

# EN PUNTO



SIGNORET, DIABOLICA...

## JUGANDO EL JUEGO

### Terror, suspense y fantasía

HACE unos años, primero el Festival de San Sebastián y luego la Filmoteca Nacional dedicaban un ciclo retrospectivo al cine llamado terrorífico, con lo cual este género, con demasiada frecuencia desprestigiado, adquiría ante un público snob unas «cartas de nobleza» que nunca ha dejado de tener en sus mejores obras. Con él ha ocurrido un poco lo que con tantos géneros que han dado días de gloria al cine americano y que, en sus momentos de mayor esplendor, han sido sistemáticamente despreciados por los intelectuales europeos, hasta que en un momento dado se ha producido una reacción inversa, con frecuencia desmedida. El calificativo de terrorífico para este tipo de cine, por otra parte, se ha empleado como cajón de sastre y en él ha cabido de todo, como en un tiempo todo cupo en el de policíaco o en el de musical.

Dentro de la amplia panoplia de estrenos del Domingo de Resurrección en Madrid, hay tres films que, por uno u otro concepto, pueden inscribirse en

este apartado. Su denominador común, antes que el suspense, el terror o la fantasía, es el juego. Desde la pantalla, los realizadores y guionistas juegan con las reacciones primarias del espectador, con la emotividad a flor de piel de éste, para buscar su rápida y complaciente complicidad y, en consecuencia, el inmediato provecho de las taquillas. Lo fantástico, que ha dado sus mejores resultados en este género, apenas aparece, salvo en el que indudablemente es el mejor de los tres films a los que nos referimos. «La muerte llama a la puerta», de Curtis Harrington, que precisamente se queda a punto de convertirse en una obra maestra del género por el prurito de dedicar los últimos diez minutos —como en la novela policíaca de la vieja escuela— a atar cabos y explicar racionalmente lo que sólo «funciona» a condición de que se den a la imaginación sus derechos. Harrington, un hombre procedente del «underground» neoyorquino, había conseguido con su primer film, «Night tide», según quie-

nes lo conocen, una de las obras más inquietantes del género. En «La muerte...» —cuyo título original, «Games» («Juegos»), resulta mucho más adecuado que el elegido por los distribuidores españoles— está cerca de conseguir otro tanto. Desde el primer momento todo viene planteado como un juego cruel y peligroso, que a medida que va subiendo de tono se convierte en algo auténticamente diabólico. Uno de los grandes aciertos de Harrington es el situar la acción de su película en un mundo de hastío burgués y en un decorado de confort salpicado de elementos «pop». Nada de castillos ni mansiones misteriosas y aisladas. Nada de personajes torvos y protervos. Juegos de sociedad, simplemente, que van actuando como reveladores de una situación tensa desde el principio. Y unos actores espléndidos, en un reparto encabezado por la maravillosa Simone Signoret, al lado de la cual no desmerecen James Caan —intérprete de los últimos films de Hawks— y la recién llegada Katherine Ross.

Este es otro de los tantos que se apunta «Games». El de introducir en un tipo de cine que normalmente no ha contado con la colaboración de figuras importantes de la interpretación, con excepción de los «especialistas» —Boris Karloff, Bela Lugosi, Lon Chaney, Gale Sondergaard— a actores consagrados en el cine «serio». Lo que supone, por otra parte, el casi exclusivo interés de los otros dos films a que nos referimos más arriba, «Sola en

la oscuridad», adaptación de una habil comedia de «suspense» de Frederik Knott interpretada la temporada pasada en los escenarios madrileños por Maruja Asquerino, y que en su versión cinematográfica ha estado a punto de valerle el Oscar a Audrey Hepburn, e «Historias de terror», donde desfilan las siluetas de actores un día populares y hoy desaparecidos como Basil Rathbone y Peter Lorre, al lado del intérprete predilecto de Corman, el realizador, el sofisticado y perturbador Vincent Price. Pero ni Corman, a quien se debe una amplia serie inspirada en relatos de Poe —«La obsesión», un irreconocible «Péndulo de la muerte» son los únicos films de ella llegados a pantallas españolas—, ni Young —responsable de tres de los James Bond anteriores al destripamiento del mito por «Casino Royale»— han introducido en sus films el necesario elemento de fantasía, y de ahí su insuficiencia. Young ha dejado pasar, en «Sola en la oscuridad», la ocasión de jugar con la pantalla enteramente negra sobre la que únicamente se oyeran las voces y ruidos de los movimientos de los actores, el mejor hallazgo de la pieza; Corman, en «Historias de terror», se ha limitado a ilustrar a Poe, mezclando por otra parte con escaso acierto en un mismo episodio los temas de «El gato negro» y «El barril de amontillado». No han jugado, en suma, el juego más que en sus bazas más elementales. Y sin ello el género pierde las más interesantes de sus posibilidades. C. S. F.

## EL "CUADRO"

### Un mito que se desmorona

PRACTICA el esquí en invierno y los deportes de mar en verano. Compra su reloj extraplano "tax free" en Cointin-Ginebra, redacta sus informes en el "Caravelle" Paris-Londres y su último costinado data de un pasaje a Shipol (aeropuerto de Amsterdam) o quizá al aeropuerto Dum Dum. Se viste con tergal y mohair, ligeramente ceñido; organiza sus almuerzos de negocios con una carta de "Diners Club", rueda en 404 aunque prefiere un Mercedes negro, sabe injertar rosales y

cita con prudencia a Teilhard de Chardin, garabatea en su bloc las tres siglas mágicas que evocan sus ambiciones: D.G.A., D.G., V.P.-D.G. (director general-adjunto, director general, vicepresidente-director general)... No, no se atreve. El nunca será patrono. Eternamente cuadro, eternamente fiel a la casa madre, demasiado bien educado para sindicarse, demasiado discreto para reivindicar, siempre dispuesto a arrastrar a la base sin inquietar a la cumbre, a transmitir, a hacer ejecutar, a controlar».

