



JOANNA ALEKSANDROWICZ

Universidad de Silesia en Katowice, Polonia

 <https://orcid.org/0000-0001-5095-7706>

Inventando la realidad: La adaptación como un juego autorreferencial en *El autor* (2017), de Manuel Martín Cuenca

Inventing the reality:

The adaptation as a self-referential game in Manuel Martín Cuenca's
The Motive (*El autor*, 2017)

ABSTRACT: The aim of the article is to analyse Manuel Martín Cuenca's film *The Motive* (*El autor*, 2017) in the context of self-referential games and relationships between reality and invention. The director, adapting Javier Cercas's short novel *The Motive* (*El móvil*, 1987), reflects also on the proximity between cinema and literature. In the film *The Motive* images of literary creation are mixed with cinematic metaphors. The reality invented by the film's characters becomes a metafiction and is part of a game that involves the spectator, a characteristic feature of new narrative strategies in contemporary cinema. However, in this case, the meaning of game, concretized in the film's diegesis as chess, goes beyond the ludic dimension and becomes a way of exposing the paradoxes of creation.

KEY WORDS: Manuel Martín Cuenca, Javier Cercas, literary adaptation, metafiction, metacinema

Manuel Martín Cuenca, al hablar sobre el proceso de adaptación cinematográfica, confiesa: “cuando trabajo sobre una novela, la leo una única vez y ya nunca más. Se trata de traicionarla, de hacerla tuya completamente” (en Heredero, 2017, p. 57). Paradójicamente, su película *El autor* (2017) parece muy fiel a la fuente literaria en la que está basada: la novela corta *El móvil*, de Javier Cercas, publicada por primera vez en 1987. Lo que más les interesa a ambos autores, tanto al escritor como al cineasta, es la metaficción y la compleja relación entre la creación artística y la realidad.

Incluso el cambio del título (de *El móvil* a *El autor*) resulta acorde con la novela original: la adaptación cinematográfica, al igual que el libro, pone foco en el personaje del autor, que con el tiempo se vuelve cada vez más ambiguo. Como observa, con acierto, Raúl Cornejo (2018), el protagonista “al no lograr insuflar vida a lo que escribe . . . acaba robando esa vida necesaria para su literatura actuando como plagiador de la realidad” (p. 197). Álvaro, en la versión literaria y en la cinematográfica, elige como personajes de su libro a los vecinos, grabando en secreto sus conversaciones para usarlas luego como diálogos. Esta manera de copiar la realidad cuestiona la autoría de la novela. Sin embargo, los personajes de la vida real se convierten en protagonistas del libro solo si llegan a cumplir los objetivos imaginados por el autor. El hecho de que el escritor esté dirigiendo el destino de los vecinos a semejanza de la ficción complica todavía más la relación entre lo real y lo inventado. No obstante, en el final de la película se deconstruye irónicamente el mito del artista-demiurgo. Resulta que Álvaro hace tiempo que ha perdido el control de la realidad-ficción creada por él mismo. Los personajes, que parecían marionetas dispuestas a representar los papeles que se les asignara, finalmente se rebelan contra su creador e invierten el curso de los acontecimientos que éste había imaginado. Esto plantea dudas sobre quién es realmente el autor y hasta qué punto éste ejerce el poder sobre su obra. Asimismo, vuelve la cuestión planteada por Francisco Rico (2003) en su análisis del original literario: “¿Quién descubre, construye, da sentido a quién, la narración a la realidad o viceversa?” (p. 110).

Cercas y Martín Cuenca también usan la trama criminal de manera parecida, convirtiéndola en el pretexto para una historia sobre la creación artística. En la película este aspecto lo subraya además el contraste entre dos visiones de la literatura que representan, por un lado, Álvaro (Javier Gutiérrez) y, por el otro, su esposa Amanda (María León) que aparece solamente en la versión cinematográfica. Para la mujer el motivo del libro dentro del libro, presente en la novela de su marido, es un simple *MacGuffin*¹ empleado en una historia sobre el amor.

¹ El concepto del “MacGuffin” (también “McGuffin” o “Mac Guffin”) “describe un elemento de la acción de una película que no es explicado del todo por la película misma. Queda un misterio, empujando las acciones, pero sin ganar mucha materialidad, muchas veces el McGuffin es algo que –al final– no existe” (Imhof, 2016, p. 353). Es la idea acuñada por Alfred Hitchcock. El director la comenta en su famosa entrevista con François Truffaut (2020): “F.T. El Mac Guffin es el pretexto, ¿no? A.H. Es un rodeo, un truco, una complicidad, lo que se llama un «gimmick». Bueno, esta es la historia completa del Mac Guffin. Ya sabe que Kipling escribía a menudo sobre los indios y los británicos que luchaban contra los indígenas en la frontera del Afganistán. En todas las historias de espionaje escritas en este clima, se trataba de manera invariable del robo de los planes de la fortaleza. Eso era el Mac Guffin. Mac Guffin es, por tanto, el nombre que se da a esta clase de acciones: robar... los papeles, robar... los documentos, robar... un secreto. En realidad, esto no tiene importancia y los lógicos se equivocan al buscar la verdad del Mac Guffin. En mi caso, siempre he creído que los «papeles», o los «documentos», o los «secretos» de construcción de la fortaleza deben ser de una gran importancia para los personajes de la película, pero nada importantes para mí, el narrador” (p. 115).

El uso del término cinematográfico en este contexto es coherente con la reflexión sobre la cercanía entre el cine y la literatura que encontramos en *El autor*. Al mismo tiempo, dicha noción nos incita a reflexionar sobre la esencia de la trama, que no trata de los sentimientos, sino que desarrolla una intriga criminal para hablar sobre las paradojas de la creación. Así que ocurre lo contrario de lo que desea Amanda, autora de novelas rosa superventas. El MacGuffin resulta ser una convención de género, y el motivo del libro dentro del libro constituye el eje de la narración.

Tanto en la novela como en su adaptación cinematográfica, el tema principal es el propio acto de creación, no su resultado. Hasta el final no sabemos si Álvaro es un genio o un fracasado grotesco, si llega a escribir su obra maestra, ni dónde está la frontera entre la realidad y la ficción o qué ha sido imaginado y por quién. Como dice Martín Cuenca, “nunca sabemos del todo si Álvaro está viviendo todo lo que vemos, o simplemente se lo está imaginando como materia de ficción para su relato. Lo que me gusta a mí como director es situarme en ese límite en el que el personaje me puede engañar incluso a mí” (en Heredero, 2017, p. 58).

Estas ambigüedades encajan perfectamente con el concepto de la novela presentado por Cercas en el libro *El punto ciego: Las conferencias Weidenfeld 2015*:

Nuestros ojos tienen un punto ciego, un lugar . . . que carece de detectores de luz y a través del cual, por lo tanto, no se ve nada; si no notamos la existencia de este minúsculo déficit visual . . . es por dos razones: en primer lugar, porque vemos con dos ojos, y los puntos ciegos de ambos no coinciden; y, en segundo lugar, . . . porque el cerebro suple lo que el ojo no ve. Las novelas del punto ciego operan de una forma distinta, aunque en el fondo, quizá no tanto . . . Al principio de todas ellas, o en su corazón, hay siempre una pregunta, y toda la novela consiste en una búsqueda de respuesta . . .; al terminar esa búsqueda, sin embargo, la respuesta es que no hay respuesta, es decir, la respuesta es la propia búsqueda de una respuesta, la propia pregunta, el propio libro. En otras palabras: al final no hay una respuesta clara, unívoca, taxativa; sólo una respuesta ambigua, equívoca, contradictoria, esencialmente irónica, que ni siquiera parece una respuesta y que sólo el lector puede dar. (Cercas, 2016, pp. 17–18)

Esta estructura la encontramos en muchas de las novelas de Cercas, en varias de ellas el protagonista es un escritor. Especialmente destacan las similitudes entre *El móvil* y *Soldados de Salamina* (2019). “Ambos libros tienen por eje central la escritura de un relato —el propio relato que se está leyendo— en tornadiza confrontación con la realidad” (Rico, 2003, p. 101). Por lo tanto, podemos hablar aquí de metanovela que “no se refiere sólo a un mundo representado, sino, en gran proporción o principalmente a sí misma” (Sobejano, 1989, p. 4).

De hecho, “se trata . . . de narrativa que se interroga o versa sobre la naturaleza de la escritura, ontología o estructura de la narrativa y, en particular, la narrativa que habla sobre sí misma, el discurso que aborda su propio acto de enunciación” (Valles Calatrava & Álamo Felices, 2002, p. 435).

El libro *Soldados de Salamina* es considerado también un ejemplo de autoficción. Como señala Teresa Gómez Trueba (2009):

Dicho término incluiría a aquellos relatos que presentándose, bien como novelas, o bien sin denominación genérica (nunca como autobiografías o memorias) ofrecen, sin embargo, contenidos autobiográficos o una apariencia autobiográfica. Aunque no sea condición imprescindible para que podamos hablar de autoficción, esa apariencia autobiográfica viene muchas veces ratificada por la identidad nominal de autor, narrador y personaje. En otros casos, aparecen referencias biográficas atribuidas al narrador o a algún personaje, que son fácilmente reconocibles como propias del autor, siendo muy frecuente la atribución a aquellos de la autoría de obras conocidas de este (pp. 67–68).

Según José María Pozuelo Yvancos (2004), “se trata de un tipo de escritura que mezcla elementos de la ficción y de la realidad histórica, de modo que en la novela hay un constante juego de ruptura de fronteras entre lo real y lo inventado, lo sucedido y lo imaginado como sucedido” (pp. 281–282). Un buen ejemplo de ello son las palabras de Roberto Bolaño, el escritor que aparece en *Soldados de Salamina*. Cuando Cercas intenta, sin éxito, encontrar a un antiguo soldado republicano para convertirlo en el protagonista de un libro dentro del libro, Bolaño le aconseja a su compañero escritor: “La realidad siempre nos traiciona: lo mejor es no darle tiempo y traicionarla antes a ella. El Miralles real te decepcionaría; mejor invéntatelo: seguro que el inventado es más real que el real” (Cercas, 2019, p. 155).

La metatextualidad es también el tema central de la adaptación de Martín Cuenca, no obstante, en la pantalla adquiere un carácter especial gracias a la ruptura de la cuarta pared, tan característica de estrategias narrativas de varios autores del cine contemporáneo (véase Woroch, 2022, pp. 46–85). La película sobre la escritura de una novela parece replegarse sobre sí misma, balanceando entre lo metaliterario y lo metafílmico. Los acentos autorreferenciales aparecen ya en las declaraciones del propio director, quien admite: “me he divertido mucho haciendo esta película, porque me he reído de mí mismo. Porque no soy el personaje del film, pero de alguna manera sí lo soy” (en Heredero, 2017, p. 57). Martín Cuenca yuxtapone el acto de creación del que participa el protagonista con el propio proceso de realización de la película, comparándolo con la creación del mundo: “es como jugar a ser Dios” (en Heredero, 2017, p. 58). Esta especie de identificación del director con el autor-protagonista la advierte Carlos

F. Heredero (2017) al referirse a “la distancia autorreflexiva que Martín Cuenca trata de interponer entre el personaje y su representación, entre la mirada de Álvaro y la suya propia” (p. 57).

El director traduce los elementos estilísticos de la prosa de Cercas al lenguaje de cine construyendo a menudo metáforas del propio medio. Un ejemplo característico son los *leitmotiv* que dotan la narración de un ritmo específico. Como apunta el escritor, sus libros “funcionan con base en extraños *leitmotiv* . . . que ordenan la realidad El *leitmotiv* . . . es un instrumento de construcción, en primer lugar, y después es un instrumento de descubrimiento de extraños significados” (en Lluch Prats, 2006, p. 302).

En *El móvil*, las repeticiones permiten retratar la relación de Álvaro con su entorno de forma irónica y distanciada. Como ejemplo se pueden citar los monólogos repetidos por el escritor, desapasionadamente, en presencia de diferentes vecinos en el ascensor (Cercas, 2003, pp. 41–42). Dichos monólogos ponen de manifiesto las falsas intenciones del protagonista, que no pretende establecer ninguna relación de verdad, sino que utiliza fórmulas preparadas para sus fines muy concretos. Martín Cuenca traduce estas repeticiones verbales en imágenes extrayendo significados irónicos de las yuxtaposiciones visuales. Los planos de Álvaro y del mexicano Enrique (Tenoch Huerta), que vive en el mismo piso, están compuestos de tal modo que resaltan la diferencia de altura entre los personajes, lo cual enfatiza la bajeza —no sólo física— y lo grotesco del escritor. Una traslación similar de los monólogos —esta vez internos— se encuentra en las escenas del romance con la portera (Adelpha Calvo), a la que el protagonista saca información sobre los inquilinos del edificio. Las descripciones literarias de la aversión del escritor hacia la mujer (Cercas, 2003, pp. 31–39) en la película se expresan a través de la acumulación de elementos *kitsch* en el piso de la portera, donde tienen lugar los encuentros de la pareja bajo la atenta mirada de un pavo real bordado en un tapiz, una figura de toreador de loza, los angelitos dorados y un dálmata de porcelana de tamaño natural. El esplendor barroco del oscuro interior contrasta con el luminoso piso de Álvaro y su decorado minimalista, subrayando diferencias entre los personajes.

Las relaciones espaciales sustituyen en la película las convenciones lingüísticas que tanto obsesionan al protagonista de la novela. Si en el caso de la portera, “brusca transición del «usted» al «tú» instaló entre ellos una intimidación verbal que . . . a Álvaro le resultaba más molesta que la física” (Cercas, 2003, p. 37), en el caso de la pareja mexicana “le halagó el tuteo” (Cercas, 2003, p. 40). En la adaptación el piso del escritor, al que los vecinos de enfrente tienen acceso constante y cuya puerta queda cerrada para la portera, se revela como una metáfora de la distancia comunicativa. El papel del espacio en la traslación de la novela al cine también se aprecia en las escenas del taller de escritura, donde las reflexiones sobre la literatura, presentes en el libro, quedan transformadas en diálogos entre Álvaro y su profesor (Antonio de la Torre).

Un papel semejante lo desempeñan en la película las imágenes de Andalucía: no aparecen en el original literario, mientras que en la adaptación sirven como metáfora de diferentes visiones de la literatura. El director ubica la acción en la Sevilla contemporánea, aprovechando los tópicos vinculados con una imagen estereotipada de la ciudad, explotados desde hace décadas en el cine de género español. Vemos entonces el clásico paisaje del Guadalquivir con la Giralda, la Torre de Oro y el Puente de Triana, así como las Setas que en las películas de la última década se erigen en nuevo símbolo de la ciudad (Aleksandrowicz, 2021, p. 401). Estos escenarios acompañan en *El autor* al personaje de Amanda y remiten a su visión de la literatura como entretenimiento para las masas. A menudo se refieren también a las ideas de la protagonista respecto al desarrollo de la trama en la novela de Álvaro. Así sucede con los encuentros entre el escritor y la bella mexicana, Irene (Adriana Paz), a los que, según Amanda, debería unir un romance apasionado. No obstante, cuando el protagonista pone en práctica el consejo de su profesor —según el cual hay que “vivir, mirar, observar”— la imagen de Sevilla empieza a cambiar: los monumentos más representativos dejan paso a las escenas de la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad.

En la novela el sueño de Álvaro constituye un *leitmotiv* especialmente importante. A medida que el escritor va traspasando los límites éticos en la vida real para ir construyendo su ficción, en el sueño se va acercando a una puerta blanca (Cercas, 2003, pp. 43, 71–72, 91–92). En la adaptación el director no hace referencia a los elementos semánticos de la novela, sino que sustituye el sueño literario con la simbología cinematográfica de las proyecciones dentro de la película. En las sucesivas repeticiones las imágenes proyectadas se vuelven cada vez más ambiguas e irreales.

La película como el sueño y la experiencia del espectador como el soñar es una de las metáforas más antiguas usadas en la teoría del cine. La inspiración en este sentido la proporcionaron no solamente las convicciones populares reflejadas en frases como “fábrica de sueños” . . ., sino también la praxis cinematográfica. Desde el nacimiento del cine, los realizadores intentaban reflejar en la pantalla los sueños y pretendían imitar el modo específico en el que éstos se manifiestan (usando superposiciones, imágenes desenfocadas, borrosas, cámara lenta, yuxtaposiciones inesperadas en el montaje), su peculiar lógica, sus infinitas posibilidades de expresión visual. (Helman, 1994, p. 89)

El *leitmotiv* de la proyección usado en *El autor* es, sin duda, la metáfora autorreferencial, cuya exploración permite transformar metaliteratura en metacine. Ya en la primera secuencia, la proyección de la película acompaña una conferencia sobre el arte de escribir. Resulta especialmente significativo el recurrente motivo de teatro de sombras, que remite a la prehistoria del cine. Cuando Álvaro se mete en el papel de *voyeur*, apaga la luz del cuarto de baño, transformándolo

en un equivalente de una oscura sala de cine, para observar, en la pared blanca del patio, las sombras de la pareja de inmigrantes proyectadas a través de la ventana de su piso. El reflejo de la metafórica pantalla en el rostro del escritor, la sucesión de planos y contraplanos basados en el punto de vista, todo eso recuerda las típicas escenas filmicas que muestran una visita al cine. Las voces procedentes del piso vecino, aunque separadas del cuerpo, se corresponden con los movimientos de las sombras, creando la ilusión de una banda sonora perfectamente sincronizada.

Más adelante en la película, las imágenes de las siluetas se alternan, en el montaje paralelo, con las del proceso de escritura, de modo que no estamos seguros si lo que escuchamos son conversaciones reales o diálogos de la novela, y la propia proyección se convierte en el símbolo del proceso creativo. Con el tiempo, la simplicidad original del teatro de sombras da paso a imágenes cada vez más complejas, basadas en el lenguaje del cine contemporáneo, reflejando de este modo cierta emancipación de los personajes, que —en lugar de desempeñar los papeles propuestos por el autor— entran en un juego perverso con él. Esto complica la dicotomía de mostrar y mirar, haciendo que el espectador no esté seguro dónde termina el *voyeurismo* y dónde comienza el espectáculo construido para el *voyeur*. En el momento clave las sombras se entremezclan con el plano del ordenador y, al final, éste desaparece, lo cual puede interpretarse como la pérdida de control por parte del autor sobre los personajes de su propio libro. A partir de ahora, las sombras, en lugar de fundirse de forma natural, comienzan a entremezclarse entre sí, creando la ilusión de tridimensionalidad y, en el plano simbólico, dejan de ser marionetas y objetos de la mirada para convertirse en sujetos activos.

Lo podemos observar también en la escena en la que el móvil, usado para grabar las conversaciones, se cae al patio y la sombra del vecino, alarmado por el ruido, primero se queda inmóvil y enseguida se gira hacia la ventana detrás de la cual se esconde Álvaro. Tenemos la impresión de que la sombra está mirando directamente al protagonista y, al mismo tiempo, a la cámara y a los ojos del espectador, que es otro *voyeur*. Durante la última proyección, las siluetas oscuras de los protagonistas adquieren color y rasgos individuales, y la imagen, ligeramente nebulosa, recuerda las técnicas empleadas para mostrar sueños en el cine. En las escenas de confesiones de amor, sincronizadas con los movimientos de los labios, suena música extradiegética, completando la experiencia cinematográfica. Paradójicamente, estos efectos destruyen la impresión de realidad del teatro de sombras, recordándonos que se trata solamente de una ilusión.

A medida que las figuras de los vecinos se hacen de tamaño natural, el propio Álvaro comienza a ser retratado como una sombra o una silueta oscura sobre un fondo claro, a menudo enmarcado por una puerta o una ventana. Esta composición parece una metáfora de la pantalla de cine y de la ilusión que es objeto de la proyección. A diferencia de la famosa película de Alfred Hitchcock,

La ventana indiscreta (*Rear Window*, 1954), en *El autor* el protagonista no utiliza la ventana para descubrir un crimen encubierto por los vecinos: el *voyeurismo* no le ayuda a reconstruir la realidad, sino a construir la ficción. Sin embargo, esta se desborda llevando a un verdadero asesinato. Martín Cuenca percibe la tensión entre la realidad y la ficción a través de la naturaleza del propio medio cinematográfico, prestando especial atención a la obra de los pioneros del cine mudo, vista desde una perspectiva contemporánea.

Lo fascinante de ver las piezas de Segundo de Chomón o de Méliès es esa sensación de estar viendo algo que por un lado es fotográfico y, por tanto, proviene de lo real, pero a la vez parece casi fantasmático, porque el cine primitivo tiene esa doble lectura. O al menos para nosotros cuando lo vemos hoy en día. Es algo que conecta con la fantasía de lo que uno imagina, como le sucede a Álvaro en el film. Por un lado, esas sombras son reales, porque provienen de los vecinos, pero por otro —y esto es muy deliberado y nos costó mucho hacerlo— son completamente irreales, porque las sombras verdaderas no se superponen (como ocurre en el film), sino que se confunden entre sí. Pueden parecer realistas, pero no lo son en absoluto. Y eso nos hace preguntarnos: ¿cómo demonios estoy viendo a esos personajes? ¿cómo me da la sensación de que puedo intuir lo que piensan, cómo miran o incluso cuándo nos miran? (en Heredero, 2017, p. 58)

Las escenas en las que Álvaro manipula a los vecinos también adoptan la forma de un espectáculo. En *El móvil* encontramos numerosas descripciones de la naturaleza calculadora del protagonista, pero cuando se trata de establecer contacto con los vecinos (prototipos de sus personajes), se comporta bastante natural. No es así en la adaptación cinematográfica: aquí Álvaro lleva a cabo mini performances en la escalera para que los mexicanos se enteren de que trabaja en una notaría o para que el señor Montero (Rafael Téllez) se dé cuenta de su afición por el ajedrez. La actuación de la portera en el karaoke también se convierte en un espectáculo metafílmico. El último plano de esta escena revela la presencia de otro espectador: un DJ, separado del resto del bar por un cristal, que al final de la actuación, con cara de disgusto, reproduce los aplausos grabados. De este modo, el director vuelve a desenmascarar la artificialidad de las convenciones sugiriendo que el espectáculo no es siempre lo que parece.

Las mencionadas repeticiones están relacionadas con la estructura circular de la narración. En la novela de Cercas, el primer párrafo se repite, en la misma forma, al final.

Un *regressus ad infinitum* con el que se evidencia que la novela cuya narración el protagonista inicia al final de *El móvil* no es sino nuevamente *El móvil* y que el final de la acción de la misma coincide necesariamente con el inicio de su redacción: una organización perfectamente circular que ahonda más la abso-

luta reversibilidad del texto. Dicha circularidad, además, sirve para sembrar dudas en el lector sobre la instancia autorial de *El móvil*: ¿se trata de una obra de Álvaro, del protagonista de la novela de Álvaro o de ambos? (Rodríguez de Arce, 2016, p. 176)

La trama de la película también cierra el círculo, aunque en lugar de frases repetidas, nos encontramos con analogías visuales. En las primeras secuencias, el protagonista crea en su nuevo piso un espacio donde trabajará en la novela; en la secuencia final, se encuentra en una cárcel, acusado de un crimen cometido por sus vecinos, pero parece feliz al poder concentrarse por completo en la escritura y manipular a los presos, al igual que lo hacía con los inquilinos del edificio en el que vivía. En ambos espacios, el color dominante es el blanco, el color de la hoja de papel limpia que el escritor se empeña en llenar con palabras una y otra vez. De este modo, el final de la película es, al mismo tiempo, el comienzo de una nueva novela.

El simbolismo del blanco y negro, por un lado, remite claramente a la literatura (lo corroboran los estilizados títulos de crédito iniciales) y, por otro, alude al juego del ajedrez, que en la película está relacionado siempre con la escritura. La disposición de los colores y los planos fílmicos pone de manifiesto los paralelos plásticos: un primer plano de la novela impresa en las manos del escritor da paso al plano de sus dedos moviendo las figuras en el tablero de ajedrez.

El motivo del ajedrez se inscribe, en cierta medida, en la ambigüedad del mensaje. En el libro las descripciones de las partidas sirven para resaltar el poder del protagonista sobre el curso de los acontecimientos (Cercas, 2003, p. 79). No obstante, el escritor resulta ser un mal jugador y no es rival para su vecino, señor Montero, de ahí que el juego de ajedrez en la película sirva como sinónimo de estrategia y manipulación y, al mismo tiempo, resalte los fracasos de Álvaro. Teniendo en cuenta los mencionados paralelos visuales, el jaque mate en el tablero de ajedrez puede interpretarse como anuncio del fracaso de la intriga criminal. Curiosamente, en los planos que ilustran la inspiración del escritor, predomina el color blanco, propio de las piezas a las que corresponde la iniciativa de comenzar la partida imponiendo su estrategia al adversario. A pesar de esta ventaja inicial y de adelantarse a los movimientos de sus rivales, en la fase final del juego Álvaro pierde el control y el que domina la jugada es el otro. En este contexto resulta significativa la letra de la canción que acompaña los créditos finales: “la vida es un juego de azar, donde apostar a ciegas”.

En *El autor* el motivo del juego está ligado a la manera de desarrollar la narración que confunde y sorprende al espectador. Lo demuestra ya la primera escena, cuando la leyenda “Sevilla 2017”, que aparece en la pantalla, da paso a una imagen de pingüinos atravesando un paisaje de nieve interminable, sin ninguna relación con el lugar de la acción. Un instante después, este paisaje, aparentemente real, resulta ser una ilusión trastornada por la sombra de un hom-

bre que da una conferencia sobre el arte de escribir mientras al fondo se proyecta una película de naturaleza.

La construcción de la trama a modo de juego y el énfasis en el motivo del ajedrez (mucho menos importante en la novela), recuerdan las estrategias narrativas populares en el cine contemporáneo, que pretenden romper con los principios de claridad y credibilidad narrativa en favor de la sorpresa final que cuestiona el estatus de los acontecimientos. La percepción del cine en términos de juego hoy en día tiene su máxima expresión en el concepto de *mind-game films*, y muchos de los elementos propios de este fenómeno los encontramos también en *El autor*. Ante todo, llama la atención la falta de una distinción clara entre los fragmentos subjetivos y objetivos, la manipulación del protagonista por parte de otros agentes de la historia y la ambigua ontología del mundo representado, fraccionado en múltiples niveles a menudo difíciles de distinguir (Szczekała, 2018, p. 36). No obstante, Martín Cuenca utiliza estos elementos no solo como parte del juego narrativo, sino también para hablar sobre la naturaleza de la literatura y del cine. La incertidumbre del estatus del mundo representado está vinculada con la relación entre la realidad y el acto de contar. Muchas veces no sabemos si son los fragmentos de la novela escrita por Álvaro, que se traducen al lenguaje cinematográfico o las peripecias reales de los personajes, que le sirven de inspiración y también suponen el objeto de manipulación del escritor.

El uso del motivo del estafador engañado y del juego dentro de la película, remite a la naturaleza lúdica del propio cine y recuerda la estrategia narrativa de la película *Nueve reinas* (2000, Fabián Bielinsky). En *El autor* también encontramos el específico “discurso de inseguridad” (Imhof, 2016, p. 354) y la trama criminal se convierte en metáfora de la ilusión fílmica. En ambos casos se cuestiona el estatus del sujeto al que se refiere el título. La serie de sellos de la que viene el nombre de la película de Bielinsky resulta ser una copia de un original inexistente, un MacGuffin que sirve de motor de la acción, aunque en realidad no existe, como el autor del título de la adaptación de Martín Cuenca. *Nueve reinas* es también un ejemplo interesante de la concreción del motivo del juego dentro de la diégesis. Al igual que el ajedrez en *El autor*, las cartas en la película de Bielinsky ponen en entredicho la credibilidad de lo que vemos, sugiriendo que se trata de un truco en el que cae uno de los personajes y el propio espectador. Sin embargo, al incluir escenas de proyección dentro de la película, Martín Cuenca pone en primer plano la idea metafílmica, mientras que *Nueve reinas* se centra más en el misterio criminal.

Al resumir sus reflexiones sobre *El móvil*, Martín Cuenca afirma: “la ambigüedad. Ésa es la naturaleza de la obra” (Entrevista. . . , 2017). El mismo autor de la novela escribe en *El punto ciego* “la novela no es el género de respuestas, sino el de las preguntas” (Cercas, 2016, p. 18). Estas palabras pueden aplicarse también a *El autor*. La contradicción interna y la falta de respuestas a las preguntas clave resalta ya en el nivel de la trama. No sabemos exactamente a partir

de qué momento del juego el estafador se convierte en estafado, y el final de la película en la cárcel parece casi un *happy end*. También podemos hablar de la ambigüedad en el contexto de la relación entre la adaptación y su prototipo literario. El director muestra procesos análogos de construcción de personajes y trama en la novela y en el cine. Gracias a las proyecciones oníricas integradas en el tejido de la película, esta se convierte no solo en una fiel adaptación de la prosa de Cercas, sino también en una historia sobre la magia y el poder de las imágenes en movimiento capaces de engañar y seducir al espectador.

Bibliografía

- Aleksandrowicz, J. (2021). *Obrazy Andaluzji w kinie hiszpańskim*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Cercas, J. (2003). *El móvil*. Tusquets Editores.
- Cercas, J. (2016). *El punto ciego: Las conferencias Weidenfeld 2015*. Random House.
- Cercas, J. (2019). *Soldados de Salamina*. Random House.
- Cornejo, R. (2018). *Un mundo aparte: 50 visiones cinematográficas sobre la creación literaria*. Editorial UOC.
- Entrevista de Manuel Martín Cuenca, el director de *El autor*. (2017, diciembre 5). *Fila Siete*. <https://filasiete.com/noticias/entrevistas-protagonistas/entrevista-manuel-martin-cuenca-director-autor/>
- Gómez Trueba, T. (2009). “Esa bestia omnívora que es el yo”: el uso de la autoficción en la obra narrativa de Javier Cercas. *Bulletin of Spanish Studies*, 86(1), 67–83.
- Helman, A. (1994). *Sen*. In A. Helman (Red.), *Słownik pojęć filmowych*. Tom 7 (pp. 89–135). Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Herederó, C. F. (2017). La ficción y la vida: *El autor* de Manuel Martín Cuenca. *Caiman: Cuadernos de cine*, 65, 56–58.
- Imhof, M. (2016). Jugar al criminal: El juego y el artefacto en *Nueve reinas* (Fabián Bielinsky, 2000). In B. Chappuzeau & Ch. von Tschilschke (Eds.), *Cine argentino contemporáneo: visiones y discursos* (pp. 337–359). Iberoamericana; Vervuert.
- Lluch Prats, J. (2006). La dimensión metaficcional en la narrativa de Javier Cercas. In E. Cancellier, M. C. Ruta, & L. Silvestri (Eds.), *Scrittura e conflitto: Actas del XXII Congreso Aispi - Atti del XXII Convegno Aispi. Vol. I*, (pp. 293–306). Instituto Cervantes; Associazione Ispanisti Italiani.
- Pozuelo Yvancos, J. M. (2004). *Ventanas de la ficción: Narrativa hispánica, siglos XX y XXI*. Península.
- Rico, F. (2003). Nota de un lector. In J. Cercas, *El móvil* (pp. 101–110). Tusquets Editores.
- Rodríguez de Arce, I. (2016). *El móvil* de Javier Cercas: *divertissement* metanarrativo de un obseso de la literatura. *Artífara: Revista de lenguas ibéricas y latinoamericanas*, 15, 165–180.
- Sobejano, G. (1989). Novela y metanovela en España. *Ínsula*, 512–513, 4–6.
- Szczekała, B. (2018). *Mind-game films: Gry z narracją i widzom*. Narodowe Centrum Kultury Filmowej.
- Truffaut, F. (con Scott, F.) (2020). *El cine según Hitchcock* (Redondo, R. G., Trad.) (11.^a ed.). Alianza Editorial. (Texto original publicado 1974)

Valles Calatrava, J. R., & Álamo Felices, F. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa* (J. R. Valles Calatrava, Dir.). Editorial Alhulia.

Woroch A. (2022). *To tylko sztuczka: O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*. Universitas.

Nota bio-bibliográfica

Dra. Joanna Aleksandrowicz es profesora adjunta del Departamento de Cultura de la Universidad de Silesia de Katowice (Polonia). Sus áreas de investigación más importantes son: el cine y la cultura españoles, el cine asiático y las relaciones entre el cine y la pintura. Es autora de los siguientes libros: *Pomiędzy obrazem a wskazówkami zegarów: O estetyce nietrwałości w filmach Wong Kar-waia* (Kraków 2008), *Pomiędzy płótnem a ekranem: Inspiracje twórczością Goi w kinie hiszpańskim* (Katowice 2012), *Obrazy Andaluzji w kinie hiszpańskim (1910–2021)* (Katowice 2021).

joanna.aleksandrowicz@us.edu.pl