en el paso del formato dos bobinas al largometraje, que estudia comparando diversas persecuciones en una progresiva *narrativización* del gag. Según él, largos como *Girl Shy*

²¹⁵ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 69

²¹⁶ AGE, Op. Cit. p.20

²¹⁷ EVERSON, William K. Op cit.

²¹⁸ KERR, Walter. Op. Cit. Kerr compara los cien cortos que Lloyd necesitó para fijar su personaje, frente a los cincuenta de un Chaplin o los quince del intuitivo Keaton.

²¹⁹ GUNNING, Tom. “Buster Keaton or the Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction” en *Hollywood comedians* (Ed. Frank Krutnik). London: Routledge, 2003. Pág. 76

[1924] no rechazaron la *chase* típica de los dos bobinas, al contrario, la readaptaron climáticamente en una relación causa-efecto que compacta la *story-line* global de la película²²⁰. A su vez, Steve Neale y Frank Krutnik proponen –siguiendo a Bordwell y Thompson– un estudio comparado de tres films clave (*Grandma's Boy* [1922], *Our Hospitality* y *City Lights*) para cotejar los modos de hacer de Lloyd, Keaton y Chaplin.

“All three of the films show the extent to which slapstick no longer existed in anything like its original form or context by the mid-1920's (except in shorts and cartoons). They also, therefore, show the extent to which the feature films made by Chaplin, Keaton and Lloyd represent not so much the final flowering of an authentic slapstick tradition as the point at which it came either to be *hybridized, combined* with other components, or else industrially and institutionally *marginalized*”²²¹. Lo interesante del enfoque de Neale y Krutnik es su modo de diferenciar esos distintos caminos de *hibridación* (Chaplin), *combinatoria* (Lloyd) y *extinción* (Keaton). En el caso de Lloyd identifican una clara voluntad de explicitar las funciones narrativas asociadas a cada pasaje de la trama, estrategia que desemboca casi siempre en un tipo de *gag situacional*. Se diseñan los gags a partir del marco escénico en que se encuentra Harold, “el joven norteamericano”, y no desde la visualidad libre de sus mejores cortos²²².

Neale y Krutnik recurren a la autobiografía de Lloyd para documentar esa *narrativización*, en palabras del propio cineasta: “I would be an average recognizable American youth and let the situation take care of the comedy”²²³. La clave de su transición al largometraje está en el abandono de un tipo de gag relativamente autónomo –el gag por el gag– en favor de gags diseñados *para compactar* sus nuevas comedias de héroe gentil. Como había hecho Douglas Fairbanks abandonando los gags paródicos de

²²⁰ McCaffrey, Donald W. “The Evolution of the Chase in the Silent Screen Comedy” en *The Journal of the Society of Cinematologists*, Vol.4, 1964-1965. (Pág.7)

²²¹ Neale, Steve y Krutnik, Frank. “The Case of Silent Slapstick” en *Hollywood Comedians. The Film Reader*. London: Routledge, 2003. (Pág.69)

²²² A ese respecto resulta interesante recordar los mejores gags de Lloyd en cortometrajes como *From hand to mouth* [1919] o *Bumping into Broadway* [1919], repletos de proyección cinética en comparación con la referida adaptación de lo visual hacia patrones narrativos más estables (paralela al sistema Roach).

²²³ Lloyd, Harold. *An American Comedy*. New York: Dover Publications, 1971.

The Mystery of the Leaping Fish [1916] en pos de la narración aventurera de *The Mark of Zorro* [1920], *Robin Hood* [1922] y *The Thief of Bagdad* [1924]²²⁴. Las películas siguen teniendo gags, muchos –y muy buenos– en el caso de Lloyd, pero se pasa de la síntesis *personalizada* y *anónima* del slapstick a un tipo de gag marcadamente *funcional*. Vemos a Harold “al servicio de la situación”, como un tímido dependiente que se sonroja al vender tela a las clientas. Imagen prototípica que se consolida en *Safety Last* [1923] y reaparece en *Girl Shy*:



La planificación incide en la comicidad situacional y el romanticismo del plano/contraplano amoroso



Como muestran las capturas de *Girl Shy*, el personaje pasa a definirse por el cotejo romántico con las mujeres, mientras “la situación se ocupa de lo cómico”. La puesta en escena –el agua, el gesto inocente, el reflejo– remite al patrón romántico fijado por Griffith en películas como *A Romance of Happy Valley* [1919]. Y los gags recuerdan más a los amoríos de Léonce Perret en *Léonce aime les amorilles* [1913] o a la comedia de situaciones estilo Sidney Drew (*Fox Trot Finesse* [1915])²²⁵ que a los orígenes del propio Lloyd en el slapstick. Incluso en su monumental *chase* final, media hora de saltos entre vehículos, *Girl Shy* mezcla la visualidad genial de sus gags con planos que remiten siempre al trasfondo romántico de la historia. Se corta una y otra vez a la iglesia enfatizando la tensión:

²²⁴ No parece casual que analistas como Núria Bou y Xavier Pérez hayan localizado en el gag el punto de contacto esencial entre los géneros del slapstick y la aventura heroica, analizando la relación problemática entre el héroe y el tiempo : BOU, Núria; PÉREZ, Xavier. *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós, 2000.

²²⁵ Henry Jenkins ha propuesto el modelo de true comedy de Sidney Drew como un claro antecedente de la narrativización del slapstick en la década de los veinte (en clara oposición al método Sennett): JENKINS, Henry. *What Made Pistachio Nuts?* New York: Columbia University Press, 1993. Pág. 55



La *chase* se interrumpe frecuentemente con *inserts* paralelos que acentúan el dramatismo de la boda

El film insiste en el suspense dramático mediante el montaje paralelo: manos de los novios, rostro infeliz de la chica, proclamas del párroco. Concentrando el interés del espectador en el plano / contraplano amoroso, no sólo en la *chase*. Lo que sorprende no es que una grandísima película “de gags” parta de lo situacional y lo romántico, sino que lo haga de forma tan autoconsciente. *Girl Shy* expande el *boy meets girl* coyuntural del slapstick –que era casi siempre una mera excusa- hacia una verdadera trabazón narrativa, que augura la edad dorada de la comedia romántica. La película, estrenada un año antes que *A Woman of Paris* [1923], da cuenta de ese proceso de mutación y camuflaje apuntado por Neale y Krutnik, desplazando la visualidad del gag de las *formas libres* del slapstick hacia las *formas funcionales* de la narración²²⁶.

Personaje, biografía, mito

Siete años antes, Charles Chaplin inició su tratado sobre *el personaje y sus límites*. A diferencia de Lloyd lo hizo prácticamente sólo y en pequeñas dosis, confiando más en la belleza de la toma que en la “estandarización situacional”. Se ha hablado de ello mil veces, pero lo que suele olvidarse es que la *dramatización* chapliniana del gag fue un acto deliberado. No es que el actor adaptase sus cortos al tipo de sentimentalismo que mejor sabía hacer, en absoluto. *Supo hacerlo todo* primero, y decidió entonces probar otras cosas, tras dominar una cinética poderosamente visual en cortos como *A Jitney Elopement* [1915], *Work* [1915] o *The Floorwalker*. La diferencia parece mínima, pero es muy distinto “cargar” a Chaplin con la mochila del Drama y el Gran Arte, de entrada, que reconocer que pasó

²²⁶ En esa línea J. M. Minguet ha apuntado a la frecuencia de aparición de intertítulos como medidor aproximado de la tendencia hacia “lo narrativo” en los diversos cómicos del slapstick. Refiriéndose a la comparación Chaplin/Keaton, el historiador remarca la distancia que separa a los escasos 30 intertítulos de *Sherlock Jr.* frente a los 140 de *The Gold Rush*, síntoma evidente de la vocación dramática del primero frente a la visualidad directa del segundo: MINGUET, Joan Maria. Op. Cit. Pág. 42

a lo dramático tras un dominio absoluto del oficio del slapstick y el gag visual, en todas sus facetas. Chaplin logró eso que Bergson llama la vanidad como forma superior de comicidad, piedra de toque del carácter humano: “encerrar una profesión en el recinto de su lenguaje propio”. Aprendió a hacer de todo, dominó todos los oficios del mundo (extra, juerguista, boxeador, pretendiente, conde, marinero, caballero, portero, actor, bombero, músico, sastre, prestamista, patinador, inmigrante, presidiario y recluta) hasta encontrar un oficio propio, el Personaje. Que Bazin llamaba la enfermedad del mito y Rohmer la muerte por etapas²²⁷.

Autores como Walter Kerr han situado ese punto de giro –de la comedia a la comedia y el sentimiento- en su última película para Essanay, *Police* [1916]. Una evolución que cristalizaría de forma definitiva en su primer film para la First National, *A Dog's Life*: “a deliberate introduction of Pathos”²²⁸. No hay duda sobre la consolidación plena del Tramp en *A Dog's Life*, pero en nuestra opinión el comienzo de ese proceso se remonta a dos cortos filmados antes de *Police: The Tramp* [1915] y sobre todo *The Bank* [1915]. Del primero se ha mencionado la aparición del célebre plano del horizonte en diagonal, hacia el que marcha Charlot tras su fracaso (también se ha hablado del fracaso en sí, tras una carta de despedida a Edna). Pero es en *The Bank* donde surge *el cineasta*, donde se explora a fondo el primer plano y el plano/contraplano sentimentales, se rompen flores, se gradúan gestos y se experimenta con el duermevela y la imaginación simbólica:



Medio año antes del patetismo de *Burlesque on Carmen* [1915], Chaplin hace pruebas con la premisa melodramática (a), el gesto ambiguo (b), la falsa esperanza (c), el sueño (d) y el alejamiento final (e), moldeando la

²²⁷ BAZIN, André y ROHMER, Eric en *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 54 y 121

²²⁸ KERR, Walter. Op. Cit.

potencia narrativa del personaje en grados y situaciones diversas, sin encarnar siquiera al Tramp: “Toujours d’abord inspiré par la dépense (centrifuge) du personnage, il est ensuite travaillé (développé et conclu) selon les règles de l’économie (centripète) du cinéaste”²²⁹. Que Bordat coincidiera con Gunning y Crafton, sin conocer siquiera sus textos, prueba la vigencia de un modelo que supera el gag/personaje (centrífugo) en favor del cineasta y la narración (centrípeta). Volvemos a la *economía temporal* de la que hablaba Bazin, transformada en excelsa *economía narrativa*. Justo lo que Rohmer entendía como la esencia del universo conceptual chaplinesco, donde el objeto equivale a la idea, y los gags son más fáciles de contar. La idea reemplaza así a la imagen –en el mejor sentido- y nos hace reír antes de ser filmada, sobre el papel²³⁰.

“Les burlesques de toutes les époques son confrontés à cette contradiction, ce déchirement, entre gag et récit, l’un apparaissant toujours comme une excroissance parasitaire de l’autre”²³¹. Para Amiel, el descubrimiento de Chaplin fue redirigir esa tensión parasitaria hacia formas de integración y continuidad *gag / récit*, a través de aquello que James Agee llamaba la *inflexión* trascendental: “he got his laughter less from the gags, or from milking them in any ordinary sense, than through his genius for what may be called *inflection* –the perfect, changeful shading of his physical and emotional attitudes toward the gag”²³². La función narrativa se adhiere a la visualidad de la imagen de forma natural, sin aspavientos. Aquel *arte de los instantes* del que hablaba Deleuze se pone a trabajar desde y para un argumento, sin mengua alguna en la vigencia estética del gag.

La imagen fundacional de esa *dramatización* se remonta, según Chaplin, al motivo del sacrificio. De niño solía ver a las ovejas dirigiéndose al matadero del final de su calle. Un día se coló una en casa y desencadenó una persecución cómica, entre gritos del pequeño Charlie: ¡la van a matar, la van a matar! Ese episodio –la síncreisis *chase / asesinato*- estableció la premisa de sus grandes películas: “the combination of the tragic and the

²²⁹ BORDAT, François. Op Cit. p.43

²³⁰ ROHMER, Eric en BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 114

²³¹ AMIEL, Vincent. *Le corps au cinéma*. Paris: Presses Universitaires de France, 1998. Pág. 32

²³² AGEE, James. Op Cit. Pág. 18

comic”²³³. Y si sustituimos a la chica por la oveja, los elementos de *The Bank* aparecen ya en esa imagen de infancia: la premisa melodramática (una persecución), el gesto ambiguo (el hombre atrapa al animal), la falsa esperanza (miente al niño sobre su destino), el sueño (el niño quiere imaginarlo vivo), y el alejamiento final (sabe que el matadero está al final de la calle).

Resulta imposible extendernos aquí en detalle sobre estas cuestiones, basta recordar que esa *inadecuación entre dos realidades*, esencia del sacrificio según Kierkegaard, ocupó a Chaplin en sus mejores trabajos tras el ensayo de *The Bank*: la confusión lloro/risa de *A Dog's Life*, los ángeles de *The Kid*, las elipsis de *A Woman of Paris*, la cena de fin de año en *The Gold Rush*, la ceguera de *City Lights*, la borrachera suicida de *Modern Times*, la amnesia del barbero en *The Great Dictator*, el asesinato posible en *Monsieur Verdoux* [1947], el retrato y las pulgas de *Limelight* [1952], la caza de brujas en *A King in New York* [1957], el matrimonio en *A Countess from Hong Kong* [1967]. Una bifurcación del gag –de su realidad– que Bazin entiende como el secreto de la evolución del Personaje chaplinesco. La exacta interferencia de dos mitos que se aniquilan y revelan en su misma belleza una enfermedad mítica, una infección que precede a las mudas y las metamorfosis (Hinkel, Verdoux, Calvero), el gag como *rasgo biográfico*.

Pero lo que destacamos aquí no es tanto el desarrollo narrativo en sí como su potencia para reinventarse *desde el gag*. Cualquier amante del cine de Chaplin sabe que es a través de sus gags como percibimos si una de sus películas funciona hoy o no, cómo resiste al paso del tiempo (a la comicidad tópica) y si esa resistencia se justifica con elementos externos – el tema, el Arte, la Historia– o surge naturalmente en el gag: “Es preferible desde luego que Chaplin haya sabido conciliar el desarrollo dramático de una historia con el de las situaciones que la componen: pero mucho más que este orden útil de la sucesión y de las relaciones, nos importa un orden más secreto en la concepción y el desarrollo de un gag y, sobre todo, esa economía misteriosa que da a las escenas, por breves que sean, su

²³³ CHAPLIN, Charlie. Op. Cit. Pág. 40

densidad espiritual, su peso específico *de mito y comicidad*²³⁴. Al recordar a Charlot, Jean Renoir hablaba de “la obra de un hombre”, una revelación sencilla y concreta de las manifestaciones de la vida. Lo que olvidamos a veces es ese orden secreto que hace de Chaplin el narrador más fiel a la lógica y los límites del Personaje. Un secreto que se oculta casi siempre entre el gag y el tiempo, enfermo.

1.2.2. RUNNING TWISTS. DÓNDE, CUÁNDO Y PORQUÉ CAER, BESAR, ENTENDER, ROMPER Y VOLVER.

Tiempo del gag, tiempo de la película, sobre esas dos variables se juega el potencial narrativo del gag, desde el largometraje burlesco de los veinte hasta la screwball de los treinta y los cuarenta (lo que Carlos Cuéllar ha llamado *densidad, función narrativa y desarrollo gag/película* a propósito del cine de Tati)²³⁵. Lo esencial pasa a ser el lugar, el momento y la causalidad, que obliga a los cineastas a plantearse si conviene *quitar gags* para mejorar la película. La pequeña forma se pone al servicio de la gran estructura narrativa, según señala el propio Chaplin al hablar de su trabajo tras *A Dog's Life*: “I was beginning to think of comedy in a structural sense, and to become conscious of its architectural form. Each sequence implied the next sequence, all of them relating to the whole”²³⁶.

El gag pasa de una temporalidad basada en el *cómo* a otra basada en el *cuándo*, *el porqué* y *el para qué*, y por muy bueno que sea un gag es susceptible de ser expulsado del metraje. Lo demostró el propio Chaplin con el gag de la alcantarilla y el palo de *City Lights*, que vemos hoy como “extra” de la edición en dvd, pero que no se incluyó en el film original (pese a su genialidad). Y así sucedía también, según Frank Tashlin, con el montaje final de varios de sus films con Jerry Lewis: “Jerry was so fond of the drama in *Cinderfella* [1960] that, despite my strong objections, he cut most of the gags and left only the basically serious story line. I felt the film was ruined by that”²³⁷. La relación entre gag y *story line* es, por tanto,

²³⁴ BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 58

²³⁵ CUÉLLAR, Carlos. *Jacques Tati*. Madrid: Cátedra, Pág. 105-135

²³⁶ CHAPLIN, Charles. Op Cit. Pág. 208

²³⁷ TASHLIN, Frank en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 775

la gran clave de su potencial narrativo. De Los Tres Grandes analizados por Neale y Krutnik –Chaplin, Lloyd, Keaton- hemos visto cómo el primero reinventó el proceso de *narrativización* (paso del dos bobinas al largometraje), preservando su independencia autoral, y cómo el segundo normalizó sus gags y narraciones según el formato estándar de Hal Roach (como harían años después los Marx con el formato Thalberg). ¿Pero qué ocurrió con Buster?

El guión como problema

Keaton era perfectamente consciente de cómo adaptar *su* estilo a la duración del largo: “En una o dos de mis primeras películas de dos rollos, intenté incluir una línea argumental. Pero no siempre había sido factible, y en la mayoría de los cortos cómicos, cuanto antes llegaran los gags, mejor. En los largometrajes pronto descubrí que había que presentar personajes creíbles en situaciones que el público aceptara. El mejor formato que encontré era empezar con una situación normal, quizá inyectando algunos problemillas, pero no los suficientes, para evitar que se consiguieran carcajadas. Eso nos permitía presentar a los personajes entrando y saliendo de situaciones no demasiado difíciles. Era cuando nos acercábamos al tercio final de la película cuando metíamos a los personajes en serios problemas, que permitían carcajadas más fuertes. Las más sonoras llegaban cuando se sentía la amenaza de una catástrofe”²³⁸.

La narración excelsa de *Our Hospitality*, *Sherlock Jr.* o *The General* prueba que Buster no tenía ningún problema con “lo narrativo”. Su problema llegó en cambio durante el rodaje de *The Cameraman*, en forma de guión. Aunque Buster no culpa a Irving Thalberg –por entonces su jefe en MGM-, sino a la inquina de Louis B. Mayer, el hecho es que mientras se encontraba rodando en Nueva York él y su equipo recibieron toda una serie de “indicaciones de guión” que contradecían su forma de hacer cine. Hemos comprobado literalmente qué tipo de indicaciones recibió Keaton, gracias a los archivos del *Performing Arts Archive* de la University of Southern California en Los Angeles. El proyecto, que originalmente se titulaba *Snapshots*, pasó por toda una serie de revisiones, adaptaciones y

²³⁸ KEATON, Buster. *Slapstick*. Madrid: Plot Ediciones, 2006. Pág.196

sinopsis escritas entre el 9 de Febrero y el 21 de Agosto de 1928 (el film se estrenó el 22 de Septiembre). Hay desde una versión inicial con aviones hasta resúmenes de apenas dos páginas y hojas de *continuity*. En algunos documentos aparecen gags que sí están en la película –el de la escalera y la llamada de teléfono- y en otros no, lo que dificulta la reconstrucción exacta del proceso. Pero lo que llama la atención es la gran cantidad de versiones y argumentos contrapuestos, que provocó –según Keaton- el conflicto con el departamento de guiones de la Metro:

“La mayoría de aquellos hombres eran buenos escritores y argumentistas de recursos. Ése era uno de los problemas. Tenían demasiados recursos y cada uno de ellos, naturalmente, deseaba contribuir en algo. En total había ayudándonos veintidós escritores de plantilla. Complicaron nuestra sencilla trama con todo lo que pudieron imaginar: gángsteres, bandas callejeras del ejército de Salvación, políticos del Tammany Hall, estibadores y ladrones de alhajas”²³⁹. Ese intento de *ahogar con guiones* a un cineasta consagrado como Keaton –cuya valía como narrador estaba más que probada- implica un cambio de paradigma en el vínculo gag / narración. El elemento clave no es ya el personaje sino su adecuación a *un entramado narrativo que le precede y le condiciona en forma de guión*. Y sobre esa premisa se jugaría en las décadas siguientes el futuro del gag, con “lo visual” fusionado con “lo escrito”, transformándose mutuamente.

Buster, acostumbrado a hacer cine con lo que él mismo llamaba *el germen de una idea*, se vio abrumado por el volumen de material escrito que recibía para *The Cameraman*. Por suerte, consiguió esquivar el entramado y equilibrar la película a base de lo que mejor sabía hacer, filmar gags y simplificar la narración: “Puesto que teníamos carta blanca, desechamos el guión escrito que había tardado ocho meses en ser elaborado [...] el trabajo más importante que hicimos fue la simplificación de la línea argumental de principio a fin”²⁴⁰. La película salió ilesa y se considera su última obra maestra. Pero, como la historia se encargó de demostrar, ese conflicto “de guión” supuso para Keaton entrar en la lista negra de MGM,

²³⁹ Ídem. Pág. 234

²⁴⁰ Ídem. Pág. 237

y ahogado por su contrato, el cineasta inició su particular travesía por el desierto.

El guión y los gags de giro

El caso de *The Cameraman* prueba la difícil relación entre *gag* y *guión*, que va a centrar nuestro recorrido por los cineastas que más y mejores gags filmaron en los años de la comedia screwball. Hay una película de Howard Hawks del mismo año que, si bien no puede considerarse parte del género, ejemplifica las decisiones clave de ese tipo de comedia respecto al gag y la narración: *A Girl in Every Port* [1928]. Se trata de una historia en la que dos marineros (Robert Armstrong y Victor McLaglen) pasan de odiarse –sin conocerse– a ser los mejores amigos, hasta enemistarse por culpa de una mujer, enfrentarse, y reconciliarse de nuevo al final. Nuestra descripción sugiere una clarísima estructura en tres actos (números) y cuatro situaciones (letras): no se conocen pero se odian (1A), se conocen y pasan a ser grandes amigos (2B), se enemistan por culpa de la chica (3C) y se reconcilian (3D). Pero lo revelador es cómo Hawks regula esa arquitectura narrativa a través de un gag de marca-tatuaje que se repite cinco veces:



1)

Planteamiento, Amsterdam: McLaglen logra entenderse con una joven y cuando está a punto de besarla descubre que lleva un brazalete marcado por otro marinero.



2)

Planteamiento invertido, Rio de Janeiro: McLaglen se reencuentra con una antigua amante. Ella jura haberle sido fiel pero justo después él descubre la misma marca en su ligero.



3)

Encuentro-Desarrollo, Panamá: McLaglen se pelea con otro marinero y acaban en la cárcel tras pegarse con la policía. Se nota una marca en la barbilla y al girarse hacia Armstrong descubre que éste lleva un anillo igual que las marcas de las chicas.



4)

Giro dramático, Marsella: McLaglen se deja engatusar por una mujer que engañó hace años a Armstrong (éste no le cuenta que se conocían para no herirle). Ella provoca los celos de McLaglen mostrándole la marca de Armstrong pero sin decirle que es de años atrás. Él se enfurece, ríe y llora en el mismo plano, luego sale corriendo para enfrentarse a su amigo.



5)

Reconciliación y Bucle, Marsella: Tras pelear en un bar -entre ellos y contra otros- McLaglen y Armstrong se reconcilian, uno pone la marca del anillo sobre la cara del otro y se estiran luego del dedo como hicieron por primera vez en la cárcel. Fin.

Por sí misma la película es una obra maestra, uno de los films más sutiles y lúcidamente visuales de Hawks. Pero lo que nos interesa es reconstruir cómo llegó el director a esa estructura quíntuple de gags de marca/pelea (cada *tempo* se redobla con un combate). Hemos investigado los guiones y documentos originales de *A Girl in Every Port* en la Colección Fox del *Performing Arts Archive* de la USC, comprobando que en la versión anterior de la historia –tratamiento de James Kevin McGuinness, 19 de Octubre de 1927- no aparece esa estructura de *running gag* a cinco.

Sí se menciona el tema del anillo, pero hasta la intervención de Hawks –tratamiento de 10 páginas, Howard Hawks Production, 22 de Octubre de

1927- el gag no se repite a varios tiempos ni modula la relación entre los dos marineros. La primera gran aportación de ese guión, supervisado por el cineasta, es la estructura *à trois* del gag de presentación (Amsterdam, Río de Janeiro, Panamá, 1-2-3), que se completa con la marca del pasado de la *vamp* (4) y el giro final tras la pelea (5). Pero ese último tiempo del gag no aparece igual en el guión que en la película, pues en éste la escena se alarga tras la reconciliación, y McLaglen comprueba si las dos chicas que acaban de conocer llevan o no la marca²⁴¹.

Hawks consideraba *A Girl in Every Port* como la primera película en la que tuvo control absoluto sobre el proceso y la elección de su equipo, y de ella proviene la costumbre de estirarse del dedo entre amigos *-finger business-* que retomaría en films posteriores²⁴². Lo revelador es comprobar que, en el paso del guión a la película montada, varios gags cambian radicalmente de naturaleza. Son eliminados a posteriori e incluso añadidos durante el rodaje. De ahí se deduce que Hawks buscó maneras de redoblar y ampliar sus gags trabajando con los actores, como sucede con la *punch-line* final de la caída al agua en el puerto de Panamá (en el guión caen los dos juntos al mar, en la película caen y hacen luego caer a un policía disimulando). En la parte dedicada a las correrías de ambos –antes del encuentro con la *vamp-* el cineasta incluye y excluye escenas durante el rodaje (el gag de lágrima-risa del niño, la madre y el padre ausente). Aunque lo más sonado es la supresión del giro final de las chicas y la marca, que cierra el guión pero no cierra la película.

¿Por qué prescindió Hawks de ese último *tempo* del gag? ¿Y si llegó a rodarlo, por qué lo suprimió en la sala de montaje? No disponemos de elementos suficientes para dar una respuesta definitiva –que los brutos de rodaje facilitarían-, pero parece claro que si el cineasta decidió eliminar ese giro final fue porque había *algo* más poderoso que lo hacía prescindible (que hacía prescindible “el gag por el gag”). Repasando la película creemos que ese giro no se incluye debido a la fuerza monumental de la toma anterior, por la potencia espontánea del

²⁴¹ Sobre ese mismo motivo de la marca-tatuaje filma Quentin Tarantino el running gag cínico y salvaje de la cruz gamada sobre la frente en *Inglorious Basterds* [2009].

²⁴² BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 262. McBRIDE, Joseph. Op. Cit. Pág. 37

plano/contraplano entre McLaglen y Armstrong, que se miran y se tocan como verdaderos enamorados (y eso son en el mejor sentido). El gran cine se juega en esas medidas, leves y furtivas, que perfilan aquí algunas conclusiones acerca de la relación entre *el gag visual y el guión*:

- La fortuna del gag visual exige casi siempre una *implicación directa de quien lo filma* en la concepción global del guión.
- El gag visual *se puede escribir y se escribe a través del guión*, formándose en muchos casos antes de ser filmado.
- *El rodaje y el montaje flexibilizan ampliamente el gag* respecto al guión, alterando su especificidad y su integración global.

Hawks, que conservó su pasión por la improvisación y el gag hasta la tumba (moriría en un gag hawkasiano, cayendo tras tropezar con su perro²⁴³), mantuvo en sus películas la costumbre –estandarizada en la screwball- de hacer girar el guión con *running gags*. Espaciar los *tempos* del gag y hacerlos coincidir con *twists* y cambios de acto. Sucede con el lunático del tren de *Twentieth Century*, las subidas de Barbara Stanwyck sobre un montoncito de libros para besar a Gary Cooper en *Ball of Fire* [1941], las peleas y la saliva sobre el dedo del mismo Cooper en *Sergeant York*, la dentadura de Walter Brennan en *Red River* [1948], los manierismos, caídas y rebufos de Cary Grant en *I Was a Male War Bride* [1949], el gesto de hacerse un cigarillo de Wayne y Martin en *Rio Bravo* [1959] y hasta la llamada telefónica de *Scarface*²⁴⁴. Nos parece de justicia recordar que muchos fueron posibles gracias a la colaboración inestimable de Ben Hecht (desde su encuentro con Hawks en *Underworld* [1927]).

Las *variaciones entre gag guionizado y gag filmado* no afectan sólo a la repetición a lo largo el metraje, sino también al desarrollo de gags aislados (que pueden ligarse o no con otros gags). Hawks lo probó con el célebre gag del pajar y el tiple beso de *I Was a Male War Bride*: un sidecar choca contra un pajar con Cary Grant encima, Ann Sheridan acude al rescate y se besan dentro del pajar. Según hemos verificado en las cuatro versiones

²⁴³ BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 255

²⁴⁴ MCCARTHY, Tod. *Howard Hawks*. New York: Grove Press, 1997. Pág. 143

del guión, sinopsis y otros documentos conservados en el *Performing Arts Archives*, el gag no aparecía en versión escrita, fue incorporado durante la filmación en Europa. Sea debido al Código Hays o por otros motivos, el beso –repetido tres veces– no consta en el *shooting final script* del 9 de Febrero de 1949. Hawks supo sacarse de la manga, *in situ*, el gag que hace girar toda la película sobre esos tres pequeños *tempos*²⁴⁵.

El ejemplo de *I Was a Male War Bride* ilustra la importancia del *punto de ataque del gag dentro de la película*, tan o más trascendental que sus repeticiones. Leo McCarey filmó, en la secuencia maestra que cierra *The Awful Truth*, su particular manifiesto sobre el vínculo entre tiempo del gag y tiempo de la película. En ella se modula la reconciliación de Cary Grant y Irene Dunne sobre un gag de cuenta-atrás a tres tiempos más *topper*, con los personajes acostándose en dos habitaciones separadas por una puerta y un reloj de cuco. El gag se estrofa sobre la mirada de los actores, el viento que entra por la ventana abriendo la puerta, y las figuritas –chico/chica– que entran y salen del reloj: “It started at eleven o’clock, and at midnight the divorce was up and they would be separated, so that made fifteen-minute intervals: it was *perfect timing to do a gag three times*, and the fourth time you pay off”²⁴⁶. Hawks explicita así el sistema de matrioskas entre gag y película, cuyos pulsos se solapan en una estructura integrada.

Los gags de *I Was a Male War Bride* y *The Awful Truth* ilustran la diferencia entre lo que Carlos Cuéllar llama el *gag autónomo* (que funciona de manera aislada) y el *gag microcósmico* (que condensa la narración de toda la película y resume su espíritu)²⁴⁷. Robert Riskin y Capra firmaron un gag universalmente reconocido como *microcosmos* de la scwreball: la Muralla de Jericó de *It Happened One Night* [1934]. Aunque el gag estaba en la historieta original de Samuel Hopkin Adams, fue depurado maravillosamente a través del diálogo y los gestos de Clark Gable y Claudette Colbert. Que suspiran a ambos lados de esa manta que

²⁴⁵ Gracias a los materiales del *Performing Arts Archive* comprobamos que el cineasta redujo también durante el rodaje innumerables diálogos, que densifican en exceso el guión original.

²⁴⁶ McCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 415. McCarey retomaría con aspereza el motivo del reloj en *Once Upon a Honeymoon* [1942], con el timetable de Hitler sobre una esvástica.

²⁴⁷ CUÉLLAR, Carlos. Op. Cit. Pág. 76-77

separa sus camas, triunfo inequívoco del gag sobre cualquier censura²⁴⁸. Capra había empleado con anterioridad –y sin Riskin- el *running gag* como decantador narrativo: insinuado en los largos de Harry Langdon y redoblado en el gag del casting de aspirantes que dicen “I love you” en *The Matinee Idol* [1928]. Puede decirse que sus *running gags* desbordan incluso el marco concreto de su cine, pues gags como el del pomo roto sobre la escalera de *It's a Wonderful Life* [1946], que James Stewart no acaba nunca de arreglar, siguen citándose en la actualidad (como sucede con el peldaño de la *sitcom Modern Family* [2009-])²⁴⁹.

Gag de guión, gag de dirección

Pero el cineasta que mejor encarna esas ambigüedades entre una historia y sus gags, entre el oficio del guión y el oficio de la dirección, es Preston Sturges (con permiso de Lubitsch, por supuesto). El director de *Sullivan's Travels* [1941] se convirtió, al inicio de los años cuarenta, en el artífice de una especie de resurrección del slapstick dentro de la comedia screwball. Sea o no cierto –como veremos- fue Sturges quien capitalizó de algún modo esa “vuelta a los orígenes” que elevó considerablemente el número de caídas, golpes y zancadillas por trama. Por ello, comparar su trabajo como guionista de Mitchell Leisen con su etapa como director puede arrojar luz sobre la encrucijada gag/guión. La edición crítica de sus guiones y la publicación de algunos estudios sobre Leisen permiten ahora contrastar ese papel de predicador del slapstick que acompañó a Sturges en su –breve- reinado hollywoodiense.

En un momento dado, esa vuelta a los orígenes –que evocaba el espíritu de Chaplin, Lloyd o Keaton- se puso de moda: ser más visual y menos verbal se convertiría con el paso de los años en un logro a reivindicar (y

²⁴⁸ CAVELL, Stanley. Op. Cit. Pág. 90

²⁴⁹ Cabe señalar que una variante serial del *running gag* es lo que podríamos llamar gag de contador y cuenta-atrás (o *running countdown*), que presenta un gag repetido entre los episodios de una serie; pero no de modo acumulativo sino descontando sus apariciones sobre un total previamente establecido. El origen de ese tipo de gag se encuentra en los azotes de Sancho Panza en *El Quijote*, un número determinado de gags que van descontándose del total de 3.300 azotes (el lector sabe así que el gag irá reapareciendo en cuenta-atrás en los diversos capítulos). Según creemos, la versión actual más lograda del gag se da en la *sitcom How I Met Your Mother*, con una actualización de los azotes de Sancho en una cuenta-atrás de cinco tortazos entre Barney y Marshall, que atraviesa todas las temporadas de la serie. Y llega a ser renovada en nuevas slapcountdowns, reinventando el gag serialmente.

no en motivo de despido como le sucedió a Buster). Esa vindicación de la “baja comedia” se gestó durante los años cincuenta, tras aquella partida de cartas que Wilder filmó en *Sunset Boulevard* [1950], a rebufo de los artículos pro-slapstick de los *Cahiers*. Y alcanzó rúbrica hollywoodiense “oficial” en los sesenta, como prueba un texto de Blake Edwards incluido en el *New York Times* el 19 de Julio de 1964: “One of the key words in this situation is ‘situation’. The situation comedies put most of the weight on funny lines, predicaments and bons mots. Where is Keaton? Where is Chaplin? Where, pray tell, are Laurel and Hardy? It may well be that the only real physical comedy on TV ar those morning exercise shows”²⁵⁰.

Subrayamos ese reconocimiento público de *lo visual* para contextualizar por qué Mitchel Leisen trató de adjudicarse el mérito visual de los guiones de Sturges, durante las entrevistas que concedió a David Chierichetti entre finales de los sesenta y comienzos de los setenta (que constituyen hoy la principal referencia bibliográfica sobre su trabajo)²⁵¹. Dos de las mejores comedias románticas de Leisen, *Easy Living* [1937] y *Remember the Night* [1940], fueron escritas por Sturges (y otras dos por Billy Wilder y Charles Brackett: *Midnight* [1939] y *Hold Back The Dawn* [1941]). No queremos menguar aquí la valía de Leisen, injustamente olvidado hoy, ya que filmó screwballs brillantes con Fred McMurray tanto antes -*Hands Across The Table* [1935]- como después -*The Lady is Willing* [1942], *No Time For Love* [1942]- de su encuentro con Sturges y Wilder. Y fue cruel e injustamente criticado por ambos a posteriori. Queremos demostrar, en cambio, que tanto Leisen como Sturges aprendieron el uno del otro –pese a odiarse- gracias al gag visual, entre su escritura y su filmación.

Mark Rappaport ha reivindicado en un texto reciente la figura de Leisen, argumentando que su estilo suave y seductor mejoró los guiones de Sturges: “It is well-documented that Leisen, in the charming and rich in sentiment (two adjectives that were never used in describing any of Sturges’ films) *Remember the Night*, ripped out many pages of Sturges’

²⁵⁰ EDWARDS, Blake. “Crystal Gazing. After Today’s Situation Comedy, Can Slapstick Be Far Behind?” en *The New York Times*, 19 de Julio de 1964. No nos parece casual que la broma de Edwards sobre los “shows de gimnasia” televisivos evoque el gag de tradición japonesa que hemos analizado páginas atrás.

²⁵¹ CHIERICHETTI, David. *Mitchel Leisen: Hollywood Director*. Los Angeles: Photoventures, 1995.

script, cut the excess verbiage, and concentrated on the two main characters, as he did in *Easy Living*. Both of these comedies are much more leisurely paced than Sturges' films"²⁵². Pero por acertado que pueda ser el diagnóstico de Rappaport –y encomiable su vindicación del cineasta- no evita que Leisen mintiera, deliberadamente, al adjudicarse el estilo slapstick y los mejores gags visuales de *Easy Living*, cuando en realidad éstos habían surgido de la pluma de Sturges. Puede que sus guiones no fueran ni tan sofisticados ni tan livianos como los planos de Leisen, pero sus gags son poderosa y radicalmente visuales, visionarios *antes incluso de ser filmados*.

El motivo de la disputa es una secuencia de *Easy Living* en la que Jean Arthur y Ray Milland entran en una espiral de gags, saltos y caídas en un restaurante automatizado, verdadero oasis slapstick del film. Leisen, con ayuda de su biógrafo, intentó acaparar la visualidad de aquella cascada de gags memorable: “DC: Leisen's decision to interpolate slapstick also made the film stronger, because it gave him a visual element to work with in what was otherwise an all-talk script [...] MS: I was getting just a little bored with the polite drawing room comedies I had been doing, and I decided to cut loose and do a lot of slapstick [...] All the dialogue between Jean Arthur and Ray Milland in the Automat was just plot point, and in Preston Sturges's script, they said it all in the doorway when he's entering and she's leaving”²⁵³. El director indica que fue él quién decidió incluir esa cadena de gags puramente visual, contratando a todos los *stuntmen* de Hollywood para dar saltos y batacazos.

Sin embargo, en la edición de Andrew Horton de los guiones de Sturges podemos comprobar, letra a letra, que ese gag fue previamente ideado y descrito por Sturges, con expresiones de clara ascendencia slapstick: “the crash that comes is ten times bigger / they are nearly buried in knives, forks, coffee pots and crockery / his hand pulls a lever / simultaneously, tea, streaming coffee, milk, grapefruit juice and orange juice just start hissing their way into the world / the door flies open and a bum hurries

²⁵² RAPPAPORT, Mark “Mitchel Leisen” en *Rouge*, Septiembre de 2008.

²⁵³ LEISEN, Michel en CHIERICHETTI, David. Op. Cit. Pág. 105-107

out / more and more people are hurrying”²⁵⁴. Se trata del guión original – *final revised script*- fechado el 10 de Abril de 1937, firmado a mano por Sturges y repleto de notas manuscritas (quizá del propio Leisen). Notas que curiosamente no aparecen en la escena del Automat, que permanece tal y como la escribió Sturges. Más allá de la falsa autoría de Leisen, lo relevante es el cambio de paradigma que esta situación implica. No es ya que los guiones entorpezcan el trabajo del gag –como sucedió con Keaton- sino que la escritura prueba que el gag puede *surgir del guión y resistir en él*, a prueba de malversaciones históricas.

Todo esto sería irrelevante si Sturges no hubiera filmado –tras la escritura de esos guiones- algunos de los gags más poderosos de la gran comedia hollywoodiense. Una lectura detallada del guión de *Easy Living* permite comprobar la autoría de aquel arrebato del *automat*. Pero, lo que es más importante, demuestra que Sturges aprendió de Leisen cómo estructurar mejor el *running gag*. La trama se inicia cuando el padre multimillonario del chico lanza un abrigo de visón por el balcón y cae encima de la chica. Esa acción sí aparece en el guión original, pero lo que no aparece es el giro maestro que Leisen da al gag recuperándolo como bucle final. Jean Arthur y Ray Milland acaban juntos en la última secuencia, y entonces, el padre de él lanza otro abrigo a la calle, que cae sobre una chica nueva (un giro que no estaba en el guión). Lo que podría haber quedado en un efecto cómico más, es rimado por el cineasta en un segundo tiempo brillante, conclusivo y diseminador. Una repetición que subraya la cadencia cíclica del gag, *ad infinitum*.

Esas repeticiones en ciclo inspirarían luego a Sturges la arquitectura en falso *flash-back* de *The Great McGinty* [1940] (sobre un gag de pelea entre mafiosos), o la boda elíptica y ambigua de los créditos iniciales de *The Palm Beach Story* (sobre un gag de dobles gemelos). Influidos sin duda por aquel hallazgo de Leisen, el cineasta aprende a *tirar del gag varias veces y a poder ser en bucle*, cuestionando el sentido de la trama con esos giros de inicio y final. Algo similar sucede con los recortes de

²⁵⁴ STURGES, Preston. *Three More Screenplays by Preston Sturges: The Power and the Glory, Easy Living and Remember the Night*. Berkeley: University of California Press, 1998. Pág. 212-221

Leisen al guión de *Remember the Night*, que por muy dolorosos que fueran para Sturges le enseñaron a regular el exceso teatral de sus propios diálogos²⁵⁵. ¿Pero qué aporta todo esto a nuestra investigación? ¿Qué diferencia estos roces de los *running gags* de un Hawks, un McCarey o un Capra? La cuestión de la *autoconciencia*, ni más ni menos. Una terquedad revolucionaria con la que Sturges hizo girar gags, visual y narrativamente, como nunca antes se había hecho.

El running gag y la autoconciencia narrativa

A diferencia de Hawks, McCarey y Capra (o de Chaplin, Lloyd y Keaton), el director de *Unfaithfully yours* [1948] no llegó al oficio del gag desde su práctica artesana sino desde su ideación en forma de guión. El hecho de *escribir gags para otros*, junto a una ambición desmedida por “ser director” y poder *pensarlos para uno mismo*, hace que las comedias de Sturges sean deliberadamente convulsas, mucho más punzantes que las de sus contemporáneos screwball²⁵⁶. La frase con que el cineasta resume ese proceso no es exacta –“the writer-director never has to read anything”- pero subraya su voluntad de poder. La vigorosa *autoconciencia* de sus mejores gags, que se pavonean por haber sido *escritos y dirigidos*. No por alguien que escribe y dirige desde el principio sino por alguien que “se ha ganado” dirigirlos tanto como escribirlos, y que puede por tanto acentuar una triunfal *conciencia de sí mismos*. No se trata del lugar ni de la función del gag, se trata de su derecho a existir en tanto que “amo y señor” de la narración, tras años sirviendo como “esclavo” en las películas de otros.

No hablamos aquí del gag por el gag –que ya se escribía, se ideaba y se filmaba en fases intermitentes en la Keystone- sino de *el gag entramado*, aquel que se piensa para hacer girar los resortes de una película desde el guión hasta la copia final. De ahí que la *autoconciencia* de Sturges sea una conquista revolucionaria, como prueba Stanley Cavell en su análisis

²⁵⁵ David Chierichetti insiste en que, a pesar de la enemistad entre ambos, Sturges valoraba *Easy Living* y *Remember the Night* como las mejores películas jamás filmadas sobre sus guiones. Y son de hecho las únicas de las que compró copia en 16mm para su colección. CHIERICHETTI, David. Op. Cit. Pág. 131

²⁵⁶ Sturges detalla en su autobiografía esa pasión desmedida por dirigir que le hizo quemar los cartuchos de su cine en tiempo récord, como sabiendo que en unos pocos años debía condensar un infinito de gags posibles, a fagonazos. STURGES, Preston. *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon and Schuster, 1990. Pág. 250

del plano de Barbara Stanwyck sosteniendo el espejo en *The Lady Eve* [1941]: “Podemos interpretar el mundo que tiene en las manos como las imágenes de su bola de cristal, pero al margen de cómo las interpretemos se nos informa de que esta película es en sí misma consciente de haber sido escrita, dirigida, filmada y montada [...] *El cuento de invierno* y *La tempestad* ofrecen con claridad e insistencia pruebas de su propio artificio, de que son obras de ficción, como si no se quisiera que pasara desapercibida la responsabilidad de la obra de arte. Como consecuencia es posible que sea *en su conciencia de sí mismas*, en su *responsabilidad de sí mismas*, donde las películas pertenecientes a la comedia matrimonial declaran con más ahínco, y se ganan, su lealtad a la comedia romántica shakesperiana”²⁵⁷.

Sturges tenía una relación ambivalente con la obra de Shakespeare: en su biografía confiesa haberla encontrado acartonada de joven, pero la cita luego con orgullo. Pese a ello –o precisamente por ello–, logró incorporar al esquema base de la screwball una poderosa *autoconciencia ficcional*, que Stanley Cavell considera shakesperiana. Conciencia que descansa, por encima de todo, en la repetición descarada de gags. Aunque lo vemos en varias de sus mejores películas, es en *The Lady Eve* donde esa conciencia visual y estructural da sus mejores frutos. A través de las caídas, tropiezos y golpes con los que Barbara Stanwyck seduce deliberadamente a Henry Fonda, tres veces.

La primera vez lo hace para engañarle y conseguir su dinero durante un crucero. Pero se enamora y, tras prometerse, rompen súbitamente cuando Fonda descubre que es una timadora. En la segunda ella decide vengarse haciéndose pasar por Lady Eve, una noble inglesa que desembarca en el ambiente de multimillonarios donde él vive. Logra conquistarle (otra vez) y se casan, sin que él sepa que es la misma chica. Finalmente ella se venga en la noche de bodas. Pero acaba arrepintiéndose y decide seducirlo una última vez a bordo del mismo crucero –exactamente igual que cuando se conocieron. Lo revolucionario es cómo Sturges logra que trama y gags tomen *conciencia de sí mismos*, en una sistema de giros y caídas:

²⁵⁷ CAVELL, Stanley. Op. Cit. Pág. 74

Acto I : Crucero

A, Encuentro



A0

Manzana - Previa



A1

Zancadilla A – Inicio



A2

Caída - Seducción



A-X

Beso – Enamoramiento

Acto II : Connecticut

B, Venganza de Eve



B1

Tropiezo sofá - Reinicio



B2

Tropiezo cortina – Seducción



B3

Tropiezo fuente – Seducción



B4

Tropiezo bandeja – Seducción



B-X

Beso + Caballo – Marriage falso



B-Y

Golpe – Noche de Bodas venganza



B-Z

Caída – Noche de Bodas separación

Acto III : Crucero

A', Rencuentro - Bucle



A'1

Zancadilla A' – Bucle final



A'-X

Beso – Remarriage verdadero

Un armazón narrativo que descansa –como muestra el esquema- en la repetición de más de diez gags de caída y zancadilla, que hacen girar la trama amorosa y subrayan a la vez la poderosa *autoconciencia de la chica* como matriz de la ficción. Basada en su *control del gag*. Se ha insistido muchas veces en el basamento bíblico y shakesperiano de la película, pero lo que nos interesa resaltar aquí es la capacidad de Sturges para concretar visualmente ese trasfondo hermenéutico. Su habilidad para ir sumando *tempos* de un gran gag que es, en el fondo, el *remarriage* demiúrgico de Eve: la manzana que deja caer al comienzo (A0), el plano en que provoca la caída de Fonda a través de su espejo (A1), la repetición de esa caída a modo de venganza (B1), y la última zancadilla –idéntica a la primera- que clausura la historia en bucle (A'1).

Como hemos visto, el *running gag* estaba más que estandarizado en las comedias screwball, ahí están los cinco *tempos* de *A Girl in Every Port* o los tres de *It Happened One Night*. Pero lo que no se había visto antes de *The Lady Eve* –no de esa forma- es una reiteración tan descarada y conscientemente slapstick como la de los siete gags del segundo acto. Las dos caídas que emplea Stanwyck para seducir a Fonda en la primera parte –A1, A2- se exageran luego con cuatro batacazos de seducción (B1, B2, B3, B4), un beso similar al primero (A-X) pero interrumpido por el hocico de un caballo (B-X), y dos tropiezos más que acaban con las esperanzas de Fonda en la noche de bodas (B-Y), haciéndole huír en una última caída sobre el barro (B-Z).

Sturges era perfectamente consciente de *para qué servían sus gags*, de por qué convenía repetir las caídas de Fonda el mayor número de veces, a fin de acentuar la idea de la película. La idea de una plenitud femenina (la del propio cine) que sabe cómo cazar al hombre (el espectador) tejiendo sus propios gags (trampas de la ficción): “I happen to love pratfalls, but as almost everything I like, other people dislike, and vice versa. My dearest friends and severest critics urged me to cut the pratfalls down from five to three”²⁵⁸.

²⁵⁸ STURGES, Preston. Op. Cit. Pág. 295. La idea de Stanwyck como metáfora –espejo- del propio cine y Fonda como representante del espectador ocupa a Stanely Cavell en su análisis shakesperiano del film.

En ese punto surge el rasgo que distingue a Sturges de otros maestros de la comedia screwball –sobre todo de Leisen-, su empeño por no reducir el número de gags. Arriesgarse a ser tildado de burdo y poco sofisticado. Resistir, por tanto, esa prudencia conservadora del guión, que invita casi siempre a quitar gags en pos de lo narrado: *confiar en el gag*²⁵⁹. El cineasta entendió –en su paso del guión a la dirección- que el gag puede convertirse no sólo en lugar de giro del argumento sino en lugar de *denuncia, autoconciencia y puesta en crisis* del conjunto de la película. Torbellino y agujero negro, el gag en Sturges pasa de canalizar aquello que Northrop Frye llamó la trama arbitraria de las comedias, a denunciarla y buscar sus puntos de fuga²⁶⁰.

En *Anatomía de la crítica*, Frye habla explícitamente de cine en pasajes muy concretos. Uno de ellos formula el concepto de *triquiñuela/artimaña* a partir de la retórica del final feliz hollywoodiense: “En la medida en que el principal interés de los personajes, con tanta frecuencia en la comedia, se enfoque sobre los personajes en apuros, ejemplifica por regla general la victoria de la trama arbitraria sobre la coherencia de carácter. De este modo, en flagrante contraste con la tragedia, a duras penas puede darse algo así como una comedia inevitable, en lo que atañe a la acción de la obra individual. Es decir, que podemos saber que la convención de la comedia hará inevitable alguna suerte de desenlace feliz, pero, con todo, para cada obra el dramaturgo deber producir una ‘artimaña’ o ‘triquiñuela’, por aplicar, a la usanza de Hollywood, dos sinónimos irreverentes de la *anagnorisis*. Los desenlaces felices no nos impresionan como verdaderos, pero sí como deseables, y son acarreados por manipulación”²⁶¹.

²⁵⁹ Hemos comprobado letra a letra que todas las caídas de *The Lady Eve* estaban ya diseñadas en el guión original, a excepción de la caída del *puff*, cuando ella lo seduce por primera vez en su habitación (A2) y del golpe que le da una maleta en la cabeza en el compartimento de tren (B-Y). STURGES, Preston. *Five Screenplays by Preston Sturges*. Berkeley: University of California Press, 1985. Pág. 361-506.

²⁶⁰ El spaguetti western supo utilizar esa autoconciencia del gag como reafirmación de género, gracias a rutinas inolvidables como las muecas y tics que Sergio Leone enseñó a Clint Eastwood. En *The Outlaw Josey Wales* [1976] la técnica llega al paroxismo en el *running gag* de los escupitajos: hemos contado hasta 18 repeticiones, con el protagonista escupiendo al suelo (8), a una escupidera (1), a animales como un escorpión (1), un escarabajo (1) o un perro (2), y a personajes vivos (2) y muertos (2), hasta llegar al giro final en el que Eastwood se traga el escupitajo ante la reprimenda de una anciana.

²⁶¹ FRYE, Northrop. Op. Cit. Pág.225

El hallazgo de Sturges fue hacer visible esa manipulación. Lograr que el gag no decante la *anagnorisis* sino que la complique, haciéndonos dudar sobre la trama (¿se deja engañar Henry Fonda, cuándo decide Stanwyck ser todas las mujeres?). Y filtrar mientras un aire de ambigüedad –no por ligera menos punzante- que multiplica las lecturas del film. El final feliz se trabaja como problema, a través del gag, y la artimaña se enriquece con un signo de interrogación. Si en *The Lady Eve* se atacan las relaciones de pareja, en otras películas Sturges emplea el gag como puesta en crisis, festiva pero del todo inquietante, del *american way of life*: la corrupción institucional (*The Great McGinty*), la lógica del capitalismo (*Christmas in July* [1940]), la autoría a la Hollywood (*Sullivan's Travels*), la sofisticación de clase (*The Palm Beach Story*), la familia (*The Miracle of Morgan's Creek* [1944]) y los ideales patrioterros (*Hail the Conquering Hero* [1944]).

Un camino que otros directores transitarían en paralelo. Como el propio Leisen con las peleas Dietrich/McMurray en *No Time For Love* (un de sus *running gags* más visuales), o Billy Wilder en sus cantos de cisne sobre la monogamia (*The Seven Year Itch*), la bisexualidad (*Some Like It Hot* [1959]), la poligamia (*The Apartment* [1960]), la vida alegre (*Irma la Douce* [1963]) y las aseguradoras (*The Fortune Cookie* [1966]). En esas películas de Wilder, se percibe también un cierto desbordamiento de la funcionalidad del gag hacia lo ambiguo y lo problemático, heredado de los *dobles y triples sentidos* de Lubitsch. Aunque sin la insistencia ni el arrojo descaradamente visual –de puro slapstick- de los mejores films de Sturges. Entendemos que se trata, en última instancia, de una cuestión bastante subjetiva, y siempre habrá quien considere que los gags visuales de Wilder superan a los de Sturges o Leisen²⁶².

Pero si hemos escogido como ejemplo un título tan canónico como *The Lady Eve* no es únicamente porque redescubra esa *autoconciencia hecha de zancadillas y espejos*, sino porque en su uso casi metalingüístico del

²⁶² En ese sentido, McBride y Wilmington leen los gags de Wilder como una especie de gag-máscara, que camufla la verdadera opinión del director: "Wilder's profusion of gags seems to mask a desperation –a fear, perhaps, of telling the truth about his own emotions". McBRIDE, Joseph; WILMINGTON, Michael. "The Private Life of Billy Wilder" en *Film Quarterly* Vol. 23 No.4, 1970. Pág. 2

gag vemos la primera –o tercera- piedra de una revolución por etapas, que culminaría en el radicalismo visionario de *Unfaithfully Yours* (uno de los más excelsos proyectos/fracaso del cine de Hollywood). La película, casi ignorada hoy, supone una reflexión brillante sobre los límites entre el gag y la narración, que hace estallar en mil pedazos el sistema de la screwball confrontándolo con el abismo y la paradoja.

1.2.3. RUNNING BOMBS. EL GAG COMO REHÉN, POLIZÓN Y TERRORISTA

Es obvio que la provocación está en la naturaleza del gag visual, y que sus maestros han sabido siempre aprovechar esa naturaleza incidental para cuestionar sus narraciones, de un Mark Twain a un Leo McCarey: “I always develop my stories that way, in a series of incidents that succeed and provoke each other. I never really have intrigues”²⁶³. Pero hay, desde luego, grados muy diversos de deconstrucción narrativa. Nuestra voluntad es centrarnos ahora en aquellos gags que promueven fallas y crisis en la continuidad de lo narrado, radicalmente. Según probaron músicos como Arnold Schönberg y Alban Berg, la desestructuración es doblemente bella si proviene de la estructura, y una forma rota sugiere mucho más si encierra la memoria de su pasado. De ahí que una película como *Unfaithfully Yours* sea fundamental. En ella Sturges traslada aquella toma de conciencia del gag al límite del asesinato, en una historia suicida que filma a un reputado director de orquesta imaginando –en pleno concierto- múltiples formas de asesinar a su mujer.

Vemos a Rex Harrison proyectar crímenes mientras dirige una sinfonía. Y comprobamos más tarde cómo fracasa al intentar llevar a cabo sus planes. Como ha señalado Henry Jenkins, la escena en la que Harrison encadena una serie de *actos fallidos* –enchufar el disco, ocultarse, asesinar con una cuchilla de afeitar, dispararse en ruleta rusa- provoca una incomodidad particular en el público masculino. Una extrañeza que lleva al actor y a sus gags al límite del ridículo (arrastrando al espectador con ellos): “Sir Alfred’s humiliation extends outward to sully all who touch it, the actor,

²⁶³ MCCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 416

who pales by comparison to Keaton; the director, who displays his loss of control over the film's narrative (and thus looks forward to his own declining control over the mode of production of his films), and the critic, who finds it all 'unnerving', 'ominous', fearful and 'grating'”²⁶⁴.

A nuestro juicio esa inestabilidad liminar es el gran descubrimiento de la película. Sturges la consideraba como un fracaso que no lograba *nada*, y al utilizar precisamente esa palabra –la de la definición de Kant- confirma de qué manera sus gags enuncian la urgencia de un vacío, de una pérdida radical de sentido (de la masculinidad, pero ante todo del gag). El cineasta había explorado el vacío estructural de la narración en films anteriores, a través de recursos como la amnesia, la resaca y el borrón. Vacíos que permitían plantear el gag como agujero narrativo, sobre unos personajes que apenas recuerdan nada tras la borrachera de ayer²⁶⁵. Ese modelo, que Sturges ensayó en *The Miracle of Morgan's Creek* y *The Sin of Harold Diddlebock* [1947], supone un paso previo fundamental, pues la amnesia antecede a las derivas disruptivas de *Unfaithfully Yours* (que pasan una noche de excesos a la obsesión criminal). La película lleva esas rupturas al límite, fuerza la frontera entre gag y asesinato, multiplicando la realidad en fantasías problemáticas, a la manera de Buñuel. Rex Harrison imagina matar a su mujer y reímos, pero lo que consigue Sturges es inquietarnos furtivamente, plantear un gag que no sólo narra y es autoconsciente, sino que parece *imaginarse a sí mismo*.

Gag rehén

Así trabaja esa película maravilla, *Groundhog Day* [1993], que logra que el gag pase de auto-imaginarse a convertirse en *rehén de sí mismo*. En ella Harold Ramis supo recuperar la lucidez visual de *Caddyshack* [1980] para ponerla a trabajar al servicio de un argumento laberíntico y festivamente ambiguo. Que atrapa a Bill Murray en un bucle que es a la vez trama romanticona y lugar del yo, masturbación amorosa y repetición jugable. Pero, según sostenemos, el contacto con *Unfaithfully Yours* no recae tanto

²⁶⁴ JENKINS, Henry. "The Laughingstock of the City: Performance, Anxiety, Male Dread and Unfaithfully Yours" en *Classical Hollywood Comedy*. London: Routledge, 1995. Pág. 242. Jenkins está comentando la reacción enfurecida de un crítico en un artículo publicado tras el estreno del film.

²⁶⁵ Modelo recuperado paródicamente en la resaca colectiva de *The Hangover* [2009].

en la arquitectura global (que Ramis lleva al redil del *happy end*) sino en la capacidad del gag para imaginarse como tiempo límite y problema (el hecho de que Murray trate de suicidarse sin éxito, una y otra vez). Thomas Elsaesser llama a esas estructuras modulares *mind-game films*, puzzles en los que la narración se plantea como un juego laberíntico y dislocante, que extravía a sus personajes en bucle²⁶⁶. Esa fallida estructural, que Resnais trabajó *à la nouveau roman* en *Je t'aime je t'aime* y Scorsese *à la Corman* en *After Hours* [1985], fue la gran contribución de Sturges a las potencias del gag, que fue diluyéndose desafortunadamente en películas tenues – aunque divertidas– como *The Beautiful Blonde from Bashful Bend* [1949] y *Les carnets du Major Thompson* [1955]²⁶⁷.

Nos atrevemos a afirmar que *Unfaithfully Yours* convirtió tanto a Sturges como a sus gags en rehenes de sí mismos. Quentin Tarantino sitúa el film en la lista de sus diez películas preferidas de todos los tiempos, y parece que esa viscosidad del *acto fallido* –que Sturges exalta con Rex Harrison– queda muy cerca de los gags de estallido violento tarantinianos. François Mars planteó en su día un ejercicio interesante que consiste en desplazar un determinado gag a películas ajenas. Buster Keaton aparecería entonces tras las esquinas de *Ladri di Biciclette* [1948] y W. C. Fields tras el trineo de *Citizen Kane*: “Le propre d’un bon burlesque est qu’il bénéficie d’une action (action pris au sens d’*histoire*) parfaitement sérieuse et suffisante à elle-même, sur laquelle les gags viennent se plaquer, en parasites inopportuns”²⁶⁸.

Esa cuestión de *lo parasitario* y *lo inoportuno* –un gag en secuencias y películas ajenas, desplazado de la narración– centra la irrupción del exceso cómico en los films de Tarantino. Lo principal no es la relación entre el gag y lo que se narra, sino su capacidad para irrumpir de la manera más flagrante en momentos azarosos. Secuestrar el argumento en narraciones

²⁶⁶ ELSAESSER, Thomas. “The Mind-Game Film” en *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ed. W. Buckland). Oxford: Blackwell Publishing, 2009.

²⁶⁷ Brian Henderson ha estudiado en detalle el desencanto progresivo de Sturges con el aparato industrial de Hollywood, centrándose en el enfrentamiento airado entre el cineasta y Darryl F. Zanuck durante la producción de *Unfaithfully Yours*: HENDERSON, Brian en STURGES, Preston. *Four More Screenplays by Preston Sturges*. Berkeley: University of California Press, 1995. Pág. 755-823

²⁶⁸ MARS, François en “Autopsie du gag II” *Cahiers du Cinéma* n° 116, 1961.

subsidiarias que nos hacen reír por su misma desubicación, según sucede con el escopetazo del lavabo en *Pulp Fiction* [1994]. Puede tratarse de un gag que reclama una repetición ritualística, como el choque montado tres veces en *Death Proof* [2007], o el modelo-Rashomon que suma puntos de vista en el mall de *Jackie Brown* [1997]. Pero, como muestra *Unfaithfully Yours*, lo que manda en esos gags es la capacidad de la narración para convertirse en rehén de sí misma, generar inadecuaciones y furúnculos que impregnan la materia misma del plano (según prueba la estructura de actos fallidos de *Reservoir Dogs* [1992]). Tomar *l'histoire* como rehén, a la manera del *running gag* de la esvástica en *Inglorious Basterds*.

Gag polizón

El gag surge entonces como *polizón en argumentos y vidas ajenas*. Si Rex Harrison se imagina a sí mismo matando y termina siendo rehén de esa misma imaginación fallida, Adam Sandler ha encarnado recientemente a personajes que son intrusos en sus propios gags, que flotan entre las imágenes como un nimbo (*Punch-Drunk Love* [2002]) o tratan de encajar en una rutina de *improv comedy* que no acaba de funcionar (*Funny People* [2009]). Lo que en la narración *screwball* era un problema de encaje chico/chica y, por tanto, de equilibrio narrativo entre tramas -ordenadas y desordenadas con gags-, da paso a comedias que no encajan consigo mismas, que inciden deliberadamente en la crisis de una historia que deja de ser posible, a través del gag.

El modelo de biopic documental que Woody Allen exploró “a favor de la narración” se complica en películas de calado biográfico. Títulos que recuperan, por un lado, el culto del personaje de los cómicos slapstick pero denotan, por otro, la imposibilidad de encajarlo en su propio tiempo. Así sucedía a ratos en *The Nutty Professor* [1963], cuyos desdoblamientos se convierten en grietas profundas en *The King of Comedy* [1983]. Y eso mismo quiso ensayar Alain Resnais en el biopic a tres bandas *Mon oncle d'Amérique*, logrando una reconstrucción casi científica del gag a través de la memoria –equivoca- de sus personajes. Un modelo que, centrado otra vez en el clown, se radicaliza en *Takeshis'* [2005] y *Kantoku-Banzai!* [2007], donde Kitano bifurca literalmente a su personaje en gags que son

narraciones hipotéticas y paralelas. El hilo de lo narrado se pierde entre remontajes de una trama que no acaba de ver la luz, repleta de polizones. Surgen gags-trampa que la multiplican y la aniquilan, que conspiran a favor y en contra de sus imágenes. Lo que el propio Kitano define como “*jugar con el eje temporal* cinematográfico [...] Soy yo mismo jugando con la idea del cubismo en el cine”²⁶⁹.

Si consideramos esos elementos de *diseminación narrativa* como gags es porque participan de esa lógica ambigua de la repetición –a veces cómica, a veces inquietante– que Luis Buñuel entendía *en tanto que gag*. Hacemos nuestra su formulación canónica: “había imaginado una veintena de ideas, de gags –como la de una carreta llena de obreros atravesando un salón elegante, o un padre matando con una escopeta a su propio hijo porque le había tirado la ceniza de un cigarrillo– y las anotaba, *por si acaso*”²⁷⁰. Aunque esté hablando concretamente de *L’âge d’or*, sus palabras perfilan un método extensible a gran parte de su filmografía. Más todavía en sus colaboraciones “francesas” con Jean-Claude Carrière, que había trabajado como gagman y guionista junto a Pierre Étaix. Un método que –como veremos en la última parte de la tesis– motiva una didáctica del gag moderno, rupturista y anti-narrativo, que cineastas como Godard, Resnais y Herzog, o como Skolimowski, Iosseliani y Roy Andersson, adoptan en algunas de sus películas.

Otar Iosseliani ha sabido plasmar visualmente esa idea del *running gag* que pierde a su personaje. En *Iqo shashvi mgalobeli* [1970] filma a un percusionista que llega siempre tarde al concierto, justo a tiempo para tocar los timbales al final de la pieza. El gag, de una cadencia natural y espontánea, integra cuatro variantes en escenas distintas. La primera vez el joven se viste a toda prisa y llega a su puesto unos segundos antes de que el director le indique las notas. La segunda pasa durante un ensayo, al que no llega tarde pero recibe igualmente una bronca del director. La tercera se divide en dos partes, primero llega tarde, baja al foso y se va tras robarle la corbata a un compañero en pleno concierto (3a), y luego

²⁶⁹ KITANO, Takeshi en MIRANDA, Luis. *Takeshi Kitano*. Madrid: Cátedra, 2006. Pág. 413

²⁷⁰ BUÑUEL, Luis. Op. Cit. Pág. 112

vuelve corriendo a toda prisa para tocar justo a tiempo las notas (3b). Pero lo revelador es cómo Iosseliani reinventa el sentido del gag en un último *tempo* elíptico y ambiguo, en el que no sabemos si el percusionista llega a tocar las notas porque es atropellado en un accidente de coche (4). La imagen no aclara nada, y algo que había hecho reír al espectador –la confusión entre tiempo del gag / tiempo del personaje– se transforma, retrospectivamente, en una fractura del tiempo de la película²⁷¹.

En *Les Favoris de la Lune* [1985] Iosseliani filma otro *running gag* que no confunde sólo el tiempo del protagonista sino que divide la película en cuatro historias paralelas y diversos tiempos históricos. El film no tiene una trama propiamente dicha, integra fragmentos narrativos simultáneos y paralelos, confundiendo al espectador. No obstante, resulta clave que el único elemento de continuidad sea la rotura de una vajilla en forma de pequeño gag. Un plato cae al suelo desde un mantel bordado en el siglo XVIII (1), vemos a un artesano pintando a mano la vajilla (2), un caballo pisotea el plato entre muebles destrozados tras la Revolución Francesa (3), siglos después –en época contemporánea– una mujer compra la vajilla en una subasta (4), un mayordomo chino la rompe empujado por los hijos de la mujer (5), unos basureros la recogen de una caja (6), uno de ellos da un par de platos a unas prostitutas (7), embargan la casa de la señora y cargan el resto de la vajilla en un camión de mudanzas (8), un ladrón apaga una colilla sobre un plato de la prostitutas (9), un *bulldozer* destruye el edificio del siglo XVIII donde estaba la vajilla (10), vemos a una pareja que toma el té con la vajilla en lo que parece el siglo XIX (11). En ningún momento se aclara de qué año data la vajilla ni a cuantos personajes afecta, pero aún así –o precisamente por ello– la vemos circular entre las diversas tramas como un marcador temporal continuo y equívoco, con *el gag merodeando entre las ruinas de la narración*.

Gag terrorista

Defendemos que el gag pasa, de ese modo, de un enfoque autoconsciente y polizón a un planteamiento que sólo puede definirse como terrorista.

²⁷¹ Es bien conocida la admiración de Iosseliani por el cine de Jacques Tati, y su manera de encarar el curso de sus "tramas" como un encadenamiento natural de situaciones cotidianas y gags.

Destroza cualquier posibilidad de sentido repitiéndose. Hemos visto ya de qué forma *Un chien andalou* y *L'âge d'or* aprovecharon esas potencias disruptivas del gag. Pero es en otras películas de Buñuel, aparentemente “más narrativas”, donde se trabaja a fondo la idea del *running gag* como grieta del relato, en la estela de *Unfaithfully Yours*. En su etapa mejicana, el cineasta empleó aquellas ideas-gag para estructurar el curso de algunos films (el gag a cuatro tiempos de las tentaciones en *Simón del desierto*), para subrayar el sentido paradójico de determinadas imágenes (las gallinas y los *pie in the face* a pedradas de *Los olvidados* [1950]) y hasta para ensayar desvíos en la mente del personaje (los proyectos de Archibaldo de la Cruz en *Ensayo de un crimen* [1955])²⁷². Pero es en sus últimos trabajos donde el gag estalla en actos de verdadero terrorismo narrativo.

A rebufo de las ametralladoras de *Week End*, Buñuel filma en su etapa francesa una serie de gags entre diplomáticos y terroristas. Secuencias que muestran la rutina del fusilamiento como mecanismo de comicidad pero también de extrañamiento. Se dispara a veces contra ositos de peluche, como Fernando Rey en *Le charme discret de la bourgeoisie*. Pero otras veces es el propio cineasta quien decide “ser fusilado”, según vemos al inicio de *Le fantôme de la liberté*, cuando Buñuel aparece como un extra entre la barbarie napoleónica. Una serie de gags de *shooting gallery* que llegan a fusilar a la Iglesia Católica y sus símbolos, como sucede cuando se dispara contra un rosario y se fusila al Papa en *La voie lactée* [1969].

Pero el *running gag* más logrado de esa última etapa es, sin duda, el del saco de ropas de *Cet obscur objet du désir* [1977]: “Durante toda mi vida me he esforzado en aceptar, sin intentar comprenderlas, las imágenes compulsivas que se me presentaban. Por ejemplo, en Sevilla, durante el rodaje de *Ese oscuro objeto de deseo*, al final de una escena y movido por una súbita inspiración, pedí bruscamente a Fernando Rey que cogiera un voluminoso saco de tramoyista que estaba sobre un banco y marchara con él a la espalda. Al mismo tiempo, percibía todo lo que de irracional había en ese acto y lo temía un poco. Rodé dos versiones de la escena, con y sin

²⁷² Sería interesante emprender un estudio comparado entre *Unfaithfully Yours* y *Ensayo de un crimen*, (que obviamente desborda el ámbito y la extensión de esta tesis). Pues ambos films comparten tanto la idea de base –el asesinato en tanto que proyecto fallido– como la puesta en crisis del gag en sus límites.

el saco. Al día siguiente, durante la proyección, todo el equipo estaba de acuerdo en que la escena quedaba mejor con el saco. ¿Por qué? Imposible decirlo, so pena de caer en los estereotipos del psicoanálisis o de cualquier otra explicación”²⁷³.

La película, libre relectura de la novela de Pierre Louys *La femme et le pantin*, es de por sí un conglomerado fragmentario y equívoco. Un señor explica en un vagón de tren sus desventuras sentimentales con Conchita, personaje interpretado por dos actrices distintas, cuyas intermitencias complican el tiempo de la diégesis. El gag del saco aparece cinco veces, sin explicación ninguna, y es su mera reaparición –*su repetición diferencial*– lo que perturba la estructura de lo narrado. No se trata de preguntarnos “qué es o qué representa el saco” (como advierte Buñuel), sino de constatar que el hecho de que se rime a tiempos diversos es, en sí mismo, indicativo de una Idea y una Estructura:



“Lo que se asemejan no son las semejanzas, sino las diferencias [...] Una relación múltiple ideal, una *relación diferencial*, debe actualizarse en relaciones espacio-temporales diversas, al mismo tiempo que sus elementos se encarnan actualmente en términos y formas variadas. La Idea se define así como Estructura”²⁷⁴

- 1: Un señor cruza el plano con Fernando Rey al fondo, sin ninguna de las actrices presente (minuto 3).
- 2: Otro señor –o el mismo con boina– cruza en dirección opuesta en una escena posterior, con Fernando Rey y Carole Bouquet caminando juntos al fondo (minuto 47).
- 3: Fernando Rey recoge el saco de un banco mientras Ángela

²⁷³ BUÑUEL, Lufs. Op. Cit. Pág. 171

²⁷⁴ DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires, Amorrortu, 2002. Pág. 182. Para un estudio en profundidad del gag en Buñuel: RUSSELL, Dominique. “Buñuel: the gag, the auteur” en *Canadian Journal of Film Studies* Vol. 18 Issue 2, 2009.

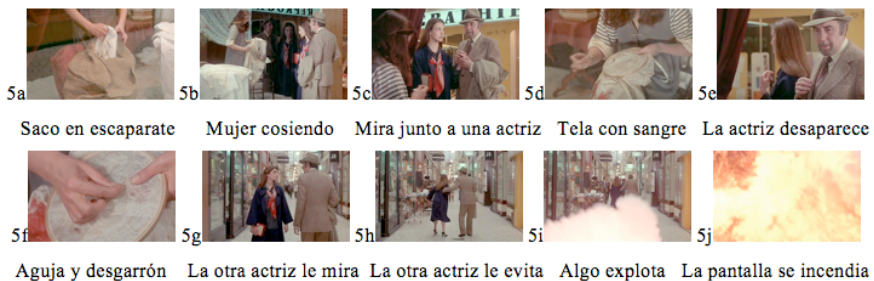
Molina le mira (minuto 59).

- 4: Un hombre con boina le entrega el saco a Fernando Rey diciéndole que lo ha olvidado, él contesta que ya lo mandará recoger (minuto 73).

Buñuel monta el gag en cuatro *repeticiones/diferencia*, que mezclan capas de tiempo y actrices diversas, cuya secuencia resulta inexplicable. Lo que sí sabemos es que el gag del saco puntúa los órdenes y desórdenes de la narración, y que lo hace diferencialmente, sin reiterar ni una sola vez el mismo esquema. El *running gag* sugiere así algunas pistas sobre una trama inexistente:

- Alguien transporta el saco a solas antes de que Fernando Rey se acueste con ninguna de las chicas (1).
- Alguien vuelve a pasearlo cuando se compromete con la chica, una de las actrices (2).
- El propio Rey lo recoge mientras se acuesta ya con la chica, que no es ya la misma sino otra actriz (3).
- Alguien intenta darle el saco pero él lo rechaza, poco antes de que vea a la chica poseída por otro a través de unas rejjas (4).

El espectador puede imaginar cualquier contenido para el saco antes de la secuencia que cierra la película, cualquiera. Pero lo que está claro es que el gag *se está denunciando a sí mismo* como Idea y Estructura. Como Idea y Estructura de la narración... aunque sea de una narración inexplicable. La imagen llama la atención sobre sí misma, se pavonea y se transforma, juega al escondite entre planos y se hace pasar por un *mcguffin*. Hasta que la escena final remata el *running gag* y muestra el contenido del saco (5):



- Una mujer saca ropa sucia del saco y cose en un escaparate (5a).
- Aparece Fernando Rey junto a una de las actrices y observan juntos a la mujer (5b).
- Acaricia la mano de la chica mientras mira la aguja de coser (5c).
- Vemos que el encaje de tela está lleno de sangre (5d).
- Él sigue mirando mientras la actriz se marcha dejándole sólo (5e).
- Vemos cómo la aguja recorre el desgarrón (5f).
- Él se aparta del escaparate y ve a la otra actriz mirándole (5g).
- Intenta cogerla del brazo y ella se zafa violentamente (5h).
- Caminan juntos hacia el fondo del pasaje, y algo explota (5i).
- El plano se llena de llamas (5j).

Como en *Pierrot le fou*, Buñuel acaba su película –su última película– con un *explosive gag* a pantalla completa. Está la ropa sucia, el reflejo de cristal, el cuerpo de una mujer amada, la aguja sobre la tela, la ausencia del cuerpo de una mujer amada, el desgarró de la costura, el cuerpo de una mujer amada que es otra mujer, el intento de aferrarse a ella, el fracaso, la repetición del intento y una explosión que acaba con todo.

Buñuel filma así su última lección sobre el gag. En ocasiones no hace falta preocuparse por “la narración”, basta con *dejar suelto al gag en sus repeticiones y diferencias*. Para que haga de terrorista y sugiera todas las interpretaciones posibles y ninguna en absoluto. Lo importante es que esa imagen en movimiento se repita, que quede claro que estamos hablando de un gag, sin que importe en absoluto de qué estamos hablando. Filmarlo a varios tiempos, diferencialmente. Hasta que la forma exceda y agote el sentido, el gag sea dueño y señor de una narración imposible, y no haga falta explicar nada porque se muestra todo: “La última escena, en la que una mano de mujer zurce cuidadosamente un desgarrón en un encaje ensangrentado (es el último plano que yo he rodado), me conmueve sin que pueda decir por qué, pues permanece para siempre misteriosa, antes de la explosión final”²⁷⁵. El gag sabe narrar sólo, sin narrar.

²⁷⁵ BUÑUEL, Luís. Op. Cit. Pág. 243

2. ESPACIO

2.1. FORMAS DEL ESPACIO. LA PINTURA DEL GAG

“The tramp enters the rink and skates with one foot up, gliding and twirling, tripping and dumping into people and gettin into all sorts of mischief, eventually leaving everyone piled up on their backs in the foreground of the camera while he skates to the rear of the rink, becoming a very small figure in the background, and sits amongst the spectators innocently reviewing the havoc he just created. Yet the small figure of the tramp in the distance was funnier than he would have been in a close-up. Placement of the camera is cinematic inflection”²⁷⁶

Sin el Tramp patinando, la frase de Chaplin sonaría a obviedad manifiesta –“placement of the camera is cinematic inflection”-, sólo el trazado del personaje por el espacio transforma un tópico en una lección sobre el valor de plano y la profundidad de campo (en *The Rink* [1916]). En esas medidas se juega el sentido del gag como lugar del mundo, su poderosa ambigüedad ontológica pero también su cercanía a lo humano. En una palabra: su realismo. Se ha defendido que la esencia del burlesco está en su estricta adscripción a la realidad, y que los llamados gags de cartoon – irreales al estilo de Larry Semon- no hacían sino violar esa comunión sagrada entre el personaje y el espacio real. Aquí proponemos, en cambio, que el gran hallazgo del burlesco fue, precisamente, dar alas al realismo, redescubrir la realidad de los lugares y los objetos capturando tanto su peso ontológico como su escape surreal, en busca de eso que Gaston Bachelard llamó *una poética del espacio*²⁷⁷.

Lo que nos importa es el patinaje espacial, la exploración del Tramp. Ocurra en la pista repleta de *The Rink* o en el abismo espontáneo de unos grandes almacenes (Charlot patinando de espaldas en *Modern Times*, a punto de caer). La cuestión es que podríamos imaginarlo igualmente en patines sobre un anillo de hielo en Saturno, inventando bucles y profundidades, a la manera de Mario en *Super Mario Galaxy* [2007]. Ese punto de partida –Chaplin patinando en el espacio, Mario patinando en el

²⁷⁶ CHAPLIN, Charles. Op. Cit. Pág. 152

²⁷⁷ BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: FCE, 1975. Pág. 8

espacio- nos parece fundamental. No sólo porque el cineasta imaginase el videojuego de Miyamoto nueve décadas antes (quiso filmar un gag de los Juegos Olímpicos en la luna: “the possibilities of *playing about* with the laws of gravity”²⁷⁸), sino porque confirma la potencia transformativa del gag como puesta a prueba de los espacios. El gag planteado como un laboratorio con fórmulas, bocetos y reinenciones del realismo, punto de partida y misterio, *desde y a partir de*: “The Fact in the Fantasy / The Fantasy in the Fact”²⁷⁹. Walter Kerr resume así el signo fundacional del slapstick: el entrecruzamiento lúdico entre realidad y ficción o, mejor dicho, entre el hecho (*fact*) y su desvío (*fantasy*). Con independencia del género o del tipo de película, Kerr evoca una especie de fantasía objetiva –abstracta y concreta a la vez- que destaca las posibilidades infinitas del gag como exploración de la realidad. En lugar de constreñir la imagen como idea absoluta (la realidad es la realidad tal cual), el gag la deja campar a sus anchas, problemáticamente (la realidad es *fact* y es *fantasy*, mucho más que sí misma).

En las páginas siguientes discutiremos el gag en sus variables espaciales. Una paradoja *fact/fantasy* que mezcla la ontología documental de la toma (Bazin insistiendo en por qué Charlot está físicamente dentro de la jaula del león en *The Circus*²⁸⁰) con los mundos posibles del gesto (Chaplin fundiendo a las fantasías de *The Kid* y *The Gold Rush*). Nuestro objetivo es entender, por ejemplo, cómo es posible que uno de los cineastas que más y mejor han filmado el paisaje, Buster Keaton, sea también el gran precursor del gag como miniatura y pantalla jugable, sin que esas dos tendencias (el rodaje realista en exteriores y la fantasía microcósmica) supongan inadecuación alguna. Ligar el paisaje sublime de *Moonshine* [1918] –*eso* que el slapstick capturó viajando de la costa Este al gran paisaje del Oeste- con los mundos de juego en la pantalla de *Sherlock Jr.* –*eso otro* que el slapstick fundó a base de pasos de manivela y trucajes íntimos. Conciliar en definitiva la realidad con su trampantojo.

²⁷⁸ CHAPLIN, Charles. Op. Cit. Pág. 209

²⁷⁹ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 12

²⁸⁰ BAZIN, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1990. Pág. 80

2.1.1. FIJAR LA IMAGEN. ANALOGÍAS DINÁMICAS, COLORES EN FUGA

“Los ídolos hindúes y chinos ignoran que son ridículos; es en nosotros, cristianos, donde está lo cómico”²⁸¹.

Las palabras de Baudelaire evocan en cierto modo el humor racista de tantos y tantos gags (la palabra *minstrel* basta para resumirlos). Pero descubren sin embargo su esencia instantánea y pictórica: no tanto algo que se parece a algo sino *algo que se percibe a sí mismo*²⁸². El cristiano que se ve hindú, el chino que se ve cristiano, el hindú que se ve chino. Surge en todos ellos un momento de fijación, el *verse como* que para Bergson supone la imagen central de lo cómico: “lo mecánico aplicado y superpuesto a lo viviente, formando una cruz en la que hay que detenerse, imagen central desde la cual irradia la imaginación en direcciones divergentes”²⁸³. Buscar lo cómico en de lo humano, siendo lo mecánico un bosquejo privilegiado de ambos. Según el poeta, cualquier efecto cómico que provenga de algo no humano lo hará por su analogía con lo humano, por imitación, contraste o ambigüedad, pero partiendo casi siempre de esa *superposición de lo viviente consigo mismo*. Un “grado cero” del gag que el cine transmite en escenas de toma fotográfica.

Retratos de familia: verse como

La idea del espacio/tiempo enfrentado a su instantaneidad –los personajes posan, la cámara congela una postura- supone una fuente natural para el gag. Su versión más simple surge con naturalidad en momentos de posado y retrato familiar, cuando los personajes aguardan ante el fotógrafo y los actores son doblemente fotografiados, dentro y fuera del film (según recordaba Henry Fonda al hablar del cine de Ford). El gag busca lugar entre las instrucciones del fotógrafo y los gestos estáticos del personaje. Tantea el terreno entre la fijeza y la espontaneidad, abriéndose paso pese –o gracias- al estatismo requerido del “clic”. En esos gags la dimensión

²⁸¹ BAUDELAIRE, Charles. Op. Cit. Pág. 98

²⁸² Hasta Kant sucumbió al humor de tono xenófobo en un texto que compara las disposiciones del hombre europeo, contando –sin querer- uno de esos chistes de “un francés, un inglés y un español”: KANT, Immanuel. *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime*. Madrid: Alianza, 1990.

²⁸³ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 37

espacial se coloca en primer término, y es posible que el marco no acierte a encuadrar a los personajes (como sucede en *Ceremonija* [1965], donde la animación permite superponer imagen y reencuadre) o que sean éstos quienes fuercen la compostura del posado (a la manera de los mendigos en *La Última Cena de Viridiana* [1961]).

El *family portrait* era uno de los gags preferidos por Ozu, que surge con especial intensidad en *Nagagya shinshiroku* [1947]. Donde se muestra a la anciana y al niño que ha adoptado repitiendo muecas y bromas en un estudio de fotografía, justo antes de que el muchacho sea reclamado por su verdadero padre. Una costumbre que Ozu retoma en retratos de familia (el posado canónico de *Bakushû* [1941], que Katsuhito Ishii recupera en *Cha no aji*) y múltiples fotografías de boda entre padres, hijas y hermanas (*Banshun* [1949], *Akibiyori* [1960]). Retratos que nos hacen reír pero cuestionan al mismo tiempo el lugar de los personajes en el plano, su pertenencia espacial y familiar. La imagen se trabaja como celebración y límite, documento de un tiempo que no puede ser, que se extingue y debe por ello fijarse espacialmente en una fotografía.

Murnau escogió ese gag para lograr el efecto inverso en *Sunrise* [1927]. Rejuntar a la pareja en el estudio de un fotógrafo, hacerles reír de nuevo tropezando con el mobiliario y mirándose, aprovechando esa detención en el instante para volver a empezar. La comicidad de ese *verse como imagen central* que dispara la analogía en ese tipo de gag. En ocasiones, el posado corona una felicidad que sólo es posible plasmar en forma de foto: los amigos de la cooperativa en *Le crime du Monsieur Lange* [1936] vestidos de *cowboy* tras el éxito de sus historietas. En otras, se busca el contraste entre un personaje y el grupo lunático que le acompaña, entre la viveza del gesto y la fijación del encuadre: como hace Iosseliani con la anciana y la secta Hare Krishna en *La chasse aux papillons* [1992]. El gag puede formar un gran fresco como aquel que sueña el discípulo de Giotto, encarnado por Pasolini, en *Il Decameron*. O un primer plano como el de Jean-Pierre Léaud dentro del fotomatón de *Masculin féminin* [1966]. La potencia de esos gags fotográficos es tal que pueden emplearse incluso para hacer despegar la narración, como un empuje de salida que *fija la*

imagen y la relanza, según acostumbra a hacer Wes Anderson: así sucede con el álbum de fotografías escolares que abre *Rushmore* [1998].

2.1.1.1. Analogía, dinamismo y permutabilidad de las formas

El posado de *Amanecer* prueba que esa fijación fotográfica está muy cerca de los gags de barberías y estatuas. En esos tres contextos –que Murnau enlaza en la parte cómica del film- se produce una manipulación festiva de *lo viviente hecho mecánico*, sea un peinado, un afeitado à la Abraham Lincoln o una pierna de mármol. En *Sunrise* la pareja decide sacarse un retrato y van primero a la peluquería, donde el rostro de él es reinventado por el peluquero mientras ella ríe. El gag se redobra más tarde en el estudio fotográfico, cuando él derriba una estatuilla y pierden la cabeza bajo el sofá. No nos parece casual que el director de *Herr Tartüff* [1926] hilvane esos tres gags de barbería, retrato y estatua, pues cada uno de ellos subraya la diferencia entre imagen estática e imagen en movimiento. Una viveza móvil que diferencia la caricatura del gag visual, y supone el paso de la analogía al *dinamismo de la analogía*.

Analogía dinámica

El “clérigo cerbatana” de Quevedo²⁸⁴ o la “semejanza entre una butaca y un anciano” de Dickens²⁸⁵ pasan a ser comparaciones en movimiento, imágenes que fijan un instante dado para recrearse luego en sus arrabales, que espacian el tiempo. La hipótesis del rostro, peinado, manoseado y reinventado, se remonta a los primeros gags de *mischief*. Aparece ya en cortos de trucaje como *Le sculpteur express* y *Humorous Phases of Funny Faces* [1906], y reaparece en las barberías del burlesco: de Ben Turpin a los cortes de pelo de *The Bell Boy* y el barbero judío de *The Great Dictator*. Hasta un cómico de aire más situacional como Cantinflas utiliza la rutina en *Si yo fuera diputado* [1951]. Rutina que se vuelve manierista en homenajes posteriores como la peluquería de *The Man Who Wasn't There* [2001] y la mano del peluquero-artista-jardinero Johnny Depp en

²⁸⁴ QUEVEDO, Francisco De. *Vida del Buscón llamado Don Pablos*. Madrid: Akal, 1983. Pág. 94

²⁸⁵ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 265

Edward Scissorhands [1990]²⁸⁶. Incluso videojuegos como *Super Mario 64* [1994] aprovechan la plasticidad de esos gags de peluquería, dejando al jugador estirar, torcer y reinventar el rostro del personaje cómicamente, en trucajes que recuerdan a Méliès. Así, la imagen en movimiento pone al alcance del gag “tocar las narices”, literalmente, y el tiempo se emplea en explorar a fondo sus espacios.

Richard Lester capturó esa tocada de narices en gags de auténtica plenitud visual. No se trata ya de *parecerse a* sino de *funcionar como*. La analogía cobra forma en el curso de la toma, a múltiples capas. Como sucede con la barba que Ringo Starr dibuja con espuma sobre un espejo en *A Hard Day's Night*, que por sí misma no sería más que una caricatura momentánea pero que cobra vida cuando saca la cuchilla y se pone a afeitarse (1). El gag reaparece en otra escena de la película, cuando los Beatles garabatean el rostro del presentador sobre una pantalla (2).



1) Analogías dinámicas entre dos imágenes simultáneas

2) Analogías de doble proyección y reencuadre

El interés no proviene de la mano que afeita y dibuja, tampoco de la imagen resultante, sino de la relación entre el movimiento de la mano y el movimiento paralelo del rostro *mientras* es reinventado, a pasos dobles. Una idea que Lester adapta en *Help!* a través de la retroproyección y otros recursos de simultaneidad espacial, cuando los personajes juegan a dardos sobre el rostro de John Lennon (3, plano fundacional para tantos y tantos videoclips). Sin embargo, la imagen central de esos gags es, de nuevo, el objetivo fotográfico, según prueba una secuencia en la que los miembros del grupo juegan girando un palo de esquí ante la cámara, que encuadra y reencuadra sus caras en una serie de diapositivas espontáneas (4).

²⁸⁶ En clave mucho más irreverente funciona el monumental gag de peinado sobre el pelo de Cameron Diaz en *There's Something About Mary* [1998], que juega con la analogía líquida y la fijación postural.

Metáfora mímica, analogía objetual, imagen cambiante

Surgen así los gags de *mimed metaphor* y *object analog* que buscan, según la definición de Noël Carroll, los órdenes y desórdenes de la forma a través de la exploración de los objetos. La diferencia entre ambas categorías radica en la importancia del gesto como parte de la metamorfosis: “The objects analogized bear their similarities close enough to the surface, so to speak, that the metaphorical interpretation does not require much staging”²⁸⁷. Mientras en la *metáfora mímica* el dinamismo proviene del gesto del clown, en la *analogía objetual* es la propia disposición de los espacios lo que genera el gag. Aunque Carroll emplee sobre todo ejemplos de Chaplin, recuperamos aquí tres modelos de procedencia diversa, a partir de una de las imágenes más repetidas en ese tipo de gag: el sombrero de Napoleón Bonaparte.

La *metáfora mímica* se da cuando la comparación nace de una acción específica, como cuando Jerry Lewis agarra un cojín y se lo pone en la cabeza en *Artist and Models* [1955], mientras le canta a Dean Martin “there’s nothing you can’t be...” (m-m). Otra cosa es que el gag provenga del espacio en sí mismo y que, por tanto, la *analogía objetual* aflore según éste va modificándose a varios tiempos. Así sucede en *Play Time* cuando el cocinero asoma por la obertura de la cocina y el americano borracho coloca un posavasos sobre la pared (a-o). El efecto es gradual y sincrónico –el cocinero asoma, un camarero lleva una bandeja con el posavasos, el personaje agarra uno- de forma que el gag se vuelve colectivo. Suma acciones simultáneas y espacios diversos, la especialidad de Tati.



²⁸⁷ CARROLL, Noel. “Notes on the Sight Gag” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 36

Carroll habla también de un tercer tipo de gag de *switch image* o *imagen cambiante*, ejemplificado aquí por el gag que abre *The Adventures of Gerard* [1970]. Vemos primero una imagen –un mapa de España- cuyo sentido se ve alterado súbitamente por la irrupción de otra imagen –la sombra de Napoleón- en un fundido progresivo (i-c): “it seems to mean one thing unequivocally in terms of its visual information, but then it means something enterily, and unexpectedly, other”²⁸⁸. La versión más tradicional del gag de *imagen cambiante* es la del cómico de espaldas, que parece estar haciendo algo que resulta ser otra cosa. Pero hemos escogido el ejemplo de Jerzy Skolimowski porque mezcla el sombrero de Napoleón en espacios históricos y simbólicos diversos, gracias al fundido.

2.1.1.2. El objeto-función y su maleabilidad. La idea de las curvas

Para Chaplin, que ideó una película sobre Napoleón que no pudo rodar, esos gags de *analogía dinámica* eran una oportunidad para cuestionar el lugar del personaje en la ficción (el orden, la posición social). Los trabajó a menudo sobre estatuas, que capturan la mirada del Tramp en hipótesis y *double takes* sobre el cuerpo femenino. Ocurre en *His New Job* [1915] y *A Jitney Elopement* cuando observa una estatua de cuerpo entero revisando sus curvas. En *A Woman* [1915] es un maniquí que anuncia el travestismo de Charlot. Y en *A night in the show* [1915] y *Behind the screen* [1916] vuelven a ser siluetas desnudas, que incitan a la exploración y el ensayo postural: ser tapadas, dadas la vuelta, recolocadas.

Pero es en *The Circus* donde Chaplin compone su mejor gag de estatua como *metáfora mímica*, transformándose en un guiñol de feria para camuflarse de la policía. El Tramp imita las posturas mecánicas de unos autómatas sobre la barraca, golpeando al caco que le persigue mientras disimula a la vez ante los *kops*. Por un lado se incide en la fijación de una imagen como ocultamiento (el gesto hecho espacio), por otro se gradúan los *tempos* del gag en diversos giros posturales. El reverso genial de ese gag surge en la inauguración de la estatua que abre *City Lights*. Allí es la postura fija de Charlot, durmiendo sobre la estatua, la que es inaugurada

²⁸⁸ Ídem. Pág. 33

por el público y las autoridades. Una *imagen cambiante* que nos provoca en su genial irreverencia. Se baja el telón y el sentido se renueva, pasamos de lo oficial a lo anárquico. Un descaro que Chaplin no se conforma con mostrar a secas, sino que se reinventa en una serie de *metáforas mímicas* cuando el Tramp desciende del monumento, a través de sus gestos: una espada le atraviesa el pantalón, pone el culo sobre la cara de un busto, la nariz sobre una mano, saluda... El cineasta prosigue así su conquista del espacio y sus puntos de fuga: *placement is cinematic inflection*.

Ese plano de Charlot sobre la estatua es, para Petr Kràl, el emblema de todo el cine burlesco: “Au coeur même de la cérémonie (et au pied des géants de marbre, ces hommes idéalisés), son petit geste suffit à faire éclater au grand jour toute notre touchante misère, le seul prestige que réellement nous possédons. Pas pour nous accabler, d’ailleurs; du seul fait qu’il nous fasse en même temps rire de nous-mêmes, il nous permet aussi de nous accepter”²⁸⁹. Kràl está hablando de ese *algo que se percibe a sí mismo* sugerido en la cita de Baudelaire. Una idea que Chaplin condensa en un espacio/objeto –la inauguración, la estatua–, cuya imagen central es en realidad el espectador mismo. De esa forma, el lugar, entendido como posición del personaje y del espectador en el mundo, a todos los niveles, se trastoca dinamitando la funcionalidad de objetos y jerarquías sociales: la fotografía, la estatua, el sombrero de Napoleón.

Los objetos-función

Cualquier cineasta interesado en el gag descubre esos *objetos-función* entre los espacios de sus películas. En ocasiones surgen de entre un grupo humano, como ocurre con los instrumentos musicales en las comedias berlinesas de Lubitsch. En las que se tocan los platillos a golpes sobre las mejillas de otro músico (*Die Austernprinzessini*, gag del fox-trot), o se improvisa un violín bajo el balcón de la chica, deslizando los bastones sobre el cuerpo de un amigo (*Ich möchte kein Mann sein*). Pueden ser objetos dados a la colonización como los bates de béisbol (*Degikokoro, Kohayagawa-ke no aki* [1961]) y golf (*Sanma no aji, Tokyo monogatari*)

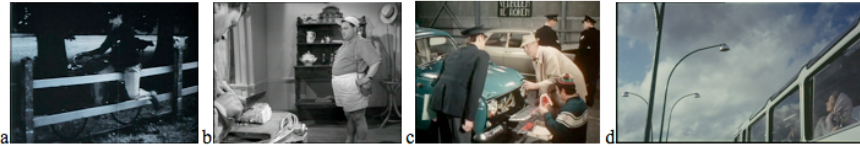
²⁸⁹ KRÀL, P. *Le Burlesque ou la Morale de la tarte à la crème*. Paris: Éditions Ramsay, 2007. Pág. 242. Más adelante ampliaremos nuestro análisis sobre esa *inflexión espacial* de Chaplin y la profundidad de campo.

que filmó Ozu y retomó décadas después Kitano en *Boiling Point* [1990]. O ser un fragmento de horror hecho silueta, como ocurre con el gag más imitado de Spielberg, aquella aleta de *Jaws* [1975] que él mismo parodió con el submarino japonés de *1941* [1979]. Y que vuelve tanto en comedias hollywoodienses (el avión de *Airplane!* [1990]) como en refinados gags de autor: Jaques Tati lo incorporó con la canoa/tiburón de *Les vacances de Monsieur Hulot* en la versión de 1978, tras ver la película de Spielberg²⁹⁰. En unos y otros casos, la clave está en cómo desviar el sentido original del objeto a través de su funcionalidad: despertar a tu padre a golpes de bate en Ozu, sacar el periscopio entre las nalgas de una chica en Spielberg.

Las funciones se trastocan, los lápices se afilan sobre un ventilador y la principal función de los sombreros Stenton –como el de Buster– es atrapar peces (*Tôkyô no kôrasu*). Fue precisamente Tati quien llevó ese tipo de gags a su expresión más natural y bella. El *dinamismo de la analogía* surge en detalles del día a día, que nos explican y nos reinventan a todos. Como esas noches en las que hemos bebido algo y no es fácil distinguir entre una valla y el cuadro de nuestra bicicleta (a, *Jour de fête*), o cuando vemos a esos turistas tremendos que devoran en los buffets, y a los que debe ofrecerse siempre un trozo de filete más ancho (b. *Les vacances de Monsieur Hulot*).

Pero el gag puede venir también de una vuelta de tuerca a la tecnología, en retruécanos que transforman el diseño industrial en soluciones de andar por casa: el cilindro de la rueda de repuesto donde es mejor guardar un sombrero, la parrilla del radiador que sirve para asar unos filetes (c, *Trafic* [1971]). El destino final de esa *maleabilidad* de los objetos es –como sabía Chaplin– la imaginación del espectador. Por eso Tati combinaba gags de un dinamismo explícito con otros que dejan la puerta abierta a fugas y metáforas: farolas que ocultan flores sin ocultar apenas nada, dejando la puerta abierta a nuestra mirada (d, *Play Time*).

²⁹⁰ BELLOS, David. *Jacques Tati*. London: The Harvill Press, 1999.



Composición diagonal Profundidad de campo Manual de instrucciones Mirada espontánea y fugaz

Ese tipo de gags, que François Mars llamaba *comique d'assimilation*, se distingue de meras caricaturas por su continuación espacial y temporal²⁹¹. Son dinámicos porque operan en términos estrictamente visuales, en tanto que imagen en movimiento. Se trata de una composición diagonal sobre la que se desliza el personaje (a: Tati pedaleando sobre la valla) o de una estructura a *tempos* varios en profundidad de campo (b: el camarero corta la carne más o menos gruesa en función de la figura de los turistas). Pueden surgir a través de una exploración del propio Hulot, que despliega el manual de uso del gag (c: el botón que activa la parrilla-barbacoa). O insinuarse apenas, escapando entre un gesto y un corte de plano (d: la mirada de la chica que observa las farolas). Su belleza es directamente proporcional a su fugacidad, e inversamente proporcional a su duración.

Maleabilidad imaginada y realizada

Fijar una imagen, y hacerlo rápido y con naturalidad, es casi siempre el milagro de esos *objetos-función*. Porque la rapidez es sinónimo de una mayor libertad para interpretar y complicar la imagen fijada, abriendo un hueco en la mente del espectador: el filete se talla rápido porque aparece otro turista, la farola se pierde por la velocidad del autobús. Ese juego entre *espacio físico del gag* y *espacio mental del espectador* supone el punto de partida para un tipo de analogía distinta, que no confía en la reinvención de los objetos sino en la transformación de lo subjetivo en objetivo. La cosificación remite a las estatuas de Chaplin (maniquí, efigie, autómatas), pero la diferencia está en que el cuerpo cosificado no es ya el del clown, ni el de un objeto transformado por éste, se replica en cambio *un cuerpo otro*, casi siempre el de una mujer. Se trabaja la *maleabilidad* del gag. El “tocar las narices” se transforma entonces en un “poner las manos encima”, que hermana al espectador con los personajes y pone al

²⁹¹ MARS, François. *Le Gag*. Paris: Editions du Cerf, 1964. Pág. 101

alcance de ambos el cuerpo femenino, espacio de fabulación y laberinto. Esa idea motiva una serie de gags visuales que van de la silueta (*fantasy*: la caricia se ensaya sobre una réplica) al contacto (*fact*: el roce se produce sobre la superficie real):

Maleabilidad imaginada: el cuerpo-silueta es tapado (a), abierto (b) y finalmente confundido con otro (c)



Maleabilidad realizada: el cuerpo real se mide (d), las curvas generan problemas (e), el lugar no encaja (f)

[1] Primera / *maleabilidad imaginada*, gags de Cuerpo-Silueta (*fantasy*):

- a) Dean Martin y Jerry Lewis se pasan una mujer de cartón piedra en el número musical de *Living It Up* [1954]. El cuerpo desnudo se oculta tras un lugar que pide ser abierto.
- b) Pierre Étaix tiene la habitación recubierta de pósters de su cantante preferida, y abre su pecho-cajón para guardar tesoros en *Le Soupirant*. El lugar se abre y resulta ser un agujero.
- c) Un joven enamorado de una chica roba una silueta de ella desnuda, que una prostituta se pone encima para enseñarle a tocar en *Deep End*. Se concreta el tipo de agujero, interior.

[2] Segunda / *maleabilidad realizada*, gags de Cuerpo-Contacto (*fact*):

- d) Cary Grant se hace pasar por un sastre y calcula la dirección de los pechos de Ginger Rogers en *Once Upon a Honeymoon* [1942]. Se toman medidas y puntos de ataque del lugar real.
- e) El protagonista de *Un chien andalou* toquetea el cuerpo de la chica fundiendo su culo y sus pechos en un mismo plano. La posesión del lugar es equívoca y da problemas.
- f) El culo de Marilyn Monroe se encalla en un ojo de buey en *Gentlemen*

Prefer Blondes [1953], hasta que un niño la desatasca. El lugar no encaja, la posesión es un juego inútil.

Esa cadena de analogías dinámicas prueba que esos gags surgen entre *la imagen que se imagina ver* y *la que se ve*. Una máxima felliniana que unifica –como veremos luego- las variantes espaciales de la imagen en movimiento, del valor de plano a la profundidad y el fuera de campo. El gag se esconde entre espacios hipotéticos y reales: un recorte de cartón piedra (a), un *trompe l'oeil* en el decorado (b), una actriz fotografiada, duplicada y superpuesta (c), un plano secuencia que se mide en ángulos (d), un fundido extático (e), un cuerpo dividido en campo y contracampo (f). Lo que interesa aquí no es la simbología de esos gags de Taurog, Étaix, Skolimowski, McCarey, Buñuel-Dalí y Hawks, sino su forma de entender el cuerpo femenino como espacio posible y toma de formas, desde una *maleabilidad* poderosamente visual. Se imagina tocar (a = superficie, b = interior, c = sucedáneo) y se toca (d = mapeado, e = ejecución, f = fallida), según los requerimientos del lugar.

“Would you please *give me a hand*? I’m sort of stuck” dice Marilyn al niño. Éste le responde que va a ayudarla por dos razones, y la segunda es explícita: “You’ve got a lot of animal magnetism”. Que el culo de la actriz quede atascado es –según se encarga de explicitar Hawks- la metáfora de un espacio tan fascinante como inalcanzable. Sólo un niño puede desatascar ese volumen imposible que es el cuerpo de Marilyn Monroe, y ni siquiera se nos muestra cómo lo logra (Hawks funde a la siguiente escena tras mostrar al niño simulando ser el tronco de ella bajo una manta). Sin embargo, sí nos enseña al pequeño tratando de sacarla del agujero. Vemos su gesto al agarrar el brazo de Marilyn y tirar para hacerla pasar por el ojo de buey. Se corta entonces al plano de la actriz desde el interior del camarote y aparecen su trasero y sus piernas, sin alardes. Ese corte perfila, según creemos, una *imagen límite* de ese tipo de gags, que confronta cuerpos y espacios con toda naturalidad: “una metáfora o una comparación cuya materialidad se vuelve contra ella”²⁹².

²⁹² BERGSON, Henri. *La risa*. Pág. 85. Nos parece sintomático que ese mismo gag aparezca en *Fantasia* –y más tarde en *Dumbo* [1941]- cuando las “señoras elefantas” quedan atascadas entre puertas y

El acierto de Hawks está en filmar esa materia liminar como si nada, sin necesidad de enseñar más de la cuenta porque se confía, precisamente, en la capacidad del gag para sugerir sin mostrar (a diferencia de lo que ocurre en *The Seven Year Itch* aquí apenas vemos la piel de Marilyn). La secuencia prueba que *la idea de las curvas* es mucho más poderosa que las curvas. Una teoría que comparten en mayor o menor medida el resto de gags de silueta y contacto que hemos analizado, pues en ellos la mujer se explora a cierta distancia, indirectamente, revelando su materialidad en figuras secundarias: un barril, un cajón, una doble, una cinta métrica, un fundido, una circunferencia. Así, la maleabilidad es más una hipótesis que un objetivo, se escapa en lugar de cimentar. Y el gag posibilita aquel *verse a sí mismo* de fotografías, objetos-función y cuerpos inalcanzables.

2.1.1.3. Aislar, resaltar, contrastar. Intermitencias, direcciones y focos de luz

Si el espacio es la pintura del gag, la luz y el color resisten en la parte más sensible de la paleta. Idear gags en ráfagas de luz y mezclas de color es, sin duda, uno de los retos más exigentes que plantea la imagen en movimiento y, aunque su estudio en profundidad desborda el ámbito de esta tesis, queremos mencionar algunos de sus modelos. No nos referimos a la función solidaria de color y luz en gags “que no son de iluminación y coloración”. Es decir, lo que importa aquí no es cómo el maquillaje, la dirección artística y la dirección de fotografía completan cualquier gag (como sin duda hacen, no hay más que ver los diseños de Lagrange para Tati²⁹³, o la cinematografía de Gregg Toland en *Ball of Fire*). Lo que nos interesa son aquellos gags que funcionan por el acto mismo de iluminar y colorear, en los que luz y color son imprescindibles (no cualitativos).

Focos, direcciones

La versión básica de esas luces es el gag de apagones, que aparece en esos

columnas (gag que Polanski utiliza también en un ventanuco del castillo de *The Fearless Vampire Killers*, donde el profesor queda atascado). Un dinamismo corporal que Bruno Bozzetto filmó en *Allegro non troppo* transformando los cúmulos de una nube en el torso de una mujer, y que Dusan Vukotic convirtió en muñeca –y escenario- hinchable en la playa sustractiva de *Surogat* [1961].

²⁹³ MAKÉIEF, Macha. *Jacques Tati, deux temps, trois mouvements...* Paris: Naïve, Le Cinéma Franaise, 2009.

momentos en los que el personaje cree estar con una mujer y está en realidad con una borrica²⁹⁴, o se pelea a cuchillazos contra unos cueros de vino²⁹⁵. Los maestros del slapstick filmaron ese gag en graneros que proyectan fantasmas y seres imaginarios: de los que huyen Larry Semon y su compañero negro en *The Perfect Clown* [1925]. Y en casas encantadas donde cada sábana es una persecución en ciernes: Buster en *The Haunted House* [1921]. Así funcionan también algunos gags de sombras chinescas, que resaltan la silueta del clown contra cortinas y fondos blancos. Como le ocurre a Harry Langdon cada vez que cree ver a una chica en apuros y termina metiendo la pata en cortos como *The Luck o' The Foolish* [1924], *Picking Peaches* [1924] y *Smile Please*. Una serie de apagones y medias luces muy ligados a las películas de acción, que Tarantino convirtió en uno de los gags más memorables de *Kill Bill* [2003], cuando La Novia le arranca los ojos a un enemigo cambiando la iluminación.

Pero la versión más lograda del gag llega cuando se concreta un lugar y una dirección en forma de haz de luz. Como ocurría con las analogías, el *dinamismo y la transformación* son aspectos clave que sólo la imagen en movimiento logra plasmar, dando lugar a diversos gags de foco. Aunque difícilmente pueda ser considerado como un gag, uno de los recursos de iluminación más citados del cine mudo es el haz de luz que Chaplin arroja sobre el rostro de Edna Purviance en la estación de *A Woman of Paris*, gracias al cual no es necesario mostrar el tren (pues basta su iluminación). Si lo recuperamos es porque, en *It's Only Money*, Frank Tashlin y Jerry Lewis citan aquella escena chaplinesca arrojando un foco sobre la cara de Jerry, ayudándose de diversos sonidos de tren para provocar un gag de caracas y gesos espasmódicos: el cómico finge ser arrollado por el tren. Se consigue así *sugerir un lugar sin mostrarlo*, trabajando el fuera de campo como presencia luminosa²⁹⁶.

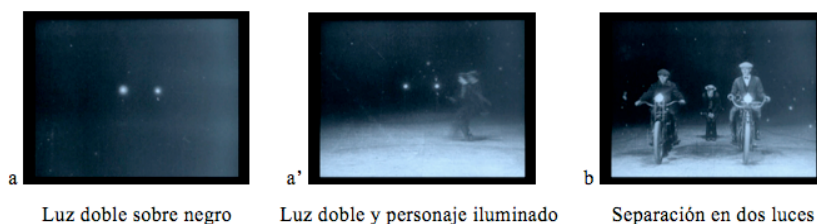
²⁹⁴ ALEMÁN, Mateo. *Guzmán de Alfarache*. Madrid: Akal, 1996. Pág. 237

²⁹⁵ CERVANTES, Miguel De. *Don Quijote de la Mancha*. Biblioteca IV Centenario, 2005. Pág. 226

²⁹⁶ El origen de esas técnicas en el cine mudo hollywoodiense se remonta a los efectos de luz teatral del dramaturgo David Belsaco, que fueron adaptados a la imagen en movimiento por Wilfred Buckland, que incorporó la luz artificial y el foco dirigido en sus trabajos para Cecil B. DeMille, junto al operador Alvin Wyckoff (*The Cheat* [1915]). BROWNLOW, Kevin: *Hollywood. Trick of The Light* [1980].

Focos, intermitencias

Como ocurría con las primeras luces de estudio del cine primitivo, otra rutina típica es que una lámpara deslumbró al personaje desorientándolo, recurso que Dickens había desplegado ya como *running gag* en sus *Pickwick*²⁹⁷. Keaton empleó la técnica para filmar uno de los mejores gags de *Hard Luck*, en el que Buster intenta que le atropellen en medio de una calle, al ver dos focos en la lejanía. El gag muestra el cambio de identidad luminosa según el modelo de *imagen cambiante* propuesto páginas atrás. Se muestran primero los faros de un coche (a), que invitan al personaje al suicidio (a'), para transformarlos en los faros independientes de dos motos que avanzan en paralelo (b)²⁹⁸. Una de esas rutinas de *atravesamiento* tan queridas por Buster, como el camión “partido en dos” de *Sherlock Jr.* bajo el que pasa la moto. Pero la audacia del gag está en presentar el instante del trueque, la *switch image*, mediante un simple recurso de iluminación: luz doble sobre fondo negro (a), luz doble con iluminación parcial (a'), luz bifurcada en profundidad de campo (b).



Ese dinamismo espacial tiene dos elementos fundamentales: *la dirección y el foco*. En la metamorfosis entre ambas surge el gag –dirección aparente, foco equívoco–, que ilumina y tamiza a sus personajes. Es posible que el foco se utilice para explorar espacios y posiciones comprometidas, como prueba *All Night Long* [1924]. Corto en el que Harry Langdon se mueve a oscuras por unas trincheras en plena guerra, y su trayectoria es puntuada por un haz de luz blanquecina, en *direcciones y puntos cambiantes*. Las direcciones vienen dadas por el ángulo de enfoque del haz, y las risas por los gestos del cómico, que la luz fija en imágenes intermitentes. Vemos a

²⁹⁷ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 717

²⁹⁸ El gag forma parte de una cadena de suicidios que analizaremos en la última parte de la tesis, que se centra en la tipología del gag suicida.

Harry arrastrándose por el suelo, lo perdemos de vista, lo vemos otra vez, correteando por *no man's land*, dejamos de verlo de nuevo, y lo vemos finalmente agarrado a la punta de un poste telegráfico. Lo que está en juego son tanto *la direccionalidad* y *la focalización* como *la intermitencia* entre ambas.

Un recurso que aprovecha Norman Taurog en *The Stooge* [1952], filmando a Dean Martin y Jerry Lewis en un compartimento de tren con dos literas. Jerry intenta apagar las luces antes las quejas de su compañero, coloca un calcetín sobre el foco y, al darle la vuelta, un haz de luz atraviesa un agujero de la tela y enfoca a Martin en la cara. Una de las versiones más habituales del gag es la del acomodador enfocando durante una proyección, como en *Tant qu'on a la santé*, cuando los responsables de la sala apuntan con sus linternas al público mientras acomodan a Pierre Étaix. Sin embargo, el efecto del foco es doble si se consigue aunar la direccionalidad de la luz con su función, es decir, combinar su visualidad con su *poder calorífico*. El modelo canónico es el gag de *mischief* en el que un niño sitúa una lupa sobre la piel de su víctima, según prueba Jacques Tati gracias a la barriga de uno de los bañistas de *Les vacances de Monsieur Hulot*: no es la luz lo que despierta al señor, es la combustión provocada por la lupa. Sobre ese esquema idearon Vittorio de Sica y Cesare Zavattini uno de los gags más fascinantes del neorrealismo italiano en *Miracolo a Milano*. Vemos al grupo de mendigos que protagonizan la película en una fría mañana de invierno, moviéndose y haciendo *footing* para entrar en calor:

El rayo de sol forma un círculo y los mendigos se agrupan. Cuando uno de ellos queda fuera, el sol cesa.



El mendigo que estaba fuera corre hacia otro haz, le siguen todos, se juntan y la luz se pierde de nuevo.

De repente, surge un rayo de sol de entre las nubes y delimita un círculo de calor en el descampado. Sobre la aparición y la desaparición de esos oasis de calor se riman los *tempos* del gag, ligando *intermitencia*, *foco* y *dirección* luminosas. Todo un manifiesto sobre los límites de la realidad. Se parte de un espacio real, tan real como un suburbio neorrealista (*fact*), para bifurcarlo desde lo fantástico (*fantasy*). Un hermanamiento natural y bello que resume, según De Sica, el espíritu del film: “precisely because they are destitute, these people still feel –as the majority of ordinary men perhaps no longer do- the living warmth of a ray of winter sunshine, the simple poetry of the wind”²⁹⁹. Esos lugares del hombre común, que habían deleitado a medio mundo entre los pasos del Tramp, se vuelven colectivos arrojando el codo y apretándose bajo el sol. Se disputan y se comparten en grupo, especialmente. De ahí que el gag se rime a varios tiempos y suma los gestos del protagonista a los de los otros mendigos mientras entran en calor. Un espacio que se agrupa y se dispersa en figuras geométricas, según los *tempos* de la iluminación.

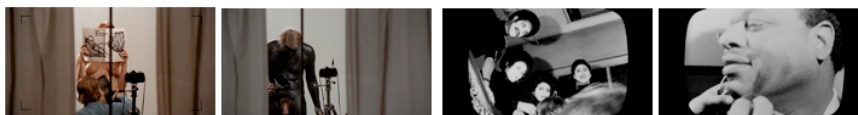
2.1.1.4. Los estados-color y la fabulación cromática

Blancos y negros

Antes de la llegada del color era frecuente filmar gags que –como los *minstrel*- partían del contraste blanco/negro para despertar la comicidad. Más allá de los centenares de gags racistas que pueblan el slapstick, nos gustaría destacar el uso imaginativo del color “en blanco y negro” de *Shine'em Up* [1926], un corto de Hal Roach donde el hermano de Charlie Chase, el también actor James Parrott, protagoniza un encuentro equívoco con el betún de sus zapatos. Se aprovecha el estándar cómico del limpiabotas para construir un gag a varios tiempos, en el que una primera confusión entre dos botines desencadena una serie de bromas sobre el contraste blanco/negro, culminada cuando el protagonista pisa dos botes de pintura que devuelven el color original a sus zapatos, en plena *chase*.

²⁹⁹ DE SICA, Vittorio. *Miracle in Milan*. Baltimore: Pelican Books, 1968. Pág. 11 Según parece De Sica contó con la colaboración del norteamericano Ned Mann para los “efectos especiales” de la película.

Es un hecho probado que casi todos los grandes cómicos de las primeras décadas del siglo XX emplearon en un momento u otro gags de *minstrel* y *blackfaces*, explotando un racismo todavía rentable en aquellos años. Una tendencia que Spike Lee desmonta críticamente en *Bamboozled* [2000], película que muestra imágenes de archivo de esos gags racistas para denunciar su comicidad burda y el poder opresor que la sustentaba³⁰⁰. Antes de pasar a otras cuestiones vale la pena detenernos en un ejemplo que, por su potencia rupturista y su poderío visual, desmonta el tópico del *minstrel* en una serie de imágenes-espacio invertidas: el gag “Be Black, Baby” de *Hi Mom!*. Con la idea de parodiar el *cinéma vérité* y emular los modelos de extrañamiento brechtianos, Brian De Palma integró en su película un falso documental rodado en blanco y negro a 16mm. Dónde se filma una obra de teatro experimental que “obliga al público a ser negro”. Lo poderoso del gag es cómo incide en la cuestión del *color como estado* –social, político, económico-, a través de una serie de inadecuaciones de la coloración consigo misma. Retruécanos sobre cómo pintar, ser pintado y pintarse con colores que problemáticos: lo blanco de negro / lo negro de blanco / lo negro de negro.



Pintar un cuerpo blanco –ajeno y propio- de negro Pintar lo negro de blanco Pintar lo negro de negro

“You take an absurd premise –‘Be Black, Baby’- and totally involve them [the audience] and frighten them at the same time. It’s very Brechtian. You suck ‘em in and annihilate ‘em. Then you say, ‘It’s just a movie, right? It’s not real’. It’s just like tv. You’re sucked in all the time, and you’re being lied to in a very documentary-like setting. The ‘Be Black, Baby’ section of *Hi Mom!* is probably the most important piece of film I’ve ever done”³⁰¹. Al margen de esa última apreciación –De Palma filmó, según creemos, otras imágenes tan o más “importantes”-, la frase detalla

³⁰⁰ Para un estudio de ese tipo de gags en el universo del cartoon: LINDVALL, Terry y FRASER, Ben. “Darker Shades of Animation: African-American Images in the Warner Bros Cartoon” en *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros Animation* (ed. Sandler, K. S.). New Brunswick: Rutgers, 1998.

³⁰¹ DE PALMA, Brian en BLISS, Michael. *Brian De Palma*. New Jersey: Scarecrow, 1983.

una forma de trabajar el gag como espacio equívoco y lugar de choque: *fact*, “documentary-like setting”, *fantasy*: “it’s just a movie, right?”. El gag se construye y se deconstruye en capas de realidad, pasando de planos subjetivos de Super 8 en los dos primeros *tempos* (color), a contrapicados de aire documental en los segundos (b/n).

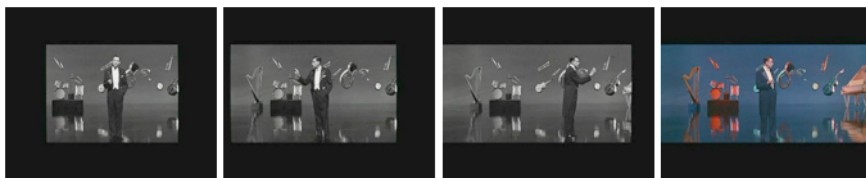
El motivo se presenta primero en forma de gag de *peeping tom*, cuando Robert De Niro filma a un vecino pintando de negro el cuerpo de una chica desnuda. El segundo tiempo complica esa primera situación al mostrar al personaje pintándose a sí mismo y enseñar abiertamente sus genitales blancos sobre el cuerpo ennegrecido. Finalmente esos *tempos* iniciales –bastante cómicos– se problematizan durante la obra de teatro: los actores afroamericanos se pintan de blanco y violentan al público, a golpes. Ese trabajo de los *estados-color* pone a prueba el racismo del público –y del espectador–, y modula además un mismo gag pasando de la risa fácil, la chica desnuda, al extrañamiento radical: la “violación” de una chica pintada de negro por parte de los actores pintados de blanco. La comicidad se vuelve problemática, y el gag prueba su potencial para crear inquietud y hacer reír a la vez.

La conquista del color

La aparición de la pincelada, presente también en *Hi Mom!*, marca el salto del contraste blanco/negro al cromatismo desatado. Poco a poco las películas tomaron conciencia de su propio color en gags que subrayaban el “salto técnico”, la posibilidad misma del color. Así ocurre en *Duck Amuck* [1953], cuando Chuck Jones convierte el pincel en un personaje más y persigue a Duffy Duck a estocadas que son golpes de color³⁰². El animador actualiza así los experimentos de los Fleischer en *Out of The Inkwell*, explotando la potencia cromática del Technicolor. Puede hablarse de *estados-color* metalingüísticos, cuya comicidad proviene de algo tan simple como recordar al espectador que está viendo y está viendo en color. Es de sobra conocido el papel clave que el cartoon jugó de cara al

³⁰² No es casualidad que sea precisamente el mundo del cartoon el que haya inspirado un videojuego como *Epic Mickey* [2010], que como había hecho antes *Super Mario Sunshine* [2002], explota la comicidad en gags de chorros de pintura, trampantojos y persecuciones-pincelada.

redescubrimiento pictórico del gag³⁰³, de ahí que un Frank Tashlin – formado primero como animador- escogiese ese motivo del “paso del b/n al color” como gag de apertura de su primer gran éxito no animado: *The Girl Can't Help It* [1956].



Formato b/n en 16:9

El plano se ensancha hasta el Cinemascope

Cambia a DeLuxe Color

Al comienzo de la película Tom Ewell pide amablemente a la pantalla que recupere el espacio técnico que le pertenece, pasando de un aspecto voluntariamente primitivo (b/n, 16:9) a la conquista gradual de los márgenes laterales (Cinemascope) y el sistema de color (DeLuxe, estándar de la Fox en aquellos años). No se trata de un gag sobre la coloración del espacio sino sobre la naturaleza misma del espacio cromático. Un gag que busca afianzar el dispositivo audiovisual ontológicamente, “en tanto que” imagen en movimiento. Ningún otro medio podía alcanzar en aquellos años la amplitud espacial del Scope, combinada con el detalle cromático del DeLuxe. Y esa “sobradez tecnológica” es motivo de parodia para el ingenio cambiaformas de Tashlin.

Esa vindicación del color, muy acentuada en los años cincuenta, tendría continuidad en toda una serie de gags de vocación antibélica y hippie en las siguientes décadas. Gags que reivindicaban la coloración excéntrica frente a la escala de grises del orden social. Lo vemos en el submarino de guerra que Blake Edwards pinta de rosa en *Operation Petticoat* [1959]. Un *estado-color* que Richard Lester retomó en la psicodelia de *Help!* y, sobre todo, en la declaración antibelicista de *How I Won The War* [1967], que muestra a los soldados pintados de rosas y amarillos chillones en el curso de la guerra de Vietnam, literalmente. Lo mismo puede decirse del gag de *1941* en el que Spielberg rocía un tanque de la II Guerra Mundial

³⁰³ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 39

con toda la gama pantone, tras hacer añicos una fábrica de pinturas. El color se presenta como un *estado otro* de la conciencia social y cultural, de ahí que los personajes “emanen color” y pueblen la pantalla con sus cromatismos lúdicos, a la manera de Los Beatles en *Yellow Submarine*.

Color-personaje

Puede llegarse al color a brochazos o con sutiles oscilaciones luminosas. La segunda vía desvela el gag en contextos cotidianos, con luces mínimas cuyos cambios de color son *cambios de estado interior*, que exteriorizan lo que piensan los personajes sin mostrarlo directamente. Sobre esa idea compuso Blake Edwards el gag de los preservativos fluorescentes de *Skin Deep* [1989], que aprovecha el color y la silueta de las gomas en una habitación a oscuras, parodiando la fortuna sexual del protagonista. Un *color-personaje* condensado gráficamente en el ángulo, el tamaño y la dirección de cada pequeña luz fluorescente, a la manera de los sables láser de *Space Balls* [1987]. Surgen así toda una serie de gags que redescubren al protagonista a través del cromatismo lumínico, tal y como prueban los hermanos Coen con los neones y boleras zen de *The Big Lebowski*, que puntúan el duermevela de Jeff Bridges entre parques de ajedrez, *stairways to heaven* y valquirias en minifalda.

Algo similar sucede en *Popeye the Sailor Meets Sindbad the Sailor* [1936] y *Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves* [1937]. En la primera el marinero es víctima de su laberinto mental viendo espejismos mientras vaga por el desierto: imagina un semáforo que le hace detenerse y arrancar en rojos y verdes (gag que nos recuerda los semáforos de *Twin Peaks* y sus reflejos laberínticos). En la segunda a Popeye le cambia el color del rostro tras conquistar finalmente a Olivia, como si dudase de su capacidad para cumplir con sus obligaciones maritales:



Luz verde imaginada El rostro se pone verde Auto-infligirse el verde La mirada redescubre en verde

Por su parte, Tex Avery introduce una variante del gag cuando Screwy se marea a sí mismo en *Screwball Squirrel*, al mover un cuadro azul que le *auto-colorea* de verde pálido, según el vaivén de las olas. Ese tipo de gag, relativamente común en los cartoon, exige una meticulosidad extrema al manifestarse entre seres humanos. La comicidad surge de gestos mínimos, miradas que denotan fluctuaciones en el espacio y su coloración. Esos *micro-estados del color* eran una de las especialidades de Tati, que en *Playtime* compone un haz de color maestro en la farmacia.

Vemos cómo Hulot se acerca a comer algo a la sección de alimentos, que se encuentra bajo una cruz verde fluorescente. Su mirada va de los platos al rostro de los señores que comen, de vuelta a los platos, y de vuelta a los señores. En ese roce Tati desliza un gag divertidísimo, ya que la coloración da un tono enfermizo y caduco tanto a la comida como a los propios personajes, que parecen zombies. Un trabajo de la consonancia y la disonancia que resalta el gran “pintor” de Tati, su colaborador y amigo Jacques Lagrange: “Tati a choisi sa palette... La couleur intervient directement dans l’action, elle a sa place, son rôle. Elle joue. Elle apporte un rire d’une large qualité. Tati es le premier à se servir au cinéma de dissonances colorées”³⁰⁴.

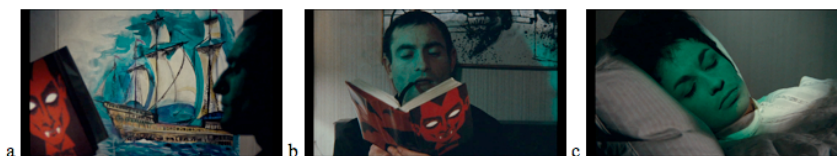
Color-submundo

A medio camino entre el *color-personaje* y el descubrimiento de un *color-submundo* se sitúa una de las secuencias más fascinantes de la historia del cine: el número musical Pink Elephants on Parade de *Dumbo*. En él, la borrachera del pequeño elefante da paso a un festival de alucinaciones volumétricas, basadas en el dinamismo del color rosa y sus mutaciones en el resto de la paleta cromática. Las burbujas se transforman en elefantes - Technicolor Pachyderms- y éstos en un baile de espirales, laberintos y pirámides que augura el pop lisérgico de los 70 (esos colores-LSD que Roger Corman experimentaría en carne propia en *The Trip* [1967]). La disonancia coloreada tuvo en *Dumbo* una primera explosión radical e inabarcable, cuyo poder de sugestión marca el salto entre la coloración del

³⁰⁴ LAGRANGE, Jacques en MAKEÏEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 166

personaje y la ontología del sub-mundo. Lo que está en juego no es ya el color como expresión de un estado mental (interior), sino su capacidad de proyectar universos y dimensiones paralelas (del interior al exterior).

Alcanzar ese poder ontológico del color con imágenes no animadas es doblemente difícil, pues se parte de una realidad concreta, y de ella debe surgir “el más allá”. En esa línea trabajaron Pierre Étaix y Jean-Claude Carrière en *Insomnie*, el primero de los cortos de *Tant qu'on a la santé*, rodado en 1963, tres años antes del estreno de la película. El corto prueba que el cromatismo puede incidir también en los niveles de lo narrado, complicando la lógica del gag en realidades paralelas sin necesidad de grandes efectos, con un simple gesto y una situación cotidiana³⁰⁵. Vemos a Pierre Étaix leyendo en la cama mientras su mujer se duerme a su izquierda. La gracia está en que Étaix lee una historia de vampiros cuyos hechos van intercalándose en montaje paralelo con la lectura. Lo que desencadena –como hemos anotado en una parte anterior de la tesis– una serie de cambios de realidad y repeticiones entre-mundos, pues cualquier pequeño roce de página conlleva una hecatombe *dentro* del libro. Pero lo revelador no es ese vaivén entre ficciones –que el montaje facilita– sino la manera de aunar un *cambio de coloración* con un *cambio diegético*, sin necesidad de montaje, al mover levemente la orientación de una lámpara:



Del mundo fuera del texto se pasa al mundo dentro del texto, cuyos colores invaden el mundo real

En un momento dado la lámpara que Étaix tiene a su derecha comienza a girar mientras éste lee, y su rotación desvela el dibujo de un navío en témperas azules y verdes (a). La coloración se modifica y vemos un haz de luz verdosa reflejado sobre el rostro del marido, que contrasta

³⁰⁵ Ese cambio entre gran efecto y efecto ínfimo puede reseguirse al comparar el cromatismo –rebosante de gags– de musicales MGM como *Singin' in the Rain* [1952] y *The Band Wagon* [1953] con su destilación poética a cargo de Jacques Demy en logros del imaginario cromático como *Les Parapluies de Cherbourg* [1963] y *Les Demoiselles de Rochefort* [1967].

intensamente con el rojo profundo del libro (b). Justo después, el cineasta corta a un plano cercano del rostro de la mujer, teñido de un verde sinuoso y vampírico, que nos hace dudar sobre dónde están los monstruos, dentro o fuera del texto (c). Se subraya así un *dinamismo de los estados-color*, que afecta al cromatismo visual –dominantes azul-rojo/rojo-verde/verde, a/b/c- y a los niveles de la diégesis. Puesto que ese leve movimiento de la lámpara opera al menos a tres niveles narrativos: se produce un giro que introduce lo sobrenatural en lo cotidiano (a: *the fantasy in the fact*), se entrelaza lo real y lo irreal en el acto mismo de la lectura (b: *fact and fantasy*), y se sugiere que la imagen más tópica de lo real es un agujero negro en lo fantástico (c: *the fact in the fantasy*)³⁰⁶.

No hace falta más, sobra con una pantalla de lámpara. La luz abre la puerta de casa a los *colores-submundo*, y reinventa el gag en sus espacios: “Le comique, Saturnin, a la rigueur d’une architecture. Un moellon déplace, une assise oubliée, un surplomb trop lourd, et le rire tombe en ruine”³⁰⁷. Étaix habla de piedras, cimientos y salientes para subrayar esa geografía espacial del gag, su poderosa adscripción a detalles ínfimos que marcan la solidez o la fallida del conjunto. Creemos que el color permite al gag habitar esos rincones que apenas se ven –entre molduras, arcos y basamentos-, pero que sostienen rigurosa y secretamente su arquitectura visual. Escondido o flotando en el aire (como los globos de *Le Ballon rouge* [1956] y *Le voyage du ballon rouge* [2008]) el color permite al gag difuminarse entre espacios. Se pierde y es descubierto de nuevo, renueva las imágenes en aristas, esquinas y límites. Dejarse ver como la luz entre los mendigos y disiparse como los verdes sobre el vampiro, aquí al lado.

2.1.2. DÓNDE-CÓMO. PUNTOS DE VISTA Y PROFUNDIDAD DE CAMPO

“El piso de *arriba contenía* una buhardilla, con una trampilla que *daba encima* de la cabeza del maestro y *de la que bajaba* un gato, atado con

³⁰⁶ Cineastas como Dario Argento (*Suspiria* [1977]) y Joe Dante (*Piranha* [1978]) han utilizado diversos tonos de rojo para componer gags en esa línea corruptora de lo real a través del desvío sanguíneo. Lo mismo puede decirse de los manantiales de sangre-gag en *Evil Dead* [1981-1992] o *Brain Dead* [1992].

³⁰⁷ ÉTAIX, Pierre. *Le clown et le savant*. Paris: Odile Jacob, 2004. Pág. 28

una *cuerda* por las patas de *atrás*; tenía un trapo en la cabeza que *le tapaba la boca* para que no pudiese maullar; mientras *descendía* lentamente trató de *enderezarse* y arañar la cuerda; siguió *bajando* y *echó* la zarpa al aire. Las risas fueron haciéndose cada vez más fuertes: el gato estaba a unas *seis pulgadas de* la cabeza del absorto maestro y seguía *bajando, bajando*, un poco *más*; le agarró la peluca con las zarpas y se vio *ascendiendo la buhardilla* en un instante con el trofeo todavía en su posesión”³⁰⁸

Se trata de un gag de *mischief* canónico, cuya lectura es tan clara como divertida. Pero si nos detenemos un instante a imaginar *dónde* y *cómo planificaríamos* esa escena en imágenes, de qué manera organizaríamos el gag espacialmente, la cosa se complica. Surgen una serie de indicaciones espaciales y adverbios de lugar que, sobre el papel, fluyen sin problemas, pero cuya jerarquización visual marcaría el éxito o el fracaso del gag: arriba / contenía / encima / abajo / atrás / tapaba / descendía / enderezar / bajar y echar / seis pulgadas / ascender... rimadas todas por el mecanismo del gag: la cuerda.

Hemos visto ya cómo la imagen en movimiento puede reinventar objetos y personajes que *se parecen a* y *funcionan como*, en analogías dinámicas. Llega el momento de confrontar el gag con sus espacios clave, con los ángulos, posiciones, medidas y escalas que construyen esa arquitectura a la que se refería Étaix. En este punto, el desarrollo temporal –analizado en la primera parte– se concreta en diversas *estrategias de planificación* que ordenan y desordenan los lugares del gag. Medidas que diferencian el gag en tanto que imagen en movimiento de los efectos teatrales, pues la “toma de imágenes” marca tanto la ontología del espacio como su transitividad. Y precisamente por ello, *dónde* y *cómo situar la cámara*, algo tan básico y tan endiablado como eso, da lugar a infinidad de hipótesis y trampas.

Nos parece que el tema de la posición remite, de entrada, a lo que Tom Gunning llama la *no-continuidad visual* del primer cine. La idea de cómo el cambio de posición y el corte entre dos planos supone una oportunidad

³⁰⁸ TWAIN, Mark. *Las aventuras de Tom Sawyer*. Madrid: Anaya, 2005. Pág. 191

creativa fundamental, que organizaba el cine de los orígenes en diversos “géneros”: films de un sólo plano, de dos planos con corte central, de varios planos continuos, de capas discontinuas. Cuyo punto de choque era la continuidad espacio-temporal de lo narrado: “Rather than servicing as markers on a deviant route in film history, the *elements of non-continuity* in early film punctuate the body of film history, becoming a series of blind spots”³⁰⁹. Creemos que el gag es uno de los pocos usos del lenguaje audiovisual que ha resistido como refugio y horizonte posible para esos efectos *no-continuos*. Es a través del gag como mejor perviven aquellos cuestionamientos de lo narrado, que eran rupturas del lugar y el espacio. Un buen ejemplo de esa resistencia son los gags de oscilación y *flip-flop*.

En el slapstick tales rutinas acompañaban casi siempre el movimiento en botes y barcos, como hace Chaplin en *The Immigrant* y *Shanghaied* [1915] al acentuar el mareo del personaje a través de los vaivenes abruptos del encuadre. El balanceo puede ser la excusa para un tropiezo entre el chico y la chica (*A Countess from Hong Kong*), o una metáfora límite de toda la película (la casa sobre el precipicio en *The Gold Rush*), pero lo revelador es cómo instala siempre un segmento de *no-continuidad*. Cómo llama la atención del espectador sobre la materialidad misma del plano. El propio Lubitsch lo emplea para marear al padre de Ossi Oswald en *Ich möchte kein Mann sein*, haciendo oscilar la cámara arriba y abajo. Un recurso que llega a provocar verdaderos efectos de extrañamiento en el espectador, según demuestra el gag del naufragio en *The Boat* [1921]. Donde Keaton lleva al límite de la percepción retiniana las oscilaciones de la pantalla, a medida que Buster y su familia dan vueltas y vueltas por el camarote. La culminación de ese modelo llega cuando el vaivén fuerza un giro invertido de la pantalla (vertical/horizontal), en los llamados gags de *flip-flop*.

“El niño que empieza a manipular un libro por imitación, sin saber leer, no se equivoca jamás: lo pone siempre al revés”³¹⁰. El plano se comporta como el niño descrito por Deleuze, nos pone del revés –a los personajes y al espectador- para recordarnos esa *no-continuidad* esencial de la imagen

³⁰⁹ GUNNING, Tom. “Non-Continuity, Continuity, Discontinuity. A Theory of Genres in Early Films” en *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* (Ed. T. Elsaesser). London: BFI Publishing, 1990. Pág. 86

³¹⁰ DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrurtu, 2002. Pág. 159

en movimiento (que salta en los rollos mal filmados de *The Cameraman*). A menudo el *flip-flop* se camufla en films marcadamente narrativos, como una forma de recordarnos la “falsa naturalidad” del flujo de imágenes: así ocurre en *The Alphabet Murders* cuando Tashiln filma a Hercule Poirot haciendo el pino en una celda). El cine de vanguardia aprovechó esos *flip flop* –típicamente slapstick- para resaltar los problemas y equívocos del espacio. Como los que denuncia Hans Richter en *Vormittagsspuk*, donde los personajes caminan recto, de lado, del derecho y del revés, en ángulos intermitentes. La inadecuación radical del encuadre provoca una especie de resaca espacial, tanto en el personaje como en el espectador. Cuya imagen más clara es el centrifugado *flip flop* de las barracas de feria, que remueven el interior de la ficción y los órganos del público, a la manera de Jean-Pierre Léaud girando en las atracciones de *Les quatre cent coups*.

2.1.2.1. Gags de angulación y perspectiva, los puntos de vista

Ya que vamos a recorrer una serie de gags que lidian con la organización del espacio fílmico, vale la pena aclarar primero que nuestra noción de *espacio* es voluntariamente amplia y maleable, como la descripción de Barbara Bowman: “defining film space as the entire illusory volume before us as we watch a film, whether it be empty or filled by objects, at rest or in motion”³¹¹. La analista anota esa descripción tras ironizar sobre por qué sus alumnos de los años noventa pensaban en *Star Wars* y *Alien* al escuchar la expresión “film space”, como si el espacio exterior hubiera colonizado los lugares posibles del cine. Más allá de la broma, escoger una definición tan descaradamente abierta y obvia nos parece el camino adecuado para entender las variables formales del gag. Sólo en la apertura –*at rest or in motion*- y la elasticidad –*empty or filled*- puede tomar forma algo tan frágil como un gag, que no apuesta por la manifestación explícita sino por los enigmas y dobles sentidos del espacio. Eso no significa que acumulemos aquí ejemplos “porque sí”, en absoluto, pero sí que nuestra categorización parte de la lasitud –*the entire illusory volume before us*- como ideario y laboratorio formal.

³¹¹ BOWMAN, Barbara. *Master Space. Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg, and Wyler*. New York: Greenwood Press, 1992. Pág. 2

Ángulos picados

René Clair manifestó en muchas de sus películas un interés especial por los gags de *composición cenital*, que achatan y jerarquizan la imagen en planos superpuestos. No todos respetan un ángulo perpendicular-cenital estricto (objetivo contra el suelo), pero sí comparten esa verticalidad aplastante del encuadre picado. La ventaja de trabajar sobre gags de Clair es que la evolución de un mismo patrón visual muestra lo que P. Adams Sitney identifica como *elemento diferencial* entre los gags cómicos y los gags de vanguardia: “The differences among *Entr’Acte*, *The Potted Pslam*, *The Cage*, and the slapstick comedy are more interesting than their similarities. The avant-garde films which owe their inspiration, in part at least, to slapstick comedy, tend to exhibit a shift of rhythm away from comic punctuation (for the humor of the great film comedians is a rhythmic function) toward the abstract”³¹². Eso explica que en el primer picado, la cabeza de un hombre calvo en *Entr’Acte*, prime la potencia disruptiva de la idea por encima del ritmo visual, fundiendo el plano cenital con la imagen de unas cerillas que prenden fuego a la calva (1). El espacio se reformula a través de la abstracción –por emplear le término de Sitney- y muestra una realidad posible que explota, por un lado, el aspecto pictórico de los cabellos (su función “en tanto que” jardín combustible) y, por otro, la resaca de un pensamiento que se incendia, cuya continuidad resulta imposible fijar:



1 Reformulación del espacio 2 Diagonal y límite vertical 3 Confusión aplanada 4 Puerta de entrada y giro

En *Paris qui dort* la función del picado pasa de ese límite real/abstracto – *fantasy in the fact*- a valores puramente visuales, que acercan poco a poco las disrupciones de vanguardia a la rítmica manifiestamente cómica de

³¹² SITNEY, P. Adams. *Visionary Film. The American Avant-Garde, 1943-2000*. New York: Oxford University Press, 2002. Pág. 53

películas posteriores. Si según dice Sitney fue el estilo de Mack Sennett lo que fundó *Entr'Acte*, el ángulo cenital de *Paris qui dort* proviene sin duda de los paseos suicidas de Harold Lloyd por rascacielos, vigas y estructuras de hierro en *High and Dizzy* [1920] y *Never Weaken* [1921]. La película muestra a los personajes en ángulos imposibles sobre la última planta de la Tour Eiffel. Se componen gags espontáneos como el del protagonista encendiendo el cigarro de un amigo con el cuerpo hacia abajo, mientras sigue encaramado a una viga (2). La conciencia espacial del plano es tal que redobla el ángulo de la cámara sobre el propio ángulo del personaje (cuyo gesto es “un picado”). Y redobla ese redoble marcando la diagonal que forman las calles de París, al fondo del plano, sobre la diagonal de los cuerpos de los personajes, en primer término. Es el vértigo lo que manda en el gag, está claro, pero un vértigo secuencial y espacialmente nítido³¹³.

El tercer picado de Clair subraya el caos familiar previo a la boda en *Un chapeau de paille d'Italie*, achatando el plano y permitiendo así una plástica confusa de cuerpos que son pequeños puntos en choque: el novio intenta avanzar entre las cabezas de los invitados. Chaplin empleó ese modelo en el restaurante de *Modern Times*, sobre un plano picado que muestra la trayectoria frustrada de Charlot, metido a camarero, mientras lleva una bandeja con un pavo entre un montón de gente bailando (hasta ensartar el ave en una lámpara). Por último, el cuarto ejemplo del director de *Á Nous la Liberté* supone un paso más en esa deriva de lo abstracto a lo cómico-naturalista, y marca el inicio de la ficción en *Le Million*. La fiesta de los vecinos se filma en ángulo cenital sobre un tragaluz, para subrayar la excepción lúdica de la trama (a un inquilino le ha tocado la lotería). El gag se recrea además en la geometría del baile entre vecinos, con hileras, zigs-zags y curvas que el picado acentúa, aplanándolas. Exactamente el mismo recurso que Truffaut empleó en la fuga de los niños que hacen gimnasia por la calle en *Les quatre cents coups*. Una serie de panorámicas en picado, que subrayan la huída progresiva de los alumnos mientras el grupo avanza en hilera tras el profesor.

³¹³ Un vértigo cenital que los hermanos Coen y Sam Raimi aprovecharon para uno de los asesinatos-gag de *Crimewave* [1985], donde el acto criminal (cuarto piso, primer término) sucede mientras un posible testigo camina tan tranquilo por la acera (planta baja, fondo del plano).

Ángulos contrapicados

Algo ocurre en la mente de millones de cinéfilos al escuchar la palabra “contrapicado”, pues un 99% reaccionamos pensando instantáneamente en Orson Welles. La renovación de los espacios de *Citizen Kane* fue tan poderosa que, décadas y centenares de cineastas después, sigue resultando imposible escapar a su influjo. Por eso Frank Tashlin decidió parodiarla en *Will Success Spoil Rock Hunter?*, filmando a Tony Randall pagado de sí mismo en su super-despacho, mediante una escalada de reencuadres y cambios de luz sobre su rostro idiotizado.

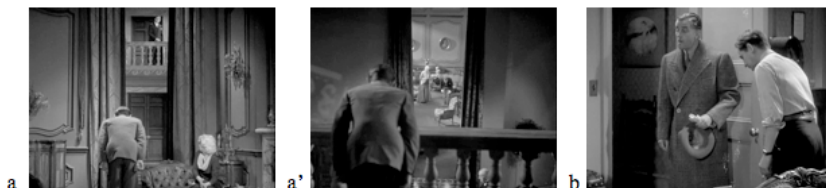
Hemos visto cómo el propio Welles reutilizó contrapicados y picados de andar por casa en *F For Fake*. Y es esa espontaneidad “do it yourself” lo que caracteriza asimismo los gags de Pasolini con Ninetto Davoli. Así, en los patios de vecinos de *Il Decameron* se filma al personaje mirando hacia arriba, para que le tiren un cubo de excrementos y le meen encima, a la manera rabelesiana³¹⁴. La inversión exacta de ese modelo –el personaje quiere que le meen encima pero sólo le tiran una maceta– surge en el patio de vecinos de *The Seven Year Itch*, con Marilyn Monroe como premio inalcanzable en la estantería de arriba. Esos contrapicados de Pasolini y Wilder juegan en realidad a una misma cosa, la *reversibilidad y la irreversibilidad del ángulo*. La inscripción de una distancia imposible y cercana a la vez: Ninetto no logra vengarse, Tom Ewell se frustra una y otra vez. El gag hace de funambulista, sublimando y prohibiendo sobre una misma diagonal gracias al contrapicado.

Según anota Bowman refiriéndose al estilo de Capra, Lubitsch y Wyler, en contraposición al de Welles y Hitchcock, la composición del espacio es doblemente meritoria si logra pasar desapercibida. Si “se sacrifica a sí misma” sin hacerse notar, en pos de una función específica y a poder ser relacionada con el propio gag³¹⁵. En *Platinum Blonde* [1932] Capra da una vuelta de tuerca al esquema contrapicado para explicar la historia de un periodista (Robert Williams) que se casa con una rubia de clase alta (Jean Harlow), se harta de la *high society* y acaba divorciándose (para casarse

³¹⁴ Un modelo visual que remite a los gags de “cagada de paloma”, basados en picados y contrapicados.

³¹⁵ BOWMAN, Barbara. Op. Cit. Pág. 10. Anonimato que define el método McCarey, como veremos.

con la también periodista Loretta Young). Esa trama se edifica sobre un *running gag* a tres tiempos que resume el espíritu del film: las reverencias que el abogado de la familia rica hace a Williams y que éste le devuelve cómicamente.



a Contrapicado: ascenso de clase a' Picado: clase ascendida b Mismo nivel: descenso y libertad

Por sí solo, ese gesto hubiera sido “un gag más” en una comedia repleta de ellos. Pero la audacia visual de Capra logra que esas muecas tripliquen su sentido, situando la cámara en una serie de posiciones que explican las ideas del protagonista y el discurso de clase de la película: contrapicado (a), picado (a’) y nivel igualitario (b). El ascenso social se rima así en una dinámica de “ascenso de clase”, que ocupa los dos primeros *tempos* sobre una escalera. El personaje pasa de querer incorporarse a la alta sociedad (a: el abogado al fondo y por encima de él) a querer abandonarla una vez se casa y se harta del esnobismo de su mujer (a’: el abogado por debajo). Capra subraya la importancia del ángulo haciendo que ambos personajes repitan las reverencias dos y tres veces, parodiando la diferencia social en un gesto equívoco. Finalmente, el tercer *tempo* muestra la liberación del personaje en un modelo inverso al de *You Can’t Take it With You* [1938], cuando Williams decide “descender de clase”, de escaleras, contrapicados y picados, para vivir como quiere y saludar al abogado al mismo nivel (b: le entrega los papeles del divorcio en una reverencia compartida).

Los modelos analizados pueden combinarse en gags superpuestos, que redoblan el efecto del ángulo a través de la *perspectiva*. Por ejemplo, Wes Anderson combina un gag de *flip-flop* progresivo con un picado para mostrar los rostros en trance de la familia de zorros de *Fantastic Mr. Fox* [2009]. Los animales miran al techo temiendo que “el cielo caiga sobre sus cabezas”, mientras su expresión se congela y gira 90° en cinco cortes:

horizontal (zorro1), vertical derecha (zorro2), horizontal invertido (zorro3), vertical izquierda (zorro4) y vuelta al horizontal (tejón).

Los saltos de eje y de posición pueden trabajarse asimismo para mostrar inadecuaciones del discurso, forzando el *espacio no-continuo* al que se refería Gunning. Así trabajó Alexandr Medvedkin en *Schastye* [1935], una película que muestra las desventuras del mujik Khmyr en una serie de gags-paradoja sobre la colectivización sovieta (con un poderío visual digno de Chaplin y Keaton)³¹⁶. La sucesión de contrapicados, saltos de *raccord* y perspectivas excéntricas provoca un cuestionamiento del espacio y de la forma misma de repartirlo. Una serie de incongruencias entre campesinos, religiosos y autoridades que relativiza el “valor” de la propiedad, el lugar y la posición, con un gag brillante en el que una casa es llevada a costas –literalmente- por unos ladrones.

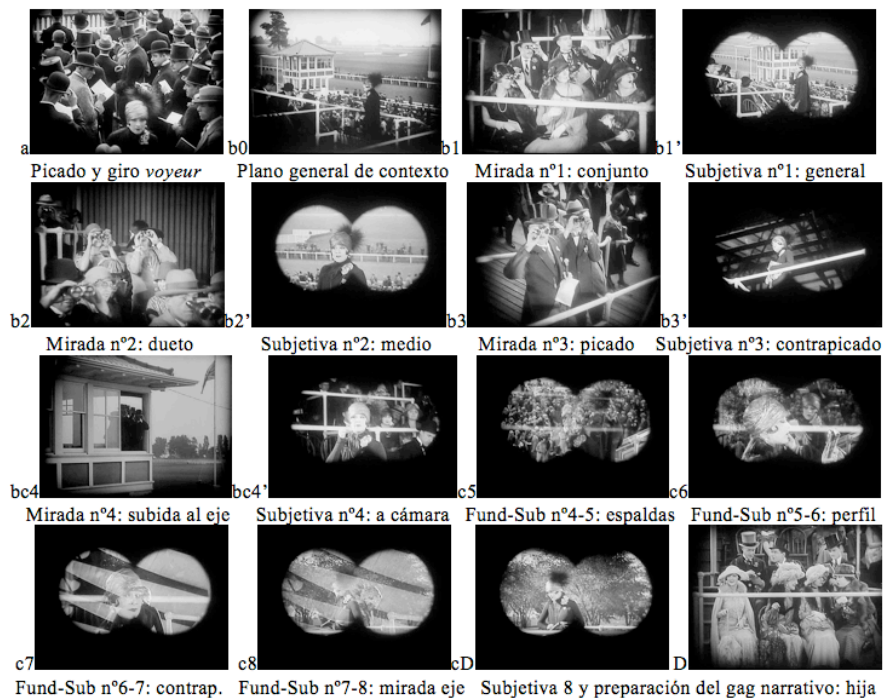
Subjetiva y punto de vista

La manifestación más plena de esos ángulos surge al combinar diversos recursos en un mismo gag, entre subjetivas y puntos de vista. Un ejemplo canónico es el de la mirada de Ingrid Bergman a Cary Grant en *Notorious* [1946], que debido a la resaca alcohólica de la actriz se parodia en puntos de vista excéntricos. Cuando abre los ojos por primera vez, Hitchcock corta a un plano de Cary Grant observándola desde el quicio de la puerta, ligeramente angulado. Pero según Grant se acerca la cámara da un giro de 360° -un *flip-flop* dinámico- imitando la perspectiva soñolienta y resacosa de la actriz, que no acierta a enfocar y sucumbe a la espiral del encuadre. En un sólo gag el cineasta combina ángulo con perspectiva subjetiva, picado con contrapicado, y expresa de forma estrictamente visual el aire alucinatorio de la protagonista.

Fue, como es sabido, Ernst Lubitsch quien mejor supo aprovechar esa perspectivización en forma de gag, según prueba la escena de las carreras en *Lady Windermere's Fan*. En ella aparece la madre –secreta- de la protagonista, observada y comentada por la totalidad del público asistente,

³¹⁶ Fue precisamente Keaton quien compuso uno de los planos/contraplano más excéntricos del cine mudo, cuando Buster ve por primera vez a la chica mientras se esconde debajo de la mesa en *The General*, proyectando la mirada a través de un agujero en el mantel (de su ojo al rostro de la actriz).

criticada como una mujer de “ideas avanzadas” cuya autonomía y belleza chirrían en la “buena sociedad”. El maestro presenta a la madre entre un grupo de hombres que miran la carrera, sobre un picado leve, y la hace girarse hacia las gradas con la consiguiente vuelta de cabezas generalizada (a). Primer *tempo* que prepara uno de esos gags de complejidad depurada, al alcance de muy pocos:



El gag muestra la mirada *voyeur* y cotilla de la alta sociedad sobre la madre, a través del motivo de los prismáticos. Se parte de ese primer plano de los sombreros (a) para llegar a la secuencia siguiente, cuando la madre ve a su hija (cD-D). En medio se intercalan dos variantes-gag sobre el punto de vista múltiple. Cuatro tiempos que ligan la mirada del público con la subjetiva resultante (b0-bc4', la gente mira, vemos su mirada) y otros cuatro que funden directamente entre subjetivas de los prismáticos (c5-c8, vemos las miradas sin ver antes a la gente). La secuencia, con una frecuencia de 5 segundos por plano (16 planos en 80 seg), no es más que una presentación del personaje en sociedad, algo que otros directores

habrían finiquitado con un intertítulo³¹⁷. Pero Lubitsch sabe de sobra que esa presentación, banal en apariencia, perfila poderosamente los cuatro *puntos de vista* esenciales de su película: el de la sociedad sobre la madre, el de la madre sobre la sociedad, el de la madre sobre la hija y, sobre todo, *el del espectador sobre todos ellos*.

La autoconciencia es absoluta y la puesta en escena esplendorosa. No se presenta “la idea” superficialmente sino que se reexplora a fondo en cada corte de plano, añadiendo hipótesis y dobles sentidos, desde todos los espacios posibles. Un análisis plano a plano demuestra que, más allá de la estructura de conjunto (a: inicio, b: mirada y subjetiva, c: fundidos, d: narración hija), los detalles ponen en juego todo un conjunto de matices sobre el ángulo, la posición y la mirada:

- *Direcciones y puntos* (a): composición inicial. El movimiento de ella entre el grupo de hombres desata el efecto de la trayectoria y la mirada *voyeur*.
- *Establishing shot* (b0): contextualización general. Se delimita globalmente el gran espacio que se deconstruirá en los siguientes planos.
- *Presentación* (b1-b1’): plano conjunto y subjetiva. Se presenta el mecanismo del “público mirando + subjetiva”, a la misma altura.
- *Intensificación* (b2-b2’): plano de pareja y subjetiva. Se repite el modelo anterior agravándolo, el encuadre se estrecha y la madre mira desafiante.
- *Engrandecimiento* (b3-b3’): picado y contrapicado en subjetiva. Ahora son dos señores quienes observan a la madre desde abajo, embelesados por su figura.
- *Autoconciencia* (bc4-bc4’): contraplano sobre el eje y subjetiva. Son los jueces quienes la miran y les responde con una mirada insinuada a cámara, el gesto actúa de *transición* al siguiente gag

³¹⁷ “Durante mi período mudo, tanto en Alemania como en Estados Unidos, traté de usar cada vez menos subtítulos. Era mi intención narra la historia mediante matices pictóricos y las expresiones faciales de mis actores”. LUBITSCH, Ernst en WEINBERG H. G. *El toque Lubitsch*. Barcelona: Lumen, 1973. Pág. 272

Se deja de cortar a los planos del público observando, y es la madre quien cobra protagonismo absoluto mediante fundidos-subjetiva:

- *Distanciamiento* (c5): fundido de primer plano a plano medio en subjetiva. La madre da la espalda a la cámara y al público con un elegante giro de cadera.
- *Plenitud* (c6): fundido de plano medio a perfil en subjetiva. Sobre ese perfil bellísimo la madre mira a intervalos y saca un espejito para maquillarse.
- *Rúbrica* (c7): fundido de perfil a subjetiva en contrapicado. Los gestos marcan su dominio de sí misma, redoblado por el ángulo en contrapicado del plano.
- *Retorno al eje* (c8): fundido de contrapicado a subjetiva cercana. Ese último fundido sitúa a la madre mirando al infinito (cD).

El encuadre subraya su abstracción de los cotilleos –subjetivas- y prepara el giro –eje de mirada- que va a ocupar los planos siguientes, cuando descubrirá a su hija entre el público (D).

Pocos cineastas se toman el trabajo de planificar de forma tan detallada y económica una “simple secuencia de presentación”. No obstante, Lubitsch sabe que cada plano es una oportunidad, cómica (contamos hasta diez instantes/risa-) y expresiva. Pues el paso de las mirada+subjetiva a los fundidos pauta la toma de control de la madre, su triunfo fulgurante sobre la convención social. Detalles mínimos pero fundamentales, que el gag sublima espacial y narrativamente: “Ernst Lubitsch era un *arquitecto cinematográfico* completo. Su sello figuraba en cada uno de sus planos, desde la concepción hasta el parto”³¹⁸.

Lo revelador de esa *arquitectura* a la que se refería Capra, es que trabaja sobre un tipo de espacio que Barbara Bowman llama *acute space*, pero lo hace partiendo de la banalidad de un *habitual space*. Es decir, no se llega al doble sentido a través de la sinécdoque y el fuera de campo –como casi siempre en su cine- sino en una simple presentación de contexto, una serie de *establishing shots* que habrían pasado desapercibidos de no ser por el genio del maestro: el *habitual space* se vuelve *acute*. Su pericia es tal que

³¹⁸ CAPRA, Frank en WEINBERG, H. G. Op. Cit. Pág. 292

no hacen falta escenas “importantes”, sabe *agudizar cualquier espacio*, sea cual sea, incluso una “simple” introducción ambiental.

“Lubitsch *acute film space* relies upon techniques that imply more than they show”³¹⁹. Si hemos seleccionado aquí esos 16 planos de presentación es para probar que la *sugestión elíptica* de Lubitsch es casi omnipotente. Por ello obviamos aquí la cadena de gags que empieza tras el plano en que la madre ve a la hija (post-D). En esa escena –la de verdadera relevancia narrativa–, el modelo de los prismáticos da pie al equívoco amoroso entre varios personajes, cómicamente puntuado por los chismes de tres viejas solteras. Pero si no incluimos aquí la secuencia es porque en ella vemos al cineasta sugiriendo –*imply*– sin explicitar –*show*–, a la manera habitual. En los planos analizados ocurre algo distinto, pues *la subjetiva y el punto de vista* intensifican los márgenes de la narración, el gag se celebra por sí mismo –no porque sea fundamental para la historia– y la genialidad de Lubitsch despega en plena libertad, agudizando un espacio banal.

Como hemos visto antes con los gags de guión de Preston Sturges, lo sorprendente del método Lubitsch es su poderosa *autoconciencia*. La seguridad de estar trabajando el gag en línea con películas anteriores y augurando las posteriores, citándose a sí mismo. La idea del fundido le vino, probablemente, a partir del encadenado-elipsis entre las amigas que “se ponen al día” en *The Marriage Circle*. Y hemos comprobado, en el *Performing Arts Archive* de la USC, que el motivo de los prismáticos se retomaba incrementado en un gag del guión de *The Merry Widow*, nunca rodado, que muestra a los oficiales de maniobras observando a lo *voyeur* a unas campesinas desnudas por un telescopio (versión de Ernest Vajda, 26 de Julio 1930). A su vez, Barbara Bowman recuerda que el motivo de los *binoculars* aparece también en *The Love Parade*, cuando Maurice Chevalier espía a Jeanette McDonald³²⁰, y Kristin Thompson lo liga a las vistas de presentación de *Three Women* [1924]³²¹. Similitudes que prueban

³¹⁹ BOWMAN, Barbara. Op. Cit. Pág. 63

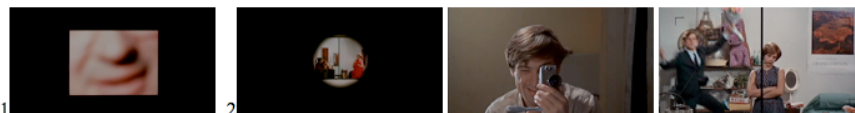
³²⁰ BOWMAN, Barbara. Op. Cit. Pág. 77

³²¹ THOMPSON, Kristin. *Herr Lubitsch goes to Hollywood: German and American film after World War I*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. Pág. 86. Para una relectura de la secuencia de *Lady Windermere's Fan*: HAKE, Sabine. *Passions and deceptions: the early films of Ernst Lubitsch*. New Jersey: Princeton University Press, 1992. Pág. 143

hasta qué punto el control de *ángulos, perspectivas, subjetivas y puntos de vista* es temporal y espacialmente autoconsciente.

Anarquía y aleatoriedad del punto de vista

Hay, desde luego, cientos de cuestiones que alejan el tratamiento espacial de Lubitsch del de Brian de Palma, pero creemos que a efectos del gag y sus formas, la vuelta de tuerca más poderosa a las subjetivas de *Lady Windermere's Fan* llega con las cámaras de Super 8 de *Hi Mom!*. El film de De Palma supone el paso de la organización diegético-narrativa del punto de vista a *su anarquía y aleatoriedad lúdicas*. Los prismáticos son sustituidos por el zoom y la pérdida de foco de las cámaras domésticas, liberando el punto de vista en hipótesis infinitas. De Palma es perfectamente consciente de esa revolución, y hasta la celebra haciendo que Robert De Niro compre una cámara de Super 8 en una tienda de Manhattan, y poniéndolo a experimentar con el encuadre, el desenfoque y las subjetivas (1). Un juego que culmina en un *running gag* hitchcockiano y masturbatorio, en el que De Niro prepara una *subjetiva de sí mismo* para grabarse mientras hace el amor con la vecina de enfrente (2):



1 Libertad del punto de vista 2 Subjetiva *voyeur*, preparación de la puesta en escena, subjetiva del yo



3 Subjetiva aleatoria Intra-subjetiva interior 4 Subjetivas enfrentadas Intra-subjetiva exterior

Lejos de recrearse en esa *subjetiva del yo*, De Palma explora todas las posibilidades del gag sembrando puntos de vista que revolucionan los espacios de la película. No se contenta con jugar con el dispositivo meta-lingüístico (filmar el rodaje), sino que disemina tomas de cámara por doquier (rodajes posibles). *Hi Mom!* libera el punto de vista de la tiranía de la diégesis, radicalmente, y deja escapar un montón de cámaras de Super 8 entre los personajes, cineastas en potencia que reinventan los

punto de vista en su aleatoriedad. Vemos entonces a una familia que abre unos regalos y prepara una toma de Super 8 (3: *subjetiva aleatoria*), para cortar de golpe a la propia toma subjetiva, con los padres encuadrando a los niños (3: *intra-subjetiva interior*).

El gag se refleja a sí mismo en una especie de *punto de vista especular*, no entre lo objetivo y lo subjetivo sino entre varias subjetivas, poderosamente diferenciales. La idea se remata cuando otra cámara de Super 8 –que había comprado una vecina en la misma tienda- apunta directamente al objetivo de Robert de Niro y al propio espectador (4: *subjetivas enfrentadas*), para mostrarnos justo después el paisaje urbano que esa misma cámara registra (5: *intra-subjetiva exterior*). Ese juego, libre y autoconsciente, da a luz una serie de gags divertidísimos, que revelan *el espacio como hipótesis* y nos acercan a la frontera entre filmar, ser filmado e imaginar filmaciones, en zapatillas de andar por casa.

2.1.2.2. Profundidad de campo / inflexión cinematográfica: distancia, posición, frontera

Uno de los motivos más evidentes de la comicidad posicional es el gag de acercarse y alejarse de cámara, en profundidad. En los años del slapstick se acostumbraba a desplegar en caminos cuya ondulación permitía bajadas y subidas hacia el fondo del encuadre, como vemos en el dos bobinas de Fatty *Good Night Nurse* [1918]. Un recurso que Richard Lester y Peter Sellers trasladaron a las colinas de una campiña inglesa en su primer corto *The Running, Jumping & Standing Still Film* [1960], en el que Sellers se acerca desde el horizonte hasta el objetivo. Sin embargo, la versión *british* más popular es la que consagraron los Monty Python como *running gag* inicial y final en *Monty Python's Flying Circus*, al filmar a Michael Palin acercándose a cámara desde la lejanía, para pronunciar el título del show vestido de náufrago. Durante la primera temporada, el gag va variando de espacios y mecanismos cómicos mediante la composición en profundidad: Palin sale medio ahogado del mar, es lanzado como un *dummy* por un acantilado, se acerca remando por un canal, emerge en medio de la jungla, es atropellado, porta una bomba a punto de estallar...

Una variante de esos gags es la que muestra al personaje desapareciendo en primer término para volver a los pocos segundos por el fondo, según hace Harry Langdon en *His Marriage Wow* (pide unas señas a un policia, sale de cuadro, y retorna más tarde desde el horizonte). Otro modelo es el *mischief gag* que filma al profesor dando una lección en el aula mientras los alumnos se mofan a sus espaldas o tratan de escapar: *Roma* [1972], *Amarcord*. Esquema que puede complicarse en una composición doble si se sitúa a uno de los *rascals* al fondo del plano, junto al profe, y al resto de niños en primer término, multiplicando así las capas en profundidad, según hace Truffaut al poner a Jean-Pierre Léaud cara a la pizarra en *Les quatre cent coups*. El patrón puede incorporar un vaivén súbito en forma de *zoom*, que pasa de un espacio aparentemente tranquilo a un espacio caótico a medida que los “colegiales” atraviesan corriendo el fondo. Así lo compone Richard Lester al filmar a los Beatles huyendo de sus fans en *A Hard Day's Night* (otra técnica fundacional para tantos videoclips)³²².

Lo importante es cómo se miden y pautan esas *posiciones en profundidad*, estudiadas en profundidad para asegurar el desarrollo natural del gag. Esa exactitud cobra vida en algunas versiones animadas del modelo, como prueba uno de los mejores gags en profundidad de Popeye, cuando tras abrir un *dinner* en la gran ciudad se da cuenta de que no está en el mejor sitio, y decide desplazarlo de un puñetazo hasta la calle principal (*We Aim To Please* [1934]). Fueron precisamente los Fleischer quienes incidieron en la importancia de integrar adecuadamente *figura y fondo* para mejorar la fluidez del cartoon, ensayando con fondos tridimensionales pioneros³²³. Ese *handicap* de la profundidad animada dio lugar a gags autoconscientes y paródicos en cortos de la Escuela de Zagreb, como el que compone Bordo Dovnikovic en *Znatizelja* [1967]. Se parte de una idea simple: un hombre se sienta en un banco sosteniendo una bolsa, motivo de curiosidad general. Y se juega entonces midiendo y calculando la distancia mediante fórmulas animadas que regulan el recorrido entre el banco y los curiosos que observan desde el fondo. Fórmulas que se vuelven hilarantes cuando un pelotón militar intenta “desactivar” la bolsa como si fuera una bomba.

³²² Técnica que Stanley Donen trasladó a *Bedazzled* [1967], en toda una serie de reencuadres y zooms que relacionaban la comicidad de Peter Cook y Dudley Moore con los espacios del gag.

³²³ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 39

Filas, hileras, circuitos-trampa

La acumulación de objetos y personas, unas tras otras, supone una de las vetas más seguras del gag. Keaton filmó una versión canónica en la cola de alistamientos de *The General*, cuando Buster intenta camuflarse entre el resto de voluntarios para alistarse (sin lograrlo). Si los gags de acercarse y alejarse de cámara se componen casi siempre sobre una *vertical en profundidad*, hacia el punto de fuga, los gags en hilera pueden construirse lateralmente, sobre una *horizontal derecha izquierda*. Así lo prueba Leo McCarey filmando por dos veces el mismo gag en *Love Affair* y *An Affair To Remember* [1957]. El barco llega al puerto de Nueva York y vemos a los pasajeros apostados en fila sobre la baranda, mirando con atención a los familiares que han venido a recibirles. En ese instante McCarey filma un gag delicioso: las miradas que se dirigen los amantes (sobre el bote) y sus prometidos (en tierra), contrastan con el cabeceo lateral del resto de pasajeros, que miran de lado a lado como si fuera un partido de tenis.

Uno de los creadores de gags más meticulosos del cine contemporáneo, Roy Andersson, ha explorado el motivo de la hilera como oportunidad cómica y límite disruptivo. Su método es edificar largos planos secuencia que redescubren sentidos ocultos en el espacio, mediante gags que hacen reír pero que sobre todo inquietan. Andersson habita esa frontera entre risa y pesadilla a través de la *duración*: en planos de varios minutos. Se mezclan hileras banales con hileras siniestras, que fuerzan la posibilidad cómica y la corrompen: camillas enfiladas en el pasillo de un hospital, atascos que duran semanas, ratas que salen de una bolsa de basura en hilera, colas de feligreses que toman la comunión, militares homenajando a un comandante senil, colas para comprar *gadgets* religiosos en una feria, colas de gente que espera para ver un accidente de tren, largas mesas de ejecutivos, filas de clientes en la barra del bar, hileras de niños que salen de clase, gente esperando en la consulta del psiquiatra, paradas de bus, séquitos que acompañan a un condenado hasta la silla eléctrica. Una serie de motivos que Andersson trabaja desde la lógica del gag –reímos– pero sin renunciar a las rupturas del sentido de nuestra risa.

En *Sanger fran andra vaningen*, la hilera se trabaja primero en diagonal, contraponiendo *figuralfondo*: “... [he] enhances this foreground/background play by employing added formal strategies to move the eye from one element to the next. One of the most important and frequent of these devices is diagonal composition in depth”³²⁴. Esas palabras, referidas al cine de Keaton, revelan según creemos el patrón de juego de Andersson. Que ubica dos *hileras paralelas en diagonal* –caminantes al frente, parada de bus al fondo- y las subraya con un movimiento excéntrico entre ambas líneas –unas personas empujando un coche por la calle-, hasta rematar la secuencia cuando un señor que espera es atacado por los caminantes de la hilera (a). Otro gag muestra una fila inacabable de pasajeros que intentan mover sus carritos de equipaje sin éxito, a milímetros por minuto, en un plano que enfatiza el arrastre en *profundidad hacia el punto de fuga* (b). Y el *running gag* de la película esconde una procesión de flagelados por los fondos de varios planos, en un *sustrato gradual* e inexplicable, que repta como un líquido estancado (d):



a



b



d

Hileras en diagonal, estallido violento Filas en profundidad, arrastre Procesión de flagelados, sustrato

El propio cineasta vincula esa ambigüedad con la claridad *cartoon* de sus gags: “Cartoons often have a light without shadow. That’s what I like. [...] There should not be a possibility for people to hide. They should be seen. They should be illuminated all the time. That’s what I mean when I say *light without mercy*. You make the people, the human being in the movie, very naked”³²⁵. Se pasa así de la hilera estándar a una especie de *circuito-trampa* que desnuda a los personajes en su permanencia, sostenidos en un mismo espacio-labirinto, dejando que el encuadre trabaje por sí solo. La versión más poderosa de esos gags aparece en *Nagonting har hant* [1987], film educacional sobre el SIDA, que tuvo que ser retirado de circulación

³²⁴ CARROLL, Noël. Op. Cit Pág. 91

³²⁵ ANDERSSON, Roy en VISHNEVETSKY, Ignaty. “Figurative and Abstract: An Interview with Roy Andersson”. Revista on-line *Mubi.Europe*, Agosto 2009.

por su enfoque controvertido. El hallazgo de Andersson está en situar esos *circuitos-trampa* en espacios alternos, de lo banal a lo siniestro, sin ofrecer al público ningún salvavidas al que agarrarse. Pasamos del lugar cotidiano al lugar-límite sin distinciones, radicalmente:



a Vertical de salto al potro b Vertical de abuso infantil c Diagonal en tortura nazi d Diagonal en parada de bus

El espectador ríe al ver una hilera de escolares saltando al potro mientras el profesor mira a cámara alelado (a). Y el plano dura. La composición *figural/fondo en la vertical* se recupera luego en un plano que trabaja sobre el gag anterior, corrompiéndolo: una hilera de niños con síndrome de Down esperan a ser intervenidos por hombres de bata blanca, que les pinchan mientras la enfermera sostiene un mono de peluche a modo de señuelo (b). La siguiente secuencia muestra una celda de tortura nazi, con cadáveres arrastrados en *diagonal hacia el fondo*, alineándose con los bloques de hielo que dos oficiales lanzan al agua para torturar a un preso desnudo (c). Esa misma composición se liga después a la espera silenciosa junto a una parada de autobús, con una mujer en primer término que mira directamente a cámara, como recordándonos lo que hemos visto en el plano anterior, recordándonos los cadáveres (d). Un *circuito-trampa* que subvierte lo que entendemos “como gags” en algo que “nos negamos a entender como gags”, y que nos confunde por su claridad sin tapujos³²⁶.

Profundidad, inflexión, frontera

La idea del *circuito-trampa* conecta intensamente con la descripción que hace Truffaut del gag chaplinesco: un mecanismo que se cortocircuita a la manera de los niños autistas, teniendo en cuenta que ese “niño” puede ser Archibaldo de la Cruz o Monsieur Verdoux³²⁷. En *A Dog's Life* Chaplin

³²⁶ Recordamos al lector que en la última parte de la tesis analizaremos en detalle esa frontera cómica / rupturista del gag y sus desbordamientos del sentido (recuperando ejemplos de Andersson).

³²⁷ TRUFFAUT, François en BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 13

perfeccionó el poder situacional de la profundidad de campo al añadir capas y texturas –vallas, ventanucos, barras, cortinas- que tamizan el desarrollo del gag en lugares equívocos: se roba una salchicha, la policía persigue, los ladrones se confunden. Una autoconciencia que se vuelve *circuito-trampa* en un gag de una crueldad y una belleza sin parangón, el momento en que el Tramp confunde al bebé con la basura en *The Kid*:



Basura al fondo y basura en primer término Basura en detalle, tirar la basura, detalle del bebé-basura



BBasura f de campo Señora perpendicular Señora p de campo Señora-bebé medio Huida bebé p plano



Bebé-Basura general Policía-bebé en p de campo y perpendicular Señor-bebé de conjunto a profundidad



Policia giro diagonal Señor-bebé carrito Señora-Bebé diagonal Policía-señora-bebé Bebé-basura cloaca

Chaplin compone su suite del bebé/basura en forma de tema y variaciones sobre la profundidad. Se exploran todas las variables del espacio (figura, fondo, profundidad y fuera de campo, detalle, perpendicular, diagonal, medio, largo, giro, conjunto) para forzar la *inflexión* y la *frontera* del Tramp: tirar o no tirar al bebé. Todos y cada uno de los lugares del gag se exploran sobre esa disyuntiva. Se tira primero la basura en varios sitios, los mismos donde se intentará tirar el bebé, una y otra vez. Y se intenta huir del policía en las mismas perpendiculares y diagonales que sirven luego para desalojar al bebé en el carrito de la señora. El espacio trabaja así retrospectivamente, confundiendo al Tramp y al espectador entre las

posiciones equívocas del ser humano y sus desechos, lo que Bazin llamó *una reabsorción del tiempo por el espacio*³²⁸:

Un “dime dónde estás y te diré quién eres” que modula el cine de Chaplin del extremo más cruel al más bello. El poder inabarcable del último plano –que muestra a Charlot a punto de tirar al bebé por la cloaca- emborriona en cierto modo la maestría espacial de la secuencia, pues recordamos con tanta intensidad esa última imagen que olvidamos las anteriores. Pero vale la pena remarcar que, a efectos de la espacialidad del gag, la clave está en la repetición: en esos siete u ocho intentos de lanzar al bebé a la basura. Una basura que se conoce muy bien porque se guarda en el bolsillo como una colilla, porque te la han tirado encima en varios lugares. Los mismos donde quieres tirar al bebé. Surge así el sistema maestro de Chaplin, que como señaló Eisenstein, estratifica la realidad en sus espacios: “Chaplin trabaja con la realidad”³²⁹.

- El hecho es anodino, y entonces lo reviste de esa inigualable comicidad chaplinesca.
- El hecho es un drama personal, y lo reviste con lo que mejor sabe hacer: melodrama cómico, donde conviven sonrisas y lágrimas.
- El hecho es socialmente trágico.

Una triple escala que convierte lo anodino en dramático y lo dramático en cruelmente trágico. El cineasta fija esos hechos en un espacio que los desborda y confunde, entre la basura y la cuna, probando que *profundidad* y *fuera de campo*, *perpendicular*, *diagonal* y *punto de giro* son claves del gag, pero también látigos de lo real. La imagen central de ese método es, según Eisenstein, el gag fronterizo que cierra *The Pilgrim* [1923], cuando Charlot pisa Estados Unidos con un pie y Méjico con el otro. En esas medidas se juega la ambigüedad sublime del personaje, espacialmente. Y Chaplin no aclara de qué lado cae la balanza, abandona *la inflexión en la frontera*³³⁰. Nos parece que esa estratificación del punto de vista define

³²⁸ BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 22

³²⁹ EISENSTEIN, Sergei. *Charlie Chaplin*. Madrid: Casimiro Libros, 2010. Pág. 21

³³⁰ Ídem. Pág. 35

también el espacio equívoco que Chalin exploró entre autor y personaje, entre el cineasta y el Tramp: “el problema estriba a menudo en aclarar las relaciones entre el pícaro como actor y el pícaro como autor ficticio”³³¹.

Esas relaciones actor/autor –clave de la novela picaresca según Francisco Rico- se avivan en las películas de Chaplin, gracias a la jerarquía de los espacios. No en vano, *Monsieur Verdoux* se entrega deliberadamente a la policía en un gag de profundidad de campo. Le vemos abrirse paso entre un círculo de curiosos que bloquean el fondo del plano, para entregarse a la policía. Chaplin busca la comicidad del asesinato en su inadecuación espacial. Lo difícil no es “confesar los propios crímenes” sino encontrar un hueco donde hacerlo en medio del barullo. En esa doble medida se construye la cadena de asesinatos del film: el autor empuja a su personaje hacia el gag /el personaje que se resiste. Un forcejeo entre *autor ficticio* y *autor* que actualiza el componente universal y picaresco de Charlot: “todo un episodio se ha fragmentado en dos tiempos: un primer tiempo de percepción pura, y un segundo tiempo en que el protagonista asume un factor adicional, que altera el sentido de la escena, concediéndole una distinta especie de realidad”³³². Surge plentamente el paso *de la inflexión a la frontera del yo* (del actor al autor), y los lugares del gag se convierten en los lugares del crimen (*Monsieur Verdoux*), del sacrificio (*Limelight*) y de la impostura (*A King in New York*). Todos ellos lugares del gag, desde luego, pero una *especie distinta de lugar*.

2.1.2.3. El gag y los valores de plano, efectos de reencuadre

El gag de frontera USA-Méjico, que tanto gustó a Eisenstein, se remonta a las primeras décadas del cine: al Méliès visionario de *Le tunnel sous la manche ou le cauchemar franco-anglais* [1907]. Por tanto, el mérito de Chaplin no está en la originalidad de su versión sino en su ambivalencia, en esa manera de desbordar el sentido cómico en sus incógnitas. De modo análogo, los *gags de reencuadre* suponen un estándar cuya manifestación más directa es la rutina de *cerrar/abrir plano*.

³³¹ RICO, Francisco. Op. Cit. Pág. 11

³³² Ídem. Pág. 43

Aparece en versión slapstick en *All Night Long*, donde se pasa de un plano general con un montón de patatas gigantesco a un plano cercano de Harry Langdon pelándolas (*cerrar*). Un esquema que reaparece en comedias de todo tipo, como sucede en *The Blues Brothers* cuando John Belushi y Dan Aykroyd negocian con el promotor musical dentro de una sauna, y se pasa de un encuadre cercano a un plano general con toda la banda sudando dentro de la sauna (*abrir*). Pero como ocurría con el gag de frontera, esos modelos básicos pueden volverse revolucionarios cuando un cineasta los explora exhaustivamente. Así sucede con *el gag y los valores de plano* en el cine de Leo McCarey.

“[El estilo de McCarey] consiste en un peculiar empleo del espacio y la distancia [...] un tipo de retrato dinámico, construido, elaborado, inscrito en una temporalidad (aunque sin una amplitud máxima o mínima predeterminada), que requiere de un trabajo de composición y de representación”³³³. Esa descripción apunta dos ideas esenciales del método McCarey respecto al gag: el *dinamismo del encuadre* y la *amplitud de la toma*. La costura elocuente de esas dos variables integra lo que André Bazin llamó *efectos de reencuadre en el interior del plano*, refiriéndose al cine de Renoir³³⁴. Y es justo la dicotomía entre composición instantánea y duración lo que palpita en los gags del director de *An Affair to Remember*. Se pone sobre al mesa el redescubrimiento cómico del espacio –como en tantos gags de *abrir/cerrar*–, pero también la elocuencia del encuadre. Los gags se componen con la mayor simplicidad, sin forzar lo cómico. Y la sonrisa se tamiza entre valores de plano.

Nos parece que estudiar esos *reencuadres* de McCarey en uno de sus films menos valorados –incluso por él mismo– aporta ventajas importantes para la comprensión del gag. Pues sus formas y sus espacios surgen en lo “aparentemente banal”, reforzando una didáctica visual. Por eso, vamos a detenernos en *The Milky Way* [1936], película en que el director estuvo a punto de llegar a las manos con Harold Lloyd, y que le provocó una grave

³³³ MARÍAS, Miguel. Op. Cit. Pág. 94, 97. Para una discusión pormenorizada del estilo de McCarey ver las notas que Marías dedica a polemizar con la lectura de Robin Wood sobre su cine (Pág. 402).

³³⁴ BAZIN, André. *Jean Renoir: períodos, filmes y documentos*. Barcelona: Paidós, 1999.

intoxicación por beber leche en mal estado (McCarey recuerda ese rodaje –y el de *Duck Soup*- como el menos placentero de su carrera)³³⁵. Aunque no llegó a rodar el tramo final de la película –y se nota-, los dos primeros tercios muestran una serie de gags a plano único, en los que el director explora todas las variantes espaciales imaginables.

Comienza la pelea. Travelling lateral a izquierdas. La chica sale por la esquina en doble fuera de campo



Travelling lateral a derechas hacia el fuera de campo de la pelea. Presentación de la premisa narrativa

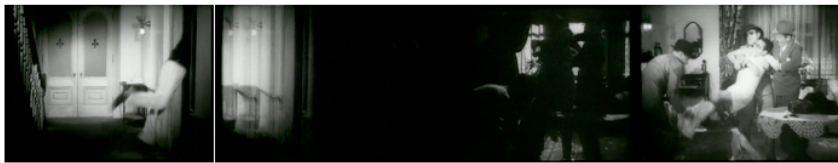
A los pocos minutos se prepara un gag de *travelling lateral y doble fuera de campo*, que enciende la mecha de la narración. A la salida de un club Harold se pone a hablar con dos fanfarrones y, de repente, se enzarzan en una pelea. La chica que iba con ellos sale corriendo hacia la izquierda para buscar ayuda y la cámara la sigue, dejando la pelea fuera de campo. Cuando llega a la esquina de la calle, sale de cuadro y el plano se aguanta, esperando a que vuelva junto a un policía. Ese momento de espera de la cámara supone una duplicación del fuera de campo (la pelea y la chica tras la esquina). Luego corre junto al *kop* hacia la pelea –en un travelling invertido- y vemos a un grupo de curiosos apilándose. McCarey corta por primera vez (lo anterior era un mismo plano secuencia), y remata con la presentación de la trama: Harold ha noqueado a un campeón de boxeo.

³³⁵ McCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 410



Gag de fachada-luz: efectos de reencuadre vertical/horizontal de la planta baja a la habitación de la chica

El gag prueba que si McCarey es capaz de componer gags sublimes sin movimiento de cámara, a plano único, sabe lograrlo también jugando con la movilidad del encuadre, en plano secuencia. Un gag posterior muestra diversos *efectos de reencuadre vertical/horizontal* según la cámara recorre la fachada de un vecindario. La alegría desmedida de Harold –va a visitar a la chica- contrasta con la iluminación nocturna del edificio, y la grúa destaca cómo los vecinos se asoman a la ventana quejándose del ruido, en encuadres progresivos. Hasta culminar en la ventana de ella.



Gag de iluminación + barrido izquierda/derecha + acción en fuera de campo (agarran, mueven, desvisten)

Un esquema que se redobla más tarde en un gag prodigioso. McCarey tiene que explicar cómo la banda del boxeador, capitaneada por Adolphe Menjou, captura a Harold para vengarse. En lugar de filmarlo sin más, el cineasta decide combinar tres gags en un mismo plano: el gesto de atrapar a Lloyd, el de moverlo y el de quitarle la ropa. Y lo hace fusionando tres técnicas, un *barrido izquierda/derecha*, un *cambio de iluminación* y una *acción en fuera de campo*. Primero le vemos salir despedido, luego la cámara tantea a oscuras su trayectoria, y finalmente alguien enciende una luz que muestra a los personajes desvistiendo a Harold. Lo revelador es que ese gag triple y esos tres recursos espaciales se integran en un único movimiento, simultáneo y directo, sin florituras.



Gag de salto + barrido arriba/abajo + caída + remate en profundidad de campo (ve el puente al fondo)

La misma técnica se retoma en un gag posterior, invirtiendo la dirección del barrido y añadiendo un giro final, de contraste figura/fondo. Durante su entrenamiento, Harold salta sobre un seto y, mientras está suspendido en el aire, un paneo rápido muestra el foso de agua que hay debajo. Sin embargo, lo interesante no es la anticipación de la caída sino la suma del *barrido arriba/abajo con la profundidad de campo lateral*. Pues según sale poco a poco del agua, comprueba que al fondo había un puente. Se trata de efectos de reencuadre casi instantáneos, esbozados, que McCarey mantiene apenas un par de segundos, buscando el enfoque más natural.

El juego figura/fondo motiva además gags en los que *la profundidad se hace paralela*. Es el caso de un gag que redobla dos trayectos en primer y último término: el de Harold repartiendo leche a saltos por los portales y el del caballo que tira de su carrito de lechero (el juego derecha/izquierda se suma al juego primer término/fondo). Una elocuencia que remite a la *idea matriz* de McCarey: “el rechazo del corte a un contraplano [...] una forma más simultánea todavía, más sencilla y elegante, más eficaz e imperceptible, de aire más espontáneo”³³⁶. El *rechazo al corte*, esencial, es común a todos los gags aquí analizados, y en algunos de ellos el cineasta simplifica todavía más si cabe: se niega a mover apenas la cámara.



Profundidades paralelas Hilera en profundidad Inversión en profundidad Profundidad camuflada

³³⁶ MARÍAS, Miguel. Op. Cit. Pág. 341. Miguel Marías se refiere al uso del Cinemascope en *An Affair To Remember*. Cabe recordar, aunque estemos de acuerdo con Marías, McCarey dijo haber odiado –*I hated it*– el formato Scope del film: McCAREY, Leo en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 432

Lo vemos en un gag de *hilera en profundidad* clásico, cuando una llamada de teléfono hace que todos los hombres de la barbería se giren mirando a la chica. Y más tarde en el encuadre contrastante –un simple cambio de ángulo- que *invierte la profundidad* cuando la chica y el boxeador espían a Menjou y la otra chica, a través de una rendija entre el equipaje. Aunque el gag más recordado de *The Milky Way* es probablemente el que muestra a Harold metiendo un potrillo en un taxi, a escondidas. Se trabaja un tipo de *profundidad camuflada* que regula los cabezazos del potro a Harold, desde el asiento trasero, contra las miradas al retrovisor del taxista.

Si McCarey cultivó un gag de especialidad a lo largo de su carrera ese es, sin duda, el *gag de sombreros*: “Hay pocos momentos en la existencia de un hombre en que este experimente tan lamentable angustia y encuentre tan escasa conmiseración caritativa como cuando va en persecución de su propio sombrero”³³⁷. El gag despegó plenamente en *His Wooden Wedding*, donde Charley Chase intenta lanzarlo por la borda del barco sin éxito, y hasta intenta suicidarse con él (también sin éxito). Laurel & Hardy le dan carta de ciudadanía en los gags ya mencionados de *Wrong Again* y *From Soup to Nuts*. Pero es en *The Awful Truth* donde aparece una de sus versiones más divertidas, cuando el perrito de Irene Dunne agarra el sombrero de Cary Grant mientras éste intenta esconderse en la habitación contigua, para no delatar su presencia ante Ralph Bellamy. Skippy, el perro superestrella de la *screwball*, desvela una y otra vez dónde está el sombrero al traerlo desde fuera de campo. Tres repeticiones que Grant bautizó como “The 2 Men in The Bedroom Farce”³³⁸. Ese tipo de gag se vuelve poética del reencuadre en la escalera de *Love Affair*, cuando el vuelo de un sombrero puntúa el encuentro fortuito entre Irene Dune y Charles Boyer. No obstante, en lo que a variantes espaciales se refiere, es de nuevo en *The Milky Way* donde el sombrero alcanza mayor pregnancia.

La idea es manifestar la soberbia creciente de Harold, mediante el vuelo de su sombrero, explicitando el cambio egoísta de su personalidad tras

³³⁷ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 89

³³⁸ Otro perro-estrella, Moose, nos acostumbró a ese tipo de proezas en *Frasier* [1993-2004].

triunfar como boxeador. Y McCarey lo logra exaltando y ridiculizando el control cinético de Lloyd sobre la trayectoria del sombrero. Tras bajar del tren, rodeado de fans, el motivo se presenta con un vuelo *background / foreground*, en el que sobrevuela el gentío acercándose a cámara y vuelve luego a la mano de Harold. Su control es absoluto. La comitiva avanza por la estación y vemos cómo éste lanza el sombrero por una puerta abierta, en *fuera de campo lateral*, para seguir caminando y recogerlo segundos después cuando entra volando por otra puerta, *en profundidad*:



Background / Foreground Fuera de campo lateral, repetido en profundidad Fuera de campo truncado

El último *tempo* del gag invierte ese control amaestrado del sombrero para ridiculizarlo, enfatizando la *hybris* estúpida de Harold. Mientras se pasea saludando a las masas sobre un coche, lanza varias veces su sombrero fuera de cuadro. Las dos primeras vuelve sin problemas a su cabeza, pero la tercera introduce un *fuera de campo truncado* cuando un sombrero ajeno se posa sobre su cabeza en lugar del suyo. Se trata, como recordará el lector, del motivo *sincrónico/enfrentado/simultáneo* que hemos visto ya con el caballo de *Wrong Again*. Un sombrero que no encuentra su lugar, y caracolea entre tiempos y espacios.

2.1.3. NO VER / VER / DEJAR DE VER. FRAGMENTACIÓN, FUERA DE CAMPO Y SINÉCDOQUE

El repertorio visual de McCarey es tan amplio que muchos de sus gags pasan tranquilamente *de la profundidad al fuera de campo*. La primera pone en juego lo que vemos y cómo lo vemos, una relación de la imagen consigo misma, en sus distancias. El segundo explota el juego ambiguo entre lo que se ve y lo que no se ve, privilegiando lo invisible sobre lo visible. Es obvio que los gags de *abrir/cerrar plano* trabajan también sobre ese tránsito de lo visto a lo no visto y viceversa, pero en ellos la

atención recae sobre el recorrido, sobre el paso continuo de un tipo de visibilidad a otro. En cambio, en los gags de *fragmentación* y *fuera de campo* lo que prima son *los distintos tipos de invisibilidad*.

Se trabaja a partir del *no ver*, para complicarlo en hipótesis sobre el *ver* y giros que invitan a *dejar de ver*. Es lo que David Robinson llamó *Method and Mystery*, refiriéndose al cine de Keaton y a su forma de renovar el sentido de las imágenes espacialmente, a propósito de los comienzos de *Cops*, *The Boat*, *The Ballonatic* [1923], *Back Stage* [1919] y *My Wife's Relations* [1922] : “his delight in half-obscuréd messages”³³⁹. A efectos de la espacialidad, lo relevante es identificar qué rasgos diferenciales motiva el fuera de campo. Qué rasgos resultaría imposible evocar de otro modo.

En McCarey esa escala de hipótesis invisibles va de lo banal a lo etéreo. Es posible que el encuadre deje fuera a un golfista cuyos golpes parezcan escopetazos, bajo la arena de un búnker (*Going My Way*). O que el fuera de campo esconda uno de los besos más bellos de la historia del cine, como sucede en la escalera de *An Affair To Remember*, sobre la mirada de Deborah Kerr y entre las vacilaciones, subidas y bajadas de Cary Grant. La estrategia es que el fuera de campo esconda gags que son *imágenes-límite*, inadmisibles a todas luces, pero que “cuelan” a través de esa comicidad de lo no visto. Así ocurre al final de *Once Upon a Honeymoon*, cuando se lanza por la borda a un espía nazi, literalmente.

2.1.3.1. El gag imaginado, preguntas y respuestas del fuera de campo

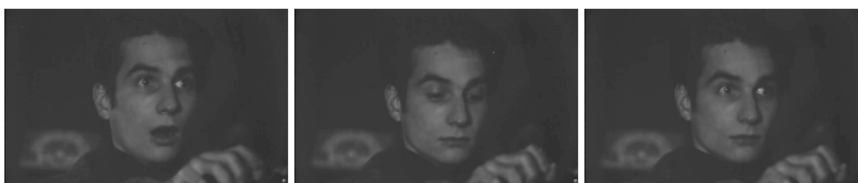
Reducido a su esquema más elemental, el gag de fuera de campo consiste en pautar un movimiento *de dentro a fuera del cuadro*. El cartoon supo forzar esa discreción en encuentros violentos que se reservan al exterior del encuadre. En esas ocasiones, los dibujos hacen un aparte en el margen del plano, para batirse a gusto (donde no les vemos). Y lo único que nos llega son sus golpes en forma de onomatopeya. Es el caso de uno de los primeros cortometrajes Disney, *Alice The Toreador* [1925]. La potencia

³³⁹ ROBINSON, David. Op. Cit.

de ese recurso, y su capacidad para grabarse en la mente del espectador, hacen que podamos prescindir incluso de la imagen para entender la pelea y nos baste con su índice: la onomatopeya. El ejemplo más popular es la serie *Batman* [1966-1968], con sus explosiones tipográficas a todo color.

La tensión entre lo que va a quedar dentro del plano y aquello que va a ocurrir fuera de él se convierte en un mecanismo elástico, para solaz del director. Norman Taurog transmitió ese sentido lúdico a Jerry Lewis en *The Stooge*, cuando su personaje cae por unas escaleras tras besar a la chica. Seguimos el descenso de Jerry a través de la mirada de ella, a trompicones. Ella es el remanente en el interior del plano que apunta hacia afuera, sus *ojos moldean el fuera de campo*. Jerry aprendió muy bien el mecanismo, y en *Three on a Couch* [1966], es él quien sigue las volteretas de una señora que sale disparada de la consulta de Janet Leigh. Sus ojos indican hacia dónde se dirige la señora volteadora y reproducen, dando vueltas, el movimiento circular de cada voltereta.

Este mecanismo ha funcionado con recurrencia en un terreno tan jugoso para la elipsis como es el sexual. Las jerarquías e interrupciones del sexo engrasan la bisagra entre *pasividad y actividad de la mirada respecto al fuera de campo*. En el primer caso, pasivo, lo que no vemos se nutre de la duración del plano. Así sucede en *Le départ*, donde los gestos de sorpresa de Jean-Pierre Léaud puntúan la actividad de una mujer entre sus piernas. La mirada de Léaud – además de un *slow burn* virtuoso- es una *mirada pasiva*, reactiva. A la artífice de su sorpresa no la vemos durante el acto:



Plano fijo de 70'' – Jean-Pierre Léaud se deja hacer, el *fuera de campo* proyecta una *mirada pasiva*

En el segundo caso, activo, la responsable del acto es también la artífice de su fragmentación, organizando el montaje a través de su *mirada activa* y de sus manos ejecutoras. Se trata de La Comadre de Bath en *I racconti*

di Canterbury. Capaz de vaciar la cabeza de Jenkin mientras lo toquetea, de convertir la mente en un fuera de campo, para rellenarla con los planes que tiene para él. Mueve la mano, mira, y explica un sueño en que éste se le apareció matándola, logrando así que se case con ella.



Montaje de 60'' – La Comadre atrae la cámara y trabaja el *fuera de campo* desde una *mirada activa*

El fuera de campo se ve a sí mismo

El *fuera de campo* y su *fragmentación* están íntimamente ligados a los gags de picaresca y mirada infantil. Su manifestación más clara son los gags de *El Lazarillo de Tormes* en los que el *rascal* provoca engaños, accidentes y catástrofes sobre el fuera de campo, literal, de su amo ciego. Todo el encuadre se convierte en un espacio fértil para lo que Arié Sover llama el *dato oculto del gag*³⁴⁰. El personaje que ve corrompe la noción territorial del que no puede ver. En escenas que muestran la imagen fragmentada entre lo inferior y lo superior: Lázaro bebe vino bajo la silla del ciego gracias a una pajita, como el hijo de W. C Fields con las migas de un sándwich en *It's a Gift*. Y en comentarios que mienten sobre una distancia lateral para provocar la caída del otro: Lázaro hace que el ciego salte contra un pilar, lo contrario de lo que hace W. C. Fields en *It's a Gift* cuando ayuda a un ciego a cruzar la calle y es el tráfico el que provoca la comicidad³⁴¹. Sobre ese esquema compone Woody Allen los gags de *Hollywood Ending* [2002], dando el papel de *rascal* a un director que se queda ciego durante el rodaje de su propia película.

Esa variante del ciego y la mirada infantil nos parece fundamental, pues abre el fuera de campo a su exploración autoconsciente. Si Jean-Pierre Léaud y Jenkin reaccionan a un ataque súbito, de temporalidad repentina, las maquinaciones de Lázaro conllevan una planificación previa, una

³⁴⁰ SOVER, Arié. Op. Cit. Pág. 180

³⁴¹ ANÓNIMO. *El vida del Lazarillo de Tormes*. Madrid: Cátedra, 1981. Pág. 115, 129.

figuración del fuera de campo en la mente del niño. En ese *impasse*, Mark Twain surge como figura histórica, pues los gags más brillantes de su *Tom Sawyer* y su *Huckleberry Finn* son casi siempre variaciones sobre *el fuera de campo como autor de sí mismo*, fruto de la mirada infantil. Aunque el concepto parezca un retruécano, es un motivo fácilmente comprobable en imágenes, como prueba la versión de Norman Tuarog de *The Adventures of Tom Sawyer*. No hay más que entender la mente del niño como un lugar fértil para la fabulación y sus fueros de campo, que puede pasar del registro más inocente (un cachete de la tía Polly que *no se ve venir*) a la pesadilla (un asesinato en un cementerio que *se ve sin querer*) y el entierro de uno mismo (fingirse muerto y *ver tu propio funeral*).

No se trata simplemente de “lo activo o pasivo” de una mirada, sino de *la autoría del fuera de campo en sí*. La visión en negro del ciego era un lienzo para los gags de Lázaro, igual que el mundo es un lienzo mortal y vertiginoso para los niños de Twain, según señala la pregunta de Boggs a Huck: “¿De dónde has venido tú, muchacho? ¿Estás listo para morir?”. Roberto Bolaño liga esa imagen límite a los gags rupturistas del escritor, “Twain siempre estuvo listo para morir. Sólo así se entiende su humor”³⁴². Un humor que explora la comicidad en todos sus espacios, sin distinción, sea ante una valla recién pintada o ante el cadáver de un ladrón de tumbas, en un concurso de recitar salmos o en un linchamiento, en el entierro de un farsante o en el entierro de un amigo.



Del fuera de campo (muerte de los tres niños) se panaea a la *autoría del fuera de campo* (miran su funeral)

³⁴² BOLAÑO, Roberto en TWAIN, Mark. *Las aventuras de Huckleberry Finn*. Barcelona: De Bolsillo, 2008. Pág. 17. Bolaño resalta el gag de las familias vecinas matándose a tiros como uno de los pilares de la literatura americana y del sentido del humor de Twain (gag de cadena contagio que Keaton explora exhaustivamente en *Our Hospitality*): “-Bueno-dijo Buck-, pues la diferencia se tiene así: un hombre riñe con otro hombre y le mata, después viene el hermano de ese otro hombre y le mata a él, después vienen los primos a meterse en el asunto... Y con el tiempo, se matan todos y ya no hay diferencias. Pero se va muy despacio y se necesita mucho tiempo”.

La mirada infantil inventa y agota tantos fueros de campo que, por fuerza, llega a destilar la imagen última de cualquiera de ellos: la muerte del yo. La idea de Twain es revolucionaria. Nos enseña a no contentarse con la fabulación domesticada del niño sino forzar sus límites, permitir que Huck, Tom y Joe Harper observen su propio funeral (los dan por muertos tras escapar a un islote). Norman Taurog planifica el gag de forma que los espacios se impregnen de esa idea y la sublimen. Enlaza un plano del entierro, la iglesia repleta y el escorzo del cura, con un paneo que sube hasta los tres niños riendo, mientras observan desde arriba su sepelio. Se pasa así del fuera de campo a la *autoría del fuera de campo*, de la manera más económica. El gag mira a la muerte cara a cara, con toda naturalidad y sin que haga falta “darle un cuerpo” (como sí hacen Bergman y Woody Allen). Pues todo se compone a medias, en el lienzo de la mirada infantil.

Como apunte, queremos registrar la ligazón existente entre ese modelo del fuera de campo y las imágenes de rezo. Cuando el personaje cierra los ojos o proyecta la mirada hacia el cielo, está buscando una respuesta fuera del encuadre. La muerte es sustituida por la aspiración divina. Se trata de una de las costumbres más queridas por los ancianos en las películas de Ford –como demuestra el vejete de *Tobacco Road* [1941]-, y su esquema más evidente surge en esos gags en que un cura mira hacia arriba, entre la súplica y el guiño (esquema muy fordiano también, como prueban los ojos de Dward Bond en *The Quiet Man* [1952]). Leo McCarey trabajó ese modelo a fondo en *Going My Way* y *The Bells of St. Mary*, y Pasolini hizo lo propio gracias a la parsimonia genial de Totò en *Uccellacci e uccellini*. Con miradas silenciosas que parecen reprobar al Creador, cariñosamente.

Preguntas y respuestas del fuera de campo

Si alguien ha explorado a fondo todas esas variantes del gag de fuera de campo ese es Federico Fellini. En sus películas vemos desde *miradas activas* estilo la Comadre de Bath (los faros del coche de *Amarcord*, que oscilan mientras los niños se masturban), a *autorías del fuera de campo* como la de uno de los primeros gags-sueño de Mastroiani en *8^{1/2}* [1963] (se ve morir a sí mismo cayendo de un globo). Puede afirmarse que los

grandes espacio-circo de sus películas actúan a menudo como desarrollos del fuera de campo mental del personaje. Hipótesis que supuran imágenes sueltas durante los primeros dos tercios de metraje, y estallan en un gran laberinto lúdico en el tramo final. Así ocurre en la célebre secuencia del desfile de $8^{1/2}$ y en el tobogán imaginario que Marcelo Mastroiani recorre en *La città delle donne* [1980]. Pero, según creemos, las conexiones más naturales con el modelo de mirada infantil que hemos ido desplegando surgen sobre el rostro de Giulietta Masina.



Reflejo en profundidad de campo

Imagen televisiva inmanente

Reflejo ampliado, mirada infantil

Fellini explora el fuera de campo de su mujer y actriz *entre preguntas y respuestas*, al poblar los planos de *Giulietta degli spiriti* [1965] de reflejos especulares y de imágenes que han confundido sus espacios. El gag puede ver la luz en un lugar cualquiera, como sucede en la playa cuando la actriz saca un espejo para retocarse y aparecen a sus espaldas una extraña monja y una niña pequeña. Poco a poco, la película nos enseña que esos reflejos continuos de la protagonista remiten a su niñez, que son las huellas de su mirada infantil. Se resalta entonces el poder ubicuo e inmanente de sus ojos, que son capaces de desplazar simultáneamente los de una presentadora en una pantalla de televisión, sin verla siquiera. Lo que hace Fellini es preparar con esos gags la imagen central del film: el icono de una santa martirizada, que la pequeña Giulietta observa con lupa el día de su comunión. A partir de ahí, el cineasta concentra su paleta en planos muy cerrados del rostro de la actriz, convocando así a los fantasmas y sus gags en un fuera de campo desatado e inabarcable:



La tensión del fuera de campo descansa sobre el rostro de Giulietta y es liberada finalmente entre puertas

Los ojos de Giulietta abren la puerta a un carnaval de gags grotescos, de verdadera ascendencia rabelesiana. Se mezclan empresarios milaneses con caballos negros y oficiales nazis, hombres calvos con travestis y botas por acordeonar. Una serie de pesadillas que nos hacen reír inquietándonos, y que vuelven siempre a la mirada infantil de la protagonista. El encuadre y la iluminación subrayan el juego entre *lo que no se ve* (las preguntas), *lo que se ve* (las respuestas) y *lo que se deja de ver* (la relación entre las preguntas y las respuestas). Pasamos de ángulos excéntricos que violentan el rostro de la actriz a dominantes cálidas y estables, que dejan escapar la tensión del fuera de campo por la puerta de atrás. Fellini filma a Giulietta entre puertas y más puertas, según explicita la imagen superior. Y los espacios del gag –el espejo, la televisión, la lupa, el cuadro, la escalera, la puerta- complican la frontera entre *lo visible* y *lo invisible*, hasta hacernos olvidar qué precede a qué, dónde está cada cosa, por qué observamos en realidad.

2.1.3.2. Condensación y sinécdoque: objetos, partes, sentidos posibles

Ese olvido del espacio, confundir lo que se ve y lo que no se ve, es justo lo que los *gags de condensación* suelen evitar. Si el fuera de campo contribuye a la deriva mental a través de la mirada, el plano detalle hace todo lo contrario, encierra ideas, personajes y derivas mentales en el grado cero de *la parte*. Son dos tipos de fragmentación distintos. Lo que no vemos funciona en el fuera de campo a la manera de una hipótesis expansiva, por contra, lo que no vemos funciona en el detalle como un índice concentrado, se adhiere al objeto. En el primer caso, el gag quiere escapar de cuadro, se vuelve centrífugo. En el segundo es poderosamente atraído por ser *fragmento-de-algo*, tiende a lo centrípeto. Se trata de un

problema de valor de plano: el fuera de campo trabaja sobre lo invisible, *la parte* tiene que ver en cambio con *la agudeza de lo visible*, con su concentración y su intensidad.

El modelo más obvio de esas condensaciones es el de *la parte animada*, gags que avican un trozo de cuerpo usando el recurso de la *prosopopeya*. El cine de terror paródico entendió a la perfección esa potencia hilarante del fragmento, como prueban los cambios de parte aleatorios de *Young Frankenstein* [1974] (nunca sabremos a qué lado tiene la joroba Igor). Estrategia que se agudiza al “desmembrar” a un personaje en jirones, según hicieron los productores de la serie televisiva *The Addams Family* [1964-1966] con el personaje de Thing, que en las caricaturas originales de Charles Addams aparecía de cuerpo entero, pero que fue troceado en una única mano para la serie. La máxima expresión de ese modelo llega, según creemos, en los gags delirantes de Sam Raimi en *Evil Dead*, que confunden al espectador logrando que las manos amputadas y las vísceras sean mucho más listas, irónicas y autoconscientes que los cuerpos a los que pertenecen.

Aunque suelen centrarse en las manos, los *gags de desmembramiento* se nutren de muchos otros miembros. Tim Burton y sus colaboradores han ensayado más de una vez esas costuras entre cuerpos y partes en películas de culto como *Bettlejuice* [1988], *The Nightmare Before Christmas* [1993] y *Corpse Bride* [2005]. Films donde los trucajes favorecen la rotura de muñecas y miembros rellenos de arena, siguiendo el hilo de los Hermanos Quay. Una fragmentación órfica que se concreta –de forma sublime– en las manos de *Edward Scissorhands*. La estrategia se traslada a cráneos y cabezas cercenadas en films como *Mars Attacks!* [1996] y *Sleepy Hollow* [1999]. Más allá del imaginario Burton, una versión divertidísima de ese tipo de gag es la que filma Woody Allen al final de *Sleeper*. Allen y Diane Keaton se infiltran en el trasplante nasal del líder totalitarista, secuestran su nariz y se abren paso amenazando –a la propia nariz– a punta de pistola. Algo similar hacen los Leningrad con la nariz de la Estatua de la Libertad, que roban y transrpotan hasta Rusia en *Leningrad Cowboys Meet Moses*.

Precisamente Aki Kaurismaki, que aprendió tanto del slapstick como de la *sinécdoque* bressoniana, supo recuperar las raíces burlescas de ese tipo de gags. Sin necesidad de insuflar vida a las partes, confiando tan sólo en el naturalismo de los objetos. Entre *Leningrad Cowboys Go America* y *Leningrad Cowboys Meet Moses* compone una serie de variaciones sobre el tupé y los zapatos de punta, imagen central de las desventuras de sus personajes. Surgen así pequeños *running gags* que ligan puntas de botas y cabellos al hieratismo, el júbilo ocasional y las hilarantes fases depresivas de los músicos del grupo. Un plano detalle de las puntas de los zapatos moviéndose, unas tras otras, basta para expresar la ilusión compartida. La aparición súbita de una punta de bota ajena marca la llegada de un nuevo miembro a la familia (el primo yanqui). Un clavo contra la suela es más que suficiente para ponerse melancólico, y un golpe contra la chatarra de un coche dice más que cualquier línea de diálogo.

La cumbre de esos *gags sustractivos* surge con el personaje de Igor (el idiota del pueblo), que quiere formar parte del grupo aunque sus zapatos no tengan punta y esté tan calvo que sea imposible peinarse un tupé. Ese tupé es, para Kaurismaki, el misterio que hermana a vivos y muertos. Una *sinécdoque* que puede subsistir en letargo, como un Leningrad cuyo tupé permanece congelado durante toda la película, hasta que algún otro tupé se le acerca, saluda, y lo resucita sin más. Lo que nos dice Kaurismaki es que el *dato oculto* del gag³⁴³, su condensación, es del todo irrelevante hasta que deja de serlo. Que los espacios son simplemente espacios, y las partes tan solo partes, pero que si se confía lo suficiente en su duración y en su permanencia, si se mantiene el plano detalle y se *crea* en el corte, pueden convertirse en mucho más que espacios y partes. Pueden dar lugar a epifanías y pequeños milagros sin importancia, a tupés de unos pocos milímetros, y botas de punta hueca.

Sinécdoque sustractiva

Un problema fundamental es *qué hacen los personajes con las partes*, cómo construir el gag a través del contacto fragmentado con un objeto. Capra trabaja el esquema básico en *Mr. Deed Goest to Town* y *Mr. Smith*

³⁴³ SOVER, Arié. Op. Cit. Pág. 180

Goes to Washington, mostrando el nerviosismo de Gary Cooper y de James Stewart mediante planos detalle de su forma de manosear una tuba y un sombrero: los dedos resbalan sobre las teclas, las manos sudan y dan vueltas y vueltas a la solapa del sombrero. Esos pequeños gestos revelan una relación íntima entre el espacio y los personajes que lo habitan. *Gags de sinécdoque sustractiva* que integran *tempos* diversos sobre un único objeto/parte, pasando casi desapercibidos. Pueden emplearse a la manera de Kaurismaki o Capra, para variar los humores y estados de un personaje o un grupo. Pero pueden presentarse en formas más complejas, sin perder necesariamente esa sutileza natural que los sustenta. Según demuestra Jim Jarmusch en los planos cenitales de *Coffee and Cigarettes*.

Jarmusch ha probado que basta con un detalle mínimo para dotar al gag de lo necesario, todo y nada, repeticiones y diferencias³⁴⁴. En una entrevista antes del estreno de *Down By Law* le preguntaron qué opinaba de la frase de la crítica Pauline Kael sobre *Stranger Than Paradise*: “there’s no terror under or around what we see –*the desolation is a gag* [...] Those blackouts have something of the effect of Beckett’s pauses: they make us look more intently, as Beckett makes us listen more intently –because we know we’re in an artist’s control. But Jarmusch’s world of lowlifers in a wintry stupor is *comic-strip Beckett*”³⁴⁵. El joven cineasta respondió que la pulla era para él un elogio, siendo un amante de los comics: “Well, I would take that comment about a *comic-strip Beckett* to be a... compliment”³⁴⁶. Sin embargo, creemos que su reacción oculta un hallazgo esencial, que a Kael se le escapa en su intento de “ridiculizar”. Y es que ese contagio entre la nada y su caricatura (*comic-strip Beckett*) es la matriz silenciosa *del gag*. Jarmusch se nutre de la aparente insignificancia de lo cómico, como hizo Beckett de Keaton, para filmar detalles que parecen no importar mucho pero acaban siendo imprescindibles. Gags que escogen, deliberadamente, no darse importancia.

³⁴⁴ Gags sobre café que siguen la estela de aquella taza de café de Godard, cuyo plano detalle revela galaxias y nebulosas (*2 o 3 choses que je sais d'elle* [1967]). Como hace también Lynch al probar que tras el aroma de una buena taza de café se esconde la puerta trasera del gag-laberinto (*Twin Peaks*).

³⁴⁵ Kael, Pauline en SAPHIRO, Jane. “Stranger in Paradise. 1986” en Jim Jarmusch: Interviews (Ed. L. Hertzberg). Jackson: University Press of Mississippi, 2001. Pág. 59

³⁴⁶ Ídem.

The desolation is a gag. La expresión captura muy bien esa querencia tan de Jarmusch que sugiere con lo mínimo, como las tazas de café en *Coffe and Cigarettes*. Los once cortos de se concentran en once planos-gag, picados y cenitales, que condensan las variables de cada encuentro en la *sinécdoque sustractiva* de una taza de café: ideas y personajes, historias y situaciones. El plano es siempre el mismo, y es su repetición lo que matiza los espacios del gag en pequeños detalles de gesto y composición, que explican casi más que los diálogos. Una matización que vacía los espacios de su significación “estándar”, y eleva la cámara levemente para *sustraer detalles*. Simples hipótesis, momentos posibles:



1 Tembleque cafeínico – confusión 2 Zapatos sobre la mesa – dualismo 3 Cigarrillos del otro – antítesis

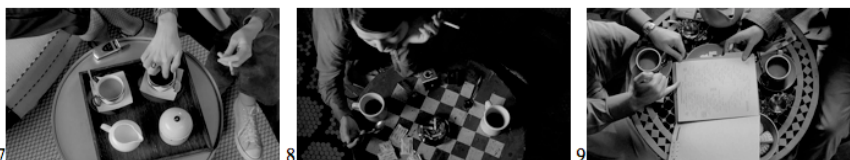
- 1- *Confusión*: el tembleque de las tazas pauta el encuentro equívoco entre dos lunáticos, que no paran de beber café y confundirse.
- 2- *Dualismo*: dos gemelos discuten sobre quién imita a quién, de repente ponen los zapatos sobre la mesa, a la vez.
- 3- *Antítesis*: la posición de las tazas y del paquete de tabaco marca la distancia entre dos músicos que no se tragan, a destiempo.



4 Billeto en mano – transfusión 5 Mano tapando la taza – rechazo 6 Dados sobre la mesa – aleatoriedad

- 4- *Transfusión*: dos mafiosos conversan sobre los viejos tiempos cuando el hijo de uno entra haciéndose el mudo y le pide dinero.
- 5- *Rechazo*: una chica guapísima se cansa de los *refills* de café de un camarero, y tapa la taza con su mano cuando se acerca.

- 6- *Aleatoriedad*: dos viejos amigos se encuentran y es evidente que algo no encaja, quizá porque uno de ellos ha lanzado unos dados.



7- Dedo remueve el café – apariencia Cuchara hace sonar la taza – misterio Árbol genealógico – impostura

- 7- *Apariencia*: la prima gemela de una gran actriz espera la llegada de ésta en su lujoso hotel, y remueve el café con el dedo.
- 8- *Misterio*: un chico intenta mostrar a una chica cómo funciona una máquina de Tesla, pero es ella quien desvela el misterio.
- 9- *Impostura*: un actor de éxito desprecia el árbol genealógico que le muestra otro actor, un gesto soberbio que se le vuelve en contra.



10- Tazas chocan con cafetera – Camuflaje Café/champagne – Fantasía

- 10- *Camuflaje*: dos raperos descubren a un gran actor que se esconde vestido de camarero y sirviendo cafés, chocan tazas y cafetera.
- 11- *Fantasía*: dos ancianos evocan mejores días mientras beben café en dos vasos de corcho, brindando como si fuera champagne.

Jarmusch trabaja sobre un elemento de continuidad aparente, el encuadre, para deslizar el gag en pequeñas elipsis y equívocos. Lo que está en juego no es la clausura de un efecto cómico dado, sino la apertura natural de los espacios a una comicidad posible, hecha de fragmentos e hipótesis, a la manera de una *comic-strip* elocuente y sustractiva. La frase de Tom Waits sobre *Down By Law*, que hemos empleado páginas atrás para hablar de los gags de Yasuhiro Ozu, adquiere aquí un matiz espacial muy concreto, que invita a la *sinécdoque a vaciarse* en agujeros y tazas de café: “he plays

more the holes than the lines”³⁴⁷. El carácter es unitario, pues son esos cuadros cenitales los que ligan los once cortos de la película, pero el recorrido es elíptico. No se nos informa de nada porque no hay nada de qué informar. Un espectador puede adivinar el vacío entre un choque de tazas y otro no adivinar absolutamente nada, y no se debe a la diferencia entre esos dos espectadores, sino a la disposición natural del gag, que *espacia en partes posibles*, ni constriñe ni quiere señalar, *sustrae*.

Sinédoque múltiple y entramada

Si en la historia del cine la palabra *sinédoque* hace pensar casi siempre en Bresson, en una posible historia del gag visual conduciría naturalmente al cine de Lubitsch. En su estudio canónico sobre *el toque*, Weinberg comenta que el gran mérito del cineasta tras incorporarse a Hollywood fue saber atacar los dos grandes *fetiches-parte* de los norteamericanos. El sexo y el dinero, fragmentándolos³⁴⁸.

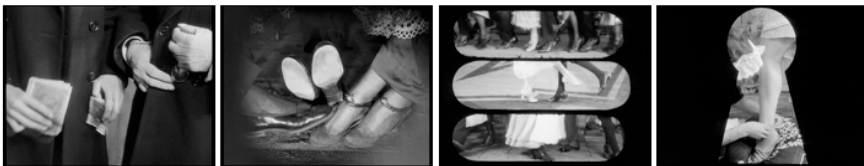
Se remarca así el valor de *petit scandale* que en Estados Unidos podían adquirir determinados planos detalle, elipsis y dobles sentidos que en Europa no escandalizaban a nadie. Si bien estamos de acuerdo con la idea de Weinberg, cabe matizar que si el cineasta “pudo” atacar los fetiches del *american way of life* es porque había aprendido a planificarlos mucho antes. Escandalicen más o menos, es en sus comedias berlinesas donde el espacio se reinventa plano a plano, donde las ideas del cineasta se manifiestan en términos poderosamente visuales, de verdadero aliento burlesco. En *Die Austernprinzessin*, obra maestra del gag de espacios, esas pruebas se concretan en una serie de sinédoques maravillosas.

Si en Jarmusch hemos visto el modelo sustractivo, en Lubitsch adquiere un valor *múltiple*. El cineasta se permite desperdigar los planos detalle en partes diversas –dinero/sexo-, y lo hace sabiendo que *las sinédoques trabajan unas sobre otras*, sin necesidad de repetirlas, confiando en la capacidad del espectador para atar cabos y relacionar fragmentos. *Las partes son partes*, nos dice, y saben ustedes muy bien de qué hablan las

³⁴⁷ WAITS, Tom en *Down By Law*, dvd de Filmoteca Fnac y tal, audio.

³⁴⁸ WEINBERG, Op. Cit. Pág. 86

partes... pónganse a recordar. En ocasiones se presenta un gag tipificado para reexplorarlo a través de la *sinécdoque de contagio*. Lo vemos cuando un noble venido a menos pide dinero a otro, éste al amigo de al lado y el de al lado al de más allá (travelling lateral en cadena sobre sus caras). Y cuando el de más a la derecha saca unos billetes, éstos van circulando de vuelta al primer noble, mientras los otros van metiéndose unos cuantos en el bolsillo (travelling invertido sobre el fajo –menguante- de billetes). Se subraya así la diferencia entre la apariencia (caras) y la realidad (manos), con dos travellings paralelos que van de la necesidad al disimulo:



Sinécdoque de contagio Sinécdoque de confusión Sinécdoque simultánea Sinécdoque subjetiva

El esquema se invierte cuando la sinécdoque pasa de la *anticipación* (nos esperamos que cada noble agarre unos billetes) a la *sorpresa*, que incide en un cambio súbito. Así ocurre en la *sinécdoque de confusión* clásica del roce de zapatos-amantes bajo la mesa, que Lubitsch emplea para subrayar el equívoco entre los recién casados y el padre de la novia. El motivo se trabaja con otros dos travellings laterales arriba/abajo, pero el orden se invierte. Vemos primero el roce entre los zapatos (novio/padre/novia) y, tras el salto de sorpresa de ella –se ha equivocado de zapato- un travelling entre sus caras redobla la situación (se guiñan el ojo para ir al dormitorio).

La parte se nutre del paralelismo, pero también de la simultaneidad, como prueba la *triple sinécdoque simultánea* del baile. Con motivo de la boda de la hija, vemos a los personajes poseídos por la danza contagiosa del Foxtrot, que se extiende por la mansión. El baile inicial de los invitados nobles se contagia a los sirvientes en la cocina, y la novia acaba bailando a solas con un criado en medio del gran salón. Lubitsch condensa esos tres espacios (ideas sobre clase social y convención) en un encuadre con tres franjas horizontales, que fragmenta los zapatos de los bailarines en plano detalle. Por si fuera poco, el tramo final de la película muestra otro tipo de

sinécdoque subjetiva, en varios gags de mirada a través del pestillo. En ellos el encuadre se transforma en una cerradura a fin de explicitar la esencia *voyeur* del espacio. Se trata de recursos canónicos, claro está, pero el acierto del cineasta está en el *entrelazamiento múltiple* de cada una de esas sinécdoques. Que no trabajan de forma aislada sino que contribuyen a la arquitectura del conjunto, a las *partes-fetiché* referidas por Weinberg.

“En los films de Ossi Oswalda, irá insistiendo en el carácter satírico y agresivo, haciendo que el *slapstick* alemán que cultivaba se entrecruce con ideas extraídas de la caricatura gráfica [...] Mucho más cercano al humor gráfico que a ninguna otra referencia, el film juega en clave desmadrada”³⁴⁹. Nos parece esencial esa adscripción del primer Lubitsch al *slapstick* y la caricatura, pues creemos que son esas fuentes, más que la comedia de enredo o la farsa teatral, las que nutren los gags sublimes de *Die Austernprinzessin* y *Ich möchte kein Mann sein*. Sería presuntuoso minorizar la influencia clave de los géneros teatrales en el cine de Lubitsch –la propia organización en cuatro actos de las comedias la confirma-, pero queremos vindicar aquí su vertiente *slapstick*, libremente visual, que aunque no domine quizá “su cine” sí domina “sus gags”. Por eso *Die Austernprinzessin* no recuerda a los enredos-situación de Léonce Perret o Mr. & Mrs. Sidney Drew, sino a los desvíos cinéticos de Charlot y Lonesome Luke. De ahí que Ossi Oswalda se vea hoy –casi un siglo después- como una verdadera *slapstick girl*.

Luego está, por supuesto, la eficacia narrativa de esos gags. Un intertítulo de *The Marriage Circle* aclara la diferencia: “When a *big party* ends, *small parties* begin”. Esa es la lección maestra de las sinécdoques en el cine de Lubitsch. Una capacidad para condensar lo general –la trama, el carácter, el tema- en lo particular –la parte, el detalle, el objeto-, que marca el paso de la multiplicidad de la fragmentación (*big party*) a su condensación narrativa (*small parties*). Un organismo pleno, repleto de *sinécdoques entramadas*. Influenciado sin duda por la genialidad de *A Woman of Paris*³⁵⁰, Lubitsch filma en *The Marriage Circle* el paraíso de

³⁴⁹ GARCÍA BRUSCO, Carlos. *Ernst Lubitsch*. Madrid: Ediciones JC, 1988. Pág. 22-23

³⁵⁰ LUBITSCH en WEINBERG, H. G. Op. Cit. Pág. 240. La entrevista de Jim Tully a Lubitsch para *Vanity*

esas *small parties*, de sus objetos y sus detalles. Nos parece que, a fin de valorar la potencia narrativa de esas sinécodques, vale la pena recuperar aquí la estructura maestra de la película. Y lo hacemos sin ayudarnos de capturas de fotograma, forzando al lector –si se nos permite la expresión– con la matemática de ese monumental *entramado de sinécodques*.

NOTA: Los números concretan la trama de cada secuencia (1, 2, 3), las letras en minúscula el tipo de detalle fragmentado (a, b, c), y los números romanos los *tempos* de repetición de cada detalle (I, II, III).

- 1- Presentación del matrimonio desencantado: Adolphe y Marie
aI – Calceñín: la ropa de él está agujereada, “desatendida” por ella
aII-III – Cuellos de camisa y medias: la ropa de ella está perfecta
aIV- Ropa tirada: él tira la ropa y se queja por el agravio comparativo

- 2- Encuentro casual en el taxi entre Marie y Monte
bI- Sombrero: no se conocen, él reacciona al flirt con gestos tímidos
cI- Manos: el taxista da un volantazo y sus manos se rozan
dI- Flores: ella llevaba un ramo para su amiga y se lo olvida en el taxi

- 3- Encuentro entre viejas amigas, Marie y Florence. Luego se suma el hombre del taxi, Monte, que resulta ser el marido de Florence
eI- Partitura: la esposa fiel toca un tema de amor inocente al piano
cII- Manos: Marie reconoce al marido y toca una tecla desafinada
dII- Flores: Monte entrega el ramo de flores a su mujer –el que Marie olvidó en el taxi– como si lo hubiera comprado para ella. Marie flirtea
eII- Partitura: al final de la escena es Marie quien toca el tema de amor mientras guiña el ojo al marido de su amiga

- 4- Encuentro Marie / Monte: él es doctor, ella se hace la enferma
cIII- Manos: el flirt sube de tono y Marie aprieta la mano de Monte
cIV- Manos: su marido interrumpe la escena y ellos disimulan con un gesto de tomar la temperatura sobre la mano, el marido lo nota

Fair (Diciembre de 1926) nos parece un documento imprescindible para entender cómo funciona la historia del cine y, particularmente, la relación entre el gag visual y la “crítica seria”. Ante la ceguera marisabidilla y despectiva de Tully, Lubitsch no puede sino indignarse y repetir enfáticamente: “Una mujer de París, Una mujer de París. Una obra maestra. Un genio, un genio”. Contra los listos oficiales.

- 5- Desayuno del matrimonio feliz Florence / Monte. Un amigo de él flirtea con ella cuando viene a recogerle, ella se muestra recatada
- fI- Tazas: las tazas marcan la relación del matrimonio “feliz”
- fII- Tazas: alejan las manos de las tazas, debe estar besándose
- fIII- Tazas: apartan las tazas de la mesa, la cosa va a ir a más
- fIV- Tazas: ella ve al amigo del marido por el balcón
- dIII- Flores: el amigo lanza una flor a los pies de ella
- bII- Sombrero: el marido y el amigo tienen un sombrero casi idéntico
- dIV- Flores: ella ve unas flores, que su marido guarda para “la otra”
- 6- Encuentro comprometido Marie / Monte. El amigo lo descubre.
- cV- Manos: se abrazan y se besan pero sólo vemos los brazos tras la espalda, el amigo lo ve pero cree que es la mujer
- dV- Flores: la mujer entra en la sala contigua, entonces el amigo se da cuenta del adulterio y señala la rosa que se han entregado los amantes
- dVI- Flores: el jarrón se rompe y, cuando Florence lo ve, entiende que su marido está con “otra” (pero no sospecha todavía de Marie)
- 7- Cena de gala, Florence cambia las tarjetas de lugar y, confiada, coloca a su amiga junto a su marido. No sospecha que ella es “la otra”
- g-Tarjetas: Florence recoloca las tarjetas de los invitados
- hI- Chal: Monte y Marie salen a la terraza, ella finge tener frío
- iI- Pitillera: Marie lanza la pitillera de Monte al jardín para juntarse
- hII- Chal: Se besan apasionadamente, ella tiene calor, se quita el chal
- hIII- Chal: Florence y el amigo del marido se encuentran el chal
- cVI- Mano: Marie desliza una nota en la mano de Monte al despedirse
- 8- Enfado entre Florence y Monte, presenciado por el amigo
- bIII- Sombrero: Monte se marcha enfadado y coge el otro sombrero
- bIV- Sombrero: el amigo intenta flirtear sin éxito, al marcharse coge el otro sombrero, que pertenece al marido
- 9- Encuentro Monte / Marie, la rechaza. Adolphe llega justo después
- jI- Pistola: Marie finge suicidarse con un revólver, con el cargador vacío
- jII- Pistola: Cuando llega Menjou ella aparta el revólver con el pie para que no se de cuenta de quién estaba con ella
- bV- Sombrero: Él descubre el sombrero que se había dejado Monte
- 10- Encuentro entre los maridos, confirmación de la infidelidad
- iII- Pitillera: Menjou le ofrece tabaco y le enciende la cerilla a Monte

bVI- Sombrero: le acerca el sombrero que se olvidó, que prueba todo

11- Giro. Una carta de Marie exculpa a Monte de ningún adulterio

kI- Carta: una amiga escribe a la otra para excusar a su marido

kII- Carta: Florence rompe la carta pero luego la acepta, con matices

12- Reconciliación Florence/Monte. Ella intenta ponerle celoso

bVII- Sombrero: ella desvela a su marido la confusión de sombreros con su amigo, para darle celos e insinuar que ella ha flirteado también

13- Final/Giro/Bucle. Se insinúa un retorno al flirt, del amigo y Marie

bVIII- Sombrero: él toquetea el sombrero mientras ella flirtea: *reset*

Es imposible evocar la gracilidad sublime del film en este esquema tan enrevesado, que ahoga con letras aquello que Lubitsch condensa visual y espacialmente. Pero nos parece que, pese al esfuerzo inicial para el lector, este esquema clasifica con claridad el funcionamiento de las *sinécdoques múltiples y entramadas* de *The Marriage Circle*. El baile entre partes y objetos que conforma las *small parties* de las que se nutre la película. El sombrero, que aparece hasta en ocho sinécdoques (bI-bVII), regula los flirts durante toda la película, como un elemento de seducción, confusión y enfrentamiento. Un *running gag* que implica a todos los personajes en el círculo del flirt, quieran o no. Las manos resumen en seis *tempos* (cI-cVI) la relación adúltera entre Monte Blue y Marie Prevost, insinuando siempre más de lo que se muestra. Las flores (dI-dIV) regulan el conocimiento de los personajes sobre sus relaciones, quién es quién, y se nutren del resto de detalles. Junto a esas sinécdoques principales se van rimando pequeños giros-objeto: el toque maestro del chal (pasión adúltera: hI-III) que remite a la ropa descuidada del comienzo (el adulterio “viene” del matrimonio), y su inversión en las tazas del desayuno (rutina matrimonial: fI-IV).

Lo significativo es que en *The Marriage Circle* no hay sinécdoque que no sea un gag. En ningún momento se palpa la voluntad melodramática de otras obras maestras de Lubitsch –como *Lady Windermere’s Fan*– que “contienen” gags pero buscan otros registros. Los gags no son aquí un matiz puntual para la narración, ni siquiera un punto de giro, ésta no “los contiene” sino que “se nutre” de ellos. *Los gags son el espacio de la*

narración misma, y la trama se construye como un gran gag en círculo (según explicita el título).

Los temas y variaciones de Lubitsch son planos detalle: el sombrero, las flores, las manos, la pitillera, el chal. Toda una sucesión de *sinécdoques entramadas* que hacen reír narrando, o mejor dicho, narran haciendo reír. El gag sublima así su capacidad para “contar historias” tanto a través de la repetición temporal como mediante la fragmentación espacial. El conjunto estructural contiene *tempos* diversos, desde luego, pero tiempos que son ante todo espacios, partes de un todo: “A menudo me he preguntado quién puso en circulación esa expresión. Uno no debiera particularizar ciertos toques. Son parte de un todo. La cámara debiera comentar, insinuar, hacer un epigrama o un *bon mot*, así como narrar la historia”³⁵¹.

Sus actrices, sus grandes actrices, se dieron cuenta de esa cuestión *del gag y las partes del todo*. Son legendarios los berrinches de Mary Pickford en *Rosita* [1923], acusando al cineasta de estar interesado tan sólo en puertas y más puertas. Pero fue otra de sus mujeres quien resumió de forma más brillante esa relación sublime de Lubitsch con los espacios-tiempo: “Para mí, fue el más grande montador del mundo cinematográfico”³⁵². Las palabras de Jeanette McDonald recogen, según creemos, el sentido íntimo del método de trabajo del cineasta. Su manera de abordar la imagen en movimiento –y particularmente el gag- como un material que cabe idear, componer y pulir, detalle a detalle, a la manera de un escultor.

¿Qué es *el toque Lubitsch*? “Dans le sens plus globalisant de ‘toucher’, il évoque le *sculpteur modelant la matière*, voire Pygmalion persuadant Aphrodite d’insuffler la vie à Galatée, désigne l’auteur qui *transmue les matériaux* les plus disparates, leur imprimant *la cohérence d’une manière* ou d’un style”³⁵³. El paso *del toque pictórico al escultórico* es, de algún modo, el paso del slapstick visual y desatado de *Die Auserwählte* a la *coherencia del estilo* –a su elocuencia diría Ford-, que convierte a *The Marriage Circle* en una de las obras más netamente insuperables de la

³⁵¹ LUBITSCH, Ernst en WEINBERG, H. G. Op. Cit. Pág. 261

³⁵² McDONALD, Jeanette en WEINBERG H. G. Op. Cit. Pág. 279

³⁵³ BOURGET, Jean-Loup y Eithne. *Lubitsch ou le satire romanesque*. Paris: Stock, 1987. Pág. 179

historia del cine. Lubitsch, que aprendió el oficio sobre el lienzo en blanco del gag, donde todo es posible, supo desbordar el marco pictórico y dar relieve a los detalles sobre personajes y espacios, entre la escultura y la arquitectura, de la forma más económica. Económica en el mejor sentido posible, Bazin-Chaplin³⁵⁴, pero también Freud-Shakespeare³⁵⁵.

2.1.4. ESPACIO TRAMPA Y ESPACIO EQUÍVOCO. MISTERIOS, ÓRDENES Y DESÓRDENES DEL GAG

“You can ask them to imagine *his art as a kind of door*. To envision us readers coming up and pounding on this door, pounding and pounding, not just wanting admission but needing it, we don't know what it is but we can feel it, this total desperation to enter, punding and pushing and licking, etc. That, finally, the door opens... and it opens outward: we've been inside what we wanted all along. *Das ist komisch*”³⁵⁶

Así explicaba David Foster Wallace a sus alumnos cómo leer Kafka hoy, y por qué leerlo en clave de gag. Según confirma, hay una fina línea entre ese espacio reversible, cotidianamente absurdo, y el chiste fácil. El oficio está en sugerir el primero sin caer en el segundo. Las imágenes en movimiento manifestaron desde sus orígenes una naturaleza proclive a esa reversibilidad del gag, invitando a los cineastas a filmar el espacio hacia dentro y hacia fuera, como si la cámara fuese en realidad una puerta-trampa: *a kind of door*. Creemos que Léonce Perret fue uno de los actores-cineasta que antes aprendió a componer sus gags en capas y reflejos, en torno a la reversibilidad del encuadre. La saga *Léonce* [1913-1915], con más de treinta y ocho bobinas cómicas, muestra trazas de una superación de la *autarquía del cuadro*, rebosante de gags de espejo y profundidad.

“Il cherche a obtenir des zones où l'ombre et la lumière *se confondent pour créer le volume* et non pas seulement dans le plein air, mas au

³⁵⁴ BAZIN, André. *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1971. Pág. 79

³⁵⁵ Recuperamos la cita otra vez: “Todo parece ser –como dice el príncipe Hamlet- cuestión de economía”. FREUD, Sigmund. Op. Cit. Pág. 39, 242

³⁵⁶ FOSTER WALLACE, David. “Laughing with Kafka” en *Harper's Magazine*, Julio 1998.

studio”³⁵⁷. Las palabras de Henri Langlois evocan la plenitud visual de films de Perret adelantados a su tiempo como *Le mystère des roches de Kador* [1912] y *L’Enfant de Paris* [1913]. No obstante, es en algunos de sus cortos burlescos donde vemos esa volumétrica espacial al servicio del gag. Influenciado por el oficio de Feuillade (*Le mirage* [1909], *Le miroir magique ou hypnotique* [1909]), Perret da una vuelta de tuerca naturalista a los gags de trucaje espejado –típicos de Méliès– para componer escenas que segmentan el espacio en fragmentos y posiciones sin efecto especial alguno. En *L’express matrimonial* [1912] filma un acertado gag de reflejo equívoco en un compartimento de tren. Un señor flirtea con unas señoras, y, en lugar de ver su cara directamente, la vemos reflejada sobre un espejo al fondo del plano, provocando diversos enredos: confunde a un camarero, no se da cuenta cuando le sirven la comida, y hasta se equivoca de señora al atravesar un túnel.

Esa audacia compositiva despegó en *Léonce cinématographe* [1913], donde Perret compone gags a ambos lados de la cámara, mostrando a su equipo de rodaje en estudio mientras desplaza la cámara entre aquello que filman y el acto mismo de la toma. El corto prueba una conciencia pionera de la profundidad de campo y del plano/contraplano, ligando las tortas de unos *kops* en la pantalla con las reacciones y risas del público que la mira. La comicidad dista mucho de la cinética slapstick, pues el Léonce actor busca la risa en el retrato de costumbres. Pero el León cineasta innova en composiciones redobladas y metalingüísticas, se atreve a actuar en un melodrama al fondo del estudio, mostrar al operador filmándole, y remata con un niño que no puede aguantarse la risa en primer término. Gags que subrayan las *trampas* y *equívocos* de la imagen “entre espacios”, que Perret retoma en cortos posteriores como *Dernier amour* [1916], donde el niño se sustituye por un ataque con sifones, enmarcando a los extras, la cámara y el equipo de rodaje en el propio gag.

³⁵⁷ LANGLOIS, Henri en BASTIDE, Bernard. “Léonce, l’avventura internazionale. Gaumont, l’America e ritorno” en *Léonce Perret, la bellezza del mondo*. Revista *Cinegrafie* n°15, Cineteca de Bologna, 2002.

2.1.4.1. Gag-trampantojo: espejismo, superposición, saturación

Reflejos y espacios-hipótesis

Hemos visto ya de qué manera el motivo del espejo puede dar forma a una clonación de gags y personajes. Sin embargo, hay muchos más recursos espaciales ligados a la posición, el reflejo y la silueta espejada. El ejemplo canónico es el gag del laberinto de espejos, que Chaplin rima con maestría en *The Circus*, cuando se multiplica hasta el infinito y despista a un *kop* en las profundidades del encuadre (gag que Welles reutilizó en clave tragi-cómica para el final de *The Lady from Shanghai* [1947]).



La oscilación de la cámara pasa de un personaje a otro, intercambiando sus reflejos indistintamente



Espacio elidido tras el espejo Picado de entrada en el espejo Picado/contrapicado sobre espejo

Jerzy Skolimowski filmó en *Le départ* una variante bellísima del modelo, haciendo que Jean-Pierre Léaud y Catherine Duport trasladen un espejo por las calles de París, hasta una casa de empeños. Filma sus rostros mientras caminan con el espejo agarrado, y la cámara oscila a ráfagas intermitentes por la superficie del espejo, confundiendo en cada vaivén la cara de él con la de ella y viceversa (a, a', b = a). El espejo permite un reflejo lúdico, fuera de lugar, que invita a los personajes a jugar al escondite tras el marco, según muestra Jean-Pierre Léaud en el gag clásico de dividir el cuerpo delante y detrás del espejo (1)³⁵⁸. La superficie parece devorar los cuerpos, y el motivo se explicita cuando Léaud cae dentro del espejo rompiéndolo (2). La imagen reflejada permite además un contraste

³⁵⁸ Hans Richter filmó una versión vanguardista de ese mismo gag al hacer desaparecer a los personajes de *Vormittagsspuk* tras una farola, sustituyendo la superficie del espejo por un trucaje.

de ángulos y posiciones, invirtiendo la lógica de un lugar determinado. Ocurre en los vestuarios de *Deep End*, cuando un espejito revela lo que ocultan las puertas (3). Se trata de redoblar el espacio del gag sobre sí mismo, excavar puntos de vista: “All this time the Guard was looking at her, first through a telescope, then through a microscope, and then through an opera-glass. At last he said, ‘You’re travelling the wrong way’, and shut up the window and went away”³⁵⁹.

Una conciencia espejada que Polanski lleva a su máxima expresión en el gag del final de *The Fearless Vampire Killers*. Un plano que desplaza la cámara por encima de los vampiros hasta el espejo ante el que se miran los tres protagonistas. El reflejo sólo devuelve sus tres siluetas, sin reflejar al montón de vampiros que hemos visto a sus espaldas, que ahora les descubren. El cineasta tanteó ese esquema en su cortometraje *Dwaj ludzie z szafa* [1958], donde dos hombres transportan un armario –cuya puerta es un espejo– por las calles de la ciudad. Intentan entrar en varias casa pero no les aceptan, en una analogía delicada y cruel de la vida de los homosexuales en aquel tiempo. El corto captura esa ambigüedad, de espacio-trampa, que marca la identidad de los personajes. En el primer gag salen del mar cargando el armario –efecto cómico–, y al final del corto vuelven a ese mismo lugar –efecto suicida y melancólico–, tras ser rechazados por el resto de la sociedad, que les niega su propio espacio.

En esos gags se camuflan detalles imposibles de descubrir a simple vista, que demandan una exploración exhaustiva –*telescope, microscope, opera-glass*– para renovar la imagen sobre sí misma. A veces no se necesita más que una lente de aumento, como prueba Frank Tashlin desfigurando la cara de Hercule Poirot al mirarse ante un espejo de afeitarse deforme en *The Alphabet Murders*. Pero conseguir resultados similares de forma menos explícita, sin que los personajes tengan que “mirarse al espejo”, resulta extremadamente difícil. La exigencia es doble, pues no basta con idear un reflejo sino que debe idearse asimismo su escondite, perderlo de algún modo en los lugares de la película. Que sea el espectador quien descubra el reflejo, trabajando *el espacio como hipótesis*.

³⁵⁹ CARROLL, Lewis. *Through the Looking-Glass*. Madison: Cricket House Books Llc, 2010. Pág. 73

Esa es, sin duda, la gran especialidad de Jacques Tati. Coincidimos con Stéphane Goudet cuando señala que el hallazgo del cineasta fue pasar de la *mise en scène* a la *mise en garde*. Un proceso que responde a tres movimientos esenciales: *observer*, *imaginer*, *styliser*³⁶⁰. Los espacios se interpretan como una partitura *ad libitum*, sobre indicaciones armónicas muy simples (*fact*: realidad observada), que permiten a la imagen estilizar y colorear melódicamente (*fantasy*: imaginación). Aquello que para un Leo McCarey es una apertura a la poética de los espacios –el reflejo del Empire State en los ventanales de *Love Affair* y *An Affair to Remember*–, supone para Tati una vía natural de la *mise en garde*. Y cuando más bello es el reflejo más brillante suele ser el gag que esconde: la Tour Eiffel espejada tras la puerta, tras un falso Hulot. El director solía decir que quizá le habría gustado hacer otra cosa en lugar de películas, construir un inmueble por ejemplo³⁶¹. Y esa fijación arquitectónica explica su pasmosa habilidad para desperdigar gags posibles entre los espacios de sus films. Su manera de enseñarnos a mirar y ponernos en guardia, sin trucos, como esos edificios que obligan a detenerse y mirar.



Un reflejo al uso contiene una serie de *espacios-hipótesis* que surgen con naturalidad, dinámicamente

“Du verre, rien que du verre! Nous appartenons à une civilisation qui éprouve le besoin de se mettre en vitrines”³⁶². Tati denuncia esa dictadura de los escaparates, representada por Madame Arpel en *Mon Oncle*, que concibe su propia casa –Vila Arpel– a la manera de un escaparate ultra-moderno (*everything is clean*). Contra esa impostura de las vitrinas, Tati filma gags que desmontan “la idea del escaparate” en gestos mínimos: abrir una puerta, caminar por un pasillo, limpiar una ventana. Un autobús se detiene ante un ventanal mientras un trabajador le saca brillo, no hace

³⁶⁰ GOUDET Stéphane en MAKEÏEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 141-143

³⁶¹ Ídem. Pág. 115

³⁶² TATI, Jacques en MAKEÏEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 57

falta más. El reflejo pasa así, en una situación natural y cotidiana, del lugar real a sus *espacios-hipótesis*. Un leve movimiento de la ventana descubre el paisaje aéreo sobre la ciudad, de la vertical de un edificio a los azules y blancos del cielo: un reencuadre aparentemente casual que activa una serie de gags hipotéticos y simultáneos (*mise en garde*). Parece que el operario manipule el curso del autobús, gira el ventanal y desplaza el vehículo sobre la diagonal, como elevándolo hacia las alturas. El gesto coincide a la vez con el reflejo de la mesa de oficina, que absorbe el bus en un cajón. Y finalmente son las nubes las que rodean el espacio de la oficina, difuminándolo.

“Quand je construis un bâtiment, j’essaie aussi de prendre en compte la poétique du crépuscule, de la nuit, parce que en général la nuit améliore l’idée. La nuit se superpose, elle vient brouiller le sériel, troubler la répétition; elle introduit de l’aléatoire, le ciel convoque l’univers, la métaphysique s’en mêle et, grâce à la nuit, une autre programmation s’installe”³⁶³



La composición proyecta un redescubrimiento nocturno y crepuscular de los *espacios en hipótesis*

Esa *mejora de la idea* de la que habla Jean Nouvel, a propósito de *Play Time*, resume perfectamente la forma de trabajar de Tati. La composición es, de por sí, revolucionaria –también en el sentido político–, pero lo que está sólo al alcance de los maestros absolutos es la genialidad de revelarla a oscuras, invitar al espectador a un paso más de la *mise en garde*, de noche. El gag puede enmarcar una estructura de compartimentos como en el primer caso, contrastar en campos/contracampos como en la pantalla del segundo, o proyectar figuras/fondo como hacen los curiosos mirando a los operarios en el tercero. No obstante, lo extraordinario no es la claridad de cada motivo, sino su manera de sugerirlo todo –poderosamente– con

³⁶³ NOUVEL, Jean en MAKEËFF, Macha. Op. Cit. Pág. 143

detalles mínimos. Revelar entre sombras y pequeñas luces, de lo interior a lo exterior, como si fuesen los propios gags quienes nos observan. Surge así un tipo de *espacio cuya hipótesis es el espectador mismo*, no en el sentido teórico ni perceptivo, no, en casos prácticos y lugares concretos. Lugares conocidos por todos –ventana, fachada, pantalla-, que esconden preguntas también conocidas por todos, acerca de esa “metafísica que se enreda” de la que habla el arquitecto, que nos hace reír pero nos pone en guardia, e incita a detenerse y mirar.

Relleno y superposición

Existe otro tipo de gag que concreta la multiplicidad espacial en uno o más lugares que se superponen. Los escondites no surgen ya a través del reflejo –como en Skolimowski y Tati- sino mediante mecanismos de acumulación secreta, a la manera de un ataúd mágico. El modelo clásico es filmar el número de magia dando a entender al espectador que la caja esconde no uno sino varios cuerpos. Así lo emplea Norman Taurog en *Skippy*, metiendo en la caja a Jackie Coogan y un niño negro –similar al Farina de *Our Gang* [1921-1927]-, justo antes de cerrarla. Proceso que desta las risas del público, pues se asoman unos piecitos negros que no pertenecen a Jackie. En *Sanger fran andra vaningen* Roy Andersson da una vuelta de tuerca al gag, obvia pero igualmente radical, haciendo que el truco falle y sierren de verdad al vejete que se ha presentado voluntario.

El esquema mejora, por supuesto, si se construye en lugares cotidianos y aparentemente aleatorios. Así sucede en algunos dos bobinas slapstick que, como *Family Life* [1924], presentan a una familia entera durmiendo por capas, unos sobre otros. O a un par de vagabundos que aprovechan el espacio de un sólo banco superponiéndose, en *Wandering Willies* [1926]. Los Stooges protagonizan una de las versiones más memorables del gag en el inicio de *No Census No Feeling* [1940]: un señor sale tranquilamente de su tienda de ultramarinos, se pone a bajar el toldo y, al abrirlo, caen de golpe Curly, Harry y Moe, que habían pasado la noche –y quién sabe si toda su vida- dentro del toldo. Gags de *relleno* que funcionan como un sistema de *matrioskas*, y remiten al estándar cómico del ave ahuevada, conocido en la novela picaresca como “el juego del gato al rato”.

“Este huevo está dentro deste pichón, el pichón ha de estar dentro de una perdiz, la perdiz dentro de una polla, la polla dentro de un capón, el capón dentro de un faisán, el faisán dentro de un pavo, el pavo dentro de un cabrito, el cabrito dentro de un carnero, el carnero dentro de una ternera, y la ternera dentro de una vaca [...] se vayan *metiendo unos en otros, como cajas de Inglaterra* [...] un manjar tan sabroso y regalado que antiguamente lo comían los emperadores el día de su coronación: por cuya causa, y por ser el huevo la piedra fundamental de aquel guisado, le daban por nombre *relleno imperial aovado*”³⁶⁴. El *gag de relleno*, traducción espacial de los *gags de contagio*, explota una dialéctica entre el objeto primigenio –aquello que se introduce primero- y las capas que lo sepultan. Como prueba Curly Stooge llenando un pavo en *An Ache In Every Stake*.

Las versiones del relleno varían según la audacia del *gagman*. Puede tratarse del clásico bocadillo que oculta herramientas para una fuga, como la hogaza que le pasan a Buster en *Steamboat Bill Jr.* O de un inventario de *gadgets* inacabable bajo la gabardina del espía, según el procedimiento de Closeau en la saga *The Pink Panther*. Aunque uno de los clichés más extendidos juega con la capacidad de las curvas femeninas para albergar todo tipo de objetos, a la manera del escote infinito de *Shpionskiye strasti* [1967]. Un método que puede ampliarse, *del relleno a la superposición*, cuando se introduce a los personajes en espacios excéntricos, lugares que difícilmente pueden albergar el número de participantes o el tipo de actividad propuesta. En *Allegro non troppo* Bruno Bozzetto lo confirma metiendo a la chica y al dibujante protagonista en la caja de un piano de cola, dando a entender que difícilmente podrán arreglárselas entre tanta cuerda y tanto apagador.



1)



2)



3)

Salida en profundidad de campo

Salida lateral y reencuadre

Plano secuencia de entrada en diagonal

³⁶⁴ ANÓNIMO. *La vida y hechos de Estebanillo González*. Madrid: Cátedra, 1990. Pág. 300

Los *gags de superposición* encuentran la horma de su zapato en el interior de coches y furgonetas. En *Moonshine* Buster sostiene la puerta del coche mientras varias decenas de trabajadores salen uno tras otro del interior, en estricto plano secuencia y sobre un encuadre en profundidad de campo (1). En *The Bellboy* [1960], en cambio, Jerry Lewis decide subrayar la trayectoria lateral de los veintitantos pasajeros que brotan de un mismo vehículo, saliendo de derecha a izquierda durante casi un minuto. El plano mantiene el suspense sobre de dónde viene semejante comitiva. Resuelto al final con un leve desplazamiento de cámara por encima del coche, que pasa del perfil lateral al picado frontal, y enmarca la salida del último personaje sobre la capota de la limusina (2). Como siempre, Kaurismäki demuestra en *Leningrad Cowboys Meet Moses* que no hacen falta grandes presupuestos para filmar *gags* sublimes. Es suficiente con saber componer en diagonal, poner en hilera a diez Leningrad entrando en una furgoneta, y a ser posible que carguen la nariz de la Estatua de la Libertad (3).

Rowan Atkinson y sus colaboradores hicieron de esas *superposiciones y rellenos* una de las especialidades de *Mr. Bean* [1990-1995]. En un *sketch* memorable de *The Return of Mr. Bean* [1990], en un restaurante de lujo, el personaje se pasa toda la cena intentando desalojar un plato de *steak tartar* que ha pedido por error, camuflando restos de carne bajo el platillo del pan, en un búcaro, en el azucarero y hasta en el bolso de una señora de la mesa de al lado. En otros *gags* vemos a Mr. Bean sacando objetos de su gabardina de forma casi infinita, como sucede en *The Curse of Mr. Bean* [1990], cuando se prepara un sándwich en un parque y llega a sacarse del bolsillo incluso una bolsa con dos pececillos vivos. En *Mr. Bean*, el piloto de la serie, le vemos sonándose con el forro de su chaqueta durante una misa, para guardar luego el preciado tesoro en su bolsillo (de donde saca, en un *sketch* anterior, varias decenas de bolígrafos para hacer un examen).

De algún modo, la gestualidad retraída de Atkinson favorece el plegado y el relleno de ese tipo de *gags*, siendo característica la postura de Mr. Bean encogido como un ovillo, como queriendo plegarse él mismo dentro de un habitáculo interior. Lo vemos cuando intenta saltar del trampolín en la piscina (*The Curse of Mr. Bean*), al asustarse viendo una película de terror

(*The Return of Mr. Bean*) o al ir cambiando de postura en su habitación, mientras intenta sintonizar la antena de su nuevo televisor (*Mr. Bean Goes To Town* [1991]). Debido probablemente a la timidez del personaje en sí – observacional, intermitente, refractaria- su reflexología tiende a esos gags que repliegan y ocultan, como quien no quiere la cosa.

Gag rebosante y saturado

Los libros infantiles de *Where's Wally?* ilustran muy bien el paso de esos gags de espacio oculto a otros en los que el espacio se vuelve excesivo e inabarcable³⁶⁵. Su traducción a la imagen en movimiento implica regular las exploraciones del territorio progresivamente. El grado cero surge en lugares que ocultan a un personaje camuflado entre la multitud, como sucede en la reunión de directivos que Roy Andersson caricaturiza en *Sanger fran andra vaningen*. Vemos dos hileras de diez o doce ejecutivos en una larga mesa, y en plena reunión, algunos de ellos se pasan lo que parece una bola de cristal (durante varios minutos). En un momento dado se levantan todos a mirar por la ventana y aparece entre ellos una pitonisa sentada, que había estado allí desde el comienzo de la secuencia. Se trata, en el fondo, del viejo esquema del jugador de rugby sepultado bajo una montaña de compañeros, que aparece con Harold Lloyd en *The Freshman* [1925] con Popeye en *You Gotta Be a Football Hero* [1935], Cantinflas en *Sube y baja* [1958] y los concursantes en *Takeshi's Castle* [1986-1989].

Una variante de esos gags se encuentra en encuadres slapstick que ahogan al protagonista en un mar de objetos, según idea Tod Browning en *The Mystery of the Leaping Fish*, donde Douglas Fairbanks –químicamente apodado Coke Ennyday- bucea en una habitación repleta de billetes. Lo mismo que le sucede a Charlie Bowers –uno de esos clowns olvidados hoy- cuando se zambulle entre miles de mapas y diagramas en *Egged on* [1926]. Hasta Nanni Moretti filma una variante muy ingeniosa de esos gags en la piscina de water-polo de *Palombella Rossa* [1989], con el agua repleta de diversos carteles publicitarios que no dejan apenas sitio a los nadadores. Una tradición que Kaurismaki incorpora con naturalidad en su

³⁶⁵ Para un gag de remontaje maestro, que combina las imágenes de *Where's Wally* con la voz en off de Werner Herzog, ver *Werner Herzog Reads Where's Waldo* (YouTube, 2010).

cine, según prueban los centenares de latas de cerveza que sepultan a un Leningrad congelado dentro de su ataúd-nevera (*Leningrad Cowboys Go America*). Pero la pesadilla definitiva, la versión más cinematográfica del modelo, se produce tras la rebelión del celuloide en la sala de montaje:



1) El celuloide ahoga al cineasta 2) El montador bucea entre el celuloide 3) El celuloide secuestra a la chica

El gag puede mostrar al director literalmente sepultado por su propio metraje, como hace Fyodor Khitruk poniendo a Eisenstein “a vivir” entre montañas de nitratos en *Film, film, film* (1). De esa forma inició Pierre Étaix la que sería su última película, *Pays de Cocagne*, con una serie de gags que muestran metros y metros de emulsión tomando el control de la sala de montaje, que se convierte en una piscina para el montador (2). Sobre ese mismo motivo compuso Woody Allen diversos gags en *Sleeper*, donde el protagonista salta por una ventana agarrado a una tira de metraje, que sepulta luego a Diane Keaton en una especie de cueva-celuloide (3).

Los grupos de mujeres suscitan, de entrada, esa potencia inabarcable del espacio *rebosante*. Un hecho probado por autores tan dispares como Leo McCarey (monjas en *The Bells of St. Mary*), Max Ophüls (cortesanas en *Le plaisir* [1952]), Jean Renoir (bailarinas en *French Cancan* [1954]), Pasolini (harenes, conventos y prostíbulos en La Trilogía de La Vida) o Fellini (feministas en *La città delle donne*). En todos los casos se explota esa comicidad monumental del grupo de mujeres fagocitando espacios y personajes masculinos. Un proceso que devuelve de algún modo al gag un espíritu dionisiaco que Bakhtin ligaba a la rebelión de la materia: “formas de expresión dinámicas y cambiantes (proteicas), fluctuantes y activas”³⁶⁶. El interés no recae en *la idea de las curvas* o en su despliegue visual, sino en la acumulación convulsa de cuerpos y más cuerpos, curvas y curvas. El

³⁶⁶ BAJTIN, Mihail. Op. Cit. Pág. 16

lugar, más divertido cuanto más distinguido, se satura y estalla en órdenes y desórdenes de la materialidad. Una potencia báquica que Blake Edwards supo filmar como nadie en sus numerosos gags de fiesta. De la confusión *cool* del piso en *Breakfast at Tiffany's* [1961] a la “italianada” anti-bélica de todo un pueblo en *What Did You Do in the War, Daddy?* [1966], hasta llegar a la espuma zen de *The Party* y las resacas crueles pero igualmente memorables de *S.O.B.* [1981].

A efectos de composición espacial, el gag que limita de forma más clara esas variables es el canon de “habitación repleta”. Baudelaire señaló en *Lo cómico y la caricatura* la especial habilidad del ilustrador Cruikshank para capturar esas rebeliones íntimas del espacio. *The inconveniences of a crowded drawing room*, una lámina suya del 6 de Mayo de 1818, parodia el caos reinante en una recepción oficial, aprovechando una amalgama de cuerpos, trajes y personajes varios agolpados junto a la entrada (1). La habilidad del dibujante está en redoblar el agobio generalizado del primer término contra un fondo en profundidad, que muestra otra habitación más llena si cabe. Esa composición hacia el punto de fuga cobra un matiz diverso en el archiconocido gag del camarote de *A Night at the Opera*. En él se persigue el caos y el dinamismo del encuadre mediante explotando la disposición lateral: izquierda/derecha. El encuadre estrecha de ese modo la masa de cuerpos, de lado a lado, según entran más y más personajes (2).



1- Saturación colectiva 2- Dinamismo y caos 3- Anarquía, contagio, orgía 4- Orden / Desorden

Las imágenes en movimiento permiten aprovechar la elasticidad del *gag saturado*, estrujando la masa corporal a la manera de un acordeón. Ralph Bakshi exploró esos valores proteicos del encuadre en la orgía de *Fritz the Cat*, donde muestra la frustración del personaje ideado por Robert Crumb cuando, tras enrollarse a solas con dos chicas en la bañera, es testigo de la invasión orgiástica del resto de habitantes del piso, que vulneran su

espacio robándole el protagonismo. El plano segmenta sobre la vertical y divide la actividad de los personajes en sectores: abajo/arriba. En esa posición, alguien lee sentado mientras otros copulan en primer término, una chica levita, y todo el grupo oscila como una masa en la bañera (3). El límite geométrico de esos *órdenes* y *desórdenes* llega en gags que hacen encajar los cuerpos en un espacio imposible. Se trata, en realidad, del esquema formal de los tres ejemplos anteriores, que un videojuego como *Tetris* [1984] achata frontalmente y hace interactivo. Pero la esencia de *Tetris* aparece mucho antes en infinidad de gags que estructuran bultos y maletas como piezas de un mural, siempre a punto de derrumbarse (Jerry Lewis filma varios de ellos en *The Bell Boy*). Una tendencia que confirma el trasfondo de pura geometría –punto de fuga / lateral / vertical / frontal– del gag *rebotante* y *saturado*.

2.1.4.2. Fuera de lugar. Umbrales cotidianos, reglas vulneradas

Tras esos gags se perfila el problema de la territorialidad, que el animador soviético Fyodor Khitruk supo capturar en *Ostrov* [1973]. En ese corto se muestra a un naufrago cuya isla en medio del océano es progresivamente colonizada por gobiernos, militares, iglesias, espías, paparazzi, turistas, supermercados, fábricas y petroleras. Se pasa así de un tipo de gag que trabaja sobre la ocupación y el exceso numérico a otro modelo, que no depende de la cantidad de cuerpos concentrados sino de su posición estratégica. En línea con los gags de frontera chaplinescos, ese modelo confronta los espacios con su valor social y comunitario, jugando a pervertir las leyes, códigos y protocolos que regulan la “circulación” entre unos lugares y otros. Los gags están *dentro* y *fuera de lugar*, según las reglas escritas y no escritas de la posición.

La confusión de cada día

Idear gags de ese tipo se convierte en un ejercicio de funambulismo genial cuando tales reglas y posiciones están sujetas al control sistemático de una dictadura. Por ello, los gags territoriales que Berlanga y Rafael Azcona concibieron durante los años de la Dictadura Franquista son doblemente brillantes, pues no sólo desmontan el espacio en sus gradientes cómicas

sino que lo hacen a pesar de las estrecheces de un régimen totalitario. Se ha comentado muchas veces que lo único que logró el Código Hays fue avivar las sinécdoques fulminantes del cine de Hollywood (según prueba *Bluebeard's Eighth Wife*). Paralelamente, cabe afirmar que “gracias” a los límites impuestos por la censura franquista logró Berlanga la espacialidad natural y ambigua, genuinamente resistente, de muchos de sus gags.

En *Plácido* [1961] el gag se trabaja para confundir roles y posiciones económicas, a partir del equívoco de la caridad: unas beatas de provincias organizan una campaña de acogida de vagabundos en Nochebuena. La secuencia inicial muestra al protagonista y su familia gestionando un lavabo público. Lugar que invierte el espacio hipócrita de los burgueses y la propia campaña solidaria. Primero Berlanga compone en profundidad y aguanta el plano, equiparando el papel de una letra de cambio con el papel higiénico que la señora da a un hombre al entrar al excusado: confusión *económica*. El punto de vista nos sitúa en el cuarto de baño de señoras, y vemos cómo se acumulan varios hombres en el encuadre, hasta que una viejecita intenta entrar a hacer sus necesidades: confusión *sexual*. Más tarde vemos al hijo del protagonista montando un Belén sobre la pica del lavabo de señoras, mojándolo: confusión *religiosa*. Después su tío abre la puerta del váter y saca una cesta de navidad: confusión *alimenticia*. Se riman cuatro gags de *confusión espacial* en un mismo lugar, pervirtiendo el valor de cambio del dinero, el sexo, la religión y la alimentación, puntales del “aperturismo” franquista y su manifiesta impostura:

CUESTIONES DE ECONOMÍA: CUARTO DE BAÑO Y CARIDAD [*Plácido*]



Papeles en profundidad Trayecto fuera de lugar Miniatura improvisada Fuera de campo equívoco

“El empleo de largos y móviles planos le sirve a Berlanga para caracterizar la organización física de los lugares y trazar un diagrama de juego que acentúe la idea de pesadumbre y soledad en la que se mueven

Plácido y su cabalgata a lo largo de toda la noche, en espacios abiertos y cerrados sobre sí mismos [...] el plano secuencia potencia la profundidad de campo y el encuadre coral en el que son abarcados todos los elementos de la escena al unísono, con una voluntad subrayada de dispersión³⁶⁷. Esas profundidades móviles tamizan la crítica contra la dictadura bajo el aire supuestamente inofensivo del gag. La denuncia acecha entre la dispersión de los lugares, como quien no quiere la cosa, subrayando un falso dinamismo –el de la España franquista– que José Luis Guarnier describió como una serie de itinerarios erráticos y perfectamente inútiles, que concluyen en la nada más absoluta³⁶⁸. Una puesta en escena que cobra en *El verdugo* [1963] un tono más lúgubre, pues los espacios no hablan ya de los problemas de los vivos sino de las preguntas sobre los muertos. En una secuencia magistral, de verdadera audacia compositiva, Berlanga y Tonino Delli Colli filman la antesala de la cámara de ejecución en una cárcel, camuflando pequeños gags en la nada:

VIDA Y MUERTE DEL INDIVIDUO: PRESIDIO Y PENA DE MUERTE [*El verdugo*]



La composición en profundidad mezcla ataúd, comida, ley, ejecución, verdugo, cadáver y familia

La entrada de dos hombres cargando un ataúd, que recogen el cadáver del condenado, marca el inicio de una cadena de gags posicionales, que juega a confundir significados y puntos de vista. Primero se muestra el ataúd al fondo del encuadre, con los dos hombres a la espera, mientras vemos en primer término a un guardia civil comiendo un plato de sopa. Luego la composición se invierte y pasa al escorzo de los dos hombres para mostrar la salida de la comitiva oficial en una diagonal hacia el fondo del cuadro: el policía que estaba comiendo se levanta de golpe y planta un saludo a las autoridades. Entonces los hombres llevan el ataúd hacia la puerta y se entrecruzan con el verdugo, Pepe Isbert, que se mueve con naturalidad,

³⁶⁷ FONT, Domènec. "Letras del tesoro" en *La atalaya en la tormenta: el cine de Luis García Berlanga* (ed. J. Pérez Perucha). Ourense: Festival de Cine Independiente, 2005. Pág. 69

³⁶⁸ Ídem. Pág. 67

como si estuviera en el salón de su casa. El siguiente gag filma al verdugo cobrando el trabajo en profundidad de campo, con su maleta de ejecutor en primer término. Tras unos segundos la cámara panea levemente a la derecha y vemos al guardia civil quejándose porque la maleta está junto a su plato de sopa. Esas *confusiones-gag entre* los instrumentos de la ley (los guardias), la muerte (la maleta), la vida (la sopa) y la economía (el pago), se confunden en un giro final, cuando los dos hombres cargan el ataúd en su furgoneta y se ofrecen a llevar al verdugo a su casa, mientras lo familiares del condenado se agrupan al fondo del encuadre.

VIDA Y MUERTE DEL PAÍS: FRENTE Y GUERRA CIVIL [*La vaquilla*]



El país entre frentes El país en No Man's Land El país y sus buitres Cadáver, carroña del país

Los planos de *El verdugo* explotan esa *confusión de cada día*, alimenticia y católica, que explica quizá mejor que ninguna otra cosa la España del franquismo y sus extrañas cohabitaciones: la Autoridad, la Iglesia, el individuo, la relación entre individuos... Espacios del gag en definitiva. Décadas después, muerto ya el dictador, Berlanga y Azcona remiten todas esas confusiones al lugar de origen, la Guerra Civil que retrata *La vaquilla* [1985]. Los gags estaban ya más que plantados en películas anteriores – desde *Bienvenido Mister Marshall* [1953]-, por lo que bastó con sustituir el espacio doméstico y carcelario por la frontera del frente. La película gira entorno a la “misión” de cinco soldados republicanos, que deciden secuestrar una vaquilla durante las fiestas del pueblo en zona franquista.

Un trabajo de la identidad nacional, de sus órdenes y desórdenes, que culmina poderosamente en el gag que cierra el film. En él vemos a la vaquilla, moribunda, en la frontera exacta entre las trincheras nacional y republicana, y a dos soldados –amigos del pueblo, que se tutean- tratando de arrastrarla hacia su territorio (como ocurría en el gag de Chaplin y los estados fronterizos). La noche pasa y al amanecer Berlanga encuadra el

cadáver de la vaquilla entre los dos frentes, en *No Man's Land*, devorado por buitres sobre la tierra yerma. Se da la vuelta así al *running gag* de toda la película, pues hemos reído muchas veces viendo a los soldados en pos del animal. Una vuelta de tuerca amarga y sin concesiones, que prueba cómo de cerca queda esa vaquilla destrozada, su posición, del país que representa, nuestro espacio.

Reglas del caos

Por su parte, Jean Renoir compuso cientos de gags entorno a esas reglas del espacio y su vulneración, algunas imperceptibles, otras infernales. Treinta años antes de los citados ejemplos de Berlanga, sin dictaduras oficiales de por medio, el autor de *La Chienne* [1931] tuvo que desenterrar dictaduras menos evidentes entre el tejido de su tiempo. Por eso sus gags nos hacen reír mucho menos, porque dan más libertad al espacio y sus límites, dejando que se desmadre por sí solo. Si hemos ido hablando de las variables espaciales del gag como una oscilación entre el hecho (*fact*) y su desvío (*fantasy*), el método de Renoir confía en llegar al desvío vaciando el hecho. Es decir, permitir que la realidad se desboque a fuerza de ser libre, y que sean los propios personajes quienes agoten los límites del *fact* en sus flirteos con la *fantasy*.

Se trata de aquello que Bazin llamó una *estética del desajuste*: “Uno de los aspectos paradójicamente más atractivos de la obra de Jean Renoir es que *todo está ‘cerca’*. Es el único director del mundo que se puede permitir tratar el cine con esta desenvoltura. Hace falta llamarse Renoir para tener la audacia de rodar a Gorki en las orillas del Marne, o para hacer un reparto como el de *La regla del juego*, en el que casi todos los actores, salvo los criados, están *maravillosamente fuera de lugar*. Si hiciera falta calificar con una palabra el arte de Renoir, se le podría definir como una estética del *desajuste*”³⁶⁹. Los gags surgen entonces a pocos metros del personaje, como ocurre con la anarquía sublime de Michel Simon en *Boudu sauvé des eaux* [1932]. La película muestra el progresivo aburguesamiento de un *clochard* salvado del suicidio por un librero burgués, acto que le llevará a casarse con la criada del librero, para llevar

³⁶⁹ BAZIN, André. *Jean Renoir: períodos, filmes y documentos*. Barcelona: Paidós, 1999. Pág. 41

“una vida normal”. Pero al final de la película, en la misma fiesta de boda, Simon salta a un río para escapar y recuperar su vida como vagabundo.



Posición excéntrica

Cambio de posiciones

Posición burguesa

Renuncia a la posición

Lo revelador es cómo Renoir explica esas *reglas de la posición* mediante una serie de gags que muestran al actor en posturas diversas. Comienza con una posición excéntrica, fuera de lugar, que atrae a la criada con sus divagaciones. Pasa luego a tomar las riendas de la casa intercambiando posiciones con el dueño (un giro que adivinamos al ver al actor haciendo el pino por los pasillos). Y su papel dominante se rubrica con el gesto de esperar con la pierna alzada ante la puerta del comercio, pagado de sí. Esa curva hacia la vida reglada es violentamente rechazada el día de su boda, cuando huye de un salto al agua y se pierde río abajo. Se trata de matices mínimos, gags posicionales que pasan casi desapercibidos entre planos secuencia y composiciones en profundidad. Pero que nos hablan –a quien quiera oír– de las jerarquías del espacio y del desdén triunfal de un hombre que renuncia a todas ellas, confiando: “el guión está amorosamente *cerca* del tema, los actores *cerca* de sus papeles, la interpretación *cerca* de la situación”³⁷⁰.



a

El gag traiciona desde el fondo



anti-a

Une de frente y en profundidad



b

Se hace colectivo entre ventanas

En *Le crime de Monsieur Lange* esa anarquía del espacio se colectiviza. El gag deja de utilizarse para la emancipación individual y devuelve, en

³⁷⁰ Ídem.

cambio, la esperanza a una cooperativa explotada durante años por un empresario. Renoir filma esos cambios entre *umbrales cotidianos*, sirviéndose de la espacialidad ambigua de ventanas y patios de luces. El gag más repetido muestra a grupos de mujeres trabajando en la imprenta, riendo y comentando los chismes de la jornada hasta que son interrumpidas por otro personaje. Al principio suele ser el jefe explotador y gañán, que provoca gags impostados, abusivos y voyeurísticos, desde el fondo del encuadre (a). Esa tendencia se revierte cuando éste abandona la cooperativa y los empleados la hacen florecer, uniendo a mujeres y hombres en planos que sitúan la figura en primer término y naturalizan el espacio en profundidad (anti-a: las mujeres ríen ante las muecas del protagonista). El *running gag* de la película –los amores infantiles entre un repartidor y una trabajadora– suscita una imagen bellísima, cuando los amigos del joven abren la puerta de su habitación y animan a la chica a acercarse para hablar con él, pues está enfermo tras un enfado (b). Renoir demuestra mediante esas *reglas del colectivo* que es posible resistir en un espacio entre iguales, compartiendo lugares y posiciones, abriendo el gag a una colectivización desenfadada pero imparable: “Se diría que ocurre algo parecido a lo que sucede con esos tejidos en los que *el revés* es casi tan bello como *el derecho* y que uno no dudaría en ponerse *por un lado o por otro*”³⁷¹.

La inversión de ese modelo surge en el espacio caótico de *La règle du jeu* [1939], pues Renoir había ensayado ya la potencia del gag en el personaje de Boudu y su puesta en común en la cooperativa de Lange (tras los vecindarios de *La chienne* y *Les bas-fonds* [1936]). Como en casi toda la filmografía del cineasta, resulta poco fructífero intentar catalogar sus gags, ya que su intermitencia y su fugacidad los camuflan en el curso natural del metraje (¿cómo catalogar, por ejemplo, los gags delicados y aéreos de *Partie de campagne*, cómo atreverse?). Pese a ello apuntamos tan sólo tres detalles que prueban cómo la anarquía espacial del gag cobra en *La règle du jeu* una autoconciencia revolucionaria y cruel, genuina. En la famosa secuencia de la *Danse macabre*, Renoir explica que el gag es la excusa perfecta para revelar *el caos en sus reglas*, probar que por mucho

³⁷¹ Ídem. Pág. 53

que se crucen los umbrales de clase y posición, por mucho que amos y esclavos corroteen por los mismos pasillos, por mucho que creamos en la anarquía febril del espacio, las diferencias perviven. El hecho [*fact*] resiste hasta acorrallar y domar a sus propios desvíos [*fantasy*].



Los gags acentúan las diferencias intrínsecas, y no hay danza que supere el sistema de clases. El juego de los amos se compone sobre la vertical, arriba/abajo, sin aparentes consecuencias. La caza de los esclavos se filma, en cambio, adelante y atrás, problemáticamente, y la profundidad anuncia que habrá consecuencias, que alguien tiene que asumir las consecuencias. Reímos pero sabemos que la risa arrastra también sus problemas. La labor del cineasta es clara, hacer surgir esas *reglas del caos*. Forzar los límites de la realidad hasta agotarla, situarse entre y a través de los personajes –literalmente incluso-, porque sólo ahí puede capturarse la resaca que sigue al gag. Filmar la diferencia entre las balas de fogueo de los amos y el disparo a matar de los esclavos (que es, lógicamente, el “juego” de los amos). La comicidad del *in-fraganti*, las persecuciones amorosas, los cuernos flagrantes, los celos ridículos... se convierten en meras anécdotas, porque el gag está en otro sitio, mucho más cruel. Así, el gag se escurre y se camufla, parece perderse entre tanto pasillo, pero su intensidad es inversamente proporcional a su visibilidad. Sigue ahí, aunque apenas se deje ver, y nos recuerda que el espacio y sus reglas están para vulnerarse, desde luego, pero que lo que se vulnera acaba casi siempre vulnerándonos de vuelta.

2.2. ESPACIO Y JUEGO: EL GAG-MUNDO

“El tema del hidalgo rural que, perdido el juicio trata de resucitar la caballería andante, ofrecía a Cervantes la posibilidad de demostrar *el mundo como un juego*, con esa neutralidad multifacética, llena de perspectivas, que no se mete a enjuiciar ni siquiera a inquirir y que es, en el fondo, una valiente sabiduría”³⁷²

“En el mejor de los casos, son compañeros *en el mundo de juego*, una esfera con sus propias normas y su propia visión de la realidad [...] el teórico es Johan Huizinga, en su sutil libro *Homo Ludens* [...] Don Quijote no es ni un loco ni un necio, sino alguien que juega a ser un caballero errante”³⁷³

Es revelador que dos autores de enfoques tan diversos como Auerbach y Bloom, cuyos puntos de vista sobre *El Quijote* son además enfrentados, coincidan pese a todo en el valor innegable de su *juego del mundo*. Y no sólo ellos, Gonzalo Torrente Ballester tituló su estudio sobre la novela con términos marcadamente lúdicos: “El autor *ha jugado*, y el libro es, no uno, sino *todo un sistema de juegos* que en su ilimitada libertad llegan al borde del acertijo [...] en nombre de la desatada (ilimitada) libertad como principio de una conducta estética”³⁷⁴. Creemos que esa tendencia, leer *El Quijote* como un *juego del mundo*, está estrechamente relacionada con la naturaleza del gag. Si algo logra el gag a través de la exploración de sus espacios es tomar conciencia de sí mismo, forzar los umbrales y límites del mundo poniéndolos a prueba, a la manera quijotesca. En las siguientes páginas defendemos que la manifestación más libre de esa autoconciencia espacial es un tipo de *gag-mundo*. Gags que redescubren la naturaleza del lugar vulnerando sus reglas y revelan las potencias lúdicas de la imagen.

No es casual que Bloom invoque a Johan Huizinga en su texto, ni que, como decíamos, autores cuyas interpretaciones son más que divergentes (Auerbach alaba la alegría multifacética de *El Quijote*, Bloom su gravedad

³⁷² AUERBACH, Erich. *Mimesis*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002. Pág. 338

³⁷³ BLOOM, Harold. *El canon occidental*. Barcelona: Anagrama, 2001. Pág. 144

³⁷⁴ TORRENTE BALLESTER, Gonzalo. *El Quijote como juego*. Barcelona: Destino, 2004. Pág. 122

unamuniana), coincidan sin embargo en la idea común del *juego*. Nos parece especialmente relevante el matiz que aporta Torrente Ballester: la libertad desatada de la conducta estética. Pues es justo eso lo que vamos a solicitar al lector a partir de este punto. Confiar en los poderes libres y diferenciales del gag. Que no nos de miedo saltar entre medios y lenguajes audiovisuales –del cine a la pantalla televisiva o interactiva–, porque es precisamente en esos saltos donde se concreta la libertad del gag. Como veremos, esa cuestión del *juego del mundo* no es para nosotros una pirueta teórica ni un concepto *à la mode*, sino una poderosa conexión estética y práctica entre maneras de entender, idear y construir gags, que afecta tanto a sus autores como al espectador. Afirmar que el *gag-mundo* vincula la *chase* final de *Seven Chances* con los campos de pruebas de *Takeshi's Castle* y los niveles de *Super Mario*. Una convicción que trataremos de probar y que consideramos insalvable en cualquier estudio del gag en la cultura visual contemporánea³⁷⁵.

“No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no”³⁷⁶. El historiador holandés Johan Huizinga resume así el carácter innegable y dominante del concepto de juego como vertebrador de la historia de la cultura. Algo que no se da importancia pero que resulta imposible negar, que desborda las categorías de afirmación/negación. En su libro *Homo Ludens*, sienta las bases de un recorrido hermenéutico que integra diversas etapas del desarrollo cultural humano bajo la forma lúdica (analizando registros tan diversos como los rituales primitivos, el sistema agonal medieval, la etimología jurídica y el arte moderno). Sus teorías, claves para el estudio del videojuego³⁷⁷, perfilan además una poderosa

³⁷⁵ En los años de investigación y preparación de esta tesis hemos desarrollado un proyecto de montaje audiovisual comparado que aborda esos trasvases del gag entre medios diversos: *Gameplaygag. Between Silent Film and New Media*: www.gameplaygag.com. Aunque iremos estableciendo vínculos con éste en las siguientes páginas, vale la pena anunciar aquí su existencia al lector; pues en él puede consultar vídeos, fotogramas comparados y otros recursos para visibilizar las relaciones entre cine mudo y medios interactivos como el videojuego (siempre desde la óptica del gag). El proyecto se ha exhibido en museos, congresos y exposiciones internacionales en París, Bruselas, Chartes, Mulhouse, Chicago, Los Angeles, Gorizia, Málaga, Santiago de Compostela, Girona y Yokohama.

³⁷⁶ HUIZINGA, Johan. Op. Cit. Pág. 20

³⁷⁷ En oposición a un análisis “narrativo” del videojuego, la llamada teoría de la Ludología ha centrado los estudios de analistas como Gonzalo Frasca, Espen Aarseth o Jesper Juul, tanto desde el Center of Computer Game Research en Dinamarca como desde la revista *Game Studies* y la web *Ludology.org*

llave interpretativa del gag, en línea con las palabras de Auerbach, Bloom y Torrente Ballester. El juego es, para Huizinga, otra cosa. Algo más y algo menos, un cauce diverso que ni afirma ni niega, y cuyo horizonte es siempre condición de posibilidad.

“En el mismo concepto de juego se comprende del mejor modo la unidad e inseparabilidad de fe e incredulidad, la alianza de la gravedad sagrada con la simulación y la broma [...] en nuestro concepto de juego *la diferencia entre fe y simulación se cancela*”³⁷⁸. Que las obras maestras de Renoir, Tati o Beckett lleven por título *La règle du jeu*, *PlayTime* o *Endgame*, será para algunos fruto de la maleabilidad del lenguaje, o de la licencia poética, pero para nosotros los títulos de esas tres obras están vinculados por esa *cancelación de la diferencia* de la que habla Huizinga.

Un territorio ambiguo que hacer reír pero también inquieta, que pone a prueba el sentido y arroja a los personajes a un agotamiento del espacio en sus reglas. Puede tratarse de correrías por un salón de la alta burguesía, como en Renoir, de trayectorias laberínticas por los pasillos de un edificio, como en Tati, o de cambios de posición entre cubos de basura y ropas viejas, como en Beckett. Pero se comparte ese *juego del mundo* como conducta estética, una manera de revelar las maravillas y trampas del espacio en tanto que posibilidad. Sin fe pero sin incredulidad, lo grave como broma y la broma como algo que resulta imposible ignorar. Libertad desatada, neutralidad multifacética.

El personaje cuenta pasos –o piedras en sus bolsillos, a lo Molloy-, y se da cuenta de que vive en un laberinto. No uno de clase alta y setos verdes sino uno de andar por casa, más bien pequeño (igual es una miniatura y no un laberinto). Pero ya puestos es hasta divertido eso de contar pasos y piedras, entre ángulos, esquinas y cruces, ponerse a jugar al escondite a solas y dar vueltas en bicicleta (igual es una pantalla y no una miniatura). Ese ligero desvío abre la puerta de lo que llamaremos *gag-mundo*. Un instante “otro”, durante el que imaginamos el espacio –cálculo, hipótesis, trayectoria- y nos damos cuenta de que en realidad está ante nosotros para

³⁷⁸ HUIZINGA, Johan. Op. Cit. Pág. 44

“ser jugado”. Dudamos, y no está tan claro que eso de ahí sea un molino, o si lo es, que no podamos saltar de aspa en aspa.

2.2.1. EL GAG- TRAYECTORIA: MOSAICOS, MAPAS, FACHADAS

Existe, como hemos visto, un tipo de gag que disemina en un lugar toda una serie de acciones y efectos cómicos simultáneos, subdividido en partes de un todo gracias a la planificación y el montaje. Se trata de la táctica de Blake Edwards y Peter Sellers en *The Party*, donde los espacios de la mansión dan curso a toda una serie de gags que funcionan paralelamente. La máxima expresión de esos espacios derivados es el restaurante Royal Garden de *PlayTime*, donde se encadenan los *tempos* de decenas de gags según la parte del local que ocupan: la barra, las macetas del exterior, la pista de baile, la entrada, la cocina, mesas concretas, el guardarropía. Pero en esos casos la simultaneidad entre gags se regula con la fragmentación. Es decir, no se nos muestra un espacio en plano único sino que se sugiere la idea de ese gran espacio superponiendo sus partes, sumando lugares.

Espacio único y puesta en juego

El *gag-mundo* hace todo lo contrario, preserva la *autarquía del cuadro* (según la expresión de Burch). Garantiza la permanencia de un encuadre que unifica el gran espacio en un juego de *trayectorias*. Lo principal es, por tanto, delimitar un espacio y sus reglas de juego. En *Five* [2003], su homenaje a Ozu, Abbas Kiarostami filma uno de esos cuadros autárquicos mostrando las idas y venidas de un montón de ocas en un sólo plano fijo. Compone así un plano secuencia que remite a los cuadros primitivos del cine de los orígenes y reduce el espacio del gag a su mínima expresión, jugando con la expectativa de por qué lado aparecerá la siguiente hilera de aves. El plano funciona como un compartimento estanco, un lienzo donde las trayectorias son pinceladas laterales, cómicamente connotadas por el marco que las sustenta (el paisaje de una playa). Surge así ese primer grado del *gag-mundo* que es la delimitación de un espacio y el desarrollo equívoco de sus reglas, en este caso el comportamiento de las ocas y la duda sobre qué ocurre en el fuera de campo. La genialidad de Kiarostami

está en reducir esa expectativa al movimiento intermitente de un puñado de ocas, que parece aleatorio pero responde en realidad a una coreografía milimétrica. Un gag cuyo mecanismo es bien conocido: la hipótesis y el cálculo de direcciones posibles en el interior del plano.

En la etapa berlinesa de Lubitsch podemos distinguir entre el uso del espacio único a la manera primitiva (en un encuadre autárquico a la Méliès) y su superación en planos de mayor libertad y conciencia lúdica. En *Die Puppe* [1919], comedia de clara inspiración fantástica, vemos un ejemplo del primer caso durante la persecución en la que cuarenta jóvenes solteras acosan al heredero Lancelot por las calles de una ciudad, estilo *Seven Chances*. Tras unos minutos la *chase* se enreda entre las columnas y fachadas de un decorado de cartón-piedra, con los personajes entrando y saliendo por diversos caminos en cuadro fijo. El plano se aguanta durante más de un minuto, como un juego de escondite a pantalla única, clarísimo, y el gag surge entre los cambios de trayectoria.

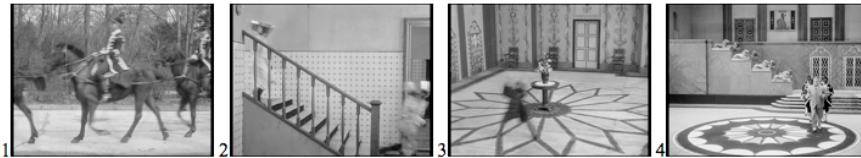
Ese mismo año Lubitsch logró un grado mayor de autoconciencia lúdico-espacial en *Die Austerprinzessin*, entregando a sus personajes a cálculos espontáneos del espacio y pequeños juegos: “Un pobre hombre debía esperar en la suntuosa antesala de la casa de un multimillonario. El parquet tenía un diseño de lo más complicado. El pobre hombre, para mitigar su impaciencia y su humillación después de haber esperado horas enteras, se ponía a caminar *siguiendo los trazos del intrincado diseño*”³⁷⁹. El cineasta describe así un instante decisivo, de *puesta en juego*, en el que un personaje olvida su función –su valor narrativo– para enajenarse en las cenefas y arabescos del suelo que pisa.

Se produce un abandono del sentido en favor de la trayectoria y su comicidad geométrica, que Tolstoi supo capturar muy bien en un gag de *Resurrección*: “...un juez, al penetrar en la audiencia, dice para su capote: ‘Si doy un número par de pasos hasta mi sitio hoy no me dolerá el estómago’”³⁸⁰. Imaginar trayectos es en realidad un motivo universal, que

³⁷⁹ LUBITSCH, Ernst en WEINBERG, H. G. Op. Cit. Pág. 270

³⁸⁰ TOLSTOI, León. *Resurrección*. Barcelona: De Bolsillo, 2008. Pág. 78. Wittgenstein rescata, en sus

aparece ya en la novela picaresca³⁸¹ y llega a los relatos posicionales de Beckett³⁸². Un trayectoria formulada en la mente del personaje, que surge de la conciencia íntima del espacio y suscita hipótesis recreativas: si giro, si doy x pasos, si sigo el diseño del suelo... El tipo de *juego del mundo* que Lubitsch explota en los decorados bellísimos de *Die Austerprinzessin*.



1 Lateral derecha/izquierda 2 Diagonal arriba/abajo 3 Trazos, mosaico circular 4 Profundidad arriba/abajo

En los dos primeros casos Lubitsch filma el gag con la mayor simplicidad, como Kiarostami, sobre el trayecto lateral de nueve caballos en fila (1: derecha/izquierda) y la diagonal descendente de seis cocineros enanos (2: arriba/abajo). El tercer fotograma muestra el gag del hombre que espera explicado por Lubitsch: vemos su cuerpo difuminado por la celeridad del movimiento, al extender las piernas sobre el jeroglífico del suelo y dar vueltas sobre las cenefas (3). La planificación acentúa esa delimitación del espacio que permite jugar a los cuerpos que lo habitan, formando un trazo que sobresale cómicamente en la fijeza del conjunto. Así ocurre cuando el magnate de las ostras camina en fila india por las escaleras de la mansión, seguido por seis lacayos negros en hilera (4). “Le mouvement qui secoue les lignes”³⁸³. Una forma de sacudir el espacio en constantes geométricas que *Die Austerprinzessin* multiplica en varias trayectorias a plano fijo:

Investigaciones, una situación de puesta en juego similar: “Puedo imaginarme perfectamente que alguien dude siempre, antes de abrir su portal, de si no se ha abierto un abismo detrás de él y que se cerciore de ello antes de entrar por la puerta (y puede resultar alguna vez que él tenga razón) –pero no por eso dudo yo en el mismo caso” WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM-Crítica, 2004. Pág. 105. Ese mismo tipo de gag-conjetura, hipotético e interior, surge en las medidas-trayecto del Agrimensor K tras su llegada a la aldea de *El Castillo* de Kafka.

³⁸¹ “Preguntóme si iba a Madrid por línea recta, o si iba por camino circunflejo. Yo, aunque no le entendí, le dije que circunflejo [...] me advirtió con grandes voces que hiciese un ángulo obtuso con las piernas y que, reduciéndolas a líneas paralelas, me pusiese perpendicular en el suelo” QUEVEDO, Francisco De. *Vida del Buscón llamado Don Pablos*. Madrid: Akal, 1983. Pág. 143

³⁸² “Techo blanco luminoso un metro cuadrado jamás visto bien quizá por ahí una salida de un segundo bing silencio. Rastros sólo inacabados dados negros confusión gris signos sin sentido gris claro blanco siempre los mismos. Bing quizá no sólo un segundo con imagen siempre la misma igual tiempo un poco menos esto de memoria casi jamás bing silencio”. BECKETT, Samuel. “Bing” en *Relatos*. Barcelona: Tusquets, 2003. Pág. 174

³⁸³ MARS, François. “Autopsie du gag I” en *Cahiers du cinéma* n°113, 1960. Pág. 22-31



Paralelas en profundidad, fondo y primer término Paralelas en diagonal y altura Paralelas circulares

Dos filas paralelas de criadas transportan a Ossi Oswalda en profundidad hacia el fondo del cuadro (5), y avanzan por grupos para masajearla, de último a primer término (6). Los trayectos se cuadriplican en hileras de mayordomos que forman perpendiculares y paralelas sobre la diagonal, ascendiendo y descendiendo durante el convite de boda (7). El modelo culminante surge cuando los criados bailan el Foxtrot en la cocina, en una diagonal circular que va del extremo inferior izquierdo del encuadre a su opuesto, formando una elipse (8). Se trata de gags de curva y encrucijada, que Bergson asocia con la comicidad geométrica del cruce de caminos, invitando a los personajes a dar la vuelta entorno al ángulo y volver al trayecto inicial, como en un circuito³⁸⁴.

Según demostró Chaplin en *A night out* [1915], los gags de borrachos ensalzan con toda naturalidad esas rebeliones de la trayectoria. Lubitsch compone, en el tramo final de la película, un gag maestro que explica esas vacilaciones del recorrido en varios planos fijos. La inventiva visual es esplendorosa, como vemos en el plano del protagonista avanzando desde el fondo del cuadro con sus amigos juguistas. Éstos van quedando sentados en los bancos del paseo según el grupo oscila en zig-zag hacia la cámara (a). Los cuerpos de cada amigo, en profundidad sobre los bancos, delatan el trayecto ondulante y equívoco del personaje, que pasa por delante de la cámara como si nada, sin reparar en que ha “perdido” a sus compinches. Después, el protagonista entra en una convención de mujeres contra el alcoholismo, y es zarandeado repetidamente por Ossi Oswalda y sus colegas sufragistas, de derecha a izquierda (b).

³⁸⁴ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág.35



Zig Zag en profundidad Vaivén y arrastre lateral Profundidad y desvío lateral Profundidad rectilínea

Las chicas se batan en un combate de boxeo para ver quién se queda al chico (c), y Lubitsch inscribe el trayecto del pobre diablo avanzando hacia cámara (vertical) mientras es golpeado lateralmente por dos filas paralelas de boxeadoras (horizontal). La *punch-line* final muestra al borracho en el único movimiento rectilíneo de toda la secuencia, cuando es llevado como una maleta por los sirvientes de Oswald, incapaz de moverse por sí mismo (d). Por momentos, Lubitsch se desembaraza del pulso narrativo y nos deleita enfatizando esos planos-circuito, prístinos y descaradamente autárquicos, que renuncian al montaje y consignan las trayectorias sobre un marco fijo, en tres tipos de curvas y una recta: zig/zag, vaivén lateral, oscilación entre la vertical y la horizontal, y arrastre rectilíneo³⁸⁵.

El campo de juego: señales, flechas, direcciones

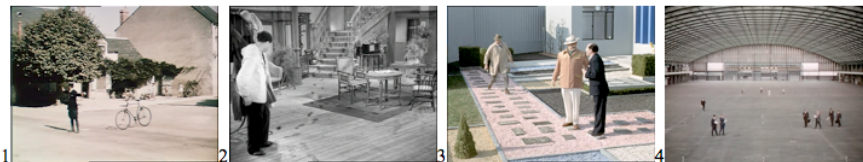
Nadie como Jacques Tati para colorear esas diagonales, perímetros y secantes. De entre sus innumerables aportaciones a la arquitectura del gag, una de las más elocuentes es su cartografía, su señalización en flujos y meandros. A través de la observación paciente tan propia del cineasta, los espacios revelan una geografía abstracta, entre parterres y jardincillos, delimitando lugares reales (*fact*) sobre ordenadas y abscisas imaginarias (*fantasy*). Se trata de lo que Pierre Étaix llamó el paso de la idea sobre papel al gag dinámico, a propósito de las pinturas de Lagrange: “Jacques Lagrange, sur *Mon Oncle*, est toujours venu avec des idées purement graphiques ou plastiques. On devine très bien ce qui appartient à Lagrange dans le film. Les yeux de la villa, par exemple, c’est Lagrange. C’est une *idée de dessin*, ce n’es past un *idée de truc en mouvement*”³⁸⁶. Ese paso de la idea dibujada a su dinamismo remite al hombre que espera sobre la cenefa en Lubitsch (o al juez de Tolstoi), y desata la visualidad de flechas

³⁸⁵ Antes de llegar al club de mujeres se presenta otra variante del vaivén etílico del personaje, cuando trata de corregir la trayectoria de una calesa agarrando el cuello del caballo.

³⁸⁶ ÉTAIX en MAKÉIEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 285

y señales en el cine de Tati, siendo éstas una constatación del paso *de la idea de diseño al truco en movimiento*.

Una de las costumbres más bellas de su cine es el trabajo continuo sobre algunos gags, que se retoman película a película. Sobre esas repeticiones es más fácil ver cómo la idea pasa del esquematismo del papel a la movilidad del plano. Señales, flechas, huellas, plataformas y mapas se convierten en temas y variaciones de una cartografía que no cesa, lo que Macha Makeïeff ha llamado “la modernité comme terrain de jeu”³⁸⁷. Hay una gran diferencia entre los caminales de grava de una ribera y el intrincado asfalto de una circunvalación entre autopistas, sin duda. Pero el secreto de Tati está en explorar ambos espacios con la misma paciencia, ponerlos en juego y permitir que sea precisamente ese curso natural de las imágenes lo que revele “su modernidad”, sus hallazgos y desajustes. El sentido cambia de una película a otra, pero las formas permanecen. Así, las farolas de *PlayTime* recuerdan a la imagen de los lugareños alzando un poste para las guirnaldas en *Jour de fête*; y los niños que juegan con el balón en los últimos planos de *Parade* remiten al marinerito que sube la escalera con dos helados en *Les vacances de Monsieur Hulot*. El contraste no puede ser mayor (poste de madera rural / farolas prefabricadas; circos televisados / playas al aire libre), pero *el campo de juego* se delimita con la misma delicadeza, y las trayectorias perfilan algunos modelos:



Tráfico, señales-dirección Rastros y huellas Plataformas, senderos, niveles Mapas y diagramas

- 1- *Tráfico, señales-dirección*: Los gestos del policía en *Jour de fête* retoman un gag clásico del slapstick que aparecía en *Soigne ton gauche* [1936] y *L'école des facteurs*. Trayectoria de una bicicleta en el cruce: “les américains, les américains”. La línea puede surgir

³⁸⁷ MAKEÏEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 83

sobre la perpendicular o formar figuras en bucle (el atasco-tiovivo en *Playtime*) y en profundidad (las autopistas de *Trafic*).

- 2- *Rastros y huellas*: Las pisadas negras de Hulot en *Les vacances...* delatan una trayectoria intermitente. Pueden, asimismo, sugerir un rastro falso como ocurre en la oficina de *Mon Oncle*, donde las huellas blancas sobre el escritorio hacen creer a la entrevistadora que Hulot se ha asomado por una ventana encima de la mesa.
- 3- *Plataformas, senderos, niveles*: La Villa Arpel de *Mon Oncle* demuestra que la arquitectura esconde a veces un campo de juego sobre el que saltar de baldosa en baldosa, a la manera de Hulot. Cada sendero y cada mosaico son una llamada a la exploración lúdica, como sucede con los cubículos-laberinto de *PlayTime*.
- 4- *Mapas y diagramas*: El plano general de la feria de muestras de *Trafic* ilustra esa rutina tan querida por Tati en la que filma una superficie largamente, esperamos, y al final ésta se delimita por sí misma (en pequeños recorridos). Lo vemos con el plano de los bañistas filmados desde el acantilado en *Les vacances*, y con los planos abiertos de la pista de circo en *Parade*, que cartografían sin aspavientos, aprovechando el valor hipotético del plano.

“Si vous filmez Orly en Super 8, vous n’obtiendrez qu’une fenêtre, en 16mm, trois, en 35, huit, en 70mm, la façade, or je voulais voir la façade”³⁸⁸. Así explica el cineasta la importancia del campo de juego y su delimitación para encuadrar el *gag-mundo*. No es que otras películas de Tati no contengan ese tipo de *gag*, es que jamás se había filmado con el detalle y la elocuencia espacial que alcanza en *PlayTime*³⁸⁹. La película es, a efectos del *gag*, la aventura gráfica definitiva. El espectador tiene todo el tiempo del mundo para reparar en una serie de *gags* que, en ocasiones, no son más que hipótesis atenuadas. Cada lugar es una posibilidad sobre el

³⁸⁸ TATI, Jacques en MAKEÏEFF, Macha. Op. Cit. Pág. 120

³⁸⁹ No parece casual que esa afirmación de Tati, cuyo método cómico provenía del mundo del deporte, tenga mucho que ver con afirmaciones similares en juegos como el fútbol, donde la amplitud del campo –modificable por los equipos– condiciona sustancialmente las posibilidades lúdicas del partido.

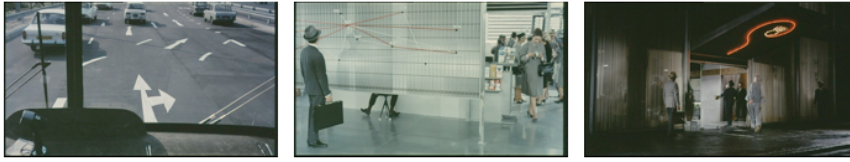
campo de juego, puede explotar o pasar desapercibida, pero permanece ante el espectador pacientemente. La variedad es tal que en un primer visionado es del todo imposible reconocer todos los gags³⁹⁰. Si habíamos visto cómo los gags de Tati se ocultan en reflejos y cambios de luz, vemos ahora cómo señalan un camino hacia sí mismos, cómo se miden y nos indican uno de muchos senderos posibles hacia la sonrisa, abiertos a la exploración del espectador.

La idea es revolucionaria, Tati es consciente de que las posibilidades de *PlayTime* son tan amplias que la película necesita, de algún modo, un tutorial sobre sus *gags-mundo*. Y filma una visita guiada que enseñe al espectador a interpretar los indicios y señales que se le presentan. Tal y como anotó Kristin Thompson, la película despliega su propio manual de visionado: “This method of structuring a comedy film differ so much from the classical norm that we need strong cues for new viewing and listening skills. *PlayTime*’s opening portion acts as a guide to the film’s structures [...] In general, we are left on our own after this beginning to search the frame and sound track for comic material ourselves”³⁹¹.

Según creemos, ese *dejar jugar al espectador* tras la secuencia tutorial de Orly –método literal de tantos videojuegos- es aprovechado por Tati para componer gags que desvelan diagramas y esquemas de funcionamiento. Pasamos del vagabundeo a la conciencia operativa. Puede ser algo tan simple como un cambio de carril, acentuado por la disposición lateral de las señales en el parabrisas de un autobús. O un sistema de rutas aéreas en la pantalla de un aeropuerto, bajo el que se desplaza un taburete de destino a destino. O un neón luminoso que regula el paso de los viandantes como una señal divina, hacia el interior del Royal Garden:

³⁹⁰ Tanto Jonathan Rosenbaum como Kristin Thompson han insistido en esa riqueza compositiva del film, capaz de “cansar” al espectador al ofrecerle tantas posibilidades abiertas en el interior del encuadre, tantos gags posibles. Thompson relaciona esta idea con la llamada forma paramétrica: THOMPSON, Kristin. *Breaking The Glass Armor*. New Jersey: Princeton University Press, 1988. Pág. 252

³⁹¹ Ídem. Pág. 252-254



El encuadre permite cambios de dirección laterales, en profundidad-sinécdoque y bajo un reflejo cenital

Como afirman Rosenbaum y Thompson, el curso de la película supone el triunfo de la imaginación y el “play time” sobre los moles prefijados del “work time”. Una democratización del gag sin precedentes. En nuestra opinión, sus flechas y direcciones confirman además que ese triunfo no es sino un *juego del mundo* a la manera quijotesca. Una forma de liberar lo cómico como posibilidad, trabajar sobre hipótesis, invitar a una puesta en juego sin imponerla. De ahí que su comicidad sea esquivada y paradójica, que no quede claro cuando, cómo o por qué reír, ni qué se supone que forma parte del humor de *PlayTime*. Esa es la expresión más hermosa del *gag-mundo*, que guarda arquitecturas jugables. Lo importante no es el número de carcajadas por fotograma sino la exploración del fotograma a partir de números, direcciones y mapas, que ocultan sonrisas y carcajadas, pero que están ahí ante todo para ser explorados, en libertad. Como uno de los borrachos del Royal Garden, que rastrea las vetas de mármol de una columna con el dedo y descubre un mapa, en busca del gag perdido.

Fachadas: la gran trayectoria

Los dos elementos que hemos analizado, la trayectoria sobre el espacio único por un lado, y la señalización de ese espacio/trayectoria por otro, se combinan en un tipo de gag virtuoso y autoconsciente, el gag de fachadas. No estamos hablando del aislamiento y la compartimentación en ventanas, casillas y habitáculos –que nos ocupará más tarde-, sino del seguimiento de un trayecto específico por los niveles, pasos y direcciones del espacio único que lo engloba. Uno de los ejemplos más celebres es la casa de Hulot en *Mon Oncle*, diseñada por Pierre Étaix. Durante la preproducción, construyó una miniatura en cartulina sobre la que él y Tati desplazaban una pequeña silueta de cartón de Hulot. Según parece la dificultad más grande no fue la ideación del trayecto en sí, ni el *timing* de los instantes en que vemos a Hulot aparecer entre ventanucos, sino el hecho de hacerlo en

un sólo plano: “Mais ce qui était terrible, c’est que Tati voulait toujours que ce soit vu en plan large. C’était la grande leçon de Keaton: *le plan large dans lequel tout se déroule*, comme au théâtre”³⁹².

Esa autoconciencia del plano –*tout se déroule*– funda el *gag-mundo* y abre la puerta a desarrollos posteriores en otros medios. La casa de Hulot se presenta en *Mon Oncle* con un cuadro autárquico de un minuto, sin fisura alguna. Una renuncia voluntaria al corte y el montaje en pos del desarrollo temperado del plano secuencia. Se trabaja una *estética operacional* que delimita el espacio y explora su jugabilidad, sin adular, interesándose por la globalidad de los procesos. Tati sube, gira, camina, vuelve a girar, desaparece, vuelve, voltea... La imagen se vuelve operativa y su filmación en un entorno continuo subraya la autenticidad del gag: “the sense of a man in relation to his world”³⁹³. Noël Carroll distingue entre un uso algo más dirigido de esos *long shots* en el caso de Keaton, y una neutralidad casi aleatoria en Tati: el primero tutela la atención del espectador mientras el segundo le da mayor libertad. Pero la base es la misma, *seeing how*, ver cómo funcionan esos *gags-mundo*.

“To engender in the audience the cognitive and perceptual experience of *seeing that x is a visible totality* rather than the different cognitive and perceptual experience of knowing that *x* as a result of a synthetic mental construction of fragments of information conveyed by a string of shots of details”³⁹⁴. Esa idea llevó a Blake Edwards a filmar la mejor entrega de *The Pink Panther*, *A Shot In The Dark*. Es más que posible que Edwards hubiera visto antes *Mon oncle* –ganadora del Oscar a la mejor película extranjera en 1959– y decidiese seguir la estela de Tati. Pues el film se abre con una introducción muda de tres minutos, en la que tres largos planos secuencia recorren la fachada trasera de una mansión, filmando las habitaciones del servicio. La cámara registra las correrías nocturnas de diversos personajes entre habitación y habitación, mientras escuchamos la balada *In Paris* de Henry Mancini. Un disparo corona la secuencia en elipsis, sin que se sepa qué ha ocurrido en realidad.

³⁹² ÉTAIX, Pierre en MAKEËFF, Macha. Op. Cit. Pág. 287

³⁹³ Noël Carroll. Op. Cit. Pág. 80

³⁹⁴ Ídem. Pág. 86

La escena, a la que se ha referido el hijo de Pierre Étaix recordando la fachada de *Mon Oncle*³⁹⁵, genera la impresión de un espacio único a través del movimiento aéreo de la grúa, que reencuadra partes de la fachada según las trayectorias equívocas de los personajes. No se trata de uno ni dos, sino de hasta once trayectos intermitentes a media luz (la iluminación leve dota al conjunto de una nocturnidad enigmática). Lo fascinante es que ni se está fragmentando ni se está mostrando toda la acción en *long shot*. Se salta sigilosamente del gran conjunto al detalle, en reencuadres progresivos. La escena consta de dos cortes y tres largos planos secuencia (de un minuto de duración media), hilados para preservar la continuidad del *gag-mundo*. No obstante, pese a la aparente continuidad, a Edwards le interesa captar el roce entre unas trayectorias y otras: los amoríos entre dormitorios. Y eso obliga a reencuadrar “lo continuo” en valores diversos.

Surgen así momentos en los que unos personajes están a punto de cruzarse con otros (llevando champagne o rosas), se miran (de la fachada al jardín) o se esquivan (al ver una sombra o escuchar una puerta), y todo ello se rima en el reencuadre flotante de la grúa. Edwards combina las técnicas espaciales que hemos analizado y las integra en el espacio global de la fachada. Una *gran trayectoria* elíptica y genial, que hemos aislado en tres momentos clave de cada plano secuencia que confirman la autoconciencia lúdica del gag. Para ello distinguimos tres procesos: trayectorias que no se encuentran (plano 1) / que se encuentran pero se esquivan (plano 2) / que no logran esquivarse y chocan (plano 3). A fin de distinguir cada trayecto hemos clasificado los movimientos con siete colores, uno por personaje:

LAS TRAYECTORIAS NO SE ENCUENTRAN: ESPACIO ELÁSTICO



Cuatro trayectorias se segmentan en reencuadres sobre la fachada, las ventanas y la escalera de caracol

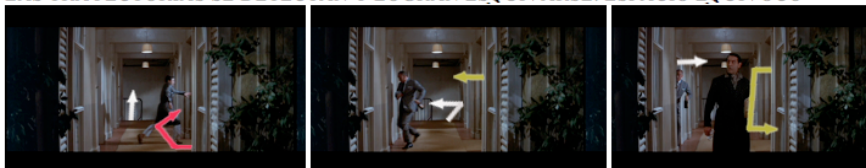
³⁹⁵ ÉTAIX, Marc en *Pierre Étaix, naturellement* (documental). Paris: Studio 37, 2010.

La primera trayectoria es la de un hombre distinguido –luego sabremos que es el amo de la mansión- que tras subir a las dependencias de criados se escabulle por una galería hacia la izquierda el encuadre (flecha blanca). Justo cuando está saliendo de plano, otro personaje abre la ventana de la habitación adyacente y recorre el edificio para descender por las escaleras de caracol y penetrar en la habitación de una mujer (flecha turquesa). En ese mismo instante un tercer personaje desciende con una botella de vino por las escaleras al fondo del plano, tras las cortinas blancas, y recorre la parte inferior del decorado hasta escabullirse por la misma galería que había recorrido el hombre distinguido al comienzo (flecha pistacho). Su salida de plano coincide con la aparición de un cuarto personaje que desciende por las escaleras de caracol y mira hacia fuera de campo (flecha malva). Se corta y comienza del segundo travelling. El *gag-mundo* es absolutamente autoconsciente, y el uso de acciones en fuera de campo fundamental, pues las trayectorias se abandonan y se retoman a intervalos.

Las entradas y salidas de cuadro de los actores se calculan con una precisión de relojero, mediante un control maestro de los espacios que sitúa a Edwards a la altura de los grandes maestros, en estado de gracia³⁹⁶. En el segundo plano secuencia, un par de trayectos iniciales por el jardín dan paso al juego de otras tres trayectorias en un encuadre prácticamente invariable. La disposición en profundidad de un pasillo, con habitaciones a los lados y escaleras al fondo, permite que las trayectorias no sólo se entrecrucen sino que se detecten y se esquiven. El hombre distinguido (flecha blanca) sube por las escaleras del fondo en el instante preciso en que un joven apuesto sale de un cuarto y se escabulle por el pasillo de la derecha (flecha roja). El hombre (flecha blanca) se acerca a cámara, pero su trayecto es interrumpido por el personaje que traía la botella de vino en el travelling anterior (flecha pistacho), cuya presencia esquiva:

³⁹⁶ CIMENT, Michel en RUBÍN DE CELIS, Santiago y Andrés. *Blake Edwards... o atrapar un rayo en una botella*. Madrid: T&B Editores, 2004. Pág. 152

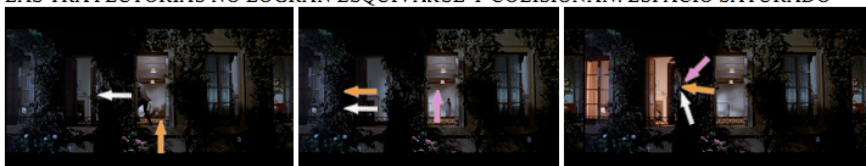
LAS TRAYECTORIAS SE DETECTAN Y LOGRAN ESQUIVARSE: ESPACIO EQUÍVOCO



Tres trayectorias coinciden en el cruce de pasillos y se esquivan sin llegar a encontrarse nunca

La puesta en escena de Edwards no explica, se limita a captar, es del todo imposible identificar a los personajes en un primer visionado). Compone esa *gran trayectoria* sin explicitar: impresiona³⁹⁷. Como secuencia inicial es revolucionaria, descaradamente elíptica, un *juego del mundo* que se olvida de guiones y tramas allanando el camino –no enterarse de nada– para el despiste sublime de Closeau. El último plano acumula en una misma habitación las trayectorias del hombre distinguido (flecha blanca), una pareja que discute (flecha naranja) y una mujer en bata (flecha rosa), en un *crescendo* delicado e inapelable. Por último, los fogonazos de una pistola completan ese encuentro secreto:

LAS TRAYECTORIAS NO LOGRAN ESQUIVARSE Y COLISIONAN: ESPACIO SATURADO



Tres trayectorias intentan esquivarse, se acumulan en el mismo espacio y colisionan en un disparo final

La apariencia simple –e incluso rudimentaria– del gag oculta una eficacia sublime, una organización espacial en perfecta sincronización, vinculada al burlesco³⁹⁸. Edwards hace gala de una autoconciencia plena, llegando a construir toda una película sobre el *mcguffin* de un sólo gag (que da título al film: *A Shot in the Dark*). Es fundamental que esas trayectorias no se expliquen en ningún momento durante el film, que el gag se diluya en sus meandros y el sentido de esos planos permanezca oculto. El cineasta sabe que su efecto es doble si el *gag trayectoria* permanece rodeado de un halo de misterio, a la manera de un señuelo en un coto de caza silencioso y

³⁹⁷ MOLINA FOIX, Juan Antonio en RUBÍN DE CELIS, Santiago y Andrés. Op. Cit. Pág. 157

³⁹⁸ COURSDON, Jean-Pierre y TAVERNIER, Bertrand en RUBÍN DE CELIS. Op. Cit. Pág. 160

elíptico, que boicotea la trama con delicadeza (Closeau no aclarará jamás qué ocurrió esa noche). El *whodunit*, de por sí predispuesto a la recreación y el juego, es vaciado por Edwards de forma radicalmente moderna.

Los elementos de slapstick socavan a los de la *sophisticated comedy*, y cada trayectoria es una falla sublime en la trama del film: “delle persone con cui non abbiamo ancora fatto conoscenza e che non conosceremo mai, tanto l'intrigo è complicato e astratto”³⁹⁹. Nos parece que es precisamente ese *tour de force* inicial de *A Shot in the Dark* lo que marca el camino hacia la abstracción radical de *The Party* y la acritud de *S. O. B.* Edwards confía en el gag, y cree en su posibilidad más que en su finalidad, a fondo. Una neutralidad multifacética que vacía y agota los espacios a base de espuma, elefantes y cineastas suicidas, dando paso al *juego del mundo*.

2.2.2. EL GAG-MINIATURA. DEL CASILLERO AL META-ESPACIO Y SU ATRAVESAMIENTO

Hemos visto de qué manera la autoconciencia del espacio invita a los personajes a olvidar la narración –el qué, el porqué– y entregarse a la exploración lúdica. Imaginar trayectorias y elucubrar sobre cuántos pasos dar sobre la cenefa del suelo. Esa puesta en juego se acentúa cuando el gag suscita un *cambio de escala*, un salto del gran espacio al detalle, y la imagen confronta tamaños entre macro y microcosmos. La fachada en plano general del *gag-trayectoria* –que privilegia el trazado de las líneas sobre la superficie del encuadre– se transforma en un tipo de gag diverso, que divide ese gran espacio-marco en fragmentos. Lo que prima en ese nuevo modelo no es la trayectoria dentro de los límites de la composición sino el despiece de esa misma composición en pequeños cuadros.

El interés pasa del exterior de la fachada al interior del vecindario. Es decir, la imagen se centra en la actividad de cada una de las casas que componen la fachada, abierta al público como una casa de muñecas. Esa es la naturaleza del *gag-miniatura*: revelar los pequeños microcosmos que palpitan bajo el macrocosmos del plano, segmentándolo en casilleros,

³⁹⁹ POLETTI, Matteo. *Il tocco della pantera*. Milano: Il Principe Costante, 2008. Pág. 139

niveles y plataformas. Se llega al espacio único, pero no desde la totalidad sino desde el localismo, en una suma de sub-espacios comunicantes. Es como si arrancásemo los ladrillos de la fachada y el espectador viese al mismo tiempo lo que hace el portero y el vecino del cuarto, la señora del ático y los niños del segundo tercera... en un encuadre simultáneo de sus casas (microcosmos) y del conjunto del edificio (macrocosmos).

Celdas, casillas, tableros

“The gag device usually takes up some space, and many of these early films are composed with the clarity of the turn-of-the-century comic strips that were their inspiration”⁴⁰⁰. Gunning señala así la influencia de la historieta en la composición del *gag-miniatura*, que alberga mecanismos en todas las partes del encuadre, y hasta la zona superior esconde poleas y cuerdas como en *The Butcher Boy* [1917] y *The Grocery Clerk* [1919]). El esquema se remonta a los “patios de vecinos” en cómics pioneros como la serie *Hogan’s Alley* y *McFadden’s Row of Flats*, de Richard Outcault. En sus viñetas la comicidad proviene de la disposición simultánea y solapada de diversos territorios en el gran espacio que los engloba. Inspirándose en ese modelo, Francisco Ibáñez creó el vecindario de *13 Rue del Percebe*, recorte transversal de diez viviendas sobre una viñeta vertical. El espacio se dispone entonces a la manera de un casillero, literalmente, y el gag surge del contacto entre compartimentos: del suelo del vecino de arriba al techo del de abajo.

Sobre esa contraposición entre niveles (piso superior molesta al inferior y viceversa) filmó Méliès diversos *gags-miniatura* en decorados teatrales. En *Le savant et le chimpanze* [1900] un mono escala las dos alturas de una casa para iniciar una persecución lanzando objetos desde arriba, y escurriéndose por el agujero que separa ambos pisos. Algo similar hacen los clones de Méliès en *La maison tranquile* [1901] y los pasajeros en los vagones de *Le voyage de la famille Borrichon* [1913], donde una trampilla sirve para interactuar y golpearse sobre el tren (gag que pervive en los vagones de *Indiana Jones and the Last Crusade* [1989] y *The Darjeeling Limited* [2007]). A su vez, cortos de la Gaumont como *Les O’Mers dans*

⁴⁰⁰ GUNNING, Tom. Op. Cit. Pág. 78

‘*Les maçons*’ [1902], de Alice Guy, muestran la batalla campal entre los habitantes de varios niveles-casillero, con poleas y escaleras que facilitan el enfrentamiento. Y otros, como *Le vengeance du sergent de ville* [1909] de Feuillade, explotan el modelo del músico que molesta a todos tocando una trompeta, con la vivienda del vecino infractor junto a la de los vecinos perjudicados. Un modelo que llega al vecindario de W. C. Fields en *It’s a Gift*, y el patio comunal de *Du levande* [2007].



1 Miniatura y circuito interior

2 Espacios contrapuestos

3 Niveles y compartimentos simultáneos

Lo que hacen esos gags es delimitar el campo de juego en zonas y reglas, manteniendo al mismo tiempo la impresión del conjunto. Una dialéctica entre casillas y tablero. El espacio puede explorarse a la manera de un circuito, como Buster en *The High Sign* atravesando puertas giratorias, agujeros y vasos comunicantes entre cuatro compartimentos de un mismo plano (1). Esa miniaturización, que Barry Salt liga a las composiciones laterales de Griffith y su evolución en Sennett y Chaplin, afianza la idea del *mundo como juego* y subraya la circularidad de las trayectorias en casilleros y compuertas⁴⁰¹. En ocasiones el juego es discreto y cotidiano, apenas perceptible, como sucede con las pantallas de televisión entre las habitaciones contiguas de *PlayTime*. Donde la disposición de las familias sugiere una comunicación entre espacios inexistente, como si se mirasen unos a otros a través del televisor o jugasen un partido de tenis a través del tabique (2). El esquema funciona siempre a partir de un corte transversal en miniatura, que la cámara reencuadra en desplazamientos y barridos por el conjunto, como sucede entre los diversos camarotes del barco en *The Life Aquatic with Steve Zissou* [2004] (3).

⁴⁰¹ SALT, Barry. “D. W. Griffith shapes slapstick” en *Slapstick Comedy* (ed. T. Paulus, R. King). London: Routledge, 2010. Pág. 47-48

El cine de animación permite una variante propia, fragmentar la pantalla en viñetas cuya actividad se contagia simultáneamente. El gag de una casilla se continúa en la casilla superior o adyacente, y el cineasta ejerce un control demiúrgico sobre la comunicación entre espacios. Rybczynski empleó la técnica en *Nowa Ksiqzka*, desperdigando en nueve pantallas el recorrido de un hombre que sale de su casa para comprar un libro, con los efectos cómicos repartidos por ese gran *gag-miniatura*. En *The End of the World in Four Seasons*, Paul Driessen muestra cuatro grandes secciones – primavera, verano, otoño, invierno- con el plano dividido en ocho viñetas. Así, la atención del espectador se estratifica en un *juego del mundo* que regula relaciones posibles entre viñetas: una pendiente las comunica, un trueno las sacude, o una criatura sale de una y engulle a los personajes de otras dos.

Jerry Lewis rubricó en *The Ladies Man* [1961] una versión monumental de esos *gags-miniatura*, al presentar la residencia de estudiantes –todas chicas y todas guapas- en la que vive Jerry. La cámara abre plano desde una de las habitaciones hasta enmarcar todo el decorado, que ocupaba dos plató de la Paramount. Gracias a las investigaciones realizadas en el *Performing Arts Archive* de la USC, comprobamos que ese colosal plano secuencia proviene de un storyboard elaborado por el *sketch artist* John Jensen. La diferencia entre ese primer diseño y el gag final es clave para nuestro concepto de *gag-mundo*.

El story original, detallado y rebosante de gags, presenta el trayecto de Jerry por el gran espacio del decorado. Pero no del mismo modo que la película. Aunque la idea está ya en esos diseños de Jensen (con flechas, señales y marcas de movimiento), el gag dibujado presenta a Jerry transitando por la residencia *mientras* las chicas bajan por las escaleras, y no *tras* el descenso de éstas, como sucede en el film. En el story el personaje descubre espacio y chicas a la vez. En la película descubre el espacio a solas, y luego a las chicas. La diferencia es fundamental, dado que es la primera noche que Jerry pasa en la residencia y todavía no conoce ni el edificio ni a las mujeres que lo habitan. El gag que vemos en la copia final, depurado por el cineasta, se estructura así:

- 17:07/20:07: Las chicas se despiertan y se acicalan en sus cuartos, Jerry duerme. Travellings entre habitaciones a ritmo de jazz.
- 20:07/20:37: Las chicas bajan al comedor formando hileras y trayectorias por la residencia. Planos más abiertos que muestran sus recorridos simultáneos.
- 20:37/22:04: Jerry despierta y se prepara para bajar al comedor.
- 22:04/23:04: Plano secuencia que comienza siguiendo a Jerry y va abriéndose hasta enmarcar la totalidad del edificio, mientras éste descende fascinado en soledad.



Casa de muñecas: despliegue progresivo de los compartimentos de la residencia según Jerry descende

- 23:04/23:54: Encuentro entre Jerry y las chicas en el comedor. Él llega sin esperar la presencia de nadie, se pone las gafas, y se encuentra con la habitación repleta. La directora le da los buenos días cantando y todas las chicas le cantan también. Jerry se queda congelado hasta que responde con un grito y sale corriendo.
- 23:54/24:17: Plano general de todo el decorado que muestra el trayecto alocado de cuatro clones de Jerry –dobles con su misma ropa- corriendo y saltando por los tres niveles, hasta encerrarse en su habitación tras cuatro portazos seguidos.



Huida tras ver a las chicas + Trayectoria de 4 clones de Jerry por los tres niveles-plataforma del decorado

Según explica el propio Jerry en *El oficio del cineasta*, parte de su método fue siempre ampliar las ideas previamente pautadas sobre el papel con

improvisaciones durante el rodaje⁴⁰². De ahí la diferencia entre el diseño del gag en el story y su plasmación final. En este caso la decisión es maestra, y su manera de filmar espacia las partes del gag permitiendo la exploración libre de Jerry y acentuando las posibilidades lúdicas del decorado. Como han señalado diversos críticos, ese *gag-miniatura* ilustra la versión más excelsa del Lewis director, en una planificación fastuosa⁴⁰³. No obstante, lo que queremos rescatar aquí es la capacidad del gag para exaltar ese espacio descomunal de la residencia como lugar de juego, a la manera de una casa de muñecas manierista: “letting us know explicitly that this is a fantasy space, a movie set, a space of experimentation with identity. The space of *The Ladies Man* is a charged one of libidinal drives surrounded by an emptiness that Lewis pulls his camera back far enough to let us see. Lewis *compartmentalized set* facilitates the *discovery of inner narratives and secret worlds*”⁴⁰⁴.

Las palabras de Chris Fujiwara sobre el espacio lewisiano definen a la perfección ese *juego del mundo* de la casa de muñecas. La atención no se centra en lograr un efecto cómico o desencadenar una carcajada, sino en el despliegue gradual de un espacio que “hace posible” reír pero sobre todo fascina. Un descubrimiento que promete mundos secretos entre escaleras, plataformas y puertas, que advierte de la cercanía de lo fantástico. A propósito del estudio de Fujiwara, Jonathan Rosenbaum ha insistido en la capacidad del cine de Lewis para desplegar su propio sistema de reglas: “the unfolding and application of the rules of construction that belong to the film, rules that are independent of the demands of narrative”⁴⁰⁵. Un *playground* que la secuencia divide en dos instantes clave: la exploración espacial (Jerry desciende sólo por el decorado) y la explosión lúdica (Jerry se divide en cuatro Jerrys que salen disparados estilo cartoon). Un estilo que Lewis perfeccionó, según creemos, partiendo de la delicadeza infantil y miniaturizada que Tashlin le enseñó en películas como *The Geisha Boy* [1958] y *Rock-A-Bye Baby* [1958], que se recrea en los meandros y patios de colegio del gag, libremente.

⁴⁰² LEWIS, Jerry. *El oficio del cineasta*. Barcelona: Barral, 1973. Pág. 178

⁴⁰³ PÉREZ RUBIO, Pablo. *Jerry Lewis*. Madrid: Cátedra, 2010. Pág. 121

⁴⁰⁴ FUJIWARA, Chris. *Jerry Lewis*. Urbana-Chicago: University of Illinois Press, 2009. Pág. 68

⁴⁰⁵ ROSENBAUM, Jonathan. “Chris Fujiwara’s Jerry Lewis” en *Cineaste* Vol. XXXV No. 2, 2010.

No parece casual que analistas de tradiciones diversas coincidan en ligar ese gag de la casa de muñecas con el universo de Lewis Carroll. Pablo Pérez Rubio ve en él uno de los desvíos *a través del espejo* del personaje lewisiano, acentuado por los numerosos espejos –con y sin cristal- que pueblan la residencia. Y rubricado en el acto mismo de frotarse las gafas, que Jerry repite al ver a las chicas en el comedor, como negándose a aceptar el gag⁴⁰⁶. “Particolored and partitioned, the camera at such a distant remove that *to see the entire set is to see it as a set*, Lewis celebrates its very artifice and the phenomenon of false containment”⁴⁰⁷.

El gag hermana el escrutinio paciente de la realidad –*fact*- y la ruptura súbita de lo fantástico –*fantasy*- en forma de *meta-espacio*. Mientras Jerry duerme y las chicas bajan al comedor, el espectador duda sobre si esa feminidad excesiva (bailan, cantan, se peinan, ríen) es real o un sueño del protagonista. Pues el montaje corta varias veces a la litera donde duerme. Luego, cuando las jóvenes cantan los buenos días a Jerry, confirmando que son reales, es el protagonista quien se convierte en un cuatro clones, del todo irreales. Esos cuatro Jerrys, que saltan por el *meta-espacio* como píxeles en un juego de plataformas, son el tipo de giro que hace del cine de Lewis un lugar único, de *playgrounds* y espejos, que reinventa la estructura tradicional del gag con descarada libertad: “Just as Lewis’s gags and performative routines *slide away from their signalled and anticipated trajectory*, the self-directed films persistently deform conventions of narrative structure”⁴⁰⁸.

Es justo un desvío de la trayectoria lo que Jan Svankmajer filma en la casa de muñecas de *Neco z Alenky* [1988], que extravía los viajes de Alicia entre recovecos falsos (el cajón de la cómoda), vasos comunicantes (las puertas-exclusa que se inundan) y escalas cambiantes (las habichuelas

⁴⁰⁶ PÉREZ RUBIO, Pablo. Op. Cit. Pág. 124

⁴⁰⁷ BUKATMAN, Scott. “Paralysis in Motion: Jerry Lewis” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 202. Scott Bukatman, que ha estudiado a fondo las potencias jugables de los new media, insiste en ese meta-espacio que la película exhibe sin pudor.

⁴⁰⁸ KRUTNIK, Frank. “Jerry Lewis: The Deformation of the Comic” en *Film Quarterly* Vol. 48 No. 1, 1994. Pág. 18. Ese desvío de lo convencional conforma, según Krutnik, el aspecto más incomprendido y criticado del cine de Lewis por parte de la crítica americana de su tiempo.

mágicas). El *gag-miniatura* de *The Ladies Man*, mucho menos inquietante que los animales disecados de *Neco z Alenky*, comparte sin embargo con ésta una ambigüedad lúdica que hermana lo real –la sangre de Alicia- con lo fantástico –la sangre de las criaturas-, y centra ambas dimensiones en el *atravesamiento*. Como prueban las mariposas disecadas que Jerry hace volar en la residencia, el plano es un decorado, se presenta como tal, y esa autoconciencia invita a establecer hipótesis y reglas, a poner a prueba la imagen⁴⁰⁹. El encuadre se trabaja a la manera de un tablero, que anima a sus personajes a imaginar juegos espontáneos y salir corriendo, como prueba Richard Lester en el campo de cemento de *A Hard Day's Night*.

Para comprender la relación entre el gag y *el juego del mundo*, conviene relativizar la presencia de la risa, entender que el gag puede ser también un lugar que prepara un estado, que nos predispone como las salas de risa y las atracciones de feria, como el juego que antecede a las cosquillas. Así, la risa puede adelantarse al elemento cómico, preverlo u orbitar a su alrededor, no es tanto un objetivo como un ambiente y una condición de posibilidad. El espacio del gag es a medias tablero y a medias laberinto, no se centra en el lugar en sí sino en el aburrimiento de “tener que narrarlo” y, por contraste, en la tentativa de jugarlo.

¿Es la exploración de esos lugares un gag en sí, o es en cambio una puerta de entrada, un cúmulo de gags posibles que espacian la risa del espectador por las esquinas del tablero? Las miniaturas de *Mr. Arkadin* y *The Trial* [1962] plantean esa duda de lo cómico-laberíntico, como la casa de espías de *Casino Royale* [1967] y la montaña rusa de *La città delle donne*. En esos espacios el gag parece enrocarse y las casillas generan problemas de interpretación: lógica de los burócratas, identidad de los espías, intención de las mujeres. Surge la risa pero no se localiza casi nunca en momentos concretos, como instigándonos a explorar por cuenta propia y revelar, quizá, el elemento cómico del gag. Una invitación a tomar las riendas que no debe leerse en clave interpretativa (es obvio que cada espectador interpreta las imágenes de forma subjetiva), sino en clave estructural. El espacio se plantea para ensayar jugadas posibles –risas, dudas, rupturas-, y

⁴⁰⁹ Sover ha subrayado ese instinto de juego como clave material del gag: SOVER, Arié.. Cit. Pág. 110.

el gag surge como una puerta que permite atravesarlo: “le fait de s’entêter à vouloir franchir ce qui est infranchissable au lieu de le contourner”⁴¹⁰.

Meta-espacio y atravesamiento

En *La poética del espacio* Gaston Bachelard reivindica una apertura a la actividad y el dinamismo directo de las imágenes. Una lectura que se aleje de la causalidad –razón y logos- para abandonarse a la imaginación como génesis poética. El filósofo reivindica una analítica de la imagen previa al lenguaje, que permita intuir volúmenes y formas antes de concretar un sentido: una sintaxis más que una semántica. “En su novedad, en su actividad, la imagen poética tienen un ser propio, un dinamismo propio. Procede de una ontología directa. Y nosotros queremos trabajar esa ontología [...] Para determinar el ser de una imagen tendremos que experimentar su resonancia”⁴¹¹. Aunque el escritor trabaje sobre imágenes que surgen de la literatura –en Baudelaire, Paul Valéry o Edgar Allan Poe- su defensa de una fenomenología que se distancie del contenido narrativo, para instalarse en el impulso físico y material, conecta poderosamente con la puesta en juego del *gag-mundo*:

“Existen imágenes directas de la materia. La vista las nombra, pero la mano las conoce. Una alegría dinámica las maneja, las amasa, las aligera [...] en razón de esa necesidad de seducir, la imaginación trabaja por lo general tendiendo *hacia donde va la alegría* –o al menos una alegría- *en el sentido de las formas* y de los colores, en el sentido de las variedades y de las metamorfosis, en el sentido de una perspectiva de la superficie”⁴¹². Bachelard opera sobre ideas mucho más complejas de lo que aquí damos a entender, tan complejas como la vindicación de una lectura poética que precede al texto. Pero al recorrer algunos de sus escritos resulta inevitable toparse con una forma de concebir la imagen que remite al *meta-espacio* y *su atravesamiento* como puerta de entrada del gag.

La diferencia básica entre el *gag-trayectoria* y el *gag-miniatura* es que mientras el primero promueve la autoconciencia del espacio, el segundo

⁴¹⁰ ÉTAIX, Pierre en MARS, François. *Le Gag*. Paris: Editions du Cerf, 1964. Pág. 5-15

⁴¹¹ BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: FCE, 1975. Pág. 8

⁴¹² BACHELARD, Gaston. *El agua y los sueños*. México: FCE, 1978. Pág.8

nos invita a atravesarlo. El hecho de compartimentar el plano general en plataformas y niveles supone, de entrada, una llamada a la aventura. Una casilla dentro de otra casilla, un compartimento dentro del gran espacio único del plano, un lugar por el que colarse: *press start, dive in, jump*. Mientras el juez que se pone a calcular trayectorias cree todavía en el suelo que pisa, en su realidad, Alicia, en cambio, cruza el umbral porque sabe que es un *meta-espacio*, una apuesta imposible. Cruzamos lo infranqueable porque intuimos que se trata de un decorado, el plano se muestra pura y simplemente para incitarnos al atravesamiento: "...las transacciones de lo pequeño y lo grande se multiplican, se repercuten. Cuando una imagen familiar crece hasta las dimensiones del cielo, nos llega de súbito el sentimiento de que, correlativamente, los objetos familiares se convierten en las miniaturas de un mundo. *Macrocosmos y microcosmos son correlativos*"⁴¹³.

Surgen así una serie de gags de impulso rabelésiano, que remiten al salto entre macro y microcosmos del final de *Pantagruel*. Ese momento en que el gigante cubre a un ejército con la lengua, se lo traga, y el autor penetra en su cuerpo/submundo⁴¹⁴. En el último tramo de *I racconti di Canterbury* aparece una recreación literal de esas ingestas y secreciones de Rabelais, al mostrar a un demonio de cuyo ano salen seres humanos, un plano que recuerda a los *gags-miniatura* de Bosch y Brueghel. Pedro Almodóvar trasladó ese atravesamiento a la vagina de Paz Vega en *Hable con ella* [2002], donde el corto "El amante menguante" explica el acceso de un científico a la vagina de su amada (en clave de cine mudo). El gag juega tanto con la escala (imagen del hombre minúsculo agarrado a los pechos de la mujer) como con el instante mismo del atravesamiento (se construyó una vagina gigante a tal efecto). Y funciona como un *meta-espacio* de la propia película, que narra elípticamente la violación de un enfermero a una mujer que permanece en coma. Esa idea del cuerpo ajeno como espacio de juego fundamenta también los atravesamientos de *Being John Malkovich* [1999]. Sus gags celebran la inadecuación de la escala (unas oficinas para liliputienses), la trayectoria espacial hacia el cuerpo del otro

⁴¹³ BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: FCE, 2004. Pág.187

⁴¹⁴ RABELAIS, François. *Pantagruel*. Madrid: Cátedra, 2003.

(un túnel que permite poseer a Malkovich) y la posesión del mando de control (un teatro de marionetas).

Al hablar explícitamente de la miniatura, Bachelard cita una página de Herman Hesse publicada en la revista *Fontaine*, en la que un prisionero ha pintado sobre el muro de su calabozo un paisaje con un tren que penetra en un túnel. Cuando los carceleros acuden a buscarlo, les pide que esperen un momento y le permitan entrar en el espacio de su tela para comprobar algo: “Como de costumbre, se echaron a reír porque me consideraban un débil mental. Me hice pequeño. Entré en mi cuadro, subí en el trenecito que se puso en marcha y desaparecí en lo negro del pequeño túnel”⁴¹⁵. El videojuego *Super Mario 64*, obra fundamental que supone para los juegos de plataformas algo similar a lo que *The Kid* supuso para el slapsitck (una revolución sublime), emplea como mecánica de juego esa “entrada en cuadro” descrita por Bachelard, literalmente. El personaje accede a los *microcosmos* de cada nivel a través de una serie de cuadros desperdigados por el espacio central del castillo, que funcionan como ventanas del gag. Un motivo que funda toda una tipología de *gags-mundo* en el universo del dibujo animado.

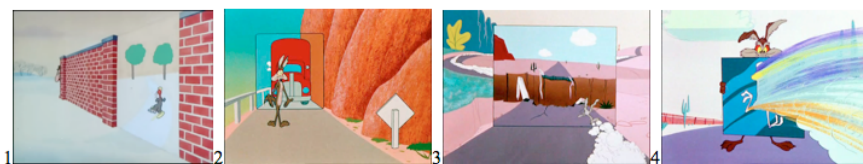
Lo números de magia de Méliès comparten con cortos fundacionales como *Gertie, the Dinosaur* un enfoque vodevilesco y performativo, que se presenta ante el público en forma de conferencia, truco o atracción. En ellos la pantalla es un espacio abierto a la interacción y proclive al gag, lejos de la “dictadura de la trama” que se impone en nuestros días⁴¹⁶. La serie *Out Of The Inkwell*, de los hermanos Fleischer, celebraba ese espíritu festivo de las imágenes sobre los límites del lienzo, en otro esquema casi idéntico al del Bachelard, que sustituye al presidiario de Hesse por el payaso Koko. El modelo pervive en animaciones de escuelas y estilos diversos, según prueba Paul Grimaud en *Le roi et l’oiseau*, donde los personajes centrales salen de un *tableau vivant* y los gags atraviesan marcos. O según comprobamos en el gag de los fantasmas de Hogwarts,

⁴¹⁵ BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: FCE, 2004. Pág.187

⁴¹⁶ Para una ampliación ver: GARIN, M. “Segundo de Chomón: Chomón Performance” en Revista *Contrapicado.net* n° 39, Barcelona, 2011.

espectros –cómicos en su mayoría- que habitan las paredes del internado en la serie *Harry Potter*. Pero la versión más celebre de esos gags es el *trompe l'oeil* espontáneo que interrumpe las persecuciones del cartoon:

A diferencia de los gags de *trompe l'oeil* vistos con anterioridad, estos trampantojos no están destinados a ocultar. Suponen la entrada en un universo de juego diverso con sus propias reglas y excepciones. El interés no recae en el hecho de que encierren un lugar secreto o una zona fantasma, recae en las posibilidades lúdicas que esos lugares y zonas puedan despertar. Lo relevante es hasta qué punto *el atravesamiento implica un cambio de paradigma*. Tex Avery compone el modelo más sencillo en *Jerkey Turkey* [1945], cuando el perseguidor intenta engañar al pavo para que tropiece contra una falsa pared, y éste prosigue tan tranquilo su recorrido lateral (1). El esquema puede complicarse cuando del otro lado del cuadro surgen objetos no identificados, probando la actividad del trampantojo en ambas direcciones. Así ocurre en *Going! Going! Gosh!* [1952], donde Chuck Jones no permite al Correcaminos penetrar en la pintura y nos lo devuelve conduciendo un camión que atropella al Coyote (2).



1 Desvío y recorrido lateral 2 Actividad del *trompe l'oeil* 3 Doble atravesamiento y umbral del cuerpo-silueta

El gag trastorna el umbral sin lógica aparente, y a veces permite al personaje atravesar ese *meta-espacio* por partida doble. Como prueba la humareda del Correcaminos en *Gee Whizz-z-z-z-z-z-z-z-z-z-z* [1956], que hace dudar al Coyote sobre si existe o no el puente derruido que acaba de pintar (3). La expresión última de esos atravesamientos llega en otro gag de ese mismo cortometraje, cuando el cuerpo del Coyote es traspasado por la estela arcoiris del Correcaminos pese a blindarse con una placa de acero ACME (4). Más allá de la cinética de esos gags –que abordaremos en la última parte de la tesis-, lo que nos interesa ahora es cómo cada modelo

desprende un *sistema de reglas* que será respetado o vulnerado en función de quién accede al microcosmos.

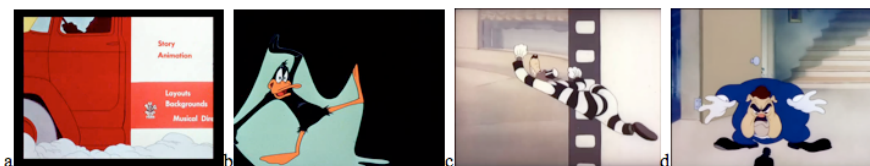
Sobre esa idea compuso Robert Zemeckis su homenaje a Avery, Jones y compañía en *Who Framed Roger Rabbit* [1988], y Warren Spector su particular revisión del imaginario Disney en el videojuego *Epic Mickey*. Dos trabajos que fuerzan la frontera que separa a los “dibos” de los seres humanos de carne y hueso. Una frontera que puede volverse cruel si se confina al personaje animado en el mundo de la imagen real hasta su exterminio. Eso hace Bruno Bozzetto en *Allegro non troppo*, cuando el dibujante protagonista (en imagen real) esboza una silueta animada del Señor Rossi y la encierra en un trozo de papel, que cae al suelo y se incendia, ahogando al personaje entre llamas sin poder salir de la hoja.

“Venimos a distendernos en un pequeño espacio. Este es uno de los miles de ensueños que nos sitúan fuera del mundo, que nos colocan en otro mundo [...] La gente apresurada por los negocios humanos, no penetra en él. El lector de un libro que sigue las ondulaciones de una gran pasión, puede sorprenderse antes esa interrupción de la cosmicidad. Y es que sólo lee el libro linealmente, siguiendo el hilo de los acontecimientos humanos. Para él, los acontecimientos no necesitan fondo. ¡Pero de cuántos ensueños nos priva la lectura lineal. Semejantes ensueños son llamadas a la verticalidad. Son pausas del relato durante las cuales el lector es llamado a soñar. Son muy puras porque no sirven para nada”⁴¹⁷. ¿De cuántos gags nos priva la *lectura lineal* a la que se refiere Bachelard?

Frente a esa linealidad homogeneizante cabe oponer libros que ocultan sublibros y personajes que saltan de imagen en imagen, como hace Frank Tashlin en la parada de revistas de *Book Revue* [1946]. El gag permite sugerir –desde el slapstick y hacia el cine de animación– esas *distensiones* y *pequeños espacios* que para el filósofo pueblan el imaginario visual. Lo vemos en versión *non-sense* psicotrópica en *Yellow Submarine*, cuando una simple frase de Ringo –“I’ve got a hole in my pocket”– llena el encuadre de agujeros negros que absorben a los personajes hacia otra

⁴¹⁷ BACHELARD, Gaston. *Estudios*. Buenos Aires: Amorrortu, 2009. Pág.199.

dimensión (lo mismo que le sucede a Felix The Cat en *Felix in Fairyland* [1923]). En ellos, el umbral *fact/fantasy* revela mundos dentro de mundos y fuerza los límites del medio, agrediendo la noción misma de pantalla:



a Los créditos actúan

b El encuadre absorbe

c El fotograma se desborda

d El público cobra vida

En *Gee Whiz-z-z-z-z-z-z-z-z-z* esa maleabilidad metalingüística logra que los títulos de crédito atropellen al Coyote (a). La pantalla se vuelve líquida y jugable, se denuncia a sí misma alterando las reglas –gravitatorias, situacionales, geométricas- a su antojo, como ocurre cuando Daffy es absorbido por un fondo negro en *Duck Amuck* (b). El trayecto del personaje no se limita a los límites del fotograma, derrapa y atraviesa las perforaciones de celuloide, como muestra Tex Avery en *Dumb-Hounded* [1943] (c). La autoconciencia del encuadre es tal que el personaje puede enfadarse y llegar a golpear a un espectador si trata de abandonar la sala, a la manera del sabueso de *Who Killed Who*, que al ver la sombra de un miembro del público levantándose aprovecha para abroncarle.

Los desbordamientos del encuadre pueden interrumpir también un rodaje con actores reales, dando lugar a *gags-miniatura* que desbordan el vórtice del decorado. El ejemplo fundacional de esa estética es *Hellzapoppin*, que integra casi todas las variantes posibles del juego metalingüístico entre el encuadre y el dispositivo de proyección, gracias al *running gag* de un proyeccionista que sacude, desencuadra y zarandea a los personajes “dentro de la película”. Los motivos son variados: olvidarse de seguir a los actores para mantener la cámara fija en una chica en bikini, acelerar y desacelerar la proyección, invertir la imagen o removerla hasta enganchar a los personajes al borde del fotograma, que aparezca la sombra de un espectador abandonando su butaca (como en *Dumb-Hounded*), confundir el metraje de la película con el de una película de indios y vaqueros... o ver cómo la ropa de Olsen y Johnson cambia según van caminando por los

distintos decorados del estudio (igual que en *Duck Amuck*). *Hellzapoppin* filma un catálogo de juegos del *meta-espacio* y los sublima a la manera vodevilesca, poniendo en crisis el concepto mismo de “película”. Arrojo que crearía escuela en películas posteriores.

Si en *The Ladies Man* se abría plano hasta el límite de las dos naves de la Paramount, Mel Brooks excede ese límite en el tramo final de *Blazing Saddles* [1974]. Donde una panorámica revela el decorado de la película – un pueblecito western- en medio del paisaje de Hollywood y las grandes naves de la Warner Bros en Burbank. El gag se vuelve *meta-espacio* y el *atravesamiento* no se hace esperar: justo después los actores del western se entremezclan con actores de otras películas y la cámara confunde a los personajes con turistas que visitan la cafetería del estudio. El trasvase de género, que aparecía en *Hellzapoppin* y al final de *Casino Royale* (con indios y vaqueros atacando a espías), subraya el *juego del mundo* del propio dispositivo cinematográfico. Se exalta y se denuncia el carnaval de decorados, artificios y falsos rodajes de la industria hollywoodiense, dando lugar a películas que son *gags-miniatúra* de su propio rodaje, según demostraron Lewis (*The Errand Boy* [1961]), Mel Brooks (*Silent Movie* [1976]), Blake Edwards (*S.O.B.*), e incluso Tim Burton con la persecución final de *Pee-wee’s Big Adventure* [1985] por los platós de la Warner. Una conciencia del *meta-espacio* que Lynch y Mark Frost celebraron en los gags de *On the Air* [1992], serie que pese a su fracaso comercial –sólo se emitieron tres de siete episodios rodados- logró capturar por momentos aquel espíritu delirante y festivo que inundaba los platós de *Hellzapoppin*.

2.2.3. GAMEPLAY GAG. SPRACHSPIEL, MÁQUINAS DE GOLDBERG Y PANTALLAS JUGABLES

“En oposición al trabajo, la conducta estética no es sino un juego”⁴¹⁸

Según explicaba Eisenstein, uno de los recuerdos más preciados de su estancia en Hollywood es la tarde que pasó jugando en las casetas de feria de Venice Beach junto a Charles Chaplin. Menciona explícitamente una

⁴¹⁸ FREUD, Sigmund. Op. Cit. Pág. 9

parada de *shooting gallery*, que permitía disparar a los muñecos de trapo a cambio de alguna baratija⁴¹⁹. Los gags que han filmado eso mismo a lo largo de la historia del cine son innumerables. Más todavía si aceptamos la modalidad del pastelazo a la cara –*pie in the face*– como una variante en equipo de la caseta de tiro. La polémica sobre la narratividad del gag, que hemos analizado con anterioridad a propósito de la discusión entre Donald Crafton y Tom Gunning, oponía las categorías de la persecución (pronarrativa) y el pastelazo (anti-narrativa). Creemos que, del mismo modo que el gag puede realizar funciones narrativas, puede replegarse también sobre sí mismo y cobrar una autonomía formal que lo convierte en puro juego. No son simplemente espacios que invitan a lo lúdico o fuerzan su atravesamiento, sino lugares en los que el gag se estructura literalmente “en tanto que juego”.

Si el pastelazo contribuyó al desarrollo temporal del gag de contagio –de la mano de Leo McCarey–, su influjo espacial fue igualmente poderoso. Pues tras el lanzamiento del primer pastel el espectador sabía que iba a producirse un oasis en la narración, que los personajes abandonarían cualquier función de la trama para entregarse gratuitamente al juego. Esa independencia recreativa se percibe en *Behind the Screen* [1916], uno de los pastelazos más descarados de Charlot, donde llega a bromearse sobre lo “bajo” de ese tipo de comedia (pero empleándola con regocijo).

Fatty, Buster y Al St. John practicaron algunas variantes del modelo como lanzarse sacos de harina y azúcar (*The Butcher Boy*), arrojar comida (*The Cook*), lanzarse a sí mismos (Fatty usa a Al St. John como pastel en *His Wedding Night*) y lanzar a la chica como un saco de patatas (*The Hayseed* [1919]). No obstante, la versión más recreativa del *pie in the face* es la que organiza Blake Edwards en las cocinas de *The Great Race* [1965], donde el cromatismo de la pastelería contribuye al éxtasis generalizado, homenajando el metraje perdido de *The Battle of the Century*. En todos ellos se percibe una misma autonomía lúdica, que separa la secuencia del resto de la película como si de una caseta de feria se tratase.

⁴¹⁹ EISENSTEIN, Serguei. *Charlie Chaplin*. Madrid: Casimiro Libros, 2010. Pág. 19

Gameplay

Jugar en un caseta de feria o lanzarse un pastel a la cara constituyen, según creemos, muestras de un comportamiento diverso del gag, más centrado en la oportunidad cómica (posibilidad) que en su certeza (finalidad). De aquí en adelante hablaremos de *gags de gameplay* para estudiar cómo funciona ese tipo de gag que delimita un espacio de juego donde la risa puede surgir o no, donde “es posible”. Un lugar-gag, abierto a la exploración del personaje, y cuyas reglas son estrictamente visuales. El término *gameplay* se emplea en teoría del videojuego para designar la interactividad emergente de las reglas del juego, sujeta a una determinada intencionalidad del jugador, es decir, la forma que tiene el usuario de relacionarse con el entorno de juego⁴²⁰. Podríamos haber optado aquí por emplear algún término intermedio como “gag jugable” o “jugabilidad”, pero nos parece que la fórmula *gameplay*, extendida en el mundo del videojuego, evoca mucho mejor lo que tratamos de decir al hablar del gag visual. Veamos de qué se trata.

En *Las aventuras de Tom Sawyer*, Tom y Joe Harper hacen algo bien conocido por cualquier niño que haya ido al colegio, ponerse a jugar durante una clase. Sitúan una garrapata sobre la superficie del pupitre y juegan a lanzarla de lado a lado, como en un partido de tenis⁴²¹. Es dudoso que un “lector medio” del siglo XIX entendiera esa última parte de la frase, pues probablemente no tendría una imagen clara de qué es el tenis, ni como deporte ni como juego. Un lector del siglo XXI, en cambio, que esté mínimamente familiarizado con el mundo del videojuego, no sólo verá en la garrapata una pelota de tenis, sino que reconocerá la *gameplay* del célebre *Pong* [1972], juego pionero que permite hacer exactamente lo mismo que Tom y Joe Harper: pasarse una bolita de lado a lado sobre una superficie plana. Si ese mismo lector resulta ser un amante del cine de Mel Brooks, es posible que recuerde un gag de *Silent Movie* en el que la máquina de pulso vital de un hospital se transforma en una pantalla de

⁴²⁰ PÉREZ, Oliver. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2011. Pág. 52. Para un análisis del concepto de *gameplay* en relación con la exploración del espacio: GARIN, Manuel; PÉREZ, Óliver. “Entre mundos e historias. Ciencia ficción y experiencia de juego” en *Revista Formats* n°5, 2009.

⁴²¹ TSWAIN, Mark. *Las aventuras de Tom Sawyer*. Madrid: Alianza, 1998. Pág. 80

Pong, convirtiendo cada toque de la bola en un pitidito, que mantiene al paciente –un ejecutivo de Hollywood- entre la vida y la muerte⁴²².

Se trata de un ejemplo rotundo de *gameplay*, de cuya composición “en tanto que gag” nadie dudaría en el texto de Twain y la película de Brooks, pero que no ha sido estudiada hasta ahora “en tanto que gag” sobre la pantalla de *Pong*. Esa es la hipótesis que nos gustaría probar en las próximas páginas. Entender que igual que a nadie se le ocurriría que Keaton deba reír *mientras ejecuta un gag* (por mucho que lo hiciera alguna vez en sus comienzos), es perfectamente posible que el jugador de un videojuego no ría *mientras ejecuta un gag* (por mucho que a veces deje escapar una sonrisa, una exclamación o una carcajada). Y no por ello deja de ser *un gag* o *algo que funciona como un gag*, que hace posible reír mediante un desarrollo equívoco, en imágenes en movimiento, al margen del nivel de interacción que éstas presenten. Igual que Keaton no ríe cuando da una voltereta doble contra un ángulo en *The Bell Boy* (pero nosotros sí), el concursante de *Takeshi's Castle* tampoco lo hace al dar tres vueltas de campana cayendo a un foso de barro (nosotros sí), y el jugador de *Mario 64* no tiene tiempo de reír cuando su salto de longitud se estampa contra la arista de un polígono (pero escucha las carcajadas de quienes le observan).

A partir de aquí vamos a comparar *gameplay gags* de juegos, películas y programas televisivos con la voluntad de estudiar formas comunes y relaciones posibles. A veces se tiende a minusvalorar el potencial social del videojuego, nuestra apuesta es vindicarlo e insistir en la comicidad desatada de muchas partidas. Resaltar el humorismo de juegos basados casi por entero en la acción cómica y el intercambio en grupo, territorio en el que Nintendo ocupa un lugar de honor. Tomemos el *gag de pelea*, por ejemplo. Que su comicidad surja en medios radicalmente no diversos no impide que todos ellos partan de un mismo “tipo de gag”, de un patrón formal casi idéntico. Una línea de filiación que hermana un cortometraje de los orígenes del cine (*Le théâtre électrique de Bob* [1909]) con una

⁴²² Si el lector es un cinéfilo integral puede que rememore también el gag-suspense del partido de tenis de Hitchcock en *Strangers on a Train* [1951], o la partida de tenis entre mimos –jugada sin pelota- con la que Antonioni cierra *Blow Up* [1966].

película de acción de Hong Kong (*Wheels on Meals* [1984]), una serie de televisión animada con plastilina (*Celebrity Deathmatch* [1998-2002]) y un videojuego multijugador (*Super Smash Bros*). Los contextos históricos y los medios son diversos, pero ello no excluye que el mecanismo del gag –su *gameplay*– funcione casi igual, que la risa se haga posible por unos mismos cauces.

Sprachspiel – Máquinas de Goldberg

Hemos defendido desde ámbitos diversos, en los años de preparación de esta tesis, que esa multiplicidad diferencial es lo mínimo que podemos pedir a cualquier análisis contemporáneo sobre el gag. Aventurar hipótesis y constatar conclusiones que prueben esa vinculación entre medios sobre el gag visual⁴²³. Eso es de algún modo lo que hizo Ludwig Wittgenstein al abandonar las cumbres de la academia filosófica y entregarse a los juegos del lenguaje, en el segundo gran período de su obra. Del mismo modo que Bergson o Freud citan los juegos de infancia en el instante de analizar la motricidad del gag (resortes y muelles, títeres de cordelillo y bolas de nieve), Wittgenstein desmontó en sus últimos años el límite del Lenguaje absoluto –su *Tractatus*– en la madeja de las *Investigaciones filosóficas*.

La idea totalitaria de un Lenguaje-Uno, su capitalidad como centro del discursar lógico-filosófico (clave del *Tractatus*), estalla en mil pedazos en las anotaciones libres de las *Investigaciones*, abriéndose a los lenguaje(s) –en plural y sin mayúscula– que inundan todos y cada uno de los aspectos de la vida. Se trabaja sobre un flujo cotidiano que desborda cualquier intento de conceptualización. Eso nos gustaría lograr aquí, prescindir de la “idea del gag” como concepto y abrirnos, en cambio, a las diferencias y resonancias “entre gags”, pluralmente. Trabajar sobre el gag visual es, en cierto modo, trabajar sobre los *sprachspiel* a la manera de Wittgenstein. Reconstruir una tela de araña que se quiebra en el instante de nombrarla.

⁴²³ GARIN, M. “Silent Film” en *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (ed. Mark J. P. Wolf). Santa Barbara: ABC Clio Press, 2012. GARIN M. “The Pickford Paradox. Between silent film and new media” en *Henry Jenkins’ Confessions of an Aca-Fan*, MIT Blogs, 2009.

“...llamaré ‘*juego del lenguaje*’ al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido [...] el significado de una palabra es su uso en el lenguaje”⁴²⁴.

Las imágenes de Buster Keaton constituyen el espacio ideal para explorar esa relación entre los *sprachspiel* y nuestro concepto de *gameplay gag*. Ya desde sus juegos de infancia en la colonia de actores de Lake Muskegon, Keaton desarrolló una preferencia manifiesta por los engranajes físico-mecánicos. Querencia que cristalizaría en un tipo de gag basado en las llamadas Máquinas de Goldberg, aparejos de efectos encadenados que realizan una tarea simple de forma indirecta y compleja, combinando rampas, resortes y artefactos en miniatura. Es precisamente el carácter de laboratorio en pruebas de esas máquinas, su operatividad, lo que supone el principal punto de contacto entre las investigaciones de Wittgenstein y las imágenes de Keaton. Y, por extensión, la principal plataforma de contacto entre éstas y el renacer del gag visual en las pantallas del videojuego. Comparemos, por el momento, la *gameplay* de algunos gags de Buster con la descripción del filósofo sobre las funciones del *sprachspiel*⁴²⁵:



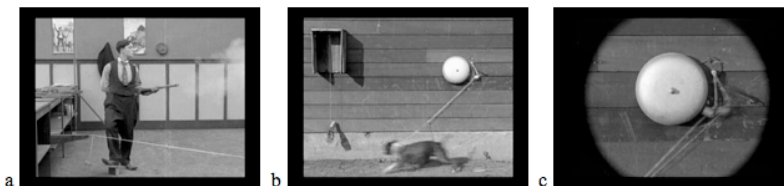
“Uno es el *manubrio de una cigüeña* que puede graduarse de modo continuo (apertura de una válvula)”

Igual que una estación de videojuegos *arcade*, el hogar de Buster en *The Scarecrow* se pone en marcha introduciendo una moneda en la obertura. Incluso la acción que abre el gag *-insert coin-* remite a las máquinas recreativas (1). De entre los diversos sistemas lúdicos destaca una red de poleas que permite la gradación continua de posición, altura y efecto en forma de cigüeña (2). Junto a los sistemas de desagüe por gravedad y la

⁴²⁴ WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM-Crítica, 2004. Pág. 25, 61. Para una aplicación en el contexto de los new media y el arte interactivo: COMETTI, Jean-Pierre, “Jeux de langage, art numérique et interactivité” in *Jouable. Art, jeu et interactivité*. Paris: Ensad, 2004.

⁴²⁵ Ídem. Pág. 29. Los fragmentos que acompañan a cada tira de fotogramas provienen todos de esta cita.

palanca de balanceo, instalados en varios muebles, destaca el mecanismo de lavado de platos automático (3). Un modelo de Máquina de Goldberg que reaparece en cientos de películas, llegando a vestir y acicalar a los personajes de forma automatizada como prueban los gags de parodia superheroica en films como *Pee-wee's Big Adventure*, *The Incredibles* [2004] y *Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* [2005].



“Otro es el *manubrio de un conmutador* que sólo tiene dos posiciones efectivas: está abierto o cerrado”

En *The Highsign*, la caseta de *shooting gallery* se activa mediante diversas poleas que regulan un conmutador con dos posiciones de apertura y cierre. Esas posiciones regulan la acción de un perrito fuera de la caseta, estilo Pavlov. Buster presiona con el pie la palanca del conmutador (a), se activa una cuerda que baja el cebo para atraer al perro (b) y la fuerza del animal afecta a otro enganche haciendo sonar la campana, como si se tratase de un disparo exitoso (c). En *Brother* [2000], Kitano construye un *gameplay gag* similar atando alambres al gatillo de una pistola, como una especie de ruleta rusa formato Godlberg. Takeshi tiene a un mafioso como rehén, y lo sitúa frente al mecanismo encañonándolo y obligándolo a apostar sobre qué alambre apretará el gatillo, hasta dispararse a sí mismo.



“Un tercero es el *mango de una palanca de frenado*: cuanto más fuerte se tira, más fuerte se frena”

Llevando más lejos si cabe la analogía con el videojuego, en *The Electric House* vemos a Buster manipulando un mando que recuerda a los botones

de una consola, con el que controla la instalación eléctrica de la casa (1). Uno de los dispositivos que activa ese joystick *avant-la-lettre* es un trenecito que emerge de una obertura en la pared y recorre circularmente la mesa, acelerando y frenando según la presión que Buster ejerce sobre la palanca de control (2)⁴²⁶. Ese motivo del tren en miniatura es uno de los *gags-mundo* más comunes, según prueba la maqueta gigantesca de *Four's a Crowd* [1938], que Michael Curtiz emplea como desencadenante de la trama screwball. El dos bobinas de Buster muestra, además, variables cinéticas y mecanismos fuera del circuito del tren, como un prototipo de friega platos asesino (3).



“Un cuarto es el *manubrio de una bomba*; sólo funciona mientras uno lo mueve de acá para allá”

Una vez más, el lenguaje de Wittgenstein encuentra una puesta en escena directa en los gags de Keaton. En una variante del dispositivo anterior de *The Scarecrow*, la cocina de *The Navigator* recupera su sistema poleas (a), y presenta una bomba neumática que Buster activa moviendo el pie a la manera de un afilador (a'). La sorpresa llega cuando comprobamos que un aparato de semejante tamaño está destinado a abrir una lata de conservas minúscula (b). Así, la máquina de Goldberg enfatiza la desproporción como esencia del gag, tal y como hace Kaurismaki con un cascanueces – parecido a un pinball- que los músicos van pasándose hieráticamente en *Leningrad Cowboys Go America*.

Tom Gunning liga ese valor de uso con la llamada *estética operacional*. Una forma de concentrar el gag en los procesos de desarrollo espacial y motriz, que exalta la operatividad de las imágenes: “This fascination with the way things come together (1), visualizing cause and effect (2) through

⁴²⁶ Según parece Keaton tenía uno de estos dispositivos móviles instalado en la villa italiana que hizo construir en Hollywood, para facilitar el transporte de sándwiches y canapés.

the image of the machine (3), bridges the end of the nineteenth century and the beginning of the twentieth, shaping many aspects of popular culture (4)⁴²⁷. La frase perfila cuatro ideas clave sobre los *gameplay gags*: un despliegue en forma de *sprachspiel*, que centra la imagen en su operatividad (1); la manifestación visual de una relación causa/efecto, equívoca en la mayoría de los casos (2); la presencia de una máquina que centraliza el proceso (3); y la suma de los puntos anteriores en formas híbridas de cultura popular, cuyo apogeo en el paso del siglo XIX al XX ha revivido en el tránsito tecnológico-interactivo del XX al XXI (4).

No obstante, lo revelador es que los *sprachspiel* y las Máquinas de Goldberg, por muy mecánicas que parezcan, requieren de una puesta en juego esencialmente humana, una chispa que encienda el motor: “La palabra *juego* evoca en fin una idea de amplitud, de facilidad de movimiento, una libertad útil, pero no excesiva [...] Esa amplitud hace posible una indispensable movilidad. El juego que subsiste entre los diversos elementos permite el funcionamiento de un mecanismo”⁴²⁸. Caillois se refiere así, en su estudio seminal sobre lo lúdico, a un tipo de mecanismo abierto a la vida, múltiple y orgánico como los mejores gags de Keaton, que invita a *atravesar y jugar* entre la Máquina de Goldberg: “una máquina es un puzzle de piezas concebidas para adaptarse unas a otras y funcionar concertadamente. Pero en el interior de ese juego, enteramente exacto, interviene *un juego de otra especie que le da vida*. El primero es ensamblaje y relojería, el segundo elasticidad y movimiento.

La clave de nuestra propuesta está en esa elasticidad y ese margen de movimiento, que comunican el Espacio con el Movimiento del gag (en el último tramo de nuestra tesis). Encontramos la versión más despojada de esas Máquinas de Goldberg en piezas de videoarte como *Der Lauf Der Dinge* [1987] y programas televisivos como *Pitagora Suitchi* [2001-]. *Gags-mundo* sin personaje, imágenes que muestran el encadenamiento de mecanismos, gases y volúmenes sin intervención humana alguna, dejando

⁴²⁷ GUNNING, Tom. “Buster Keaton, or the Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction” en *Hollywood comedians. The Film Reader* (ed. Frank Krutnik). London: Routledge, 2003. Pág. 75

⁴²⁸ CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. Pág. 12

que el artefacto opere por sí mismo. La ironía y la autoconciencia espacial son absolutas, pero el espectador tiene poco a lo que aferrarse a efectos de la comicidad del plano. En *Der Lauf Der Dinge* no hay figura alguna que recorra el espacio, es la energía la que se transforma en cada efecto. En *Pitagora* la figura no es más que una bolita de metal que progresa en un recorrido estrictamente matemático. La *gameplay* y las posibilidades del gag se reducen al mínimo, y apenas notamos ese *juego que da vida* al que se refería Caillois (por mucho que el encadenamiento de efectos nos fascine y nos haga sonreír). ¿Cuál es entonces la clave “jugable” del gag, qué es lo que diferencia esas instalaciones matéricas de las pantallas de Keaton y los juegos de Nintendo?

Perder un personaje en el lugar del gag, ahí empieza la comicidad lúdica. Dejar al actor suelto por la Máquina de Goldberg, un *cuerpo que juegue la pantalla*. Puede tratarse de un cuerpo único como el de Buster, de un concursante amateur a lo *Takeshi's Castle* o de un píxel. Pero la clave está en su exploración del *gag-mundo*: “This is not a matter of reflection, but of what Merleau-Ponty might call *bodily intentionality* [...] the interplay of weight and balance, momentum and arrest, action, reaction, traction and stressing throughout the importance of oriental relations such as left / right, up / down, in front / behind”⁴²⁹.

Pensando en Merleau-Ponty, Carroll formula la noción de *bodily coping* como clave del cine de Keaton. Una inteligencia corporal que nosotros ligamos a la *interferencia de las series* bergsoniana y los *sprachspiel* de Wittgenstein, como procesos del *gameplay gag*. Desde ese punto de vista Keaton es ante todo un “builder and mover of things”⁴³⁰. Esa definición debe interpretarse tanto en el sentido de un cineasta que trabaja sobre la geometría interactiva (“nacemos artesanos como nacemos geómetras, e incluso no somos geómetras más que porque somos artesanos”⁴³¹) como en el de una construcción estética, la del gag, que genera imágenes en movimiento: “la vivencia del influjo, de causación, de ser guiado”⁴³².

⁴²⁹ CARROLL, Noël. *Comedy Incarnate*. Oxford: Blackwell Publishing, 2007. Pág. 127, 9

⁴³⁰ Ídem. Pág. 8

⁴³¹ BERGSON, Henri. *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus, 2007. Pág. 62

⁴³² WITTGENSTEIN, Ludwig. Op. Cit. Pág. 175

Carroll⁴³³, Gunning⁴³⁴, Robinson⁴³⁵, Coursodon⁴³⁶, Lebel⁴³⁷, Trahair⁴³⁸, Kerr⁴³⁹, la práctica totalidad de estudiosos del gag keatoniano coinciden al subrayar los poderes de esa operatividad mecánica y geométrica. Gilles Deleuze, que no empleó tanto tiempo en el estudio de Keaton ni llegó probablemente a un conocimiento tan hondo de su trabajo como esos autores, capturó mejor que nadie el potencial lúdico de sus gags, llegando a intuir que en el cine de Buster empieza la *gameplay*: “Keaton hace de las máquinas su más valioso aliado, su personaje las inventa y forma parte de ella, máquinas ‘sin madre’ a la manera de las de Picabia. Ellas pueden escapar a su control, volverse absurdas o serlo desde el principio, complicar lo simple: no cesan de servir a una más elevada finalidad secreta, en lo más profundo del arte de Keaton [...] tomar la máquina más grande del mundo y hacerla funcionar con pequeñísimos elementos, convertirla así en *algo que pueda usar cualquiera*, hacer de ella una cosa de todo el mundo”⁴⁴⁰

Pantallas jugables

Ese es, según creemos, el trayecto que hermana los gags de Keaton con las pruebas *Takeshi's Castle* y los juegos de plataformas de Super Mario. Una progresiva apertura de las imágenes en movimiento hacia *algo que pueda usar cualquiera*, sobre un mismo tipo de gag. Un gag que pasa del cuerpo privilegiado del clown a los cuerpos aleatorios de la televisión y los mandos de control del videojuego.

Gracias a una estancia de investigación en el *Game Innovation Lab* de la University of Southern California, en Los Angeles, hemos comprobado que esa idea –que era para nosotros una hipótesis– está más que probada

⁴³³ CARROLL, Noël. Op. Cit. Pág. 127

⁴³⁴ GUNNING, Tom. “Buster Keaton, or the Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction” en *Hollywood comedians. The Film Reader* (ed. Frank Krutnik). London: Routledge, 2003. Pág. 75

⁴³⁵ ROBINSON, David. Op. Cit. Pág. 182

⁴³⁶ COURSDON, Jean-Pierre. Op. Cit. Pág. 38

⁴³⁷ LEBEL, Jean-Patrick. Op. Cit. Pág. 110-111

⁴³⁸ TRAHAIR, Lisa. “The Narrative-Machine: Buster Keaton's Cinematic Comedy, Deleuze's Recursion Function and the Operational Aesthetic” en *Senses of Cinema*, September, 2004.

⁴³⁹ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 122

⁴⁴⁰ DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós, 1984. Pág. 246-247

en la práctica del diseño interactivo⁴⁴¹. Decir que los gags del slapstick son fundamentales para la *gameplay* de determinados juegos de plataformas era, antes de esa estancia, una *boutade*. No había ningún elemento que “probare” la conexión entre los creadores de videojuegos y el burlesco. Pero la investigación permitió comprobar que no sólo hay una influencia subterránea entre ambos medios, sino que se están desarrollando juegos inspirados en gags de Méliès, Chaplin y Lloyd, Keaton o Rybczynski como auténticas formas de jugabilidad visual. Según demuestra el exitoso *The Misadventures of P. B. Winterbottom* [2010], un juego que mezcla la visualidad del slapstick con el humor dickensiano y una ironía plástica a lo Gorey. Gracias a varias entrevistas con sus creadores verificamos que la secuencia del atravesamiento de pantalla en *Sherlock Jr.* fue analizada por el equipo para estimular la creación de niveles, explorando los vínculos *gameplay / gag*.

Dado que los frutos de esa investigación han ocupado otras publicaciones, no nos parece oportuno extendernos aquí con los mismos ejemplos⁴⁴². Seguimos, en cambio, con el análisis a tres bandas que hemos adelantado antes: una comparativa entre gags de *pantalla jugable* cinematográficos, televisivos y videolúdicos de la mano de Keaton, *Takeshi's Castle* y Super Mario. Para ello hemos desprendido hasta catorce modelos de *gag-mundo*, que ilustran mecanismos varios pero comparten un punto de partida: la actividad del personaje-píxel dentro del espacio de la *pantalla jugable*. “La comedia slapstick tiene un formato. Lo inesperado era nuestro producto básico; lo inusual, nuestro objeto, y *lo excepcional*, el ideal que siempre esperábamos conseguir”⁴⁴³.

Así definía Buster su oficio, y creemos que ese es el punto de contacto esencial entre sus gags y la forma de plantear el espacio en el show de

⁴⁴¹ GARIN, M. *El gag visual: forma, personaje, juego. El caso Buster Keaton*. Universitat Pompeu Fabra: 2008. En ese texto, trabajo de investigación DEA, planteábamos la idea del *gameplay gag* como un punto de partida, una hipótesis que no fue confirmada hasta dos años después, gracias a la estancia en la University of Southern California.

⁴⁴² Para un análisis en profundidad de los resultados de esa investigación: GARIN, M. “El cine mudo como clave estética del primer videojuego. De Buster Keaton a Super Mario Bros y Las aventuras de P. B. Winterbottom” en las Actas del XIII Congreso de la *Asociación Española de Historiadores del Cine*, Santiago de Compostela, Marzo de 2011. Puede consultarse una versión en www.gameplaygag.com

⁴⁴³ KEATON, Buster. Op. Cit. Pág. 233

Takeshi Kitano. El trazo del programa japonés es, por supuesto, más grueso que el de Buster, pero el objetivo es el mismo, alcanzar esa *excepcionalidad visual* del slapstick. Es obvio que *Takeshi's Castle* imitó en más de una prueba la estética del videojuego (no hay más que ver el nivel *Gauntlet*, plagiado literalmente de Nintendo). Pero lo revelador es que esas influencias remitan a su vez a gags filmados siete u ocho décadas antes, que reaparecen literalmente. Hay dos razones fundamentales para explicar esa naturalidad pasmosa que hermana medios tan diversos: la motricidad transitiva y la exploración espacial.

Henry Jenkins ha subrayado la importancia de los *verbos de movimiento* como base de la *gameplay* en los juegos de Mario: “Shigeru Miyamoto designs his games around verbs, that is, around the actions which the game enables players to perform. He wants each game to introduce a new kind of mission, making it possible for the consumer to do something that no other game has allowed before”⁴⁴⁴. Surge así un oficio y una forma de trabajar la imagen como espacio de juego, que hermana los métodos de Keaton, Kitano y Miyamoto. No se piensa cuándo, cómo y dónde surgirá la carcajada, sino qué verbos pueden suscitarla y qué espacios pueden albergar tales verbos. Hay, desde luego, momentos decisivos, puntos de ataque del gag; pero se parte de una concepción abierta de la imagen. Un lugar donde la excepción está a la vuelta de la esquina, y cobra forma en términos estrictamente visuales: la caída inesperada, un agarre liberador cuando todo parecía perdido, la pirueta que esquiva tres niveles de golpe... Elementos comunes en las imágenes de Buster, *Takeshi's Castle* y Mario.

Por su parte, Lev Manovich ha insistido en cómo esa motricidad transitiva requiere de una *exploración espacial* que la sustente. El investigador fue – junto a Jenkins– uno de los primeros en llamar la atención sobre cómo la imagen performativa del vodevil y el cine mudo retorna con fuerza en los *new media*. *Spatialization* y *visuals* son las palabras clave, que en nuestro

⁴⁴⁴ JENKINS, Henry. “Games, The New Lively Art” in *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MIT Press, 2005. Pág. 175-193. Las múltiples conexiones de motricidad/verbo entre el gag visual y lo jugable pueden relacionarse con la idea de rebelión de la materia articulada por Mikhail Bakhtin en su estudio clave sobre el imaginario de Rabelais: BAKHTIN, M. *Cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza, 1990.

caso definen la razón de ser del *gag-mundo*. Los modelos que vamos a desplegar a continuación comparten una misma fijación espacial y física: “Replaced psychological movement of narrative in novels and cinema with *physical movement through space*”⁴⁴⁵. Una *pantallización* que abre nuevas vías de expresión visual, que no por novedosas dejan de remitir a poderosos antecedentes en el cine primitivo y el slapstick. En línea con los *sprachspiel* analizados anteriormente, y la *estética operacional* y el *bodily coping* propuestos por Tom Gunning y Noël Carroll.

Los *verbos de movimiento* y la *exploración espacial*, que hemos propuesto como base del *gameplay gag*, remiten al tipo de juego que Roger Callois denomina *ilinx*: “que se basa en buscar el vértigo, y consiste en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso”⁴⁴⁶. Un vértigo de las formas que el espectador percibe en la motricidad revolucionaria de Keaton o las caídas de *Takeshi's Castle*, y que supone la razón de ser del videojuego de plataformas. El *ilinx* es para Callois una de las cuatro especies fundamentales del juego, junto a las de *agon* (competición), *alea* (azar), y *mimicry* (simulacro). Y los términos que emplea para definirlo son idénticos a los que utilizaríamos para explicar qué sucede en una bobina de slapstick: “la pirueta, la caída o la proyección en el espacio, la rotación rápida, el deslizamiento, la velocidad, la aceleración de un movimiento rectilíneo o su combinación con un movimiento giratorio”⁴⁴⁷. Según veremos, las palabras del escritor remiten a un modo de concebir la imagen en movimiento muy particular, que surge de forma natural en el trabajo de Keaton, Kitano y Miyamoto. El *ilinx* confirma así el poder de un lenguaje hecho de trayectorias, volúmenes y superficies, que resiste como uno de los medios de expresión más poderosamente visuales de la cultura contemporánea.

Antes de desplegar esos catorce *gameplay gag* comparados, es imperativo aclarar qué tipo de relación planteamos entre las pantallas de Buster, *Takeshi's Castle* y Super Mario. En términos absolutos, la creación

⁴⁴⁵ MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001. Pág. 78

⁴⁴⁶ CAILLOIS, Roger. Op. Cit. Pág. 58

⁴⁴⁷ Ídem. Pág. 60

sublime del cine de Keaton y de las obras maestras del fontanero (de *Super Mario Bros 3* [1988] y *Super Mario World* [1990] a *Super Mario 64* [1996] y *Super Mario Galaxy* [2007]) no tiene parangón, y por tanto, las pruebas de *Takehi's Castle* no están en ningún caso “al mismo nivel” en cuanto al valor histórico y estético de sus imágenes (innegable en el caso de Keaton y Miyamoto). Los hallazgos artísticos de Kitano en obras maestras como *Sonatine* [1993], *Hana-bi* [1997] o *Zatoichi* [2003] no están presentes –no del mismo modo- en la planificación muchas veces rutinaria de *Takeshi's Castle*. Pero el show televisivo sí perfila tres ideas clave para nuestro análisis: la potencia autónoma y revolucionaria de sus imágenes (1); una comicidad espontánea, que roza lo excepcional (2); y su valor histórico como paradigma del medio televisivo (3). Así, *Takeshi's* surge como una especie de eslabón perdido entre la pasividad del público cinematográfico y la *performance* activa del jugador.

“En Kitano, lo mecánico ya no remite a la máquina –locomotora en Keaton, edificio racionalista en Tati- sino a la mecanicidad de los ‘falsos movimientos’ del montaje, que reparte indicios de una conexión física e inmediata entre las cosas. Si en los relatos de Kitano los enlaces causales que unen las secuencias son débiles, cada una de éstas por separado es a su vez la escenificación de un *pequeño enlace, una micro-causalidad inmediata y física*”⁴⁴⁸. Esas palabras, referidas a la lógica del gag en el cine del director de *Kikujiro*, capturan muy bien la espacialidad del *gag-mundo* y sus posibilidades en tanto que *gameplay*. Miranda está pensando en el gag bellissimo de la playa de *Sonatine*, en el que dos jóvenes yakuza simulan un combate de sumo a espasmos, a ritmo de los golpes que sus compañeros dan sobre la arena. Esos pequeños oasis-gag, que pueblan el cine de Kitano, se presentan en *Takeshi's Castle* con la contundencia que sólo un concurso televisivo puede lograr. La *micro-causalidad* se vuelve festiva, se formaliza como prueba, invitando al espectador a *entrar en juego* (pues el concursante es siempre espectador antes de ser actor).

Takeshi's Castle, que comparte con Keaton y Mario ese vitalismo de la cultura popular, su universalidad, funciona como esas cadenas de ADN

⁴⁴⁸ MIRANDA, Luis. Op. Cit. Pág. 145

que explican la evolución de la especie, especie-gag en nuestro caso. Si admitimos que los gags de Keaton no han sido jamás superados en la historia del cine (en cuanto a mecánica, geometría y operatividad), el show de Kitano es la constatación de esa imposibilidad hecha imagen. La traducción más poderosa de la mecánica, la geometría y la operatividad keatoniana a otro modelo de *pantalla jugable*, la televisiva.

Como es sabido, Buster firmó decenas de bobinas para televisión, pero no por ello dejó de reconocer que fueron ante todo un medio para subsistir, a la sombra de sus obras maestras de los años veinte. Surge ahí un fracaso y un arrastre del gag, que Chaplin dramatizó en *Limelight*, y que Keaton padeció dolorosamente en los platos televisivos donde recreó una misma rutina arrastrándose a la manera de Sísifo. La más conodia es el gag de la melaza que presentó, cada vez más anciano y enfermo en *The Ed Wynn Show* [1949] o *The Ken Murray Show* [1952]. Por si había alguna duda, Beckett y Alan Schneider rubricaron esa imposibilidad en *Film*: el cuerpo de Buster es insustituible, se muere... pervive tan sólo como imagen. En ese sentido la operación de *Takeshi's Castle* es maestra, ¿y si dejamos que sea el espectador el que haga de Buster reconstruyendo aquellos *gameplay gag* del slapstick? ¿Y si lo hacemos “a lo bestia”, radicalmente?

La respuesta a esa pregunta está en las trayectorias, atravesamientos y miniaturas de *Takeshi's*, que han marcado la memoria visual de millones de espectadores. Un *gag-mundo* monumental y fragmentario que constata la imposibilidad de volver a los espacios maestros del cine cómico mudo, pero no en clave pesimista, sino trasmutándolos en la pantalla televisiva (lo que no deja de subrayar su extinción cinematográfica). El resultado es poderosísimo, en sintonía con aquel *formato inesperado y excepcional* definido por Buster. *Takeshi's* mezcla la vulgaridad de trompicones, caídas y tortazos con imágenes decisivas, momentos vibrantes en los que un concursante atraviesa con éxito la prueba y parece evocar los cuerpos atléticos del slapstick. Muchos concursantes actúan de manera torpe y previsible, como los Kops de Sennett. Pero en ocasiones uno de ellos da tres volteretas sobre la tirolina, a contratiempo, y recordamos al Larry Semon de *The Wizard of Oz*, o escala sobre una gran pared de velcro y

nos acordamos de Harold Lloyd en *Safety Last*. Se trata, como explicita el propio Kitano, de dejarse llevar por la *pantalla jugable*: “Ir a los estudios de televisión es para mi como *ir al parque a jugar* para los niños”⁴⁴⁹.

Que *Takeshi's Castle* coincidiese históricamente con el esplendor de los primeros videojuegos 2D de plataformas es fundamental. En primer lugar en cuanto a su vinculación estética, pues podría afirmarse tranquilamente que, queriendo imitar los niveles de Mario, Kitano redescubre el slapstick. Y en segundo, mucho más importante, por ser un lugar de paso entre el visionado cinematográfico y la *gameplay* del videojuego. El gag pasa de Buster (cine) al concursante que fracasa intentado ser Buster (televisión) y al jugador que puede serlo, por fin, gracias al espacio virtual (videojuego). Hay, en los tres casos, un contagio clave entre la base estructural del gag (*sprachspiel*, Máquina de Goldberg) y la ejecución jugable del personaje (poética de Bachlerad, viveza de Caillois, trazado de Bergson).

Vale la pena insistir: las obras maestras de Super Mario están abiertas a “lo humano”, contemplan la viveza del gesto. Hay formas muy distintas de jugar, y no sólo entre quien conoce el juego y quien no, también entre jugadores consumados. La capacidad de cada jugador para encontrar un estilo propio, a la manera de los comediantes del burlesco, es casi tan importante como el éxito de la partida. Según quién esté a los mandos, una *pantalla jugable* puede superarse de forma torpe y espasmódica o con la suavidad patinadora de un Chaplin. Como el concursante que tropieza en el primer salto o como el atleta que sortea tres balancines en tirabuzón. Y hay, sobre todo, formas de jugar más cómicas que otras, algo natural para cualquier jugador y esencial para el diseño de Miyamoto, su principal artífice (y comediante amateur, según sugirien sus apariciones públicas).

Que Super Mario sea el personaje que suscita actualmente mayor número de gags y vídeos cómicos en YouTube –con millones de visionados– no se debe tan sólo a su celebridad ni a su fácil caracterización tópica, se debe a la matriz estética de sus mejores juegos. Verdaderos *gags-mundo* que nos hablan de aquellos espacios, trayectorias y curva del gran slapstick. Si

⁴⁴⁹ KITANO, Takeshi en MIRANDA, Luis. Op. Cit. Pág. 411

millones de personas ríen actualmente con los remontajes y vídeos de fans sobre el fontanero se debe, asimismo, a sus posibilidades como actor cómico (que la versión cinematográfica de sus aventuras, *Super Mario Bros.* [1993], captó sólo en parte). Nuestra hipótesis es pensar en Mario como el último eslabón de una cadena de clowns que se remonta al universo del slapstick y el gag animado –el testigo que Mickey Mouse recogió de Harold Lloyd-, imaginarlo patinando en silencio sobre los anillos de Saturno, junto a Keaton y Chaplin⁴⁵⁰.

Por todo ello, los catorce *gameplay gags* que presentamos a continuación no deben interpretarse a partir de la similitud entre imágenes, ni de la correspondencia de determinados motivos visuales. Deben leerse, en cambio, desde y *a través de sus diferencias*. Nuestra yuxtaposición no busca el mimetismo, busca la *analogía diferencial*, en el sentido que de Deleuze: lo que se asemejan no son las semejanzas sino las diferencias. Veamos, pues, cómo reacciona el personaje en cada uno de esos *gag-mundo*, y qué posibilidades cómicas esconden:

1 / PLATAFORMAS: los personajes se mueven en una pantalla única como dentro de un laberinto



The High Sign [1921]



Mario Bros [1983]



Takeshi's - Square Maze

La pantalla cuatripartita de *The High Sign* enlaza el gag de miniatura con la *gameplay*. El plano activa niveles, rampas, falsas puertas y plataformas, que permiten al personaje perseguir y ser perseguido, resolver encuentros físicos y gestionar agresiones y ataques de la misma manera que Jumpman – primer nombre de Super Mario- en las pantallas fijas de *Donkey Kong* [1981] y *Mario Bros*. El gag oculta sus propias reglas y funciona como un sistema auto-contenido, como la prueba Square Maze de *Takeshi's Castle*,

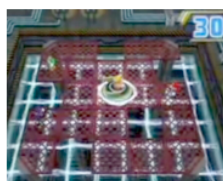
⁴⁵⁰ GARIN, Manuel. "Super Mario reimaginado. Machinima, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego" en *Collabor_Arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa* (ed. C. A. Scolari, M. Carlón). Buenos Aires: La Crujía, 2012.

donde los concursantes exploran un laberinto en forma de casillero⁴⁵¹.

2 / MINI-JUEGO: El encuadre presenta un campo de juego autónomo con los personajes como piezas



The Play House [1921]



Mario Party 8 [2008]



Takeshi's - Indestruct-A-Ball

Según hemos visto páginas atrás, el gag puede imponerse también como un espacio “otro”, que imita pantallas preexistentes a la manera de los mini-juegos de *Mario Party*. Así ocurre en *The Play House*, los personajes pueden convertirse en piezas de una atracción de feria o un número de vodevil (en una disposición geométrica similar a la *gameplay* de *Tetris*). Ese fue uno de los mayores hallazgos de Keaton, dar tiempo al espacio vacío y permitir que suscite gags en libertad “Arbuckle, the Sennett man, was still in a hurry, fearful of *empty spaces*; Keaton would have to wait for a free hand in order to make comedy of just those spaces”⁴⁵². La solución intermedia, a falta del cuerpo de Keaton, consiste en encapsular al personaje y obligarle a merodear por esos espacios vacíos, como hace Kitano en *Indestruct-A-Ball* (prueba en la que se introduce al concursante en una cápsula y se le abandona en una máquina de Pachinko gigante).

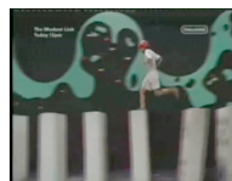
3 / SCROLL LATERAL: Se acompaña la trayectoria veloz del personaje mientras corre lateralmente



College [1927]



Super Mario Bros [1985]



Takeshi's - Dominoes

⁴⁵¹ Para una estudio más detallado de la evolución interpretativa de Keaton desde el vodevil al cine ver: JENKINS, Henry. “This Fellow Keaton Seems to Be the Whole Show: Buster Keaton, Interrupted Performance, and the Vaudeville Aesthetic” in *Buster Keaton's Sherlock Jr.* (ed. Andrew Horton), Cambridge, Cambridge University Press, 1997. Paralelamente, las querencias de Keaton han sido vinculadas a grupos de teatro contemporáneo y performance como The Blue Man Group: KNOPE, Robert. *The Theater and Cinema of Buster Keaton*. New Jersey: Princeton University Press, 1999.

⁴⁵² KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 122

Uno rasgo distintivo de Keaton es la preferencia por largos *travellings* de perfil que exaltan su deslumbrante movilidad. Si bien las persecuciones fundamentaron el slapstick desde sus orígenes, fue sobre todo Buster quien las sublimó en *scrolls* laterales como los de *Go West* y *College*: “When he ran from a cop his transitions from accelerating walk to easy jogtrot to brisk canter to headlong gallop to flogged-piston sprint –always floating, above this frenzy, the untroubled, untouchable face- were as distinct and as soberly in order as an *automatic gearshift*”⁴⁵³. La descripción de Agee deja entrever un sentido de la *gameplay* dinámica y de la automatización corporal, típico de los *scroll* en 2D de *Super Mario Bros*. Pantallas donde el jugador acelera y desacelera en función de la presión ejercida sobre el mando de control. Eso es lo que tratan de hacer – en vano- los concursantes en la prueba Dominoes, sincronizar cada paso con los huecos de un sendero hecho de piezas de dominó. El propio Agee insistió en la costumbre de cómicos conservadores que, como Ben Turpin, mantenían un vocabulario de clichés tipificados que apenas variaba⁴⁵⁴. La capacidad de ajustarse y desajustarse al espacio del gag marca en los tres casos las diferencias entre cómicos, concursantes y jugadores. Así, cada cual reaccionan según sus capacidades ante los retos del entorno. Keaton no reacciona como Turpin, ni un concursante avispado como uno torpe, y es esa “técnica”, mezcla de talento y horas de juego, lo que decanta el éxito del personaje en sus *gags-mundo*.

4 / TOBOGÁN: La pendiente provoca el deslizamiento del personaje en un descenso



The Haunted House [1921]



Super Mario 64 [1996]



Takeshi's – Roll Out The Barrel

La relación entre movimiento del personaje y universo jugable –esencia de la *gameplay*- es una constante keatoniana. Surge en transformaciones del espacio como los súbitos cambios tobogán/escalera de *The Haunted*

⁴⁵³ AGEE, James. Op. Cit. Pág. 27

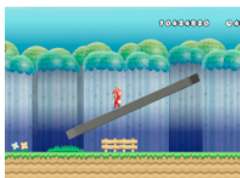
⁴⁵⁴ Ídem. Pág. 10

House y *The Electric House*, cuando los escalones desaparecen en forma de pendiente. Ese mecanismo ocupa varios niveles del Castillo de Peach en *Super Mario 64*, y supone el principal reto de Roll Out The Barrel, una de las diversas pruebas realizadas sobre un tobogán en *Takeshi's Castle*. Los tres deslizamientos suscitan un tipo de exploración espacial que remite a *la poética del espacio* de Bachelard, donde lo cómico pasa, de la idea, a la práctica de las curvas⁴⁵⁵.

5 / PALANCA - PASARELA: Una línea recta regula el paso del personaje de un lado a otro oscilando



Cops [1922]



New Super Mario Bros [2006]



Takeshi's - Bridge The Gap

Como puede verse en la yuxtaposición entre el balancín de *Cops* (1922) y los de *New Super Mario Bros* y *Bridge The Gap*, la *pantalla jugable* denota una fijación en resortes típicos de la mecánica de Goldberg. Plataformas, cremalleras, péndulos, rotores, poleas, toboganes, trapecios y palancas pueblan el universo del slasptick y el videojuego de plataformas. Y son la razón de ser de *Takeshi's Castle*, cuyos platós y sets de rodaje en Yokohama parecían una Máquina de Goldberg gigantesca. Las estrategias cómicas de Keaton, y ciertas decisiones en el diseño de juegos, comparten esa necesidad de abordar el espacio como problema, límite y posibilidad. No es casual que las “soluciones” a esos problemas espaciales se repitan. Una de ellas es el esquema de la tirolina sobre el agua de *Steamboat Bill Jr*, que reaparece literalmente en varios niveles de *Super Mario World* y centra la prueba Mushroom Trip, donde los concursantes se agarran a una seta de cartón-piedra para atravesar la pantalla.

⁴⁵⁵ Para una relectura de los juegos de Super Mario en línea con las investigaciones de Bachelard, y una introducción sobre la posibilidad de una mitocrítica del videojuego: GARIN, M. "Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo" en *Revista Comunicación* N°7, Universidad de Sevilla, 2010.

6 / CUERDA - TIROLINA: El personaje desciende agarrado a un cable tendido a lo largo de la pantalla



Steamboat Bill Jr. [1928]



Super Mario World [1990]



Takeshi's – Mushroom Trip

7 / ROTOR GIRATORIO: Una rodillo condiciona el movimiento del personaje como si fuera un hámster



Day Dreams [1922]



Super Mario Galaxy [2007]



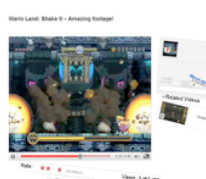
Takeshi's – Single Roller

Al correr en la rueda de un barco de vapor (*Daydreams*), en un rotor gravitacional (*Super Mario Galaxy*) o sobre un rodillo (Single Roller), Keaton, el concursante y el usuario de videojuegos saben que su éxito depende de la capacidad de ajustarse a leyes determinadas, que integran el sistema de reglas. Como en los *sprachspiel*, la fisicidad y la movilidad de cada mecanismo codicionan la relación entre el personaje (cuerpo) y el entorno de juego (*gag-mundo*). Hay que experimentar con la imagen para saber qué nos depara, para entender cómo funciona. La pantalla puede zarandearse tras un golpe súbito en la palanca de control, como ocurre en *The Navigator* al mover el timón, y en *Wario Land Shake* y *Quake* al activar un botón que hace temblar el encuadre:

8 / TERREMOTO : El espacio que habita el personaje se mueve, oscila y da vueltas desequilibrándole



The Navigator [1924]



Wario Land Shake [2008]



Takeshi's – Quake

“Much of the pleasure of Keaton’s comedy arises from its capacity to reveal the world as not merely a social milieu or situational code, but as a

physical arena, wherein the body's immediate relation to surrounding topographical features constitutes the primary relation between self and world. It allow us to revisit the fun of certain childhood *games based around* hiding and dodging and running away in which a range of *spatial and athletic possibilities of the body* –size and shape, dexterity and litheness- are inventively played out *in relation to features of the surrounding environment*⁴⁵⁶. Buster, que creció en el número de vodevil de sus padres, haciendo de “niño proyectil” y “bayeta humana”, conocía perfectamente esas posibilidades del entorno: *lanzar algo, que te lancen algo, ser lanzado* como algo. Así, el lanzamiento de objetos da lugar a gags diversos, de la galería de tiro al pastelazo en la cara y el bombardeo:

9 / SHOOTING GALLERY : El espacio se transforma en un campo de tiro al blanco entorno al personaje



The High Sign [1921]



Wii Play [2006]



Takeshi's – Bridge Ball

10 / PIE IN THE FACE : El campo de tiro se concreta en un lanzamiento de tartas indiscriminado



The Butcher Boy [1917]



Super Smash Bros Brawl [2008]



Takeshi's – Die or Pie

11 / DESPRENDIMIENTO : El espacio se fragmenta en objetos y rocas lanzadas contra el personaje



Seven Chances [1925]



Super Mario Galaxy [2007]



Takeshi's – Boulder Dash

⁴⁵⁶ CLAYTON, Alex. *The Body in Hollywood Slapstick*. Jefferson: McFarland, 2001. Pág. 61

Es revelador que imágenes tan distanciadas en el tiempo y pertenecientes a medios tan diversos revelen patrones formales casi idénticos. El gag del desprendimiento final de *Seven Chances*, que Keaton amplió aumentando el número de rocas tras una *preview* en la que el público “pedía más” (llegando a 1.500 piedras), se repite literalmente –al pie de la letra– en una de las pruebas más populares de *Takeshi’s Castle*, Boulder Dash. Y el mismo mecanismo reaparece en muchos niveles de Mario, como muestran las rocas de *Super Mario Galaxy*. Lo mismo ocurre con la *gameplay* típica de los pastelazos en la cara, que Buster practicó contra Al St. John en *The Buthcer Boy* y que los concursantes sufren en carne propia tras tirar un dado que marca la distancia de lanzamiento en *Die or Pie*. A su vez, la saga *Super Smash Bros* invita a los personajes más populares de Nintendo a golpearse hasta el infinito, haciendo del *pie in the face* una mecánica cómica clave. Pues la mecánica de juego se basa a menudo en suscitar el lanzamiento de tortugas, bombas y pasteles por sorpresa, que provocan carcajadas monumentales durante las partidas.

12 / PROPULSOR – TUBERÍA : El personaje sale despedido al atravesar un tubo o un embudo



The Scarecrow [1920]



Super Mario 64 [1996]



Takeshi's – Pipe Down

La *gameplay* de este tipo de gags genera posturas idénticas en imágenes de épocas dispares. Lo vemos comparando el pliegue del cuerpo de Buster tras salir despedido por una tubería en *The Scarecrow* y el mismo gesto cuando uno de los concursantes atraviesa el tubo Pipe Down en *Takeshi's Castle*. Median siete décadas entre ambos gags y, aun así, la conciencia reflexológica permanece, gracias a la idea del *diseño de verbos* (propulsar, caer, replegarse) que hermana el trabajo de Keaton con la pantalla jugable. Y no hace falta recordar que, como muestra la captura de *Super Mario 64*, las tuberías son el mecanismo clave de las plataformas de Nintendo.

13 / VEHÍCULO - CARRERA : El espacio se transforma en un circuito por el que conduce el personaje



Sherlock Jr. [1924]



Super Mario Kart [1992]



Takeshi's - On Yer Bike

Aunque reservamos el estudio del movimiento y la persecución para la última parte de la tesis, merece la pena insistir en un modelo de *gameplay* que presenta al personaje a bordo de un vehículo, sin que ostente muchas veces el control de su trayectoria. Sucede en la persecución sublime de *Sherlock Jr.* y en los momentos más hilarantes de *On Yer Bike*, prueba que confronta a los concursantes en una carrera miniaturizada por un circuito repleto de obstáculos, desniveles y trampas, a la manera de *Super Mario Kart*. Una estrategia que suele puntuarse casi siempre empleando *travellings*, que concentran las amenazas de choque y las aglomeraciones entre los distintos vehículos.

14 / ATRAVESAMIENTO : El personaje atraviesa una puerta falsa cambiando la perspectiva



One Week [1920]



Super Paper Mario [2007]



Takeshi's - Knock Knock

Finalmente, recuperamos uno de los *signature gags* más celebrados de Keaton: el derrumbe de un falso-espacio sobre el cuerpo del personaje. El ejemplo de *One Week*, y las variantes de *Steamboat Bill Jr.* inciden en el umbral de *atravesamiento* analizado páginas atrás. Un tipo de gag que remite a la cita de David Foster Wallace sobre las puertas de Kafka, y que Erich Rohmer ligó a la obsesión de un lugar hecho de torpeza y soledad, que sólo Keaton supo hacer suyo: “una especie de discusión del espacio, de búsqueda sobre el ‘porqué’ de las tres dimensiones”⁴⁵⁷.

⁴⁵⁷ ROHMER, Erich. “Una geometría de la comicidad” en *Buster contra la infección sentimental* (ed. J. L. Guamer, J. Oliver), Barcelona: Anagrama, 1972. Pág. 31

Esa *gameplay* se repite en *Super Paper Mario*, un juego que consiste en descubrir la diferencia entre las dos y las tres dimensiones, pudiendo saltar de una perspectiva a otra. Su tono es infinitamente más inofensivo que las puertas de Keaton y Kafka, desde luego, pero lo revelador es que esa *discusión el espacio*, que los juegos oficiales de Nintendo apenas fuerzan, sí ha sido reinterpretada en clave rupturista por la llamada vanguardia *glitch*. Por hackers que corrompen el código de los juegos de Mario en busca de loops, abismos y laberintos. Si Buñuel, René Clair y compañía veían en los *gags-mundo* de Buster un coeficiente disruptivo, lo mismo hacen ahora los activistas *new media* al remontar los errores de programación –*glitches*– y los falsos espacios del videojuego⁴⁵⁸.

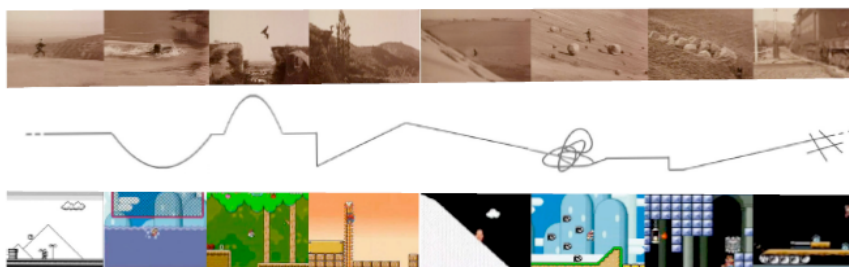
Surge así toda una *estética del error*, que invita a perderse en la *gameplay* como *Les Mysteres du Chateau de Dé* invitaba a perderse en la imagen⁴⁵⁹. El intento de atravesar la pared conduce casi siempre al fracaso y el acto fallido, como les sucede a casi todos los concursantes de *Takeshi's Castle* ante las puertas de Knock Knock (prueba que acumula una serie de falsas puertas que deben traspasarse corriendo). En lugar de atravesar el espacio nos golpeamos contra sus límites, y la repetición no es simplemente un gag sino la promesa de un laberinto, a la manera de *Film*.

El punto límite del *gag-mundo* irrumpe cuando el espacio se vuelve movedizo y la rapidez sustituye a la permanencia. El personaje no resiste ya en un lugar dado, y comienza la persecución entre espacios fugaces y apenas visibles: el rastro de la *kinesis*. La pantalla se expande, salimos del encuadre, penetra la velocidad. Ese es el punto de arranque de la última gran dimensión del gag visual, el Movimiento, que centra el final de esta tesis. Aunque hayamos analizado la *gameplay* de esos catorce tipos de gag de manera aislada, *el movimiento dentro del espacio*, conviene matizar

⁴⁵⁸ Para una contextualización de esas intervenciones glitch sobre Super Mario: GARIN, Manuel. "Super Mario reimaginado. Machinima, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego" en *Collabor_Arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa* (ed. C. A. Scolari, M. Carlón). Buenos Aires: La Crujía, 2012. Para una ampliación crítica de la relación entre Keaton y la vanguardia: MINGUET, Joan María. *Buster Keaton*. Madrid: Cátedra, 2007.

⁴⁵⁹ La variedad de machinima, mods y glitches basados en capturas clásicas de Super Mario demuestra su centralidad para numerosos creadores de la escena new media. Ver *Beige Collective*: www.post-data.org/beige/ o Super Mario Bros sobre arquitectura urbana: <http://vimeo.com/13118504>

que tanto el slapstick como los juegos de plataformas integran siempre esos modelos en estructuras más amplias. Las pantallas suman varios gags (tirolina + salto + carrera + rotor + salto + palanca + scroll) a partir del *movimiento entre espacios*. Un cambio, del espacio interior a la sucesión de los espacios, que dispara el gag en la persecución de *Seven Chances* y los niveles de Super Mario... hasta el infinito y más allá: “la forma es para nosotros *el trazado de un movimiento*”⁴⁶⁰.



⁴⁶⁰ BERGSON, Henri. *La evolución creadora*. Buenos Aires, Cactus, 2007. Pág. 28. Para una muestra en vídeo ver el montaje comparado *Keaton Mario Scroll* [2008]: <http://gameplaygag.com/videos/>

3. MOVIMIENTO

3.1. FORMAS DEL MOVIMIENTO. LA DANZA DEL GAG

“People ask me what it was like when Isadora danced. I have no words to explain. There is no basis of comparison, of course, but I couldn’t describe the Dempsey-Firpo fight either, although I was there”⁴⁶¹

“Humor encapsulated in the regular rhythms of light verse. Its patterns of movement are as candidly stylized as a *pas de deux*, detailing the narrative while begging leave to doubt its reality, except as pure form”⁴⁶²

El baile de Isadora Duncan y un combate de boxeo, el rastro de Chaplin y el *pas de deux*, Preston Sturges y Walter Kerr están hablando en realidad a una misma cosa, esa *pure form* que nos hace dudar y guarda el misterio último del gag: su Movimiento. A estas alturas el lector ha comprendido ya, tras nuestro estudio temporal y espacial, que todo lo dicho remite a la auténtica dimensión del gag en tanto que imagen, a su movimiento. Por mucho que hayamos aislado variables temporales y espaciales, es evidente que no hemos dejado de hablar ni un instante de imágenes *en movimiento*, y que, por tanto, sería una tomadura de pelo presentar aquí “la cinética del gag” como un aspecto novedoso. Esta última parte constituye la porción más breve de la tesis, porque el Movimiento nos ha acompañado durante todo el trayecto a través de sumas y restas, de Tiempos y Espacios, para volver siempre a su dinamismo irreductible. Por eso, vamos a completar en las páginas siguientes un trayecto ya iniciado concretando unas pocas ideas clave que condensan la movilidad del gag. Ideas que nos ayuden a entender esa relación, obvia pero indefinible, que hermana la danza y el boxeo, la gracilidad y el golpe, el alumbramiento y la fuga de imágenes.

3.1.1. DYNAMIS: EL GAG Y LA REBELIÓN DE LAS FORMAS

“...el moviente aporta siempre una forma, sea un ‘esto’, determinado, sea una cantidad o una cualidad; y esta forma es el principio y la causa del movimiento cuando el moviente mueve algo, como por ejemplo lo que es

⁴⁶¹ STURGES, Preston. *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon-Schuster, 1990. Pág. 40

⁴⁶² KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 95

actualmente un hombre produce un hombre de lo que es
un hombre en potencia”⁴⁶³

Las palabras de Aristóteles, parte del Libro II de su *Física*, perfilan un marco estructural donde situar la relación entre el gag y el movimiento: *la actualidad de lo potencial*⁴⁶⁴. La propuesta aristotélica, cuyo significado filosófico desborda el ámbito de esta tesis, nos interesa porque evoca para el lector actual variables formales muy concretas. No suena a “concepto abstracto”, suena a un tipo de formalización visual que conocemos gracias a la imagen en movimiento y, ante todo, a su remontaje. Para Aristóteles, una determinada *potencialidad* debe concebirse desde la *actualidad* hacia la que tiende, no como un ente inamovible sino como una forma proclive a la transformación energética, al paso de lo potencial (la posibilidad del movimiento) a lo actual (su despliegue).

Hoy en día resulta más fácil acercar esas categorías a las imágenes en movimiento, pues pensarlas implica detenerlas (en capturas de fotograma) y remontarlas (en vídeos como *Keaton Mario Scroll*). Gracias a la opción de manipular la imagen, el trasvase entre *potencialidad* y *actualidad* se concreta. De ahí que las imágenes que iremos analizando confronten el gag con rastros, borrones y estelas de movimiento. Y que a veces cueste distinguir a los personajes y sus cuerpos en el conjunto del plano, porque la movilidad trastoca la visibilidad y es casi imposible hacer una captura de imagen sin que se vuelva borrosa. Esa cuestión, decidir sobre qué fotograma se origina o cambia un movimiento, nos parece fundamental. Por eso, porque hemos dudado sobre dónde detener cada plano y sobre qué fotograma capturar, ponderando su valor *potencial-actual*, vamos a emplear los términos de Aristóteles como una escala de armónicos.

La *dynamis*, que centra esta primera parte, se refiere a la potencialidad del gag. No define el movimiento en sí mismo, sino la energía que lo hace posible. Esa capacidad transformativa encuentra en el cine de animación el lenguaje expresivo ideal, haciendo posible la captación de las imágenes

⁴⁶³ ARISTÓTELES. *Física*. Madrid: Gredos, 1995. Pág. 183

⁴⁶⁴ Ídem. Pág. 179

en el momento en que “deciden” cobrar forma, entre la metamorfosis y su valor hipotético. Ese poder absoluto del animador sobre la movilidad de las imágenes ha motivado numerosas discusiones sobre si los gags de trucaje son o no son gags de pleno derecho: “Suspendimos el uso de lo que llamábamos gags imposibles o gags de dibujos animados [...] sólo las cosas que uno puede imaginar sucediéndole a gente real permanecen en la memoria de una persona”⁴⁶⁵. Aunque Keaton insistía en su admiración por determinados *gags de cartoon* –elogiando a Larry Semon- es evidente que su utilización le parecía poco adecuada o, al menos, proclive a extraviarse en la memoria del espectador. Lo fascinante es que Tex Avery defendía exactamente lo contrario: “If a human can do it, a lot of times it isn’t funny in animation. Or even if it is funny, a human could do it funnier”⁴⁶⁶. Hoy en día, cuando ha sido una película de animación -*Wall-E* [2008]- la que mejor ha demostrado que es posible devolver el gag a los silencios esplendorosos de Keaton, y cuando *Up* [2009] ha probado la humanidad del píxel, las observaciones de Buster (lo que un humano no puede hacer) y Avery (lo que un dibujo puede hacer) son más que discutibles.

3.1.1.1. La plasticidad de la materia: alumbramiento, éxtasis y fluctuación

Durante la tesis hemos mezclado gags de imagen real y gags animados, matizando según el caso pero resistiéndonos a establecer una frontera clara entre ambos. Nos parece más productivo estudiarlos según su construcción y su despliegue formal (sea un trampantojo o una elipsis) que según la técnica con la que se han elaborado. Es comprensible que esas dos formas de entender el gag se contrapusieran en los años dorados del slapstick, cuando el éxito fulgurante de cineastas como Chaplin, Lloyd y Keaton destacaba con fuerza “por encima” de las producciones de un Semon o de artesanos como Charlie Bowers, especializados en el trucaje animado. Pero que esa distinción se mantenga hoy supone una limitación, pues asistimos al apogeo creativo de Studio Ghibli o Pixar, cuyos gags son más vitalistas y humanos que los de la mayoría de producciones

⁴⁶⁵ KEATON, Buster. *Slapstick*. Madrid: Plot Ediciones, 2006. Pág. 197, 200

⁴⁶⁶ AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. Op. Cit. Pág. 190

actuales de imagen real. Si algo parece probar la historia de los medios audiovisuales es que el poder de la imagen es inversamente proporcional a su pureza, que la mixtura, la impureza y el carácter bastardo de la imagen son infinitamente más sugerentes que su legitimidad.

Jean-Pierre Coursodon propuso en su día distinguir entre el *gag absurdo* y el *gag racional*. El primero presenta una acción imposible en la realidad, mientras el segundo corresponde a la máxima de Mack Sennett: “siempre improbable, pero nunca imposible”⁴⁶⁷. Distinción que Brian Henderson recoge al matizar entre *gags cartoon-impossible* y *slapstick-improbable*⁴⁶⁸. Lo que nos interesa no es la distinción en sí, sino cómo ambos autores la ponen en crisis afirmando que la frontera entre los dos tipos es difusa y suele violarse casi siempre: Coursodon habla de la tendencia de Disney al modelo racional y realista, Henderson de las fracturas de lo real hacia lo absurdo en films de Tashlin y Sturges. Si el umbral *fact/fantasy* era un buen concepto para estudiar la ambigüedad del *gag* en sus espacios, la *dynamis* define el valor paradójico de su movimiento, lo difícil que resulta separar entre lo absurdo y lo racional. Surge así una energía en potencia, ni real ni irreal, que Eisenstein relacionó con el cine de animación:

“Here we have a being represented in drawing, a being of a definite form, a being which has attained a definite appearance, and which behaves like the primal protoplasm, not yet possessing a ‘stable’ form, but *capable of assuming any form* and which, skipping along the rungs of the evolutionary ladder, attaches itself to any and all forms of animal existence. Why is the sight of this so attractive? [...] Their comicality lies in the fact that the *process of ecstasy* is represented as an object: liberalized, formalized. That is, Disney is an example (within the general formula of the comical) of a case of *formal ecstasy*. Ecstasy is a sensing and experiencing of the primal ‘omnipotence’ –the element of ‘coming into being’- the *plasmaticness of existence, from which everything can arise*”⁴⁶⁹.

⁴⁶⁷ COURSDON, Jean-Pierre. “La tradition de l'absurd et le cinéma américain”. *Cinéma* 60 n°49, 1960.

⁴⁶⁸ HENDERSON, Brian. “Cartoon and Narrative in the Films of Frank Tashlin and Preston Sturges” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton) Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 161

⁴⁶⁹ EISENSTEIN, Serguei en NESBET, Anne. “Inanimations: Snow White and Ivan The Terrible”. *Film*

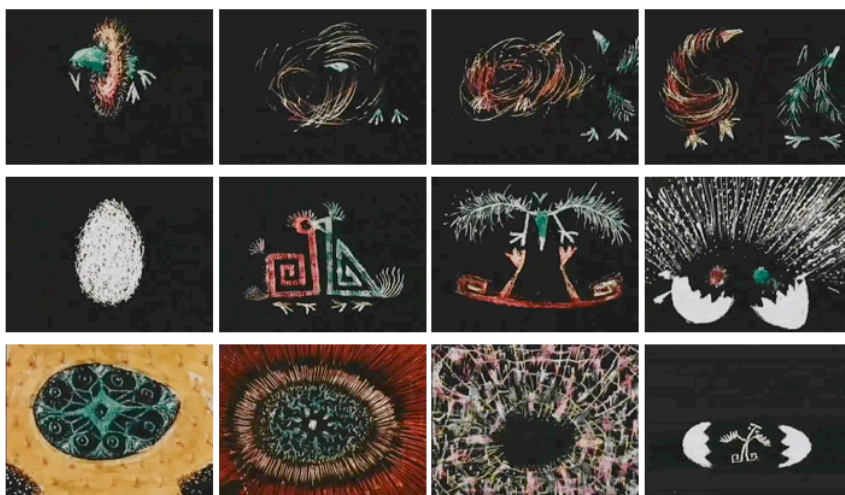
Resulta clave que el cineasta se refiera a Disney como un modelo “dentro de la fórmula general de lo cómico”, ya que sus reflexiones suscitan la *plasticidad y el éxtasis* que sólo la animación produce como una especie de estado embrionario del gag, capaz de asumir cualquier forma *potencial*. Una omnipotencia microscópica que palpita bajo el dibujo animado, como el caldo de cultivo de *Fantasia* y su parodia en la botella de Coca-Cola de Bruno Bozzetto en *Allegro non troppo*. Así, el gag traduce visualmente el crepitar del “coming into being”, la plasticidad de la existencia en bruto, según vemos en el cine de Norman McLaren: “McLaren fundamenta la poesía de la animación en el enrarecimiento más extremo de la materia que no es más que el pretexto”⁴⁷⁰. Construir gags sobre ese enrarecimiento de la materia sólo está al alcance del cine de animación o de su fusión con imágenes reales. La imagen real puede explorar aspectos muy diversos del movimiento, según veremos, pero difícilmente logra captar la vibración de la forma, *la potencialidad previa a la actualidad*, propia del gag animado.

Las criaturas, trazados y partículas del cine de McLaren ejemplifican esa plasticidad primera que, más que producir, augura el movimiento. Lo vemos en los hombrecitos de *Canon* [1964] y el trasero ondulante de la gallina de *Hen Hop* [1942], en la hiperactiva letra “V” de *V for Victory* [1941], las cifras de *Rythmetic* [1956] y la silla loca de *A Chairy Tale* [1957]. Pero hablar del gag en el trabajo del animador escocés es hablar de sus pájaros, que invaden obsesivamente muchos de sus cortos y habitan los rincones de su obra pictórica. Pájaros que según Truffaut hacían reír a todo un cine entre la coloración abstracta y el alumbramiento figurativo. “En la noche de las salas llamadas oscuras, *Blinkity Blank* [1955], con sus destellos de calor coloreado, con sus clic-clac sintéticos, presenta algo parecido a un mito nuevo: el de la gallina de los ojos de oro”⁴⁷¹:

Quarterly Vol. 50 No.4, 1997. Pág. 23

⁴⁷⁰ BAZIN, André en MITRY, Jean. *Historia del cine experimental*. Valencia: F. Torres Editor, 1971.

⁴⁷¹ TRUFFAUT, François. *Las películas de mi vida*. Bilbao: Mensajero, 1976.



La plasticidad y el éxtasis del trazo dan curso al enfrentamiento, la fusión y la procreación entre formas

Ese nuevo mito del que habla Truffaut, que confunde el huevo con los ojos de la gallina, late con fuerza en el gag animado. Y condensa la plasticidad en éxtasis a la que hacía referencia Eisenstein. Es como si McLaren abordase la comicidad como un problema imaginario, aparecido por azar, que se impone a los gestos del animador sobre la banda de celuloide. Una tensión que surge en el acto mismo de *dar forma*, en la fuga de colores y líneas.

A eso nos referimos al hablar de un *estado embrionario del gag*, que sólo la animación es capaz de rescatar. Una exploración microscópica que no muestra el movimiento sino su génesis, la mineralidad que palpita bajo las imágenes: “comme si McLaren, homme de science impatient, inventait, pour les observer à sa guise, les atomes d’une physique nouvelle, les amibes d’une biologie imaginaire”⁴⁷². En *Blinkity Blank* esa ciencia imaginaria vuela en libertad, sin mezclarse con imágenes reales. Pero en otros trabajos, como el oscarizado *Neighbours* [1952], McLaren explora el humorismo de la imagen real robotizándola, combinando técnicas de *stop motion* y *pixelación* que activan el extrañamiento material sobre cuerpos de carne y hueso. En esas piezas, el gag se complica y cuesta distinguir lo

⁴⁷² NOGUEZ, Dominique. “McLaren, ou la schizophrénie creatrice” en *Éloge du Cinéma Expérimental*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1979.

absurdo de lo racional, lo animado de lo real, porque la impureza forma parte esencial de su movimiento.

No es casual que fuese también el motivo del huevo-pájaro el preferido por Charlie Bowers, cómico que en los años dorados del slapstick insistía en combinar la filmación real con el trucaje. Bowers siguió un método muy ligado al cine de atracciones, que recuerda a las metamorfosis típicas de bobinas de la Pathé como *Pikcpocket ne craint pas les entraves*. En sus cortos se revela su universo bizarro y arrítmico, como en *Egged on* y *It's a Bird* [1930], repleto de huevos que vibran como larvas en metamorfosis y eclosionan dando a luz coches de metal en lugar de pollos. Gags donde la *dynamis* se trunca y la mutación genera abortos móviles, excreciones que no pertenecen ni al mundo real ni al mundo animado, y molestan. Esa inadecuación entre la realidad de la imagen y su vibración molecular conecta poderosamente con la fluctuación proteica estudiada por Bajtin en la cultura popular del medievo.

“El movimiento deja de ser de formas acabadas (vegetales o animales) dentro de un universo perfecto y estable, se metamorfosea en un movimiento interno de la existencia misma, y se expresa en la transmutación de ciertas formas en otras”⁴⁷³. El escritor hace hincapié en esa *rebelión de la materia* que descompone el movimiento en gestos convulsos. Un dinamismo de lo inferior, de lo bajo y lo corporal, cuyas transformaciones no son líneas ni figuras abstractas (como sucedía en McLaren), sino deyecciones, aplastamientos y vómitos, a la manera de Jan Svankmajer. Lo vemos en la primera de las tres secciones de su corto más celebrado, *Moznosti dialogu* [1982], en el que diversas siluetas hechas de basura, restos de comida y chatarra metálica se devoran paulatinamente en un monumental gag de cadena alimenticia:

⁴⁷³ BAJTIN, Mikhail. Op. Cit. Pág. 35



A través de una serie de repeticiones lacerantes Svankmajer prueba que bajo la imagen real late una incongruencia de la materia. Se trabaja para constatar un intento fallido de contener la *dynamis* en su envoltorio, que estalla en mil pedazos: fragmentos que no son ya armónicos como en *Fantasia*, sino demenciales y peligrosamente cotidianos. El gag ni se crea ni se destruye, se transforma en cambios grotescos de su *potencialidad*. La materia sale despedida en forma de vómito, se recompone cuarteándose, es aplastada y molida como un puré... y amenaza con engullirnos.

Lo que introducen esas imágenes es una fecha de caducidad en el seno del gag. Violentan la convención atemporal del cine animado y nos recuerdan que la materia está ahí para descomponerse: “la *mortalidad* es un factor esencial en su universo imaginario, que le confirma como legítimo heredero del ideario estético y filosófico del movimiento surrealista”⁴⁷⁴. Resulta fascinante cómo ese *da-sein* inorgánico nos hace reír gracias al sentido del humor y la oportunidad cómica de Svankmajer. Incluso en una película de apenas un minuto como *Zamilované maso* [1988], la estructura del gag se manifiesta claramente: a través de los *tempos* de dos filetes que pasan del plano/contraplano amoroso a la danza musical y el coito, para acabar sacrificados en aceite hirviendo.



La carne muerta cobra vida, se mira al espejo, flirtea, baila, hace el amor y acaba freída en una sartén

⁴⁷⁴ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 235

El mensaje es rupturista y nos inquieta, como sucede con los animales disecados de *Neco z Alenky*, pero la carcajada estalla pese a la ruptura, a contratiempo. El cineasta brinda a la materia inorgánica sus pequeños momentos de gloria, porque sabe que será aniquilada. El baile de unos filetes no es sólo la paradoja siniestra de nuestra sociedad de consumo, es un instante de solaz y recreación lúdica donde el gag sabe ser delicado antes de volverse cruel. Como ocurre en algunos de sus largos, donde la animación va dando paso a la imagen real –*Sílení* [2005]–, Svankmajer liga la podredumbre de los cuerpos a su vitalismo, la extinción a la procreación, el canibalismo a la orgía.

El gag se vuelve rabelesiano –en el sentido de Bajtin– porque muestra la crisis de la *dynamis* junto a su esplendor, en imágenes fluctuantes. Una palpitación previa al movimiento que David Cronenberg sublimó en el monumental gag de explosión de cabeza de *Scanners* [1981], los miembros amputados de *Crash* [1996] y las secreciones lúdicas de *ExistenZ* [1999]. Gags que circulan en paralelo a las explosiones proteicas, craneales y arácnidas de Verhoeven en *Flesh & Blood* [1985], *Total Recall* [1990] y *Starship Troopers* [1997].

3.1.1.2. Física y química. Puñetazos transformadores, fluidos en expansión

Las reacciones físico-químicas permiten fijar esas fluctuaciones de la materia en gags orgánicos, que se nutren de la vida real. En ese sentido el gag animado fue una plataforma ideal para capturar los cambios drásticos y la efervescencia vital de las primeras décadas del siglo XX, proclive al conglomerado y la amalgama: “Thus, *the gag is a hangover* from pre-industrial rituals, as well as a re-enactment of social (and narrative) dislocation. The two are held in tension, as partners, nineteenth-century animal humor and twentieth-century chaos, like a barnyard mouse building a floppy airplane”⁴⁷⁵. Esas tensiones remiten a los problemas propios de la *dynamis*, y a la relación misma entre la imagen animada y la

⁴⁷⁵ KLEIN, Norman M. *Seven Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*. London: Verso, 1993. Pág. 27

imagen real. Winsor McCay lo probó en el baile delicioso de los insectos de *Dreams of the Rarebit Fiend: Bug Vaudeville* [1921], que captura a la perfección el *live entertainment* vodevilesco de aquellos años. Pero lo hace “de otra forma”, dando a entender que bajo los escenarios reales yace un submundo de insectos y criaturas en metamorfosis, con el mismo derecho que nosotros a divertirse y hacer reír⁴⁷⁶.

Según Norman M. Klein el movimiento en los gags del *cartoon* debe más al *live entertainment* que a la comedia muda, siendo el universo de los Fleischer el ejemplo más claro. Klein diferencia el estilo de gags Disney, que se nutre del humor campestre y rural del siglo XIX (los *medicine log shows*, los *minstrels*, el ferrocarril, el barco de vapor), del vaivén de los Fleischer, cuyos gags representan al *punch* del New Humor neoyorquino, de raíz étnica y muy ligado a los suburbios de la gran ciudad (Manhattan, Coney Island, el vodevil, los prostíbulos a los que iban sus dibujantes): “there is great confusion and paranoia that *builds in rapid-fire gags, the world of the immigrant*”⁴⁷⁷. Esa energía bastarda –que recuperaría un animador como Ralph Bakshi en los 70-, da lugar a un tipo de *dynamis* muy particular. Una vibración industrial y urbana que hace que los gags se animen a ritmo de jazz, sobre una sólida sección rítmica y a ráfagas de movimiento.

Lo vemos en la primera etapa de Betty Boop, en obras maestras del tembleque y la exuberancia corporal como *Snow White* [1933], *The Old Man of the Mountain* [1933] (ambas con música de Cab Calloway) o *Betty in Blunderland* [1934]. Lo que nos importa no es sólo la transformación puntual de los objetos (a una estalactita le salen ojos), nos interesa más el temblor generalizado de las imágenes. Ese temblor de las caderas de Betty que nunca cesa, maniatada contra un árbol, en una respiración sincopada y gimnástica: “Una vez puesta de manifiesto la inmortalidad de lo que se mueve a sí mismo, nadie tendrá reparo en decir que en esto consiste la esencia del alma y su misma noción. Todo cuerpo, en efecto, que recibe

⁴⁷⁶ Keaton, que no sentía una preferencia especial por los gags animados, sí tenía presente las animaciones de McCay, y llegó a homenajear su Gertie en el gag del brontosauro en *The Three Ages*. CRAFTON, Donald. *Before Mickey*. Chicago: The Chicago University Press, 1993. Pág. 134

⁴⁷⁷ Ídem. Pág. 63

de fuera su movimiento es inanimado, mientras que el que *lo tiene dentro* y *lo recibe de sí mismo* es animado, porque es está la naturaleza del alma”⁴⁷⁸. La necesidad de dotar a Betty Boop de un “alma” provoca, paradójicamente, que su movimiento sea infinitamente más vital que el nuestro, que nos contagie de forma irreprimible y traspúe esa respiración molecular del gag animado (el balanceo tan característico de Betty, Koko y Bosko en el inframundo de *Snow White*).

Un aliento jadeante que supone una de las grandes lecciones del cartoon, quizá la única que no está al alcance de la imagen real. Demostrando que el gag no requiere a veces de una acción específica sino del mero palpitar de la materia. Según parece, los Fleischer lograron esa aleatoriedad festiva fomentando un sistema de creación de gags modular y abierto, lo que Norman M. Klein denomina *free wheeling system*. Una flexibilidad que permitía a los animadores añadir gags sobre la marcha, sin preocuparse demasiado por la coherencia “narrativa”, superponiendo capas sobre una misma oscilación neumática: “apostaban claramente por lo lúdico y *lo dionisiaco*, sus formas se rendían con visible procacidad al voluptuoso poder del círculo y su universo bullía en un movimiento constante, casi musical, que convertía el espacio en una puerta a un subconsciente festivo y algo lúbrico”⁴⁷⁹. Con los años, ese poderío iría diluyéndose entre lo políticamente correcto y lo narrativamente deseable, en cortos como *House Cleaning Blues* [1937], ya muy domesticados. Una progresiva “disneyización” en la que ponen a Betty a dieta y le alargan las faldas. Y empieza a parecerse a Irene Dunne más que a Mae West⁴⁸⁰.

Gag-pañetazo

Por suerte, ese declive coincide con los años de expansión de Popeye The Sailor, y la palpitación generalizada de Betty se traslada a los bíceps del célebre marino. En los ejemplos de McLaren y Svankmajer hemos visto un tipo de gag que ensalza la mineralidad del movimiento, su carga y su acumulación material. Pero es entre los puñetazos de Popeye donde esa energía se traduce con más intensidad en reacciones físicas concretas. No

⁴⁷⁸ PLATÓN. *Fedro o la belleza*. Buenos Aires: Aguilar, 1973. Pág.59

⁴⁷⁹ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 213

⁴⁸⁰ KLEIN, Norman M. *Seven Minutes*. London: Verso, 1993. Pág. 84

se trata de arranques, velocidades ni persecuciones –que reservamos para más adelante- sino de una transmutación puntual de la *dynamis* en el cuerpo a cuerpo, que altera la naturaleza de los objetos y precipita su potencialidad. Lo vemos en el primer puñetazo de la serie en *Popeye The Sailor* [1933], que muestra la presentación oficial del personaje dando un golpetazo a un ancla que se transforma en una masa de anzuelos (mientras canta su pegadizo tema musical):



El puñetazo transforma el ancla en pequeños anzuelos y logra que la madera recién talada forme una casa

En *I Yam What I Yam* [1933], segundo cortometraje de la serie, el motivo se amplía al multiplicar el número de cuerpos transformados por sus puños y al incrementar, por tanto, la dimensión del gag resultante: se construye una cabaña talando árboles a golpes. Se trata de la versión animada de lo que Noël Carroll llama el gag de *switch movement*, en el que un movimiento es transformado en otro sobre una misma línea de moción (en un gesto punible se disimula uno inocente, como quien simula acariciarse el pelo para golpear)⁴⁸¹. El cartoon permite que lo que cambie no sea solo el sentido del movimiento sino su naturaleza. La clave formal de esos gags está en la recarga de una determinada *dynamis* -gesto de Popeye armando el brazo- y su efecto en la *dynamis* de un cuerpo ajeno – reacción de éste al puñetazo. Los sopapos del marino transportan una energía propia que se transmite a las formas que toca, sean personajes u objetos, moldeándolos según la naturaleza del movimiento. Un ejemplo memorable es el del gag de *twister punch*, que Popeye estrena en *I Yam What I Yam* mediante un puñetazo giratorio, que enrolla la nariz de un indio dando vueltas sobre sí misma:

⁴⁸¹ Carroll, Noël. "Notes on the Sight Gag" Pág. 35



El *twister punch* transmite el movimiento giratorio al enemigo, contagiando la *dynamis* entre cuerpos

El modelo se perfecciona, a todo color, en *Popeye Meets Simbad The Sailor*, donde Olivia pide a su amado que ejecute el *twister punch* y éste “arma” su propio brazo girándolo como una goma elástica. Ese instante de acumulación del movimiento nos parece fundamental. Porque concreta la *dynamis* en imágenes y exalta la potencialidad que el gag necesita antes de actualizarse (haciendo girar a Bluto como un rotor). La inventiva de los Fleischer llega a traducir literalmente ese *paso de lo potencia a lo actual* en uno de los mejores gags de la serie, cuando el puñetazo se convierte en pura energía y atraviesa las ondas radiofónicas en *Sock-A-Bye, Baby* [1934]. No es sólo que la *dynamis* se “cargue” en una acción dada, es que cobra vida propia y surca el espacio en busca de un cuerpo sobre el que actualizarse, como un seísmo teledirigido:



La *dynamis* del puñetazo se transmite a través de las ondas de radio hasta salir de un micrófono y golpear

El puñetazo de Popeye es, en realidad, un transformador de energía a toda potencia. El gag juega a confundir la *dynamis* (potencia) con la *energeia* (actualización motriz). Pero el hallazgo no recae en la *energeia*, recae en la dilatación de la *dynamis*. Reímos más durante el trayecto del puñetazo a través de las ondas que en el golpe final, porque lo potencial se demora el tiempo necesario antes de volverse actual, y ahí surge el gag, desafiando las leyes de la física. Así, los ganchos y redobles de Popeye pueden disuadir a un tsunami golpeando sus olas y sus rayos (*Shiver Me Timbers!* [1934]), y una lata de espinacas desata una rebelión generalizada de las formas, que dudan sobre cómo y en qué transformarse, bailando (*Strong*

To The Finich). Un modelo muy ligado a los gags de superhéroes, que Brad Bird condensó magistralmente en *Jack-Jack Attack* [2005], corto donde el bebé de *The Incredibles* se vuelve *potencial*, literalmente.

El gag químico

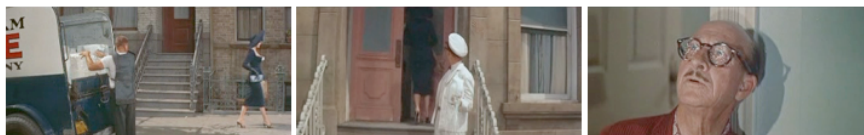
¿Cómo expresar esa vibración de la *dynamis* mediante imágenes reales? Mientras la animación permite fijar esas potencias de lo móvil “antes del movimiento”, la filmación tiende casi siempre a subrayar el movimiento más que su origen (incluso en gags de frenazo y arranque como los que analizaremos más adelante). Existe, sin embargo, un modelo que favorece esa acumulación oscilante de la energía previa a la metamorfosis: el *gag químico*. El cine de Frank Tashlin ofrece una buena cantidad de ejemplos de ese hervor sustancial de la materia, a medio camino entre la animación y la imagen real. Las sopas, ungüentos y mejunjes que Fatty manoseaba en cortos como *The Rough House* o *The Bell Boy*, prueban una tendencia natural de ciertos gags hacia el amaño y la transformación de fluidos. Pero lo que en el slapstick era casi siempre una vía hacia lo grotesco –gags que buscan cierta asquerosidad en sus imágenes–, cobra en las comedias de Tashlin una claridad de perfumista⁴⁸².

Uno de los mejores gags de *The Girl Can't Help It* muestra los poderes del *gag químico* en acción. Se trata de una variante sobre el modelo de contagio *voyeur*, en la que diversos personajes quedan pasmados al ver la escultural figura de Jane Mansfield mientras pasea. Una rutina canónica cuyo atractivo reside en la forma de manifestar el asombro irreprimible que las curvas de la actriz provocan: “You can't sell tires without breasts. Imagine a statue with breasts like Mansfield's –imagine *that* in marble”)⁴⁸³. No es que *ese* cuerpo afecte a los seres vivos, que también, es que altera incluso la composición química de los objetos. Ante ella el repartidor de hielo ve cómo los témpanos se derriten entre sus manos, el

⁴⁸² Jean-Luc Godard el primero en llamar la atención sobre el poder transformativo de los gags de Tashlin, vindicando su figura entre los Cahiers y llegando a intercambiar algunas cartas: “*Son of Paleface* [1952] contained 2,857 gags at a conservative estimate, there were only 1,538 in *Artists and Models* and 743 in *The Girl Can't Help It*. As for *Will Success Spoil Rock Hunter?*, it will have barely 50. Dont' worry, it will still be the funniest film of the year” TASHLIN, Frank en HENDERSON, Brian. “Cartoon and Narrative in the Films of Frank Tashlin and Preston Sturges” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton) Berkeley: University of California Press, 1991. Pág. 171

⁴⁸³ TASHLIN, Frank en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 774

lechero cómo la leche emana súbitamente, y el vecino cómo el cristal de sus gafas no resiste la presión atmosférica:



Jane Mansfield hace que el hielo se derrita, la leche brote de su botella y los cristales de las gafas estallen

“[Tashlin gags] use cinematic trickery, unrestricted by the *laws of thermodynamics*”⁴⁸⁴. Lo que en el mundo del cartoon está abierto a la plasticidad demiúrgica del trazo y a la rebelión de las formas, es decir, todo, queda restringido en el mundo real a un puñado de reacciones físico-químicas. Pero su efecto se magnifica al ser “real”, pues se aprovechan situaciones cotidianas para dar rienda suelta a la *dynamis*, alterando las leyes de la termodinámica. Tex Avery resumía así esa ambigüedad entre lo real y lo animado que inunda las comedias de Tashlin (apodado Tish-Tash por sus compañeros de la Termite Terrace): “He did what we had always wanted to do. So many times we had told ourselves, ‘My gosh, this gag may be funny animated, bit if it were only in live action, it would be terrific!’ What Tash did was to take the old clichés of cartoon gags and act them out live. And that made him a name! And they were real funny pictures”⁴⁸⁵.



1 Chispazo eléctrico

2 Efervescencia y cromatismo de los fluidos

3 Fogonazo ígneo

Lo vemos en toda la filmografía de Tashlin, en gags que fuerzan el límite de lo imposible haciéndolo tan sólo improbable. En *It's Only Money* Jerry sufre un gag clásico de descarga eléctrica sobre una valla cuando intenta

⁴⁸⁴ CAMERON, Ian en HENDERSON, Brian. Op. Cit. Pág. 171

⁴⁸⁵ AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. Op. Cit. Pág. 164

escapar de la mansión (1). Un modelo que Spielberg filmó con el niño que sale despedido de la alambrada eléctrica en *Jurassic Park* [1993]. Por otro lado, un *running gag* típico de Tashlin es el de la fuente o depósito de agua que se agita a espasmos, como vemos en las burbujas coloreadas de *Will Success Spoil Rock Hunter?*, que parodian el cosquilleo ególatra del protagonista (2), o en *It's Only Money*, cuando una chica besa a Jerry y éste se calienta echando humo. Asimismo, el *gag químico* puede ayudar en tareas narrativas, a la manera de *The Alphabet Murders*, donde un mismo *gag* de fognazo culinario se repite varias veces a lo largo de la película, para diferenciar la actividad del Poirot en solitario de su fusión, en pareja cómica, con el orondo policía Hastings (3).

Es obvio que la química de esos gags oculta una química subyacente entre personajes. Pero lo fascinante es cómo condensan el carácter potencial de la *dynamis* en explosiones que son, en el fondo, gritos de júbilo. Parece como si el movimiento se viera alterado por la viscosidad de los fluidos, inaugurando un régimen diverso, en el que los cuerpos no se mueven de la misma manera y las imágenes transmiten una satisfacción regocijante. Lo vemos con la espuma que Blake Edwards extiende por la mansión de *The Party*, verdadera metáfora de la promiscuidad hippy.

Una felicidad que Tashlin exalta en *The Disorderly Orderly* [1964], cuando Jerry arregla el televisor de una paciente para que desaparezca “la nieve” y de repente empieza a nevar dentro de la habitación. O en el *gag* de manguera que abre *Rock-A-Bye-Baby*, en el que Jerry intenta controlar en vano un chorro de agua que desplaza todo y a todos a su alrededor. Y durante la secuencia de la aspiradora en *Who's Minding the Store* [1963], que succiona objetos, decorado y personajes por igual. Una diligencia termodinámica de la que Lewis tomó buena nota, y que centra la trama y diversos gags de fluidos en *The Nutty Professor*. Incluso Woody Allen, poco dado a los excesos visuales, emplea el *gag químico* para derretir la pistola de jabón con la que intenta escapar de la cárcel en *Take the Money and Run*, y cocinar suflés gargantuescos en *Sleeper* y *Love and Death*.

3.1.2. ENERGEIA: MOTRICIDAD Y DESCOMPOSICIÓN CINÉTICA

“De esta clase sería la génesis del placer producido por los movimientos cómicos: un *gasto de invención devenido inútil*, como exceso, en la comparación del movimiento ajeno con el propio”⁴⁸⁶

Así define Freud el proceso cómico ligado a la movilidad, como un gaste energético sin proporción, cuyo destino es casi siempre el vacío. Esa gratuidad del movimiento surge sobre todo en gags de tembleque en los que la vibración deviene inútil. Sucede en *The Seven Year Itch* cuando en lugar de tocar virtuosamente un concierto de Rachmaninoff, Tom Ewell acaba toqueteando Chopsticks, medio borracho, junto a Marilyn Monroe. La actriz se suma a esa gestualidad de principiante –pulsando las teclas con un solo dedo- y comenta que siente algo especial, como un temblor que le recorre el cuerpo. Hasta que Ewell intenta besarla y ambos caen al suelo de golpe. Se nos muestra como la carga de un movimiento posible (acercarse a Marilyn), se acumula pero es finalmente desperdiciada en uno de esos gestos inútiles de Freud (el beso fallido), frustrando la intención original. El desacuerdo entre *potencialidad* y *actualidad*, de la *dynamis* a la *energeia*, preside ese tipo de gags de tembleque. Gags que Fellini lleva al extremo más explícito en *La città delle donne*, con una primera escena en la que el traqueteo del tren provoca la pasión de Mastroiani y otras dos centradas en la potencia de un vibrador gigante y unas bolas chinas.

El antecedente de esos movimientos pélvicos es el típico gag de coctelera. Chaplin, que conocía bien la rutina, rubricó su vuelta de tuerca en *The Idle Class*, cuando vemos al millonario sacudiendo el cuerpo de espaldas a cámara, como si estuviera llorando, y cuando se gira comprobamos que estaba preparándose un cóctel (*switch movement*). Billy West, uno de los imitadores más fieles de Charlot, emplea el gag en *He's in again* [1918], al apoyar una coctelera en los bíceps de una señora que espera en la barra del bar. En *Wandering Willies* es otro “cómico menor” del slapstick, Billy Bevan, quien apoya la coctelera en un cliente, un señor gordote que ríe a carcajadas y hace oscilar así el cóctel sobre su tripa. W. C. Fields hace lo

⁴⁸⁶ FREUD, Sigmund. Op. Cit. Pág. 196

propio en *The Pharmacist* [1933], harto de los saltos hiperactivos de un juguete de su hija pequeña, cuando le fija una coctelera para aprovechar el movimiento en “algo útil” y asegurarse un buen trago. Aunque la versión más célebre del gag es quizá la que Luís Buñuel y Salvador Dalí idearon en *Un chien andalou*, donde el ruido de un timbre se expresa visualmente agitando una coctelera, dos manos que salen de dos agujeros en la puerta.

3.1.2.1. Verbos de movimiento. Del gasto potencial al impulso actual

Una evolución de ese modelo surge al sustituir la coctelera por un aparato mecánico. En esos casos el temblor remite a los motores en ralentí, un tembleque cuya *energeia* proviene de las máquinas y de su inadecuación con el mundo “de los humanos”. No estamos hablando de los autos-locos de Sennet o Hal Roach –un modelo que reservamos para más adelante– sino de un nivel previo del movimiento que vacila entre la *dynamis* y la *energeia*, y hace oscilar a los personajes de arriba a abajo. Ese traqueteo motiva el gag del coche en el paseo al aire libre de *The Magnificent Ambersons*, y es el gran *mcguffin* narrativo de *Tobacco Road*. No obstante, su influjo se extiende a toda la historia del cine, como prueba el gag del taxista de Nueva York en *Night on Earth*, que conduce tan mal que acaba por ceder el volante al cliente que acaba de recoger.

La versión extrema de esos traqueteos mecánicos es el gag de taladros, otra rutina muy extendida. En *Hopalong Casualty* [1960], Chuck Jones la magnifica haciendo que El Coyote ingiera por accidente unas Pastillas Terremoto –ACME– y se convierta él mismo en un taladro, agujereando el paisaje de Monument Valley. Si esa es la versión improbable del gag, Pierre Étaix filma la versión naturalista al inicio de *Tant qu'on a la santé*. Debido a unas obras en París, los tres primeros minutos de la película muestran hasta doce gags de tembleque entrelazados: dos enamorados que intentan besarse y no lo logran (1), un quiosco del que caen todas las revistas (2), las piezas de un tablero de ajedrez en fuga (3), un señor que se acerca la copa para beber y acaba empapado (4), el reloj de un campanario cuyas manecillas giran como locas (5), un hombre que pierde

su zapato (6), la aguja asesina de un tocadiscos (7), las notas de una partitura cayendo (8), el titilar de las copas que suena como un timbre (9), unos pétalos de rosa saltando (10), la vajilla hecha añicos (11) y una gallina que sale corriendo porque se le han roto los huevos (12). Ejemplos de esa desproporción entre la *dynamis* y la *energeia*, que descompone el gag a sacudidas.

Verbos de movimiento

El siguiente tipo de gag implica el abandono progresivo de la potencia en pos de la actualidad del movimiento. Lo que centra nuestra atención no es su origen ni su trayectoria, es su despliegue inmanente: cómo evoluciona “en tanto que imagen”. La expresión lingüística más evidente de esos gags son los *verbos de movimiento*, entendidos aquí no como una forma de relacionarse con el espacio (según veíamos en Shigeru Miyamoto), sino como una manifestación cinética *per se*, del infinitivo al gerundio. En ese sentido, el imgainario de Rabelais pone a nuestra disposición un conjunto formidable de verbos cuya contundencia recuerda al slapstick. Para el lector contemporáneo, la revisión del universo rabelésiano supone una verdadera revelación por la potencia de sus construcciones visuales, la permanencia de sus gags y la claridad de la escritura lúdica que los integra. Las crónicas de la familia de gigantes subrayan el lado grotesco de la *dynamis* –analizada antes a partir de Svankmajer– y prefiguran al mismo tiempo su *energeia* –que analizaremos a continuación empleando algunos ejemplos de Keaton. Para insistir en esa idea incluimos aquí una lista de algunos verbos-movimiento, que despiertan sus propias imágenes:

Gargantúa:

-El parto de la madre Gaznachona: tras danzar y beber, se hace de vientre y saca a Gargantúa por la oreja izquierda. *Saltar / Penetrar / Alumbrar / Subir / Salir*

-Juego de las ayas de Gargantúa con el miembro viril del pequeño gigante. *Dar vueltas / Levantar / Masturbar / Jugar*

-Gag por transformación de los caballos ficticios que Gargantúa muestra a los ilustres visitantes de las caballerizas. *Transformar / Mutar / Convertir*

-El joven gigante da muestra de su inventiva al padre mediante una disertación sobre el arte de limpiarse el culo. *Limpiar / Frotar / Pasar*

-La cola de la yegua de Gargantúa no mata solo moscas, arrasa bosques, y

comarcas enteras. *Desmoscar / Escaramucear / Desenvainar / Derribar*

-Gargantúa agradece la bienvenida a los habitantes de París meando, hasta que inunda toda la ciudad. *Desatar / Sacar / Menear / Mear / Anegar*

-Combate entre los boyeros y los pastores. *Pegar / Tirar / Alcanzar / Descargar / Perseguir / Lanzar*

-Matanza agonal perpetrada por el Hermano Juan. *Combatir / Derribar / Golpear / Espachurrar / Romper / Dislocar / Moler / Quebrar / Hacer tragar / Hundir / Amoratar / Descoyuntar / Reducir a polvo / Deslomar / Volar la cabeza / Empalar / Atravesar / Pegar / Atizar / Sacar los intestinos / Degollar / Rematar*

-Exhibición acrobática del maestro de armas Gimnaste ante el enemigo, que danza como un demonio en volandas. *Bajar / Dar la vuelta / Pasar / Lanzar / Caer / Dar volteretas / Girar / Desviar / Repetir / Levantar / Sujetar / Inclinar / Rozar / Alzar / Girar (como un molinillo) / Impulsar / Sentar / Apoyar / Brincar / Descabalgat / Cargar / Derribar / Descalabrar / Hendir / Lanzar / Seccionar*

-Los proyectiles de artillería son como moscas o uvas contra la piel del gigante. *Disparar / Lanzar / Peinar*

-Relato del Hermano Juan sobre porqué su nariz es más grande debido a la forma de los pechos de su nodriza. *Mamar / Hundir / Subir / Crecer*

-Gag que reaparece, variado y tramado, en el viaje de unos peregrinos que son engullidos por Gargantúa. *Engullir / Ingerir / Regurgitar*

-Parodia de la muerte de Absalón cuando el Hermano Juan se queda colgando de un árbol. *Quedarse colgado / Enganchar / Brincar / Soltar / Colgar / Escurrir / Ahorcar / Tregar / Desenganchar / Dejar caer*

Pantagruel:

-Relato de cómo el sol tropieza con los astros, parte de la genealogía de los Gigantes. *Mover / Tambalear / Patitorcer / Alterar / Trepidat / Abandonar / Declinat / Retirar*

-Un gigante navega en el Arca de Noé. *Cabalgat / Mover / Dirigir / Enviar / Navegar*

-Nacimiento de Pantagruel en medio de una procesión de criaturas desde la vagina de su madre. *Traer / Dar a luz / Recibir / Salir / Tirar / Cargar*

-El gigante pasa de sorber la leche de unas vacas a zampárselas de un bocado, enfrentándose más tarde a un oso salvaje. *Mamar / Morder / Deshacer / Agarrar / Devorar / Pegar / Quitar / Tragar / Despedazar*

-Pantagruel camina como un caracol con una cuna atada a su espalda. *Romper / Patalear / Sacar / Deslizar / Tocar / Impulsar / Levantar / Llevar / Entrar / Coger / Inclinar / Tomar / Sentar / Dar / Pegar*

-Una ventosidad en plena campaña de guerra provoca terremotos y engendra una

raza de enanos. *Pear / Soltar / Temblar / Engendrar*

-Trampa de guerra que extermina a 660 caballeros y sus monturas, friéndolas. *Destruir / Arremeter / Resbalar / Caer / Acercar / Hacer girar / Enredar / Hacer caer / Sacar / Cortar / Prender / Abrasar / Montar / Correr / Atrapar / Saltar / Agarrar / Llevar*

Más allá de la visualidad de esos gags, algunos sólo improbables y otros imposibles, destaca la voluptuosidad manifiesta de sus verbos. Una forma de vincular *el gasto potencial al impulso actual* y sus consecuencias. Es en el slapstick donde mejor resuenan aquellos verbos de Rabelais, pues la ausencia de diálogos obligaba a trabajar sobre las imágenes y minimizar lo hablado. De hecho, Panurgo, el inolvidable acompañante del gigante en *Pantagruel*, es uno de los primeros grandes clowns de la comedia muda. Así lo prueba el duelo de mímica que mantiene con un retórico inglés en un episodio de la novela: “Entonces el inglés este signo: levantó la mano izquierda bien abierta en alto, al aire; luego cerró en un puño sus cuatro dedos, con el pulgar extendido apoyado en la aleta de la nariz. Acto seguido levantó la derecha totalmente abierta y totalmente abierta la bajó, colocando el pulgar en el lugar en que se plegaba el dedo meñique de la mano izquierda, y movía lentamente en el aire los cuatro dedos de la misma. Luego al contrario hizo con la derecha lo que había hecho con la izquierda, y con la izquierda lo que había hecho con la derecha”⁴⁸⁷. Eso es un gag de movimiento, *energeia* plenamente visual, y Panurgo no se limita a él, sino que pone en práctica todas las variantes del *mischief gag*: perseguirse con unos policías que recuerdan a los Kops, manipular pólvora explosiva, implantar y lanzar objetos-trampa, travestirse, utilizar cuerdas y mecanismos elásticos, caer de vehículos en marcha y hasta participar en una carrera por la chica.

Si recuperamos esos gags escritos es para demostrar que el movimiento depende en gran medida del interés por mostrarlo, de que el autor decida trabajar visualmente, ocuparse de los *verbos de movimiento*: ¡mucho más visuales sobre el papel de *Gargantúa y Pantagruel* que en tantas y tantas comedias *talkie*! Hay una diferencia obvia entre que se haga escribiendo

⁴⁸⁷ RABELAIS, François. *Pantagruel*. Madrid: Cátedra, 2003. Pág. 232

un texto literario (como hace Beckett en *Molloy*, *Malone muere* y *El innombrable*) o que se haga filmando imágenes en movimiento (según prueba el propio Beckett en *Film*). Pero igual o más que el medio importa el enfoque del gag, la manera de encarar la comicidad, y por eso las imágenes de Rabelais evocan mejor que cientos de comedias el paso de la *dynamis* a la *energeia*, a la manera de los grandes verbos del slapstick.



Lanzamiento (pastelazo / proyectil / mini-cañón): disparar, impulsar, lanzar, tirar, destruir, enviar, abatir

Puede tratarse de uno de esos *pie-in-the-face* que hemos visto al hablar de los juegos de Mario, como el de *The Butcher Boy* (1), o de los disparos de *Out West* (2). Incluso de un cañón en miniatura como el de *The Navigator*, que dispara dándole una patada desde el suelo, para no interponerse en la trayectoria (3). En todos late una misma *actualidad* del movimiento. Una plástica del gesto –móvil en el pastelazo y el cañón, estática en el disparo– que dificulta cualquier captura de fotograma. Lo vemos en la forma de agarrar a Al St. John en *The Rough House* (4), la patada doble –clásico de Buster– en *My Wife Relations* (5) y el intento de noquear al oponente en *Battling Butler* [1926] (6). Los cuerpos se emborronan y la cámara apenas alcanza a fijar el cuerpo de Buster entre la estela de su movimiento:



Lucha (agarre / patada doble / gancho): agarrar, atrapar, espachurrar, romper, dislocar, atizar, quebrar

El límite de esos verbos es un impulso que dispara la *energeia* a través del espacio. No se lanza un objeto ni se combate cuerpo a cuerpo, se proyecta la movilidad hacia el exterior del encuadre. En *The Goat* se trata de una

persecución interrumpida cuando Buster encierra a los policías en la plataforma móvil de un camión (7). Pero puede ser el propio personaje quien se convierta en movimiento puro al aferrarse a un tranvía en marcha, según vemos en *Daydreams* (8). Sin embargo, el motivo más habitual es el salto de trampolín –estándar en las bobinas de la Keystone– que proyecta los cuerpos en vuelos curvilíneos como el de *The Cook* (9).



Impulso (captura / placaje / salto de trampolín): caer, levantar, voltear, deslizar, prender, soltar, alcanzar

3.1.2.2. Fuerzas en desacuerdo. El gag de choque y la frustración del movimiento

Antes de pasar a la propagación del gag entre espacios, nos detenemos en un último tipo de gag que cuestiona la actualidad de lo potencial frustrando el movimiento, entre *dynamis* y *energeia*. Sus orígenes están en esos gags de burros que no quieren moverse y jamelgos deslomados cuya silla de montar se escurre haciendo caer al jinete, como Rocinante y Don Quijote⁴⁸⁸. El motivo ha evolucionado en gags que filman la espera del caballo, el salto del jinete, y el movimiento caprichoso del animal que hace que caiga de bruces contra el suelo: lo vemos en versión animada en *West and Soda* y en imágenes reales en *Indiana Jones and the Last Crusade*. Pero el modelo que popularizó el slapstick es el de un coche cuya aceleración descompone la carrocería, partiéndola en dos y dejando a los personajes tirados al arrancar. Buster lo practicó en versiones diversas: quedándose atrapado en un neumático justo cuando el vehículo acelera (*The Goat*), fracturando un fragmento de la chapa (*One Week*), subido a un trineo (*The Frozen North*) o invirtiendo el esquema al lograr que los

⁴⁸⁸ CERVANTES, Miguel De. Op. Cit. Pág. 464. Para un estudio de los aspectos cinematográficos de El Quijote: “Cervantes narra siempre con una marcada concepción visual, rítmica, escenográfica y espectacular de las situaciones, como si pretendiera poner en palabras escuetas lo que sobre la pantalla se resolvería en la secuencia de unas imágenes que hablasen por sí mismas”. VILLANUEVA, Darío. *El Quijote antes del cinema*. Real Academia Española, 2008. Pág. 50

caballos de una calesa se queden parados y sea él quien sale despedido, por culpa del magnetismo de un imán-herradura (*The Blacksmith*).

Lo que ponen en juego esos gags es una división del movimiento a causa de un arranque súbito. Un desmembramiento que hace fracasar el paso de lo potencial (su *dynamis*) a su actualización cinética (su *energeia*). Se trata del esquema mil veces visto del mago que estira de golpe el mantel sobre una mesa, con toda la vajilla puesta. Sólo que el resultado del gesto no es la fluidez mágica sino el destrozo generalizado, según muestra Roy Andersson en un gag de *Du levande* (el intento falla y se rompe toda la vajilla). El cartoon sublimó esos desacuerdos entre fuerzas inscribiéndolos en el cuerpo del propio personaje. Chuck Jones consideraba esa técnica como uno de sus gags más logrados, poniendo como ejemplo el momento en el que el Coyote agarra un arco y, en lugar de lanzar la flecha contra el Correcaminos, acaba lanzándose a sí mismo (*Beep Prepared* [1961])⁴⁸⁹. No obstante, hay pocas dudas sobre quién es el practicante más ilustre de esos desacuerdos entre movimientos, Tex Avery, quien los perfeccionó a través del desmembramiento literal de sus personajes.

“The famous Avery double takes: eyes bulging priapically; the shriek while body parts explode; the jaw dropping like cement”⁴⁹⁰. Esa rutina, resucitada como parte del gran homenaje a los maestros del cartoon de *The Mask* [1994] y el experimento híbrido de *Space Jam* [1996], ilustra la diferencia entre un tipo de *double take* centrada en la temporalidad del gag –como las de Harry Langdon y Oliver Hardy- y otra centrada en su movimiento. Las de Avery corresponden a la segunda categoría, y su imagen canónica es el plano del lobo cuyos ojos salen disparados al ver la figura irresistible de la chica. El gag, que llegó a causar problemas con los censores del Código Hays, surge en obras maestras de la voluptuosidad como *Red Hot Riding Hood* [1943], *Little Rural Riding Hood* [1949], *Swing Shift Cinderella* o *The Shooting of Dan McGoo* [1945]. La arritmia y el frenesí característicos de Avery se condensan así en gags visuales en

⁴⁸⁹ JONES, Chuck. “The Roadrunner and Other Characters” *Cinema Journal* Vol. 8 N. 2, 1969. Pág. 14

⁴⁹⁰ KLEIN, Norman M. “Hybrid Cinema. The Mask, Masques, and Tex Avery” en *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros Animation* (ed. Sandler K. S.). New Brunswick: Rutgers, 1998. Pág. 209

torno a la deformación o la atomización del cuerpo⁴⁹¹, que visibilizan los desacuerdos entre fuerzas característicos de la *energeia*.

El propio animador comentó que la violencia de aquellos gags se basaba en realidad en la reversibilidad del movimiento: “We found that you can get a terrific laugh out of someone just getting demolished –as long as you clean him up and bring him back to life again”⁴⁹². Por ello, porque el interés recae en esa dinámica doble de *destrucción y reconstrucción*, de *frenazo y arranque*, creemos que la naturaleza báquica de esos gags se revela poderosamente en el cine de acción y sus *stunts* exponenciales. Si Avery y Jones insistieron en la vigencia del slapstick como base formal de sus gags⁴⁹³, ciertas escenas de lucha en películas de acción desafían la frontera entre lo improbable y lo imposible, y relanzan los cuerpos de los especialistas hasta el límite de la resistencia corporal.

Action stunts: el gag de choque

En ese sentido Jackie Chan constituye una figura insustituible. El propio actor/director ha explicitado en innumerables ocasiones su deuda con el slapstick de Lloyd y Keaton. En *Project A* [1983] le vemos aferrándose a la manilla de un reloj en lo alto de un campanario, estilo *Safety Last*, y en *Police Story* [1985] volando agarrado a un autobús en marcha como hacía Buster en *Daydreams*. Además, su cuerpo es el único que ha dado el cine en las últimas décadas cuyos movimientos puedan compararse al *bodily coping* excelso de un Keaton. Robert Knopf ha insistido en el vínculo poderoso entre los gags de ambos cineastas, explicado en parte porque ambos tuvieron una formación “vodevilesca”. Si la de Keaton es de sobra conocida (The Three Keatons), la de Chan discurrió por los cauces de la comedia teatral infantil (Seven Little Fortunes Opera Group), dentro del contexto de la Peking Opera, la forma de teatro popular más extendida en China⁴⁹⁴. La Peking Opera exige a sus *performers* combinar acrobacias, rutinas cómicas, danza y combate en una síntesis fulgurante, que vemos

⁴⁹¹ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 64

⁴⁹² AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. Op. Cit. Pág. 193

⁴⁹³ JONES, Chuck en BOGDANOVICH, Peter. Op Cit. Pág. 712. AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. Op. Cit. Pág. 189. Tras reconocer la influencia de la comedia muda, Avery matiza las diferencias en una frase que es, en sí, un gag memorable: “You couldn’t possibly get Charlie Chaplin in a milk bottle”.

⁴⁹⁴ KNOPF, Robert. Op. Cit. Pág. 153

ejemplificada en la monumental *Peking Opera Blues* [1986], una de las películas más importantes del cine de Honk Kong, y gran manifiesto de las formas de la comedia visual china⁴⁹⁵.

La gran aportación de Chan fue reavivar el género de acción de Hong Kong tras la muerte repentina de Bruce Lee en 1973. Pero lo que interesa aquí es cómo subrayó las rutinas cómicas de la acción en películas como *Snake in the Eagle's Shadow* [1978] y *Drunken Master* [1978], sumando gestos de la Peking Opera a las coreografías de lucha. Aunque no fue hasta 1983, año en que el cineasta descubrió a Keaton y Lloyd, cuando la comicidad ambiental de sus primeros logros (*The Young Master* [1980]) da paso a una verdadera cascada de gags inspirados en la estética del slapstick. Un baile de cuerpos y golpes en primera persona, sin trampa ni cartón, que alcanza cotas revolucionarias en las sagas *Project A / Project A Part 2* [1987] y *Police Story / Police Story 2* [1988]: “He is Hong Kong’s Harold Lloyd, with Buster Keaton and Douglas Fairbanks’ gift for tailoring punishing stunts to his persona”⁴⁹⁶.



El desacuerdo entre fuerzas hace que el movimiento entre moto y cuerpo de la actriz se descomponga

En *Police Story* vemos la versión canónica de los gags que hemos ido analizando. La montura del caballo y la carrocería del coche se sustituyen por una pequeña Scooter, sobre la que Maggie Cheung sale despedida (años antes de su glamourización de la mano de Wong Kar-wai y Olivier Assayas). El primer *tempo* del gag filma el arranque frustrado de la motocicleta y la caída del cuerpo de la actriz cuando Jackie la agarra por la mochila, en un efecto cómico fulgurante (A, la acción se rueda en un

⁴⁹⁵ El extraordinario gag “de cama” de la película, cuando dos actrices y dos actores se escurren entre las partes de una misma sábana, a espaldas del padre de una de ellas, enciende la mecha del monumental estudio de Bordwell sobre el cine de Hong Kong: BORDWELL, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge: Harvard University Press, 2000. Pág. 3

⁴⁹⁶ Ídem. Pág. 58

único plano general). La repetición se prepara con un plano detalle de la acumulación de la *dynamis*: Jackie sostiene la rueda trasera en el aire mientras gira. Hasta que se suelta la mano y produce el estallido súbito de la *energeia*, disparando el movimiento de la moto y la actriz en diversas cabriolas (-A). El gag invierte el desajuste inicial (A: Jackie agarra a la actriz, sólo la moto se dispara) en una figura opuesta (-A: Jackie suelta la moto, tanto ésta como la actriz salen disparadas). Pero si recuperamos ese gag “canónico” es para destacar la capacidad de Chan para combinar esas rutinas, de corte tradicional, con acrobacias y movimientos que llevan la fisicidad de Keaton a un punto-límite de fricción entre fuerzas:



a

Impulso y ajuste rectilíneo de dos *energeias*



a'

Fuerza centrífuga sobre el peralte de una curva

El modelo es el impulso del cuerpo de Chan que, agarrado a un paraguas, se engancha a la parte trasera del autobús, y reajusta sí las *energeias* de dos móviles: el bus y su cuerpo (a). La variación surge cuando se vulnera esa pirueta modificando la trayectoria del vehículo, y la *fuerza centrífuga* eleva al personaje por los aires sobre una curva (a'). Por sí mismas, esas acciones no despertarían la comicidad del gag (como casi nunca lo hacen en las coreografías del cine de acción de raíz occidental), pero Chan se asegura de que la repetición y la suma de obstáculos se revele “en tanto que gag”. Pone a prueba el gesto puntuándolo con miradas de asombro de los oponentes y guiños plentamente lúdicos, en busca de la comicidad:



b



b'

Fuerzas de resistencia entre dos cuerpos en movimiento y *fuerzas de desgaste* del cuerpo contra el suelo

“Por efecto de la rigidez o de la velocidad adquirida, los músculos continuaron realizando el mismo movimiento cuando las circunstancias exigían un cambio [...] actúa, en suma, al revés, o funciona en el vacío, siempre a causa de la velocidad adquirida. El hábito le había impulsado. Habría sido necesario detener el movimiento o desviarlo. Pero nada de eso ha sucedido, sino que se ha continuado maquinalmente en línea recta”⁴⁹⁷. Esa descripción de Bergson captura intensamente el tipo de *gag-choque* que Chan cultiva con tanta frecuencia en sus películas. No se trata sólo del ajuste de velocidad entre dos cuerpos, sino de las *fuerzas de resistencia y de desgaste* suscitadas por la fricción entre móviles. Un ajuste que obliga a patalear sobre el capo de un coche, todavía agarrado al autobús (b), y a revolverse como un *dummy* al caer dando vueltas por el asfalto (b’): “Like Keaton, he can turn any locale into an obstacle course”⁴⁹⁸.

David Bordwell resalta esa preferencia por el desgaste físico que Jackie Chan convierte en pilar de su ideario cinematográfico (no en versión *light* estilo Tom Cruise, sino en versión radical Buster). Una insistencia en lo corporal que distingue el masoquismo propio de sus comedias (*passionate masochist*) del narcisismo totémico de Bruce Lee (*flagrant narcissist*)⁴⁹⁹. Esa cohabitación entre lo cómico y lo violento se remonta a los orígenes del gag. Nos habla de un *esplendor del choque* vinculado a las acrobacias de los volatineros, que revive en coreografías y *stunts* del cine de acción: “Se preparan para los grandes desastres y el destino tumultuoso que les espera, como alguien que se escupe en las manos y se frota una contra otra antes de realizar una proeza. Hacen molinetes con los brazos, parecen molinos de viento atormentados por la tempestad. Debe ser para agilizar sus articulaciones, las necesitarán. Todo ello se lleva a cabo entre grandes estallidos de risa, rebosantes de satisfacción; luego saltan unos por encima de otros y una vez constatada su aptitud y agilidad sigue un *deslumbrante ramillete de patadas, puñetazos y bofetadas que alborotan e iluminan como una artillería; pero todo ello sin rencor*”⁵⁰⁰. Nos parece imposible

⁴⁹⁷ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 16

⁴⁹⁸ Ídem. Pág. 57

⁴⁹⁹ BORDWELL, David. *Planet Hong Kong*. Cambridge: Harvard University Press, 2000. Pág. 58. El analista destaca el combate extenuante de 17 minutos que cierra *The Young Master*; en el que Jackie es apalizado por su oponente una y otra vez, perdiendo claramente la lucha ante del giro cómico final.

⁵⁰⁰ BAUDELAIRE, Charles. Op. Cit. Pág. 111

describir mejor –con la claridad del poeta- lo que ocurre en esos gags *made in Hong Kong*, que convierten cuerpos en rastros de movimiento, hipótesis humanas que se las arreglan como pueden.

Resulta esencial insistir en cómo Jackie Chan construye esas secuencias *como gags*, a través del *timing* y la repetición. La violencia no se presenta como algo aislado sino como un mecanismo esencial de la comicidad, según precisa otro de los cineastas que más ha trabajado el *gag de choque* y sus fuerzas en descomposición: “El *timing* tiene una importancia crucial cuando represento la violencia o lo cómico. La violencia resulta mucho más espantosa cuanto te llega repentina e inesperadamente. De igual forma, los chistes y los gags son más divertidos cuando acontecen con el *timing* más inesperado y en las situaciones menos previsibles. Incluso puedo ir tan lejos como para afirmar que la comedia es una última forma de violencia”⁵⁰¹.

La tipología del gag en Kitano es radicalmente diversa a la de Chan, es obvio, pero ambos comparten una fijación en la *energeia* como repetición violenta: fracaso en el primero, triunfo en el segundo. Lo vemos en esos gags de Kitano en los que Beat Takeshi golpea una y otra vez la cara de un enemigo, en bucle, poniendo a prueba la resistencia material del gesto. Y en los momentos de bucle dentro de las coreografías de Chan, en los que un personaje –casi siempre una chica- interrumpe la cadencia del combate al repetir un mismo golpe sin parar, como enganchándose en el gesto, según vemos en el gag clásico de la anciana que golpea al atracador con su bolso (*Police Story 2*).

Un elogio de la repetición que Chan incorpora en muchas de sus películas, llegando a reponer hasta tres veces un mismo plano a fin de resaltar la contundencia física del gag (como vemos en el centro comercial de *Police Story*). Nos parece muy significativo que el cineasta traslade también esas repeticiones a los títulos de crédito finales, en los que conviven con tomas falsas y otros gags de rodaje. Es indudable que una de las funciones de esos planos sobre los créditos es consagrar el riesgo y el desgaste corporal

⁵⁰¹ KITANO, Takeshi en MIRANDA, Luis. Op. Cit. Pág. 417

de los *stuntmen*, Chan el primero. No obstante, al repetir esas piruetas y caídas al final se está incidiendo al mismo tiempo en su potencial lúdico.

Junto a ese aire de vindicación realista, cercano a lo que Bazin decía sobre los leones en la jaula de Charlot (¡sí, éramos nosotros!, ¡no hay dobles!), irrumpe la autoconciencia formal del gag. Se repite para festejar el triunfo fulgurante de la acción, pero también para *instaurarla en tanto que gag*. Fuera de la estructura de la película, instalada en los créditos, la repetición surge como una celebración de la *energeia*. Provoca estallidos de risa y satisfacción tal y como ocurría con aquel entusiasmo contagioso de los volatineros descrito por Baudlaire. Sobre los *kanjis* de los créditos, el *gag de choque* se vuelve lúdico y esplendoroso, nos invita a sonreír y gritar:



Un cuerpo detiene el bus y otros tres se disparan

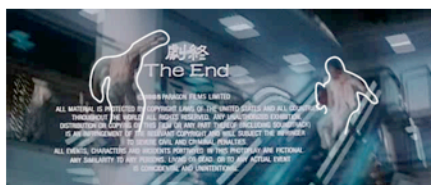
El salto se dibuja como un trazo sobre el paisaje



Las resistencias de coche y cuerpo se confunden



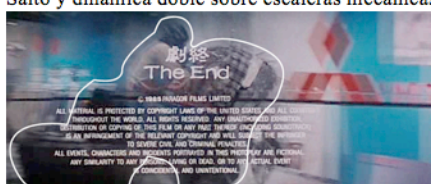
Se atraviesan materias y superficies en caída libre



Salto y dinámica doble sobre escaleras mecánicas



El rostro choca contra el cristal agrietándolo



La moto empuja un cuerpo inerte contra el vidrio



Descenso por un poste entre estallidos eléctricos

“Consider the singular beauty of the world ‘wow’. Think about the pleasure in forming that perfectly symmetrical phrase on your tongue. Imagine que particular enthusiasm it expresses –the sense of movement, astonishment, absolute engagement. A ‘wow’ is something that has to be earned”⁵⁰²

En ese “tener que ganarse” el Wow se hermanan los gags de Chan con el formato del slapstick defendido por Keaton: lo excepcional, lo insólito, lo genuino. Hemos rodeado los cuerpos con *trazos blancos* para subrayar esa *descomposición de la dynamis en energieas contrapuestas*, que provoca la comicidad de las formas en su inmanencia. No hace falta mucho, se trata de confiar en la visualidad del gag y en el poder inabarcable de la imagen, cuerpo a cuerpo. Aquello que Quentin Tarantino quiso homenajear en la exquisita persecución final de *Death Proof* –sobre el cuerpo de Zoë Bell agarrada a la capota del coche- dejando que los planos organicen pequeñas fiestas, hechas de felicidad y movimiento. Contundentes y delicado al mismo tiempo. Ese gag, el más natural y espontáneo del cine de Tarantino, condensa el vínculo “cine de acción / slapstick” que Jackie Chan hizo suyo copiando las imágenes de Lloyd y Keaton (en el mejor sentido): “Chan continues to make most of his films in Hong Kong, in part because Hollywood studios will not allow him to perform his own stunt or work in *the improvisational, non-scripted style he shares with Keaton*. His popularity suggests that Keaton’s aesthetic and working methods are still commercially viable, though perhaps not in Hollywood”⁵⁰³.

3.1.3. KINESIS: PERSECUCIÓN, RASTRO DE LOS ESPACIOS

Hasta el momento nos hemos mantenido entorno al paso de *lo potencial a lo actual*, es decir, entre la potencia (*dynamis*) y el acto del movimiento (*energeia*). Ahora llegamos a un tipo de gag que se centra en el recorrido

⁵⁰² JENKINS, Henry. *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York: New York University Press, 2007. Pág. 1

⁵⁰³ KNOPF, Robert. Op. Cit. Pág. 153. Una forma de trabajar que demuestra la viabilidad de los gags estilo Lloyd y Keaton en nuestros días, pero que no encontró la suficiente flexibilidad en los proyectos de Chan en Hollywood, pues la fuerza imparable de sus gags made in Hong Kong se diluye en películas como *Rush Hour* [1998] o *Rush Hour 2* [2001], domesticadas por el guión.

móvil por diversos espacios, no en el lanzamiento de la flecha sino en su forma de atravesar el viento (*kinesis*)⁵⁰⁴. El instante de la metamorfosis y el choque dan paso a la sucesión de instantes sobre un sólo movimiento. La tipología se reconoce rápidamente si pensamos en esos gags que provocan el vuelo dirigido de algún objeto, como aquella ráfaga de viento que Dickens convoca para hacer volar el sombrero de Samuel Pickwick. Lo vemos en el vendaval de sombreros que provoca Harpo en *A Day at the Races* [1937], o en el vuelo caótico de millones de billetes y papeles en las películas de René Clair (*Paris qui dort, A nous la liberté, I Married a Witch* [1942]). En ocasiones son los propios personajes los que salen volando, como le sucede a Buster en medio del huracán de *Steamboat Bill Jr.*, a Woody Allen en *Sleeper*, al anciano de *Up* y a los hombres-pájaro que Miike filma cómicamente en *Chûgoku no chôjin* [1998].

La forma estándar de esos gags es casi siempre una persecución cotidiana: “la llave de la aventura o de la felicidad, un territorio menos acotado, humilde e innumerable, donde el personaje o los personajes ponen en movimiento la cotidianeidad, la echan a rodar, y los resultados son imprevisibles y, al mismo tiempo, reconocibles y cercanos”⁵⁰⁵. El gag parte de esos momentos en los que, de golpe, se organiza una pelea en el pueblo y, entre apuestas, todos los habitantes la siguen de lugar en lugar, del campo de patatas a la plaza y de ésta al puente sobre el riachuelo, dando tumbos hasta encontrar –casualmente– la puerta de la taberna (*The Quiet Man*). Un echar a rodar que nos recuerda esos pequeños objetos que lanzamos al agua siendo niños, para seguir su rastro mientras descienden por el río hacia el fondo del valle, como Kirostami en *El Codony* [2005].

3.1.3.1. Like a rolling stone: autos-locos y velocidades relativas

“L’univers brusquement transcendé par une dynamique à deux têtes: La Poursuite ou la Bagarre!”⁵⁰⁶. La segunda de esas dos dinámicas, la batalla

⁵⁰⁴ Como se ha dicho anteriormente, nuestra aplicación de la terminología aristotélica no debe entenderse en ningún caso en su sentido literal. La interpretación del paso entre la *dynamis* y la *energeia*, y el papel del concepto de *kinesis*, suscitan todavía diversidad de interpretaciones según la tradición filosófica, nuestra intención es emplear los términos de forma abierta, “actualizándolos” a través del gag.

⁵⁰⁵ BOLAÑO, Roberto. Op. Cit. Pág. 7

⁵⁰⁶ MARS, François. *Autopsie du gag III*.

campal, remite a lo dicho con anterioridad sobre el *gag de choque* y suele concentrarse en un sólo espacio (guerra de pastelazos en *The Great Race*). La persecución, en cambio, tiende casi siempre a la dispersión espacial, al paso por diversos espacios, y su forma suscita desbordamientos continuos del encuadre.

Gracias a la reciente restauración y edición en DVD de los archivos de la Gaumont, podemos ver cómo la pionera Alice Guy filmó en 1906 varias de esas tentativas de *poursuite*. En *Madame a des envies* [1906] se sigue a una mujer embarazada con antojos, y aunque no se desata una persecución como tal, sí vemos que el paso de la señora marca el corte de plano y el atravesamiento entre espacios: roba una piruleta, absenta en un bar, un arenque a un mendigo, una pipa... hasta caer junto a unos repollos y dar a luz de pronto (uno de los *running gag* de Guy, aficionada a la analogía bebé/repollo). El gag evoluciona en la carrera de *Une course d'obstacles* [1906] y sobre todo en *Une histoire roulante* [1906], bobina en la que un personaje se mete dentro de un barril y es lanzado colina abajo al más puro estilo *Takeshi's Castle*. Los saltos, atropellos y choques del barril inciden en el dinamismo del gag y, aunque se trata de una sucesión de planos estáticos, puede palpase una *kinesis* emergente. Sin embargo, no es hasta *La course à la saucisse* [1907] cuando el movimiento se desata en plenitud: un perrito roba una ristra de salchichas y se desata la *poursouite*. La claridad visual de la que hace gala Alice Guy permite ir alternado los espacios de la persecución en la rítmica del montaje. Una continuidad que, pese a algún salto en el eje, transmite un verdadero efecto de *kinesis*:

[Primer plano de un perrito sacando la lengua con gesto hambriento]

- 1- Roba una ristra de salchichas de una tienda de ultramarinos
- 2- Se forma una fila de niños y gente variopinta persiguiéndolo
- 3- El perro hace caer a dos señoronas al bajar por un desnivel
- 4- La hilera de perseguidores hace caer a dos pintores del andamio
- 5- La ristra de salchichas se engancha en el carrito de un bebé
- 6- Unos señores que juegan a bolos son arrollados en profundidad
- 7- Una granjera que lleva un carro con cerdos es rebasada de lado
- 8- Las cerámicas que un artesano lleva en el carro se rompen

- 9- El aro de circo de un clown es atravesado por el perrito y la gente
 - 10- El perro entra en la casa donde una señora despluma un pollo
 - 11- Atraviesan la vía del tren y la máquina arrolla el carrito del bebé
 - 12- Un cazador dispara a la ristra de salchichas y la separa del perro
- [Primer plano del perro engullendo dos o tres salchichas satisfecho]

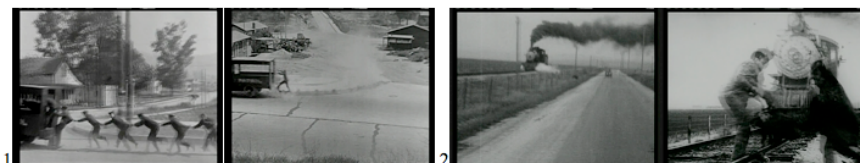
Apenas unos años después Mack Sennett habría perfeccionado el estándar universal de la Keystone, insistiendo en una *idée fixe* que le obsesionaba desde sus tiempos de ayudante de Griffith. Hay que imaginarlos a ambos en 1909, caminando por las dependencias para empleados de la Biograph. Griffith –con menos de dos años de experiencia rodando cortometrajes– pasea obcecado con la posibilidad de fundar una gramática absoluta de la imagen en movimiento. Sennett –que apenas acierta a formular sus ideas ante las aspiraciones del maestro–, camina obcecado también, pero en una cosa muy distinta, un sueño más modesto y fragmentario: un puñado de policías. El ejercicio de imaginar a los dos caminando, su diálogo y sus pasos, constituye un gag fascinante.

“Griffith me contaba lo que estaba haciendo y lo que deseaba hacer en el cine, y algunas de sus ideas se cumplieron. Yo reflexionaba. Comencé a aprender cómo se hacían las películas e incluso le hacía sugerencias, pero en seguida descubrí que no se sentía tan fascinado como yo por la comedia, y se quedaba en silencio cuando yo hablaba de mis personajes preferidos, los policías. Nunca conseguí convencer al señor Griffith de que los policías eran divertidos [...] Lo suyo era el drama. Y, en lo que respecta a mis polis, creo que le aburrían tanto cuando ganaba cinco dólares como cuando ya era un director famoso”⁵⁰⁷. El silencio de Griffith separa dos caminos diversos de entender la imagen que, discurriendo en paralelo, llevarían al cine mudo a esferas casi opuestas. Por un lado la gran estructura dramática, formalizada sobre los pilares del argumento y la narración de personajes, situaciones y acciones. Por otro la partícula cómica, desatada, que rehúye lo narrativo cobijándose en el rastro de un movimiento: un puñado de Kops corriendo a lo loco.

⁵⁰⁷ SENNETT, Mack. *El Rey de la Comedia por Mack Sennett (contado por Cameron Shipp)*. Oviedo: Fundación de Cultura del Ayuntamiento de Oviedo, 1996 (Pág.64-65)

Autos locos

Policías, una elección maestra: “En un momento dado, hubo un empujón repentino desde atrás, y entonces el señor Pickwick fue lanzado adelante, de una sacudida, a varias yardas, con un grado de *velocidad y agilidad incompatible con la gravedad general de su porte*”⁵⁰⁸. Esa fue la clave de los Kops, traducir cinéticamente el contraste entre la solemnidad del cargo y el caos de su desempeño, entre el estatismo del protocolo y el ridículo hecho movimiento. Sennett se dio cuenta pronto de que, a fin de redoblar la comicidad de las imágenes, era necesario introducir en el gag medios de locomoción chispeantes y extremados. Sustituir la ristra de salchichas por una ristra de policías. Pero lograr además que éstos se agarren a su vez a una ristra de coches en marcha, según vemos en la estela de Kops que se aferran a la furgoneta en *Wandering Willies* (1):



1 La *kinesis* motiva una estela de Kops tras el coche 2 Se subraya la motricidad comparada entre vehículos

Sennett, definido por Capra como “a low-brow Rabelsian, the undisputed King of Comedy”⁵⁰⁹, tuvo claro de qué modo evolucionar aquel patrón rumiado junto a Griffith, en velocidades exponenciales. *Barney Oldfield’s Race for a Life*, uno de los cortos fundacionales de la Keystone, prueba esa necesidad de “poner el gag a correr” al invitar a un piloto de carreras, literalmente. El corto es más famoso por contener el motivo de la chica atada a las vías de tren por el villano (Mabel Normand y Ford Stirling) que por la presencia de Oldfield, el automovilista, encargado de conducir a toda velocidad venciendo a la locomotora (2). Pero nos parece que en esa decisión de Sennett late la clave de tantísimos gags de autos locos: traigamos a un corredor profesional, *hell yes!*

⁵⁰⁸ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 84

⁵⁰⁹ CAPRA, Frank. Op. Cit. Pág. 50

Gags que progresaron desde el estándar de la Keystone y Hal Roach a las celebraciones lúdicas de *Its a Mad, Mad, Mad Mad World* [1963], *The Great Race* y *Those Magnificent Men in their Flying Machines* [1965], hasta la revolución visionaria de Corman en *Death Race 2000* [1975], el homenaje en clave chatarrera de *Used Cars* [1980] y el rescate *vintage* de verdaderos milagros de la orfebrería motriz como *Cars* [2006] y *Cars 2* [2011]. Un amor por las carreras que parte de aquella idea fundacional de Sennet caminando junto a Griffith, que René Clair llamó la sustitución del peso por las leyes del movimiento⁵¹⁰.

El más difícil todavía de esas persecuciones llegó al combinar varios vehículos en un mismo movimiento. Se pasa de seguir un sólo vehículo a provocar que el personaje salte de un medio de transporte a otro, sumando así el gag de cadena de contagio a la persecución. Lo vemos en algunos de los mejores dos bobinas producidos por Hal Roach, como *Bumping into Broadway*, *From hand to mouth*, *Get out and get under* [1920] o *A Sailor-Made Man* [1921], cortos en los que Harold Lloyd encadena un vehículo tras otro –bicicletas, motos, coches– huyendo de varios miles de agentes del orden (esquema que perfeccionó en la *chase* ya analizada de *Girl Shy*).

Mientras los clowns de más éxito filmaban ya sus grandes largometrajes, en plena década de los veinte, Sennet y Roach insistían en el estándar de los *autos locos* ampliando los modelos del gag de persecución. Produjeron cortos que pasaban de entrelazar vehículos a multiplicarlos y dotarlos de autonomía teledirigida. En *It's a Gift* [1923], dos bobinas de la factoría Roach, Snub Pollard interpreta a un *mad scientist* que va de lado a lado conduciendo su carricoche magnético: una especie de torpedo que opera gracias a un gigantesco imán en forma de herradura, que Pollard acerca y aleja a otros coches. Lo sorprendente es cómo en un momento dado activa un mando que regula el movimiento de decenas de coches por calles y descampados, como una jauría de autos teledirigidos. Por su parte, Sennett incorpora esa idea de la conducción a distancia en cortos como *Super-Hooper-Dyne Lizzies* [1925], donde Billy Bevan sustituye la gasolina por un sistema de ondas de radio, que vuelve locos a todos los coches de la

⁵¹⁰ CLAIR, René en MARS, François. Le gag. Pág. 24

ciudad: “Sennet used to hire a ‘wild man’ to sit on his gag conferences, whose whole job was *to think up wildies*”⁵¹¹.

Velocidades relativas

Una escuela del desenfreno que Hulot nacionaliza en *Jour de fête* con la muletilla “les américains, les américains”. Frente a esos autos locos se perfila otra forma de encauzar los problemas del movimiento. Una bajada de revoluciones o, mejor, una naturalización, que filma a los personajes en desplazamientos cotidianos en los que la comicidad descansa en la resta más que en la suma. El plano del cartero pedaleando Hulot en *Jour de fête*, agarrado a una furgoneta mientras pasa el matasellos por las cartas, tan tranquilo, supone un verdadero manifiesto.

El desbocamiento da paso a una parsimonia irreductible, como aquella de los galos de Goscinny y Uderzo. Pasa a trabajarse sobre la deceleración, empleando tácticas de lentitud y silencio. El gag se modula en *velocidades relativas*: la direccionalidad da paso al relativismo, el frenesí al meandro. Pierre Étaix y Jean-Claude Carrière idearon uno de esos gags delicados y naturales en la caravana de *Yo Yo*. Partiendo de una idea tan simple como pasarse una caja de cerillas *on the road*:



La madre pide cerillas desde atrás, el marido las deja sobre un poste desde la cabina, ella las recoge



Las devuelve sobre el sombrero de un ciclista que pedalea hasta la parte delantera, el niño las recoge

La madre, en la parte trasera del remolque, pide la cajetilla al padre (a) y éste no tiene más que abandonarla por un instante sobre un madero (b),

⁵¹¹ AGEE, James. Op. Cit. Pág. 16

hasta que la caravana avanza y las cerillas llegan a la altura de su mujer (c). La velocidad deja de ser un valor absoluto y los pequeños desajustes entre móviles permiten modular la *kinesis*. El motivo se redobla mediante una inversión simétrica de los *tempos*, sustituyendo el lugar estático del poste por el cuerpo dinámico de un ciclista. La madre apoya la cajetilla sobre el sombrero del señor (c'), éste pedalea sin enterarse de nada hasta rebasar la cabina del coche (b') y el niño recoge las cerillas en el punto de origen (c'). Hasta ese momento el gag es ya de una simplicidad y una elegancia prístinas, pero lo que sigue es una verdadera *trouvaille*:



El padre salta del coche en marcha al remolque mientras el niño conduce, y besa a la madre agachándose

Queda enganchado en la rama de un árbol, cae sobre una camioneta y alcanza el coche saltando de vuelta

La caravana toma una curva en un puerto de montaña y el padre cede el volante a su hijo, salta del coche al remolque y se agacha para besar a su esposa (B, B', C). El beso se interrumpe cuando Étaix queda enganchando a una rama. Pero se deja caer sobre la paja de una furgoneta y aguarda hasta que ésta alcanza la cabina del coche, para volver finalmente junto a su hijo (C', B'', A). La forma es –como decía Bergson- el *trazado de un movimiento*, pero de uno humilde y delicado, que teje el gag poco a poco, a la manera sustractiva.

La estructura es escueta y clara, con un motivo único –el paso de un vehículo a otro- que se presenta en cuatro tiempos y cinco *velocidades relativas*, con sus repeticiones e inversiones. Primero es un objeto estático el que permite pasar la cajetilla -poste-, y uno dinámico –bicicleta- el que hace posible devolverla (minúsculas). Luego el patrón se amplía y el

movimiento dinámico del padre –salto- se quiebra por la irrupción de uno estático –rama-, hasta que logra volver al auto mediante otro movimiento dinámico –camioneta-, que retorna al punto de origen (mayúsculas). Una suavidad de la *kinesis* que Étaix emplea para puntuar narrativamente el corazón de sus películas. Sucede en *Le grand amour* cuando la *velocidad relativa* acerca al protagonista y la chica sobre unas camas móviles que avanzan por el campo (durante un sueño). Y durante el gag que cierra *Le suopirant*, cuando Étaix se declara a la chica, el tren sale a sus espaldas, y cuando acaba de declararse es él quien se aleja sobre un carrito de maletas hacia el fondo de la andana, en un final abierto y errático.

3.1.3.2. El arte de la fuga (de fotogramas): *accelerati ad infinitum*

“You once said that you really wanted to be Buster Keaton, or to do that kind of thing, and the only way you could do it is cartoon...

Yes, There’s no question about it. I like to call it *retroactive pleasure*. That is, now when I see something –for instance I see a Keaton film, and in the Keaton film I see a gag that I have in one of my cartoons: he learned it from me. This is retroactive pleasure, since he did it twenty or thirty years before I did”⁵¹²

El *placer retroactivo* de Jones es, exactamente, el tipo de *semejanza de las diferencias* que hemos venido defendiendo durante la tesis. Entender que las pantallas de Super Mario son en realidad una idea de Keaton, y las aceleraciones de éste surgen de la mano de Jones. La frase del animador demarca además el contraste entre su forma de concebir el movimiento y la de su ex-compañero Tex Avery, dos maneras opuestas de relacionarse con la tradición del slapstick.

Mientras Jones leía la comedia muda como un modelo reverencial, al que aproximarse a través del *cartoon* (de niño fue testigo de algunos rodajes de Buster en Venice Beach), Avery entendió, en cambio, que la arritmia y el exceso debían moldear el dibujo animado hacia figuras del absurdo (su

⁵¹² JONES, Chuck en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 706

idea de meter a Chaplin en una botella): “Like Avery, Chuck Jones made significant contributions to the vocabulary of cartoon gags, but unlike Avery, he became more interested in the comic possibilities of *limiting the logic* of a situation rather than *over-extending it*”⁵¹³. Esas divergencias son bien conocidas, se ha hablado de ellas muchas veces, pero lo que interesa aquí es qué conclusiones arrojan en cuanto a la *kinesis* de sus gags.

Fuga de fotogramas

En *Dumb-Hounded* vemos el método Avery en estado puro, cuando la huída del lobo se convierte en un bucle acelerado en el que salta de un medio de transporte a otro, alocadamente. La autoconciencia es tal que la cadena de movimientos aparece primero ordenada: corre por las escaleras, coge un taxi, pasa a un tren, sale y coge un coche, baja y sube a un barco, desembarca y sube a un jeep, frena y sube a un avión, desciende y monta a caballo, llega a la cabaña. Y se invierte más tarde en una *reverse speed* frenética: cabaña, caballo, avión, jeep, barco, coche, tren, taxi, escaleras. La tendencia a *sobrepasar la lógica* de la situación a la que alude Wells, provoca que la velocidad se redoble y que el cambio no afecte sólo a la inversión del recorrido inicial sino a la rapidez de todo el proceso. Lo que en términos musicales se conoce como un *stringendo*: apretar, intensificar, estrechar.

Como hicieron Capra y Hawks con la velocidad de sus actores, Avery lleva la *kinesis* de sus fotogramas al límite de la persistencia retiniana: “I think I started that *fast trend*. We started filling in more gags. Prior to that, they felt you had to have a story. Finally we got to where the ‘story’ was just a string of gags with a ‘topper’. I found out the eye can register an action in five frames of film. Five frames of film at twenty-four a second, so it’s roughly a fifth of a second to register something, from the screen to your eye to the brain. I found out, if I wanted something *just to barely be seen*, five frames was all it needed”⁵¹⁴. Esas medidas de Avery delatan una intención evidente de experimentar con los límites de la percepción, de revolucionar el gag en una auténtica *fuga de fotogramas*. No interesa el

⁵¹³ WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998. Pág. 150

⁵¹⁴ AVERY, Tex en ADAMSON, Joe. Op. Cit. Pág. 188

despliegue armónico del movimiento –su visibilidad- sino la manera de boicotearlo en *ritardandos* y *affrettandos* repentinos –su invisibilidad-, que vulneran la lógica del gag. Como los convictos de un penal, o las mandíbulas ante el busto de sus Caperucitas, los fotogramas se impacientan y huyen despavoridos fragmentando la *kinesis* en derrapes y puntos-límite como los de *The Early Bird Dood It!*:



Los personajes atraviesan una zona de deceleración y tras el gesto burlesco recuperan la velocidad

Hasta llegar al árbol la lógica del gag no difiere tanto del estándar deceleración/aceleración del Correcaminos: los personajes deceleran y aceleran según indican las señales. No obstante, lo interesante es cómo ese primer *tempo* más o menos estándar provoca justo después una *fuga de fotogramas* sincopada y abrupta. En lugar de permitir una recuperación paulatina de la *kinesis*, como hace casi siempre Jones, Avery se resiste a prolongar el movimiento “tipificado” y decide fragmentarlo haciendo que el pájaro se esconda tras un tronco (una acción rapidísima, *just to barely be seen*). Su gesto es tan veloz que el gato no logra percibirlo y continúa corriendo disparado en línea recta. En ese instante –y esa es la clave del gag- lo perdemos de vista. Se impone la invisibilidad, como si la cámara no pudiese captar el movimiento:



La víctima se esconde tras un árbol y el movimiento rectilíneo del perseguidor pasa al fuera de campo



La velocidad excesiva de la *kinesis* provoca que la cámara no pueda encuadrar ni el trayecto ni la caída

Hay, en esa voluntad descarada de perder de vista la persecución, una conciencia lúdica poderosísima, que expande las fronteras del gag visual: “*Compressing subordinate comic possibilities within the basic structure of the dominant comic event, and altering the timing and expected outcome of the dominant (and widely known) comic event*”⁵¹⁵. Ese es el espíritu de juego, autoconsciente y revolucionario, que el animador imprime en los movimientos de sus personajes. Nuestras capturas de fotograma parecen más ascéticas de lo que son en realidad las imágenes del cartoon, pues Avery radicaliza la caída del gato en fuera de campo mediante ruidos y sonidos estridentes (otro de sus *signature gags*). El error y la opacidad se incorporan, en su justa medida, al flujo de la *kinesis*. Y la velocidad surge de la interrupción (desparecer) más que de la continuidad (permanecer). Una *fuga de fotogramas* que difiere esencialmente del método de Jones, inmanente y ascético: “un esencializador de formas en busca de una meta aparentemente paradójica: una sofisticada y autoconsciente pureza”⁵¹⁶.

Elogio de la aceleración

“All the falls in these films, even when they appear interminable, *occupy real time* in relation to the depth of the precipices”⁵¹⁷. Aunque reservamos las caídas del Coyote para la última parte de la tesis, nos parece que esa afirmación de Jones ilustra mejor que ninguna otra el peso de la *kinesis* en sus persecuciones. Donde Avery ve la oportunidad de “robar fotogramas” al movimiento, Jones ve la exigencia de su realismo. Se ha comentado que esa voluntad más o menos realista del animador tiene consecuencias directas en su método de trabajo, siendo las 9 Reglas que creó para la serie El Coyote y el Correcaminos la muestra más clara de ello (diversas

⁵¹⁵ WELLS, Paul. Op. Cit. Pág. 142

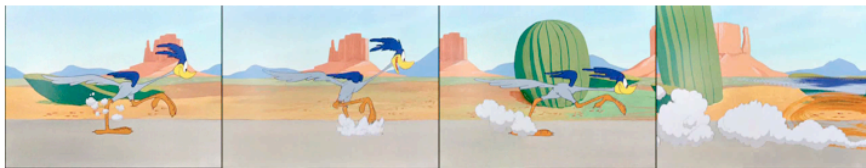
⁵¹⁶ COSTA, Jordi. Op. Cit. Pág. 220

⁵¹⁷ JONES, Chuck. Op. Cit. Pág. 14

normas que buscaban limitar la lógica del *cartoon* para que el mecanismo del gag fuera lógico)⁵¹⁸. Lo vemos de forma esplendorosa en la apertura del segundo corto del dueto, *Beep Beep* [1952]:



Un marco negro encuadra la presentación de los personajes a través de la congelación del movimiento



La *kinesis* se recupera fotograma a fotograma, progresivamente, respetando la continuidad temporal

A diferencia de lo que ocurría en la *chase* de Avery, aquí la deceleración implica un proceso de recuperación paulatina del movimiento, en clave realista. El marco de la pantalla subraya el gag clásico de presentación sobre latinajos, con una panorámica que va del plano del Correcaminos al plano equivalente del Coyote. Pero lo revelador es cómo Jones se recrea en la aceleración gradual de la *kinesis* una vez comenzado el corto y hace desaparecer el marco negro. Cómo anima el arranque del movimiento en las patas del Correcaminos (inspirado en un ave real de los desiertos de Arizona y Nuevo México), a través del polvo y los cambios en el paisaje.

El gag supone un triunfo absoluto del detalle. Vemos el rastro de la *kinesis*, el *trazado de un movimiento* en cada matiz, descompuesto y recompuesto a la manera de los experimentos pioneros de Muybridge: “The Roadrunner series tries to capture *the essence of speed* –of a body moving in space at incredible velocity. Speed was once analyzed in a definitive manner by my daughter when she saw a self-portrait of Van Gogh for the first time: ‘Well’, she said, ‘he must have been *terribly fast to have bitten off his own ear!*’”⁵¹⁹.

⁵¹⁸ Ídem. Pág. 11. WELLS, Paul. Op. Cit. Pág. 150

⁵¹⁹ JONES, Chuck. Op. Cit. Pág. 12



Sombras, polvo, estelas y rastros de movimiento matizan la formalización de la *kinesis* detalladamente



Un sólo instante –el Coyote suspendido en el aire- se descompone en cuatro tipos de *kinesis* diferenciados

La simple observación del rastro que deja cada movimiento es majestuosa. Cada gesto es una modulación sobre el paso de lo actual a lo potencial y de vuelta a lo actual: el Coyote saca los cubiertos mientras corre, da un salto para atrapar al Correcaminos, pero éste desaparece. Lo fascinante es cómo esas dinámicas transformativas se solapan *sobre una misma kinesis*, que tendrá sus subespecies y tipologías, pero que permanece ante nosotros durante un movimiento único: el Coyote clava los cubiertos, da una voltereta sobre sí mismo y queda suspendido. Surge así la esencia de la velocidad a la que se refería Jones: el Correcaminos atraviesa el plano en profundidad, *double take* del Coyote, caída. Se trata de un gag que dura tan sólo 40 segundos, ¿y cuántas variaciones cinéticas hemos contado, quince, veinte? Ese nivel de detalle, que Jones alcanza pensando en Buster Keaton –en todo momento-, prueba que bajo la cinética del gag late un aspecto clave, indefinible y esquivo, de las imágenes en movimiento.

El animador logró captar esa inmanencia en imágenes que son ante todo manifiestas sobre la naturaleza del espacio/tiempo y, por tanto, hallazgos sobre el movimiento (Van Gogh arrancándose de un mordisco la oreja). Los modelos de Monument Valley, que Maurice Noble diseñó para la serie, son de un despojamiento incorruptible, que fomenta la exploración entre cañones, precipicios y formaciones rocosas. Paisajes que permiten a la *kinesis* replegarse sobre sí misma (*Going! Going! Gosh!*), desplazarse al ralentí (*Ziping Along* [1953]), proyectar un reguero de fuego (*Stop!*

Look! And Hasten! [1954], *There They Go-Go-Go!* [1956]), saludar en primer plano (*Scrambled Aches* [1957]) y perderse en el horizonte (*Ready, Set, Zoom!* [1955]).

3.1.3.3. El travelling como visión del mundo, tres persecuciones

“Viejas películas cómicas, *zen* puro”⁵²⁰

La frase entusiasta de Jonas Mekas revela un aspecto muy particular de la relación movimiento / gag, que remite a la creación de instantes decisivos. Imágenes que van más allá del plano al que pertenecen y quedan grabadas en la memoria del espectador. A menudo relacionamos esos momentos de *zen puro* con planos móviles que acompañan a los personajes en un rastro de espacios/tiempos que supone, en sí mismo, un gag. Pero un gag que hace sonreír más que reír, porque revela de forma natural una visión del mundo: un deber, una pregunta, un anhelo. Así, unos pocos movimientos descubren algo más que la *kinesis* de sus personajes, apuntan a algo que nos concierne a todos y que no se puede ignorar. Un descubrimiento que proviene, simplemente, del movimiento, de rastros en fuga que expresan todo sin necesidad de decir nada, y confían en lo visual.

Partiendo de esa idea proponemos un recorrido por tres travellings de seguimiento que son tres manifiestos diferenciales sobre el movimiento del mundo a través del gag: la persecución de *Sherlock Jr.*, el travelling lateral de siete minutos y medio de *Week-End*, y la danza espacial de *Wall-E*. “Narration plastique: ce sont bien les corps qui racontent une histoire, comme, chez Picasso ou Modigliani, par l’agencement de formes qui vont au-delà de la sémiologie psychologique ou narrative”⁵²¹. Las tres secuencias comparten esa modalidad del lenguaje visual a la que hace referencia Amiel, que antecede a lo narrativo y emana del movimiento proyectado de los cuerpos a través del espacio. Sin dramas ni líneas de diálogo, permitiendo que sea la *kinesis* quien cuente su propia historia. La historia de dos cuerpos condenados a acercarse (el movimiento construye:

⁵²⁰ MEKAS, Jonas. *Diario de cine*. Madrid: Fundamentos, 1975. Pág. 52

⁵²¹ AMIEL, Vincent. Op. Cit. Pág. 29

Sherlock Jr.), a violentarse (el movimiento deconstruye: *Week End*) y a volver a empezar (el movimiento reconstruye: *Wall-E*).

Si decimos “condenados a” no es por una licencia poética, sino porque creemos que el travelling implica una autoconciencia plena en esas tres secuencias. Un modo de filmar el gag que tiene en cuenta el sentido de las imágenes y que, precisamente por ello, está “condenado” a construir (algo hay que hacer), deconstruir (ha habido antes una construcción fallida) y reconstruir (la deconstrucción ha fallado también). Tanto en *Sherlock Jr.* como en *Week End* y *Wall-E* el movimiento funda, agota y renueva porque existen movimientos previos. Keaton va de la nada a la chica (porque hacía falta algo), Godard de la chica a la nada (porque sobra de todo), Stanton de la nada –otra nada- a la chica –otra chica (porque hemos olvidado qué falta y qué sobra). Hay, en esos tres gags, una dimensión política evidente –ya lo recordaba Godard al referirse al travelling como manifiesto-, pero no la de algunos planos “políticos” que se pavonean y cacarean “soy un plano político”, sino política hecha imagen, en el sentido del movimiento, sus problemas, sus rastros. Política del enamoramiento, de la inadecuación entre la *kinesis* y los espacios que atraviesa, sobre una idea de lo que se pudo construir, deconstruir y reconstruir en imágenes.

Las tres secuencias son, además, lecciones sobre tres escuelas de danza. En *Shelock Jr.* el movimiento es el de la síncope del jazz –imposible de anotar-, poderosa y arrítmica. En *Week End* la cámara baila sobre las risas de los niños, los bocinazos y las cuerdas erráticas de la banda sonora, un *ritornello* a medias juego a medias pesadilla. En *Wall-E* se bailan números de musical, *define dancing*, entre silencios y enarmonías. ¿Dónde caen los *tempos* del gag cuando se baila? La pregunta es esencial, porque obliga a la *kinesis* a concretarse en momentos decisivos. Según creemos los tres travellings son visiones del mundo, gags de los que surgen pocas veces.

En ellos aparecen varios efectos cómicos –repeticiones/variaciones-, pero lo importante es el movimiento que los engloba, no cada efecto. Es de la trayectoria global de donde fluye el *zen puro* al que se refería Mekas, no de sus partes. Las persecuciones son, en los tres casos, el curso inmanente

del gag, y de ahí la dificultad que despiertan a la hora de fragmentar secciones y capturar fotogramas. Si habíamos hablado páginas atrás de la importancia de detener la imagen, capturarla y remontarla, a efectos del paso entre *lo potencial* y *lo actual*, el problema que surge ahora es cómo descomponer el rastro de un movimiento cuando la forma no proviene de sus *tempos* sino *del rastro en sí*.

Aparentemente se trata de tres persecuciones muy distintas. En *Week End* hay un sólo plano secuencia –con dos cortes a intertítulos– que dura siete minutos y medio, mientras que *Sherlock Jr.* y *Wall-E* están mucho más “montadas”, alternan planos dinámicos y estáticos sobre la gran estructura maestra del travelling. Pero el travelling presenta matices diversos, puesto que en las películas de Keaton y Godard el movimiento es casi siempre lateral –con ligeras diagonales en Buster–, a diferencia del film de Pixar, en el que el movimiento surge en un entorno sin gravedad ni orografía, en el espacio exterior, y es más bien un travelling de seguimiento en sentido amplio. No obstante, sobre esas diferencias se impone la globalidad del movimiento y el baile gradual de la cámara, que regula la distancia a –y entre– los personajes: “The whole sequence is *as clean in motion as the trajectory of a bullet*”⁵²².

Así describía James Agee la persecución de *Sherlock Jr.*, pero sus palabras son del todo aplicables a las otras dos secuencias si sustituimos el rastro de la bala (Buster sobre una moto y un coche) por el de un atasco (hilera de un atasco) y un extintor (ráfagas en el espacio). Lo paradójico es que bajo la trayectoria única, bajo *el trazado del movimiento*, laten en los tres casos varias decenas de efectos cómicos, segmentos dentro del travelling: “In these sequences match-cutting facilitates the production of a cinematic image of astounding speed, judgement and dexterity. Because *shot segments of movements* are being joined together, the composite picture is of a *sustained continuous movement*”⁵²³. Aunque Carroll esté hablando de la trayectoria keatoniana, a partir de una definición de David Robinson, esa dialéctica entre planos/segmento y movimiento sostenido

⁵²² AGEE, James. Op. Cit. Pág. 27

⁵²³ CARROLL, Noël. *Comedy Incarnate*. Pág. 60.

nos interesa. Precisamente porque puede aplicarse al montaje de la danza en *Wall-E* tanto como a la *chase* de *Sherlock Jr.*, y también a *Week End* si consideramos los vaivenes de la cámara como un “montaje en plano”. Esa diferencia, entre segmento y continuidad, permite aventurar dos conceptos que separan lo específico de lo global en los tres ejemplos: los *segmentos cómicos* y el *movimiento-gag*. Vamos pues a descomponer *los segmentos en el movimiento* para entender de qué estamos hablando:

El movimiento-gag se construye: *Sherlock Jr.*

Desde el instante en que Buster sube a la moto del policía y hasta que se hunde en el coche-barco junto a la chica surgen hasta 33 efectos cómicos en una duración total de 5'30'' aprox. Detalle de los *segmentos cómicos*:

[Sube en el volante de la moto / se apoya sobre el conductor y le habla / éste cae en un bache / Buster pide desacelere / cruce de calles / intertítulo para que aminore / doble cruce entre calles / golpe a una señora que cruza / cruce entre tres coches / tanda de obreros que le tiran arena / señores estirando la cuerda / ristra de señores derribando mesas / dos hombres acaban en el río / dos camiones salvan un hueco entre puentes / un puente cede con Buster sobre él / voladura de un tronco en la carretera / atravesamiento de un tractor / intertítulo de sorpresa / cruce ante un tren en marcha / mirada a cámara lateral / se da cuenta de que no hay conductor y mira a cámara otra vez / bandazos hasta salir despedido / dar una patada al malo / se escurre con la chica por la ventana y suben al coche / lanza la bola de billar-bomba contra los perseguidores / el coche sale despedido sobre un lago / flota en el agua y Buster saca el brazo para girar / vueltas sobre sí mismo / abre la puerta para bajar y cae al agua / despliega la capota como una vela / mira y maneja el volante como un capitán / le da un collar a la chica / se gira para hablar con ella amorosamente mientras el coche se hunde]

El movimiento-gag se deconstruye: *Week End*

Desde que el descapotable de la pareja llega al atasco hasta que se marcha por una carretera secundaria se suceden unos 31 efectos cómicos en una duración total de 7'30'' aprox. Detalle de los *segmentos cómicos*:

[Intertítulo: Sábado 11h / El descapotable adelanta a otros coches / se encuentra con el atasco / coche abandonado y gente jugando a cartas sobre el capó / anciano y niño lanzándose un balón / niños al lado de un coche volcado / intento frustrado de adelantar / pelea con otros conductores / furgoneta con una jaula de leonas / jaula de monos / plano contraplano con una llama / tres coches en dos carriles / autobús vacío / intertítulo sugiere que son las 13h40 (no han pasado ni tres

minutos desde el intertítulo inicial) / personas discutiendo bajo el autobús / intertítulo dice que son las 14h10 (han pasado sólo cinco segundos) / la señora de antes sigue ahí / carro tirado por un caballo con excrementos / coche accidentado en primer término / hombre lanza la pelota a un niño de coche a coche / gente acampada en la hierba / choque entre el descapotable y otro vehículo, pelea / camión cisterna de Shell / coche puesto del revés frente al camión / señores jugando al ajedrez en la calzada / tres coches, uno en contradirección / puerta de coche abierta para bloquear el paso / señor sobre un velero / intento de bloquear al descapotable / señor meando en un árbol / señor haciendo como que arregla una avería / adelantamiento de otro coche / escena del accidente con coches destrozados, cuerpos de mujeres y niños amputados, sangre en la calzada, moto de policía y grúa recogiendo la chatarra / el descapotable rebasa el lugar del accidente y se desvía por un camino de tierra en perpendicular]

El movimiento-gag se reconstruye: *Wall-E*

Desde que Wall-E sale disparado al espacio dentro de una cápsula hasta que vuelve junto a Eve al interior de la nave surgen hasta 26 efectos cómicos en una duración total de 4' 10" aprox. Detalle de los *segmentos cómicos*:

[La cápsula sale despedida / él se queda pegado al cristal / cae de golpe al suelo / da vueltas sobre sí mismo en la silla / aprieta los botones al azar / a la cápsula le salen un paracaídas, fuegos artificiales y una balsa hinchable / limpiaparabrisas a toda velocidad / se da un golpe con el extintor / la cápsula estalla y él sale despedido en contradirección / intenta sincronizar el movimiento con Eve pero falla / se cruzan en estelas opuestas / él la saluda y avanza a pequeños impulsos del extintor / ella se acerca y él le echa rastro del extintor, sin querer / descubren la planta y dan vueltas en travelling circular / se abrazan y surge una descarga eléctrica / él sale volando extasiado / voltereta sobre sí mismo / vuelan con el cuerpo invertido y él se descontrola dando vueltas / tirabuzones sobre los propulsores de la nave / él pasa delante y le tira rastro del extintor a ella, a postas / una humana obesa los ve y tropieza con otro humano / rozan sin querer su manazas, mientras Wall-E y Eve vuelan tras un ventanal / dan vueltas en espiral / el capitán humano busca a hurtadillas la palabra “bailar” en su ordenador y ellos surcan el espacio tras la vidriera / él se queda sin gas y ella lo recoge / entran en la nave y cierran la compuerta dejando a un robot despistado, que estaba limpiando la cubierta, fuera]

En los tres casos se despliega una base ingente de *segmentos cómicos*. Identificamos las acciones y gestos que hacen posible la comicidad: unos

33 en *Sherlock Jr.*, 31 en *Week End*, 26 en *Wall-E*. Pero por encima de esa puntuación de los *tempos*, más allá de cada efecto aislado, se impone el *movimiento* inmanente de la persecución. El gag no es la suma de las partes sino su englobante, la integración de los efectos en un movimiento continuo: “Los otros burlescos, incluido Chaplin, tienen persecuciones y carreras sumamente rápidas, con permanencia en lo diverso, pero Buster Keaton es acaso el único que las transforma en *puras trayectorias continuas*”⁵²⁴. Esa es la clave de la *visión del mundo* en las tres secuencias, la renuncia a los puntos diversos del trayecto en favor del rastro sostenido de la *kinesis*.

Esa continuidad, tan propia de Keaton, se vuelve literal gracias a la puesta en escena de Godard, que quiso filmar “le plus long travelling de l’histoire du cinéma”⁵²⁵. Por su parte, Andrew Stanton y su equipo han confirmado que los movimientos de *Wall-E* provienen esencialmente del slapstick de Keaton, Chaplin y Lloyd, llegando a ver uno de sus films por día durante el año y medio de preproducción de la película⁵²⁶. Esa voluntad de trabajar el *movimiento-gag* (fundacional en Keaton, radical en Godard, nostálgica en Stanton) se transmite poderosamente a las imágenes. La continuidad triunfa sobre el aislamiento de cada efecto, en los tres casos. Lo que queda en nuestra memoria no son los tres medios de transporte y los 33 giros cómicos de *Sherlock Jr.*, sino su movimiento fulgurante. No son tampoco los sesenta y seis vehículos del atasco de *Week-End* lo que recordamos (siete de ellos accidentados), sino el peso sostenido del travelling. Y no son tampoco las muecas del robot lo que permanece tras el vuelo sublime de *Wall-E*, es su *kinesis*... el polvo de estrellas.

Lo que sí hay en esos *gags-movimiento* son instantes decisivos, imágenes que hacen girar el sentido del travelling sobre sí mismo. De entre el conjunto de cada persecución se destacan dos o tres *segmentos cómicos* pivotaes, que revelan esa *visión del mundo* a la que nos referíamos y

⁵²⁴ DELEUZE, Gilles. *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós, 1984.

⁵²⁵ GODARD, Jean-Luc en *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Tome 1. 1950-1984*. (ed. A. Bergala) Pág. 328. La frase acompaña una fotografía impagable del rodaje de *Week End*, en la que vemos al cineasta atravesando de un salto la riera que separa la carretera filmada de las vías del travelling, que se extienden en profundidad hacia el infinito.

⁵²⁶ STANTON, Andrew en ROBINSON, Tasha. Interview: Andrew Stanton. Revista A. V. Club, 2008.

reinventan el sentido del gag. En el caso de *Sherlock Jr.* se trata de la reflexión entorno a la filosofía de Berkeley que Beckett emplea para abrir *Film*: “ess est percipi”. Toda la persecución se basa en el equívoco de Buster, que cree que alguien conduce la moto cuando en realidad está sólo. Esa soledad estoica del clown se vuelve liminar y autoconsciente en las imágenes de la película, con el momento en que Buster mira a cámara como instante central. Esa mirada, sostenida por la *kinesis* (cuesta mucho fijar un fotograma debido a la vibración del plano), revela la *visión del mundo* de todo el gag y el sentido último del movimiento: la percepción del sí mismo.

Surge entonces la idea clave del travelling como visión del mundo, su *autoconciencia*. La continuidad del movimiento de Buster para salvar a la chica tiene algo de automatismo, una norma que se debe respetar. Pero el personaje lo nota y nos lo hace saber mirándonos, mirando a cámara. Al mirar directamente al objetivo Keaton no descubre únicamente que está sólo sobre la moto (obvio), nos descubre a nosotros, percibe de algún modo la existencia de los espectadores. No se trata de un guiño al público a la manera de Fatty, es algo más sutil y misterioso, Keaton no detecta nuestra presencia puntual (instante concreto), detecta nuestra permanencia acumulada a lo largo de todo el travelling (inmanencia del movimiento). Su mirada es una especie de constatación íntima de la *kinesis*, entre el cineasta y su público: “mirad hasta dónde hemos llegado, pero, ¿hacia dónde íbamos?”. Dado que el movimiento continua –la moto no se detiene en ningún momento- la respuesta a la pregunta de Buster sólo puede ser una: “...en el silencio no se sabe, hay que seguir, voy a seguir”⁵²⁷.

El movimiento es una toma de conciencia entre el personaje y el mundo, que obliga a construir en pareja



Percepción del sí mismo Percepción de la cámara Rescate express de la chica Naufragio feliz en pareja

⁵²⁷ BECKETT, Samuel. *El innombrable*. Madrid: Alianza, 2006. Pág. 183

Como hacen los personajes de Beckett, Buster sigue porque *hay que seguir*. Porque el movimiento ha empezado ya, y corresponde al moviente continuarlo, se crea en él o no. Al mirar a cámara Keaton toma conciencia del travelling, no sólo del movimiento sino de la visión del mundo que implica. Se trata de salvar a la chica, pero Buster está soñando en realidad, y su mirada introduce un signo de interrogación en las imágenes: salvar a la chica / ¿salvar a la chica? / ¿¿salvar a la chica?! La plenitud de la *kinesis* es tal que tanto Keaton como nosotros hemos acabado olvidándonos de la chica, ¿para qué demonios queremos ahora a la chica? ¿Qué pinta la chica en medio de un movimiento tan excelso? El montaje no incide apenas en el dramatismo paralelo de la trama, como sí hacía en la persecución de Lloyd en *Girl Shy*. Aquí no se corta a los planos de “la amada” durante el travelling, sólo al final, se respeta la continuidad cinética –el zen- sin montajes paralelos que la diluyan. El cineasta sólo corta al plano de la chica tras el instante de la mirada a cámara, como dándose cuenta de algo que había olvidado en el curso del movimiento.

La diferencia es fundamental. El travelling es tan poderoso que hace que el personaje –y el espectador- se olvide de para qué corre o qué persigue, extasiado en la continuidad. Se salva a la chica, y desde luego se disfruta naufragando en el lago con ella. Pero se hace porque antes se ha mirado a cámara, porque “hay que hacerlo”, y ese es el hallazgo imborrable de Keaton (como hemos visto en la primera parte de la tesis al recordar las elipsis finales de sus películas). Lograr que nos olvidemos de todo y nos entreguemos –libres- a la inmanencia del movimiento. Las imágenes nos conducen a un territorio ambiguo y liminar, donde el *happy end* es en el fondo una forma de naufragio, y el movimiento conduce a una paradoja: el beso, el matrimonio, la descendencia, la muerte.

Más que nunca, el gag funda y cuestiona a la vez. Se construyen cosas, pero se sabe perfectamente –al mirar a cámara- que esa construcción acabará derrumbándose. Se sabe que conduce inevitablemente al fondo de un lago, a la tumba del final de *College*. Aún así, *hay que seguir*, el travelling continúa. Buster “tiene” que salvar a la chica in-extremis, surcar las aguas con ella, casarse con ella... *hay que seguir*. Precisamente por eso

la abraza antes de hundirse en el agua, y esa entrega es esencial, porque así *el movimiento construye pese a todo*. Buster confía en las imágenes, en despertar del sueño, ver la pantalla y conseguir a la chica. Pero ha mirado a cámara, y la confianza se vuelve una forma de desconfiar, en silencio.

Godard se encarga de demostrar que la sospecha de Keaton era cierta, que por mucho que se juegue con el final feliz, aunque “todo indique” que el movimiento construye, ni se puede ni se debe confiar en las imágenes. No en el tipo de imágenes en que se nos quiere hacer confiar. Si la mirada a cámara de Buster era un instante dado del travelling –repetido dos veces pero fugaz-, el atasco de Godard es una puesta a prueba del gesto radical del cineasta. No es ya el personaje el que mira a cámara, sino el autor quien nos retrata durante siete minutos y medios, insistiendo en que “eso” que vemos es un plano dentro de una película, y que está ahí para generar problemas y preguntas: “El trazo del artista y el acto manual del cineasta, esa marca que el dispositivo cinematográfico tiende a excluir [...] Se trata de interrogar las imágenes designando el gesto que las hace posibles y virtuales al mismo tiempo”⁵²⁸. El gesto es el *gag-movimiento*, el peso del travelling:

El movimiento amortigua cómicamente imágenes de varios accidentes y las hace estallar en un giro letal



Juego cómico –entre niños, al ajedrez- entorno a vehículos volcados Imagen grotesca del accidente

“The image, no longer just aurally but visually, becomes firstly a question, and secondly a critique. This form of the question no longer needs a character, no longer requires a questioner-figure even as a voice-off. Instead, the images become the protagonists themselves, direct and autonomous, of a debate, of an investigation, or of a mystery. The shot is no longer reduced to an illustrative role. It becomes performative: it is *an*

⁵²⁸ FONT, Doménec. *Paisajes de la modernidad*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 113

*act of displacement, a proposition, and an opening*⁵²⁹. Nicole Brenez define así la *imagen-pregunta* como forma esencial del cine de Godard. Una forma que iría cobrando más y más peso en trabajos posteriores a *Week-End* (Brenez localiza en *Masculin féminin* un posible origen de ese proceso). No obstante, creemos que es en *Week-End* donde la *imagen-pregunta* se determina de manera más clara “en tanto que gag”, sobre un mismo movimiento.

La comicidad de algunos de los *segmentos cómicos* del travelling es total. Como cuando la llama enjaulada mira a cámara y la grúa se aproxima para devolverle el plano/contraplano. Pero Godard se encarga de violentar esa comicidad hacia la pesadilla y el absurdo, mezclando coches volcados al fondo con hileras de niños que ríen y cantan, camuflando accidentes en primer término mientras unos señores juegan al ajedrez sobre el asfalto. El *movimiento-gag* va cargándose, coche tras coche, y suscita una *imagen-pregunta* bien clara, que cualquiera que haya esperado en un atasco hasta descubrir un accidente conoce: ¿por qué están parados los coches, dónde culmina su rastro? Con una mano Godard nos hace reír –el contenido del travelling- pero con la otra nos enfrenta al peso insostenible de la pregunta –el travelling en sí.

Se trata de la clásica pregunta-trampa del director: “¿Qué es lo que, en última instancia, le lleva a uno a rodar un plano o a cambiarlo por otro?”⁵³⁰. No hay una respuesta dada, pero sí hay un plano exterminador al final del travelling. Un plano en el que los cuerpos desmembrados de mujeres y niños se suman a la carrocería volcada de los coches y un rastro de sangre reptante sobre el hormigón. Al fondo, los niños siguen paseando, recordándonos que esa última imagen forma parte del *movimiento-gag*, ese mismo que nos ha hecho reír unos segundos antes. Y que ahora nos confronta con los restos –cadáveres, chatarra- de nuestro modo de vida. Como decía Brenez, tras la pregunta viene la crítica, tras la proposición el dislocamiento y la apertura. Sin necesidad de voz en off, la imagen que cierra el travelling nos interpela, radicalmente: reíd ahora, una vez más,

⁵²⁹ BRENEZ, Nicole. “The Forms of the Question” en *For Ever Godard* (ed. M. Temple, J. S. Williams, M. Witt). London: Black Dog Publishing, 2004. Pág. 171

⁵³⁰ GODARD, Jean-Luc en MacCABE, Colin. *Godard*. Barcelona: Seix Barral, 2005.

ahora que veis dónde culmina el travelling. Como el anciano y el niño que se lanzan un balón entre dos coches, Godard no filma su *visión del mundo*, logra que nos preguntemos por la nuestra.

Sobre esos mismos restos, chatarra humana, insiste en edificar *Wall-E* la reconstrucción posible del movimiento. Seguimos viviendo pese a todo, es lo que nos dice la película de Pixar. Pese a habernos *preguntado* muchas veces el travelling de *Week-End*, la vida continúa. La especie, el cine, la oportunidad del movimiento... siguen ahí. ¿Qué hacer? Volver a Keaton, buscar en su *movimiento-gag* los restos de un lenguaje futuro, que quizá el ser humano ha olvidado pero que permanece en el corazón mecánico del Wall-E, vibrando: “Esa necesidad de comunión entre aquello que se niega a desaparecer y aquello que ha nacido para rescatarnos del olvido [...] Por suerte, siempre queda alguien dispuesto a despertar de su letargo emocional: la esperanza está en la regresión prustiana, en *el viaje de vuelta* a esa tierra de la infancia *donde todo está por hacer*”⁵³¹. Según nos recuerda Sergi Sánchez, en los planos de la obra maestra de Pixar late la inocencia primigenia del cine, la posibilidad de un espectador, que ve en la danza de Eve y Wall-E un retorno al pecado original, a la libertad de sus imágenes:

El movimiento –de los robots- redescubre la posibilidad del movimiento –humano- para volver a empezar



Los rastros de la *kinesis* se cruzan Hacen surgir rastros paralelos Devuelven a los cuerpos su libertad

El *gag-movimiento* es el lenguaje silencioso del robot, primorosamente desplegado en los primeros cincuenta minutos de metraje y sublimado en el travelling trascendental –*puro zen*- de la persecución. Las trayectorias prefijadas de otros robots y sus amos humanos, por el interior de la nave, se vuelven esplendorosas y aéreas durante el baile de Eva y Wall-E. La película muestra la obsesión por la línea recta como uno de los mayores

⁵³¹ SÁNCHEZ, Sergi. “Poesía del futuro” en *Cahiers du Cinéma España* n° 15, 2008. Pág. 20-21

fracasos en el futuro del ser humano, frente a las curvas y espirales del baile. Una línea recta que se remonta a los trazos prefijados de la carretera –la de *Week End*–, convertida ahora en una autopista de autómatas y humanos obesos que vegetan en un Arca de Noé estancada. Seres que han olvidado cómo moverse, *define dancing*. En ese inmovilismo –cinético, amoroso, político– irrumpe Wall-E y mira, a la manera de Buster. Mira para devolver al movimiento su dimensión humana, reconstruir la *kinesis* sobre sus restos, confiar. Creemos que ver *Wall-E* en una sala de cine ha sido, para millones de espectadores, lo más parecido a lo que debió significar “ser espectador” de los grandes maestros del slapstick (no descubrirlos en vhs o dvd, ni verlos enmarcados en una filmoteca... ser su espectador). La película devuelve algo a la historia del cine y, en espacial, a las formas del gag. Algo que llevaba tiempo en letargo y que esos azules y blancos restituyen. Otra *visión del mundo*, para volver a empezar.

3.2. MOVIMIENTO Y SENTIDO. EL GAG SUICIDA

“Hay gentes superficiales a quienes Grandville divierte;
en lo que a mí respecta, me asusta”⁵³²

Baudelaire sintetiza así el problema invencible del gag. Porqué a veces nos hace reír y otras nos inquieta, o ambas cosas a la vez, o ninguna en absoluto. Hasta este punto nos hemos referido con cautela al potencial cómico del gag, centrándonos en cómo se construye más que en el efecto que produce en el espectador, según aquello que en la Introducción llamábamos *la posibilidad de hacer reír*. Para el poeta la diferencia entre quien ríe y quien se asusta –ante las caricaturas de Grandville- depende de un supuesto grado de superficialidad, pero lo que nos recuerda en realidad su frase es que tras el trazo cómico se esconden a menudo figuras de ruptura y pesadilla. Y que distinguir la carcajada de la inquietud silenciosa que la acompaña es casi imposible, pues ambas integran el potencial paradójico del gag. Según creemos, el gag suicida es la expresión más plena de esa ambigüedad a la que se refería Baudelaire: “La risa no es más que una expresión, *un síntoma, un diagnóstico. ¿Síntoma de qué? He aquí la cuestión*”⁵³³.

El suicidio, entendido como acto fallido, supone una de las tradiciones más sólidas del gag visual. Desde los tiempos de Méliès, cineastas tan variados como Chaplin y Kitano, Capra y Étaix, Lloyd y Kaurismaki, Polanski y Keaton, Avery y Renoir, Skolimowski y Wilder, Herzog y Fellini, Buñuel y Leo McCarey, René Clair y Chuck Jones, Harold Ramis y Godard, o los Hermanos Coen, Medvedkin y Lubitsch, lo han empleado de una forma u otra en sus películas. Y el único concepto que vincula usos tan diversos es, precisamente, esa *advertencia del síntoma* de la que habla Baudelaire. La certeza de que en el seno del gag late una contradicción, un elemento discordante que nos hacer reír inquietándonos, radicalmente. Sobre esa inquietud trabajaremos en este tramo final del texto, analizando el gag suicida como puesta a prueba del sentido de las imágenes.

⁵³² BAUDELAIRE, Charles. Op. Cit. Pág. 158

⁵³³ Ídem. Pág. 99

Walter Benjamin se refería a las películas grotescas americanas, el excéntrico burlesco y el cine de Disney como una “voladura terapéutica del inconsciente”⁵³⁴. Y en ese matiz que liga lo explosivo a lo terapéutico capturó –como quien no quiere la cosa- la sustancia del gag suicida: una combinación entre *el síntoma, la voladura y su diagnóstico*. Los movimientos fallidos ejemplifican mejor que ningún otro modelo ese vaivén entre la advertencia de la ruptura y la ruptura misma. La inadecuación entre *lo potencial y lo actual* se intuye primero como un síntoma, estalla luego en forma de voladura, y de ella desprendemos un diagnóstico fallido, un fracaso estrepitoso del movimiento. El efecto se exagera cuando la acción frustrada no es un hecho cualquiera (lanzarse un pastel, tropezar con un escalón), sino *el hecho* de acabar con la vida de un ser humano, de exterminar y exterminarse.

Lo vemos en la larga tradición de gags que muestran ejecuciones fallidas, de la horca de Buster en *Convict 13* [1920] a la de Nagisha Oshima en *Koshikei* [1968], cuyos mecanismos se atrancan, provocando la risa y el extrañamiento. Y lo vemos también en la horca talla infantil que aparece dibujada al comienzo de *The Shooting of Dan McGoo*, como si Tex Avery quisiera recordarnos que sólo la mirada del niño sabe descubrir un gag bajo la soga. Exactamente lo que quiso demostrar Shuji Terayama en su monumental *Tomato Kechappu Kotei*, una película en la que los niños de Japón instauran una dictadura sádica y aniquiladora, rebosante de gags-límite. Hay, desde luego, formas diversas de entender esa *voladura*, y por ello conviene aclarar que, a partir de este punto, vamos a emplear la palabra gag en sentidos controvertidos, defendiendo siempre su potencial para expresar lo inexpresable y vulnerar las reglas del juego en imágenes que son patadas en el hígado de la comicidad.

“La ironía es un desarrollo anormal que, como el hígado de las ocas de Estrasburgo, acaba por matar al individuo”⁵³⁵. No son lo mismo las pataditas, que no buscan causar secuelas en el cuerpo del espectador (la ironía final de *Ratatouille* [2007], que permite a las ratas seguir cocinando

⁵³⁴ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Mexico: Ítaca, 2003. Pág. 88

⁵³⁵ KIERKEGAARD, Sören en MONTIEL, Alejandro. Op. Cit. Pág. 11

clandestinamente) que las patadas alevosas y liminares, que causan heridas crónicas en la conciencia del público (como las patadas literales entre niños y adultos en *Tomato Kechappu Kotei*). El gag suicida salta problemáticamente entre ambas categorías. En ocasiones es inofensivo y otras veces puede partir en dos una sala de cine, ahogando al público. Pero la ventaja es que su mera aparición –un personaje intenta matarse– enciende ya las alarmas de la “buena conciencia”, y permite al gag atacar flancos débiles, en retrospectiva.

Según prueba la imagen grotesca que cierra el travelling de *Week End*, la ruptura y el absurdo son *golpes retrospectivos del gag*, que nos proyectan a las risas que hemos dejado salir poco antes, aniquilándolas de un vuelco súbito. Ya no reímos, deliramos en silencio, pero somos plenamente conscientes de que hace un minuto estábamos riendo: ante un personaje que intenta asesinar a otro y no puede, o ante un pobre hombre que fracasa diez veces al intentar colgarse. Surge así el esplendor problemático del gag, que Pirandello vio entre las risotadas de los parroquianos borrachos de *Crimen y Castigo*: “quisiéramos reír, pero la sonrisa no nos llega a los labios directa y fácilmente; sentimos que algo nos la turba y la obstaculiza”⁵³⁶. Turbaciones íntimas como aquella de Harry Langdon cuando lleva a su prometida al bosque en *Long Pants* y trata de asesinarla una y otra vez, obsesivamente. O turbaciones en masa, como aquellas de los comensales de *Zazie dans le métro* y *Viridana*, que no se lanzan sólo comida sino que nos arrojan toda la inmundicia del mundo, a la cara.

3.2.1. ACTOS FALLIDOS. JUEGO SUICIDA, VACÍO CIRCULAR

“Paradójicamente, el gag descubre mucho más aquello que destruye que aquello que construye”⁵³⁷

Godard filmó en *Pierrot le fou* esa deconstrucción-voladura en forma de gag final, una bajada de telón que culmina el viaje a ninguna parte de Belmondo: “balada lírica y cromática sobre un arlequín rebelde y

⁵³⁶ PIRANDELLO, Luigi. *El Humorismo*. Madrid: Langre, 2007. Pág. 79

⁵³⁷ PASQUIER, Du Sylvain. Op. Cit. Pág. 179

suicida”⁵³⁸. Los planos finales de la película logran transmitir al mismo tiempo la conciencia del acto fallido y su celebración, en un gag explosivo que remite al *mischief* del cine de los orígenes. El gag desprende un aire de aleatoriedad lúdico-detectivesca digno de *El club de los suicidas* de Stevenson. Belmondo juega a ponerse una tira de dinamita en la cabeza (que Godard juega a llamar “Nitramite”), corre y salta sobre el acantilado, como si nada. Y en el instante mismo de encender la mecha se equivoca y duda. Pero sin sentimentalismos ni dramas, azarosamente, dándose cuenta de adónde conduce el juego, de su *fin de partida*. Le vemos envolverse la cabeza con el explosivo, comprobar el nudo de la mecha y prender ocho o nueve cerillas a la vez. Y en todo momento advertimos las huellas del acto fallido, su aleatoriedad lúdica: la mano tratando de apagar la mecha y las últimas palabras del actor, “ah, merde!”.



La aleatoriedad y el juego conducen a la explosión suicida a través del acto fallido: el absurdo estalla

La conciencia de juego es esplendorosa, y el gag se trabaja como un prólogo aleatorio de la extinción del personaje, a la manera de Beckett. Lo vemos cuando el escritor irlandés suicida al protagonista de *Murphy*, en una síntesis bellísima. Como ocurre con Belmondo, la deriva identitaria de Murphy culmina en imágenes literales de juego.

Juegos fallidos

Beckett llega a copiar en una página los movimientos fallidos de una partida de ajedrez. Murphy diseña su propio *fin de partida* sobre el tablero

⁵³⁸ FONT, Domènec. *Paisajes de la modernidad*. Barcelona: Paidós, 2002. Pág. 46

en blanco y negro de uno de los pacientes de la Casa de Misericordia Mental Magdalena, Mr. Endon. La lectura se interrumpe cuando Beckett incluye dos columnas de movimiento en medio del texto, resumiendo la partida: 1.P4R, 1.C3TR, 2.C3TR, 2.T1CR. Las leemos de lado a lado de la página, como si jugásemos nosotros también con él. Unas páginas más tarde Murphy se suicida en una explosión de gas. Pero en la mente del lector no hay ni rastro de “dramas personales”, permanece en cambio la secuencica numérica de la partida, su jugabilidad. El impulso suicida se construye sobre restos de movimiento, lo inexplicable se limita a los datos geométricos de la partida de ajedrez: posiciones, diagonales, líneas. Y entendemos que Murphy se suicida porque ha jugado antes, porque *juega a suicidarse* sobre el tablero, y tiene la lucidez de repetir el gesto más tarde: “Y las blancas abandonan”⁵³⁹.

La mención a *El club de los suicidas* es esencial, porque el motivo de Godard y Beckett no supone un ejemplo aislado, sino que esa potencia lúdica del gag suicida resurge en territorios diversos. El motivo está fuertemente enraizado en la tradición, remontándose por ejemplo hasta las apuestas sobre cómo suicidarse –el mejor método, cantidades, cifras-, que Dickens parodia en sus *Pickwick*, a través de la historia de un señor que decide acabar con su vida porque no le da la gana morir de úlcera, y pide consejo al doctor: “¿Cuántos mojicones de una sentada cree que me matarían de una vez? [...] A la mañana siguiente se levanta, manda encender el juego, encarga tres chelines de mojicones, los tuesta, se los come todos y se salta la tapa de los sesos”⁵⁴⁰. Hay en esos gags un espíritu lúdico y burlón esplendoroso, que remite a bromas de cada día. Hechos cotidianos que desvelan la posibilidad del juego entorno al acto suicida, en apuestas, hipótesis y cálculos de probabilidad.

En esa línea, Satoshi Kon consagra un episodio de su serie *Moso Dairinin* [2004] –el octavo- a los intentos de suicido de un anciano, un veinteañero y una niña pequeña, que se han conocido via internet en un chat suicida. El capítulo es un verdadero oasis, con toda una serie de intentos frustrados

⁵³⁹ BECKETT, Samuel. *Murphy*. Barcelona: Lumen, 2000. Pág.177

⁵⁴⁰ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 794. Más tarde vemos a varios parroquianos apostando sobre cuándo y de qué modo se suicidará otro personaje (Pág. 996).

(pastillas, vías del metro, sogas, provocar su propio asesinato) que Kon dibuja como un juego entrañable y aleatorio entre los personajes. El tema, uno de los problemas más graves de la sociedad japonesa contemporánea –recordemos que en Tokyo una de las líneas de metro, la Chuo Line, es popularmente conocida como la Suicide Line-, se trabaja a través del gag, problemáticamente. Y es justo esa comicidad desatada de las imágenes lo que supera los límites del “pensamiento único” y enriquece nuestro punto de vista sobre la cuestión, muy real, del *juego suicida*. En ese sentido, el gag que muestra al anciano, el joven y la niña intentando colgarse de la rama de un árbol, en plano conjunto, es una obra maestra del *timing*, pues no aciertan a ponerse de acuerdo sobre quién da la “señal de salida”.

Como decíamos, el motivo forma parte de la tradición del gag desde sus orígenes. Aparece en *Il y a un dieu pour les ivrognes* [1908], corteo donde Méliès filma a un borracho que lanza a su mujer y su hija por la ventana antes de intentar suicidarse –sin éxito- de un tiro, y cae de golpe sobre una cuba de agua cuando la cuerda de la soga cede. Incluso Cretinetti/Boireau, el primer gran personaje de la comedia muda, consagra una de sus bobinas a la repetición suicida en *Le suicide de Boireau* [1909]⁵⁴¹. Hay estilos diversos, según vemos en otro corto de los orígenes, *A Lady and Her Maid* [1913], en el que la protagonista –fea, desatendida por los hombres- cae presa del típico arranque suicida por despecho, y mete la boca en el difusor de gas de una lámpara (justo cuando entra su criada a molestar).

Esos amagos de suicidio eran cosa habitual en el slapstick, según prueba el falso suicidio de Chaplin en *Sunnyside* [1919], que evolucionaría hacia los suicidios del millonario borrachín de *City Lights*. Una tendencia a la falsedad suicida que vemos también en el gesto pícaro de Charley Chase en *Innocent Husbands*. En el que Leo McCarey le filma “haciendo como que se pega un tiro” hasta tres veces, para llamar la atención de su mujer (que le descubre in-fraganti). Un estándar suicida que el cartoon hizo suyao muy pronto, como vemos en el gag final de *Feline Follies* [1919], en el que Felix The Cat intenta suicidarse inhalando gas de una tubería.

⁵⁴¹ Según las últimas investigaciones el protagonista no es Deed en persona, aunque lleve el nombre de su personaje, sino otro actor que le substituyó durante su etapa de en Italia. GILL, Jean A. Op. Cit.

El gag suicida está estrechamente ligado al personaje cómico, tanto en la *performance* como en la realidad cotidiana. En la estela del “cómico de la legua” de Dickens, Chaplin dedica en sus memorias una lista específica a enumerar la nómina de ilustres cómicos que se suicidaron: Marceline (tiro en la cabeza mientras un disco reproducía *Moonlight and Roses* en bucle), T. E. Dunville (un tiro junto al Támesis), Mark Sheridan (un tiro en un parque de Glasgow porque no le había ido muy bien con el público esa noche) o Frank Coyne (le dice a su mujer que espere un momento, sube a casa y se corta las venas en la bañera)⁵⁴². Como es bien sabido, maestros de la comedia muda como Max Linder acabaron con su vida en escenas similares, suicidios que remiten irónicamente a algunos de sus gags (gags dentro de una bañera en su caso). Incluso Preston Sturges relata en su biografía cómo su padre repetía a menudo la rutina del amago de suicidio, exactamente igual que Charley Chase en el corto de McCarey: “Among his possessions there was a revolver, with which he often threatened to shoot himself. And my mother, who didn’t like him, would urge him to go ahead”⁵⁴³.

No obstante, tal y como señala Walter Kerr, el campeón mundial del *suicide motif* fue Harold Lloyd⁵⁴⁴. Junto a las variaciones del acto fallido que compuso en *Never Weaken* (donde parecen algunos de los mejores gags de Lloyd, en estado de gracia) hemos contado intentos de suicidio flagrante en al menos otros tres cortos. *Haunted Spooks* [1920]: pistola, salto de puente, tranvía, atropello. *Among those present* [1921]: flirteo con un rifle en la cara. Y *Ring up the curtain* [1919]: inhalación de gas. En la mencionada *Never Weaken*, película que –como *Haunted Spooks*– supera la duración del dos bobinas estándar para acercarse al mediometraje, el gag suicida alumbró una decena de variaciones maestras:

⁵⁴² CHAPLIN, Charles. Op. Cit. Pág. 46.

⁵⁴³ STURGES, Preston. Op. Cit. Pág. 18, 37

⁵⁴⁴ KERR, Walter. Op. Cit. Pág. 106



A1, error en carta suicida A2, mosca sobre la nariz A3, azúcar en el veneno A4, tira la copa sin querer

Tras escribir una carta de suicidio a la chica Harold se dispone a beber una copa con veneno, entonces mira hacia la carta y descubre una falta de ortografía (A1). Después es una mosca lo que impide que se concentre en el acto (A2). O el sabor amargo del agua envenenada, a la que es mejor añadir unas cucharadas de azúcar (A3). Hasta que se le engancha un botón y, al estirarlo, derriba la copa de un codazo (A4). Esos cuatro *tempos* del primer suicidio surgen como un juego en el que Harold descubre pequeñas reglas no escritas que llevan al acto fallido, detalles ínfimos que subrayan la conciencia lúdica de la secuencia.



B, pinchazo en el dedo C, el gas huele muy mal D, saltar con/sin sombrero E, Máquina de Goldberg

La sección inicial se amplía con otras variantes. Primero intenta pincharse en el corazón con el punzón de la correspondencia, pero se hace una pequeña herida en el dedo y desiste ante la visión de dos mililitros de sangre (B). Luego intenta solucionar el asunto inhalando gas de una pequeña calefacción, pero no está a la altura de su exquisito paladar (C). La siguiente intentona es lanzarse de un salto por la ventana del edificio, pero Harold no acierta a decidir si debe saltar con o sin sombrero (D). Y tras comprobar que no es capaz de hacerlo por sí mismo, diseña un complicado sistema de cuerdas que va de un revólver apuntándole a la puerta de su despacho, y llama por teléfono al portero del edificio para que abra activando el mecanismo (E, un sistema similar a la Máquina de Goldberg suicida que Kitano pone frente al gángster en *Brother*):



E, El disparo está a punto de producirse, cae una bombilla al suelo y una viga de obra entra por la ventana

Harold espera con los ojos vendados y, justo cuando parece que el revólver se va a disparar, dos planos detalle redoblan el gag: una bombilla cae al suelo –haciéndole creer que es un tiro- y una viga de la obra de enfrente penetra en el despacho secuestrándole (E). El giro es sublime – una de las obra maestras del slapstick- y subraya la celebración cómica del acto fallido. Cada repetición incrementa la inventiva del gag y eleva el listón cinético, multiplicando el instante suicida hasta en tres estratos *potenciales/actuales* del movimiento: el disparo no se produce (*dynamis*), se sustituye por la ruptura ruidosa de la bombilla (*energeia*) y se redobla con el vaivén pendular de la viga (*kinesis*). Por si fuera poco, Roach y su equipo diseñan una vuelta de tuerca adicional cuando Harold se eleva por la fachada quedando frente a una estatua alada, y escucha entonces el arpa de una señorita que practica en el apartamento de enfrente (F):



F, La viga se lo lleva al exterior de la fachada, donde cree escuchar música celestial ante una estatua alada



G, El jazz de una fiesta en la azotea le despierta, se da cuenta del suicido fallido y le entra vértigo al mirar

Harold sonrío creyendo que ha podido, finalmente, suicidarse. El instante es poderoso, ya que nosotros sonreímos porque no lo ha logrado, ¿y qué es más absurdo, su sonrisa o la nuestra? Satisfecho, se quita la venda para disfrutar de la música celestial y observa el rostro de la estatua como el de

un ángel de San Pedro. Pero esa felicidad dura apenas unos segundos. Hasta que la música de jazz que proviene de la terraza superior le hace darse cuenta de dónde está en realidad, y al mirar hacía el abismo resbala sobre el extremo de la viga (G). Se trata de un momento decisivo para la tradición del gag suicida, una de sus cumbres. No es que se bromea sobre el acto fallido en sí, es mucho más que eso, el gag es capaz de suspender el instante clave de la (falsa) muerte del personaje en una oscilación pendular y aérea, puntuada por dos cadencias musicales.

Estamos hablando de imágenes en éxtasis, un gag ¡mudo! que suspende el movimiento suicida en dos músicas que son, en el fondo, dos maneras que tiene la viga de danzar sobre el abismo. La armonía delicada del arpa (por fin he podido suicidarme) frente a las ráfagas sincopadas del jazz (sigo vivo, y a doscientos metros del suelo sobre una viga). La crueldad es directamente proporcional al esplendor del gag. Es a partir de ese instante cuando Harold descubre el juego de plataformas de la obra, en la célebre secuencia en la que avanza por la estructura metálica de viga en viga, poniendo fin al *gag suicida* para renacer en la arquitectura del *gag-mundo*. El corto acaba con un *happy end* / triquiñuela, cuando Harold se reconcilia con la chica en la planta inferior de la obra, pero la potencia liminar de las imágenes permanece, como una gran celebración suicida.

No es raro que, décadas después, Blake Edwards retomara esa celebración en los gags suicidas de *S.O.B.*, donde el asco de un cineasta hacia el sistema de Hollywood le lleva a encadenar un intento de suicidio tras otro, en verdadera acumulación festiva. No hay ni rastro de complacencia ni de dramatismos fáciles, los actos fallidos se suceden en perfecto orden cinético-espacial. En un primer intento fallido se encierra en la cochera con el gas en marcha, y el coche sale despedido hasta la orilla de la playa. Luego Edwards compone una secuencia maestra en la que el director intenta matarse de tres formas distintas en medio de una fiesta. Se retoman así los espacios saturados de todas sus películas –sobre todo la mansión de *The Party*- pero dándole la vuelta al *gag de acumulación*, irónica y ferozmente, al combinarlo con los suicidios frustrados del protagonista.

Le vemos colgándose de una soga en la planta superior de la casa, hasta que la viga cede, atraviesa el suelo y cae de golpe sobre una periodista cotilla que se había colado en la fiesta. Ni caso, el festejo sigue sin que a nadie parezca importarle el suicidio frustrado ¡del dueño de la casa! El cineasta camina tranquilamente hasta la cocina y mete la cabeza dentro del horno, pero tampoco puede consumir el asunto porque una pareja – que empieza a hacer el amor- tropieza sobre él. La fiesta se convierte en orgía y el protagonista acaba en medio del salón metiéndose bajo una manta para pegarse un tiro. Acción que interrumpe una de las chicas desnudas que disfrutaban de la fiesta, que se mete bajo la manta con él. El gag surge en la repetición, desde luego, pero lo revolucionario es cómo Edwards lo enmarca en un colosal espacio de juego en el que el suicidio de un ser humano queda reducido a mera anécdota, un movimiento más entre el decorado festivo.

Justo lo que sucede en la casa junto a la playa de Okinawa en *Sonatine*, en la que Kitano y otros compañeros yakuza matan el tiempo –hasta que vengan a aniquilarlos- jugando a piedra, papel y tijera: “...lo carnavalesco se mezcla con la gravedad de la muerte por venir [...] el tedio invade a los personajes, y la playa se convierte entonces en *un lugar para el juego*”⁵⁴⁵. La naturaleza del gag varía, pues en Edwards el suicidio pasa inadvertido entre la multitud (se vuelve cruel), mientras que en Kitano pasa el tiempo frente al mar (se vuelve fúnebre y delicado). Pero, pese a las diferencias, la célebre imagen de Takeshi apretando el gatillo en medio de una ruleta rusa, con la pistola sobre la tapa de sus sesos, transmite una ambigüedad festiva similar a la de Farmer cuando deambula como un zombie por su propia fiesta en *S.O.B.*⁵⁴⁶ El gag encuentra su patio del colegio particular, *playground* suicida, y desborda el sentido en sus meandros⁵⁴⁷.

Vacíos, bucles circulares

La repetición del acto fallido despierta en esos gags un símil instantáneo, al que hemos hecho referencia páginas atrás al hablar de los finales-elipsis

⁵⁴⁵ MIRANDA, Luis. Op. Cit. Pág. 217-218

⁵⁴⁶ Friz Freleng incluyó un gag de ruleta rusa como punchline final en *Ballot Box Bunny* [1951], en el que Bugs Bunny y Yosemite Sam se pasan un revólver y el primero engaña al segundo en un falso suicidio.

⁵⁴⁷ Al final de esta última parte de la tesis retomaremos esa idea del juego suicida en profundidad.

de Keaton: el arrastre sin fin de Sísifo. Su vinculación a la forma del gag se remonta, según Benito Blancaforte, a los orígenes de la picaresca, como explica en su análisis del *Guzmán de Alfarache*. Y su figura central es la paradoja de *la inmovilidad en el movimiento*: “La dinámica del movimiento que debería dar como resultado el cambio de un estado a otro es trastornada. *Entre potencia y acto hay un hueco* que ningún gasto de energías puede llenar”⁵⁴⁸. Ese hueco es el punto de partida del gag suicida, que aprovecha el fracaso de la *kinesis* para hacernos reír y cuestionar la risa al mismo tiempo. Lo vemos en uno de los dos suicidios frustrados que Alexandr Medvedkin filma en *Schastye*, cuando una mujer se cuelga de las aspas de un molino con una soga, y el giro circular impide que pueda suicidarse: cada vez que el aspa da una vuelta sus pies tocan el suelo.

El punto de contacto entre esas estructuras en bucle y el juego suicida aflora libremente en una película como *Groundhog Day*. En ella, los suicidios fallidos de Bill Murray (salto en coche por el acantilado junto a la marmota, salto al vacío desde un edificio, lanzamiento de tostadora en marcha dentro de la bañera) son en realidad una forma de aprenderse la *gameplay* monumental de la película, forzar el funcionamiento de ese único día eternamente repetido. Es como si Murray fuera comprendiendo, gag tras gag, las reglas del juego de ese único día, que sólo se le presentan en su verdadera dimensión al poner en juego el suicidio. El gag suicida se emplea como un catalizador de la narración. El protagonista experimenta *el hueco* –potencia/acto- en persona, y logra así reconstruir su vida a partir del vacío explícito del gag: ni siquiera puede matarse, *debe volver a empezar*⁵⁴⁹. Pero lo que nos interesa destacar aquí es la *conciencia del bucle* que evoca ese montaje de *Groundhog Day*, y de qué forma subraya la cuestión de *la inmovilidad del movimiento*.

El gag que mejor captura esa paradoja surge cuando un móvil no puede escapar a la circularidad de su movimiento, y queda atrapado en un bucle

⁵⁴⁸ BLANCAFORTE, Benito en ALEMÁN, Mateo. Op. Cit. Pág. 8

⁵⁴⁹ Vemos antecedentes de ese uso narrativo del motivo suicida en Billy Wilder (*The Apartment*, *The Lost Weekend* [1945], *Sabrina* [1954]), y en el comienzo de una película como *The Odd Couple* [1968], que inspiraría a Matt Groening y su equipo para idear el gag de la Suicide Booth –cabina de suicidios- de *Futurama* [1999-], que sirve de catalizador narrativo en el piloto de la serie.

de giros concéntricos: “Mi tío atisbó por la ventanilla del coche al salir del patio y observó que todos los demás coches, completos con sus cocheros, postillones, caballos y viajeros, daban vueltas y vueltas a la redonda, a un trote lento de cinco millas por hora”⁵⁵⁰. El gag, estándar de la Keystone, se extiende a épocas diversas. Godard lo emplea en su versión canónica en *Bande à part*, cuando los protagonistas dan vueltas en coche dentro de un descampado. Modelo que Jarmusch utiliza un par de veces en *Night on Earth*, mostrando los taxis de Roberto Benigni y Matti Pellonpää dando vueltas entorno a plazas de Roma y Helsinki. El vehículo puede ser una silla de ruedas que gira sobre sí misma, como muestra Woody Allen en *Sleeper*. Incluso puede que sea el propio personaje quien de vueltas y vueltas en bucle, como hace Hulot en la secuencia del incendio de *Les vacances*, al recoger agua con un cubo dando vueltas a unos aspersores (lo mismo que hacen los coches en la rotonda-tiovivo de *Play Time*).

Pero el esquema cómico se corrompe cuando en lugar de un bucle sin consecuencias se filma un círculo demoníaco, complicando el gag sobre un *vacío circular*. Lo vemos en la estremecedora secuencia inicial de *Härlig är jorden* [1991], en la que Roy Andersson muestra una comitiva oficial esperando junto a un camión en un descampado. La puerta del camión, entreabierta, deja ver los cuerpos desnudos de un montón de refugiados, mujeres y niños. Uno de los hombres en traje oficial cierra la compuerta del camión con los cuerpos dentro y se agacha hacia el tubo de escape. Al principio no comprendemos qué está ocurriendo, Andersson acostumbra a mezclar el gag con sus desvíos, y no sabemos si reír o inquietarnos. La duda se despeja cuando unos hombres agarran un tubo que va del escape de gas a una válvula en el lateral del camión, y la abren. Cuando empezamos a oír algunos gritos desde el interior, entre el ruido del motor, el camión arranca y avanza hacia el horizonte. Un extraño señor en traje se gira y mira a cámara. El plano secuencia se mantiene mientras el camión da vueltas en círculo, repetidamente, al fondo del encuadre. La duración se acumula y el señor vuelve a mirarnos. A los dos minutos el plano secuencia corta a negro, con el camión dando vueltas todavía, en círculo.

⁵⁵⁰ DICKENS, Charles. Op. Cit. Pág. 885

Andersson trabaja sobre la estructura del gag, destruyéndonos. Ese plano, que causaría carcajadas de no haber visto lo que hay dentro del camión, se convierte en una pesadilla insoportable, un bucle brutalmente exacto sobre La Solución Final. La imagen desgasta al espectador en cada giro del camión, no sólo por lo demencial de la puesta en escena, sino porque sabemos que se trata de algo siniestramente parecido a un gag visual. Reconocemos la *inmovilidad del movimiento* sobre la que hemos reído tantas veces (con camiones girando), y nos extermina retrospectivamente.

Werner Herzog, uno de los practicantes más fieles del gag suicida, recoge esa idea del *vacío circular* en muchas de sus películas. El ejemplo canónico del coche que da vueltas aparece en *Auch Zwerge haben klein angefangen* [1970], cuando los enanos abandonan una camioneta girando en círculos, parte de su rebelión carnavalesca: “There’s no point of arrival of the revolt, but the revolt itself. Their action isn’t a straight escape but a movement in circles, just as the truck they leave going around the yard. The civilized notion of progress, which Herzog would criticize in other films such as *The Enigma of Kaspar Hauser*, is questioned”⁵⁵¹. La esterilidad del movimiento se vuelve festiva, y los enanos la exaltan en planos que son gags espontáneos, imágenes en libertad. Limítrofes y amorfas, pero poderosamente libres.

Herzog, que ha llegado a componer gags suicidas a partir de la imagen de un pingüino alejándose hacia el horizonte –*Encounters at the End of the World* [2007]–, liga esa idea del *vacío circular* a la paradoja del suicidio en el final de *Stroszek* [1977]. En él vemos a Bruno Schleinsten subirse a un telesilla en un pueblo de montaña en Vancouver, con un rifle y un poyo congelado bajo el brazo. Pero lo hace –y el matiz es clave– después de echar unas monedas en una atracción de animales artistas. Animales que aguardan dentro de unas jaulas de colores en el vestíbulo del telesilla: una gallina bailarina, otra que toca el piano, un pato percusionista y un conejo que gesticula sobre un coche de bomberos en miniatura.

⁵⁵¹ ELDUQUE, Albert. “Wild Figures in a Wild Movie: Even Dwarfs Started Small”. In *Film & History Conference: Representations of Love in Film and Television*. Oskosh: University of Wisconsin, 2011.



Bruno activa las atracciones-bucle de varios animales, pone en marcha el telesilla y sube hacia las alturas



Tanto el protagonista como los animales inician así un movimiento-bucle en círculos: una especie de método Pavlov cronometrado que regula la actuación de cada criatura y el giro absurdo de Bruno sobre el telesilla. El cineasta mezcla el *vacío circular* de los animales –encerrados en sus jaulas, repitiendo compulsivamente un gesto automático- con el *bucle* de su personaje, que desciende por donde antes había subido, dando una vuelta más a la manera de Sísifo dichoso (le vemos sonreír).



El bucle circular de los animales se redobra en el bucle del propio Bruno dando vueltas sobre el telesilla

“El mecanismo resulta mucho más cómico cuando se vuelve circular y los esfuerzos de los personajes, por un fatal engranaje de causas y efectos, llegan a colocarlo pura y simplemente *en el mismo lugar*”⁵⁵². Herzog aprovecha esa analogía espontánea para dar un golpe de gracia al gag y perder a su personaje en un plano ambiguo, mitad liberador mitad suicida, que no resuelve nada pero aclara todo. Vemos a Bruno alejarse sobre la silla y la cámara se eleva levemente, dejándolo fuera de campo. Sobre esa imagen se escucha algo que suena como un disparo de su rifle –o quizá

⁵⁵² BERGSON, Henri. *La risa*. Pág. 64

no- y el montaje corta a las repeticiones compulsivas de la gallina, que no ha dejado de bailar.



La panorámica saca a Bruno de cuadro, sugiriendo que se ha suicidado / La gallina picotea en bucle



La comicidad de los planos aumenta radicalmente, los animales tocan, actúan y bailan en *vacío circular*

Hemos visto una sala de cine repleta reír a carcajadas sobre esos planos finales, tras el suicidio sugerido de Bruno. La misma secuencia provocó que Ian Curtis, cantante de Joy Division y verdadero emblema del post-punk británico, se suicidase colgándose en su cocina tras ver la película de Herzog, a los veintitrés años. A eso exactamente se refería Baudelaire al hablar de *la risa como síntoma*, ¿síntoma de qué? Una interpretación simbólica del gag llevaría a pensar que las gallinas son, como ocurre en el cine de Buñuel, seres de pesadilla, y que el final de *Stroszek* es en el fondo una cruda meditación sobre el fin del ser humano (Bruno) y la naturaleza (el espacio que jamás logra habitar)⁵⁵³. Llevaría a creer que eso es lo que impulsa a alguien a suicidarse. Pero lo cierto es que pocas veces hemos oído risas tan bestias, francas y desgarradoras como al ver ese final en una sala de cine repleta.

La comicidad de las imágenes se exagera poderosamente en los planos que siguen al suicidio –posible– del protagonista. Se corta a un par de planos de la policía junto a la base del telesilla (Bruno había incendiado una furgoneta antes de entrar), pero en pocos segundos se vuelve a la imagen de los animales moviéndose en bucle. Herzog se centra en una

⁵⁵³ ELDUQUE, Albert. *Figures i mirades salvatges en el cinema de Werner Herzog*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2009.

gallina de plumas marrones, que baila sobre el círculo de plástico de la jaula. Y lo hace realmente bien, como una estrella. La música fomenta descaradamente las risas del público, sincopándose sobre el movimiento súbito de la gallina. El plano se toma su tiempo y vemos cómo el animal activa varias veces la música picoteando sobre un piano rojo en miniatura, al fondo del escenario. El *vacío circular* permanece, y nos acordamos de Bruno en todo momento, imaginamos su cuerpo –muerto, vivo quizá– dando vueltas en bucle por el telesilla. Pero la danza de la gallina es irresistible. *Puro zen*. Se trata de un instante decisivo, uno de esos planos privilegiados de la imagen en movimiento, que resulta imposible –y tedioso– poner en palabras. ¿Se suicida Bruno? La duda es mil veces más sugerente que cualquier respuesta. ¿Se trata de un gag? La duda confirma que se trata de un bellissimo *gag suicida*, paradójico y liminar, que nos inquieta haciéndonos reír, y no nos deja escapar.

3.2.2. SALTOS DE FE. DE LA CAÍDA INFINITA AL AGUJERO LÓGICO

“Credo Quia Absurdum”⁵⁵⁴

Esa sentencia, que Buñuel y Jean-Claude Carrière consideraban el secreto invisible de la estructura de *La voie lactée*, acota el gag suicida en su relación directa con el salto. ¿Qué es a efectos del gag un salto suicida, y porqué lo relacionamos casi siempre con la cuestión del *salto de fe*? Entorno al *credo quia absurdum*, frase atribuida a Tertuliano, uno de los padres de la Iglesia, se ha ido edificando a lo largo de la historia de la cultura occidental un término llamado *fideísmo*.

Si hacemos caso a las definiciones aparecidas en diccionarios de Historia de las Religiones, la expresión *fideísmo* hace referencia a una escuela de pensamiento que arguye que la fe es en cierto sentido independiente, si no abiertamente opuesta, a la razón: “What indeed has Athens to do with Jerusalem?’ This question of the relation between *reason* –here represented by Athens- and *faith* –represented by Jerusalem- was posed

⁵⁵⁴ BUÑUEL, Luis. CARRIÈRE, Jean-Claude. *La voie lactée*.

by the church father Tertullian (c.160-230 CE), and it remains a central preoccupation among contemporary philosophers of religion”⁵⁵⁵

Desde esa pregunta sobre la oposición entre fe y razón surge una línea de pensamiento que desbordaría el ámbito estricto de la religión, ocupando a grandes pensadores de los últimos cinco siglos. En abierta oposición con la rama racionalista de la teología natural, que argumenta con hechos históricos y científicos la existencia de Dios, el *fideísmo* mantiene que la razón es tan innecesaria como inapropiada para el ejercicio y la justificación de la fe. A partir de esa premisa se desata una nómina de personajes que han reflexionado sobre el *credo quia absurdum* y sus límites, de Pascal⁵⁵⁶ a Wittgenstein⁵⁵⁷ pasando por el propio Kierkegaard, Johann Georg Hamann⁵⁵⁸ o William James⁵⁵⁹. Con gran finura, la Enciclopedia de Filosofía de la Universidad de Stanford titula su artículo sobre ese listado de pensadores con un irónico “sospechosos habituales”. No compete a nuestra exploración del gag fiscalizar los crímenes y fechorías cometidos por esa lista de sospechosos, sino relacionar el sentido potencial de la expresión *–credo quia absurdum–* con su puesta en imágenes actual –el *gag-movimiento*.

Despegue: salto de fe

William James, acreditado fundador del pragmatismo estadounidense, formuló en un ensayo titulado *La voluntad de creer* su posición como “fideísta”, respondiendo a las inectivas del matemático William K. Clifford, que defendía por su parte la necesidad de racionalizar el sentido de lo religioso en su texto *La ética de la creencia*⁵⁶⁰. Lo que está en juego es un escepticismo de raíz científica que no considera “ético” creer en algo sin que esté racionalmente probado (Clifford), frente a un firme

⁵⁵⁵ “Fideism”, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Stanford University, 2005. Sobre el papel del fideísmo a lo largo de la historia de las religiones: ELIADE, Mircea (ed) *The Encyclopedia of Religion*. New York, McMilan, 1987. Agradecemos al profesor Amador Vega sus amables indicaciones al respecto.

⁵⁵⁶ PASCAL, Blaise. *Pensamientos*. Madrid: Alianza, 2004. Para una lectura contrapuesta: DESCARTES, René. *Meditaciones metafísicas*. Madrid: Alianza, 2005.

⁵⁵⁷ WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logicus-philosophicus*. Madrid: Tecnos, 2002. *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM – Crítica, 2004.

⁵⁵⁸ HAMANN, Johann Georg. *Writings on Philosophy and Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

⁵⁵⁹ V.V.A.A. *La voluntad de creer: un debate sobre la ética de la creencia*. Madrid: Tecnos, 2003.

⁵⁶⁰ Ambos textos aparecen juntos, avivando la polémica original, en la edición anteriormente citada.

idealismo que, sin desdeñar la validez de la razón, estima que resulta tan cobarde como necio negar la posibilidad de lo desconocido (James). La clave del *salto de fe* recae en la entrega incondicional, una certeza -hay algo más allá- indeterminada -no sé qué- propia del fideísmo. Bajo ese punto de vista no tiene sentido buscar razones, motivos ni explicaciones para el gesto suicida, se trata de una convicción intransferible, un instante de lucidez que impulsa al personaje hacia la cornisa de una fachada o el límite del trampolín, para *afirmarse a través del salto*.

Joel y Ethan Coen entendieron muy bien la naturaleza de ese impulso lúcido al filmar el primer gag suicida de *The Hudsucker Proxy* [1994]. A diferencia de lo que ocurre después con el salto de Tim Robbins, ese primer salto del gran magnate -punto culminante de una reunión de accionistas- supone una traducción visual poderosísima del *creo quia absurdum*. El personaje salta en plenitud, en el cénit de su éxito, sin motivo aparente y con una seguridad portentosa. Apoya su reloj de cadena sobre la mesa, disfruta de una última bocanada a su Habano, se recoloca los gemelos de la camisa y sube a la larga mesa de madera que da al ventanal del último piso de su rascacielos en Manhattan... Ante el silencio de la docena de altos cargos que asisten a la reunión. Los Coen filman el acto suicida como una celebración, dan al magnate un momento de gloria -de verdadera afirmación- permitiendo que corra a lo largo de la mesa como un atleta durante un salto de longitud. El salto es esplendoroso, con el cuerpo orondo del magnate atravesando el cristal de la ventana, volando y cayendo a peso por la fachada. Vemos una sonrisa en su rostro.



Plano deportivo, salto de longitud El magnate inicia el movimiento y disfruta de la cinética del salto

No reímos tan sólo por el absurdo sublime del gag, sonreímos porque *la creencia* del magnate nos contagia, entregándonos enteramente -con él- al disfrute del salto. Aunque los Coen diluyan más tarde ese disfrute en

coartadas sentimentales (la trama entre el magnate y Paul Newman), el poderío visual de ese primer gag permanece. La secuencia trabaja sobre una tradición de saltos suicidas ligada al Crack del 29 y los grandes símbolos de la especulación financiera (con sus ascensos, saltos y caídas). Una tradición que se remonta al Capra de *Meet John Doe* [1941], película en la que Gary Cooper sube a lo alto de un rascacielos para reafirmar también su fe –aniquilada por el sistema, la prensa, los bancos- en un último salto que no llega a producirse. No obstante, es otro gag suicida de Capra, el de James Stewart en el puente de *It's a Wonderful Life*, el que sirve de inspiración a los Coen para el posterior salto de Tim Robbins en *The Hudsucker Proxy*. Ese segundo salto debilita el absurdo del primer suicidio –el del magnate- dando explicaciones, racionalizando el acto, oponiéndose así a la incondicionalidad del *credo quia absurdum*. Aún así, aunque se acabe perdonando la vida a Robbins en un milagro navideño à *la Dickens* (y el salto se vuelva empalagoso), no se puede negar que los Coen supieron plasmar maravillosamente el vínculo entre el gesto suicida y la *circularidad del movimiento*.



Movimiento circular rectilíneo

Cuadratura del círculo

Movimiento circular en bucle

Circularidad tiempo/movimiento La inmovilidad circular provoca un bucle y el salto suicida se congela

Si Herzog filmó el último plano de Bruno sobre los círculos del telesilla y las gallinas, *The Hudsucker Proxy* vincula el gag suicida con dos grandes movimientos en bucle: el giro hipnótico y circular del *hula hoop* (inventado por el protagonista), y el mecanismo concéntrico de un gran reloj en la fachada del edificio (accionado por un misterioso personaje-narrador). El propio lema de la empresa, *The Future is Now*, supone un

manifiesto sobre la detención del tiempo. Una inmovilidad provocada por los movimientos circulares del juguete –el *hula hoop*, figura directa del bucle- y por la pulsación concéntrica del reloj, cuyo tic-tac acompaña el primer salto del magnate y el salto congelado de Robbins. Se trata de dos motivos visuales poderosísimos, que trabajan uno sobre otro y concretan el misterio del tiempo en un movimiento doble: circularidad del bucle + verticalidad del salto. Insistimos, aunque los Coen suavicen la potencia del *credo quia absurdum* en una triquiñuela final, a través del *happy end* y sus regalos de Navidad, la potencia visual de las imágenes desborda el sentido de la narración. No nos creemos la explicación del magnate junto a Tim Robbins, ni la trama misma de la película, porque recordamos el disfrute absoluto de aquel primer salto, y porque las imágenes son demasiado fuertes como para “sacrificarlas” a la buena conciencia y sus finales felices.

Se trata de algo bastante habitual en el cine de los Coen, donde muchas veces la pregnancia del plano supera con creces las coartadas de guión que lo fundan. Pensamos en films como *Barton Fink* [1991] o *A Serious Man* [2009], cuyos gags campan libres y en plenitud, sin que importe apenas el *mcguffin* que los sustenta. Es precisamente en *A Serious Man* donde la figura del *credo quia absurdum* encuentra una correspondencia directa en el ritual judío del *bar mitzvah*. Lo que da pie a un gag fastuoso y manierista en el que la viscosidad del absurdo invade la ceremonia religiosa, pues el hijo del protagonista pasa el ritual bien “colocado” de marihuana. En esta película, delicada y aérea, los Coen practican un tipo de *gag en elipsis* que suspende el último *tempo* en una estructura abierta.

La deriva identitaria del protagonista –profesional, amorosa, familiar- se traduce en un tipo de gags abiertos, como si los Coen se preguntasen sobre el destino del gag tanto cómo sobre el del protagonista. El personaje vaga en busca de un *salto de fe* que nunca acaba de producirse. Un sentido que los cineastas niegan elípticamente, trabajando sobre preguntas y no sobre respuestas. Lo vemos cuando arregla la antena sobre el tejado de la casa y ve a su monumental vecina, tomando el sol desnuda: el final del gag queda abierto, con un leve paneo de la cámara hacia los rayos de sol.

Y lo mismo sucede en el tramo final de la película, donde el resultado de unas pruebas de cáncer y la llegada de un tornado suspenden la narración en un final abierto. Según creemos, el vínculo entre esa apertura y las paradojas espirituales de los rabinos –presentes en todo el film–, es una clave fundamental del *credo quia absurdum*, en la que es probablemente la reflexión más directa de los Coen sobre las paradojas de la fe.

Lo que les sucede a esos personajes, abocados a un salto de fe, es algo similar a lo que Kafka encuentra en el pasaje bíblico del Sacrificio de Isaac: “Abraham cae víctima de su propia ilusión: no puede soportar la uniformidad de este mundo. Ahora, sin embargo, se sabe que el mundo es extraordinariamente variado, lo cual puede comprobarse en cualquier momento *tomando un puñado de mundo y observándolo* atentamente. De este modo, la queja acerca de la uniformidad del mundo es realmente una queja por no haberse mezclado de una manera suficientemente profunda con la diversidad del mundo”⁵⁶¹. Eso es más o menos lo que le ocurre al protagonista de *A Serious Man*, la ruptura de aquella imagen de Sísifo dichoso intuita por Camus. El *credo quia absurdum*, visto aquí sobre el gesto sacrificial de Abraham, perfila un problema abierto: ¿qué hay tras el *salto de fe*? ¿dónde conduce al personaje ese último movimiento? Son las preguntas que hace el personaje a los rabinos. Y las respuestas crípticas de éstos no son más que un final abierto, como el que cierra el film: puede que sí, puede que no... es irrelevante, lo que importa es *el salto en sí*.

El germen cómico está servido, con Abraham en el papel de clown, según vislumbró Sören Kierkegaard en algunos pasajes de *Temor y temblor* (texto que suscitó la frase de Kafka sobre Abraham: tomar un puñado de mundo y observarlo). En el momento de culminar su visión del Caballero de la Fe, Kierkegaard compara el sacrificio de Isaac y el sacrificio de Ifigenia, diferenciando el entorno trágico de Agamenón de la paradoja (cómica) de Abraham. Para el filósofo, lo que en la escena griega está teñido del peso ético y sanguíneo de la tragedia, cobra en el pasaje bíblico un carácter paradójico que no tiene nada ver que ver con lo ético y sus razones, sino

⁵⁶¹ KAFKA, Franz en BLOOM, Harold. *El canon occidental*. Barcelona: Anagrama, 2001. Pág. 460

con el *credo quia absurdum*⁵⁶². Empleando una técnica que prefigura el *non-sense* de los Marx, Kierkegaard recupera las últimas palabras de Agamenón a su hija Ifigenia, que ésta no acierta a comprender: “Aunque la divinidad exige que seas sacrificada, podría suceder también que, en virtud del absurdo, no lo exigiera”⁵⁶³.

La frase es un gag sublime, absoluto. Los personajes están a punto de culminar el *salto de fe*, al borde de la cornisa, y la paradoja estalla. Bien podría ser que Dios dé sentido a tu muerte –a mi salto suicida-, pero es igualmente posible que no lo dé... *who knows*. No es casual que Woody Allen escogiese precisamente el sacrificio de Isaac para parodiar –como hace *A Serious Man*- el concepto mismo del *credo quia absurdum*: “Y así llevó a Isaac a un cierto lugar y se dispuso a sacrificarle, pero en el último momento el Señor detuvo la mano de Abraham y dijo: -¿Cómo puedes hacer semejante barbaridad?. Y Abraham protestó: -Pero tu dijiste...- No importa lo que yo dijera –tronó el Señor-. ¿Prestas oído a todas las ideas absurdas que se te ofrecen? Y Abraham se sintió avergonzado. –Ejem... en realidad no... no. –Te sugiero en broma que sacrifiques a Isaac y te falta tiempo para poner manos a la obra. Y Abraham cayó de rodillas: - Mira, nunca sé cuando hablas en broma. Y el Señor estalló: -No tienes sentido del humor. No puedo creerlo. –Pero, ¿no prueba eso que te amo, que estaba dispuesto a entregarte a mi único hijo según tu capricho? Y el Señor contestó: -Eso prueba que algunos hombres obedecen cualquier orden por cretina que sea, mientras la formule una voz resonante y bien modulada”⁵⁶⁴

No sólo Woody Allen bromea en esa tesitura, el propio Kierkegaard – extasiado en su perfil del Caballero de la Fe- ironiza al final de su reflexión sobre cómo toda la escena, el acto mismo de Isaac y Abraham,

⁵⁶² “Abraham obra en virtud del absurdo, pues absurdo es que él como Particular se halle por encima de lo general. Gracias al absurdo recupera a Isaac. Por eso Abraham no es en ningún momento un héroe trágico sino una figura muy diferente: o es un asesino o es un creyente. Le falta a Abraham esa instancia intermedia que salva al héroe trágico [...] Es muy clara la diferencia que existe entre el héroe trágico y Abraham: el héroe trágico no abandona nunca la esfera de lo ético [...] El héroe trágico necesita de lágrimas y obliga a ellas [...] Pero por Abraham no se pueden verter lágrimas” KIERKEGAARD, Sören. *Temor y temblor*. Madrid: Alianza, 2001. Pág. 113-118

⁵⁶³ Ídem. Pág. 186

⁵⁶⁴ ALLEN, Woody. “Los pergaminos” en *Cuentos sin plumas*. Barcelona: Tusquets, 2001. Pág. 132

podría ser perfectamente una rutina de vodevil: “la predicción del augur sería un cuento chino, y toda la situación un vodevil”⁵⁶⁵. ¿Habla Dios en broma? Esa pregunta es el centro del *salto de fe*, en el sentido amplio de la palabra Dios. ¿Se trata de un salto trascendental o de un gag vodevilesco? ¿Son los saltos trascendentales gags? El filósofo da una respuesta posible en otro texto, al comparar el valor de lo trágico antiguo y lo trágico moderno: “Nuestra época nos hace recordar la desintegración del Estado griego: todo sigue siendo lo mismo, pero nadie cree ya en ello. El lazo espiritual, que da legitimidad y firmeza a lo existente, ha desaparecido, y así es nuestra época al mismo tiempo cómica y trágica; *trágica porque perece, cómica porque permanece*”⁵⁶⁶.

- El personaje *perece*: verticalidad del movimiento, salto-caída. Impulso trágico
- El movimiento *permanece*: circularidad móvil, caída-bucle. Suspensión cómica

Esa ambigüedad entre lo que perece y lo que permanece resume las dinámicas clave del *gag suicida*. Ocurre en el caso de Bruno (el personaje perece, el bucle de las gallinas permanece), en *The Hudsacker Proxy* (el magnate perece, la circularidad del gran reloj permanece) y en tantos otros gags que, como hace René Clair en *Paris qui dort*, suspenden el impulso trágico –un hombre va a suicidarse saltando al Sena– en la permanencia del movimiento –el salto queda congelado porque se detiene el tiempo en toda la ciudad. El gag permite así dar bandazos entre *lo que perece* y *lo que permanece*, convirtiendo la acción suicida en una especie de juego.

Lo vemos, exageradamente, en uno de los gag que Pierre Étaix y Jean-Claude Carrière idearon para el montaje histórico de *Yo Yo*, que explica el Crack del 29 y la Segunda Guerra Mundial. Se trata del modelo canónico del hombre de negocios lanzándose por la ventana de su oficina. Lo fascinante es que el movimiento vertical del salto se contrasta con las curvas de un peatón que juega a esquivar los cuerpos según caen. Cuatro o

⁵⁶⁵ KIERKEGAARD, Sören. *Temor y temblor*. Madrid: Alianza, 2001. Pág. 186

⁵⁶⁶ KIERKEGAARD, Sören en ADORNO, Theodor W. *Kierkegaard*. Madrid: Akal, 2006. Pág. 50

cinco señores se lanzan por ventanas contiguas –con posturas de nadador-mientras, abajo, un hombre se divierte esquivando sus caídas. Lo que *perece* y lo que *permanece* se rozan, cuerpo a cuerpo, y el gag suicida se vuelve autoconsciente (se sabe que un suicida cae: el personaje perece) y descordadamente lúdico (se esquivo el cuerpo porque pronto caerá otro más: el movimiento permanece).

Vuelo: caídas infinitas

Surge así lo que Giorgio Agamben llama la institución de la parodia como forma de misterio⁵⁶⁷. El gag toma la gravedad del acto suicida y la transforma haciéndola permanente, a través de la repetición y la puesta en juego. “Las dos características canónicas de la parodia: la dependencia de un modelo preexistente que, siendo serio, es transformado en cómico”⁵⁶⁸. El *salto de fe* es, en ese sentido, la plataforma perfecta para el gag como puesta a prueba de las imágenes. El suicidio en sí, lo trágico-serio, nos hace reír por su permanencia, porque ha sido puesto en imágenes, imágenes que tienden a repetirse en bucle. La inquietud y la risa contribuyen por igual a la forja de ese misterio paródico del que habla Agamben, que como el *credo quia absurdum*, resulta imposible interpretar en sentido único: “de ahí también, su irremediable ambigüedad, porque sólo puede haber parodia de lo inolvidable”⁵⁶⁹.

La caída libre es inolvidable. Doblemente paródica si el movimiento se eterniza y el salto dura días. El universo del cartoon supo capturar esa permanencia del gag suicida gracias a la posibilidad de suspenderlo *ad infinitum*, según probó Tex Avery. Puede tratarse de un lobo que, harto de fracasar en su huída, decide suicidarse saltando de lo alto de un rascacielos. Y que, entonces mientras cae, vea cómo de una ventana sale un enterrador, como si nada, y le toma las medidas en plena caída (*Dumb Hounded*). O tratarse de ese mismo motivo en versión áspera y cruel, en plena Segunda Guerra Mundial, sustituyendo al lobo estándar por un lobo con bigotes de Adolf Hitler, que cae perseguido por un misil americano y se pone a rezar, suplicando patéticamente, hasta perderse en los fuegos del

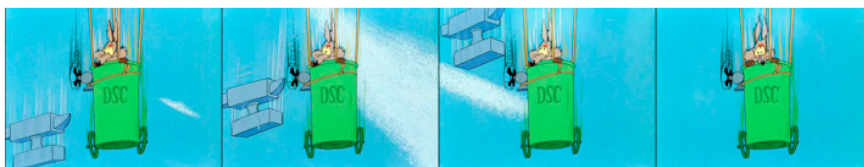
⁵⁶⁷ AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*. Barcelona: Anagrama, 2005. Pág. 54

⁵⁶⁸ Ídem. Pág. 50

⁵⁶⁹ Ídem. Pág. 46

infierno (*Blitz Wolf* [1942]). Aunque la imagen más perenne de esas *caídas infinitas*, que transforman lo serio –la caída misma- en paródico – su permanencia en plano-, es la del Coyote resignándose tras dar el salto.

Según explicaba Chuck Jones, esa poética del acto fallido del Coyote proviene de una animación malograda. En uno de los procesos técnicos para animar un gag de caída –con el Coyote perdiéndose hacia el fondo del barranco- se coló un error inesperado, un fallo que alargó el “pluff” que pone fin a la caída mucho más tiempo del previsto⁵⁷⁰. Esa estética del error, que Jones llama un *happy accident*, suscitó nuevas variaciones del gag cada vez más autoconscientes. En *Beep Beep* le falla el paracaídas y cuando se le abre la mochila intenta tomar unas aspirinas que se elevan por encima de su trayectoria. El desplome suspendido del Coyote inspiró a los animadores hasta incorporar figuras de contraste entre objetos varios (*lo que perece*) y el rastro de su caída (*lo que permanece*). Así sucede en *Going! Going! Gosh!*, donde los ojos del Coyote siguen la caída paralela de un yune, a menor velocidad, en una *double take* de abajo a arriba que culmina mirando a cámara, entre paciente y resignado:



La suspensión de la caída suscita un *slow burn* de la mirada del Coyote, que nos observa resignado

No se trata de un ejemplo aislado, en cortos sucesivos le vemos agarrado a una corona de flores R.I.P. (*Beep Beep*), haciendo un gesto de despedida a cámara (*Ready, Set, Zoom!*) y mostrando pancartas en forma de súplica “How about ending this cartoon before I hit?” (*Gee Whiz-z-z-z-z-z-z-z-z-z* y de autoanálisis “In heaven’s name... What am I doing?” (*There They Go-Go-Go!*). Chuck Jones confirmó, en una entrevista con Robert Benayoun, que entre sus fuentes de inspiración para esas *caídas infinitas* no estaban sólo los autores “esperados” –Esopo, La Fontaine, Dickens, Twain- sino

⁵⁷⁰ JONES, Chuck en BOGDANOVICH, Peter. Op. Cit. Pág. 702

también “gagmen modernos” como Jean-Paul Sartre y James Joyce, por su claridad para sintetizar la frustración de la condición humana en forma de gag⁵⁷¹. Su confesión prueba que Jones era bien consciente del carácter paradójico y liminar de muchos de sus gags, de su poder para suscitar una lectura laberíntica de la caída, presa en la *inmovilidad del movimiento*: “There is more than a touch of Kafka and the ever-persecuted ‘K’ in the almost anonymously named ‘Chuck Jones’”⁵⁷².

Una caída que son sólo imágenes, sin dramas ni moralinas, dejar caer: “No dibujé seres humanos. Conté una historia. Son imágenes, sólo imágenes... Mis historias son una especie de cerrar los ojos”⁵⁷³. La forma extrema de ese cerrar los ojos es un gag de caída que no cesa nunca, cuyos personajes nacen, viven, se reproducen y mueren suspendidos en el aire, *ad infinitum*. Ese gag fue plasmado por uno de los animadores de la Escuela de Zagreb, Rastko Ciric, en *Lalilonska Kula* [1988]. Un corto de cuatro minutos y medio en el que un hombre cae ante la fachada, infinita, de La Torre de Babel. Tras presentar al personaje tomando conciencia de la caída y resignándose con un gesto al espectador, el gag pasa de un comienzo emotivo (muestra un árbol genealógico donde toda su familia cae como él) a un flashback trágico (recuerda la muerte de sus padres, desintegrados en la caída) hasta volverse cruel (ve caer a otras familias pero es incapaz de formar la suya propia, que ni siquiera acierta a imaginar). La ambigüedad entre *lo que perece* –familia, deseo, nosotros- y *lo que permanece* –caída, nada, yo- queda en suspenso, literalmente:

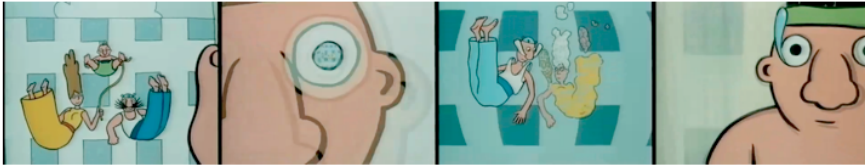


El personaje cae, toma conciencia y se resigna. En su árbol genealógico todos caían. Recuerda a su padre

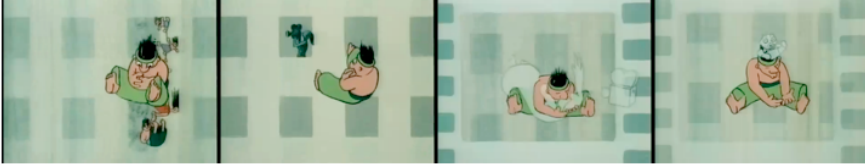
⁵⁷¹ JONES, Chuck. Op. Cit. Pág. 16

⁵⁷² SCHAFFER, Bill. “Chuck Jones” en *Senses of Cinema* nº21.

⁵⁷³ KAFKA, Franz. *Novelas*. Madrid: Valdemar, 2001. Pág. 22

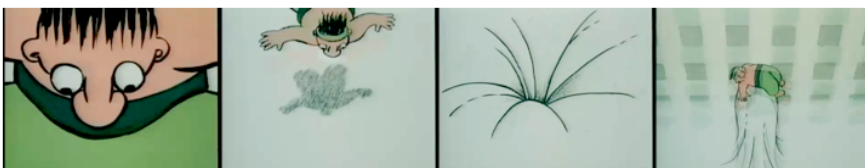


Vida familiar en caída. Recuerda cómo sus padres murieron –descomponiéndose- durante la misma caída



Ve otras familias cayendo. No logra formar la suya propia. La imagina, pero las imágenes se evaporan

Pasan tres minutos, el personaje no ha dejado de caer, y nos preguntamos dónde acaba el movimiento. “La risa vendría a ser el indicio de un esfuerzo que de pronto tropieza con el vacío”⁵⁷⁴. La frase de Bergson, que recuperábamos al comienzo de la tesis, se vuelve del revés en la caída de *Lalilonska Kula*. No es que el esfuerzo tropiece de golpe con el vacío (tiempo súbito), es que el vacío es ya el punto de origen, y en él, el esfuerzo no encuentra nada con lo que tropezar (movimiento inmóvil). El gran hallazgo del animador es presentar esa sección de la caída –que intuimos infinita- sin explicar nada en absoluto. Ignoramos si el desplome del personaje proviene de un salto de fe, un accidente, un suicidio o una paradoja ontológica. No se nos explica cómo se originó el movimiento, y la interpretación queda abierta. Pero sí vemos, en cambio, su punto-límite:



La caída conduce a un punto de choque. Un agujero absorbe al hombre y lo expulsa en dirección opuesta



La caída parece invertirse –hacia arriba- pero la cámara se da la vuelta y vuelve a la misma caída-bucle

⁵⁷⁴ BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008. Pág. 65

La simplicidad es apabullante, en lugar de abandonar al personaje en una misma caída –la solución fácil- Ciric le da una vuelta de tuerca en forma de espejismo. Se introduce la posibilidad de cambio en *lo que perece* (muerte del personaje, inversión de la caída), para aniquilarla finalmente en *lo que permanece* (todo sigue igual). La esperanza –de muerte, de finitud- es traicionada exacerbando la continuidad de la caída, un falso movimiento que dura siglos. El gag incorpora así tanto la circularidad del movimiento como su infinitud, a través del bucle. Las imágenes suscitan una ambivalencia similar a lo que Deleuze y Guattari llamaron “la coexistencia de dos estados de movimiento”, a propósito del fragmento de *El Proceso* titulado ‘El Sueño’: “un movimiento rápido y alegre de deslizamiento o de desterritorialización que atrae todo a la adyacencia, y termina con la emisión de figuras libres en el aire, en el momento mismo en que el soñador cae en un abismo”⁵⁷⁵.

La forma más poderosa de trabajar esas *caídas infinitas* es jugar a desordenarlas, despistar al espectador haciéndole creer que la caída que le hace reír es inofensiva, para demostrar luego que se trata de un acto abominable y siniestro. Separar el salto de la caída y lograr que el público se pregunte qué lleva a qué, y si no son las caídas (nuestra risa) el origen de tanto salto (el acto suicida).

Es lo que hace Roy Andersson en *Sanger fran vandra vaningen*, donde invierte el orden lógico del gag –de salto/caída a caída/salto- mostrando, sin explicación ninguna, la caída de un *dummy* de plástico al fondo de un acantilado. Se trata de un plano secuencia pausado e hilarante, en el que unos hombres aguardan junto a unas rocas, como esperando a que algo

⁵⁷⁵ DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Kafka. Por una literatura menor*. México: Era, 1978. Pág. 91. La relación entre la literatura de Kafka y el gag visual fue anotada ya por Max Brod: “Hay escenas en este libro (en concreto las escenas en los suburbios que he titulado ‘Un refugio’) que recuerdan irresistiblemente a las películas de Chaplin, a películas tan bellas de Chaplin como no se habían concebido aún, en lo que tampoco se puede olvidar la época en que se escribió la novela (jantes de la guerra!), cuando Chaplin era un desconocido o quizá ni siquiera había comenzado a actuar” BROD, Max, en KAFKA, Franz. *Novelas*. Madrid: Valdemar, 2001. Pág. 22. A su vez, la profesora Nora Catelli subraya la cercanía entre la descripción agitada de algunos pasajes de los Diarios de Kafka y la visualidad del cine mudo: “...solazarse, poco después, en el procedimiento oblicuo del chismoso que se divierte al reproducir una anécdota en la que los habitantes de Praga se mezclan y se agitan como en escenas de cine mudo” CATELLI, Nora en KAFKA, Franz. *Diarios*. Madrid: Galaxia Gutenberg, 2000. Pág. 26

caiga para llevarlo luego a un ambulancia que hay al fondo. Un ensayo de caída que provoca nuestra risa cuando vemos caer de golpe el cuerpo inerte del muñeco entre las rocas. La risa es súbita y confiada, cae a plomo, como el movimiento del *dummy*.

Pero en los planos sucesivos Andersson da una vuelta de tuerca funesta al gag. Vemos primero una gran sala donde una comitiva oficial –políticos, cardenales, funcionarios- adoctrina a una niña en público (no queda claro de qué la están convenciendo). Tras unos minutos se corta a un plano general en el que una multitud aguarda en el borde de un acantilado. En primer término distinguimos a la comitiva oficial –banderas, alfombras rojas, altavoces- que aguarda para recibir a la niña. Lo que sigue es indescriptible. Con una parsimonia lacerante, la comitiva acompaña a la niña hacia el fondo del plano, la sitúan sobre un tablero en el vórtice del acantilado y la empujan de golpe, *suicidándola*.



El orden salto/caída se invierte, mostrando la caída del *dummy* primero y el salto de la niña después

Es fundamental subrayar que lo que se ha hecho es *suicidar a la niña*. No se trata tan sólo de un sacrificio, se trata de un adoctrinamiento completo. Se enseña a la niña a saltar, paso a paso, se la proyecta pautada y fríamente hacia el *salto de fe*, en lo que supone un giro maestro sobre el suicidio-juego de Edmund en *Germania anno zero* [1948]. Esa imagen de la niña cayendo al abismo, que nadie osaría llamar “cómica”, forma parte de un gag visual. Porque Roy Andersson se ha encargado de hacernos reír antes con la caída del *dummy* (1), cuya imagen cómica trabaja ahora retrospectivamente, sobre el plano atroz de la niña (2). Recordamos a la perfección aquella caída cuando se nos muestra el salto infausto que le corresponde. Las autoridades oficiales y religiosas son apuntes sobre cómo interpretar el gag, pistas sobre con qué relacionar el extrañamiento

radical que padecemos al ver a la niña saltando al vacío y recordar al mismo tiempo como hemos reído, minutos antes, con la caída del *dummy*. A la manera de Buñuel, Andersson nos hace reír con el ensayo de la caída para confrontarnos, luego, con el aparato siniestro que la sustenta: la Religión, la Historia, Europa...

“Is it humorous or tragic? In my opinion, in my films a larger portion is comedy than tragedy [laughing] But I know that many people think the contrary. I prefer comedy, but not a comedy that is very easily read. As I said before, you shouldn’t be too comfortable or sure of where you are”⁵⁷⁶. El salto de la niña, la incomodidad a la que se refiere el propio Andersson, funciona como una de esas *profanaciones* de las que hablaba Giorgio Agamben. Imágenes que son en el fondo *puestas en juego*, formas de revelar los márgenes del sentido en el límite y de vulnerar “la buena conciencia”. El contexto político y religioso de la escena, la idea misma de suicidar a una niña oficialmente, es *profanada* a través de la caída previa del *dummy*, tensando la risa en una mueca de horror extremo: “Nadie sabe mejor que los niños hasta qué punto un juguete puede ser atroz e inquietante, cuando el juego del que formaba parte ha terminado [...] Si los dispositivos del culto capitalista son tan eficaces es porque actúan no sólo y no tanto sobre comportamientos primarios cuanto sobre medios puros, es decir sobre comportamientos que han sido separados de sí mismos y, de este modo, desvinculados de su relación con un fin”⁵⁷⁷.

Lo que hace Andersson es trabajar sobre esa desvinculación entre los comportamientos y los fines a través del gag, denunciarla desordenando su misma estructura –salto/caída- en una *profanación* inversa –caída/salto. En lugar de aleccionar al espectador con largas reflexiones sobre el Capitalismo, la Historia y la Religión –sobre *el capitalismo como religión* dirían Benjamin y Agamben-, lo que hace el cineasta es situarnos en la frontera ambigua del gag. Inquietarnos, extrañarnos y aniquilarnos (salto), pero tras habernos hecho reír (caída).

⁵⁷⁶ ANDERSSON, Roy en VISHNEVETSKY, Ignaty. Op. Cit.

⁵⁷⁷ AGAMBEN, Giorgio. Op. Cit. Pág. 115

El *gag suicida* se revela así como una poderosa herramienta crítica, que obliga al espectador a reflexionar, confrontándole con problemas clave bajo la máscara de lo cómico. Se trata de una puesta al día del *credo quia absurdum*, pues los *dummy* son la quintaesencia de la “seguridad motriz” en nuestra civilización, la garantía de que los accidentes y las caídas están ahí sólo para hacernos reír, porque hay un cinturón de seguridad que nos resguarda, una máquina que garantiza nuestra “buena conciencia”. Ahí ataca la *profanación* de Andersson, dónde más duele. Prueba que tras el *dummy* (los mecanismos de control) se esconde una imagen siniestra, capaz de suicidar a una niña. Y dónde reíamos comprobamos que somos – en parte- responsables de las dos caras de la moneda, caídas y saltos.

Aterrizaje: agujeros lógicos

En *Hard Luck*, Buster Keaton culmina las figuras del *salto de fe* y *caída infinita* en una última imagen que resuelve el *gag suicida* “en tanto que final”: el *agujero lógico*. Sus intentos de suicidio se suceden como si nada, por etapas, en una comprobación cotidiana del absurdo: se tumba sobre las vías de un tranvía pero éste se detiene, trata de ser aplastado por un mueble de una mudanza pero no llega a tiempo, se cuelga de la rama de un árbol que se rompe de golpe, para en medio de la carretera para ser atropellado por un coche pero acaban siendo dos motos que le pasan por los lados, bebe de una botella de veneno que contiene en realidad alcohol, y salta finalmente de un trampolín contra el suelo, atravesándolo.

Buster da curso al *gag suicida* en soledad estoica, haciendo honor al intertítulo de *The High Sign*, auténtica declaración de intenciones del cineasta: *Our Hero came from Nowhere, he wasn't going Anywhere and got kicked off Somewhere*. Esa tendencia al retiro, que acompañó a Buster durante toda su carrera, nos parece esencial. Se trata de una forma propia de encarar el acto suicida, aislándose: “lo cómico estriba precisamente en el *aislamiento*”⁵⁷⁸. Lo que *Hard Luck* pone sobre la mesa es, precisamente, las consecuencias de ese aislamiento: el problema de la clausura del *gag*

⁵⁷⁸ KIERKEGAARD, Sören. *O lo uno o lo otro. Un fragmento de vida I*. Madrid: Trotta, 2006. Pág. 162. Sobre ese mismo aislamiento construyó Aki Kaurismaki su particular homenaje al *gag suicida* en *I Hired a Contract Killer* [1990], haciendo que Jean-Pierre Léaud fracase tantas veces al intentar suicidarse que acabe por contratar a una tercera persona para acabar con su vida (y justo entonces conoce a la chica).

suicida. ¿Dónde acaban los cuerpos tras el *salto de fe* y la *caída infinita*?

Encontramos una pista en el último salto suicida del corto, imagen central de un *agujero lógico*. Tras rescatar a la chica del ataque de un grupo de bandidos, nuestro héroe hace patente su intención de desposarla: “nadie puede evitar ahora que nos casemos”. La respuesta es rotunda: “nadie excepto mi marido”. Gag clásico, uno de los preferidos y más empleados por Beckett en sus diálogos amorosos, pues se rima el "nadie" de la declaración de él con el "nadie excepto" de la negativa de ella⁵⁷⁹. ¿Qué ocurre tras el no de la chica? Buster se pone un traje de baño y sube a lo alto del trampolín para saltar: “So you go to the pool and climb the high, high, high dive”⁵⁸⁰. Le vemos encaramarse hacia la parte superior de la estructura y dilatar los músculos. Se prepara para ejecutar el salto. Lo que ocurre después supuso, según el propio Keaton, el gag más exitoso de toda su carrera, aquel que motivó las carcajadas más intensas del público. Buster toma impulso en la barra del trampolín y salta. Su cuerpo ejecuta una trayectoria en arco rebasando el límite de la piscina y estrellándose contra el borde de piedra. Una multitud emerge repentinamente para acercarse al cadáver y vemos un enorme agujero en el suelo, sin rastro de Buster:



Buster prepara el *salto de fe* y, tras balacearse, proyecta el movimiento curvo sobre la piscina



Su cuerpo se estrella contra el suelo y desaparece en un *agujero lógico*, que suspende la *caída*

“He is so far away you can hardly see him...”

⁵⁷⁹ BECKETT, Samuel. *Primer Amor*. Barcelona: Tusquets, 1972 / *Relatos*. Barcelona: Tusquets, 2003.

⁵⁸⁰ McPHERSON, Edward. *Buster Keaton. Tempest in a flat hat*. New York: Newmarket, 2005. Pág. 85

La capacidad sustractiva del intertítulo es fascinante. En un ejemplo de la austeridad que acompaña –incluso por azar- al personaje keatoniano, una simple frase emplaza al público a establecer sus propias conclusiones. Lo que en condiciones normales habría sido un efecto cómico más –tras el título veríamos la resolución del gag- se convirtió, debido a los caprichos de la historia, en un *agujero lógico* de más de medio siglo. Durante seis décadas, *Hard Luck* se consideró como el único corto de Keaton perdido, hasta su reconstrucción parcial en 1987. Lo fascinante es que en esa reconstrucción no pudo incluirse el metraje posterior al salto: no había negativos de la parte final. Así, la resolución del *gag suicida* continuó perdida al menos una década más. No ha sido hasta ediciones recientes en dvd cuando el público ha podido ver la clausura tras ese *agujero lógico*, considerada por Keaton como el gag más pujante de su carrera. Sin embargo, antes de desvelar ese final merece la pena preguntarnos qué implica la correspondencia entre esas imágenes de salto, caída y agujero.

“Puedo dar el gran salto de trampolín que me lanza a lo infinito; mi columna vertebral, deformada en mi infancia, es como la de un volatinero, por eso me resulta tan fácil. Así que, ¡a la una, a las dos y...a las tres!”⁵⁸¹. El gag, imaginado por Kierkegaard, amplía las figuras que hemos ido analizando hasta este punto –el *salto de fe* y la *caída infinita*- en una vuelta de tuerca maestra: el atravesamiento en forma de *agujero lógico*. ¿Dónde está el cuerpo de Buster? *He is so far away you can hardly see him*. ¿Ha dejado de ser un cuerpo quizá? Parece obvio que Keaton no tenía en mente una pregunta trascendental al filmar ese agujero. Pero el hecho es que sus imágenes son tan poderosas que es imposible escapar a su problemática: ¿qué supone que el gesto suicida culmine en un agujero? Si, como hemos visto, el gag suicida se alimenta de la ambigüedad entre *lo que perece y lo que permanece*, ¿hay mejor manera de concretar esa paradoja? ¿No es precisamente un agujero la imagen más libre de *lo que perece y permanece a la vez*?

⁵⁸¹ KIERKEGAARD, Sören. *Temor y temblor*. Madrid: Alianza, 2001. Pág. 87. Con “la columna vertebral deformada en mi infancia” el filósofo se refiere a la estricta educación religiosa que recibió de niño, un acicate más para la ruptura del salto de fe (y los “ajustes de cuenta” de Kierkegaard con Hegel).

“El humorista junta constantemente la representación de Dios con alguna otra cosa y hace aparecer la contradicción –pero no se relaciona con Dios en una pasión religiosa (stricte sic dictus); se transforma él mismo en un lugar de transición”⁵⁸². Esa imagen del clown como *lugar de transición*, entre Dios y alguna otra cosa, describe muy bien los sentidos posibles del gesto suicida, y nos devuelve a la idea de Giorgio Agamben sobre la parodia como forma de misterio. El propio gag se plantea así como pregunta, sobre un agujero que permanece oculto durante décadas, cuya interpretación sólo puede ser incompleta y ambigua.

Insistimos: es obvio, puesto que el gag tenía su *punchline* final –filmada por Keaton tras el agujero-, que estamos hablando de un proceso interno de las imágenes. Es decir, que en ningún momento el cineasta era consciente de lo que podía significar para el espectador contemporáneo ese *agujero lógico* de *Hard Luck*, ni dentro ni fuera de la tradición del gag suicida. Pero, como ocurre tantas veces con el cine de Hollywood, las imágenes exceden la intención original de sus autores, y hoy resulta imposible negar el influjo rupturista –lacaniano dirían algunos- de ese agujero.

¿Por qué restringir el misterio de esa imagen a una única interpretación, más todavía, por qué hacerlo cuando la “interpretación prefijada” –el final del corto- estuvo perdida durante décadas, y miles de espectadores tuvieron que conformarse con el plano del agujero? ¿Adónde nos lleva ese agujero? En esa duda se juega la diferencia entre *el infinito* y *la nada* de la famosa apuesta de Pascal. Según advierte Xavier Zubiri en el prólogo de los *Pensées*, creer que la célebre apuesta pascaliana se reduce a un rácano cálculo de probabilidades es dar la espalda a la complejidad del abismo sobre el que nos sitúa el pensador francés.

Como hemos ido viendo –a partir de la ruleta rusa de *Sonatine*- el *gag suicida* es en cierto modo la forma plena de una apuesta, de un pulso liminar con lo desconocido, ¿qué es el gesto suicida sino la apuesta definitiva? El error está en interpretar la apuesta como un cálculo

⁵⁸² KIERKEGAARD, Sören en ADORNO, Theodor W. *Kierkegaard*. Madrid: Akal, 2006. Pág. 123

predeterminado, un “todo o nada”, cuando es en realidad una *puesta en juego*, ambivalente y compleja: “Las cosas tienen diversas cualidades, y del alma diversas inclinaciones; porque nada de lo que se ofrece al alma es simple, y el alma jamás se ofrece simple para nada. De aquí proviene el que *se llore y se ría de una misma cosa*”⁵⁸³.

Reír y llorar, permanecer y perecer, cómico y trágico, infinito y nada. Hemos recogido hasta aquí suficientes elementos para entender mejor la paradoja del gag suicida, su papel como piedra de toque del *movimiento-gag* y de la relación del espectador con sus imágenes: la de Ian Curtis suicidándose tras ver las gallinas de *Stroszek*, la nuestra riendo. El *agujero lógico* es, pues, el instante privilegiado en el que percibimos cómo todos esos conceptos se entremezclan problemáticamente en el seno del gag. Justo lo que debieron de sentir miles de espectadores al ver acabar *Hard Luck* abruptamente, sin un verdadero final, con Buster perdido en el más allá: *he is so far away you can hardly see him*. El personaje ha apostado, ha saltado, ha caído... y al estrellarse contra la tierra abre un agujero monumental en nuestras conciencias, se convierte en problema. Pero una vez identificada la paradoja, una vez entendida esa ambivalencia entre lo que nos hace reír (el cuerpo revienta en el suelo) y lo que nos inquieta (el cuerpo desaparece), ¿qué ocurre después?

Danzar, jugar, afirmar

Gilles Deleuze ve en la respuesta a esa pregunta un punto clave para atacar lo que él llama el “resentimiento negativo” de Pascal y Kierkegaard (de sus apuestas y saltos), y exaltar en cambio la estrella danzarina de Nietzsche (su espíritu de danza y juego). Según el autor de *Diferencia y repetición*, el sugerente trayecto filosófico de los mal llamados pensadores “existenciales” se vuelve en su contra en el momento preciso del salto en el absurdo. Deslumbrados por la gravedad y la negatividad de la paradoja –por el abismo de la fe– permanecen ciegos al verdadero sentido del salto: una apertura hacia la vida. “Para filosofar necesitan de todos los recursos y del hilo de la interioridad; angustia, gemido, culpabilidad, todas las formas del descontento. Ellos mismos se colocan bajo el signo del

⁵⁸³ PASCAL, Blaise. *Pensamientos*. Madrid: Alianza, 2004. Pág. 46

resentimiento: Abraham y Job. Les falta *el sentido de la afirmación*, el sentido de la exterioridad, la inocencia y *el juego*”⁵⁸⁴.

Con independencia del grado de acuerdo que podamos alcanzar con Deleuze (no creemos que la fe, en el sentido kierkegaardiano, excluya una afirmación vital) resulta innegable que sus palabras apuntan hacia una interpretación clave del gag suicida. Logran que nos preguntemos, tras el *salto de fe y la caída infinita*, con el personaje en el fondo del *agujero lógico*, ¿podemos considerar en el suicidio un *sentido de la afirmación*? La pregunta es controvertida, no hemos olvidado en ningún momento que el acto suicida es uno de los problemas sociales más complejos de nuestro tiempo (tampoco lo olvidó Satoshi Kon en *Paranoia Agent*, al parodiar el suicidio “a la japonesa”). Pero el hecho es que además de ser un drama social para quien lo padece de cerca, es una fuente de gags plenamente consolidada. Repetimos: ¿hay un *sentido de la afirmación* en las imágenes suicidas que hemos ido viendo?

Deleuze responde así: “Desde Pascal a Kierkegaard, se apuesta y se salta. Pero no son los ejercicios de Dionisos ni de Zarathustra: saltar no es *danzar*, y apostar no es *jugar* [...] Zarathustra, sin ninguna idea preconcebida, opone jugar a apostar, y danzar a saltar: el mal jugador es el que apuesta, y sobre todo, el bufón es el que salta, el que cree que saltar significa danzar, alcanzar, sobrepasar”⁵⁸⁵. Lo que quiere decir Deleuze, que culminó su vida saltando por una ventana, es que una cosa es saltar apesadumbrado y resentido, con los ojos vendados, y otra muy distinta dar un salto que es en realidad juego y paso de danza, seguro, esplendoroso, afirmativo. Que una cosa es suicidarse angustiado y otra distinta hacerlo jugando, saltando a la manera de la estrella danzarina, en pleno *sentido de la afirmación*. Desde ese punto de vista, el gag desaloja la gravedad y el drama del suicido para fomentar en cambio su *puesta en juego*, se filma para descubrir al espectador otra manera de entender el mundo, compleja y liminar, inolvidable y misteriosa.

⁵⁸⁴ DELEUZE, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama, 2002. Pág. 56

⁵⁸⁵ Ídem. Pág. 57. Esa idea se amplía se completa en el recorrido de *Diferencia y Repetición*: Pág. 35

¿Son Takeshi y el magnate de los Coen, Bruno y Buster malos jugadores, bufones de tres al cuarto? ¿Se contentan con la apuesta y el salto, o van más allá y se impulsan hacia *la danza y el juego*? Para contestar a esa pregunta nada mejor que recuperar aquel final perdido de Buster que, tras el intertítulo elíptico de *Hard Luck*, mantuvo la elipsis del *agujero lógico* para varias generaciones de espectadores: *He is so far away you can hardly see him*. El fragmento perdido de *Hard Luck* pudo ser restaurado hace apenas una década y forma parte de las últimas ediciones de la obra de Keaton en DVD, en reconstrucciones a partir de un negativo parcial. Podemos dar fe, por tanto, de que la leyenda del metraje perdido es absolutamente cierta, pues los finales del corto varían según la fecha y la versión de las distintas ediciones⁵⁸⁶. ¿Qué nos muestra ese final, el gag suicida que, según Keaton, arrancó mayores carcajadas de entre todas sus películas?

Retomemos la secuencia: Buster toma impulso en la barra del trampolín y salta, su cuerpo ejecuta una trayectoria en arco rebasando el límite de la piscina y se estrella en el suelo de piedra, una multitud emerge para acercarse al cadáver y vemos un gran agujero de roca. La multitud se acerca al límite del agujero, sin rastro de nuestro héroe, y observa la obertura. Tras el paso de un primer intertítulo *–He is so far away–* aparece otro: *Years later...* La imagen retorna tras la elipsis, pero sólo alcanzamos a ver las ruinas del *country club* donde se abrió el boquete. Hojas secas cubren lo que queda de la piscina y una hierba crecida en exceso se mece por el roce del viento. Vemos, poco a poco, cómo un hombre vestido con ropajes asiáticos emerge del agujero, se sacude el abundante polvo y saca de la obertura a su mujer y tres pequeños chinitos. Con tranquilidad, muestra a su familia la ubicación del trampolín, señala el salto que le llevó al agujero y se gira para desaparecer lentamente por el fondo del plano:

⁵⁸⁶ En las dos ediciones del corto de las que disponemos se presenta la siguiente divergencia de contenido: la versión antigua –editada por Sogemedia– no incluye la totalidad de la secuencia, llegando a indicar por medio de intertítulos aquello que en realidad deberíamos estar viendo (“it was here that Buster did his spectacular dive and miss the pool” o “and it was here that he returned”); la reciente edición restaurada de Eureka! sí contiene en cambio la versión reconstruida de *Hard Luck*, incluyendo la totalidad del fragmento que, tras el salto de trampolín, cerraba la película en su versión primera.



Buster reaparece tras el *agujero lógico*, casado, vestido de oriental y con tres chinitos que alimentar

“Nietzsche quiere decir: hemos sabido descubrir otro juego, *otra manera de jugar*; hemos descubierto lo sobrehumano por encima de dos modos de existencia humanos-demasiado humanos; hemos sabido *afirmar todo el azar* en lugar de fragmentarlo y dejar hablar a un fragmento como señor; hemos sabido *hacer del caos un objeto de afirmación* en lugar de plantearlo como algo que debe ser negado.”⁵⁸⁷

Cuando Keaton filmó ese último plano, el *topper* de su gag suicida, Samuel Beckett tenía catorce años. Cuando el escritor filmó los gestos en descomposición de Keaton, bajo el Puente de Brooklyn, a una temperatura infernal, ese último plano de *Hard Luck* no existía, se daba por perdido, llevaba perdido cuarenta años... y seguiría así otros cuarenta más. Son hechos concretos. Interpretar una gag de Keaton hoy, para el lector contemporáneo, como si esos hechos no hubieran existido jamás sería un engaño. Afirmar que “lo único que logra ese gag final es hacernos reír” sería una traición imperdonable a la historia, a la historia de las imágenes, a la historia no escrita del gag visual. Beckett existió, filmó a Buster, y ese final que estuvo perdido casi ocho décadas ha reaparecido. Existió la vanguardia, existió el cine moderno, ver ahora *Hard Luck* es –se quiera o no- ver a través de sus rupturas.

El *gag suicida* es mucho más que una mueca graciosa, y eso es –según creemos- lo que trata de decir Deleuze al hablar de otra manera de jugar, de afirmar el azar, de hacer del caos un objeto de afirmación. Contra las imágenes débiles y mojigatas, la *punchline* sublime de Keaton *afirma, afirma a través del suicidio, funda* en las profundidades del agujero. Salta, cae, abre un boquete, pero acaba reafirmando todo con mujer y tres

⁵⁸⁷ DELEUZE, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama, 2002. Pág. 57

chinitos bajo el brazo, como hace Beckett al final de su Trilogía: “...en el silencio no se sabe, hay que seguir, voy a seguir”⁵⁸⁸. Después del salto, la caída y el agujero, hay que seguir.

Danzar y jugar. No son grandes descubrimientos, sino cosas de cada día. La *punchline* de los chinitos aparece ya en Twain, según prueban las bromas folletinescas de Huck y Tom: “Mira, si no, a uno de esos prisioneros de la mazmorra más profunda del Castillo de If, en el puerto de Marsella, que pudo fugarse cavando así. ¿Cuánto tiempo crees tú que tardó? / No lo sé / Adivina / No lo sé, ¿mes y medio? / Treinta y siete años... y salió en la China”⁵⁸⁹. Pero lo que importa a efectos del gag no es el motivo cómico en sí –Buster salió en la China, fundó una familia, vuelve ahora con tres chinitos–, ni su genealogía dentro del humorismo de raíz americana. Lo que importa es el *sentido de la afirmación* que transmiten sus imágenes. Imágenes que desaparecen durante siglos, y no se dejan ver, pero que resisten en la profundidad del agujero.

Como de costumbre, Keaton llega a lo absoluto por simplificación⁵⁹⁰. Si algo descubre ese final de *Hard Luck* es la posibilidad de plantear el gag como una ruptura del sentido que es, en el fondo, una afirmación de ambos, del sentido y de la ruptura. Es justo esa idea lo que separa las formas del gag de las estructuras dramáticas y narrativas al uso, su capacidad para convocar el caos –risa, inquietud, extrañamiento–afirmándolo. Esa es, en definitiva, la gran aportación del gag suicida a la cultura audiovisual contemporánea. Imágenes en movimiento, formas del misterio.

⁵⁸⁸ BECKETT, Samuel. *El innombrable*. Madrid: Alianza, 2006. Pág. 183

⁵⁸⁹ TWAIN, Mark. *Las aventuras de Huckleberry Finn*. Barcelona: De Bolsillo, 2007. Pág. 311

⁵⁹⁰ ÈRÈBE, Judith en *Buster contra la infección sentimental*, ed. J.L.Guamer y Jos Oliver, Barcelona: Anagrama DL, 1972. Pág. 14. Godard subraya asimismo el carácter absoluto de las imágenes de Keaton en sus *Histoire(s) du cinéma*: GODARD, Jean-Luc. *Histoire(s) du cinéma*. Paris, Gallimard, 1998.

CONCLUSIONES

No queremos, después haber referenciado más de 750 obras audiovisuales y unos 1800 gags, alargarnos ahora en exceso. Por ello, escogemos una modalidad de conclusiones casi sustractiva, sin ánimo clasificatorio. Dividimos pues estos comentarios finales en tres grandes ámbitos: el papel del gag dentro de la cultura visual contemporánea, una serie de pistas formales sobre su funcionamiento y –a modo de cierre- una tentativa de definición.

El gag en la cultura visual contemporánea

Es evidente que el enfoque de esta investigación es marcadamente formal, que nos ha preocupado ante todo cuidar el *cómo* del gag. Pero no es menos cierto que ese análisis del funcionamiento ha arrojado algunas ideas clave sobre las posibilidades y problemas del gag en el seno de la cultura audiovisual contemporánea. Recuperamos aquí algunas de las hipótesis planteadas en la Introducción, que cuestionan porqué plantear una tesis sobre *el gag visual* en nuestros días.

*** Hemos comprobado que el gag ha sido y continua siendo una de las *formas de resistencia propiamente visuales* de la imagen en movimiento, con respecto a la tendencia mayoritaria de verbalización –*talkie*- en los medios audiovisuales.

*** Hemos demostrado que esa resistencia deriva en una *pregnancia expresiva del gag en los nuevos medios*, a través de manifestaciones diversas como la creación interactiva, el remontaje de imágenes y la cultura participativa.

*** Hemos probado que *la autoconciencia y la autonomía formal* del gag marcan su potencial narrativo, siendo sus aportaciones al discurso y la narración visual más poderosas cuanto más potencian esa libertad diferencial que lo caracteriza.

*** Hemos aclarado que el gag *desborda las categorías de lo cómico*, y que leerlo únicamente desde la finalidad de la risa, como un “medio para un fin prefijado”, reduce y homogeniza sus posibilidades expresivas.

*** Hemos contrastado que el gag visual subraya *la libertad como principio de la conducta estética*, siendo una de las plataformas más naturales para la experimentación en los medios audiovisuales.

*** Hemos comprobado que el gag ha sido, es y seguirá siendo una *forma radical de cuestionamiento del sentido* en sus dimensiones históricas, políticas y sociales, que trabaja la imagen como pregunta y como problema, profanándola.

*** Hemos expuesto que uno de los poderes universales del gag es su centralidad como *lugar de encuentro, mestizaje, popularización y democratización* de las imágenes, aniquilando las fronteras posibles entre “alta y baja cultura”, sin darse importancia.

De todo ello se desprende que el carácter múltiple, diferencial y bastardo del gag visual ha sido y sigue siendo un patrimonio irrenunciable de la cultura audiovisual, a prueba de imposturas y malversaciones históricas.

Formas y límites

La estructura de la tesis ha buscado facilitar el estudio del gag visual reduciéndolo a sus tres dimensiones formales más características: el Tiempo, el Espacio y el Movimiento. Si hemos ordeando así esas variables es, precisamente, por considerar que forman un arco de integración progresiva: que de algún modo la temporalidad se suma a la espacialidad, y amabas a la cinética. De esa forma se van agregando – como una escala de armónicos- las posibilidades musicales, pictóricas y coreográficas del gag. Hemos matizado esas tres grandes facetas en tres ideas-límite que exploran la funcionalidad de cada una. Así, las formas del Tiempo conducen al límite de la Narración, las formas del Espacio al límite del Juego, y las formas del Movimiento al límite del Sentido.

Mientras las *formas* buscan una analítica operativa del gag, entender cómo funciona y qué modelos clave disemina, los *límites* proyectan tales estructuras hacia sus fines, poniendo en contacto el funcionamiento del gag con su potencial narrativo, lúdico y rupturista.

Tiempo y Tiempo-Narración

Hemos visto que la temporalidad del gag surge en sutiles variaciones entre la espera y la nada, a la manera de una forma dinámica que alterna repeticiones y diferencias en el curso del plano. La fortuna del gag dependerá de su manera de hacer esperar, anticipar y sorprender al espectador, y su complejidad, del número de *tempos* diversos que integren ese proceso (siendo la *forma de blues, a tres*, el modelo canónico). Esa hilación musical debe entenderse siempre como un esquema abierto, que permita sustraer y añadir según las necesidades expresivas del gag: dando lugar a estructuras de temas y variaciones, a complejos entrelazamientos entre y a través de gags, pero también a tácticas de ruptura, interrupción y síncopa. El gag, en tanto que puesta en imágenes, depende asimismo de procesos de carga y acumulación, que regulan el flujo de las imágenes, la mirada de los personajes y su espontaneidad. El *slow burn* y la *double take* son algunos de los recursos más característicos para garantizar esa unidad de cuenta, teniendo en los gags de contagio y cadena de montaje manifestaciones directas de su permanencia. En ese sentido, el número de objetos y personajes es fundamental de cara a la organización del gag en *tempos*, organización que da lugar a modelos específicos como el doble, la pareja cómica y el trío. Además, las alteraciones temporales y el montaje son otra de las claves de su temporalidad. El gag es, entonces, susceptible de generar aceleraciones, inversiones, bucles y otros tropos visuales, que se combinan con el *collage*, el *découpage* y la elipsis como formas clave de experimentación.

Finalmente, cabe señalar que el límite de esas esas variables temporales es la cuestión de la Narración. El grado cero de la misma es –a efectos del gag– la consolidación de un personaje, a través de tácticas de personalización, versatilidad, alternancia y ampliación biográfica, que exploren las posibilidades cómico-dramáticas del clown en direcciones

ambiguas. Cuándo, dónde y por qué repetir un gag dentro de un relato englobante –una película- resulta clave a efectos de su potencial narrativo. Gracias a una investigación en profundidad sobre guiones y documentos, en diversos archivos de Hollywood, hemos comprobado que el *running gag* puede trabajarse dentro y fuera del guión, buscando la flexibilidad del rodaje, y ser reducido e incrementado según el grado de autoconciencia del montaje final. Asimismo, concepciones más modernas del gag demuestran que la simple aparición de este “en medio de” la narración es más que suficiente para sugerir sin que haga falta explicitar, siendo el gag un recurso de ruptura, vaciado y eclosión de los sentidos posibles de la historia.

Espacio y Espacio-Juego

La construcción espacial del gag funciona como un magnetismo entre los polos de la realidad (*fact*) y sus desvíos (*fantasy*), complicando ambos registros en su hibridación. La iluminación y el color dan lugar a una serie de gags basados en el dinamismo de la analogía (superficies, volúmenes, texturas), que permiten redescubrir cuerpos, curvas y siluetas, alterar la conciencia interior de los personajes, y proyectar universos paralelos. El punto de vista y la subjetivación son esenciales de cara a la espacialidad del gag, que varía radicalmente entre picados, contrapicados, subjetivos y valores de plano. Del mismo modo, la profundidad de campo modula las trampas del gag en colas, hileras y circuitos que plantean el espacio como inflexión, poniendo a prueba la posición de los personajes y sus fronteras. La alternancia entre lo que se ve y lo que no se ve da pie a formas diversas del fuera de campo, pasivas y activas, que diseminan preguntas entre los espacios del gag. La fragmentación y la sinécdoque son, en ese sentido, maneras de decir más mostrando menos, una poética sustractiva del encuadre. Asimismo, el gag puede complicarse mediante trampas y equívocos espaciales, donde el *trompe l'oeil* y los espacios saturantes y saturados integran una arquitectura de espejos y falsas pistas. El territorio y la posición son mecanismos clave para vulnerar las reglas del juego –político, histórico, económico- situando el gag *fuera de lugar*.

El punto-límite de esas formas espaciales es el Juego. El *gag-mundo* surge así como la abstracción lúdica de un determinado espacio hacia sus reglas, sistemas y posibilidades. Desde el personaje que imagina trayectorias hasta la cartografía y el mapeado, el gag muestra una tendencia natural al alumbramiento de señales, flechas, huellas, rastros, niveles, senderos y plataformas, que redescubren la imagen en movimiento como *puesta en juego*. Surgen así fabulaciones de escala, microcosmos y macrocosmos, que tienen en el atravesamiento el momento privilegiado de una particular poética del espacio. El plano se construye como tablero y miniatura, un *playground* donde los personajes fuerzan los límites de la representación y el metalenguaje, desbordando el encuadre. La manifestación más radical de esas exploraciones llega cuando el gag surge, de modo autoconsciente, como *gameplay*, una esfera de juego son sus propias reglas y sus propios mecanismos operativos. Los pastelazos y las galerías de tiro, las Máquinas de Godlberg y los *sprachspiel*, perfilan una puerta de entrada del gag a sus pantallas jugables, donde la estética operacional se libera jugando, entre el slapstick y el videojuego de plataformas.

Movimiento y Movimiento-Sentido

La dimensión última del gag, que integra lo temporal y lo espacial, pone sobre la mesa el valor paradójico del movimiento. En una adaptación libre de la física aristotélica se puede distinguir entre tres fases progresivas, la *dynamis*, la *energeia* y la *kinesis*, que regulan el paso de lo potencial (la posibilidad motriz) a lo actual (su despliegue). Eso nos ha permitido explorar primero un tipo de gag que concentra el caldo de cultivo del movimiento –su potencialidad– antes de manifestarse como tal: una *dynamis* muy ligada al cine de animación, que filma las palpitaciones, vibraciones y rebeliones de la materia antes de “cobrar forma”. De entre sus diversos modelos, el gag químico destaca por su facilidad para combinar imágenes animadas y reales mediante intercambios energéticos y termodinámicos. La segunda idea, la *energeia*, perfila el momento de transformación, actualizando la posibilidad del movimiento. Los gags de desmembramiento, frenazo, arrastre y choque concretan esos desacuredos entre el gesto potencial y el impulso actual, siendo el cine de acción una muestra poderosa de cómo trabajar la transitividad y la frustración del

movimiento. El tercer concepto, la *kinesis*, remite a la propagación de los cuerpos a través de espacios diversos, formando rastros y estelas fulgurantes. Las ráfagas de viento, los autos-locos y los saltos entre medios de transporte son algunas de las figuras más características de la persecución, que permiten explorar el ajuste entre velocidades relativas. Un dominio de la velocidad que los maestros del cartoon elevaron a verdaderas hipótesis proteicas, tratados sobre la aceleración y la fuga de fotogramas. El *travelling* supone, en ese sentido, la manifestación plena del gag visual, abierta a trayectorias que son, en el fondo, visiones radicales del mundo.

Por último, el carácter liminar del movimiento da pie a meandros y rupturas del Sentido. El gag suicida representa mejor que ningún otro esa ambigüedad irreductible del gag como problema y pregunta. Bajo la paradoja del *credo quia absurdum* hemos estudiado los instantes decisivos del gesto suicida, del acto fallido a la estética del error, pasando por los síntomas, voladuras y golpes retrospectivos que transforman la risa en inquietud, vulnerando la interpretación cómico-trágica. La apuesta, el juego y la inmovilidad del movimiento se concretan en espirales, círculos y bucles, que prologan el *salto de fe* como figura central del gag suicida. El gag se revela como una poderosa herramienta crítica, que obliga al espectador a reflexionar, confrontándole con problemas esenciales bajo la máscara de lo cómico. Inquietándonos, extrañándonos y aniquilándonos después de habernos hecho reír. Una ambigüedad de caídas infinitas y agujeros lógicos que no excluye plantear el gag suicida como un gesto de afirmación, entender la ruptura del sentido desde la danza y el juego, abriendo en lugar de cerrar, en forma de posibilidad.

Una definición (posible)

Sería una falta de respeto no aventurar, a modo de despedida, una de esas definiciones imposibles, que tratan de capturar –en vano- la libertad multifacética del gag. El intento de definición, planteado como un acto fallido, no deja de ser un ejercicio saludable y democrático. Un juego que obliga a concretar la pluralidad de tantos y tantos gags en el singular de un concepto único: “el gag”.

El gag visual:

Forma que hace (posible) reír mediante un juego equívoco de imágenes en movimiento, a varios tiempos.

Forma: oficio, tradición y genialidad, manera-de, cauce de grafías y palimpsestos

Posible: condiciones de posibilidad, problemas, rupturas, sentidos ambiguos

Reír: o sonreír, o no poder dejar de reír, ¿de qué sirve sino tanto hablar de gags?

Juego: no un desarrollo, un juego, exploración, reglas, auto-conciencia

Equívoco: paradoja, voladura, síntoma, explosión, pregunta, contradicción, límite

Imágenes en movimiento: toma y puesta en imágenes, una cinética del espacio

Tiempos: manivela, binario-ternario, *punch-line*, síncopa, elipsis, bucle, *timing*

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- ADAMSON, Joe. *Tex Avery. King of Cartoon*. New York: Da Capo, 1975.
- ADORNO, Theodor W. *Kierkegaard*. Madrid: Akal, 2006.
- AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- AGEE, James. "Comedy's Greatest Era" en *Film Writing and Selected Journalism*. New York: The Library of America, 2005.
- ALEMÁN, Mateo. *Guzmán de Alfarache*. Madrid: Akal, 1996.
- ALLEN, Woody. "Los pergaminos" en *Cuentos sin plumas*. Barcelona: Tusquets, 2001.
- ALTMAN, Rick. *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press, 2004.
- AMIEL, Vincent. *Le corps au cinéma*. Paris: Presses Universitaires de France, 1998.
- ANDERSON, Lindsay. *Sobre John Ford*. Barcelona: Paidós, 2001.
- ANÓNIMO. *La vida del Lazarillo de Tormes*. Madrid: Cátedra, 1981.
- ANÓNIMO. *La vida y hechos de Estebanillo González*. Madrid: Cátedra, 1990.
- ARISTÓTELES. *Ética a Nicómaco*. Madrid: Gredos, 1995.
- ARISTÓTELES. *Física*. Madrid: Gredos, 1995.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Madrid: Ediciones Istmo, 2002.
- AUERBACH, Erich. *Mímesis*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: FCE, 1975.
- BACHELARD, Gaston. *El agua y los sueños*. México: FCE, 1978.
- BACHELARD, Gaston. *Estudios*. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.
- BAKHTIN, M. *Cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza, 1990.
- BARREIRO, María Soliña. *La mirada obsesiva: imágenes del tiempo en el cine de vanguardia europeo de los años 20*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2011.
- BARTHES, Roland. *Crítica y verdad. Siglo XXI*, Madrid, 1972.
- BASTIDE, Bernard. "Léonce, l'avventura internazionale. Gaumont, l'America e ritorno" en *Léonce Perret, la bellezza del mondo*. Revista *Cinegrafíe* nº15, Cineteca de Bologna, 2002.
- BAUDELAIRE, Charles. *Lo cómico y la caricatura*. Madrid: Visor, 1989.
- BAZIN, André. *Charlie Chaplin*. Barcelona: Paidós, 2002.
- BAZIN, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1990.
- BAZIN, André. *Jean Renoir: períodos, filmes y documentos*. Barcelona: Paidós, 1999.
- BAZIN, André. *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press, 1971.
- BECKETT, Samuel. *Murphy*. Barcelona: Lumen, 2000.
- BECKETT, Samuel. *Relatos*. Barcelona: Tusquets, 2003.
- BECKETT, Samuel. *El innombrable*. Madrid: Alianza, 2006.
- BECKETT, Samuel. *Primer Amor*. Barcelona: Tusquets, 1972.
- BELLOS, David. *Jacques Tati*. London: The Harvill Press, 1999.
- BENAVENTE, Fran. *El héroe trágico en el western: el género y sus límites*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2007.
- BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Mexico: Ítaca, 2003
- BERGSON, Henri. *La risa*. Madrid: Alianza, 2008.
- BERGSON, Henri. *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus, 2007.
- BLISS, Michael. *Brian De Palma*. New Jersey: Scarecrow, 1983.

- BLOOM, Harold. *El canon occidental*. Barcelona: Anagrama, 2001.
- BOGDANOVICH, Peter. *Who The Devil Made it*. New York: Ballantine Books, 1997.
- BORDAT, Francis. “Sur quelques caractères du gag chaplinien” en *Humour et cinéma* (ed. D. Royot). Paris: Presses Universitaires de Vincennes, 1995.
- BORDWELL, David. *Ozu and the poetics of cinema*. New Jersey: Princetown University Press, 1988.
- BORDWELL, David. *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1993. Pág.178
- BOU, Núria. *Plano / contraplano. De la mirada clásica al universo de Michelangelo Antonioni*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2002.
- BOU, Núria; PÉREZ, Xavier. *El tiempo del héroe*. Barcelona: Paidós, 2000.
- BOURGET, Jean-Loup y Eithne. *Lubitsch ou le satire romanesque*. Paris: Stock, 1987.
- BOWMAN, Barbara. *Master Space. Film Images of Capra, Lubitsch, Sternberg, and Wyler*. New York: Greenwood Press, 1992.
- BRONLOW, Kevin. *Hollywood. Trick of The Light*, 1980.
- BROWNLOW, Kevin. “What Was the Right Speed?” *Sight and Sound* nº49, 1980.
- BRUNETTE, Peter. “The Three Stooges and the (Anti-)Narrative of Violence. De(con)structive comedy” en *Comedy/Cinema /Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991.
- BUKATMAN, Scott. “Paralysis in Motion: Jerry Lewis” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991.
- BUÑUEL, Luís. *Mi último suspiro*. Barcelona: Plaza y Janés, 1983.
- BUÑUEL, Luís. “Contra toda infección sentimental” en *Buster contra la infección sentimental* (ed. J. L. Guarner; J. Oliver). Barcelona: Anagrama, 1972.
- BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 2003.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, 1999.
- BURCH, Noël. *To The Distant Observer*. Berkeley: University of California Press, 1979.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CAMUS, Albert. *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza, 1981.
- CAPRA, Frank. *The Name Above The Title*. New York: Da Capo Press, 1997.
- CARROLL, Lewis. *Through the Looking-Glass*. Madison: Cricket House Books Llc, 2010.
- CARROLL, Noël. *Comedy Incarnate*. Malden: Blackwell Publishing, 2007.
- CARROLL, Noel. “Notes on the Sight Gag” en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton). Berkeley: University of California Press, 1991.
- CASSARA, Bill. *Edgar Kennedy. Master of the Slow Burn*. BearManor Media, 2005.
- CAVELL, Stanley. *La búsqueda de la felicidad*. Barcelona: Paidós, 1999.
- CERVANTES, Miguel De. *Don Quijote de la Mancha*. Biblioteca IV Centenario, 2005.
- CHAPLIN, Charlie. *My Autobiography*. London: Penguin, 1966.
- CHIERICHETTI, David. *Mitchel Leisen: Hollywood Director*. Los Angeles: Photoventures, 1995.
- CLAYTON, Alex. *The Body in Hollywood Slapstick*. Jefferson: McFarland, 2001.
- COMETTI, Jean-Pierre, “Jeux de langage, art numérique et interactivité” in *Jouable. Art, jeu et interactivité*. Paris: Ensad, 2004.

- COSTA, Jordi. *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Robin Book, 2010.
- COURSODON, Jean-Pierre. *Buster Keaton*. Paris: Seghers, 1973.
- COURSODON, Jean-Pierre en *Buster Keaton. The complete Short Films 1917-1923*. Londres: Eureka, 2006.
- COURSODON, Jean-Pierre. “La tradition de l’absurde et le cinéma américain” en *Cinéma 60* n° 49, 1960.
- CRAFTON, Donald. *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.
- CRAFTON, Donald. “Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy” en *Classical Hollywood Comedy* (ed. H. Jenkins y K. Brunovska). New York: Routledge, 1995.
- CREMONINI, Giorgio. *Il comico e l’altro*. Bologna: Nuova Universale Cappelli, 1978.
- CUÉLLAR, Carlos. “El mecanismo mágico: definición y descripción del ‘gag’ cinematográfico” en *Semiosfera* n°8, 1998.
- CUÉLLAR, Carlos. *Jacques Tati*. Madrid: Cátedra, 1999.
- CURTIS, Tony. *The Making of Some Like It Hot*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.
- DANKS, Adrian. “It Can Happen Here! The World of Bob Clampett” en *Senses of Cinema* n°34, Enero-Marzo 2005.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós, 1984.
- DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires, Amorrortu, 2002.
- DELEUZE, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama, 2002
- DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Kafka. Por una literatura menor*. México: Era, 1978.
- DESCARTES, René. *Meditaciones metafísicas*. Madrid: Alianza, 2005.
- DE SICA, Vittorio. *Miracle in Milan*. Baltimore: Pelican Books, 1968.
- DICKENS, Charles. *Los papeles póstumos del Club Pickwick*. Barcelona: Mondadori, 2004.
- EDWARDS, Blake. “Crystal Gazing. After Today’s Situation Comedy, Can Slapstick Be Far Behind?” en *The New York Times*, 19 de Julio de 1964.
- EISENSTEIN, Sergei M. *La forma del cine*. México: Siglo XXI, 1986.
- EISENSTEIN, Sergei. *Charlie Chaplin*. Madrid: Casimiro Libros, 2010.
- ELDUQUE, Albert. “Wild Figures in a Wild Movie: Even Dwarfs Started Small”. In *Film & History Conference: Representations of Love in Film and Television*. Oskosh: University of Wisconsin, 2011.
- ELDUQUE, Albert. *Figures i mirades salvatges en el cinema de Werner Herzog*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2009.
- ELSAESSER, Thomas. “The Mind-Game Film” en *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ed. W. Buckland). Oxford: Blackwell Publishing, 2009.
- EVERSON, William K. *American Silent Film*. New York: Da Capo, 1998.
- ÉTAIX, Pierre. *La Grosse Tête*. Paris: ARTE France, Studio 37, 2010.
- ÉTAIX, Pierre. *Il faut appeler un clown un clown*. Paris: Editions Séguier, 2002.
- ÉTAIX, Pierre. *Le clown et le savant*. Paris: Odile Jacob, 2004.
- FLAUBERT, Gustave. *Bouvard y Pécuchet*. Barcelona: Mondadori, 2009.
- FONT, Domènec. *Paisajes de la modernidad*. Barcelona: Paidós, 2002
- FONT, Domènec. “Letras del tesoro” en *La atalaya en la tormenta: el cine de Luis García Berlanga* (ed. J. Pérez Perucha). Ourense: Festival de Cine Independiente, 2005.
- FOSTER WALLACE, David. “Laughing with Kafka” en *Harper’s Magazine*, Julio 1998.
- FREUD, Sigmund. *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Madrid: Alianza, 2003.
- FRYE, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Avila Editores, 1991.

- FUJIWARA, Chris. *Jerry Lewis*. Urbana-Chicago: University of Illinois Press, 2009.
- GARCÍA BRUSCO, Carlos. *Ernst Lubitsch*. Madrid: Ediciones JC, 1988.
- GARIN, Manuel. *El gag visual: forma, personaje, juego. El caso Buster Keaton*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2008.
- GARIN, M. "Silent Film" en *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology and Art of Gaming* (ed. Mark J. P. Wolf). Santa Barbara: ABC Clio Press, 2012.
- GARIN, Manuel. "Super Mario reimaginado. Machinima, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego" en *Collabor_Arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa* (ed. C. A. Scolari, M. Carlón). Buenos Aires: La Crujía, 2012.
- GARIN, M. "Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo" en *Revista Comunicación* Nº7, Universidad de Sevilla, 2010.
- GARIN M. "The Pickford Paradox. Between silent film and new media" en *Henry Jenkins' Confessions of an Aca-Fan*, MII Blogs, 2009.
- GARIN, M. "El cine mudo como clave estética del primer videojuego. De Buster Keaton a Super Mario Bros y Las aventuras de P. B. Winterbottom". Actas del XIII Congreso AEHC, Compostela, Marzo 2011.
- GARIN, Manuel; PÉREZ, Óliver. "Entre mundos e historias. Ciencia ficción y experiencia de juego" en *Revista Formats* nº5, 2009.
- GILI, Jean. *André Deed*. Bologna: Cinema Ritrovato, 2005.
- GODARD, Jean-Luc en *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Tome 1. 1950-1984*. Cahiers du Cinéma, 1998.
- GODARD, Jean-Luc. *Histoire(s) du cinéma*. Paris, Gallimard, 1998.
- GONZÁLEZ CUERVO, Manuel. *Richard Lester*. Madrid: Ediciones Serrano, 1986.
- GOODWIN, Michael. "Passing Through the Equal Sign: Fractal Mathematics in Sherlock Jr." en *Buster Keaton's Sherlock Jr.* (ed. A. Horton). Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- GUARNER, José Luis. "La comedia" en *El cine. Enciclopedia del 7º Arte. Vol.1* San Sebastián: Buru Lan Ediciones, 1973.
- GUNNING, Tom. "Crazy Machines in the Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy" en *Classical Hollywood Comedy* (ed. H. Jenkins y K. Brunovska). New York: Routledge, 1995.
- GUNNING, Tom. "Buster Keaton or the Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction" en *Hollywood comedians* (Ed. F. Krutnik). London: Routledge, 2003.
- GUNNING, Tom. "Non-Continuity, Continuity, Discontinuity. A Theory of Genres in Early Films" en *Early Cinema. Space, Frame, Narrative* (ed. T. Elsaesser). London: BFI Publishing, 1990. Pág. 86
- HAKE, Sabine. *Passions and deceptions: the early films of Ernst Lubitsch*. New Jersey: Princeton University Press, 1992.
- HAMANN, Johann Georg. *Writings on Philosophy and Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- HENDERSON, Brian. "Cartoon and Narrative in the Films of Frank Tashlin and Preston Sturges" en *Comedy/Cinema/Theory* (ed. A. Horton) Berkeley: University of California Press, 1991.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- JENKINS, Henry. *What Made Pistachio Nuts?* New York: Columbia University Press, 1993.
- JENKINS, Henry. *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New

- York: New York University Press, 2007.
- JENKINS, Henry. "The Laughingstock of the City: Performance, Anxiety, Male Dread and Unfaithfully Yours" en *Classical Hollywood Comedy*. (ed. H. Jenkins y K. Brunovska). New York: Routledge, 1995.
- JENKINS, Henry. "Games, The New Lively Art" en *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MIT Press, 2005.
- JONES, Chuck. "The Roadrunner and Other Characters" *Cinema Journal* Vol. 8 N. 2, 1969.
- KAFKA, Franz. *Novelas*. Madrid: Valdemar, 2001.
- KAFKA, Franz. *Diarios*. Madrid: Galaxia Gutenberg, 2000.
- KARASSEV, Leonid. "Le rire et le temps" en *Humour et cinéma* (ed. D. Royot). Paris: Presses Universitaires de Vincennes, 1995.
- KEATON, Buster. *Slapstick*. Madrid: Plot Ediciones, 2006.
- KERR, Walter. *The Silent Clowns*. New York: Da Capo, 1990.
- KIERKEGAARD, Sören. *Temor y temblor*. Madrid: Alianza, 2001.
- KIERKEGAARD, Sören. *O lo uno o lo otro. Un fragmento de vida I*. Madrid: Trotta, 2006.
- KLEIN, Norman M. *Seven Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*. London: Verso, 1993
- KLEIN, Norman M. "Hybrid Cinema. The Mask, Masques, and Tex Avery" en *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros Animation* (ed. Sandler K. S.). New Brunswick: Rutgers, 1998.
- KNOPF, Robert. *The Theater and Cinema of Buster Keaton*. New Jersey: Princeton University, 1999.
- KRÁL, Petr. *Le Burlesque ou la Morale de la tarte à la crème*. Paris: Éditions Ramsay, 2007.
- KRUTNIK, Frank. "Jerry Lewis: The Deformation of the Comic" en *Film Quarterly* Vol. 48 No. 1, 1994
- LEBEL, Jean-Patrick. *Buster Keaton*. Paris: Ed. Universitaires, 1964.
- LEWIS, Jerry. *El oficio del cineasta*. Barcelona: Barral, 1973.
- LINDVALL, Terry y FRASER, Ben. "Darker Shades of Animation: African-American Images in the Warner Bros Cartoon" en *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros Animation* (ed. Sandler, K. S.). New Brunswick: Rutgers, 1998.
- LLOYD, Harold. *An American Comedy*. New York: Dover Publications, 1971.
- LYON, Elisabeth H. "Luis Buñuel: The Process of Dissociation in Three Films" en *Cinema Journal* Vol. 13 No.1, 1973.
- MAKEËIEFF, Macha. *Jacques Tati. Deux temps, trois mouvements...* Paris: Naïve, 2009.
- MARÍAS, Miguel. *Leo McCarey. Sonrisas y lágrimas*. Madrid: Nickel Odeon, 1999.
- MARS, François. *Le Gag*. Paris: Editions du Cerf, 1964.
- MARS, François. "Autopsie du gag I, II, III, IV" en *Cahiers du cinéma* n°113, 116, 117, 121, 1960-1961.
- McBRIDE, Joseph. *Hawks on Hawks*. Berkeley: University of California Press, 1982.
- McBRIDE, Joseph; WILMINGTON, Michael. "The Private Life of Billy Wilder" en *Film Quarterly* Vol. 23 No.4, 1970.
- MacCABE, Colin. *Godard*. Barcelona: Seix Barral, 2005.
- McCAFFREY, Donald W. "The Evolution of the Chase in the Silent Screen Comedy" en *The Journal of the Society of Cinematologists*, Vol.4, 1964-1965.
- McPHERSON, Edward. *Buster Keaton. Tempest in a flat hat*. New York: Newmarket, 2005.
- MEKAS, Jonas. *Diario de cine*. Madrid: Fundamentos, 1975.

- MINGUET, Joan María. *Buster Keaton*. Madrid: Cátedra, 2008.
- MINGUET, Joan María. *Segundo de Chomón. El cinema de la fascinació*. Barcelona: ICIC, 2009.
- MIRANDA, Luis. *Takeshi Kitano*. Madrid: Cátedra, 2006.
- MITRY, Jean. *Historia del cine experimental*. Valencia: F. Torres Editor, 1971.
- MONTALTO, Sandro. *Beckett e Keaton: il comico e l'agnosca di esistere*. Alessandria: Edizioni dell'Orso, 2006.
- MONTIEL, Alejandro. "Ad Lumina: breve oceanografía del humorismo" en PAVÍA C, José. *El cuerpo y el comediante*. Valencia: Universidad Politécnica, 2005.
- MORIN, Violette. "El dibujo humorístico" en *Análisis de las imágenes* (ed. C. Metz). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.
- NEALE, Steve; KRUTNIK, Frank. *Popular Film and Television Comedy*. London: Routledge, 1990.
- NEALE, Steve y KRUTNIK, Frank. "The Case of Silent Slapstick" en *Hollywood Comedians. The Film Reader* (ed. F. Krutnik). London: Routledge, 2003.
- NESBET, Anne. "Inanimations: Snow White and Ivan The Terrible". *Film Quarterly* Vol. 50 No.4, 1997.
- NICOLL, Allardyce. *El mundo de Arlequín*. Barcelona: Seix Barral, 1977.
- NOGUEZ, Dominique. "McLaren, ou la schizophrénie creatrice" en *Éloge du Cinéma Expérimental*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1979.
- NYSENHOLC, Adolphe. *Charles Chaplin ou la légende des images*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1987.
- PASCAL, Blaise. *Pensamientos*. Madrid: Alianza, 2004.
- PASQUIER, Sylvain Du. "Los gags de Buster Keaton" en *Análisis de las imágenes* (ed. C. Metz). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.
- PAVÍA C, José. *El cuerpo y el comediante*. Valencia: Universidad Politécnica, 2005.
- PEÑA, Fernando M. *Gag. La comedia en el cine*. Buenos Aires: Biblos, 1991.
- PÉREZ, Xavier. *Formes del suspens cinematogràfic*. Barcelona, 1997.
- PÉREZ, Oliver. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2011.
- PÉREZ RUBIO, Pablo. *Jerry Lewis*. Madrid: Cátedra, 2010.
- PIRANDELLO, Luigi. *El Humorismo*. Madrid: Langre, 2007.
- PLATÓN. *Fedro o la belleza*. Buenos Aires: Aguilar, 1973.
- POLETTI, Matteo. *Il tocco della pantera. Il cinema di Blake Edwards*. Milano: Il Principe Costante, 2008.
- QUEVEDO, Francisco De. *Vida del Buscón llamado Don Pablos*. Madrid: Akal, 1983.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1996.
- SOVER, Arié. *Le gag. Entre le rire et le comique*. Université de Paris VIII, 1980.
- RABELAIS, François. *Gargantúa*. Madrid: Cátedra, 2006.
- RABELAIS, François. *Pantagruel*. Madrid: Cátedra, 2003.
- RAPF, Joanna E. "Doing Nothing. Harry Langdon and the Performance of Absence", *Film Quarterly*, Vol. 59 No. 1, 2005.
- RAPF, Joanna E. "Both Sides of The Camera: Roscoe 'Fatty' Arbuckle's Evolution at Keystone" en *Slapstick Comedy* (ed. T. Paulus; R. King). London: Routledge, 2010.
- RAPPAPORT, Mark "Mitchel Leisen" en *Revista Rouge*, Septiembre de 2008.
- RICO, Francisco. *La novela picaresca y el punto de vista*. Barcelona: Seix Barral, 1970.

- ROBINSON, David. *Buster Keaton*. London: British Film Institute, 1973.
- ROBINSON, Tasha. "Interview: Andrew Stanton". *Revista A. V. Club*, 2008.
- ROHMER, Erich. "Una geometría de la comicidad" en *Buster contra la infección sentimental* (ed. J. L. Guarner, J. Oliver). Barcelona: Anagrama, 1972.
- ROSENBAUM, Jonathan. *Placing movies. The practice of film criticism*. Berkeley: University of California Press, 1995.
- ROSENBAUM, Jonathan. "Chris Fujiwara's Jerry Lewis" en *Cineaste* Vol. XXXV No. 2, 2010.
- RUBÍN DE CELIS, Santiago y Andrés. *Blake Edwards... o atrapar un rayo en una botella*. Madrid: T&B Editores, 2004.
- RUSSELL, Dominique. "Buñuel: the gag, the auteur" en *Canadian Journal of Film Studies* Vol. 18 Issue 2, 2009.
- RYBCZYNSKI, Zbigniew. "Looking to the Future – Imagining the Truth" en *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. London: British Film Institute, 1997.
- SALT, Barry. "D. W. Griffith shapes slapstick" en *Slapstick Comedy* (ed. T. Paulus, R. King). London: Routledge, 2010.
- SÁNCHEZ, Sergi. "Poesía del futuro" en *Cahiers du Cinéma España* nº 15, 2008.
- SAPHIRO, Jane. "Stranger in Paradise. 1986" en *Jim Jarmusch: Interviews* (ed. L. Hertzberg). Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- SCHAFFER, Bill. "Chuck Jones" en *Senses of Cinema* nº21.
- SENNETT, Mack. *El Rey de la Comedia por Mack Sennett (contado por Cameron Shipp)*. Oviedo: Fundación de Cultura del Ayuntamiento de Oviedo, 1996.
- SITNEY, P. Adams. *Visionary Film. The American Avant-Garde, 1943-2000*. New York: Oxford University Press, 2002
- STERNE, Lawrence. *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*. Madrid: Cátedra, 2008.
- STURGES, Preston. *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon and Schuster, 1990.
- STURGES, Preston. *Five Screenplays by Preston Sturges*. Berkeley: University of California Press, 1985.
- STURGES, Preston. *Four More Screenplays by Preston Sturges*. Berkeley: University of California Press, 1995.
- STURGES, Preston. *Three More Screenplays by Preston Sturges*. Berkeley: University of California Press, 1998.
- TAIBO, Paco Ignacio. *La risa loca. Enciclopedia del cine cómico*. México: UNAM, 2005.
- TÉLLEZ, J. L. en TRANCHE, Rafael R. "Enunciación y punto de vista en el 'Burlesque' (La mirada y el gag en Keaton)" en *Contracampo* nº42, 1987.
- TEMPLE, Michael. *Jean Vigo*. Manchester: Manchester University Press, 2005.
- THOMPSON, Kristin. "Play Time: Comedy on the Edge of Perception" en *Wide Angle* 3:2, 1979.
- THOMPSON, Kristin. "Pausing and Chortling: A Tribute to Bob Clampett" en *Observations on Film Art*, 28 Febrero 2008.
- THOMPSON, Kristin. *Herr Lubitsch goes to Hollywood: German and American film after World War I*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005
- THOMPSON, Kristin. *Breaking The Glass Armor*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.
- THOMPSON, Kristin. "The Concept of Cinematic Excess" en *Ciné-Tracts* nº2, 1977
- TOLSTOI, León. *Resurrección*. Barcelona: De Bolsillo, 2008.
- TORRENTE BALLESTER, Gonzalo. *El Quijote como juego*. Barcelona: Destino, 2004.

- TRAHAIR, Lisa. "The Narrative-Machine: Buster Keaton's Cinematic Comedy, Deleuze's Recursion Function and the Operational Aesthetic" en *Senses of Cinema*, September, 2004.
- TRUFFAUT, François. *Hitchcock / Truffaut. La edición definitiva*. Madrid: Akal, 1991.
- TRUFFAUT, François. *Las películas de mi vida*. Bilbao: Mensajero, 1976.
- TWAIN, Mark. *Las Aventuras de Huckleberry Finn*. Barcelona: De Bolsillo, 2007.
- TWAIN, Mark. *Las aventuras de Tom Sawyer*. Madrid: Anaya, 2005.
- VV.AA. *La voluntad de creer: un debate sobre la ética de la creencia*. Madrid: Tecnos, 2003.
- VV.AA. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University, 2005.
- VV.AA. *The Encyclopedia of Religion* (ed. M. Elfiade). New York, McMilan, 1987.
- VV.AA. *The Sounds of Early Cinema* (ed. R. Abel, R. Altman). Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- VILLAIN, Dominique. *El montaje*. Madrid: Cátedra, 1999.
- VILLANUEVA, Darío. *El Quijote antes del cine*. Real Academia Española, 2008.
- VISHNEVETSKY, Ignaty. "Figurative and Abstract: An Interview with Roy Andersson". Revista on-line *Mubi.Europe*, Agosto 2009.
- WAITS, Tom en *Down By Law*. Entrevista telefónica en DVD. Avalon / Filmoteca Fnac, 2006.
- WEINBERG H. G. *El toque Lubitsch*. Barcelona: Lumen, 1973.
- WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.
- WILDER, Billy en "Billy Wilder On 'The Lubitsch Touch'", American Film Institute, *AFI Harold Lloyd Master Seminar*, 1976.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. México: UNAM-Crítica, 2004.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logícus-philosophicus*. Madrid: Tecnos, 2002.
- WOOD, Robin. *Howard Hawks*. Detroit: Wayne State University Press, 2006.

OBRAS AUDIOVISUALES CITADAS:

- A Bug's Life [1998]
A bout du fil [1974]
A Chairy Tale [1957]
A Clockwork Orange [1971]
A Countess from Hong Kong [1967]
A Day at the Races [1937]
A Dog's Life [1918]
A Funny Thing Happened on the Way to the Forum [1965]
A Girl in Every Port [1928]
A Hard Day's Night [1964]
A Jitney Elopement [1915]
A Lady and Her Maid [1913]
A Sailor-Made Man [1921]
A Serious Man [2009]
Akibiyori [1960]
A King in New York [1957]
A Night at the Opera [1935]
A night in the show [1915]
A night out [1915]
A nous la liberté [1931]
A Romance of Happy Valley [1919]
A Shot in The Dark [1964]
A Woman [1915]
A Woman of Paris [1923]
After Hours [1985]
Airplane! [1990]
Allegro non troppo [1977]
Alice's Eggplant [1925]
Alice The Toreador [1925]
All Night Long [1924]
All Wet [1924]
Amarcord [1973]
American Madness [1932]
American Pie [1999]
America's Funniest Home Videos [1989-]
Among those present [1921]
An Ache In Every Stake [1941]
An Affair To Remember [1957]
Animal House [1978]
April Fool [1924]
APM [2004-]
Around the World in 80 Days [1956]
Artist and Models [1955]
Auch Zwerge haben klein angefangen [1970]
Back Stage [1919]
Bakushû [1941]
Ball of Fire [1941]2
Ballet Méchanique [1924]
Ballot Box Bunny [1951]
Bamboozled [2000]
Bande à part [1964]
Banshun [1949]
Barney Oldfield's Race for a Life [1913]
Barton Fink [1991]
Batman [1966-1968]
Beavis & Butt-Head [1993-]
Beavis & Butt-Head Do America [1996]
Beckett Walk [1968]
Bedazzled [1967]
Beep Beep [1952]
Beep Prepared [1961]
Behind the Screen [1916]
Being John Malkovich [1999]
Bettlejuice [1988]
Betty in Blunderland [1934]
Begone Dull Care [1949]
Behind the screen [1916]
Bellissima [1951]
Bender's Big Score [2007]
Bienvenido Mister Marshall [1953]
Big Moments from Little Pictures [1924]
Blazing Saddles [1974]
Blinkity Blank [1955]
Blitz Wolf [1942])
Blow Me Down! [1933]
Blow Up [1966]
Blubeard's Eight Wife [1938]
Boiling Point [1990]
Boireau a mangé de l'ail [1908]
Boogie Doodle [1948]
Book Revue [1946]

Boudu sauvé des eaux [1932]
Boys Town [1938]
Brain Dead [1992]
Brats [1930]
Breakfast at Tiffany's [1961]
Breaking Bad [2008-]
Brother [2000]
Bully for Bugs [1952]
Bumping into Broadway [1919]
Burlesque on Carmen [1915]
Business Ethics [2008]
Caddyshack [1980]
Canon [1964]
Cars [2006]
Cars 2 [2011]
Casino Royale [1967]
Celebrity Deathmatch [1998-2002]
Ceremonija [1965]
Cet obscur objet du désir [1977]
Cha no aji [2004]
Charlie bit my finger [2007]
Chimes at Midnight [1965]
Christmas in July [1940]
Chûgoku no chôjin [1998]
Cinderfella [1960]
Citizen Kane [1941]
City Lights [1931]
Coal Black and de Sebben Dwarfs [1943]
Coffe and Cigarretes [1989, 2003]
College [1927]
Coney Island [1917]
Convict 13 [1920]
Cops [1922]
Corpse Bride [2005]
Crash [1996]
Crimewave [1985]
Dante no es únicamente severo [1967]
Dare mo shiranai [2004]
Dead Man [1995]
Death Proof [2007]
Death Race 2000 [1975]
Deep End [1970]
Degigokoro [1933]
Démolition d'un mur [1896]
Der Lauf Der Dinge [1987]
Die Austerprinzeßin [1919]
Die Puppe [1919]
Disorder in the Court [1936]
Dnevnik Glumova [1923]
Dog Star Man [1961-1964]
Down by law [1986]
Dreams of the Rarebit Fiend: Bug Vaudeville [1921]
Drunken Master [1978]
Duck Amuck [1953]
Duck Soup [1933]
Du levande [2007]
Dumb and Dumber [1994]
Dumb-Hounded [1943]
Dumbo [1941]
Dwaj ludzie z szafa [1958]
Easy Living [1937]
Edward Scissorhands [1990]
Egged on [1926]
El ángel exterminador [1962]
El Codony [2005]
El verdugo [1963]
Encounters at the End of the World [2007]
Ensayo de un crimen [1955]
Entr'Acte [1924]
Epic Mickey [2010]
Eraserhead [1977]
Everything You Always Wanted to Know About Sex [1972]
Evil Dead [1981-1992]
ExistenZ [1999]
F for Fake [1973]
Fallen Angels [1995]
Family Guy [1999-]
Family Life [1924]
Fantasia [1940]
Fantastic Mr. Fox [2009]
Feet of Mud [1924]
Feline Follies [1919]
Felix in Hollywood [1923]
Felix in Fairyland [1923]
Film [1964]
Film, Film, Film [1968]

Five [2003]
Four's a Crowd [1938]
Fox Trot Finesse [1915]
Frasier [1993-2004]
Flesh & Blood [1985]
French Cancan [1954]
Fritz the Cat [1972]
From hand to mouth [1919]
From Soup to Nuts [1928]
Funny People [2009]
Futurama [1999-]
Gake no ue no Ponyo [2008]
Gee Whiz-z-z-z-z-z-z-z-z [1956]
Gentlemen Prefer Blondes [1953]
Germania anno zero [1948]
Gertie, the Dinosaur [1914]
Get out and get under [1920]
Get to Know Your Rabbit [1972]
Girl Shy [1924]
Giulietta degli spiriti [1965]
Go West [1925]
Going! Going! Gosh! [1952]
Going My Way [1944]
Good Night Nurse [1918]
Grandma's Boy [1922]
Greetings [1968]
Groundhog Day [1993]
Hable con ella [2002]
Hail the Conquering Hero [1944]
Hana-bi [1997]
Hands Across The Table [1935]
Happy-Go-Nutty [1944]
Hard Luck [1921]
Härlig är jorden [1991]
Haunted Spooks [1920]
Heavy Traffic [1973]
Hellzapoppin [1941]
Help! [1965]
Hen Hop [1942]
Hereux Aniversaire [1962]
Herr Tartüff [1926]
Hi, Mom! [1970]
High and Dizzy [1920]
His Girl Friday [1940]
His First Flame [1927]
His Marriage Wow [1925]
His New Job [1915]
His New Mama [1924]
His Wedding Night [1917]
His Wooden Wedding [1925]
Hoi Polloi [1935]
Hold Back The Dawn [1941]
Hollywood Ending [2002]
Hollywood Party [1934]
Home Movies [1980]
Hooks and Jabs [1933]
Hopalong Casualty [1960]
Horsefeathers [1932]
House Cleaning Blues [1937]
How A Mosquito Operates [1912]
How I Met Your Mother [2005-]
How I Won The War [1967]
Humorous Phases of Funny Faces [1906]
Husbands [1970]
I bambini ci guardano [1944]
I clowns [1970]
I due superpiedi quasi piatti [1977]
I racconti di Canterbury [1972]
I Eats My Spinach [1933]
I Hired a Contract Killer [1990]
I Married a Witch [1942]
I Was a Male War Bride [1949]
I Yam What I Yam [1933]
Ich möchte kein Mann sein [1918]
Il y a un dieu pour les ivrognes [1908]
In a cartoon studio [1931]
Indiana Jones and the Last Crusade [1989]
Inglorious Basterds [2009]
Inland Empire [2006]
Innocent Husbands [1925]
Insomnie [1963]
Intolerance [1916]
Iqo shashvi mgalobeli [1970]
Irma la Douce [1963]
It Happened One Night [1934]
It's a Bird [1930]
It's a Gift [1923]
It's a Gift [1934]

Its a Mad, Mad, Mad Mad World [1963]
 It's a Wonderful Life [1946]
 It's Only Money [1962]
 Ivan Groznyy [1944-1958]
 Jackass [2000-2002]
 Jack Ass 3D [2010]
 Jackie Brown [1997]
 Jack-Jack Attack [2005]
 Jaws [1975]
 Jerkey Turkey [1945]
 Je t'aime, je t'aime [1968]
 Jour de fête [1949]
 Journey into Fear [1943]
 Judge Priest [1934]
 Juha [1999]
 Jurassic Park [1993]
 Kato-chan Ken-chan Gokigen TV [1986-1992]
 Kaze no naka no kodomo [1937]
 Keaton Mario Scroll [2008]
 Kikujiro [1999]
 Kill Bill Vol.1 [2003]
 King, Queen, Knave [1972]
 Kingpin [1996]
 Kodomo no shiki [1939]
 Kohayagawa-ke no aki [1961]
 Koko Back Tracks [1927]
 Kantoku-Banzai! [2007]
 Koshikei [1968]
 Kurenai no buta [1992]
 Ladri di Bicicletta [1948]
 Lady for a Day [1933]
 Lady Windermere's Fan [1925]
 Lalilonska Kula [1988]
 La vaquilla [1985]
 L'âge d'or [1930]
 L'Arroseur arrosé [1895]
 L'école des facteurs [1947]
 L'Enfant de Paris [1913]
 L'express matrimonial [1912]
 L'homme au chapeau de soie [1983]
 L'hypothèse du tableau volé [1979]
 La carrosse d'or [1952]
 La chasse aux papillons [1992]
 La chienne [1931]
 La chinoise [1967]
 La città delle donne [1980]
 La course à la saucisse [1907]
 La maison tranquille [1901]
 La Notti di Cabiria [1957]
 La règle du jeu [1939]
 La Strada [1954]
 La vie de bohème [1992]
 La voie lactée [1969]
 Le Ballon rouge [1956]
 Le Batteur Du Boléro [1992]
 Le chapeau de Max [1913]
 Le charme discret de la bourgeoisie [1972]
 Le crime du Monsieur Lange [1936]
 Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain [2001]
 Le fantôme de la liberté [1974]
 Le grand amour [1969]
 Le départ [1967]
 Le mirage [1909]
 Le miroir magique ou hypnotique [1909]
 Le mystère des roches de Kador [1912]
 Le plaisir [1952]
 Le roi et l'oiseau [1980]
 Le savant et le chimpanze [1900]
 Le sculpteur express [1907]
 Le souffle au coeur [1971]
 Le soupirant [1962]
 Le suicide de Boireau [1909]
 Le théâtre électrique de Bob [1909]
 Le tunnel sous la manche ou le cauchemar franco-anglais [1907]
 Le vengeance du sergent de ville [1909]
 Le voyage de la famille Borrichon [1913]
 Le voyage du ballon rouge [2008]
 Les affaires publiques [1934]
 Les apprentissages de Boireau [1907]
 Les carnets du Major Thompson [1955]
 Les Demoiselles de Rochefort [1967]
 Les dés magiques [1908]
 Les quatre cents coups [1959]
 Les Mysteres du Chateau de Dé [1929]

Les O'Mers dans 'Les maçons' [1902]
Les Parapluies de Cherbourg [1963]
Les vacances de Monsieur Hulot [1953]
Les Triplettes de Belleville [2003]
Léonce aime les amorilles [1913]
Léonce cinématographe [1913]
Lo chiamavano Trinità [1970]
Loin du Vietnam [1967]
Los olvidados [1950]
Leningrad Cowboys go America [1989]
Leningrad Cowboys Meet Moses [1994]
Limelight [1952]
Little Rural Riding Hood [1949]
Living It Up [1954]
Long Pants [1927]
Lost and Foundry [1937]
Love Affair [1939]
Love and Death [1975]
Lucky Ducky [1948]
Madame a des envies [1906]
Make Way For Tomorrow [1937]
Mars Attacks! [1996]
Masculin féminin [1966]
Meet John Doe [1941]
Midnight [1939]
Mighty Like A Moose [1925]
Miller and Sweep [1898]
Miracolo a Milano [1951]
Modern Family [2009-]
Modern Times [1936]
Mon oncle d'Amérique [1980]
Monkey Business [1952]
Monsieur Verdoux [1947]
Monty Python's Flying Circus [1969-1973]
Moonshine [1918]
Most Wanted [1994]
Mouse in Manhattan [1945]
Mouse Trouble [1944]
Možnosti dialogu [1982]
Mr. Arkadin [1955]
Mr. Bean [1990-1995]
Mr. Bean Goes To Town [1991]
Mr. Deed Goes To Town [1936]
Mr. Smith Goes to Washington [1939]
Muha [1968]
Munekata Kyodai [1950]
My Wife's Relations [1922]
Nagagya shinshiroku [1947]
Nagonting har hant [1987]
Neco z Alenky [1988]
Neighbours [1952]
Never Weaken [1921]
New Super Mario Bros [2006]
No Census No Feeling [1940]
Nowa Ksiązka [1975]
Notorious [1946]
Night On Earth [1991]
Ninotchka [1939]
Nintendo 64!!! [2006]
No Time For Love [1942]
North by Northwest [1959]
Ohayo [1959]
Oh, Doctor! [1917]
Oktava Straha [1977]
On purge bébé [1931]
Once Upon a Honeymoon [1942]
One A. M. [1916]
One, Two, Three [1961]
On the Air [1992]
Operation Petticoat [1959]
Orphée [1950]
Ostrov [1973]
Our Gang [1921-1927]
Our Hospitality [1923]
Out of The Inkwell [1918-1929]
Palombella Rossa [1989]
Parade [1974]
Paris qui dort [1925]
Partie de campagne [1936]
Pastorali [1975]
Pay Day [1922]
Pays de cocagne [1969]
Pee-wee's Big Adventure [1985]
Peking Opera Blues [1986]
Petulia [1968]
Picking Peaches [1924]
Pickpock ne craint pas les entraves [1909]
Pierrot le Fou [1965]

Piranha [1978]
Pitagora Suitchi [2001-]
Plácido [1961]
Platinum Blonde [1932]
Play Time [1967]
Plongeur fantastique [1906]
Police [1916]
Police Story [1985]
Police Story 2 [1988]
Pong [1972]
Popeye The Sailor [1933]
Popeye the Sailor Meets Ali Baba's
Forty Thieves [1937]
Popeye the Sailor Meets Sindbad the
Sailor [1936]
Porky's Double Trouble [1937]
Porky's Romance [1937]
Porky in Wackyland [1938]
Project A [1983]
Project A Part 2 [1987]
Pulp Fiction [1994]
Punch-Drunk Love [2002]
Putting Pants on Philip [1927]
Quatorze Juillet [1933]
Rabbit Fire [1951]
Rabbits [2002]
Raiders of the Lost Ark [1981]
Ratatouille [2007]
Ready, Set, Zoom! [1955]
Red Hot Riding Hood [1943]
Red River [1948]
Remember the Night [1940]
Remember When? [1925]
Repas du bébé [1895]
Reservoir Dogs [1992]
Riget [1994-1997]
Ring up the curtain [1919]
Rio Bravo [1959]
Road to the Multiverse [2009]
Robin Hood [1922]
Rock-A-Bye Baby [1958]
Room Service [1938]
Roma [1972]
Rosita [1923]
Rupture [1961]
Ruggles of Red Gap [1935]
Rush Hour [1998]
Rush Hour 2 [2001]
Rushmore [1998]
Rythmetic [1956]
Sabrina [1954]
Safety Last [1923]
Sanger fran andra vaningen [2000]
Sanma no aji [1962]
Scarface [1932]
Schastye [1935]
Shpionskiye strasti [1967]
Scrambled Aches [1957]
Scrap Happy Daffy [1943]
Screwball Squirrel [1944]
Scrub Ma Mama with a Boogie Beat
[1941]
Seinfeld [1989-1998]
Sergeant York [1941]
Seven Chances [1925]
Scanners [1981]
Sciuscià [1945]
Shanghaied [1915]
Sherlock Jr. [1924]
Shine'em Up [1926]
Shiver Me Timbers! [1934]
Shoulder Arms [1918]
Shrek [2001-2011]
Sílení [2005]
Silent Movie [1976]
Simón del desierto [1965]
Singin' in the Rain [1952]
Skin Deep [1989]
Skippy [1931]
Slastic [1986]
Sleeper [1973]
Sleepy Hollow [1999]
Smile please [1924]
Snake in the Eagle's Shadow [1978]
Snow White [1933]
S.O.B. [1981]
Sock-A-Bye, Baby [1934]
Soigne ton gauche [1936]
Some Like It Hot [1959]
Sonatine [1993]

Space Balls [1987]
Space Jam [1996]
Stand Up and Cheer! [1934]
Starship Troopers [1997]
Steamboat Bill Jr. [1928]
Stop! Look! And Hasten! [1954]
Stop Thief [1901]
Strangers on a Train [1951]
Strong To The Finish [1934]
Stroszek [1977]
Sube y baja [1958]
Sullivan's Travels [1941]
Sunnyside [1919]
Sunrise [1927]
Sunset Boulevard [1950]
Super-Hooper-Dyne Lizzies [1925]
Super Mario Bros [1985]
Super Mario Bros. [1993]
Super Mario Bros 3 [1988]
Super Mario Galaxy [2007]
Super Mario Kart [1992]
Super Mario Sunshine [2002]
Super Mario World [1990]
Super Mario 64 [1994]
Super Paper Mario [2007]
Super Smash Bros [1999,2001,2008]
Superbad [2007]
Surogat [1961]
Suspiria [1977]
Swing Shift Cinderella [1945]
Takeshi's [2005]
Takeshi's Castle [1986-1989]
Take the Money and Run [1969]
Tango [1980]
Tant qu'on a la santé [1966]
Taris [1931]
Teenage Mutant Leela's Hurdles [2003]
Tetris [1984]
The Addams Family [1964-1966]
The Adventures of Gerard [1970]
The Adventures of Tom Sawyer [1938]
The Alphabet Mudders [1965]
The Apartment [1960]
The Awful Truth [1937]
The Ballonatic [1923]
The Band Wagon [1953]
The Bank [1915]
The Battle of The Century [1927]
The Beautiful Blonde from Bashful Bend [1949]
The Bed-Sitting Room [1969]
The Bell Boy [1918]
The Bellboy [1960]
The Bells of St. Mary's [1945]
The Big Lebowski [1998]
The Birth of A Nation [1915]
The Blues Brothers [1980]
The Boat [1921]
The Boy Thinks They Have One on Foxy Grandpa, But He Fools Them [1902]
The Cameraman [1928]
The Cheat [1915]
The Circus [1928]
The Cook [1918]
The Crowd [1928]
The Curse of Mr. Bean [1990]
The Darjeeling Limited [2007]
The Day the Violence Died [1996]
The Disorderly Orderly [1964]
The Early Bird Dood It! [1942]
The Ed Wynn Show [1949]
The Electric House [1923]
The End of The World in Four Seasons [1996]
The Enigma of Kaspar Hauser [1974]
The Errand Boy [1961]
The Fearless Vampire Killers [1967]
The Floorwalker [1916]
The Fortune Cookie [1966]
The Freshman [1925]
The Frozen North [1922]
The Geisha Boy [1958]
The General [1926]
The Girl Can't Help It [1956]
The Gold Rush [1925]
The Great Dictator [1940]
The Great McGinty [1940]
The Great Piggy Bank Robbery [1946]
The Great Race [1965]

The Hansom Cabman [1924]
The Haunted House [1921]
The Hayseed [1919]
The Idle Class [1921]
The Incredibles [2004]
The Immigrant [1917]
The Ken Murray Show [1952]
The Kentucky Fried Movie [1977]
The Kid [1921]
The King of Comedy [1983]
The Knack... and How to Get It [1965]
The Ladies Man [1961]
The Lady Eve [1941]
The Lady from Shanghai [1947]
The Lady is Willing [1942]
The Life Aquatic with Steve Zissou [2004]
The Lost Weekend [1945]
The Love Parade [1929]
The Luck o' The Foolish [1924]
The Magnificent Ambersons [1942]
The Man Who Wasn't There [2001]
The Mark of Zorro [1920]
The Marriage Circle [1924]
The Mask [1994]
The Matinee Idol [1928]
The Merry Widow [1934]
The Milky Way [1936]
The Miracle of Morgan's Creek [1944]
The Misadventures of P. B. Winterbottom [2010]
The Mystery of the Leaping Fish [1916]
The Music Box [1932]
The Navigator [1924]
The Nightmare Before Christmas [1993]
The Nutty Professor [1963]
The Odd Couple [1968]
The Office [2001-2003, 2005-]
The Old Man of the Mountain [1933]
The Outlaw Josey Wales [1976]
The Palm Beach Story [1942]
The Party [1968]
The Patsy [1964]
The Perfect Clown [1925]
The Pharmacist [1933]
The Pilgrim [1923]
The Pink Panther Strikes Again [1976]
The Playhouse [1921]
The Quiet Man [1952].
The Reflecting Pool [1977]
The Return of Mr. Bean [1990]
The Return of The Pink Panther [1975]
The Rink [1916]
The Running, Jumping & Standing Still Film [1960]
The Sawmill [1922]
The Sea Squawk [1925]
The Second Hundred Year [1927]
The Seven Year Itch [1955]
The Screwy Truant [1945]
The Shop Around the Corner [1940]
The Shooting of Dan McGoo [1945]
The Simpsons [1989-]
The Sin of Harold Diddlebock [1947]
The Sinking of the Lusitania [1918]
The Sitter Downers [1937]
The Smiling Lieutenant [1931]
The Stooge [1952]
The Strong Man [1926].
The Thief of Bagdad [1924]
The Three Ages [1923]
The Tramp [1915]
The Trial [1962]
The Trip [1967]
The Wizard of Oz [1925]
The Young Master [1980]
Their First Mistake [1932]
Them Tar Hills [1934]
There's Something About Mary [1998]
There They Go-Go-Go! [1956]
Those Awful Hats [1909]
Those Magnificent Men in their Flying Machines [1965]
Three of a Kind [1926]
Three on a Couch [1966]
Three Women [1924]
Tillie's Punctured Romance [1914]
Time Keeps On Slippin [2001]
Tobacco Road [1941]
Tokyo Monogatari [1953]

Tokyo no kôrasu [1931]
 Tokyo no yado [1935]
 Tom Tom the Piper's Son [1905]
 Tomato Kechappu Kotei [1971]
 Tonari No Totoro [1988]
 Top Secret [1984]
 Total Recall [1990]
 Trabajos forzados [2005]
 Trafic [1971]
 Trail of The Pink Panther [1982]
 Tramp, Tramp, Tramp [1926]
 Trick on the Cop [1904]
 Tubes/Rewired/NowMoreWow [1991]
 Tulitikkutehtaan tyttö [1990]
 Turning the Arm with a Movie Camera [1972]
 Twentieth Century [1934]
 Twice Two [1933]
 Twin Peaks [1990-1991]
 Uccellacci e uccellini [1966]
 Umarete wa mita keredo [1932]
 Underworld [1927]
 Une course d'obstacles [1906]
 Une histoire roulante [1906]
 Unfaithfully yours [1948]
 Un chapeau de paille d'Italie [1929]
 Un chien andalou [1929]
 Une dame vraiment bien [1908]
 Up [2009]
 Used Cars [1980]
 V for Victory [1941]
 Vesolye rebyata [1934]
 Videos de primera [1990-1998]
 Viridiana [1961]
 Vormittagsspuk [1928]
 Wallace and Gromit: The Curse if the Were-Rabbit [2005]
 Wall-E [2008]
 Wandering Willies [1926]
 Wario Land Shake [2008]
 We Aim To Please [1934]
 Week End [1967]
 We Faw Down [1928]
 Werner Herzog Reads Where's Waldo [2010]
 West and Soda [1965]
 What Did You Do in the War, Daddy? [1966]
 Wii Play [2006]
 Wii Music [2008]
 Will Success Spoil Rock Hunter? [1957]
 Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics [1911]
 Wheels on Meals [1984]
 Who Framed Roger Rabbit [1988]
 Who Killed Who? [1943]
 Who's Minding the Store [1963]
 Work [1915]
 Wrong Again [1929]
 Yellow Submarine [1968]
 Yo Yo [1965]
 You Can't Take it With You [1938]
 You Gotta Be a Football Hero [1935]
 You Nazty Spy! [1940]
 Young Frankenstein [1974]
 Zamilované maso [1988]
 Zatoichi [2003]
 Zazie dans le métro [1960]
 Zipping Along [1953]
 Znatizelja [1967]
 1941 [1979]
 2 o 3 choses que je sais d'elle [1967]
 2001: A Space Odissey [1968]
 3 Misses [2000]
 3 Godfathers [1948]
 8^{1/2} [1963]