

# Comentario de *La Huella*

MANUEL CANGA  
Universidad de Valladolid

---

## Commentary on *Sleuth*

---

### Abstract

In this work we analyse in a synthetic way the fundamental characteristics of the film *Sleuth*, directed by Joseph L. Mankiewicz in 1972. For the analysis we will use the procedure inspired by the Theory of Text, emphasizing the game dimension and the elements of the representation that allow this film to be part of the mannerist style of productions.

**Key words:** Mankiewicz. Cinema. Mannerism. Game. Desire.

---

### Resumen

En este trabajo se analizan de manera sintética los rasgos fundamentales de una película dirigida por el cineasta Joseph L. Mankiewicz en 1972 y titulada *La Huella (Sleuth)*, mediante un procedimiento inspirado en los postulados de la Teoría del Texto, haciendo hincapié en la dimensión del juego y los elementos de la representación que permiten incluirla en el conjunto de las producciones de corte manierista.

**Palabras clave:** Mankiewicz. Cine. Manierismo. Juego. Deseo.

---

ISSN. 1137-4802. pp. 133-142

---

Si tuviéramos que resumir en pocas líneas lo esencial de una película como *La Huella (Sleuth)*, dirigida en 1972 por Joseph L. Mankiewicz, diríamos que se trata de una obra enrevesada que tiene la estructura de un «juego»; un juego diseñado para interrogar los resortes del poder y la capacidad de aguante del ser humano, en el contexto de una situación marcada por la rivalidad y la competencia amorosa. De hecho, toda la trama ha sido organizada para mostrarnos los avatares de una lucha condicionada por la existencia de un objeto excepcional, del que solo podemos ver algunas imágenes estáticas –una fotografía y un cuadro–, lo cual nos proporciona ya varias pistas para entender mejor el sentido de un relato que combina la tragedia y la comedia, y que para muchos no sería más que un puro divertimento.



<sup>1</sup> HUIZINGA, Johan: *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1996.

Aunque pueda desempeñar diferentes funciones biológicas, psicológicas y culturales<sup>1</sup>, no cabe duda de que uno de los aspectos más llamativos del juego es su extraña capacidad para estimular los sentidos y provocar sensaciones placenteras, que se aceleran a menudo cuando se buscan las situaciones límite, el riesgo y el peligro. Los juegos y las fiestas abren el espacio del deseo y nos llevan a un mundo aparte, ajeno a las rutinas del trabajo y las fatigas de la vida cotidiana. Por eso han estado siempre emparentados con el arte, la poesía y el erotismo, cuyo objetivo no es otro que intensificar la experiencia vertiginosa del goce mediante un complejo sistema de formas y reglas de conducta. También están ligados al teatro y la pantomima, que llevan a ese actor que es el hombre a habitar en la frontera del ser y el de-ser, el deseo de ser otro, llámese Hamlet, Peribáñez o Don Juan.

Para ese retorcido escritor de novelas policíacas interpretado por Sir Lawrence Olivier, Andrew Wyke, el juego sería una prolongación de su actividad literaria, a la que se habría dedicado en cuerpo y alma durante años, consiguiendo fama y prestigio. La literatura le habría dado la oportunidad de entregarse a un mundo de fantasía habitado por extraños delincuentes, condesas crucificadas y detectives de salón. Constatamos, además, que el juego desempeña para él una función de mayor calado vinculada a la problemática del deseo, puesto que en un momento decisivo de la segunda parte, mientras conversaba con Milo Tindle, llegaría a afirmar que el juego es un hallazgo extraordinario, un invento feliz –*Happy invention*– para ayudarnos a afrontar la sensación de vacío y los terrores de la vida.

En la versión española han elegido el término *vaciedad* para traducir la palabra «emptiness», antónimo de *fullness*, que subraya mejor que *void* la idea de hueco o vacío dejado por la pérdida de algo y posee connotaciones

emocionales relativas al sentimiento de tristeza y hastío, insatisfacción, abatimiento. Aunque nade en la abundancia y disfrute de una situación envidiable, lo cierto es que Andrew está siendo amenazado por la invasión de la nada, por un aciago sentimiento de angustia y abandono que lo ha puesto en contacto con la aspereza del mundo, ese mundo incomprensible en el que faltan y van faltando objetos, personas, palabras<sup>2</sup>. Para Andrew, el juego sería una actividad lúdica destinada a compensar una carencia afectiva y, al mismo tiempo, satisfacer un deseo de venganza que será llevado al extremo, hasta el límite de lo soportable, convirtiendo a su adversario en una víctima. Pasará a transformarse entonces en una tortura bautizada por él mismo como *You're going to die and no-one would suspect murder*, Usted va a morir y nadie sospechará de asesinato.

<sup>2</sup> FREUD explicó que no existe nada que pueda dar contenido a la idea de la muerte en lo inconsciente, y que *el miedo a morir ha de concebirse como análogo al miedo a la castración (Inhibición, síntoma, angustia, Obras Completas, VIII, Madrid, Biblioteca Nueva, 1972, 2858)*.

Recordemos en este punto que el escritor había logrado convencer a Milo Tindle –un peluquero de origen italiano que pretendía casarse con su esposa Marguerite– para participar en el robo simulado de unas joyas del que ambos saldrían beneficiados económicamente: Andrew cobraría el dinero del seguro y Milo obtendría un porcentaje de la venta, pudiendo así disponer de lo necesario para seguir manteniendo el tren de vida de su amante, la cual aparece retratada como una mujer aficionada al lujo y la vida fácil, que no se conforma con cualquier cosa y vende caros sus favores<sup>3</sup>. El deseo está asociado desde el principio a la esfera de los bienes materiales y al cálculo egoísta de los beneficios. No obstante, a pesar de haberla descalificado en varias ocasiones y haber afirmado que hacía el amor con la alegría de una ostra, nuestro personaje se descubre por momentos como un ser frágil y enamoradizo, que intenta justificar su actitud apelando a la posesión de una mujer que ya parece haber puesto mucha tierra de por medio. Se trata de un personaje complejo, taimado y resentido, que sabe medir los tiempos, calcular y esperar, con el ingenio necesario para convencer a su oponente y humillarlo con buenas maneras, a la inglesa, logrando que se quede en paños menores y se vista de «payaso» para cometer un delito.

<sup>3</sup> Así parecen demostrarlo las palabras que Andrew pronuncia tras haber introducido una moneda en el torniquete de acceso al dormitorio de su esposa: *One way or another, one always pays to get in*, de un modo u otro, siempre tiene uno que pagar para entrar.

Así pues, cuando Milo consigue hacerse con el botín dejando pistas falsas a la policía, el Sr. Wyke revela sus verdaderas intenciones y le hace ver que había planeado todo aquello para vengarse por haber seducido a su mujer. El robo no habría sido más que una trampa, una estratagema organizada para asesinarle como si fuera un ladrón de poca monta sorprendido *in fraganti*, con lo cual habría satisfecho su deseo de matar y podría librarse de una acusación de asesinato en primer grado. Tras haberle obli-



gado a ponerse una máscara de payaso, Andrew acaba disparando sin piedad sobre su víctima, que cae rodando por las escaleras.

La película comienza a desarrollarse con tono de alta comedia –con sus giros verbales, triquiñuelas y líos de faldas– para irse transformando poco a poco en otra cosa, en un extraño cuento aderezado con un amplísimo repertorio de matices, sutilezas y frases dobladas. Desde el punto de vista estructural, está dividida en dos partes, con divisiones y subdivisiones internas que dinamizan la puesta en escena y responden a la necesidad de mantener la intriga y el suspense. La primera desarrolla toda la acción relativa al supuesto robo y tiene una duración aproximada de una hora, mientras que la segunda se divide, a su vez, en dos segmentos de media hora cada uno. En términos narrativos, es de notar que el final de la primera parte está marcado por un sorprendente golpe de efecto: hacernos creer que uno de los protagonistas ha sido asesinado, con lo cual quedaríamos a merced de un desenlace enigmático<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> N. T. BIHN advirtió que Mankiewicz no era uno de esos revolucionarios con ganas de destruir las formas ya creadas, pero que no dudaba en ponerlas en entredicho y atacarlas con agudeza corrosiva para adaptarlas a su modo de relatar (*Joseph L. Mankiewicz*, Madrid, Cátedra, 1994, 36 ss).

<sup>5</sup> GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en Hollywood*, col. Trama y Fondo/ Ediciones Castilla, Valladolid, 2006.

Comprobamos, por tanto, que la verdadera situación ha sido velada por el corte y el salto temporal, por una elipsis: artificio necesario para jugar con las expectativas y burlar el sentido lineal de la narración, que acabará gravitando alrededor de un crimen simulado, inexistente, cuyos efectos se prolongan más allá de los límites del juego. El cineasta ha intentado darnos gato por liebre, haciendo pasar por real –lo más real que podamos pensar, aunque sea irreducible al pensamiento– lo que no era más que un desmayo. Ha calculado muy bien los tiempos para llevarnos a la segunda parte animados por la intriga y el deseo de saber más, pues será preciso que transcurran varios minutos para comprender que no ha habido crimen alguno. El director nos va introduciendo desde el principio en un mundo de espejismos y ficciones manieristas<sup>5</sup> para hacernos creer que hay mucho más de lo que realmente hay. Diríase que se ha entregado con gusto al juego de las apariencias para desafiarnos e invitarnos a desvelar los secretos de su obra, que parece responder a una suerte de juego infantil planificado con la seriedad y el rigor de los juegos para adultos.

Según advirtió Pablo Pérez, en el genérico figuran nombres de actores que no existen: *John Matthews, Eve Channing, Teddy Martin* y *Alec Cawthorne* –encargado de dar vida al falso inspector *Doppler*, de la Comisaría del Condado de Wiltshire. Mankiewicz ha dejado bien claro que es muy fácil

construir falsas identidades jugando con las máscaras y los significantes, puesto que la palabra *Doppler* suena como *Dopple*, un vocablo cuyo significado en alemán es *doble* y funciona como anagrama de *Plodder*, nombre, al parecer, del verdadero inspector de Scotland Yard. El Sr. Wyke llegará a decir, respondiendo a las insinuaciones del falso inspector, que las cosas no son siempre lo que parecen, y, más adelante, Milo le dará una pista en italiano para que descubra una prueba del crimen fantasma que apunta en la misma dirección: *Non è oro tutto che scintilla*.

La puesta en escena está condicionada por un juego de pantallas que remiten a la temática del doble y la identificación imaginaria, la escisión entre realidad y ficción, verdad y mentira, original y copia. El número «dos» se presenta como una cifra clave en el desarrollo de la trama<sup>6</sup>. Ya hemos aludido a la temática de los nombres y a la división de la historia en dos partes, y podríamos agregar la presencia de dos únicos actores, la existencia de varias imágenes especulares y el expresivo título de la novela que Wyke estaba ultimando: *Death by Double Fault*. Hasta los diálogos parecen pensados para acusar la relación especular entre ambos personajes, puesto que Milo se ocupa muchas veces de cuestionar e invertir el discurso de su oponente mediante el uso de la ironía y la repetición diferencial: anverso y reverso, engaño y desengaño, deseo y contra-deseo, afirmación y negación.

En términos generales, se aprecia en la obra de Mankiewicz una tendencia a cuestionar la estructura de la representación en el campo de las relaciones humanas, donde todo se reduce muchas veces a una combinación de papeles impuestos y no es sencillo distinguir entre ser y parecer, actores de primera o simples aficionados, Margo Channing o Eva Harrington. El cineasta se ha ocupado de profundizar en ese tópico de altos vuelos que iba a encontrar su mejor expresión dramática en la literatura del Barroco, desde Shakespeare hasta Calderón, pasando por Baltasar Gracián o Luis Vélez de Guevara. Nos referimos al tópico del teatro de la vida<sup>7</sup>, el mundo como farsa y escenario donde el hombre está llamado a interpretar diversos papeles para protegerse, donde es preciso tragar y aprender a callar. Mundo inmundo, escribía Gracián<sup>8</sup>, *laberinto de enredos, falsedades y quimeras*.

No en vano, *The Honey Pot* (*Mujeres en Venecia*, 1966) se abría con una llamativa alusión al siglo XVII que iba seguida de una represen-

<sup>6</sup> Aunque sea una referencia lejana, quisiéramos destacar el paralelismo entre esta película y un cuadro como *Los embajadores* (1533) de Hans Holbein, donde también desempeña una función decisiva el número dos y la muerte aparece situada entre ambos personajes, velada por una anamorfosis. Y no olvidemos que en una escena de *La Huella* aparecía por sorpresa un esqueleto entre Milo y Andrew, al que éste reprendía diciendo: *Naughty girl!* Jurgis BALTRUSAITIS analizó el cuadro en *Anamorphoses ou perspectives curieuses*, Olivier Perrin Editeur, 1955, 58 ss.

<sup>7</sup> MARAVALL, José Antonio: *La cultura del Barroco*, Barcelona, Ariel, 2007, 320 ss; FLOR, Fernando R. de la: *Era melancólica. Figuras del imaginario barroco*, Barcelona, José J. de Olañeta, 2007, 160-170. Sobre el origen de esa metáfora, véase: DODDS, Eric Robertson: *Paganos y cristianos en una época de angustia*, Madrid, Ediciones Cristiandad, 1975.

<sup>8</sup> *El Criticón, Obras Completas I*, Madrid, Turner, 1993, 482. Arnold HAUSER observó que el hombre es por naturaleza y destino un ser que se disfraza y oculta, que desempeña siempre un papel, y cuyas actuaciones pueden resultar divertidas para sus eventuales espectadores, aunque él las viva como un *drama sangrante* (*Origen de la literatura y el arte modernos. I. El manierismo, crisis del Renacimiento*, Madrid, Guadarrama, 1974, 253).



tación teatral organizada para un solo espectador, el excéntrico Cecil Fox, un personaje que guarda ciertas similitudes con el Sr. Wyke, mientras que *All About Eve* (*Eva al desnudo*, 1950) rendía homenaje a las artes escénicas para invitarnos a contemplar lo que se cuece entre bastidores, todo ese entramado de ambiciones, intrigas y vagas promesas que terminaba con una profusión de imágenes especulares asociadas al brillo deslumbrante del éxito y las ganas de medrar. El teatro, señalaba Karen Richards, personaje interpretado por Celeste Holm, *es como un fuego de artificio: se inflama, se consume y se apaga*.

Decíamos antes que *La Huella* está protagonizada por dos únicos personajes que se disputan el amor de una mujer para acabar viéndose implicados en una cruenta lucha por el prestigio de la que ninguno saldrá bien parado. Todo invita a suponer que la trama ha sido calculada para que veamos la emergencia paulatina de una violencia que terminará imponiéndose bajo la forma de un asesinato cometido a traición, por la espalda, reforzando así el espesor dramático de una historia que había empezado a desarrollarse como un juego. No sería descabellado afirmar que dicho triángulo evoca la problemática del complejo edípico, que da forma a un conjunto de tensiones y conflictos inconscientes susceptibles de manifestarse en otros ámbitos y situaciones<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Los niños que desean a su madre, explicaba Freud, aspiran a ocupar el lugar del padre, se identifican con él en su fantasía y emplean su vida entera en intentar derrotarle ("Un recuerdo infantil de Leonardo de Vinci", *Obras Completas*, V, Madrid, Biblioteca Nueva, 1972, 1610).

<sup>10</sup> *Lo inconsciente*, afirmaba Freud, *es rencoroso* (*Psicopatología de la vida cotidiana*, *Obras Completas*, III, Madrid, Biblioteca Nueva, 1972, 773).



El discurso de Milo Tindle revela en la segunda parte un trasfondo de resentimiento<sup>10</sup> acusado por la falta de recursos y la extraña situación en la que se ha visto envuelto. Además, contiene una jugosa referencia a la figura paterna que subraya la función simbólica del número «tres», asociándola, no obstante, a la temática del fracaso, puesto que en un momento determinado llegará a evocar la presencia de hasta tres generaciones de perdedores en el juego de la vida, esa carrera loca y sin sentido que nos deja sin recursos y nos fuerza a soñar con mundos paralelos. En un momento de su discusión con Andrew, vemos a Milo elevando el tono para recordar a sus cabezas de familia y dejar bien claro que no está dispuesto a seguir perdiendo como ellos, pronunciando tres veces la palabra «padre» en una misma frase: *My father just took part, and his father, and his father! Losers, as far back as you can go! Well, it stops with me! With me the Tindles start winning and others start losing! You, for example!*

El escritor ha tocado su fibra sensible, llevándole a reaccionar con una fuerza destinada a reparar una afren-

ta histórica y devolver a los padres de su familia la dignidad y el prestigio que nunca tuvieron. Sin embargo, todo se verá reducido a un puro amago, simple deseo de venganza que llevará, tras vanos esfuerzos, al encuentro de la muerte. Milo había declarado al principio que su madre procedía de Hereford y su padre había emigrado a Inglaterra desde Génova cambiando su apellido Tindolini para evitar que le tomaran por un vendedor de helados<sup>11</sup>. En dicha secuencia, señalaba con nostalgia que su padre trabajaba como relojero<sup>12</sup> y acabó arruinándose, y que él había recuperado su apellido original para encandilar a la clientela femenina que acudía a sus peluquerías de Brighton y South Kensington –*Casa Tindolini*–, porque a sus clientas les gustaba el *toque continental*.

El apellido original del padre, el Nombre del Padre –palabra simbólica donde las haya, que sujeta al individuo a una cadena genealógica– se habría convertido así en un reclamo erótico: un reclamo de peluquería. El nombre se ha puesto al servicio de un deseo imaginario que llevará a Milo a acabar asesinado. Todos saben, escribía William Shakespeare, lo que es la lujuria, pero nadie sabe *to shun the heaven that leads men to this hell*<sup>13</sup>, cómo evitar el cielo que lleva a los hombres a ese infierno.

La película está dividida en dos partes, pero se articula en función de tres juegos. El primero había sido planeado por Andrew y consistía en llevar a su oponente al borde de la muerte para probar su resistencia. El segundo había sido ideado por Milo para vengarse y demostrar su talento con las charadas y el arte de hacer sufrir, mientras que el tercero, también ideado por Milo, se configura sobre el fantasma de un terrible crimen de significación sexual; un crimen que desborda las previsiones y lleva la experiencia del film a los límites de lo siniestro. Nuestro peluquero hace creer a Andrew que ha estrangulado a su amante finlandesa tras haberse acostado con ella y escondido por su casa algunas pistas que podrían incriminarle: una pulsera de cristal, un zapato negro, una media de seda y una pestaña –restos de una escena fantasmática que funde el goce y la muerte.

La cosa se encuentra ahora al rojo vivo y la espiral del terror se acelera. Andrew se apresura entonces a buscarlas para destruirlas y evitar que le acusen de asesinato, con la tensión propia de quien tiene las horas contadas. Al descubrir, al borde ya del infarto, que ha sido engañado de nuevo con la complicidad de su amante y una amiga, no puede contener

11 Examinamos ciertos aspectos de esta película en "Análisis fragmentario de *La Huella*" (VV. AA.: *Siete miradas, una misma luz. Teoría y análisis cinematográfico*, Universidad de Valladolid, 2008, 101-123). La publicación de esta segunda lectura nos ha permitido corregir algunos errores, como por ejemplo el que cometimos al señalar, en alusión a su fracaso profesional, que el padre de Milo no había llegado más allá del puesto de helados.

12 Sobre la relación entre la figura paterna y el tiempo, véase: PANOFSKY, Erwin: "El Padre Tiempo", *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza, 2001, 93-107; PANOFSKY, Erwin, SAXL, Fritz, KLIBANSKY, Raymond: *Saturno y la melancolía*, Madrid, Alianza, 1991.

13 SHAKESPEARE, William: *Sonetos*, Madrid, Hiperión, 1999, 273.

su rabia y dispara por la espalda a su oponente cuando estaba a punto de abandonar la vivienda, tras mantener una larga conversación con él. A pesar del tratamiento caricaturesco –que se manifiesta en los últimos gestos de Milo–, lo real se presenta ahora a cara descubierta, como resultado de un acto destructivo<sup>14</sup>.



<sup>14</sup> Jean-Paul SARTRE sostenía que lo real y lo imaginario *no pueden coexistir*, porque son *dos tipos de objetos, de sentimientos y de conductas totalmente irreductibles*. Están separados por un *abismo*. De ahí que nuestros deseos nunca puedan cumplirse *al pie de la letra*, puesto que lo real siempre es *nuevo, imprevisible* (*Lo imaginario*, Buenos Aires, Losada, 2005, 205 ss).

<sup>15</sup> La manera en que se abordan las relaciones entre la verdad y la mentira recuerda a la terrible anécdota relatada por Soren KIERKEGAARD: el público de un teatro respondió al aviso del incendio declarado entre bastidores con grandes aplausos, creyendo que era otra broma del payaso que había salido al proscenio para dar la noticia. *Así creo yo -escribía el filósofo- que perecerá el mundo, en medio del júbilo general del respetable que pensará que se trata de un chiste* (*Diapsálmata*, Madrid, Gredos, 2010, 21).

El número tres es citado de nuevo en relación a un juego mal resuelto que vuelve a confundir la verdad y la mentira, y en el que no hay lugar para la inscripción de un orden simbólico. El buen jugador, sostenía Andrew acercándose al cuerpo tendido de Milo, jamás repite tres veces la misma jugada: *Never play the same game three times running*. Su propuesta es tajante y podría sintetizarse en dos palabras: *Never...three*, nunca tres. A la tercera, Milo había dicho la verdad, la traviesa verdad: los policías estaban avisados y acudirían a la mansión para interesarse por el caso, sin saber que terminarían hallando un cadáver verdadero<sup>15</sup>. Sus últimas palabras –las últimas de la película– contribuyen a recalcar el tono burlesco de la historia y vuelven a insistir en la idea de que aquello no era más que un juego, un maldito juego: *Andrew!* –le dice sonriendo– *Don't forget! Be sure and tell them it was just a bloody game!*

Cabe añadir que en la primera parte se habían realizado tres disparos: el primero contra una jarra trucada, el segundo contra la fotografía de Marguerite y el tercero contra Milo en la escena de la pseudo-ejecución. En el conjunto de la película se producen, por tanto, cuatro disparos, siendo el tercero el único realizado con cartucho de fogueo. Andrew habría disparado sobre Milo por haberse mofado de su gran creación literaria –un atentado contra su vanidad intelectual–, por haberle vencido dos veces consecutivas, por haberle robado a su esposa, por haber comparado el *sex-appeal* de su amante con un *Jeep de segunda mano* y por haber desvelado su «impotencia»<sup>16</sup>: algo inacepta-



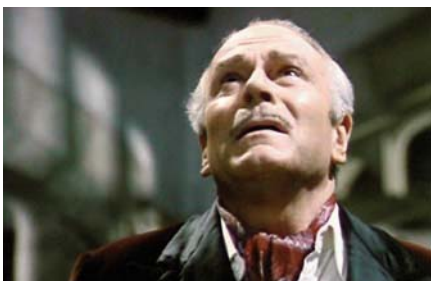
ble para un hombre entrado en años que veía el sexo como un juego y el matrimonio como una penalización, y que había estado alardeando de su potencia fingida al principio del film, en la secuencia del billar, cuando aseguraba estar en perfectas condiciones para satisfacer a aquella diosa de cabellos dorados –una diosa, dicho sea de paso, que dirigía la sauna de Salisbury– cuyos ojos color cobalto poseían el secreto de los lagos de Finlandia, y que le iba *como anillo al dedo*. Siempre quiebra la sogá, reza un dicho popular, por lo más delgado.

Las escenas finales contribuyen a acentuar todavía más el carácter disparatado de una historia hecha a base de medias verdades, de trucos y piruetas narrativas concebidas para deslumbrar al espectador. Destaca, especialmente, la aceleración del montaje, la sucesión de planos cortos para acusar los efectos de focalización, la inclinación de la cámara, el uso de objetivos de distancia focal corta y una superposición caótica de sonidos que hacen pensar en la mezcla de una juguetería y un manicomio: carcajadas, ruidos, lamentos y notas musicales que avanzan a la deriva, acentuando la descomposición psicológica del protagonista, a quien vemos bloqueado y derrotado en los planos finales, a los pies de la escalera, convertido casi en un muñeco más de su colección, una simple marioneta.

<sup>16</sup> Andrew había señalado en la primera parte que los impuestos le habían "castrado": desplazamiento semántico que confirma la estrecha relación entre el poder económico y la potencia fálica. En ambos casos se trata de tener o no tener, tener para poder gastar. *El arte manierista*, explicaba Claude-Gilbert DUBOIS, es el producto de una dialéctica del deseo y la impotencia de satisfacerlo que se resuelve en una búsqueda de presencia indefinidamente diferida (*El manierismo*, Barcelona, Península, 1980, 30).



El cineasta ha vuelto sobre un motivo que aparecía ya ligado a situaciones críticas en dos secuencias de *Suddenly, Last Summer* (*De repente, el último verano*, 1959), basada en una obra truculenta de Tennessee Williams. Nos referimos al motivo de las «carcajadas», de la



risa enloquecida y nerviosa de los enfermos del asilo estatal que traducía un estado de máxima excitación, de espera e incertidumbre ante la llegada y la actitud de Catherine Holly (Liz Taylor). La primera mostraba a la protagonista acosada por los alienados tras haberse enterado de que los cirujanos pretendían someterla a una lobotomía con el beneplácito de su familia, y la segunda a punto de arrojarse al vacío desde una pasarela, ante la mirada expectante de un nutrido grupo de mujeres perturbadas. Estaríamos, en definitiva, ante la variación de un motivo que subraya la presencia de un trastorno emocional y establece una conexión implícita –una relación intertextual– entre los locos del manicomio y los autómatas que hacían compañía a Andrew.

Para concluir la película, el cineasta ha transformado la escena del crimen en una suerte de viñeta o ilustración que, en términos plásticos, nos lleva al punto de partida, a aquella sucesión de imágenes pintadas que daban forma al genérico y finalizaban con la impresionante vista de Athelhampton: decorado perfecto para el desarrollo de un juego maquiavélico, un juego que ha terminado atrapando a los personajes en el espacio inmóvil de la representación.