

«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.»  
(TWIN, 2007: 8)

Manuel Garin Boronat

# ***RUNNING BOMBS. EL GAG VISUAL, BUÑUEL Y LOS LÍMITES DE LA NARRACIÓN***

El gag es uno de esos elementos de juego, poderosamente ambiguos, que cuestionan el sentido de la narración construyendo y destruyendo al mismo tiempo. No parece casual que, en su texto fundacional sobre los *mind-game films*, Thomas Elsaesser cite a Cervantes como uno de sus precursores (2009: 20), junto a una serie de autores que exploraron los órdenes y desórdenes de la narración acercándola al juego, entre el palimpsesto y la base de datos. Dos críticos literarios tan radicalmente diversos como Erich Auerbach y Harold Bloom, cuyas interpretaciones de *El Quijote* son además opuestas, coinciden sin embargo en señalar el valor de la novela como *juego del mundo*, algo más y algo menos que una narración: otra cosa. Esa *otra* manera de narrar supone, para Auerbach, una neutralidad multifacética, valiente y llena de perspectivas (2002: 338), y para Bloom —que cita el *Homo Ludens* de Huizinga— una esfera con sus propias normas y su propia vi-

sión de la realidad (2001: 144). Estas dos ideas, el punto de vista múltiple y las reglas de juego, son dos de los puntales del *mind-game film*, que encuentra en el gag una plataforma de choque diferencial: «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» (BALLESTER, 2004: 122). La libertad y la estética suponen uno de los secretos más íntimos del gag, mitad juego mitad laberinto, que invita al lector a perderse en el puzzle de la narración, pasando del disfrute a la turbación de lo cómico. Por ello nos gustaría anotar aquí algunas ideas sobre la relación entre el *mind-game film* y el gag visual, como algo que nos hace reír pero que también nos inquieta, repasando algunas lecciones del gran maestro de ambas categorías, Buñuel, el «jugador de *mind-game* por excelencia»<sup>1</sup> (ELSAESSER, 2009: 20).

## El gag y la (de)construcción narrativa

«En *Narrative in the Fiction Film*, David Bordwell pregunta: “¿Hay algo en las películas narrativas que no sea narrativo?” Mi respuesta es sí: el gag.»<sup>2</sup>

(CRAFTON, 1995: 107)

Con esa frase 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 argumental (1995: 106); Gunning, de modo opuesto, entiende la evolución del gag como una puerta abierta a la trabazón narrativa (1995: 87). Crafton nos insta a *polarizar gag y narrativa*, oponerlos abiertamente y reconocer en esa oposición una elección creativa y una matriz formal. Una tensión que 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 (centrífuga), la persecución funcionaría a la manera de un puente tendido a la narración, una estructura que empuja al gag a explicarse argumental y temporalmente (centrípeta). Más allá de la discusión entre Crafton y Gunning, centrada en el *slapstick*, la dialéctica *pie/chase* resulta útil para investigar cómo interaccionan gag y narración a efectos del *mind-game film*.

El debate sobre si el gag es narrativo o anti-narrativo se zanja rápidamente 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 guion y en una bomba destructora de argumentos y moralejas (1993: 178). Pero estudiar el gag desde y contra lo narrativo permite comprender mejor

su funcionamiento, no ya como forma temporal autónoma, sino como un poderoso recurso de (de)construcción ficcional: la energía centrífuga de lo que interrumpe y la energía centrípeta de lo que repite, contagiándose mutuamente. El gag narrará más o menos, pero que pueda *narrar y cuestionar la narración a la vez* supone un logro indiscutible. Está en juego dónde, cuándo y para qué lanzar un pastelazo, correr o caer, narrativa y anti-narrativamente. Parece una tautología, pero se trata de un recurso estructural de primer orden, que vincula la poderosa ambigüedad del gag con las grietas y fugas de las películas-puzle: «Los gags de travesura (*mischievous gags*) hacen que las cosas se descompongan, mientras que las estructuras narrativas vuelven a recomponerlas»<sup>3</sup> (GUNNING, 1995: 96). Se perfilan así dos dinámicas clave que ligan las formas del gag y las estructuras del *mind-game film*: *descomponer (fall apart)*, *recomponer (put things back together)*. Un *potencial destructor* y un *potencial constructor* del gag, contagiándose en una dialéctica viva:

### Potencial Destructor del GAG

- *Pie in the Face*—Pastelazo
- Impacto fragmentario y explosivo
- Temporalidad restringida en el efecto
- Es esencialmente *discontinuo*
- Carácter centrífugo, evasivo
- Interrupción: *fall apart*

### Potencial Constructor del GAG

- *Chase*—Persecución
- Desarrollo narrativo y temporal
- Evolución sostenida en el tiempo
- Promueve y asegura la *continuidad*
- Carácter centrípeta, aglutinador
- Repetición: *put back together*

¿Cuál es el aspecto diferencial de ese juego *descomponer/recomponer*? De toda la polémica Crafton/Gunning lo que interesa aquí es que ambos autores

coinciden, pese a sus diferencias, en una misma *ambivalencia estructural* del gag, llegando a definirlo como un *mcguffin avant la lettre* (1995: 117). 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. La ambigüedad, la *creación de problemas* —en el mejor sentido— es, para nosotros, el gran logro *narrativo* del gag. Una autoconciencia y un cuestionamiento de lo narrado que difícilmente se lograrían sin el *fall apart/put back together* de sus caídas, tartas y persecuciones. Es de sobra conocido cómo los grandes nombres del *slapstick* aprovecharon ese potencial narrativo del gag

en sus largometrajes de los años veinte: Chaplin, Keaton y Lloyd adaptaron la fuerza centrífuga de sus dos bobinas al curso centrípeta del *feature film*, repitiendo gags en puntos clave del metraje y agudizando la conciencia estructural del conjunto (NEALE Y KRUTNIK, 2003: 69). A su vez, cineastas clave de la comedia hollywoodiense, como Capra y McCarey, ensayaban esa misma *narrativización* del gag con Harry Langdon, Charley Chase y Laurel & Hardy, una década antes de la explosión de la comedia *screwball*. Poco a poco se comprobó que el gag era el territorio ideal para hacer girar la trama en *twists* y *gimmicks* que relanzaban el pulso de lo narrado, triquiñuelas que Northrop Frye bautizó como sinónimos irreverentes de la *anagnorisis* (1991: 225). Se pasaba así de un tipo de gag autónomo, que funciona de manera aislada, a uno microcósmico, que condensa la narración de toda la película y resume su espíritu (CUÉLLAR, 1998: 76). Repetir, y hacerlo en el momento justo, permitió condensar el relato en *running gags* que hacían girar el

## El gag narrará más o menos, pero que pueda *narrar y cuestionar la narración a la vez* supone un logro indiscutible

universo narrativo en tres o cuatro puntos de ataque, como aquella manta —la Muralla de Jericó— que separa a Clark Gable y Claudette Colbert en *Sucedió una noche* (It Happened One Night, Frank Capra, 1934). Un mecanismo de sobra conocido, ¿pero dónde cabe situar sus puntos de fuga?

Si en los años veinte los *silent clowns* canalizaron el potencial disruptivo del gag en narraciones más estables, y estas cristalizaron en la *screwball* de los treinta, podría decirse que en los años cuarenta Preston Sturges experimentó con formas de ahuecar y agrietar esas mismas narraciones a través del *running gag*. Respecto a la sofisticación de un Leisen y un Cukor, o a la elocuencia de un McCarey y un Hawks, las comedias de Sturges llevan la *autoconciencia narrativa* a extremos casi paroxísticos, obligando a sus gags a convertirse en rehenes de sí mismos, entre la risa y la resaca. Por un lado, aumentó radicalmente el número de caídas y golpes por fotograma, muy por encima del nivel *acceptable* en la *screwball*, como vemos en la decena de tortazos de Henry Fonda en *Las tres noches de Eva* (The Lady Eve, 1941): mucha gente recomendó a Sturges reducir el número de gags, pero él siguió en sus trece (STURGES, 1990: 295), y hoy, gracias a esas caídas perpetuas, la película se lee como una obra maestra del bucle, un *mind-game* sinuoso entre Barbara Stanwyck y los espejos de la ficción (shakesperiana diría Cavell, [1999: 74]). Por otro lado, experimentó con estructuras narrativas complejas y ambivalentes: *flashbacks* que no son lo que parecen (*El gran McGinty* [The Great McGinty, 1940]), fábulas metalingüísticas (*Los viajes de Sullivan* [Sullivan's Travels, 1941]), títulos de crédito que son finales en bucle, clonados (*Un marido rico* [The Palm Beach Story, 1942]) y formas varias de amnesia, borrón y palimpsesto (*El milagro de Morgan's Creek* [The Miracle of Morgan's Creek, 1944], *El pecado de Harold* [The Sin of Harold Diddlebock, 1947]). Aunque el *mind-game film* definitivo de Sturges fue, sin duda, esa gran película fracaso

que es *Infielmente tuyo* (Unfaithfully Yours, 1948), en la que un director de orquesta imagina formas de asesinar a su esposa en pleno concierto, y fracasa más tarde al intentar poner en práctica —absurdamente— sus fantasías homicidas. Considerada por Tarantino como uno de sus diez títulos de cabecera, *Infielmente tuyo* supone el reverso hollywoodiense de *Ensayo de un crimen* (Luis Buñuel, 1955), el lugar ideal para trocar el gesto en pulsión asesina y la risa en pesadilla, ahuecando el sentido a la manera de Buñuel: ¿y si el gag es un agujero negro?

### **Credo quia absurdum. Interrupción-repetición-bucle**

«Pretender que un gag sea obligatoriamente cómico es aportar una restricción humillante a su todopoderosa independencia.»<sup>4</sup> (MARS, 1964: 119) Es bien sabido que la obra de Buñuel reclama su propia historia del cine, de ahí que hayamos reconstruido primero un esbozo *canónico* del potencial narrativo del gag *à la Hollywood*, para adentrarnos debidamente en el proceso *anómalo* del *running gag* en algunas de sus películas. La cronología del director en su relación con el gag es única, y debe enmarcarse en ese grupo privilegiado de autores que —como René Clair— pasaron de amar y escribir sobre los gags del gran *slapstick* (Buñuel, 1972) a utilizarlos como material explosivo en el cine de vanguardia: «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 quebran-

tamiento de lo esperable» (MONTIEL, 2005: 15). Sería imposible —y pretencioso— querer analizar aquí a fondo

## **Buñuel comprendió pronto que el gag podía utilizarse como plataforma de desgaste y puesta en crisis del sentido, mediante dos dinámicas clave del oficio: la interrupción y la repetición**

la relación entre Buñuel y el gag visual, una tarea que se ha emprendido con más o menos éxito en otros lugares (RUSSELL, 2009). Lo que nos interesa, en cambio, es recoger algunas claves que ayuden a entender por qué sus *running gags* pueden leerse como una forma privilegiada de los *mind-game films*, centrándonos en el poderoso gag del saco de *Ese*

*oscuro objeto de deseo* (Cet obscur objet du désir, Luis Buñuel, 1977). Para ello merece la pena recorrer, antes, algunos ejemplos previos que perfilan el desbordamiento de lo cómico en sus límites, destructor-constructor, tan propio de Buñuel.

«La risa no es más que una expresión, un *síntoma*, un diagnóstico. ¿Síntoma de qué? He aquí la cuestión.» (BAUDELAIRE, 1989: 99). Buñuel comprendió pronto que el gag podía utilizarse como plataforma de desgaste y puesta en crisis del sentido, mediante dos dinámicas clave del oficio: la interrupción y la repetición. Como un cirujano, el cineasta constata una serie de síntomas repetidos a lo largo del metraje y diagnostica una repetición-interrupción flagrante (gag) en el funcionamiento del organismo (narración). A diferencia de lo que sucede en la mayoría de *screwballs*, repetir gags no afianza el sentido global de la trama sino que lo cuestiona, y la repetición (ya he estado aquí) se confunde con la interrupción (no sé qué es aquí). Exagerando esa ambigüedad fundamental idearon Buñuel y Dalí los gags de *La edad de oro* (L'âge d'or, Luis Buñuel, 1930). El potencial rupturista del film proviene de sus conexiones con el *slapstick*, pues tal y

como señala Buñuel en sus memorias, el método que siguieron para preparar la película es el de la equivalencia entre imágenes y gags (BUÑUEL, 1983: 112). 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*, a través de la repetición-interrupción. El contagio entre imágenes emborrona la frontera entre lo que es interrumpido y lo que interrumpe, ensayada por ambos en los intertítulos que boicotean la continuidad narrativa de

*Un perro andaluz* (Un chien andalou, Luis Buñuel, 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 gag y complican los límites del relato.

*La edad de oro* exagera esas arritmias 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, qué nos inquieta? ¿La imagen de una pareja copulando *que interrumpe* una ceremonia eclesíastica, 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, apro-

vecharla sin necesidad de aclarar nada, confundir *la épéntesis* (se añade algo en medio: *algo interrumpe*) con *la síncope* (se suprime algo de dentro: *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 ministro suicida, la patada al ciego, el lanzamiento de obispos y jirafas... Resulta casi imposible dilucidar si al verlos reímos por el aguijonazo de *aquello que interrumpe* (lo Otro), o por la

## 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

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 violentando el *Tristan und Isolde*. Se trata de lo que Elisabeth H. Lyon llama *gags de disociación*, que ponen en jaque los sentidos posibles de la narración: «El *faux-raccord* proveyó a Buñuel de la traducción perfecta en términos cinemáticos del *imprévu objectif* de Artaud, un medio de interpretar una concreta representación de lo fantástico.»<sup>5</sup> (1973: 48).

Esa cuestión del *raccord* como interrupción-repetición se vuelve más efectiva a medida que los gags surgen en medio de narraciones estables, es decir, cuando la poderosa aleatoriedad de *Un perro andaluz* y *La edad de oro* da paso a relatos (aparentemente) sostenidos. El alto grado de fragmentación de aquellos trabajos dificulta que el público tenga *algo a lo que agarrarse* a efectos argumentales: el *mind-game film* es tan radical y tan abierto que a veces cuesta saber a qué estamos jugando (por sublime que sea su imaginario).

En cambio, los relatos de la etapa mejicana y francesa acotan las variables y permiten a la repetición reinar sobre la interrupción, acercándonos a los resortes tradicionales del *running gag*. Como lo que se narra es (o parece) más continuo, notamos mucho más cuándo salta el *raccord* y es más fácil sospechar porqué. No ocurren *tantas cosas* como en los films surrealistas, ni se interrumpen tantas imágenes, pero queda más claro qué se está interrumpiendo en realidad, a fuerza de repeticiones. El propio Buñuel se refería a ese *deseo del*

*bucle* al recordar su pasión por las cosas que se repiten, concretada en el gag de presentaciones 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, ni su perfecta estructura a tres tiempos (hasta Buñuel se confunde al relatar el gag en sus memorias), sino su relación con el montaje y los equívocos narrativos que provoca. Un simple gag de presentaciones, cosa de cada día, puede que no sea nada o puede que sean los síntomas del fin del mundo. Pero lo importante es que la acción se repite (autoconsciente) sin interrumpir del todo el curso de la narración. Un espectador lo achacará a un despiste, otro a una extraña coincidencia y otro a una broma sin importancia, pero mientras, el gag se agazapa en los márgenes.

El cineasta explicaba que hasta su operador jefe fue víctima de esa *ambivalencia estructural* del gag, confundiendo una repetición con un fallo de *raccord*: «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



1) Aparición sin la chica



2) Aparición con una actriz



3) Agarre con otra actriz



4) Devolución y bucle

instante, él, que había filmado los dos planos, que un error tan enorme podía escapárenos al montador y a mí?» (1983: 231). 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 varias veces —como el ataúd de *Simón del desierto* (1965)—, pero la reacción de su operador prueba el efecto equívoco de sus imágenes. La repetición se emplea como una *suspensión del sentido*, según la expresión de Barthes, tal y como ha señalado Pedro Poyato al analizar las categorías de la repetición: «En *El ángel exterminador*, la repetición en ningún caso se estructura a partir de tomas idénticas unidas por el montaje, del mismo modo que su objetivo es, no desviar el sentido, sino, suspenderlo y llenar así la escena, como Barthes ha observado, de *significancia*» (2011: 7). Se trata de vulnerar la lógica del *raccord* repitiendo, como ocurre cuando el anfitrión reitera el mismo brindis dos veces en la cena de gala, o cuando dos invitados distintos pronuncian una misma frase —«el desaliño le va muy bien»— tras la primera noche de encierro. Repetir, pero hacerlo de formas distintas, que cierren y abran, destruyan y construyan: por eso los burgueses salen de su encierro gracias a una repetición (de posturas), antes de caer en el bucle final. Sabemos que la repetición no es casual, está ahí por algo, afilada, y aún así la percibimos como una interrupción, no se nos dice qué es ese algo.

### Narrar sin narrar: el saco y la repetición diferencial

«Paradójicamente, el gag descubre mucho más aquello que destruye que aquello que construye» (PASQUIER, 1972: 179)

Una lectura acomodaticia afirmaría que Buñuel no hace sino jugar a despistarnos, el gag por el gag. En cambio, el bucle que cierra *El ángel exterminador* confirma que esos despistes son, en el fondo, claves estructurales de la narración. Que se repita y que se interrumpa

es, de entrada, un hecho fundamental, sin que sepamos en realidad qué se interrumpe ni por qué se repite. Ahí reside la clave del *mind-game film* a la manera de Buñuel: dejar claro que estamos jugando a algo y deslizar una serie de reglas, pero sin explicitar en ningún momento a qué jugamos, ni para qué sirven las reglas. El sentido habrá que buscarlo, como señaló en su día Deleuze, en los distintos tipos de repetición y en cómo su ensamblaje incide en el basamento narrativo de la película: «Buñuel ha ganado algo al hacer de la repetición, más que de la entropía, la ley del mundo. Buñuel introduce la potencia de la repetición en la imagen cinematográfica. Con ello supera el mundo de las pulsiones para tocar a las puertas del tiempo y liberarlo del declive o de los ciclos que aún lo sujetaban a un contenido» (2003: 192). No es nuestra intención descifrar ese no-contenido tras las repeticiones, sino constatar que la repetición funciona a la manera de un *running gag* cabalístico, que confunde las capas de tiempo-realidad sin aclarar casi nada pero sugiriéndolo todo. En ningún momento se explicita un *sentido* de las repeticiones, pero las vemos circular entre los personajes como un marcador continuo y equívoco, un gag merodeando entre las ruinas de la narración.

A rebufo de las ametralladoras de *Week End* (Jean-Luc Godard, 1967), Buñuel filmó 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 en *El discreto encanto de la burguesía* (*Le charme discret de la bourgeoisie*, 1972). Pero otras veces es el propio cineasta quien decide *ser fusilado*, según vemos al inicio de *El fantasma de la libertad* (*Le fantôme de la liberté*, 1974), cuando Buñuel aparece como un extra entre la barbarie napoleónica. Una serie de gags de *shooting gallery* que llegan a atentar contra la Iglesia Católica y sus símbolos, como sucede cuando se dispara contra un rosario y se fusila al Papa en *La vía láctea*

(La voie lactée, 1969). El gag pasa así de un enfoque autoconsciente y parásitario (el de *El ángel exterminador*) a un planteamiento que solo puede definirse como terrorista: la interrupción-repetición se convierte en explosivo, el *running gag* en *running bomb*. El ejemplo más célebre de esa última etapa es, sin duda, el saco de ropas de *Ese oscuro objeto de deseo* (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 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» (1983: 171).

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 la bella Conchita, interpretada por dos actrices distintas, cuyas intermitencias complican la diégesis. El gag del saco aparece cinco veces, sin explicación ninguna, y su mera reaparición, *su repetición diferencial*, 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

## Ahí reside la clave del *mind-game film* a la manera de Buñuel: dejar claro que estamos jugando a algo y deslizar una serie de reglas, pero sin explicitar en ningún momento a qué jugamos, ni para qué sirven las reglas

términos y formas variadas. La Idea se define así como Estructura» (DELEUZE, 2002: 182).

1: Un señor cruza el plano con Fernando Rey al fondo, sin ninguna de las actrices presente (3'). 2: Otro señor —o el mismo con boina— cruza en dirección opuesta, con Rey y Carole Bouquet caminando juntos al fondo (47'). 3: Rey recoge el saco de un banco mientras Ángela Molina le mira (59'). 4: Otro hombre con boina le entrega el saco a Fernando Rey diciéndole que lo ha olvidado; él contesta que ya lo mandará recoger (73'). Buñuel monta el gag mediante cuatro *repeticiones/diferencia*, mezclando 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 intermitente: alguien transporta el saco junto a Fernando Rey antes de que sepamos nada de las chicas (1); alguien vuelve a pasarlo cuando Conchita —una de las dos— le promete que será suya (2); el propio Rey lo recoge mientras vive ya con la chica, la 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

rejas (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, de un *mind-game film* hipotético. La imagen llama la atención sobre sí misma, se pavonea y se transforma, juega al escondite entre planos y se hace pasar por un MacGuffin, un saco de excrementos o una saca de cartas. Hasta que la escena final remata el *running gag* y muestra el no-contenido del saco (5):

Una mujer extrae ropa sucia del saco y cose en un escarapate (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). La aguja recorre el desgarrón (5f). Él se aparta del escarapate 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). La pantalla estalla en 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 y la sangre sobre la tela, la ausencia del cuerpo de una mujer amada, el desgarrón 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, nos muestra cómo jugar un *mind-game film* sin tener ni idea de a qué estamos jugando. A veces no hace falta preocuparse por *la narración*, basta con *dejar suelto al gag en sus interrupciones, 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,



5a) Saco en escaparate



5b) Mujer cosiendo



5c) Mira junto a una actriz



5d) Tela con sangre



5e) La actriz desaparece



5f) Aguja y desgarrón



5g) La otra actriz le mira



5h) La otra actriz lo evita



5i) Algo explota



5j) La pantalla se incendia

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, agote y libere 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» (BUÑUEL, 1983: 243). El gag sabe narrar solo, sin narrar. ■

### Notas

\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 En el original: «mind-game player par excellence». (Traducción y nota de la edición.)
- 2 En el original: «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». (Traducción y nota de la edición.)
- 3 En el original: «Mischief gags make things fall apart, whereas narrative structures put things back together». (Traducción y nota de la edición.)
- 4 En el original: «Prétendre qu'un gag se doit d'être obligatoirement comique est apporter une restriction humiliante à sa toute-puissante indépendance». (Traducción y nota de la edición.)
- 5 En el original: «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». (Traducción y nota de la edición.)

## Bibliografía

- AUERBACH, Erich (2002). *Mimesis*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BAUDELAIRE, Charles (1989). *Lo cómico y la caricatura*. Madrid: Visor.
- BLOOM, Harold (2001). *El canon occidental*. Barcelona: Anagrama.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (1993). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- BUÑUEL, Luis (1983). *Mi último suspiro*. Barcelona: Plaza y Janés.
- BUÑUEL, Luis (1972). Contra toda infección sentimental. En J. L. GUARNER y J. OLIVER (ed.), *Buster Keaton contra la infección sentimental* (pp. 33-35). Barcelona: Anagrama.
- CAVELL, Stanley (1999). *La búsqueda de la felicidad*. Barcelona: Paidós.
- CRAFTON, Donald (1995). *Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy*.
- CUÉLLAR, Carlos (1998). El mecanismo mágico: definición y descripción del 'gag' cinematográfico. *Semiosfera* nº8.
- BRUNOVSKA, K. y JENKINS, H. (ed.) (1995), *Classical Hollywood Comedy* (pp. 106-119). New York: Routledge.
- DELEUZE, Gilles (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
- DELEUZE, Gilles (2003). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- ELSAESSER, Thomas (2009). The Mind-Game Film. En W. BUCKLAND (ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13-41). Oxford: Wiley-Blackwell.
- FRYE, Northrop (1991). *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- GUNNING, Tom (1995). Crazy Machines in the Garden of Forking Paths: Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy. En K. BRUNOVSKA y H. JENKINS (ed.), *Classical Hollywood Comedy* (pp. 87-105). New York: Routledge.
- LYON, Elisabeth (1973). Luis Buñuel: The Process of Dissociation in Three Films. *Cinema Journal*, 13, 1.
- MARS, François (1964). *Le gag*. Paris: Editions du Cerf.
- MONTIEL, Alejandro (2005). Ad Lumina: breve oceanografía del humorismo. En PAVÍA, J. *El cuerpo y el comediante*. Valencia: Universidad Politécnica.
- NEALE, Steve y KRUTNIK, Frank (2003). The Case of Silent Slapstick. En KRUTNIK, F. (ed.), *Hollywood Comedians. The Film Reader* (pp. 57-72). London: Routledge.
- PASQUIER, Sylvain Du (1972). Los gags de Buster Keaton. En C. METZ (ed.), *Análisis de las imágenes* (pp. 164-181). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- POYATO, Pedro (2011). Suspensión del sentido y repetición en *El ángel exterminador*. *Fotocinema*, 3, 3-16.
- RUSSELL, Dominique (2009). Buñuel: the gag, the auteur. *Canadian Journal of Film Studies*, 18, 2.
- STURGES, Preston (1990). *Preston Sturges by Preston Sturges*. New York: Simon & Schuster.
- TORRENTE BALLESTER, Gonzalo (2004). *El Quijote como juego*. Barcelona: Destino.
- TWAIN, Mark (2007). *Las aventuras de Huckleberry Finn*. Barcelona: De Bolsillo.

Manuel Garin (Gandía, 1984) es profesor de Formas de la narración serial, Taller de sonido y banda sonora en los estudios de Comunicación Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona, donde ha presentado su tesis *El gag visual y la imagen en movimiento*. Ha realizado estancias de investigación en la Tokyo University of The Arts (2009) y la University of Southern California (2010), en las que desarrolló el proyecto de audiovisual comparado *Gameplaygag. Between Silent Film and New Media*.