

En el teatro de la vida: *La Huella (Sleuth, Joseph L. Mankiewicz, 1972)*

PABLO PÉREZ LÓPEZ
Universidad de Valladolid

In the theatre of Life: *Sleuth* (Joseph Mankiewicz, 1972)

Abstract

The film we are going to analyse (*Sleuth*, Joseph L. Mankiewicz, 1972) became famous for the fact that it starred only two actors in an unforgettable interpretation. The film possesses an intense theatrical and dramatic character that makes us reflect around the game as a form by which to interpret the human behaviour; a game that in many occasions is considered as a representation. Our analysis will focus mainly on the historical and social elements contained in the film, which represent the confrontation between a dominating aristocratic world and a popular one that is emerging and wants to occupy its place. The twisted plot shows the strength and weaknesses of the two worlds.

Key words: Mankiewicz. Game. Revolution. History.

Resumen

La obra que analizamos (*Sleuth*, Joseph L. Mankiewicz, 1972) se hizo famosa por estar protagonizada por solo dos actores en una interpretación memorable. Su intenso carácter teatral y dramático nos sitúa ante una reflexión acerca del juego como forma de interpretación del comportamiento humano, un juego que consiste muchas veces en una representación. Nuestro análisis se detiene especialmente en los elementos de comprensión histórica y social que contiene la obra, que representa el enfrentamiento entre un mundo aristocrático dominante y otro popular, emergente, que quiere ocupar su lugar. El redoblado enredo de la trama permite mostrar las virtudes y defectos de los dos mundos.

Palabras clave: Mankiewicz. Juego. Revolución. Historia.

ISSN. 1137-4802. pp. 139-154

Introducción y presentaciones

La película de que nos ocupamos está basada en una obra de teatro escrita por uno de los gemelos Shaffer, Anthony, dedicados ambos al teatro. Su hermano Peter escribió, entre otras obras, *Amadeus*. *Sleuth* fue el título original de la obra de teatro que, estrenada en Londres en 1970, saltó a Broadway ese mismo año. Fue un éxito: se representó 1.222 veces y conquistó un premio Tony en 1971. Anthony Shaffer decía que el perso-

naje de Andrew Wyke estaba inspirado en un amigo suyo, compositor musical, apasionado también de los juegos: Stephen Sondheim, quizá el más famoso y premiado de los compositores musicales de Broadway en aquellos años.

Shaffer fue también el autor del guión de la adaptación cinematográfica de la obra, dirigida por Joseph L. Mankiewicz en 1972. Mankiewicz había sido guionista antes que director, y también tenía un hermano que trabajaba en cine: Herman, el guionista de *Ciudadano Kane*, ganador de un Oscar por ese trabajo e iniciador de Joseph en el mundo del cine. *Sleuth* fue la última película de J.L. Mankiewicz. Nominada para cuatro Oscar (dos al mejor actor, mejor director y mejor música) no obtuvo ninguno. El mejor actor ese año 1973 recayó en Marlon Brando por su papel en *El Padrino*, y el mejor director se otorgó a Bob Fosse por *Cabaret*¹.

¹ Cfr. COURSONDON, J.-P. y TAVERNIER, B., *50 años de cine norteamericano*, Madrid, Akal, 2006, pp. 108-109 y 790-792. También PASSEK, J.-L., *Diccionario del cine*, Madrid, Rialp, 1991, pp. 504-505.

El título original de la obra y la película, *Sleuth*, está más centrado en la pasión que domina al protagonista que el elegido para la versión española. Su primera acepción es la de detective (en el sentido de detective privado) o perro sabueso, aunque designa también secundariamente el hecho de seguir una pista.

La película, que se hizo famosa por estar rodada con tan solo dos actores, comienza dando signos de su carácter manierista con un primer engaño en pantalla, que da comienzo al juego en que consiste toda la cinta. A pesar de que sólo actúan Lawrence Olivier y Michael Caine, los títulos de crédito anuncian cuatro actores inventados para engañar al público. Es sólo el primer guiño.



Los títulos de crédito tienen un diseño de carteles de teatro, con escenas de ambientes que evocan lo gótico, lugares de sabor británico e imperial como el interior y exterior de una mansión aristocrática del campo

inglés, un palacio de la India o alguna cámara sepulcral en Egipto. Todo nos lleva hacia lo británico en el sentido casi caricaturesco de la expresión, especialmente para el mundo norteamericano que es espectador primario de la obra.



Entrando en un lugar difícil

El último de los cartones que sirve de apoyo a los títulos de crédito nos introduce, adquiriendo poco a poco vida, en la primera escena: la llegada de un automóvil deportivo a la entrada de una mansión señorial en el campo. La impresión inicial del espectador es la de ver llegar a alguien a su casa. El descapotable no parece desdecir de la residencia. En efecto, su conductor desciende y parece dirigirse a la puerta, para detenerse antes de entrar, mientras suena una voz en off que da sensación de lejanía, que nos coloca sobre la pista de lo que realmente ocurre: el recién llegado no está en su casa.

Es más, como descubriremos cuando entable conversación con el aristócrata que dicta novelas policiacas en el centro de su jardín, está intentando llegar a un lugar que no le ofrece facilidades. Es una de las primeras frases que le escuchamos, y resume en parte su perfil, comparado con el de su anfitrión: «*La verdad, ¿no es empresa fácil llegar hasta usted!*», le dice Milo Tindle cuando ha conseguido que Andrew Wyke le franquee el paso hasta su refugio. Estamos ante un resumen de la situación que se nos dará a conocer con más detalle en las siguientes secuencias: Tindle está intentando llegar donde se encuentra Wyke, y su relación es una pugna por conseguirlo y evitarlo respectivamente: un aristócrata, en su mansión, recibe a un advenedizo.

A continuación Wyke hace algunas referencias a su dedicación a las novelas policiacas que son otras tantas pinceladas para dibujar el perfil del aristócrata. En primer lugar pregunta a Tindle si está de acuerdo en que esa literatura es la recreación habitual de las mentes nobles. Cuando Tindle contesta que no está muy al corriente de las mentes nobles, ya sabemos, más bien confirmamos, que pese a su cuidado aspecto no es un noble. Wyke, además, le aclara que la afirmación no es más que una cita de un autor de «la época dorada», que él sitúa en los años treinta, cuando todos los ministros leían novelas de terror y se ennoblecía a los detectives. Interesa hacer notar que Wyke subraya que esa época dorada es «anterior a la suya [de Tindle]», a lo que este contesta que «solo un poco». Estamos ante un nuevo elemento de diferenciación: el advenedizo es un recién llegado comparado con el mundo que al otro le resulta familiar.

El diálogo continúa insistiendo más en este tipo de diferencias sociales de matriz histórica: Wyke le dice a Tindle que sigue centrando sus historias en la aristocracia, y que eso a la gente parece gustarle, aún a despecho de las clases altas. Cuando el invitado le dice si lleva sus obras a la televisión, Wyke contesta casi ofendido que ese no es su medio: lo suyo es la «realidad policiaca» no la «ficción policiaca». La televisión no es recreación para mentes nobles. Quedan claras, pues, las diferencias, y también el alto concepto que el señor de la casa tiene de sí mismo. Tan alto que hasta a la ficción novelesca que elabora la llama «realidad» comparada con otras ficciones. Estamos listos para conocer el nudo del problema.

El señor examina al pretendiente

Se nos da a conocer de manera brusca y cruda con una pregunta directa de Wyke: «*Bien. Tengo entendido que quiere casarse con mi mujer...*» La interpelación termina con un plano de Tindle que ha cambiado su actitud distendida, abierta y expectante por otra seria y cariacontecida. Cuando Milo lo admite, ya no tenemos dudas sobre cuál sea la situación: el visitante aspira a hacerse en buena medida con el lugar que ocupa el señor de la casa arrebatándole a su esposa. Y aspira a hacerlo, tal y como declara «*con su permiso, por supuesto*». Como se verá a lo largo de la narración esta situación cabe interpretarla en clave alegórica: sería el símbolo del deseo del plebeyo de conquistar la posición del noble, pero sin provocar violencias innecesarias, a ser posible con el acuerdo de éste.

Inmediatamente Wyke comienza lo que podemos identificar como una pesquisa acerca del pretendiente: quién es, de dónde viene, medios de vida y de fortuna, etc. Para empezar alaba su apariencia y sus formas: *parece* merecer el puesto. Pero la apariencia actual no basta, y la pesquisa continúa indagando acerca del pasado. Nos enteramos entonces de que Tindle es un advenedizo, medio extranjero y plebeyo, datos todos que parecen peyorativos en la forma en que son traídos a la luz. Su padre emigró de Italia en los años treinta. La época dorada según Wyke, por cierto, pero los años difíciles de la gran depresión en la memoria de los norteamericanos, que han conocido a no pocos emigrantes italianos de su abundante colonia en los Estados Unidos. Casado con una campesina inglesa, se cambió el apellido original, Tindolini, por el de Tindle, «*para que no le tomaran por un vendedor de helados*» cuando se quería ganar la vida como relojero, trabajando duro para que sus hijos se convirtieran en auténticos ingleses. El tufillo de xenofobia y complejo de inferioridad que destila toda la enumeración de las circunstancias es bien explícito. Por si fuera poco, el aristócrata, al conocer que emigró en los treinta le pregunta si era judío: un prejuicio más en escena. No será el único: Tindle contesta que no, que su padre era un devoto católico, pero que –añade como disculpándose– él no es creyente. Más prejuicios: una fe, y más la católica no serían de buen tono. El señor se apresura a quitar importancia al asunto: tiene todo tipo de amigos, «falsos católicos» algunos (cualquier cosa que no es lo suyo resulta sospechosa de inautenticidad), y su espíritu liberal le hace estar por encima de esas cosas. Pero tal como ha formulado la pregunta y hace el comentario es fácil entender lo que realmente piensa.

Wyke subraya el resumen de la historia de los antecedentes de Milo repitiendo una frase de éste: «convertirse en ingleses». Otra vez un resumen del proceso de ascenso social de un advenedizo, en este caso de un extranjero que quiere ingresar en el cuerpo nacional de un país que se tiene por el mejor del mundo. Al margen de la ironía que impregna estas afirmaciones, la apreciación subraya de nuevo el que pensamos quiere situarse como asunto central de la trama. El plebeyo quiere convertirse en británico, y para ello debe, como reconoce Tindle a continuación, triunfar en lo que no triunfó su padre. Ese es su objetivo. Wyke continúa su pesquisa preguntándole entonces por la casa, y humillándolo con nuevos comentarios irónicos al comentar su ascenso: «*de Génova al georgiano en una sola generación*», es la apostilla con que recibe la noticia de la casa de ese estilo que Tindle ha alquilado.

Toda la película está cargada de esos giros en los que lo británico, lo aristocrático británico, es presentado como meta ideal de una forma que raya en lo ridículo o en la cínica hipocresía. Cuando Tindle se irrita ante las apreciaciones negativas de Wyke sobre la mujer que disputan y amenaza con marcharse, el señor le increpará: «¡Vamos! Usted se ha educado en Inglaterra, y eso no le permite ser grosero».

El toque cínico más intenso llega a continuación con la introducción de un tema que cambia el curso de los acontecimientos y está en la raíz de los siguientes. Cuando Milo parece que cumple su amenaza de marcharse, ofendido por los calificativos que Wyke dedica a su mujer, éste le grita la pregunta más crasamente materialista acerca de la mujer que se disputan: «¿Podrá usted mantenerla, si la aparta de mi lado?». Tindle, que había desaparecido por la puerta, vuelve a aparecer por donde salió con el eco de la pregunta en sus labios: «¿Mantenerla?». Finalmente el poder se resuelve en dinero, en medios económicos. Esa es la base elemental del asunto, y hasta se podría pensar que a eso se reduce todo el asunto. Justamente por eso, lo que Wyke hará a continuación es tender al pretendiente una trampa con el cebo de dinero fácil. Dinero para los dos. Sobre esa codicia compartida se construye la continuación de la trama.

Pero, antes de aceptar, Tindle lanza su propia acusación sobre Wyke: él también es infiel a su mujer. Tiene una amante: Tea. Wyke se justifica: lo que en su mujer y su amante masculino considera un robo, en su propio caso debería ser visto con comprensión, incluso como algo elegante. De nuevo la diferencia está en el estatus y en las formas. Por eso lo que Tindle aspira a tener, la posición de Wyke, no es fácil de alcanzar: se lo recuerda mientras juegan al billar y el anfitrión hace alarde de tal acierto en las jugadas que ni siquiera da opción de participar a su rival. Él es perfecto jugando, como lo es la clase alta en la vida social, después de años de cultivar y pulir sus refinados hábitos. De alguna forma, esa «partida» de billar, con solo un jugador y un espectador que aspira a serlo, es el anuncio de lo que va a suceder a continuación.

Jugando a la revolución

El nuevo giro llega cuando se concreta la propuesta de Wyke, una propuesta arriesgada y sorprendente: si Tindle simula delinquir, Wyke le permitirá quedarse con sus joyas y su mujer, mientras él se queda con el pago del seguro... y con su amante. Otra vez el robo, el cambio de manos

de una propiedad por medios ilícitos, se convierte en argumento de la historia. Desde el punto de vista histórico podemos comparar la propuesta con una revolución pactada: los que gobiernan ofrecen un pacto a los que aspiran a gobernar. Tendrán el gobierno siempre que no les causen graves perjuicios. Sólo habrá que simular el enfrentamiento para encubrir el entendimiento.

Ante lo canallesco del plan, que da por hecho que Milo está en venta, éste pregunta a Andrew si ha delinquido alguna vez. La respuesta nos vuelve a llevar al terreno del juego y la recreación de lo real como algo más real que la realidad misma: ha hecho algo todavía mejor, ha imaginado y desenmascarado delitos en las novelas de su personaje St. John Lord Merridew. Y ha demostrado ser mejor detective que cualquier policía.

Tindle finalmente acepta, y entonces empieza la representación del robo: el gran juego ideado por Andrew está en sus inicios. Un juego que va más allá de lo que Milo puede imaginar. El primer requisito es que Milo cambie su apariencia, que se disfrace. Algo muy típico del juego, en el que el jugador adquiere como una segunda personalidad, y algo que nos remite al examen sobre su cuidada apariencia que hemos mencionado antes. Al fin y al cabo la vida social y sus reglas son una especie de juego. Wyke lo evoca, añorando de nuevo los viejos tiempos: entonces, cuando no había televisión, para divertirse, las gentes se disfrazaban y jugaban.

Con su aire de superioridad de siempre Wyke consigue que Tindle se vista de payaso: otra humillación más. El pretendiente simulará su intento de robar al señor como un payaso. Será de algún modo su bufón. Ni siquiera en el terreno de la ficción el advenedizo puede aspirar a llegar alto: será un personaje de circo, el teatro de más baja catadura, el mundo del oropel y el público fácil para un espectáculo sin mucha clase. Al fin y al cabo, el advenedizo debe manifestar que está dispuesto a pasar por lo que sea con tal de lograr el botín, el dinero que le permitirá adquirir su nueva posición.

Tras el asalto, que Wyke critica duramente por la torpeza con que, según él, Tindle lo ejecuta, éste llega a tener entre las manos el joyero deseado. Antes de abrirlo hace una declaración de admiración por su belleza y se muestra preocupado por no estropearlo. Mirando a Tindle extasiado ante las joyas, Wyke resume la situación: «*Moisés ante la tierra prometida*». Justamente, el cumplimiento de un sueño tras un largo peregrinar. Justamente, ese es el recuerdo que evoca Tindle: su padre traba-

jando tantos años para nada, para integrarse en un mundo británico que lo rechazó. Ahora él lo ha conseguido. Al menos eso cree al tener entre sus manos el dinero.

La verdad sobre el juego

El juego continúa con una destrucción forzada para simular violencia en el robo: el colmo del cinismo por parte del señor. Y tras la destrucción, llegará la acusación. Se introduce tras subrayar otra vez la condición de extranjero de Tindle.

- Milo Tindle: «Ese es un mal chiste italiano.»
- Andrew Wyke: «Usted sabrá. Es su país de origen ¿no?»
- MT: «No. Yo realmente soy inglés. Nací aquí, en Inglaterra.»

Wyke insiste: Tindle es un extranjero, piensa como tal, y está decidido a arrebatarle a su mujer porque en el fondo desprecia al británico. Se llega así a un momento cumbre, en el que Wyke anuncia la esencia del juego, que según él, pese a las protestas de Tindle, no ha cambiado: *«Es el mismo. El que estamos jugando desde el principio. Y se llama: usted va a morir, y nadie sospechará de asesinato»*. El señor ha hecho su propia revolución cambiando sin previo aviso las reglas del juego. Todo parece comenzar de nuevo.

Para que el nuevo y macabro juego sea todavía más inglés, Wyke obliga a Tindle a intentar huir: organiza una especie de caza del zorro con el pretendiente-ladron como raposo: *«Una oportunidad deportiva ¿por qué no escapa?»*. Milo no tendrá más remedio que aceptar, intimidado por un arma.

Finalmente cazado, el director nos muestra a un angustiado Tindle que sube una escalera como un condenado al patíbulo. Ante sus quejas, ruegos y actitud lastimera, Wyke insiste en sus insultos: vuelve a llamarlo *wop*, el término despectivo con que los ingleses designan a los europeos del sur, y le increpa: *«Hagamos también gala de esa dignidad anglosajona, mientras usted sube las escaleras del patíbulo»*.

Al borde de la muerte Tindle escuchará la razón de su condena a muerte, resumen de los argumentos xenófobos y de prejuicio de clase que se imponen a la elemental reivindicación de justicia:

- MT: «¡¡Quiero saber por qué!!»
- AW: (tras una risita sarcástica) «¡Porque le odio! ¡odio su atractivo personal y sus atractivos modales! (...) y sobre todo le odio por

ser un despreciable italiano de ojos azules. Y por si fuera poco un peluquero insidioso seductor de mujeres estúpidas. Un figurón muerto de hambre que desconoce cuál es su puesto.

»¿De veras llegó a pensar que le entregaría a mi mujer y las joyas? ¿Tan imbécil me cree como para hacer una cosa así?»

Tindle le contesta advirtiéndole que con violencia no puede preservar un amor. Vendrán otros tras él y no podrá matar a todos. Wyke parece desoír la advertencia, y parece proceder al asesinato de su rival.

La (imposible) restauración del viejo orden

La siguiente escena nos muestra a Wyke de nuevo en su casa, ya ordenada –el orden tras la revolución–, canturreando feliz, rodeado de sus autómatas, personajes de juegos que obedecen las normas que él les asigna y que él controla. Como una sociedad ordenada por el déspota, capaz sólo de gobernar seres sin libertad.

La señal de inicio de una nueva etapa llega con un gag significativo. Tras la meticulosa preparación de un canapé de caviar que se lleva dos veces a la boca sin poder tomarlo, Wyke se ve interrumpido por la llegada de un policía con aires de hombre sencillo que lo primero que hace es tomarse el canapé ante la mirada tristemente resignada del señor de la casa. Es el anuncio del final de su tiempo de dominio. Para colmo, quien le arrebatara la exquisita comida, cuidadosamente preparada, afirma que no le gusta, y que sabe a huevas de pescado.

El policía, inspector Doppler, con su nombre evocador de un doble y su aire ingenuo, parece llamado a confirmar las teorías policiacas de las novelas de Wyke. Para empezar alaba la casa:

- Doppler: «¡Cuántas antigüedades, señor! ¡qué maravilla! ¡Y tiene una colección de juguetes muy interesante!»
- AW: «¡Ajá! Automáticos, inspector ¡y todos funcionan!»
- D: «Si no funcionaran, no serían tan interesantes.»



El funcionamiento del juego y el automatismo son como el centro y la clave de la vida de Wyke. Y justamente en ese mismo centro se va a desarrollar la partida del nuevo juego que acaba de comenzar.

Ahora, el que parece en situación de inferioridad, y sometido a escarnios, es Wyke. Tras aceptar una copa de un excelente cognac, el inspector le pide ¡un poco de agua para mezclarla con el preciado licor! Y tras gustarlo, como de pasada, sin reparar en la cara de horror del huésped, Doppler le mortifica con un: «*A propósito, este cognac es excelente, señor*».

Cuando Doppler le obliga a reconocer su relación con el desaparecido Tindle, Wyke hace un resumen de la situación en que los elementos de rivalidad vuelven a incidir sobre lo insufrible de la situación por las razones que ya hemos apuntado: la superioridad del *fair play* británico, siempre y cuando se atenga a las reglas que él dicta.

– AW: «Yo pertenezco a esa rara clase de hombres a los que no les importa perder ante un caballero que sabe aceptar las reglas del juego. Pero ser derrotado por un vulgar parásito italiano, amante de profesión, que confunde mi indiferencia con la incapacidad, es demasiado para mí, inspector.»

El inspector Doppler fijará ahí su mirada poco más adelante, cuando comente:

– Doppler: «Sus palabras suenan algo lúgubres, parecen las de un niño que no ha crecido»
– AW: «Y ¿qué hay de malo en que un niño juegue, inspector?»
– D: «Nada, señor, si se considera usted un niño.»

Wyke contesta afirmando que ha participado en juegos tan complejos que Freud y Einstein se hubieran enorgullecido de participar en ellos, incluso se adentra en las posibilidades epistemológicas del juego, y se recrea en los que él ha ideado. Tras estos comentarios acerca de su vida, Doppler le pregunta si hay algo que no considere un juego: el deber, el trabajo, el matrimonio... Wyke no contesta más que con un sarcasmo acerca del matrimonio.

Poco más adelante se insiste de nuevo en la cuestión de la clase, con una manera de entenderla que raya el concepto de casta y que parece resumir la esencia del juego que hemos contemplado en la primera parte de la película:

– AW «[Tindle] vino aquí simulando señorío, con la esperanza de una buena acogida, pero lo vi enseguida. Hmmm... En eso no se puede engañar. Ja, ja. Se lleva en la sangre, el señorío se lleva consigo, je, je. No... no se puede adquirir. Falló en la prueba estrepitosamente».

El guión se mueve entonces rápidamente hacia una situación en la que los hechos de Wyke desmienten sus pomposas afirmaciones. Puesto ante los hechos que le muestra Doppler y confrontado a su detención, protesta su inocencia y grita «*No me moveré de aquí*», mientras intenta escapar: el caballero no sabe perder.

Cuando esta humillación ha llegado a su cima y Doppler se quita el disfraz para mostrar que no es otro que Tindle, los dos protagonistas inician un nuevo acto de su drama, hablando precisamente de la esencia de la obra: el juego, la representación pautada. Wyke explica a Tindle que lo que hizo con él al simular su ejecución no era más que un juego. El pretendiente contesta con una pregunta que da pie a la impugnación del cinismo del aristócrata:

- MT: «¿Un juego para probar a las personas?»
- AW: «Exactamente.»
- MT: «¿Ha olvidado ya al italiano muerto de hambre que desconocía cuál era su puesto?»
- AW: (quitándole importancia) «¡Bah...!»
- MT: «Usted y yo somos de distintos mundos, Andrew. En el mío no hay tiempo para ingeniosas diversiones y felices inventos, ni para tomar el té. Nuestro único juego es el de sobrevivir o ser aniquilados. Si no se vence, no se sobrevive ¡El que pierde lo pierde todo!»

Ahora es Tindle el que habla desde una posición de superioridad moral, avalada por la seriedad de sus empeños, que deja en ridículo la pretendida deportividad de los calculados juegos de su torturador. Y desde esa nueva situación de superioridad anuncia el comienzo de un nuevo juego que invierte una tendencia histórica en los resultados:

- MT: «¡Ahora todo ha cambiado, Andrew, créame! ¡Y sigo en deuda con usted!»
- AW: «¡Oh, está nervioso...! ¡Ya pasó todo...! ¡Le serviré otro...!»
- MT: (muy airado) «¡No quiero que me haga ningún regalo más! ¡Ni quiero tampoco que me conceda graciosamente la igualdad en este juego! ¡¡Ya basta de jugar a perder!!
- »Mi padre sólo jugó a perder, y su padre, y el padre de su padre, y perdieron para que ganaran los hombres como usted ¡Pero eso se acabó conmigo! ¡Conmigo los Tindle empiezan a ganar...! Y otros empiezan a perder ¡usted, por ejemplo!»

El nuevo juego que anuncia tiene como gran novedad que el que dicta las normas es Tindle y no Wyke. Ahora éste es el que se escandaliza de la situación: «*¡No puede hacer un juego de un crimen real!*», exclama. A lo que Tindle contesta con un «*¡Lo veremos!*» que sólo al final de la película des-

cubre su verdadero e inesperado sentido. Otra vez el juego entre ficción, realidad y representación, presente desde el principio de la película en esta cinta obsesivamente teatral, vuelve a ocupar el centro de la argumentación en un nuevo giro de los acontecimientos.

El efecto inmediato del nuevo planteamiento de la situación, cuando Wyke cree que está en juego una acusación de asesinato contra él, es la pérdida de la serena impassibilidad que le había caracterizado casi invariablemente desde el comienzo de la historia. Ahora corre de acá para allá, azorado y fuera de sí, tratando de detener el cumplimiento de la amenaza de Tindle. Los papeles en cierta forma se han invertido. Sus declaraciones sobre el señorío o sobre que no le importa perder pierden toda consistencia a la vista de sus actos. Tindle no desaprovecha la ocasión para ponerlo frente a algunos de sus peores defectos, alguno muy unido a ciertas actitudes de la clase alta británica. Cuando le hace escarbar en el carbón, le increpa:

«Caliente, caliente... ¡y negro! Esto debe de ser una nueva experiencia para usted. Supongo que en sus novelas no aparecen negros para nada ¿verdad? Excepto para mencionar, muy de pasada, y como cita histórica, a los pobres negros de la guerra civil americana. Por lo demás, siempre los ha ignorado.»

A la denuncia del menosprecio de los latinos el guión suma aquí la de otras muestras de racismo. La alusión a América tiene su interés en una obra como esta, preparada inicialmente como obra de teatro para británicos, pero exportada pronto a Estados Unidos, y más todavía en esta producción de Hollywood.

La inversión de papeles alcanza su cénit cuando, al final, Tindle actúa en una representación teatral para engañar a Wyke, que es ahora el atemorizado y sorprendido. Anuncia la llegada de la policía, acude a abrirles la puerta y hace gesto de franquearles el paso dándoles la bienvenida. Todo para llevar el engaño hasta el final, como antes hiciera Wyke. La teatralidad invertida es la culminación de la inversión de papeles a que hemos asistido. Descubierto el engaño, Tindle representa la conversación de dos policías ficticios, yendo de un lado a otro de la pantalla, mientras Wyke se nos muestra retorciéndose en su butaca, presa de la tensión acumulada y la humillación que experimenta.

Cuando termina de explicarle la situación real, mientras Wyke todavía no se ha recuperado, Tindle exclama algo central en la trama:

«Y para acabar le diré... ¡Que yo no juego a ningún juego por deporte! ¡Y muy especialmente a juegos de humillación! ¡Ya sé demasiado sobre eso!»

Se habría completado así la venganza del torturante juego planteado por Wyke al principio. Ahora bien, resulta chocante la afirmación cuando estamos viendo que Tindle está jugando un juego de humillación, esta vez para dar un escarmiento a Wyke. De nuevo parece que estamos ante una contradicción sin remedio en el jugador.

Un buen jugador no repite tres veces la misma jugada

Cuando Tindle parece estar dando por concluido el juego, tras explicarle sus artimañas y declarar a Wyke perdedor, entramos en realidad en la última jugada, aquella en la que se pone definitivamente a prueba al caballero:

– MT: «Conoce la respuesta tan bien como yo. A los ojos de ellos [la policía] yo no soy más que un don nadie, que ha enamorado a la esposa de un caballero y ha recibido su merecido. Por eso quizá no vengan, a pesar de que me dijeron que sí.

»Pero pase lo que pase, jamás crearán sus historias de ladrones. De modo que ahora... ya sabe que ¡ha perdido!» (marchándose)

– AW: «No se burlará más de mí, Milo. No he creído una sola palabra de lo que ha dicho.»

– MT: «¡Je! ¡Es la verdad!»

– AW: «¡Embustero!»

– MT: «Telefonee al sargento Tarrant si no me cree...»

– AW: (amenazando con el arma) «Ahora todas las balas son de verdad.»

– MT: «El juego terminó, Andrew. Y yo me voy a casa.»

Suena un disparo, Milo cae y Andrew, tras arrojar la pistola, se dirige a él y lo vuelve hacia arriba, malherido.

– AW: «¡Milo! ¡Se da cuenta ahora de que usted no es un buen jugador! Un buen jugador, jamás repite tres veces la misma jugada.»

Se ven los reflejos de las luces del coche celular, llaman al timbre y aporream la puerta ante la consternación de Wyke.

– MT: «Andrew... No lo olvide, tiene que convencerles de que sólo ha sido un juego ¡ja, ja, ja...!»

El moribundo Milo hace un esfuerzo final para desencadenar entonces, accionando el mecanismo, la risa de un autómatas y los movimientos

de los otros juguetes animados, que con su estruendo se unen a esa risa sarcástica: una cacofonía que acompaña su muerte.

Andrew tenía razón. No se podía repetir tres veces la misma jugada. Pero es que Milo había dicho la verdad finalmente: ya no estaba jugando. Por eso su muerte, real, terminaba de una vez por todas con la frívola concatenación de juegos entre Andrew y él.

Sin embargo, el modo en que Milo muere es el propio de un juego: había hecho propia la dinámica de Andrew, y finalmente era él quien estaba empeñado en humillar a su adversario. No dudó en conseguirlo, incluso al más elevado precio: su propia vida.

El final tiene mucho de sorprendente. En cierta forma era necesario en una película como esta, que imita la estructura de la novela policiaca, pero con el delito y la investigación sucediéndose en directo ante el espectador. Debía haber, como en todas las de ese género, una sorpresa final que culminara la concatenación de sorpresas en la que ha consistido toda la trama. Pero esta sorpresa final es ambivalente, muy manierista.

De un lado, en el fondo del asunto rompe la concatenación de eventos intercambiables entre los dos personajes: uno roba la mujer, otro la amante, uno humilla al otro para ponerlo a prueba, y el otro le devuelve la humillación redoblada, uno y otro justifican la venganza por el daño que se les ha hecho. Pero al final, uno se ha demostrado capaz de matar con tal de no perder y el otro pierde la vida entre risotadas: su adversario ha caído en una trampa mortal que ya no es un juego.

Si estuviéramos ante un relato que diera importancia al hallazgo de la verdad y no a la pasión por vencer en el juego, entonces el que está dispuesto a dar la vida habría sido finalmente el vencedor: su sacrificio le hubiera dado la razón. Pero no parece que este sea el caso. Sólo ha obtenido una victoria que con toda razón podemos llamar pírrica. Por privar al otro de la victoria él pierde hasta su vida.

Ciertamente, la entrega de la vida es un sacrificio completamente absurdo sin la posibilidad de pensar en un «más allá», no sólo en una vida después de la muerte, que también, sino en un más allá en la búsqueda de logros en el tiempo. Milo debería perseguir uno que estuviera más allá de su propia vida: arrebatar el dominio sin sentido que ejerce una clase alta que se tiene por superior sin dudarlo, y enseñarle que exis-

te una regla más alta que respetar, la verdad sobre el ser de las cosas, sobre la dignidad de las personas en este caso, independientemente de su procedencia social. Tal forma de razonar se asienta en una concepción del mundo que reconoce la presencia y la fuerza real del mal. A partir de ese reconocimiento la última y a veces única forma que el bien tiene de triunfar sobre el mal es dejándose aplastar por él. Sólo así se le puede arrebatar su dominio, por paradójico que parezca. Es la noción cristiana de mártir: el que da testimonio de la verdad al precio de su vida.

Pero no es esa la actitud de Milo que se nos presenta. Se nos muestra más bien como un hombre que actúa por afán de vencer y humillar a su adversario, y que da continuidad así a un juego que no tiene más sentido que la propia victoria. Él, como Andrew, trata al final con y de la realidad como si no fuera más que un juego, puro artificio.

Conclusión

Esquemáticamente, podríamos resumir lo esencial de esta historia de engaño, venganza y robo, en cuatro proposiciones:

1. El advenedizo extranjero, latino, inicia una operación de conquista.
2. El aristócrata británico le llama a su fortaleza para librar una batalla, y allí mismo el señor resulta derrotado.
3. El modo de vivir del aristócrata se ha vuelto un vacío artificio infantil; su mundo, un coro de autómatas.
4. El advenedizo responde entrando en el juego, derrota y humilla a su adversario, que reacciona asesinándolo para darse cuenta, tarde, de que esa era precisamente la última trampa que el plebeyo le tendía.

Ciertamente es sólo uno de los resúmenes que cabe hacer de una obra deliberadamente poliédrica y compleja. Pero este es el que queremos destacar ahora. Veamos, para completar nuestra explicación, el contexto histórico que fue marco de la fabulación.

La aristocracia británica, la *upper-class*, gobernó Inglaterra durante cinco siglos, aquilatando un modo de hacer elegante, eficaz y también a veces despiadado, que era un modelo social. En el siglo XX su tiempo terminó, pero la retirada fue lenta. En 1923 se formó en el Reino Unido el primer gobierno laborista. A partir de entonces la clase alta se alternó con “advenedizos” sostenidos por la clase obrera (aunque no faltasen aristó-

cratas entre los vertebradores del partido de los trabajadores). Frente a ellos, como encarnando las más viejas esencias británicas, seguían los conservadores. Conservador y aristócrata fue Winston Churchill, el líder del esfuerzo de guerra frente a los nazis, y conservadores y aristócratas fueron otros gobiernos conservadores que vinieron después de él. Pero a la altura de los años setenta, llegó el relevo incluso en el partido conservador: tomó el poder en él una mujer que no era aristócrata, era la hija de un tendero. Margaret Thatcher hizo la revolución que cambió el partido conservador británico, y con él también al Reino Unido. La película que estamos viendo se estrenó siete años antes de que Thatcher llegara a Primera Ministra, cuando ella estaba haciendo su carrera dentro del partido: en 1970 había ocupado su primera cartera ministerial, y se convirtió en líder del partido en 1975.

Finalmente, queremos decir algo sobre el modo del relato, que es argumento central en este número de la revista. En el relato que nos ocupa, una característica fundamental es que la verdad se esconde en una maraña de pistas tramposas. Es algo típico de la narración detectivesca, que tiene mucho en sí misma de indagación acerca de cómo los hombres buscamos la verdad. Lo que el relato plantearía entonces, al presentarnos a un escritor de relatos policíacos que es él mismo un engañador es una visión negativa de la situación: el modo clásico de buscar la verdad ha degenerado, se ha convertido en un juego corrompido por la hipócrita vacuidad de sus cultivadores. Sería algo paralelo a la degeneración del liderazgo social de la aristocracia.

El mensaje final resultaría bastante cínico: los que toman el relevo no son distintos de los que les precedieron. Quizá sean, en todo caso, algo más resentidos.

El posible mensaje esperanzador y exigente, a saber, que un sacrificio, y sobre todo el sacrificio de una vida, podría franquear de nuevo el acceso a una verdad sólidamente asentada, parece quedar fuera de las intenciones y del universo de los protagonistas. En todo caso la realidad sería algo que se les impone como una desgracia o una oportunidad de infligir un castigo. Ese toque de cínica ambigüedad merece destacarse para justificar la catalogación de la obra en el modo de narración manierista.