

La modernidad: Manuel Villegas López y *El jugador* (1947)

Por Emeterio Diez Puertas*

Resumen: En 1947, la novela *El jugador* dio lugar a la primera película en español rodada a partir de una obra de Fiódor Dostoievski. El objeto de este artículo es un estudio comparado de los hipertextos que dicha novela generó cuando Manuel Villegas López, como guionista, y León Klimovsky, como director, decidieron llevarla al cine en Buenos Aires. Nos referimos a cinco hipertextos: el tratamiento, el guion literario, el guion técnico, la síntesis argumental y la película. Nuestra hipótesis es que lo que más se valora hoy del film, su modernidad, ya estaba en los textos escritos por Villegas. El análisis narratológico demuestra que, en efecto, la modernidad del film es el resultado de las operaciones que Villegas adopta en el discurso en cuanto a las categorías que Genette denomina voz, aspecto, tiempo y modo.

Palabras clave: Manuel Villegas López, León Klimovsky, Fiódor Dostoievski, *El jugador*, transtextualidad, cine argentino, exilio español republicano.

A modernidade: Manuel Villegas López e *O epubli* (1947)

Resumo: Em 1947, o romance *O Jogador* deu origem ao primeiro filme em espanhol realizado a partir de uma obra de Fiódor Dostoiévski. O objeto deste artigo é um estudo comparativo dos hipertextos que o referido romance gerou quando Manuel Villegas López, como roteirista, e León Klimovsky, como diretor, decidiram adaptá-lo ao cinema em Buenos Aires. Referimo-nos a cinco hipertextos: o tratamento, o roteiro literário, o roteiro técnico, a síntese do enredo e o filme. Nossa hipótese é que o que o filme hoje tem de mais valorizado, sua modernidade, já estava nos textos escritos por Villegas. A análise narratológica demonstra que, com efeito, a modernidade do filme é o resultado das operações que Villegas adota no discurso em termos das categorias que Genette chama de voz, aspecto, tempo e modo.

Palavras-chave: Manuel Villegas López, León Klimovsky, Fiódor Dostoievski, *O epubli*, transtextualidade, cinema argentino, exílio republicano espanhol.

Modernity: Manuel Villegas López and *The gambler* (1947)

Abstract: In 1947 scriptwriter Manuel Villegas López, and film director León Klimovsky turned the novel *The Gambler* into the first Spanish-language film

based on a work by Fiódor Dostoevsky. This article offers a comparative study of five hypertexts: the adaptation, the literary script, the technical script, the summary of the plot, and the actual film. By way of a narratological analysis based on Genette's categories: voice, aspect, time, and mode, we posit that the movie's modernity, its most valuable feature, is present in Villegas's scripts.

Key words: Manuel Villegas López, León Klimovsky, Fiódor Dostoevski, *The Gambler*, transtextuality, Argentine cinema, republican Spanish Exile.

Fecha de recepción: 22/03/2024

Fecha de aceptación: 08/07/2024

Introducción

La película *El jugador* (1947), una adaptación de la novela del mismo título de Dostoevski, fue la ópera prima del director León Klimovsky (1906-1996). Cuando Manrupe y Portela (1995) reseñan la recepción que tuvo en su estreno el 22 de octubre de 1947, las críticas más positivas sostenían que era un film destacable, según el diario *El Mundo*, por su “alarde técnico” y sus “numerosos aciertos de imagen, unida a una preocupación por la composición moderna del cuadro y a una agilidad del montaje”; una película donde, señalaba el *Diario Crítica*: “La cámara es manejada con inteligencia y obliga a un desplazamiento constante que, complementado con un montaje rápido e inspirado en la mejor escuela rusa, agiliza la despaciosa acción, favorece la naturalidad de movimiento de los intérpretes” (1995: 317-318).

Este juicio de gusto se ha consolidado con el tiempo y hoy *El jugador* es una especie de obra insólita en el cine argentino de la Edad de Oro y del peronismo por su realización casi experimental, sus efectos de montaje, su música de órgano y, en definitiva, su originalidad. A esto se refiere Maranghello cuando dice que *El jugador* es “un cuidadoso ejercicio de estilo sobre Dostoevski” (2005: 125). De hecho, por su carácter vanguardista, se ha exhibido en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires. Es más, Claudio España, en su estudio

sobre el cine sonoro argentino del periodo clásico, considera que *El jugador* es un precedente del Nuevo Cine Argentino y de lo que esto significa: el cine moderno (2000: 148). Lo mismo opina Pagnoni: en *El jugador*, escribe, podemos “encontrar las raíces de gran parte del cine moderno de la década de los sesenta y setenta e, incluso, de gran parte del cine contemporáneo actual” (2011: 16). El cine moderno ha sido definido como un cine que apuesta por la materialidad del signo, que antepone la forma frente al contenido, rechaza la estructura clásica, busca la opacidad a través de la fragmentación y la connotación y, en fin, se basa en la imagen autorreflexiva, consciente de su condición (Monterde, 2009)

Pues bien, cuando se explica la modernidad de *El jugador*, la historiografía mencionada recurre a la personalidad de León Klimovsky. Sin rechazar este análisis, la realidad siempre es compleja, la hipótesis de este artículo es que todo eso que hoy se resalta como positivo de *El jugador*, su modernidad, ya estaba en el guion escrito por Manuel Villegas López. En consecuencia, esos aciertos son, como poco, compartidos entre el director y el guionista. Somos conscientes de que con esta hipótesis abrimos un debate sobre la autoría similar al que existe entre Herman J. Mankiewicz y Orson Welles a propósito de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) (Meryman, 1978). La mención de *El ciudadano* es pertinente porque está considerada como la película precursora del cine moderno y, sin duda, también está detrás de *El jugador*. Ahora bien, las situaciones históricas son muy distintas y las personas que intervienen también. Como veremos, Villegas y Klimovsky eran grandes amigos y casi dos almas gemelas en su pasión por el cine y en su defensa de las películas como, ante todo, una nueva manifestación artística.

En concreto, el objeto de este artículo es un estudio comparado entre novela, guion y película desde el marco teórico de la crítica literaria y desde su versión más abarcadora: la narratología (Todorov, 1973). A esta perspectiva le debemos la idea de que la literatura es una especie de cadena de favores y desfavores, de influencias y desaires, idea que ha sido expresada con conceptos como

intertextualidad (Kristeva, 1986), transtextualidad (Genette, 1989a) y transducción (Doležel, 2002). Es más, este fenómeno impregna toda la cultura. En nuestro caso, lo que llamamos guion comprende distintos hipertextos que corresponden a los formatos literarios que los guionistas escriben en el desarrollo de un guion y que, de alguna manera, son pasos sucesivos desde lo narrativo a lo dramático: el argumento y/o la escaleta, el tratamiento, el guion literario y, en ocasiones, aunque más bien es competencia del director, el guion técnico. Incluso suele ser habitual que, terminado el guion, el guionista escriba algunos textos que se usan para resumirlo o para venderlo, como son la sinopsis o las síntesis argumentales (Diez Puertas, 2003: 45-67). En este caso, el proceso de adaptación de la novela puede documentarse porque, en el archivo familiar de Manuel Villegas López, existe un volumen archivado con el número 49 que contiene:

1. Tres versiones del tratamiento. Se diferencian en lo siguiente:
 - a. El primer tratamiento se conserva en una copia a limpio (pp. 3 a 25) y varios borradores (pp. 26 a 54). La película se titula *Le juega el anillo* porque comienza y termina con un anillo en forma de trébol que primero se juega a la ruleta y luego el protagonista, Andrés, lo recibe de Paulina, su interés amoroso. Además, a continuación de la primera escena, se proyecta un documental sobre los hoteles balnearios y sus salas de juego.
 - b. El segundo tratamiento (pp. 55 a 63) cambia el final del primer tratamiento por considerarlo demasiado pedagógico y aleccionador, pues se insta a buscar la suerte en el trabajo. En cualquier caso, en ambos documentos, el final es positivo, aunque abierto: el protagonista se va con la chica, pero la tentación del juego sigue ahí.
 - c. El tercer tratamiento tiene un borrador (pp. 66 a 105) y una copia a limpio (pp. 108 a 191). Cambia el inicio: quita la escena del anillo y la escena del documental y empieza por el final de la novela seguido de un salto en el tiempo al capítulo primero con un narrador autodiegético.

2. Un guion literario a dos columnas (pp. 143 a 292): a la izquierda la imagen y a la derecha el sonido. Pero sin señalar la división de escenas. El contenido es el del tercer tratamiento.
3. Un guion técnico (pp. 283 a 426), también a dos columnas, con señalamiento de escenas/secuencias y planificación en planos (523 planos en total).
4. Este texto va precedido de una “síntesis novelada del argumento” (pp. 284-290) y resulta que tiene un final distinto al del guion. Es decir, Villegas suprime la página 132 del guion técnico (la 425 del volumen 49) y termina como lo hace la película: con el suicidio de Andrés.

Todos estos textos están firmados por Villegas. El guion técnico, por ejemplo, se abre con dos frases que dicen: “Versión libre de la novela de Fedor Dostoievski. Por: Villegas López”. En este caso, no parece que tengamos que enfrentarnos al problema de la autoría compartida que tanto caracteriza la escritura del guion. Por otro lado, hubo una adaptación de la adaptación en forma de teatro radiado. Este hipertexto lo escribió Abel Santa Cruz, posiblemente a partir del guion literario de Villegas. La emisión se hizo en el programa Radio Teatro Atkinson antes del estreno del film y como gancho publicitario (*El Mundo*, 22-10-1947). En el cuadro que sigue puede verse el proceso de adaptación hasta llegar a la película:

Hipotexto	Hipertexto
De la novela al	Tratamiento
Del tratamiento al	Guion literario
Del guion literario al	Guion técnico
Del guion técnico a la	Síntesis novelada
Del guion técnico y la síntesis novelada a la	Película

Tabla 1. Transtextualidad hipertextual en *El jugador*

Ahora bien, debemos precisar que la versión de *El jugador* que hemos visionado tiene 65 minutos, cuando la duración en la fecha de su estreno fue de 72 minutos.¹ Cabe pensar que la copia con la que trabajamos es incompleta porque hay partes del guion técnico, el cual se sigue con bastante fidelidad, que no están en la película, aunque también pudo suceder que no se rodasen.

La metodología consistirá en aplicar el análisis narratológico, es decir, estudiaremos las estructuras narrativas (Barthes, 1970; Genette, 1989b; Reis y López, 2002) teniendo en cuenta las particularidades que presenta el cine (Chatman, 1990; Diez Puertas, 2003 y 2006). Naturalmente, el análisis narratológico no puede ser aplicado a la totalidad de las variables que podrían ser objeto de estudio. Dada nuestra hipótesis, la modernidad de la película está en el guion y (añadimos) consiste en lo que Villegas llama la forma abierta, por eso consideramos que lo más pertinente es estudiar las categorías discursivas.

¹ <https://cinenacional.com/pelicula/el-jugador/>

Manuel Villegas López

Manuel Villegas López (1906-1981) es una figura destacada por su labor como crítico, teórico e historiador del cine (Diez Puertas, 2018). En cambio, como guionista, apenas ocupa una página en *Guionistas en el cine español*, libro acertadamente subtítuloado como *Quimeras, picarescas y pluriempleo* (Riambau y Torreiro, 1998: 97, 104 y 569). Este anonimato obedece a que no se ha estudiado este aspecto de su actividad profesional, porque la lista de guiones vendidos o premiados de Villegas incluye más de veinte títulos. Aunque la mayoría son adaptaciones de textos literarios previos, bien es cierto que no todos se rodaron, en algunos no apareció su nombre y otros muchos fueron reescritos por terceros (y no siempre para mejor). A lo largo de su carrera, León Klimovsky es el cineasta con quien más trabajó. Asimismo, Benito Perojo fue el productor más asiduo.

En concreto, la trayectoria de Villegas como guionista podría dividirse en tres etapas: los guiones republicanos de “combate”, escritos durante la Guerra Civil (1936-1939); los guiones del “exilio”, escritos durante su estancia en la Argentina (1939-1953); y los guiones del “retornado”, escritos para la industria cinematográfica franquista (1954-1975). Haciendo balance de su trayectoria como escritor de películas, Villegas dirá en uno de sus currículos: “Hago muchos argumentos para películas comerciales, pues los que yo considero de interés no consigo colocarlos” (Archivo familiar). En efecto, ninguno de los guiones escritos por Villegas aparece entre los 906 títulos que forman la antología del *Diccionario del cine iberoamericano* (2011); tampoco figura ninguno entre los 305 títulos que forma la *Antología crítica del cine español* (1997). Pero consideramos que, al menos, *El jugador* debería incluirse. Es una de las mejores óperas primas del cine argentino y un ejemplo del papel destacado que en ese cine jugaron los exiliados españoles de la guerra del 36 (Saura, 2013).

Villegas, en concreto, llegó a la Argentina el 28 de noviembre de 1939 y, poco después, entró en contacto con León Klimovsky. Decíamos que, cuando se trata

de explicar la modernidad de *El jugador*, la historiografía recurre a la personalidad de Klimovsky. ¿Por qué Dostoievski? Porque Klimovsky descendía de una familia de origen ucraniano que había llegado a la Argentina antes de la Primera Guerra Mundial. ¿Por qué esa estética tan audaz? Porque, aunque Klimovsky se había licenciado y trabajó durante diez años como médico odontólogo, su pasión era el cine. Su padre era proyccionista en una sala y Klimovsky había ejercido como crítico para el diario *La Razón*, la revista *Claridad* o Radio Belgrado, entre otros medios. Para Klimovsky, las obras de verdadero valor eran las que, o planteaban una forma vanguardista, como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920), o presentaban un contenido social, como *Yo acuso* (*J'accuse*, 1919), siendo excepcionales las que aunaban ambas características, forma y contenido, como *El acorazado Potemkin* (*Bronenósets Potiomkin*, 1925). En 1929, además, había creado, con la Asociación Amigos del Arte, el Cine Club Buenos Aires, el primero abierto en la ciudad. Luego, en 1940, había fundado, con Elías Lapzeson, el cineclub Cine Arte.



Figura SEQ Ilustración * ARABIC 1. Cartel de la película.

Posiblemente fue en este local donde Villegas y Klimovsky se encontraron. Lo cierto es que se establece entre ellos un vínculo personal que se mantiene a lo largo de sus vidas, pues descubren que son dos almas gemelas: los dos han nacido en 1906, son cinéfilos, críticos de cine, figuras destacadas del movimiento de cineclubs, grandes amantes de la literatura, a la cual intentan llevar a la pantalla, y, sobre todo, obstinados defensores del cine como arte.

Villegas, en efecto, era un asiduo de Cine Arte y escribe una serie de conferencias para presentar en dicha sala un ciclo de cine documental y, sobre todo, numerosos títulos franceses. De esta actividad como animador de cineclubs, surgen, además, ofertas de conferencias y posteriormente sus libros teóricos en la Argentina. El primero de ellos, *El film documental* (1942), fue publicado por la propia asociación Cine Arte. También su libro más internacional, *Charles Chaplin* (1943), es producto de un ciclo sobre el cineasta inglés en Cine Arte.

Tiempo después, en junio de 1944, el régimen argentino de la Revolución del 1943 decreta la obligación de que las salas proyecten cine nacional un mínimo de días. La medida supone, inmediatamente, un aumento de la demanda de cine argentino por parte de los exhibidores y, en consecuencia, un aumento de la producción. Como una forma rápida de cubrir esta necesidad es adaptar literatura, sobre todo clásicos avalados por su perdurabilidad, los estudios argentinos incrementan la producción dedicada a esta línea editorial, que, por otra parte, ya estaba en marcha.

En especial, esta tendencia se cultiva en dos productoras: los Estudios San Miguel y los Establecimientos Fílmicos Argentinos (EFA) (Valdez, 2000). Precisamente, Klimovsky entra a trabajar como asesor literario para EFA y se convierte en uno de los máximos defensores de la literatura en el cine. Villegas también busca su oportunidad en esta nueva coyuntura. Gracias a Manuel Agromayor, había conseguido trabajar como argumentista. Su primer guion fue *Oro en mano* (1943). Luego Klimovsky le ayuda y escribe cuatro guiones para EFA. Dos son de 1943: *La amada inmóvil*, sobre el poeta Amado Nervo, rodado en 1945 por Luis Bayón Herrera, y *Nuestro diablo*, que no llega a las pantallas. Otros dos guiones son de 1946: *Manon Lescaut*, sobre la novela del Abate Prévost, que tampoco se rueda, y *El jugador*, sobre la novela de Dostoievski, que en 1947 se convierte en la ópera prima de Klimovsky.

Dostoievski ha sido siempre un escritor muy adaptado al cine, sobre todo, *Crimen y Castigo*, *Los hermanos Karamazov* y *El idiota*. En el caso de *El jugador*, antes de 1946, la novela solo había sido llevada al cine en 1938. Fue en una doble versión: la alemana, *Der Spieler*, dirigida por Gerhard Lamprecht, y la francesa, *Le joueur*, por Louis Daquin. Posteriormente la adaptarían, entre otros, Robert Siodmak (*The Great Sinner*, 1949) y Claude Autant-Lara (*Le Joueur*, 1958). Esto prueba que la industria veía el texto como un material adecuado para la pantalla y, por lo tanto, la decisión de Villegas y Klimovsky era acertada. De hecho, la película se vendió (ver cartel) como la primera película en español rodada a partir de una obra de Dostoievski.

Las marcas discursivas

Para desarrollar nuestra hipótesis de que la modernidad de *El jugador* está ya en el guion, vamos a estructurar los resultados aplicando un análisis del discurso y, más en concreto, de la forma de la expresión.

		Contenido	Expresión	
Sustancia	H I	La sociedad	El cine	D I
Forma	S T O R I A	Trama: idea, tema, tono, sucesos, personajes y situaciones	Transmisión narrativa: voz, aspecto, tiempo y modo	S C U R S O

Tabla 2. Historia y discurso (Diez Puertas, 2003: 23)

El contenido

Ahora bien, puesto que el discurso solo puede entenderse por las relaciones que mantiene con la historia, es preciso señalar que, si Villegas se propuso llevar a

la pantalla *El jugador* era porque lo consideraba un clásico, en el sentido de que todos los clásicos tienen la cualidad de ser intemporales y, por lo tanto, de hablar de la sociedad del presente. En efecto, había en la Argentina un contexto social que ponía de actualidad la novela: el desarrollo en los destinos turísticos del país de las salas de juego (Pedetta, 2007). Es más, existía en la Argentina una literatura sobre el juego. Su mejor representante era la novela de Juan José de Soiza Reilly *Las Timberas. Los bajos fondos de la aristocracia* (1928).

Esta realidad social es la que lleva a Villegas a trasladar la acción del siglo XIX al siglo XX y de Europa a Sudamérica. Es decir, si la novela era un trasunto de la vida del propio Dostoievski, la película sería un retrato de la fiebre por los casinos que se vivía en la Argentina a finales de los años cuarenta del siglo pasado. La trama podría resumirse así: en una ciudad balnearia de Sudamérica, Andrés, secretario del doctor Guerrero, se enamora de Paulina. La hija del doctor es una mujer destinada a casarse con el barón de Segal para pagar las deudas del padre. Por culpa de Paulina, Andrés comienza a jugar a la ruleta. El dinero ganado le permite codearse con la élite social, pero no le da el amor de Paulina ni se siente feliz arriesgándolo todo a la ruleta, por lo que se suicida.

En cuanto al tema, si Villegas tocaba la fiebre de los casinos es porque antes había escrito sobre la fiebre del oro, tanto en California, con su novela *Vida de Sutter* (1941), como en la Argentina, con su guión *Oro en mano* (1943). Es decir, la obsesión por el dinero era uno de los temas de su obra. Cuando Andrés se hace rico a la ruleta, la amante de su jefe, Blanche, pretende conquistarle y Andrés le dice:

ANDRÉS. Me besas por ese dinero. Crees que no me doy cuenta. Paulina me odia por ese dinero. Malditas mujeres, maldito dinero. Dinero, dinero, dinero...

Empieza a dar manotazos sobre la mesa, acompañando las últimas palabras, y esparce los billetes por el aire.

ANDRÉS. Maldito dinero (Villegas, 1946: 257).

Es más, el dinero (el capital), su desigual reparto, crea la lucha de clases. Hay una escena muy significativa en la que Villegas refleja el odio y la envidia de clase que siente Andrés, y decimos envidia porque Andrés está alienado y aspira a ser rico, a que le halaguen y, además, a conseguir ese dinero sin pasar por años de trabajo y sacrificio. La acción sucede en el campo de golf del hotel:

Ríen. Cruza una señora gorda, altiva, mayestática, a la que todos saludan con una relevante inclinación de cabeza; la señora responde con un digno gesto. Todo muy solemne y delicado.

Andrés comenta en voz alta, cuando la señora se aleja:

ANDRÉS. Estás señoras, con aire de gallina satisfecha, me produce siempre la misma tentación...

El doctor le interrumpe escandalizado, irritado:

DOCTOR. Permítame...

Pero Andrés sigue:

ANDRÉS. Ponerle el pie cuando bajan una escalera, para hacerlas dar un salto mortal en el aire...

DOCTOR. Es una dama respetable, de la alta sociedad...

ANDRÉS. Y sin embargo, algún día me daré el gusto... (Villegas, 1946: 159).

Ahora bien, todo esto, además de varias escenas entre Andrés y Blanche derrochando el dinero, desaparecen del guion técnico y/o de la película y, por lo tanto, este discurso contra el dinero se difumina en el film.

La forma de la expresión

La historia solo existe porque hay un discurso: porque alguien le cuenta a alguien la historia de *El jugador*. Y ese acto de contar implica un medio de expresión (en este caso el cine) y una determinada transmisión narrativa. El modelo de representación clásico busca que la historia parezca que se cuenta sola, que no hay discurso. El modelo de representación moderno propugna, como vamos a ver, que las marcas discursivas se hagan patentes, visibles y, desde luego, que el discurso goce de una mayor libertad para adentrarse en la experimentación.

Emisor	Sustancia de la expresión	Forma de la expresión	Forma del contenido	Sustancia del contenido	Receptor
Alguien	en un medio	cuenta	una historia	de la sociedad	a alguien
	Libro	Voz	Idea	Símbolos	
	Teatro	Aspecto	Tema	Doctrinas	
	Cine	Tiempo	Tono	Emociones	
	Televisión	Modo	Fábula	Hechos	
	Radio		Personaje	Personas	

Tabla 3. La enunciación del relato

En este sentido, Dostoievski plantea que todo el relato, de la primera a la última palabra, sean las notas que Alexéi escribe en distintos momentos a lo largo de tres años. Esas notas se interrumpen en el capítulo XVII sin cerrar la historia, pues un “mañana” abre la posibilidad de nuevas anotaciones que, finalmente, no se producen. De este modo toda la novela es un relato subjetivo, una narración autodiegética en primera persona mediante un sujeto enunciador, Alexéi, que pertenece a la diégesis. Es decir, la novela, en sentido estricto, no es una novela, sino las notas de Alexéi. Él es el narrador mientras los personajes, incluido Alexéi, son los narratarios. Villegas mantiene esta transmisión narrativa subjetiva, pero con soluciones propias y cinematográficas.

Relato no lineal

Villegas, en primer lugar, cambia el orden de los sucesos. El tiempo referente de la novela abarca una serie de sucesos a lo largo de tres años: desde el capítulo I al capítulo XVII, desde la llegada de Alexéi a Ruletenburgo hasta cuando se juega el dinero que le ha dado Astley para emprender una nueva vida con Polina.

Villegas comienza por el capítulo XVII (el último de la novela), salta al capítulo I y, cuando llega de nuevo al XVII, prolonga la trama de la novela y cambia el final. Así crea un relato no lineal, de inversión temporal. En concreto, *El jugador* se cuenta así:

PRÓLOGO. En una ciudad balneario de Sudamérica, tras ser expulsado de una sala de juego por robar una ficha, Andrés le confiesa a Carlos, un rico industrial, cómo pasó de ser secretario del doctor Guerrero a convertirse en un jugador tramposo.

ACTO I. Todo comenzó hace tres años. Entonces Andrés odiaba al doctor, a su novia Blanche, a su hija Paulina y a los pretendientes de esta por ser ricos y elitistas. Pero, al mismo tiempo, estaba tan enamorado de Paulina que, si ella se lo hubiese pedido, se habría quitado la vida. Es por Paulina que, por primera vez, juega a la ruleta, pues le pide que apueste por ella para pagar unas deudas de su padre.

ACTO II. Poco después, Andrés hace lo mismo por otra mujer: ayuda a jugar a la tía rica del padre de Paulina. Pero ésta se deja una fortuna y el doctor, que pensaba heredar de la tía, pierde a su amante, Blanche, y toda posibilidad de saldar sus deudas con el barón de Segal. Éste pretendía casarse con Paulina, pero tampoco lo hace porque ella, así mismo, ya no heredará nada. No obstante, le perdona ochenta mil pesos que ella le debe.

ACTO III. Entonces, abandonada por todos, Paulina le confiesa a Andrés que le ama. Para saldar la deuda con el barón, Andrés decide jugar a la ruleta y gana una fortuna. Pero cuando le da el dinero a Paulina, ésta lo rechaza. Entiende que es otro hombre que compra a las mujeres. Es en ese momento cuando Paulina se va con Carlos mientras Andrés despilfarra el dinero ganado y cae en la ludopatía.

EPILOGO. Terminado el relato, Carlos le dice que Paulina le sigue amando y que ella está en la ciudad. En todo ese tiempo, él solo ha sido como un hermano para Paulina y le da dinero para que ambos reinicien su relación. Pero Andrés se gasta el dinero en la ruleta, pese a que Paulina le suplica que se vaya con ella. Cuando lo ha perdido todo y está solo, oye la voz de Paulina que le pide que se quite la vida y se suicida.

Como puede observarse, Villegas transforma *El jugador* en una tragedia o, mejor dicho, en una película de cine negro en tono de tragedia (Diez Puertas, 2008). Hay que recordar que el cine negro, en sus distintas versiones (policiales, prisiones, criminales...), es toda una línea de producción dentro del cine peronista (Kriger, 2009: 140-151). Siguiendo la *Poética* de Aristóteles, podemos señalar que las marcas trágicas son las siguientes:

1. Hybris: Andrés está dominado por la soberbia, que le hace desafiar a los ricos, y por un amor enfermizo por Paulina, por lo que cae en la....
2. Hamartía: Andrés juega a la ruleta para hacer un favor a Paulina.
3. Pathos: desde ese momento todo son padecimientos.
4. Metabolé: Andrés pasa de ser un hombre joven, atractivo y bien vestido que se gana la vida como secretario a ser, tres años después, un hombre cansado, envejecido y desarrapado que ha caído en la ludopatía.
5. Anagnórisis: Andrés reconoce su error, seguir jugando para comprar el amor de Paulina, pero ya solo cabe...
6. Final trágico: Andrés se suicida arrojándose por el barranco.

Focalización interna fija

La parte del presente (prólogo y epílogo) carece de narrador, mientras el resto corresponde a un relato de Andrés, solo que Villegas no usa su voz superpuesta. En ambos niveles, diegético y metadieético, la subjetividad del relato se construye, en primer lugar, con el aspecto de la acción: la focalización (la cámara sigue a un personaje) y el punto de vista (la cámara son los ojos del personaje). Villegas, en efecto, emplea una focalización interna prácticamente fija. La historia se cuenta desde una perspectiva psicológica e ideológica actancial que corresponde al sujeto o protagonista. En este sentido, Andrés está presente en casi todas las escenas del film, la cámara le sigue constantemente. Apenas existe paralepsis. Hay una escena en la que Andrés no está, cuando Carlos le

declara su amor a Paulina, pero descubrimos que Andrés los está observando desde una habitación del hotel (minuto 18). Más adelante vienen cuatro escenas relacionadas con el barón en las que Andrés tampoco está y, en principio, es difícil comprender cómo es que forman parte de su recuerdo. La primera cuando Paulina le devuelve el anillo al barón porque descubre que es el acreedor de su padre (minuto 22). Luego cuando ella le pide al barón que se casen, pero el barón esquivo la cuestión (minuto 40). Esta escena iba seguida de otra en la que, a diferencia de la novela, Villegas usa una paralipsis escénica. En lugar de mostrarnos a la tía jugando a la ruleta ayudada por Andrés, la acción se sitúa en una sala aledaña donde se plantea, precisamente, la alarma del doctor y de su séquito por la afición de la tía al juego (minuto 42). Bien es cierto que luego Andrés conoce todo esto por la carta en la que el barón le dice a Paulina que la deja (minuto 49).

Punto de vista y modalidad

Villegas, además, maneja el juego plano-contraplano y el montaje para dar un punto de vista actorial de los sucesos. Lo hace a través del guion literario y, sobre todo, del guion técnico. En este último, se adentra, además, en el modo de los sucesos, pues ofrece una propuesta de puesta en imagen mediante:

1. Acotaciones y diálogos.
2. Escenas/secuencias, con sus marcas de localización, exterior o interior, día o noche.
3. Tomas, con sus escalas de plano (primer plano, plano medio, plano general, etc.), movimientos de cámara en el plano (panorámica; trávelin...) y seguimiento de personajes (*suivi*). En ocasiones, Villegas hasta propone la lente de la cámara.

Sorprende la fidelidad entre este documento y la película final. Por ejemplo, el comienzo de la película, prácticamente, es un calco del guion técnico, como

puede verse en la cita que sigue, donde hemos subrayado los términos que señalan el punto de vista, que en este caso no es solo de Andrés:

SALA DE JUEGO. INTERIOR. DÍA

T.1. P.P. Queda la ruleta girando hasta detenerse.

CROUPIER 1°. Colorado el 32...

T.1. M.P PAN. Filas de rostros que siguen ansiosamente el recorrido de la raqueta.

T.3. M.P. PAN. arriba. Suivi 6. La raqueta recoge las fichas de la mesa. De la raqueta sube la toma a un jugador, que contempla sombríamente su sitio sin fichas. Es Andrés, con aire cansado, envejecido, un poco desarrapado. Mirada esquinada a las fichas de sus vecinos. Mirada inquieta en torno.

T. 4. PP. Rostro que le mira.

T.5. G.R.88. Grandes ojos.

T.5b. P.P. Pan. Barrida. Unos ojos hacen un disimulado guiño de alerta a otros, que responden.

T.6. M.P. Igual que 3. Andrés alarga suavemente la mano y con aplomo y limpieza toma una ficha del vecino. De pronto se inmoviliza.

FIN DE LA MÚSICA. (Villegas, 1946: 291).

El punto de vista también está muy claro en la primera anacronía (minuto 4). Andrés dice, “Miré por una ventana”, y se produce, al mismo tiempo, el salto temporal y el paso a un plano subjetivo. Dice el guion técnico



PARQUE. EXTERIOR. TARDE

...

T.18. P.P. Suivi 21. Andrés cada vez más exaltado:

ANDRÉS. Sí. Acababa de llegar a su estancia del Sur, como secretario de su padre. Había fiesta. Miré por una ventana...

Andrés se calla y contempla la ventana. SE INICIA UN VALS.

SALA DE BAILE. INTERIOR. NOCHE (Sala de juego reformada).

T. 19. Otra ventana de noche, iluminada por dentro. A través de los cristales se filtra la música y el bullicio. Frente a la ventana en $\frac{3}{4}$, Andrés mirando hacia dentro. **MÚSICA Y AMBIENTE.**

T.20, Trav. atrás del cuadro al marco de la ventana. En una pared, frente a la ventana, hay un retrato de mujer. La cámara retrocede abarcando mayor visual y descendiendo. Aparecen las cabezas y las figuras de la gente elegante, que baila y pasa charlando y bebiendo.

En el recuerdo de la ventana entra lentamente la mujer del retrato: Paulina.

Mira a alguien, fuera de cuadro, con una intensidad y una pasión extraña. Entra en cuadro la persona con la que habla Paulina: el barón de Segal, atractivo, elegante, de unos treinta años. Contesta algo a Paulina, algo seductor, por la reacción de ella. La toma para bailar, se vuelven hacia la ventana y la besa en el pelo con pasión. Paulina cierra los ojos en un largo éxtasis. Al terminar el retroceso, la cámara abarca a Andrés $\frac{3}{4}$ mirando en la oscuridad. **FIN LENTO DE LA MÚSICA.** (Villegas, 1946: 296-297).

El segundo salto en el tiempo se produce inmediatamente después (minuto 5). Andrés dice: “Todo empezó...” Y pasamos a la fachada de un hotel-casino, que en principio también es un plano subjetivo, aunque, en el siguiente plano, él está tomado de espaldas delante del edificio (plano focalizador). De este modo, la doble introspección mediante el recuerdo (tiempo + aspectualidad) nos fija la forma del relato.

Narrador y narratario

En estas escenas, además, Andrés se configura como narrador y Carlos como narratario. Esta decisión permite que alrededor del 80% del film tenga una enunciación autodiegética como la novela, pero en un nivel metadiegético. Este narrador creado por Villegas es:

- Insertado: aparece dentro de la narración para contar ciertos sucesos.
- Diegético: está dentro de la historia.

- Autodiegético: es el personaje principal, el cual cuenta su propia historia y sus sentimientos y pensamientos.
- Metadiegético: introduce un relato dentro del relato, pero sin que la voz superpuesta aparezca en este segundo nivel.
- Reminiscente: cuenta sucesos acaecidos hace tres años.
- No fiable: cuenta lo sucedido tergiversado por su amor enfermizo y su ludopatía.
- Crítico: analiza y enjuicia unos sucesos dolorosos.

En cuanto al narratario, Carlos, también está enamorado de Paulina y es, por lo tanto, otro rival de Andrés, pero, a diferencia del barón, se trata de un rico industrial que se gana la vida trabajando, no especulando. En el guion literario había una escena, que luego desaparece en el guion técnico y en la película, que hace más comprensible por qué Andrés tiene la confianza suficiente como para contarle su vida a Carlos. Resulta que, en el pasado, Andrés mostró su lado “bueno” a Carlos y éste sabe que, en lugar de un jugador, pudo ser otra persona mejor. En esa escena incluso se dice el nombre completo del protagonista: “Andrés Vivar” (Villegas, 1946: 162).

Metadiegético 2: carta y documental

Ahora bien, como en la novela, el protagonista no es el único narrador. Dentro de su relato, hay otro relato: la carta del barón (nivel metadiegético 2). Esta carta primero se oye con la voz superpuesta del barón y luego Andrés la lee en voz alta. La carta estaba destinada a Paulina (narratario) y el barón anunciaba que la dejaba. Es el único momento en el que se emplea la voz superpuesta, aunque había otro que se eliminó.

En las primeras versiones del tratamiento, Villegas situaba la acción en un hotel llamado Vallehermoso en “una elegante ciudad de veraneo cualquiera” (1946: 198) a la que no ponía nombre. Incluso proponía que en la película incluyese un documental sobre ese hotel. Algo parecido a lo que sucede al inicio de

Ciudadano Kane, donde también se proyectaba un documental con un narrador heterodiegético. Decía el primer tratamiento:

Verdadero documental de un gran hotel balneario: sala de juego, hall, comedores, habitaciones, servidumbre, un paisaje maravilloso... Lo que la voz va explicando, se va viendo en imagen, en montaje de documental. De vez en cuando, a través de la presentación del hotel, se señalará la presencia de algún huésped importante, que sale, entra o juega al tenis. Alienados frente a la cámara se presentan al doctor Guerra y otras personas que lo acompañan, mientras se enumeran quiénes son. El doctor Guerra en primer plano y la voz explica:

— El doctor Guerra, distinguido abogado y gran hacendado del sur.

La cámara se gira, hasta el contracampo, y entonces se ve al propio doctor Guerra, sentado en la salita cinematográfica, contemplándose en la película que hasta ahora se ha visto. A lo largo de la fila de butacas están las otras personas y se oye la voz del locutor explicando el film, que ya no se verá. En cambio se verán las mismas personas citadas, sonriendo a su imagen en la pantalla (Villegas, 1946: 3-4).

Frecuencia repetitiva

Otras marcas discursivas para construir la narración subjetiva están relacionadas con el tiempo, y Villegas las emplea para mostrar la obsesión de Andrés por Paulina y por la ruleta. En el caso de Paulina, Villegas recurre a una frecuencia repetitiva. Es una escena que se reproduce tres veces en el guion literario, dos en la síntesis novelada y dos en el film; una escena clave para construir el final trágico y la intervención fatal del destino, de otra voluntad. En el guion literario, esa escena se evocaba brevemente al principio, como un tercer salto en el tiempo, y era así:

BARRANCO. EXTERIOR. DÍA

Evocación. Andrés está allí mismo, con Paulina, al borde de un barranco profundo, en cuyo fondo corre un río tumultuoso, que hace allí un gran remolino; el mismo

ya visto en los títulos. Paulina escucha a Andrés entre interesada e indiferente, atractiva y con gran altivez. Rompe distraídamente una rama y la arroja al torrente, que se la traga.

Andrés la habla con pasión y rabia:

ANDRÉS. Me mira de una manera desesperante. Tengo la impresión de que me considera como aquella emperatriz antigua, que se desnudaba de su esclavo, no mirándolo como a un hombre.

Paulina ríe, y parte lentamente otra rama. Andrés continúa:

ANDRÉS. Por qué se ríe así. Está procurando irritarme.

Paulina lo envuelve en una larga mirada irónica, cruel, seductora.

PAULINA. La verdad, sí. Qué quiere, me gusta verlo enfadado.

ANDRÉS. Es un deporte que puede resultar peligroso.

PAULINA. No se dé importancia. Además, por el hecho de que yo tolero sus preguntas y conjeturas, me debe una comprensión.

Andrés, la mira con inmensa y exaltada pasión:

ANDRÉS. A un gesto suyo estoy dispuesto a arrojarme ahí.

Señala el abismo y el remolino. Paulina, enigmática y coqueta, arroja la rama, al barranco.

PAULINA. Algún día haré ese gesto, solo para ver si cumple su palabra...

La rama gira en el remolino, que se la traga.

El remolino gira, ya sin la rama (Villegas, 1946: 150-151).

Frecuencia anafórica

La ludopatía, por su parte, se expresa con una frecuencia anafórica: una serie de sucesos similares de la historia, pero que ocurren en una unidad de lugar y



de tiempo distintos, se repiten en el discurso. Nos referimos, al juego de la ruleta, y la repetición una y otra vez de la rutina de este juego a lo largo del film. Esta repetición es fundamental para recrear psicológicamente la ludopatía, o, mejor dicho, la ludopatía plebeya de Andrés. Hay que recordar que, en el capítulo II de la novela, Alexéi/Andrés comenta que hay dos formas de jugar en el casino: la respetable y la de mal tono, la practicada por el caballero y por el plebeyo. En la primera, un rico aristócrata juega mucho dinero y lo pierde alegremente, pues solo le interesa la emoción de la apuesta, en absoluto, su vida depende de la suerte. El plebeyo juega poca cantidad, pero es todo lo que tiene. Por eso solo busca la ganancia y con tal de ganar puede hacer trampas. Al final de la novela, Alexéi/Andrés reconoce que es peor que un plebeyo, es un “zero”: el peor número de la ruleta porque apenas sale y se pierde con él; pero los locos apuestan al cero porque si sale se recibe treinta y cinco veces lo puesto.

En ocasiones, Villegas emplea esta frecuencia anafórica combinada con la aspectualidad de la acción, los saltos temporales y una duración en resumen con el fin de trasladar la idea de que las sesiones de juego pueden ser agotadoras por maratónicas. Nos referimos a la sesión de juego más importante y larga de la película o, al menos, del nivel metadieético. Es el momento en el que Andrés se va al casino a jugarse dos fichas que le quedan y gana una fortuna para Paulina (minuto 55). Dice el tratamiento:

Entra rápidamente en la sala de juego y se pone a jugar. Es la gran escena de juego de la película. Andrés comienza perdiendo; pero, poco a poco, arrastrado por una especie de locura, juega como un autómatas, sin saber bien lo que hace, con las manos temblorosas y la frente húmeda de un sudor frío. Oye voces, le asaltan recuerdos, le arrastra la gran canción de la ruleta, como un creciente coro de sirenas, lo arriesga todo. Entonces se verá, intercalado en esa escena, a Paulina en la habitación de Andrés, esperándole ansiosamente. Pero Andrés gana: la suerte está con él aquella noche. La gente se acumula a su alrededor y juega a lo que él juega, porque saben que es en aquel momento el elegido de la fortuna. Oye a su lado voces que dicen: "Ha salido el rojo catorce veces seguidas". Él no lo sabe. Tampoco sabe lo que hay en el enorme montón de fichas que tiene entre sí. Se le acercan gente angustiada, que le dicen que se marche, que deje de jugar ya. Todo lo ve deformado, y sigue jugando sin poderse detener. De repente oye una voz, más clara que las demás, que parece dominarlo todo:

— Ha ganado ya doscientos mil pesos.

Esas palabras lo vuelven a la realidad (Villegas, 1946: 134-135).

Silepsis

Los momentos más formalistas de la película se encuentran poco antes del clímax del relato metadieético de Andrés y corresponden a los capítulos XIV y XV de la novela, aunque se cuentan de forma diferente. Acabamos de mencionar la gran escena de juego. Momentos antes Paulina ha acudido a la habitación de Andrés y hacen el amor. En el guion literario, este encuentro sexual se produce

mediante una elipsis en forma de una silepsis, que en la cita que sigue corresponde al segundo párrafo:

Andrés la besa apasionadamente. Luego, Paulina le pone las manos en los hombros, le mira fijamente, como para darse cuenta exacta de lo que hace y lo besa también. La cámara gira a su alrededor y las dos figuras caen hacia abajo, saliendo de cuadro.

La cámara baja también, lentamente, como para seguirlos. Pero en vez de encontrarlos la cámara sigue cayendo cada vez más rápido, como en un pozo, sobre el fondo desdibujado. Luego se llena de luces, resplandores, relámpagos que pasan, flash de grandes planos con ojos entornados, bocas que besan, manos en el aire, etc. Y al fin la oscuridad (Villegas, 1946: 243).

En la película (minuto 53), la silepsis es temática. En lugar del segundo párrafo mencionado más arriba, Andrés y Paulina giran abrazados como una bola en la ruleta de juego. En fin, la escena de baile y del cuadro vista a través de los ojos de Andrés, la silepsis que sustituye el encuentro sexual y el resumen de la partida en la que Andrés juega como en estado febril y gana y gana hasta cerrar la banca, son como un salto a un tiempo psicológico, entre onírico y surreal. Algo similar se produce con otra silepsis fundamental para comprender el discurso. Nos referimos a la fusión de las imágenes de una ruleta con su bola girando y de un remolino de agua. El agua simboliza el inconsciente y en el remolino girará el propio Andrés al suicidarse. Esta imagen va acompañada, además, de un canto de sirenas similar al que Ulises debió vencer.

De hecho, este simbolismo abre y cierra el film. Al comienzo del guion técnico Villegas escribe: “una ruleta que gira y se convierte en un remolino de agua, que también gira amenazador. Música al estilo *Sirenas* de Debussy”. La escena de juego más importante del relato que hemos comentado termina con estas palabras: “Andrés, como si saliese de un sueño, contempla a los jugadores, que lo rodean, le felicitan, le tocan” (Villegas, 1946: 250). Luego, cerca del final, cuando Andrés ha recibido de Carlos dinero para que reanude su vida con

Paulina, Villegas escribe así cómo vuelve a caer en el juego: “La música, como un coro de sirenas, como la voz de la ruleta, sube conforme Andrés anda” (Villegas, 1946: 272). Finalmente, en la penúltima página, cuando Andrés está a punto de suicidarse, Villegas escribe: “Se oye el coro de sirenas, que es la voz del abismo, la voz del juego y de la muerte” (Villegas, 1946: 281).

La forma abierta

Hemos señalado en la Introducción que la percepción que hoy tenemos de *El jugador* coincide con las valoraciones positivas que dio parte de la crítica del momento del estreno. Eso no quiere decir que entonces no tuviese apreciaciones negativas. Las hubo y muchas. Incluso las hubo para censurar el trabajo de Villegas. Pero, en muchos casos, lo que se criticaba como equivocado era, en realidad, rasgos de su modernidad, de su vanguardia, de su forma abierta, rupturas con el modelo de representación clásico.

El Mundo, por ejemplo, decía que el relato era desordenado (1947: 22),² no entendiendo el trabajo de Villegas con el tiempo. El *Heraldo del Cinematografista*³ sostenía que el tema de la película, el juego, era “ajeno a nuestra sensibilidad” (1947: 156), olvidando el atractivo creciente por los casinos entre los argentinos, un aspecto que no hemos podido desarrollar por cuestiones de espacio. Añadía, además, que las reacciones de los personajes eran “ilógicas”, pero es que el guion seguía la “ilógica” que construye lo trágico. El diario *La Razón*⁴ salvaba “algunas imágenes de calidad; cierta novedosa concepción en los enfoques simbólicos”, pero decía, aludiendo al guion, que “con frecuencia se insiste en las mismas situaciones, tal como en ese reiterado peregrinaje de los actores por las mesas de juego” (1947: 21). En este caso, no se entendía la importancia de la repetición anafórica en la construcción psicológica. Incluso este diario decía que “los personajes aparecen

² 23 de octubre de 1947.

³ 29 de octubre de 1947.

⁴ 23 de octubre de 1947.

desdibujados”, juicio que solo podemos interpretar como una frase cliché, pues la acción en el relato es mínima (esto también lo criticaba: “la acción se desplaza con ritmo lento hasta llegar a fatigar en muchos pasajes”), ya que, precisamente, lo que importaba era cómo los personajes vivían los sucesos. *Diario Crítica*,⁵ por su parte, reprochaba “la frondosidad del diálogo” (1947: 19), pero no hay en el guion ni un solo monólogo, ni parlamentos de más de diez líneas, con excepción de la carta que deja el barón. Y si por frondoso se entiende de contenido denso y sentencioso, esto constituía un rasgo de la novela. Aunque, en realidad, Villegas, por un lado, había eliminado los largos parlamentos de la novela llenos de disertaciones (sobre la capacidad alemana de enriquecerse, sobre los tipos de jugadores, sobre la dignidad...) y, por otro lado, Villegas casi reproducía literalmente diálogos dramáticos.

Y, sobre todo, lo que más se repetía (en *El Mundo*; *La Prensa*,⁶ 1947; *Antena*, noviembre n° 870) era que la película era una narración “fría”. ¿Qué significa fría? Queremos entender que el público no entraba en la historia, que la forma le producía extrañamiento. En otras palabras, en el momento de su estreno, la crítica no encontraba atractivo en su modernidad o no estaba preparada para ella. Como dice Pagnoni, la película “intenta construir un espectador más alerta para con respecto a la forma de mirar y seguir una historia” (2011: 16).

Mención aparte merece la opinión de Domingo Di Núbila en su *Historia del cine argentino*. Este libro ha sentado cátedra durante mucho tiempo y de *El jugador* dice que es una película “desacertada” (1959: 90). Di Núbila no explica por qué; dedica una frase a valorar el film, pero es fácil deducir su dictamen si leemos el capítulo sobre el papel que en el cine argentino habían jugado los argumentos. Di Núbila sostenía que desde 1943 se había producido una “ola extranjerista”, pues se adaptaron tantos libros extranjeros, que, en su opinión, se produjo la despersonalización del cine argentino. Esa acusación iba, además, directamente

⁵ 23 de octubre de 1947.

⁶ 23 de octubre de 1947.

contra los emigrados y exilados españoles que trabajaban en el cine argentino, pues ellos la impulsaron y se rodaron también muchas adaptaciones de autores españoles, como Palacio Valdés, Calderón o Benavente. En otras palabras, para Di Núbila guiones como la adaptación de *El jugador* de Villegas serían los culpables de la decadencia del cine argentino. Ahora bien, al mismo tiempo que Di Núbila escribía este capítulo, si leemos su valoración año a año del cine argentino, resulta, que reconocía grandes películas entre esas adaptaciones, como *La dama duende*, de Calderón. Además, lo literario era una moda muy extendida en todas las cinematografías y contra la que, desde 1945, reacciona el neorrealismo. Por otra parte, Alberto Tabbia recordaba que este tipo de cine se convirtió en un cine casi de culto con su reposición en la televisión (2015: 33-35).

Este descubrimiento popular se convierte en reconocimiento académico cuando Claudio España, en su estudio *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956* (2000), inserta *El jugador* en el canon del cine argentino al considerarla un ejemplo del cine que rompe con el modelo clásico y anticipa el cine moderno. Bien es cierto que todavía en 2001, Manrupe y Portela en su *Un diccionario de filmes argentinos* insisten en que trata de una película: “excesivamente literaria, pero correctamente filmada” (2001: 318). Pues bien, Claudio España dedica un capítulo a las películas premodernas en el Tomo II de su estudio. Lo titula “Emergencias y tensiones. Se quiebra el canon clásico”. Menciona, entre otras, *Los pulpos* (1947), de Christensen, *Danza del fuego* (1949), de Tinayre, y dos títulos de Klimovsky, *El jugador* y *El túnel* (1952). Es más, Claudio España encomienda a Héctor Kohen un pequeño análisis de *El jugador*. Kohen, por ejemplo, sostiene que las figuras circulares asociadas al sexo y a la muerte, como la ruleta, el remolino de agua o la silepsis en la escena de amor (todo ello está en el guion) son huellas que testimonian que *El jugador* integra “el reducido grupo de películas donde se manifiestan las primeras grietas que resquebrajan el aparentemente sólido edificio del cine clásico, abriendo el camino para las propuestas que señalan el comienzo de una nueva etapa para el cine argentino”

(2000: 495). Claudio España, por su parte, sostiene que esa ruptura está, sobre todo, en la “manipulación y movilidad del sujeto de la narración” (2000: 148). Como él mismo reconoce, esta idea proviene de la teoría de la enunciación de Jesús González Requena.

En efecto, en 1984, González Requena se preguntaba por qué se considera a *Ciudadano Kane* como la película que inició el cine moderno, y lo primero que hace es rechazar el concepto “modernidad”, pues entiende que lo que se llama moderno ya estaba en la estética romántica. También rechazaría un artículo como este, pues González Requena censura que el análisis textual consista en la búsqueda del sentido depositado por un autor. Siguiendo a Benveniste (1974), señala que no hay sujeto productor de un discurso sino un sujeto producido en el discurso. El autor debe quedar fuera del análisis, hay que combatirlo, hay que impedir que se apropie del texto: la política de autor es un callejón sin salida. Pero no vamos a entrar en estas polémicas. Remitimos a los trabajos de Monterde (2009) y Losilla (2012) sobre la modernidad y de Genette (1989b) y Chatman (1990) sobre narratología. Lo relevante es que González Requena sostiene que todas las transgresiones operadas en *Ciudadano Kane* con respecto a la escritura clásica hollywoodiana hacen “constantemente presente la figura del enunciador en cada uno de los enunciados del film” (1984: 30) y, por lo tanto, su singularidad está en el sujeto de la enunciación, en la figura que el discurso crea, en lo que aquí hemos llamado marcas del cómo se cuenta. Claudio España, en definitiva, aplicaba a *El jugador* la misma idea que González Requena había aplicado a *Ciudadano Kane*.

Ahora bien, puesto que la teoría de los modelos de representación se desarrolla a partir de 1968, cuando Noël Burch publica *Praxis del cine*, ¿en qué se sustenta la propuesta estética de *El jugador*? En nuestra opinión, en postulados provenientes de la teoría del arte que Manuel Villegas López manejaba en su trabajo como crítico de cine y que conocía muy bien puesto que provenía de una familia de pintores. Después de todo, el cine entra en la modernidad al mismo

tiempo que lo hacen las otras artes, es decir, con las vanguardias (Losilla, 2012: 14, 240-241).

En concreto, Villegas concibe una primera teoría del cine basada en la idea de que el tema es el aspecto fundamental de una película. El cine no se renueva por la forma sino, sobre todo, por los temas y los valores artísticos sociales e históricos que estos temas representan. El tema es la idea central que articula el contenido y sobre la que el film expresa una opinión o abre un debate. En *El jugador* el tema es el juego, una variación de una constante temática en su obra como escritor: el dinero. La forma por la forma (lo puramente abstracto, lo preciosista) no tiene sentido. Pero sin la forma es imposible materializar el tema. La forma organiza el contenido, sus elementos, su sentido. (Villegas, 2023a).

Esta idea se radicaliza en 1936 con su libro *Arte de masas. Ruta de los temas fílmicos* (2023b). Escrito en clave marxista, Villegas sostiene que los contenidos han de ser los de la lucha de clases y la forma ya no puede ser el estilo, la forma individual, sino la forma profunda de tratar el problema, que es la forma de una concepción social. No vamos a extendernos sobre esta fase. Simplemente



diremos que la abandona tras el fin de la guerra y vuelve a la teoría de la vanguardia y a su defensa de la forma abierta.

Siguiendo a Heinrich Wölfflin, entiende que la forma se plasma en dos grandes modelos: la forma abierta y la cerrada. En la forma cerrada importa lo que se cuenta: el argumento, la intriga, la tensión dramática, la verosimilitud, la identificación con el personaje o el final cerrado. En la forma abierta, en *El jugador* y en el cine que más adelante defenderá (Villegas, 2022, 2023c), importa el cómo se cuenta: el tema, la autonomía de las escenas, el distanciamiento, las rupturas temporales, el análisis del personaje y el final abierto (presente en los tratamientos y guiones) o el final que rompe las expectativas alienantes y comerciales (el final de la sinopsis argumental).

Naturalmente, nuestra reivindicación del trabajo de Villegas no pretende restar autoría al trabajo de Klimovsky. De hecho, la documentación del volumen 49 también juega a favor de Klimovsky. El guion técnico demuestra que el director es quien, por ejemplo, convierte las tomas 273 y 274 (361) en una cita surrealista del cortejo fúnebre en *Entreacto* (*Entr'acte*, 1924) de René Clair. Igualmente, es Klimovsky quien convierte las dos acotaciones del guion en dos de los planos que más se han resaltado como rasgos de la modernidad del film, pues el personaje mira a cámara y rompe la cuarta pared. Son dos momentos claves, pues corresponde a lo que Aristóteles en su *Poética* llama peripecia: un cambio repentino de situación porque una circunstancia imprevista altera el estado de las cosas y se produce lo contrario de lo deseado. En la primera situación, Andrés decide jugar la ficha que le ha dado la tía y gana mucho dinero, pero pierde a Paulina. En la segunda escena, Andrés decide jugarse el cheque que le ha dado Carlos y lo pierde todo: el dinero, Paulina y su propia vida. Klimovsky hace que Andrés mire fijamente a cámara, la cual, en un caso, se mueve hacia él y, en el otro, gira unos 180 grados a su alrededor. Al romper la cuarta pared, parece que Andrés está pidiendo consejo al espectador: ¿debe jugar esa ficha, ese cheque? Con este extrañamiento, Klimovsky introduce otra figura de la aspectualidad, la visión, la perspectiva emocional de la historia (¿qué sabe el personaje y qué sabe el público?), de modo que cuando Andrés decide jugar es que está tan obsesionado que ya no escucha a nadie: ni a los actantes ni al “tú” de la enunciación.

Conclusiones

El jugador es hoy una película de indudable valor histórico dentro del cine argentino gracias a que, haciendo tándem con Klimovsky, Manuel Villegas López pudo escribirla sin que las rémoras comerciales limitasen su creatividad. Sin embargo, su trabajo no fue ni valorado ni entendido. Si hacemos un balance de las críticas negativas, resulta que el guion era desordenado, repetitivo, ilógico, frondoso y, sobre todo, frío. Si hacemos un balance de las críticas positivas, resulta que su modernidad era obra de Klimovsky. Pero hemos demostrado que

las marcas discursivas, como la construcción de un relato no lineal, la focalización fija, la frecuencia repetitiva y anafórica, las silepsis o la lógica de la tragedia están en los escritos de Villegas. Este pretendía aplicar a la película su concepción del cine como arte, una concepción según la cual la forma abierta era el emblema mismo de la modernidad cinematográfica.

El jugador, en definitiva, respondía al deseo de Villegas y de Klimovsky de rodar un cine de avanzados valores sociales, políticos y artísticos, un cine acorde con lo que ambos habían defendido en su trabajo como críticos, uno en Unión Radio y otro en la sección Cinedramas de la revista *Claridad*. Por cierto, “Cinedrama” es la palabra que en los créditos de *El jugador* se emplea para adjudicar el guion a Villegas.

Bibliografía

- Aristóteles (2013). *Poética*. Madrid: Alianza.
- Barthes, Roland (1970). *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo.
- Benveniste, Émile (1974). *Problemas de lingüística general*. México: Siglo XXI.
- Burch, Noël (1970). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Casares, Emilio, Heredero, Carlos F., Rodríguez, Eduardo, Giroud, Iván, Bernard da Costa, João & Monterde, José Enrique (2011). *Diccionario del cine iberoamericano: España, Portugal y América*. Madrid: SGAE.
- Chatman, Seymour. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- De Soiza Reilly, Juan José (2007). *Las Timberas. Los bajos fondos de la aristocracia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Di Núbila, Domingo (1959). *Historia del cine argentino*. Buenos Aires: Cruz de Malta.
- Diez Puertas, Emeterio (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: UCJC.
- ____ (2006). *Narrativa fílmica*. Madrid: Fundamentos.
- ____ (2008). “Visión trágica, sentimiento trágico y tragedia en el cine negro” en Fernando Doménech Rico (coordinador), *Teatro español. Autores clásicos y modernos: homenaje a Ricardo Doménech* (pp. 351-372). Madrid. Fundamentos.
- Diez Puertas, Emeterio (2018). “Manuel Villegas López: la crítica cinematográfica en dos orillas” en Pedro Costa, Helena Lima y Ana Isabel Reis (coordinadores), *Comunicación y espectáculo: actas del XV Congreso de la Asociación de Historiadores de la Comunicación* (pp. 211-229). Oporto: Universidad de Oporto.

Dolezel, Lubomir (2002). "Semiótica de la comunicación literaria" en Bobes Naves et al., *Nuevas Perspectivas en Semiología Literaria* (pp. 173-218). Madrid: Arco/Libros.

España, Claudio (2000). "El modelo institucional. Formas de representación en la edad de oro" en *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956, Vol. I.* (pp. 22-159). Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.

____ (2000). "Emergencias y tensiones. Se quiebra el canon clásico" en *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956, Vol. II* (pp. 478-526). Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.

Genette, Gerard (1989a). *Figuras III*. Barcelona: Lumen

____ (1989b). *Palimpsestos La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

González Requena, Jesús (1984). "La modernidad (?) de *Ciudadano Kane* (A propósito del sujeto de la enunciación)" en *Contracampo*, número 34, 25-34.

____ (1987). "Enunciación, punto de vista, sujeto" en *Contracampo*, número 42, 6-41 en Jenaro Talens y Santos Zunzunegui Díez (coordinadores) (2007), *Contracampo: ensayos sobre teoría e historia del cine* (pp. 97-135). Madrid: Cátedra.

Kohen, Héctor (2000). "El jugador" en Claudio España, *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956, Vol. II* (pp. 494-495). Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.

Kruger, Clara (2009). *Cine y peronismo*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Kristeva, Julia (1986). *Word, Dialogue and Novel. The Kristeva Reader* (pp. 34-61). Columbia University Press.

Losilla, Carlos (2012). *La invención de la modernidad: o cómo acabar de una vez por todas con la historia del cine*. Madrid: Cátedra.

Manrupe, Raúl y María Alejandra Portela (1995). *Un diccionario de films argentinos (1930-1955)*. Buenos Aires: Corregidor.

Meryman, Richard (1978). *MANK: The Wit, World, and Life of Herman Mankiewicz*. New York: William Morrow and Company.

Monterde, José Enrique (2009). "La modernidad cinematográfica" en Julio Pérez Perucha, Francisco Javier Gómez y Agustín Rubio. *Olas rotas. El cine español de los sesenta y las rupturas de la modernidad* (pp. 412-414). Madrid: Ediciones del Imán.

Pagnoni, Fernando Gabriel (2011). "Rasgos experimentales en *El jugador* de Klimovsky" en *Imagofagia*, número 3, 1-17.

Pedetta, Marcelo (2007). "Los Casinos en la Costa Atlántica; entre la Nación y la provincia. Disputas por el botín, 1944-1950" en Claudio Panella. (compilador), *El gobierno de Domingo A. Mercante en Buenos Aires (1946-1952). Un caso de peronismo provincial* (pp. 107-128) (Tomo III). La Plata: Archivo Histórico de la Provincia de Buenos Aires.

Pérez Perucha, Julio (1997). *Antología crítica del cine español, 1906-1995*. Madrid: Cátedra.

Platón (1992). *La República*. Madrid: Austral.

Reis, Carlos y Ana Cristina M. Lopes (2002). *Diccionario de Narratología*. Salamanca: Ediciones Almar.

Riambau, Esteve y Casimiro Torreiro (1998). *Guionistas en el cine español: Quimeras, picarescas y pluriempleo*. Madrid: Cátedra/Filmoteca Española.

Saura, Norma (2013). *Los españoles en el cine argentino: entre el exilio republicano y el nacionalismo hispanófilo: 1936-1956*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.

Todorov, Tzvetan (1973). *Gramática del Decamerón*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor.

Valdez, María (2000). "EFA (Establecimientos Filmadores Argentinos). Los distribuidores y los exhibidores, unidos" en Claudio España, *Cine argentino. Industria y clasicismo 1933/1956, Vol. I* (pp. 306-335). Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.

Villegas López, Manuel (1946). *El jugador*. Inédito.

____ (2022). *El arte de ver una película*. Amazon.

____ (2023a). *Voz del cinema*. Amazon.

____ (2023b). *Arte de masas*. Amazon.

____ (2023c). *El Nuevo Cine Español*. Amazon.

Wölfflin, Heinrich (2007). *Conceptos fundamentales para la historia del arte*. Madrid: Espasa-Calpe.

* Emeterio Diez Puertas es Doctor Internacional en Investigación en Medios de Comunicación por la Universidad Carlos III (2016) y Doctor en Historia Contemporánea por la Universidad Complutense (2001). Trabaja como profesor en la Universidad Camilo José Cela y es responsable del Gabinete de Comunicación y Publicaciones de la Real Escuela Superior de Arte Dramático. Ha impartido también docencia en la Universidad Pontificia Católica de Buenos Aires, la Universidad del Atlántico de Barranquilla (Colombia) y la Universidad Casa Grande de Guayaquil (Ecuador). Desarrolla su investigación en el campo de la historia de los medios, la narrativa audiovisual y los estudios de género. E-mail: ediez@ucjc.edu