

# A PROPOSITO DE "AVENTURAS DE JUAN QUINQUIN"

La idea del film surgió al terminar de leer la novela «Juan Quinquín en Pueblo Mocho», de Samuel Feijóo. La comicidad, frescura e ingenio de sus situaciones resultaron, desde el primer momento, muy contagiosas para nosotros. En realidad la idea total del film no surgió inmediatamente. Primero tratamos de adaptarla, es decir, de hacer una transposición casi literal al medio cinematográfico. Esta posibilidad fue rechazada enseguida, dado que el abundante material de la novela daba para una película de tres o cuatro horas de duración. Decidimos entonces alterar su estructura lineal y narrar su historia o sus historias en dos planos: unas veces Juan Quinquín en la guerra; otras, en la paz. Con esta idea aspirábamos a aprovechar la mayor cantidad de situaciones posibles sin que la película resultara tan larga. Pero esta idea —motivada por razones casi mecánicas— fue cambiando el proyecto inicial del film a medida que avanzamos en el trabajo.

La novela, de simple material para una adaptación cinematográfica, se fue convirtiendo en fuente de inspiración para un film. Lo primero que ocurrió: la necesidad de eliminar algunos personajes importantes y concentrar no pocas de sus características en los que serían los protagonistas de la película: Juan Quinquín y su amigo Jachero. La estructura, por otra parte, quedaba definida en la forma siguiente: una primera parte, muy breve, de Juan Quinquín en la guerra, es decir, del personaje y sus amigos quemando cañaverales y acorralados por el Alcalde y fuerzas del ejército; una segunda parte de Juan Quinquín en la paz, o sea, algunas historias de la vida pacífica del personaje (Quinquín desde

**Julio García Espinosa**

monaguillo hasta torero ocasional); otra, de nuevo en la guerra: Juan Quinquín y los suyos tratando de romper el cerco que les tiene tendido el enemigo hasta la muerte inesperada y gratuita de su amigo Jachero; una cuarta parte para enterarnos de cómo Quinquín conoció a su amada Teresa y comenzó a rebelarse contra el orden establecido; y una final, donde conocemos cómo se formó el pequeño núcleo armado de Juan y sus compañeros.

Esta nueva estructura y la necesidad de concentrar los personajes nos llevaron a tres nuevas consecuencias. Primero, la creación de nuevas situaciones; segundo, la narración ya no partía de un orden cronológico de los hechos, sino que se contaban momentos de la vida de los personajes, independientemente de que éstos hubieran ocurrido antes o después; y tercero, esta nueva estructura no lineal, atenuaba de paso la tradicional toma de conciencia de los personajes, es decir, evitaba la tendencia habitual de justificarlos éticamente frente al espectador (el propio protagonista en el momento de la toma de conciencia —escena en la casa del americano— juega con ella pensando en los famosos versos de Zorrilla: «Llamé al cielo y no me oyó», etc.) Pensamos que, hoy en día, los personajes positivos de la vida real no tienen necesidad de justificación alguna, si acaso de nuestra adhesión o de nuestro estímulo.

Otro aspecto que fue surgiendo al calor del trabajo: nuestra propia actitud frente a las películas de aventuras. En el mundo cinematográfico de hoy se hacen muchas películas de aventuras que, debo subrayar, nuestro público disfruta ampliamente. Son películas de aventuras fabulosas pero que nadie vive en la realidad. En nuestros países no sólo se viven de verdad las aventuras, sino que existe la posibilidad de rescatar el prestigio de dicha palabra. El problema del film era narrar, repito, las aventuras que sí vivimos nosotros pero sin renunciar al lenguaje mágico del género. No intentamos hacer una sátira ya que tenemos por lícitos muchos aspectos del género. Y, precisamente, uno de los problemas que tuvimos que abordar fue el de ironizar

algunos de los elementos típicos del film de aventura sin que ello nos llevara a satirizar nuestra propia realidad. También en este sentido la película se mueve en dos planos: por una parte, satiriza algunos aspectos del género; por otra, se apoya en él para plantear situaciones muy serias de nuestra realidad. Insistimos, más que satirizar, ironiza, evidencia los trucos (transformación milagrosa de un león en toro; disparo del Alcalde que se convierte en una guerra total, gran corrida de toros gracias a las bondades que posibilita una edición, salto del héroe desde un tejado para caer cómodamente en su caballo, etc., etc.), en una palabra, intenta demostrarle al espectador que aquello es cine y no realidad. En definitiva pensamos que era mucho más productivo evidenciar la ficción de un filme y que ésta permitiera luego pensar en la realidad, que pensar por el público ofreciéndole sólo las pretensiones cinematográficas de reflejar la realidad.

Pero el experimento más importante para nosotros consistió en mezclar dos elementos que siempre se han tenido por antagónicos: la concepción dramática que tenemos del héroe positivo y la concepción ligera que le damos al género de aventura. La educación que forma la estética tradicional tiende a exigir siempre para el héroe positivo (en nuestro caso, el guerrillero contemporáneo) un género solemne como puede ser, por ejemplo, el de la epopeya; el género de aventuras, al mismo tiempo, lo disfruta pero como algo que sólo sirve para divertir, para pasar el rato, para entretener. Ambas actitudes están determinadas por convenciones estéticas, aunque la primera obedece más a los dictados de la razón, y la segunda, más libre, más espontánea, a los sentimientos. El film trata de evidenciar esta contradicción. Y, desde luego, trata también de superarla. No somos partidarios de los films de entretenimiento, de los films que roban la voluntad del espectador y lo convierten en un consumidor pasivo. Pero no vemos nada de malo en que las películas diviertan. Sobre todo cuando éstas divierten sin entretener, cuando éstas permiten que el espectador participe, que el espectador logre activar su mente. La mezcla de estos dos factores

que hemos señalado, creemos, que alteró también el género. Pensamos que la película no se pueda catalogar dentro de un género. Su resultado es heterogéneo aunque su estilo obedezca a una sola actitud: identificación plena con el mundo nuestro y con el personaje del guerrillero. Entendemos, además, que esta mezcla ha favorecido la humanidad del personaje ya que, como todos sabemos, los «buenos» cuando son abordados con demasiada solemnidad en las películas, resultan siempre menos interesantes que los «malos».

