

El dispositivo descubierto (Niveles de enunciación en *Sleuth*)

A Trinidad Biosca

Vicente Sánchez-Biosca

I. Apertura

En una escena de *Sleuth* (La huella, 1972), Milo Tindle (Michael Caine) toma en sus manos una máscara de payaso y la contempla frente a frente. Se trata del rostro de un disfraz que poco antes él mismo vistió para perpetrar la farsa de un robo convertido en la mayor humillación de su vida y que ha quedado olvidado en el sótano de la lujosa morada de su excéntrico verdugo, Andrew Wyke (Laurence Olivier). Despojada del conjunto al que pertenece, es sólo la superficie, el signo de la humillación sufrida. Pero no por ello ha perdido los trazos de un divertido disfraz. Ahora, Caine ha urdido una trampa que, rompiendo con las normas del buen gusto imprimidas por su contrincante a cada juego, incluye en su interior un «verdadero» crimen. Olivier debe hallar y hacer desaparecer cuatro pruebas incriminatorias que lo acusarían ante la policía del asesinato de su propia «amante». Una venganza desplazada de la astucia a la vileza sin por ello perder un ápice de la primera. Tindle tararea una vieja cancioncilla italiana regocijándose en su origen, inferior socialmente al del noble inglés cuya esposa ha enamorado y al que ahora tiene por completo en sus manos. Avanza hacia un esqueleto de juguete que otrora utilizara Olivier para intimidar a sus invitados testificando su superioridad. O, mejor, atributo de un decorado, de una escenografía que, como el disfraz, sólo a él pertenece y sólo él programa. Milo ya no lo teme. Con insolente seguridad, coloca la máscara al esqueleto mientras sigue canturreando. La cámara reencuadra al payaso ya solo en campo (fotograma 1). Con este gesto, Milo Tindle ha consumado, en el terreno del puro significativo, la operación de apropiación enunciativa que caracteriza a algunos films de Mankiewicz. Su actitud ilumina la conversión de los objetos, pues el signo ha sido desplazado, movilizado; su estatuto se ha mostrado indeciso; indeciso, hasta que una mano lo articula en el conjunto deslizándolo su sentido hacia un lugar insospechado, distinto del previsto y en el que parecía acoplarse a la perfección. O, dicho con otras palabras, el personaje establece mediante su gesto que el signo únicamente cobra sentido en una enunciación.



Fotograma 1

En efecto es Wyke quien ha dispuesto se escenografía extravagante, por demás en su propia mansión, y la ha convertido en una gozosa trampa. Es a él a quien obedecen estos tímidos objetos que ostentan imprevisible y repentinamente su personificación; fraudulenta personificación, incluso siniestra, hasta que se diluyen en su falta de cuerpo, hasta que se revelan dependientes por completo de su dueño. Pero todos estos objetos y signos del juego fueron ya cómplices de una degradación y, en esta ocasión, el aparato que Olivier ordenara se ha solidificado resistiéndose tenazmente a servir a su dueño. El juego, a fin de cuentas, es de quien juega. Al otro lado, siempre se es jugado. Pero ¿quién juega y quién es jugado? o bien, ¿dónde se encuentra este otro lado? En la indecisión de la respuesta a estas preguntas, en el movedizo territorio de la enunciación, en su precariedad y consiguiente desengaño reside el sistemático cuestionamiento por vaciado que Mankiewicz imprime a su último y más radical largometraje. Es esta insidia, esta asechanza a los signos que conforman el espectáculo desde su columna vertebral —su articulación enunciativa— lo que vamos a interrogar en estas páginas. En suma, la actitud frente a la noción de punto de vista.

II. Cine clásico y retórica del punto de vista

Rara vez hubo en el cine narrativo clásico una asunción semántica rigurosa del punto de vista narrativo. Basta con examinar, algo escolarmente, films de este periodo provistos de narrador con voz en off para levantar acta de ingentes inconexiones: secuencias incrustadas en la historia que relatan algo que el narrador jamás pudo ver, deslizamientos del punto de vista en la banda imagen que no concuerdan con la continuidad sonora... En pocas palabras, el cine institucional adoptó mayoritariamente una perspectiva narrativa con fuerte huella pre-flaubertiana, esto es, admitiendo marcas enunciativas controladas desde un sistema que debía más a los proyectos de sutura del espectáculo e invisibilidad de la técnica que a la verosimilitud transparente que la novela puso en pie con Zola, Flaubert, James y otros. Resulta de ello una notable paradoja: mientras los procedimientos retóricos ejercitados por Griffith y acogidos luego por el cine clásico revelan crecientemente el borrado del sujeto de la enunciación tal y como generalizaron los novelistas citados, el desconcierto se producía cada vez que el narrador debía ser representado internamente. Aquí la superposición de voces conducía no a un sutil juego de desplazamientos, sino a una graciosa mezcolanza en cuyo seno la verosimilitud quedaba involuntariamente cuestionada. La bifurcación de voces es, para el

cinéasta clásico, una mera cuestión de formas, incurriendo en decorativismos demasiado frecuentes. Y es que no podía ser de otro modo: porque la verosimilitud del cine clásico acoge mal los dobles enunciativos, como acoge mal los espejos; y, cuando la novela sobre la que se erigió el guión o la tipificación del género los exigen, las inconsecuencias se cuentan por legión.

III. El dispositivo enunciativo del film

Convendría, con todo, indagar en las notas características del dispositivo enunciativo del film. Pues la carencia de deixis del discurso fílmico, la dificultad de pronunciar este «yo» que —Benveniste nos lo enseñó¹— sólo en el discurso constituye al sujeto, condujeron sin apenas investigación al desplazamiento de las marcas de enunciación que engarzan sujeto y texto a la banda sonora, donde un sistema previsto de deícticos y fórmulas de persona eran brindadas de entrada por la lengua natural². La banda imagen, por el contrario, tendía a conformarse en su calidad de no-persona, virtud que el dispositivo de la imagen ofrecía casi gratuitamente. Diríase que la transparencia, la detención en este «él», evacuaba las marcas de persona, tiempo y espacio instituyendo una imposibilidad de reglas opositivas, sentenciándose de paso a sí misma —y complaciéndose tal vez en ello— a este reino de lo anafórico aparente que tan bien podía ser aprovechado por el modelo narrativo clásico para sus fines. En efecto, pues si la enunciación es la apropiación por un locutor del aparato formal de la lengua y enunciación al tiempo de su posición de locutor mediante indicios específicos y procedimientos accesorios —como señala Benveniste—, la ausencia en la banda imagen de este aparato formal (común a todo signo icónico), la falta de indicios de persona, la presencia de indicios de ostensión (este, aquí...), pero sin posibilidades opositivas respecto a sus contrarios o la inarticulación de formas temporales (en la banda imagen todo está en presente, si bien procedimientos de hipercodificación permiten convenir en ciertas oposiciones, incluso en el cine mudo, mediante el fundido encadenado que sigue a travellings de aproximación a un rostro, etc) dominan, al parecer, el reconocimiento del mencionado acto de apropiación.

¹ Benveniste, E. «De la subjetividad en el lenguaje», in *Problemas de lingüística general I*, Madrid, S. XXI, 1971.: «...es en y por el lenguaje como el hombre se constituye como sujeto; porque sólo el lenguaje funda en realidad, en su realidad que es la de el ser, el concepto "ego" (p. 180). En suma, la subjetividad no es más que la emergencia de una propiedad fundamental del lenguaje. Ahora bien, tal apropiación es sólo característica del sistema modelizante primario que es la lengua natural, lo que fuerza a determinar el carácter de modelización secundaria respecto al sujeto cuando nos proponemos hablar del texto artístico.

² Se trata de los *conmutadores* o *shifters* que, tomando su denominación de Jerpersen, estudia también Jakobson como un tipo de relación entre código y mensaje en la cual la significación general del código no puede ser definida sino en función y con referencia al mensaje, es decir, al discurso (Véase «Los conmutadores, las categorías verbales y el verbo ruso» in *Ensayos de Lingüística general*, Barna, Seix Barral, 1975).

Ahora bien, el problema es notablemente más complejo. En primer lugar, porque si el texto fílmico en su banda imagen podía adecuarse a lo que Greimas/Courtés denominaron «texto enuncivo»³, también éste —y Genette lo demostró con sagacidad en el campo de la novela— es producto de un trabajo, no por borrado menos existente e, incluso, perceptible a los ojos del analista. Y ello no podía ser de otro modo, pues la transitividad absoluta que se le supone a la narración clásica en la que «los acontecimientos parecen narrarse a sí mismos» debe ser convenientemente matizada en su oposición al discurso donde alguien habla y su situación en el mismo acto de hablar es el foco de las significaciones más importantes. Como certeramente indica Genette:

«estas esencias del relato y del discurso así definidas casi nunca se encuentran en estado puro en ningún texto: hay siempre una cierta proporción de discurso en el relato y una cierta dosis del relato en el discurso»⁴.

Por lo demás, el famoso *showing* es también ilusorio, pues un relato a lo sumo puede dar la ilusión de mimesis. De ahí que, de nuevo, no sólo convenga matizar las distinciones *historial/discurso* (Todorov⁵), *fábula/tema* (sujeto)⁶, (formalistas rusos), sino también *showing/telling* (Lubbock⁷), que en cierto modo ya se encontraba en Platón (*haplé diégesis/mimesis*) o Aristóteles. Puede decirse que, efectivamente, «*la mimesis verbal no puede ser más que mimesis del verbo. Por demás, no tenemos ni podemos tener más que grados de diégesis*»⁸. En segundo lugar, dado que las marcas de enunciación en el film arrancan de una diferencia sustancial respecto de la lengua natural como señala F. Jost recogiendo una apreciación de Ch. Metz:

«En el interior de la lengua, las marcas de enunciación no son en absoluto contradictorias con la diegetización (...). Decir que en el cine la diegetización es inversamente proporcional a la irrupción del discurso es afirmar ipso facto que no designamos con este término la misma realidad que en lingüística»⁹

Pues si bien tales marcas no refuerzan las categorías de persona, tiempo y espacio, sí quedan señaladas por una particularidad: la de poseer cierta capacidad reflexiva en lugar

³ Greimas, A. J. y Courtés, J.: *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos, 1982, p. 146.

⁴ Genette, G.: «Fronteras del relato» in *Análisis estructural del relato, Comunicaciones 8*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1970, p. 205.

⁵ Todorov, T.: «Las categorías del relato literario» in *Análisis estructural del relato, Comunicaciones 8*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1970.

⁶ Tomachevski, B.: *Teoría de la literatura*, Madrid, Akal, 1982, pp. 182 y ss.

⁷ Véase en particular la crítica implícita de Booth, W. C. a P. Lubbock en *La retórica de la ficción*, Barna, Antoni Bosch, 1978.

⁸ Genette, G.: *Figures III*, París, Seuil, 1972, pp. 185-186.

⁹ Jost, F.: «Discours cinématographique, narration: deux façons d'envisager le problème de l'énonciation au cinéma» in *Théorie du film*, París, Albatros, 1980, p. 123.

de enajenarse en la diégesis. F. Jost hablará atinadamente de instancia metalingüística como primera manifestación de la enunciación fílmica:

«En él la irrupción del discurso afirma menos la presencia de aquél que lo sustenta que esta simple aserción: soy un relato cinematográfico»¹⁰.

IV. *El contradispositivo del modelo de representación institucional*

El problema de la enunciación en el cine narrativo clásico debe, en suma, ser considerado como un proceso de verosimilización, de reconversión de lo discursivo en narrativo, merced a un trabajo de naturalización de la batería retórica disponible. A este trabajo de producción se le conoce como enunciación fílmica; al contradispositivo que efectúa el borrado de sus huellas, de su trabajo (y que supone a su vez un trabajo adicional) convendremos en denominarlo desde una perspectiva semiótica Modelo de Representación Institucional. Seymour Chatman describe la naturalización mencionada en el espacio en el que inevitablemente se produce:

«El público logra reconocer e interpretar las convenciones "naturalizándolas" (...) Naturalizar una convención narrativa no significa sólo "olvidar" su carácter convencional, sino absorberla en el proceso de infralectura, incorporarla a una red interpretativa, no atribuyéndole más atención que al medio de la manifestación...»¹¹.

Y tal naturalización sólo podría ser analizada considerando el lugar en el que se efectúa la clausura del sentido del texto, el lugar, en suma, de un sujeto vacío que, siguiendo las normas establecidas por un Ausente, adquiere un cuerpo simbólico y opera la clausura. Ello supone asumir la noción de sutura que enunció J. P. Oudart hace ya algunos años:

«La sutura representa la clausura del enunciado cinematográfico conforme a la relación que mantiene con él su sujeto (sujeto fílmico, sujeto cinematográfico más bien), reconocido y puesto en su lugar, el espectador»¹²

Así, la alternancia plano/contraplano, por ejemplo, que pone de manifiesto una fragmentación del espacio escénico producida por una mirada enunciativa que articula la puesta en escena es, obviamente, un rasgo de enunciación. El Modelo de Representación Institucional, apoyando su hipercodificación en la estructura profunda de la alternancia característica del diálogo, emprenderá desde muy pronto un trabajo progresivo de disolución en cuanto a su perceptibilidad en el orden del discurso. Dicho con otras palabras: si la lengua natural está provista en su interior sistémico de marcas que pueden

¹⁰ Ibidem, p. 123.

¹¹ Chatman, S.: *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche editrice, 1978, p. 47.

¹² Oudart, J. P.: «La suture» in *Cahiers du Cinéma* 211, París, 1969. p. 36.

aprovechar las actualizaciones en el habla con el fin de convertirlas en huellas de enunciación, el texto filmico puede apropiárselas a nivel de banda sonora, pero debe articularse forzosamente con una banda imagen que tiende a postular no sólo la inexistencia de un sistema lingüístico —lo que la semiótica moderna sabe desde hace tiempo—, sino, sobre todo, la necesidad de reclamar para el discurso plenos poderes de definición de las marcas de enunciación. La articulación que mencionamos no puede jamás lograrse subordinando uno de los ámbitos del montaje a otro, sino por sus mutuos desajustes y rupturas (Eisenstein lo supo ver). Todo ello equivale a decir que es el texto —y no un conjunto plural de códigos y marcas en ellos disponibles— lo que instituye las huellas de la enunciación y, gracias a ello, el cine, en su contradicción y amalgama, se convierte en terreno privilegiado para establecer la teoría de un topos que ha consumado la inversión epistemológica clave de toda la semiótica actual, la teoría del texto. En consecuencia, las marcas de enunciación del texto filmico serán esencialmente movedizas y carecerán de preestablecimiento alguno: serán, en consecuencia, resultado del montaje al que entendemos como sujeto de la enunciación.¹³

V. La crisis del cine clásico y emergencia de la enunciación

Sin embargo, no es de este debate teórico de lo que nos proponemos hablar aquí. Por el momento nos centraremos en la inscripción de la tendencia a la evacuación y borrado del trabajo de la enunciación en la crisis que se advierte en el cine americano clásico por los años cincuenta. Porque el momento en que la poética clásica empieza a dar síntomas de agotamiento viene a coincidir con el instante en que el trabajo de naturalización arriba descrito se ve abocado a un desequilibrio considerable. Es más, cabría decir que la columna sobre la que se vertebra el Modelo de Representación Institucional es precisamente este contradispositivo, este trabajo adicional interesado en borrar otro trabajo anterior y, por ello, su crisis tomará al asalto la evidenciación de aquel trabajo de montaje que denominamos sujeto de la enunciación.

Por lo demás, la complejidad articuladora de las estructuras que conforman la perspectiva narrativa no dejó nunca de producir confusión en el cine clásico. *The big sleep* (*El sueño eterno*, H. Hawks, 1946), por sólo citar un ejemplo archiconocido, optó por traducir en estricta, pero simple focalización narrativa un problema considerablemente más complicado de punto de vista que en la novela de Chandler excede notablemente esta dimensión (saber, identificación, etc). Y, sin embargo, supone una solución admisible en la medida en que ataca el problema del saber parcial del personaje en términos de evacuación de la coherencia de los acontecimientos narrados para el espectador. La mayoría de los ejemplos que pudiera aducirse revelarían, por el contrario, una profunda incomprensión de los componentes de punto de vista, espacialidad y temporalidad y sus múltiples subdivisiones que conforman la perspectiva narrativa del texto filmico.

Pero volviendo a la crisis enunciada, el reajuste había de ser inevitable. Las cada vez más frecuentes operaciones de descentramiento del punto de vista, las *mise-en-abîme* en filigrana que pudieron ser definidas por algunos con la brillante caracterización de «manierismo», habían de poner simultáneamente sobre el tapete el hecho de que la verosimilización era también el producto de un trabajo. El período de decadencia del cine

¹³ Sanchez-Biosca, V.: «El montaje como traducción: texto y heterogeneidad en la enunciación vanguardista» en *Eutopías* Vol. 3 nº 1, invierno de 1987, en prensa.

clásico —de desconfianza hacia sus estructuras— es, así, al mismo tiempo, el momento de la máxima reflexividad y del mayor conocimiento y explicitación de las estructuras que movilizaron al Modelo de Representación Institucional. Paradigmático al respecto es un film como *Rear Window* (*La ventana indiscreta*, A. Hitchcock, 1954) que nos ocupó en otra ocasión¹⁴.

VI. *Inscripción de Mankiewicz*

Pues bien, la actitud de Mankiewicz consiste en una sutil disolución por confusión del conjunto de voces que en el interior del film organizan la puesta en escena, esto es, conceder a sus personajes una limitada posesión de sus atributos de demiurgo arrebatándoselos en el momento preciso con el consiguiente (des)engaño para el espectador. Aquí no radica, con todo, lo fundamental: la equívocidad de los puntos de vista está, por ejemplo, presente en algunos films de Hitchcock. La diferencia estriba en el acoplamiento de los términos *punto de vista-verosimilitud-identificación* que, corriendo parejas y unidos rigurosamente en el relato clásico, Hitchcock desajusta en sus dos primeros manteniéndose estricto e incluso acentuando en contrapartida el último. Mankiewicz, por el contrario, desajusta los primeros introduciendo, además, un distanciamiento en el tercero, con lo que el punto de vista adoptado se resquebraja en la teatralidad de un espectáculo que no puede ocultar a los ojos del espectador sus propias inconsistencias verosímiles. Dicho de otro modo más preciso, las inverosimilitudes hitchcockianas pasan desapercibidas gracias a la intensificación identificativa a que se ve sometido el espectador (éste y no otro es el sentido de la coartada denominada MacGuffin). Los puntos de vista son, es cierto, cambiantes, pero sólo porque las perspectivas de quienes los articulan, sus ángulos de visión, son distintos (más amplios o más estrechos). La verdad, no obstante, siempre es una: los personajes la alcanzan o no en el curso del film. El espectador siempre. En esto consiste su itinerario. El punto de vista del personaje puede ser revelación crítica de aquél del espectador, las inconexiones verosímiles pueden multiplicarse, pero el broche se cierra y sólo el análisis puede señalar los desajustes. ¿Cuál es el devenir del tríptico indicado en Mankiewicz y, particularmente, en su más radical film? Será justo comenzar por lo más simple: las tres articulaciones internas, las tres puestas en escena interiores del film. Pues *Sleuth* posee tres movimientos en su núcleo que designan tres aparentes demiurgos.

VII. *Los deslizamientos enunciativos del film*

El primero de estos movimientos gira en torno a una inverosímil propuesta del escritor de novelas policíacas al amante de su esposa para que hurte las joyas de ésta. El objetivo: cobrar el marido el seguro de las mismas y dedicarse, libre de su esposa, a una feliz vida con su amiga, hecho del que resultaría asimismo favorecido el propio Milo quien, con el dinero del falso robo, podría satisfacer en adelante los abundantes caprichos

¹⁴ Sanchez-Biosca, V.: «La mirada indiscreta» en *Contracampo* 38, Madrid, invierno, 1985.

de la mujer que ama. Todo ha sido dispuesto por Wyke hasta el mínimo detalle. Pero en el preciso instante en que el juego toca a su fin, espectador y Milo descubren juntos que el fin de esta puesta en escena era muy otro: asesinar al contrincante con una perfecta coartada. Tal revelación nos llena de estupor vaciando la farsa lúdica en la que creímos y dotando a la escenografía que reía con nosotros hasta un momento antes de un siniestro tono criminal. El asesinato se consuma ante nuestros ojos y Wyke mismo comprueba el pulso del muerto.

Una indefinida elipsis nos sitúa de nuevo en el interior de la sala del demiurgo, repleta de juegos que se agitan gozosos al compás de una antigua melodía. Y aquí tiene lugar la primera ruptura: unos pasos en el exterior que la cámara se complace en seguir señalan una variación de focalización que rebasa a Wyke. La entrada en escena de un inspector de la policía indagando la desaparición del difunto reconstruye los indicios del crimen hasta convertirlo en lógicamente irrefutable. Andrew confiesa lo ocurrido ante nuestros ojos, pero con una ligera variación de resultado: Milo no murió, pues la bala disparada sobre él era de salva y, tras el susto, abandonó la casa con pie firme. Su explicación de un juego de humillación resulta a todas luces inverosímil. El inspector la desmonta minuciosamente y concluye: «Con balas de verdad y sangre de verdad ¿no es tiempo, señor, de que dejemos de hablar de juego?». Sabemos que Wyke es un asesino y el inspector logra desenmascararlo. Y he aquí una nueva inversión. El inspector, cuyo nombre es un anagrama del incapaz policía que aparece en las novelas del escritor, no es sino el mismo Milo. Y éste se despoja *ante la cámara* de su cuidadoso maquillaje (fotograma 2). Su identidad fraudulenta nos hace vacilar: el inverosímil relato de Wyke nos ha contado la verdad. Y venimos a descubrirlo al tiempo que la organización de la puesta en escena ha cobrado un nuevo e insospechado demiurgo —Milo— y una nueva víctima en su oponente. Conocedor de la escenografía, Milo, travestido, la ha utilizado contra su creador como ha transformado en sagaz al estúpido policía de las novelas de Andrew: ni el esqueleto, ni el muñeco que ríe en las ocurrencias de Wyke logran ya impresionarlo en la medida en que ha conseguido incorporarlos a su discurso para lo cual se ha visto obligado a construir un personaje de convincente verosimilitud. Retengamos, por ahora, lo siguiente: la presencia irrefutable de lo visible ha sido desmontada como inverosímil por un director de escena que la ha invertido en su sentido último, ha logrado instrumentalizarla. El inspector ha *demostrado*, pues, un crimen inexistente ya que —como él mismo dice— para ello «¿quién necesita un cadáver?» (o —diríamos incluso— ¿quién precisa de un referente real?).



Fotograma 2

Inútil ya un deportivo juego. Las tablas no sirven. Las mutuas destrezas han sido ya comprobadas. El crimen que afirma Milo haber cometido sobre la amante del noble local desempeña un papel distinto: introducir un registro vil en el buen hacer del arrogante Andrew. Se trata de una pugna social y no de ingenios en esta ocasión. Pero también aquí, tras la humillación, se revela el fraude. Su virtud —la de este último juego— no consiste en una restitución de la verdad tras la pirueta, sino en desenmascarar la impotencia sexual de Andrew y, con ello, humillarlo sentenciando la decadencia de su mundo aristocrático. Andrew ha perdido definitivamente el control de su reducto escenográfico, copia exacta de un mundo ilustrado por el regocijo narcisista¹⁵, pero Milo, único testigo de sus miserias, cae abatido por una bala —esta vez de «verdad»— y muere aferrado al dispositivo que regula el funcionamiento de los juguetes. Es ésta una significativa metáfora del film: los juegos, accionados por la mano de un muerto, se disparan enloquecidos haciendo burla de una macabra representación en la que sólo parecían peones y de la que parecen apropiarse frenéticamente una vez hundidos los demiurgos que los guiaban (fotograma 3).



Fotograma 3

VIII. *La enunciación primera: demiurgia*

Identidades fraudulentas, personajes que se disfrazan y desmaquillan ante la cámara, falsos crímenes que dan origen a crueles venganzas, inverosímiles confesiones que resultan ser ciertas y que son desmontadas por aquellos personajes que las saben tales, escenarios que varían su papel acomodándose sin modificación alguna a cualquier puesta en escena que los integre... Todo ello nos da una clave del espacio en donde se mueve el último cine de Mankiewicz. Hay, con todo, algo esencial que atañe muy directamente al punto de vista: el proceso de reconversión y la atribución que la lectura efectúa del minucioso sistema de montaje del film. ¿A qué voz atribuir aquellos insertos de juegos que puntúan constantemente el relato poniendo de relevancia el decorado y designando las inflexiones dramáticas de la historia? Planos del muñeco que ríe salpican, por ejemplo, la

¹⁵ En una ocasión, Andrew pide a Milo pise un espejito de mano de su esposa. Éste lo hace y el noble contempla su despedazada imagen reflejada en el instrumento coqueto de su mujer; ese objeto que —según sus propias palabras— tantas veces ha reproducido los ojos del engaño.

escenificación de la trama de Andrew ofreciéndose como indicio de un juego (y sabemos lo demoníaco que puede llegar a ser éste). Por sólo citar unos ejemplos, estas interpolaciones tienen lugar cuando Wyke menciona su propuesta inicial, cuando Milo la medita, cuando éste muera ficticiamente, tras la gran elipsis... Pero —y esto es realmente lo más significativo— también puntúan la escenificación del inspector y la trama criminal de Milo sin mayor variación. A esta dirección apuntan numerosos emplazamientos de la cámara que encuadran en profundidad a los objetos, abigarrando cada plano de conjunto de su obsesiva presencia o, también, determinados desplazamientos de la cámara que rebasan a los personajes para ir en busca de los juguetes. No resulta útil prodigarse en la casuística: una buena parte de los planos que componen *Sleuth* pone de relevancia esta visible tendencia y —repetimos— sin acentuarse más en una puesta en escena que en otra.

Dijimos que los objetos se independizaban de su dueño o que sólo lo era aquél capaz de transformarlos en signos y estructurarlos en un campo de significación dotado de función precisa. Pero la fuerte presión discursiva que denota su inscripción como insertos, como rasgos marcados de montaje (y por tanto, marcas enunciativas), no puede sólo ser explicado desde el equilibrio o igualación de las voces narrativas. Porque, además, tales resbaladizos signos enunciativos poseen la prerrogativa de nivelar los cambios de tono en el film: apoyan, sin más, tanto lo trágico como lo cómico; o, tal vez, resulte mejor decir que contribuyen a eliminar tal paradigma, a convertirlo todo en un pirandelliano juego.

¿Qué voz, pues, se los apropia? Sin lugar a dudas aquélla que dispara el film desde un reencuadre hacia el corazón de la ficción y que se permite cerrar el mismo invirtiendo el movimiento anterior (Fotogramas 4a, 4b, 5a y 5b), transformando a los personajes en



Fotograma 4a



Fotograma 4b



Fotograma 5a



Fotograma 5b

muñecos —nivelación en el plano del decorado de personajes y escenografía con la categoría compartida repentinamente de accesorios— y haciendo caer el telón. Pero la cosa no es tan simple.

Antes de este plano reencuadrado a que hacíamos alusión tiene lugar el genérico del film. Primer plano de una sombra, ya provista de reencuadre, aislada de su entorno. Una sombra y un nombre de actor: Laurence Olivier. Un rápido retroceso de la cámara sobre la misma figura, ahora en plano medio, acompaña un nuevo nombre: Michael Caine (fotograma 6). Por segunda vez, el apartado se desplaza atrás, y ahora sí, el cuadro se completa: la sombra se cierra sobre un muñeco. Ambos, la gigantesca sombra y el empequeñecido ser, sobre un escenario provisto de telón. Junto a ellos, otro nombre reconocible que despliega su paternidad, su propiedad, sobre los anteriores: «in Joseph L. Mankiewicz Film of "SLEUTH"» (fotograma 7). Según se suceden los varios escenarios similares a éste que acompañan al genérico, la cámara describirá desplazamientos semejantes al reseñado junto a determinados avances sobre estos decorados inmóviles.

Ningún personaje de la historia ha sido todavía visualizado. Tampoco la cámara ha consumado su «entrada» en el terreno ficcional con el *travelling* antes mencionado. Diríase decorativos cuadritos que el sujeto de la enunciación coloca ilustrando el genérico, quizá reforzando el sentido de teatralidad que tomarán las acciones en breve. Sin embargo, lo decorativo sólo resulta aparente si atendemos a los frecuentes movimientos que la cámara describe señalando el reencuadre y, alternativamente, el marco teatral de un escenario. Una distancia al cuadrado; pero nos interesa más poner el dedo en la llaga: no se trata tanto de que esta distancia exista como del hecho de que esté enunciada como proceso y formalizada en las idas y venidas de este ojo de la cámara. De la identificación implicativa al manierismo que demuestra, con su distancia(miento), su raíz interpretativa y representacional, lo que importa no olvidar es que se trata de una voz que dice lo que está haciendo.

Hay, empero, una paradójico desliz en el curso de la ficción. En el sótano de Wyke advertimos la presencia de esta misma serie de cuadritos que son —él mismo nos lo explica— ilustraciones de sus exitosas novelas policíacas. Pues si de decorativos pasaron éstos a ser atributo discursivo de una voz demiúrgica ubicada en el *off* de la historia (y de la escena), mediante esta nueva inscripción los cuadros logran adscribirse ahora a la enunciación de aquél que los contruyó como ficción primera (anterior), aquél que les dio cuerpo, Andrew Wyke. De modo que lo inequívocamente discursivo sin dejar de serlo, se incorpora a la historia en calidad de decorado y, al tiempo, desplaza la voz que lo sustenta en un curioso desdoblamiento enunciativo. Sólo cuando Milo entra en el juego con su



Fotograma 6



Fotograma 7

primer disfraz de mujer o el inspector pone entre las cuerdas a Wyke, el inserto de este cuadro vuelve a aparecer desprendiéndose de nuevo de quien escribió su papel. Así, su irrupción como inserto resalta el tono farsesco y de juego (juego y representación poseen una misma voz en muchos idiomas, entre ellos el inglés) de la escena en cuestión ejemplificando de nuevo el hurto que el sujeto de la enunciación efectúa sobre cualquier puesta en escena o ficción anterior.

IX. *La escena engañosa: lo visible en crisis*

En suma, la puesta en cuestión que Mankiewicz hace de la representación clásica parte de lo siguiente: resquebrajada la norma verosímil del espectáculo cinematográfico, proclamada la distancia del discurso a la historia, deshecha la tríada verosimilitud-punto de vista-identificación, Mankiewicz procede a la disolución de la noción de punto de vista narrativo en la medida en que la regulación del montaje (tanto narrativo como de ubicación, angulación, escala, etc. de los planos) pasa a ser *decisiva en su indecisión*. Decisiva para el análisis del modelo de representación que la quiere decisiva y que Mankiewicz debilita hasta hacerla desaparecer. Es, pues, el off, el fuera de campo, lo que adquiere el valor nodal en *La huella*; este off que representa el supremo imperio del sujeto de la enunciación y que todos los directores de escena representados en el interior del film poseen como atributo de su dominio. En la elipsis, sí, está el engaño y la ocultación, en la máscara también. Pero no menos se agazapa en esta escena que, por encubrimiento de su enunciador, se muda siempre en un off a pesar de permanecer siempre visible. Lo visto —este índice de veracidad en nuestro mundo occidental— es tan engañoso como lo oculto porque las manos que lo estructuran jamás —aunque presentes— pueden evitar ser engañosas. Lo visual —decimos de nuevo— es fraudulento, pero sus consecuencias son fatídicas. Fatídicas... hasta que cae el telón.

X. *Deslindes finales*

Podríamos concluir deslindando, siquiera sea someramente, esta última actitud de Mankiewicz de otras constancias del dispositivo enunciativo sucedidas en la historia del cine americano. Fundamentalmente nos referiremos a los casos de Fritz Lanz y Orson Welles. Pues algo une a estos dos últimos: *la opresión del demiurgo sobre la composición de cada plano narrativo*. Sin embargo, la diferencia no puede ser más abismal. Mientras en Welles las marcas de enunciación son proclamadas, la tiranía de la voz se exhibe, llena hasta los topes el sentido de los planos, sella los diálogos, experimenta en el exceso para mejor pronunciarse (poco importa que sus herramientas sean el gran angular, la ultrafragmentación de planos, la movilidad de la cámara, etc) con el fin de enunciar una voz inconfundible¹⁶, el sujeto de la enunciación del cine de Lang se

¹⁶ REQUENA, J. G.: «La modernidad (?) de Ciudadano Kane» en *Contracampo* n.º 34, Madrid, invierno 1984.

Puede verse de nosotros mismos «Héroes y tumbas (mirada y representación en el cine de Orson Welles)» en *Cuadernos de cine* n.º 7, Valencia, abril, 1986.

agazapa en cada plano, valiéndose del sistema de prescripciones clásicas. La simetría de sus composiciones espaciales, los contrastes de su iluminación, la calculada geometría de los movimientos de cámara, sus angulaciones, esconden siempre la otra escena, la de la enunciación, pero ésta se oculta sistemáticamente. En otras palabras, Lang ofrenda a sus personajes una aparente demiurgia que se quiere total.

La enunciación langiana no salpica la historia —como ocurre en la dialéctica hitchcockiana—; parece, por el contrario, plegarse al dominio de sus entes de ficción, precisamente para mejor arrasarlos después. O, mejor, propone a los mismos como irradiación de unas marcas enunciativas visibles. Los aparentes demiurgos que Lang pone en escena son masacrados sin piedad tras el breve interregno de ilusorio poder de que disfrutaron en su ignorancia. *La idea de destino es en Lang más que en cualquier otro un rasgo definitorio y definitivo de la puesta en escena* que viene de la mano de una omnipotente dios que excluye por completo el juego. Pero, en todo caso, la idea de destino no es —como la crítica ha intentado ver con frecuencia— en absoluto temática, sino *fundamentalmente enunciativa, resultado de una modalización del texto filmico*.

A diferencia de ambos, Mankiewicz arranca de un punto de vista pirandelliano. La representación es un juego, la enunciación que la articula también. Mankiewicz se sitúa, así, en los límites del manierismo respecto al cine clásico: densifica la palabra, quiebra la correspondencia verosímil del punto de vista y la demanda implicativa del espectador sobre un terreno sumamente resbaladizo. Sus tres últimos films son explícitos al respecto (*The honey pot*, *Mujeres en Venecia*, 1967, *There was a crooked man*, *El día de los tramposos*, 1970 y *Sleuth*) de este vaciado de demiurgos; pero el demiurgo posee una palabra exhibida, no oculta ni agazapada ni tampoco dramática. El drama se convierte en juego. Tal vez sea éste el límite extremo del cine de Mankiewicz, incluso en un film —*Sleuth*— en el que el manierismo deja paso a una rabiosa radiografía social en cuyo seno la decadencia aristocrática se muestra como pérdida de un reducto enunciativo. La pérdida del dominio social, del poder es por ello ruina de su articulación en términos enunciativos en un mundo que, a fin de cuentas, sigue siendo leyenda o teatro. No se puede llegar más lejos en esta investigación del lugar que alcanza *La huella*, postrer, acaso fatalmente, largometraje de Joseph Leo Mankiewicz.