

MANUEL GARIN

El gag visual

DE BUSTER KEATON A SUPER MARIO



Signo e Imagen

CÁTEDRA

***El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario.* GARIN, Manuel (2014). Colección Signo e Imagen, Cátedra. Madrid.**

Intentar averiguar por qué reímos (al igual que por qué lloramos) es inútil. Podemos tratar de definir los diferentes estilos de humor e incluso analizar los procesos fisiológicos implicados en el acto de reír, pero éste siempre quedará rodeado por un halo de misterio. Y es en esta incógnita ajena y cotidiana al mismo tiempo donde está el interés que sentimos hacia todas las obras que versan sobre esos pequeños detalles de nosotros mismos que no podemos comprender en su totalidad. Nos fascina el hecho de que nunca llegaremos a entender con exactitud cómo funcionamos y por qué reaccionamos de tan diferentes y comple-

jas formas. El encanto de saber que siempre quedará algo sin resolver, incomprensible y casi mágico, en muchas de nuestras acciones y pensamientos.

Ocurre lo mismo con los chistes, las bromas y por supuesto con el gag visual. Y esta cierta inefabilidad de lo cómico es precisamente el punto de partida de la obra a reseñar. “Definir el gag visual es como la risa, imposible” es la frase con la que acertadamente comienza su texto Manuel Garin, para luego referir una lista de autores, directores, guionistas y escritores que, con palabras o con imágenes, de mil maneras diferentes, todas acertadas pero a la vez incompletas, han intentado definir o expresar qué es para ellos un gag. Sobra decir que a lo largo de todo “El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario” (Colección Signo e Imagen, Cátedra, 2014) encontramos muestras para todos los gustos y sensibilidades, de todas las épocas e incluso de diferentes colores.

El libro, recientemente publicado, se origina en la tesis doctoral de Manuel Garin (hoy profesor de narrativa serial, estética cinematográfica y banda sonora en la Universitat Pompeu Fabra), presentada en 2012. Intentar establecer qué es exactamente un gag, qué elementos lo caracterizan o cómo podemos distinguirlo de otras formas de humor es presentado desde la primera página como una actividad que en cierta manera tiene algo de absurdo, una cuestión demasiado ambiciosa en cuanto superflua. De ahí que la propuesta del libro sea el “cómo”: la manera en que se construye un gag visual, cómo los elementos de la puesta en escena audiovisual son empleados para crearlo, sus modelos, sus funciones, cómo se organizan el espacio, el tiempo, el movimiento y los objetos o personajes implicados en un gag para que éste funcione como tal. Al asumir desde el principio estas (sabiamente autoimpuestas) limitaciones en el campo de estudio se consigue rodear de manera inteligente la cuestión, repetida innecesariamente hasta la saciedad, de que explicar el humor hace que éste pierda la gracia.

No se trata aquí de definir los efectos que puede tener lo cómico en el espectador, no es necesario entrar en qué gags son políticamente correctos y cuáles no, ni en si son graciosos o no, ni en cuánto o a quién hacen reír, todo lo cual son, recordemos, cuestiones de recepción (y por tanto subjetivas, históricas y contextuales). En ningún momento

se busca establecer un modelo único de clasificación ni un canon historiográfico de los gags visuales, sino intentar entender sus entresijos como estructura. Se considera el gag como un recurso audiovisual, una figura retórica, un tropo, un medio para un fin (hacer reír). Si lo consigue o no, aquí no interesa. Interesa simplemente su configuración como forma.

Así, el índice de “El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario” se ordena a partir de los diferentes mecanismos constitutivos de la imagen que conforman la puesta en escena, de manera que cada capítulo del libro se centra en un concepto audiovisual: el tiempo, el montaje, el espacio, el movimiento, la narración o los personajes, entre otros. De todos ellos se busca analizar al máximo el potencial que, como elementos formales, tienen a la hora de formar parte de un gag, de ayudar a crearlo y configurarlo. Al inicio de todos los apartados encontramos una breve introducción en la que se explicita la relación que cada uno de estos componentes de lo audiovisual tiene con el gag, como por ejemplo la histórica polémica entre considerar el gag como un elemento interno o ajeno a la narración en el capítulo dedicado a ésta o las diferentes combinaciones posibles de los grupos cómicos según el número de miembros que los conformen. A continuación el autor se dedica, a través de la descripción y análisis minucioso de numerosas secuencias y escenas, a concretar las posibilidades y resultados que los diferentes elementos de la puesta en escena ofrecen a la hora de construir un gag visual.

De esta manera, y a pesar de lo que su subtítulo podría indicar (el “de (...) a” hace pensar en una posible sucesión histórica o estilística de ejemplos y modelos de gags), el libro no sólo no tiene un punto de vista cronológico sino que de hecho intenta evitar caer en esos tópicos. Al pretender realizar una monografía lo más completa sobre la construcción de un elemento concreto y presente a lo largo de toda la historia del cine como es un gag visual (imposible de definir pero fácil de reconocer), lo *sencillo* habría sido recurrir a un repaso temporal desde las primeras apariciones del gag y su auge en el cine mudo hasta su presencia hoy en día en la enorme multiplicidad de medios y pantallas de la época contemporánea. Pero, “¿quién dice que las imágenes evolucionan sólo hacia adelante [y que] no es más sugerente interpretarlas desde ese placer retroactivo?” (p.224).

Si consideramos las posibilidades que ofrecen los nuevos medios en lo que a disponibilidad inmediata de cine, televisión y videojuegos se refiere, no es ridículo pensar que lo más probable es que un espectador actual haya visto antes *los Simpsons* que las películas a las que sus episodios hacen continuas referencias en tono paródico o irónico. Teniendo esto en cuenta, a lo largo del texto Manuel Garin salta con audacia y sin perder la coherencia de Jackie Chan a Buster Keaton, de los hermanos Coen a Billy Wilder y de los hermanos Marx a *Padre de Familia* pasando por las producciones fílmicas y televisivas de los Monty Python. De esta manera se confirma la incesante aparición del gag visual en sus casi infinitas formas a lo largo de toda la historia de los medios audiovisuales, sin necesidad de fundamentar esta persistencia en una sucesión causal de influencias o estilos. Resulta refrescante y es de agradecer la superación de algunos de los arcaísmos de la historia del cine académica en favor de una metodología u organización de los conceptos audiovisuales que fomente una manera transversal de observarlos y pensarlos, mostrando cómo se cruzan sin necesidad de someterlos o encajonarlos en una estructura histórica *prefabricada*.

Sobra señalar que esto no quiere decir que se echen en falta las referencias históricas fundamentales. De hecho, son los que podríamos llamar grandes hitos del gag visual los que funcionan como hilo conductor de la obra: la continua aparición de Buster Keaton, Charles Chaplin, Jacques Tati, Jerry Lewis o Tex Avery en los ejemplos utilizados por el autor sirve para vertebrar el texto y otorgar un sentido de continuidad y encadenamiento al conjunto. Aun así, se suceden las referencias y los ejemplos, abarcando una enorme horquilla de autores, estilos, medios, épocas y lugares de origen: animaciones de estilos tan dispares entre sí como las películas de Pixar y las obras del checo Jan Svankmajer, los guiños de Quentin Tarantino, los excesos de Takeshi Kitano, la comedia *screwball* clásica y el cine de Jim Jarmusch (entre muchos otros) se combinan y entrecruzan continuamente en los diferentes usos que hacen de la puesta en escena para crear gags visuales que, aunque distintos, tienen mucho en común.

Son quizás las partes del texto que se componen a partir de descripciones detalladas de cada uno de estos gags las que podrían limitar en ciertos momentos la fluidez con que en general se encuentra escrita la obra. Se trata no tanto

de un problema existente en este caso concreto como de una dificultad habitual de muchas obras de historiografía y análisis audiovisual: se suele echar en falta la posibilidad de visualizar aquello de lo que se está hablando en lugar de verlo relatado en palabras. Si aceptamos que la explicación del humor puede limitar su comicidad, parece inevitable considerar que la descripción de una secuencia le hace perder su natural encanto cinematográfico.

En relación a la cantidad de ejemplos que aparecen no podemos dejar de señalar la enorme enciclopedia (como la llamaría Umberto Eco) audiovisual y la capacidad de interrelación que demuestra el autor de este libro, ni tampoco que muchas de las mejores imágenes creadas en “El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario” son en realidad algunas de las definiciones de cierto tono lúdico o poético que encontramos en algunos momentos puntuales del texto¹, que hacen que la lectura de la obra sea, tanto si uno se acerca a ella por ocio como con intención académica o investigadora, una experiencia enriquecedora, placentera y entretenida.

Así pues, el exhaustivo trabajo de Manuel Garin se presenta como un excelente análisis formal del gag partiendo de considerarlo una presencia continua a través de múltiples representaciones y formatos a lo largo de la historia del cine. Al tratar cada elemento constitutivo de la puesta en escena por separado se consigue un estudio profundo del gag como recurso audiovisual, consiguiendo explicar a la perfección cómo se construye sin que ninguno de los ejemplos pierda su potencial para hacernos reír y disfrutar una y otra vez.

Elisa Hernández

¹ Por alguna razón tan difícil de explicar como por qué reímos, nos ha gustado especialmente: “los *doodles* son esos garabatos que pintarrajeamos estando distraídos, la traducción visual de una elipsis entre el lugar real en que nos encontramos (físicamente) y el lugar imaginado donde queríamos estar (mentalmente)”. (p.102)