

**SEVILLA COMO PERSONAJE EN
*NADIE CONOCEA NADIE***

por
JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ

JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ, Licenciado en Comunicación Audiovisual en 1999 y en Periodismo en 1997 por la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Sevilla. Actualmente realiza su tesis doctoral, tras haber leído con éxito su trabajo de investigación *Análisis del personaje protagonista en la filmografía de Stanley Kubrick*.

Nadie conoce a nadie (Mateo Gil, 1999) narra la historia de Simón (Eduardo Noriega), un joven aspirante a escritor que se gana la vida en Sevilla diseñando crucigramas, mientras que su compañero de piso, Sapo (Jordi Mollá), lo hace dando clases de inglés. En la víspera de la Semana Santa Simón recibe un amenazador mensaje en el contestador: el Domingo de Ramos debe incluir en el crucigrama la palabra "adversario". Accede y se ve involucrado en una serie de atentados contra cofradías de los que es principal sospechoso. Simón es ayudado por María (Natalia Verbeke), periodista de su misma diaria, sin que se atreva a confiar en su pareja, Ariadna (Paz Vega). Sin saberlo, ha entrado a formar parte de un juego de rol concebido por Sapo que planea atacar una de las imágenes más populares, la Virgen de las Cinco Llagas, mientras realiza estación de penitencia.

Partiendo de la novela homónima de Juan Bonilla y la intervención de la productora local Maestranza Films, el debutante en la realización Mateo Gil⁷² creaba una trama de suspense en la que Sevilla no se limita a ser un mero entorno sino que adquiere un protagonismo y una presencia inusitados; es esa "ciudad monstruosamente convertida en algo más que una ciudad, en un ser"⁷³ con que Carlos Colón se refiere a la urbe en *El diablo era mujer* (*The Devil is a woman*, Joseph Von Sternberg, 1935).

⁷² Mateo Gil también es director del cortometraje *Allanamiento de morada* (1998) y coguionista de *Tesis* (Alejandro Amenábar, 1996) y *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), además de haber sido asistente de dirección en *La lengua de las mariposas* (José Luis Cuerda, 1999).

⁷³ C. Colón: *Sevilla, ciudad de deseo* (*De Pierre Louis a Joseph Von Sternberg*). *El ojo andaluz*. Sevilla, 1993. Pág. 7.

Desde aquí intentaremos demostrar la entidad de Sevilla como personaje antes que como ambiente desde criterios narrativos. Tanto ambiente como personaje son incluidos por Casetti en la categoría de los "existentes", aquella que dentro de los componentes de la narración⁷⁴ comprendería todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia. Estamos pues realizando un acercamiento al espacio como elemento analizable desde su relación con la narratividad antes que desde el ámbito de la representación.

En una primera impresión podría considerarse la ciudad de Sevilla en el filme analizado como ambiente, según Gasetti y Chio «el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como trasfondo: en otras palabras, es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes».⁷⁵ Los mismos autores señalan no obstante tres criterios desde los que distinguir aparentes ambientes como personajes y viceversa. Pero antes es necesario deshacer un malentendido, aquel que identifica al personaje con los seres vivos y a los ambientes con objetos inanimados.

Esta perspectiva, un criterio "biológico", no sería satisfactoria a juicio de Chatman por sí mismo:

No tiene sentido tratar a multitudes de figurantes o extras como personajes [...] No está nada claro que los personajes tengan que ser antropomórficos (aunque en la mayoría de los casos lo son).⁷⁶

⁷⁴ Casetti y Chio definen narración como "una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos". *Algo* le sucedería, por tanto, a *alguien*: personajes situados en un ambiente que los acompaña o los completa. En F. CASETTI y F. DI CHIO: *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1998. Págs. 172-173.

⁷⁵ F. CASETTI y F. DI CHIO, *op. cit.* Pág. 174-176.

⁷⁶ S. CHATMAN: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus. Madrid, 1990. Pág. 149.

En este sentido las aglomeraciones de personas en *Nadie conoce a nadie* no jugarían ningún papel que las individualizara en la acción y habrían de ser consideradas parte de un todo más general (Sevilla), con una mayor presencia como organismo plural pero homogéneo. Nos hallaríamos posiblemente ante una figura no antropomórfica capaz de desempeñar un rol al mismo nivel que otros caracteres de la historia.

Con objeto de despejar dudas y distribuir los existentes en estas dos subcategorías, Casetti y Chio proponen tres criterios capaces de permitirlos y que aplicaremos al caso concreto del filme de Mateo Gil.

La primera de estas pautas es la "anagráfica". A diferencia del ambiente (anónimo, no identificado), el personaje suele tener nombre, esto es, una identidad claramente definida expresada verbalmente. Según Chatman, «si el nombre es una situación o núcleo alrededor del cual circulan los rasgos, quizás podríamos proponer esa característica como el criterio que define la esencia del personaje».⁷⁷ En este sentido, Blacker añadiría que el nombre no sólo facilitaría que sea recordado, sino que «ayuda a darle dimensión».⁷⁸

Así, en el filme no cabe la menor duda de que el entorno es Sevilla, además de ser nombrada como tal. Ya en la primera escena tras los genéricos, Simón y Sapo hablan de la ((idiosincrasia sevillana)), si bien la conversación fue precedida por un rótulo extradiegético en la que se indica la localización y la fecha («Sevilla. Viernes 24 de abril de 2000»). Otros lugares son también nombrados mediante rótulos, junto a la mención verbal que se hace de ellos: ((Iglesia de la Salvación)), ((Iglesia del Cautivo)), ((Iglesia de San Pablo)), ((Recinto de la Expo 92)) y «Calle Feria».

Los diálogos en los que se citan aspectos relativos a la ciudad identificada por un nombre y a sus habitantes son constantes y se añaden a las informaciones ofrecidas por las retransmisiones

⁷⁷ S. CHATMAN, *op. cit.* Pág. 149.

⁷⁸ I. BLACKER: *Guía del escritor de cine y televisión*. Universidad de Navarra. Pamplona, 1993. Pág. 83.

televisivas, que contextualizan la acción y apuntan datos imprescindibles para el desarrollo de la trama.

Sin embargo, la importancia de la posesión de un nombre es muy relativa. De esta forma, aunque no fuera denominada por un apelativo concreto, la identificación del escenario como Sevilla sería inmediata. Desde la primera toma aérea con que se abre el filme, siguiendo el curso del río Guadalquivir desde el puente del Quinto Centenario hasta la Plaza de Toros de la Real Maestranza en varios planos encadenados, es posible reconocer imágenes características de la metrópoli sin gran dificultad, como lo son los monumentos ((convertidos en metáforas plásticas de la ciudad»,⁷⁹ por utilizar la expresión de Rafael Utrera.

El segundo criterio de distinción del personaje es posiblemente el más fructífero: el "relieve" o importancia para la trama. Casetti y Chio se referirían con ello «al peso que el elemento asume en la narración, vale decir, a la cantidad de historia que reposa sobre sus espaldas, a la medida en que se erige portador de los acontecimientos y de las transformaciones».⁸⁰ Chatman definiría la relevancia como «el grado en que el existente interviene en una acción significativa para la trama o es afectado por ella (es decir, realiza o es afectado por un suceso núcleo)».⁸¹

En Nadie conoce a nadie la Semana Santa es un *MacGuffin*,⁸² esto es, un recurso que interesa mucho a los personajes pero que no es más que una excusa para desarrollar la historia. Chion lo define como «cualquier elemento material que esté en juego en una historia, si resulta que su naturaleza es lo menos importante, desde el punto de vista del espectador, que lo que hay entre los personajes por su causa».⁸³

⁷⁹ R. UTRERA: *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997. Pág. 13

⁸⁰ F. CASSETTI y F. DI CHIO, *op. cit.* Pág. 174

⁸¹ S. CHATMAN, *op. cit.* Pág. 150

⁸² El término "MacGuffin" fue introducido por Hitchcock en sus conversaciones con Truffaut para referirse a la escasa importancia del motivo del uranio en la trama de *Encadenados* (Noutorius, Alfred Hitchcock, 1945), en TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial. Madrid, 1998, págs. 154-157.

⁸³ M. CHION: *Cómo se escribe un guión*. Cátedra. Madrid, 1988. Pág. 141

El hecho de que las agresiones terroristas se sucedan en un entorno de Semana Santa es indiferente a la acción, ya que ésta podría desarrollarse en cualquier otra manifestación colectiva sin que los resultados fueran muy diferentes. La esencia del filme es representar un juego en el que las piezas activas del mismo han de enfrentarse entre sí por descubrir la lógica del mismo y evitar sus agresiones en ese todo general que decíamos era Sevilla en el relato. Siguiendo esta línea, el productor del film, Antonio Pérez, comentaría que la Semana Santa era mero trasfondo de los acontecimientos.⁸⁴

A pesar de ello, la habitación de Sevilla posee un peso específico en el relato. Los espacios (exteriores) no son un simple fondo sino que influyen y condicionan la trama. Así pues, no es casual que la escena prólogo presente un nazareno asesinado en la arena de la Maestranza: se expone el tema y género del filme al tiempo que establece la importancia que tendrá el espacio y folclore sevillano en la narración.

Las llamadas Iglesia de la Salvación, Iglesia del Cautivo e Iglesia de San Pablo, escenarios en principio indiferenciados, adquieren su verdadero sentido situadas sobre el plano de la ciudad. Simón une su localización con líneas y descubre una cruz invertida, orientada hacia el sur.⁸⁵

Los puentes de la ciudad sitúan la acción en la escena prólogo (con el puente del Quinto Centenario), en la escena onírica en que Simón se ve apuntando con un arma la imagen del Cachorro en el puente de Isabel II y en el montaje audiovisual del vídeo juego de Sapo. La introducción a la aventura gráfica mostraría distintos espacios de la ciudad en llamas, así como los puentes de La Barqueta y El Alamillo destruidos sobre el Guadalquivir.

⁸⁴ Declaraciones de Antonio Pérez en el artículo de Carlos Monago "Intriga en Semana Santa", *Diario de Sevilla*, 26-11-99. Cultura, página 4.

⁸⁵ Sobre el plano la cruz se orienta hacia la derecha, si bien es necesario recordar, como lo hace Sapo, que Sevilla es la única ciudad que tiene el norte hacia la izquierda, con lo cual la posición de la cruz de sur a norte la invertiría.

El puente del Alamillo jugará otro papel fundamental en la historia. Junto a él y gracias a la Giralda y la Torre Banesto, las otras cumbres de la urbe, el protagonista descifrará el enigma⁸⁶ acerca de la posición de Sapo en el mapa. La Giralda será un referente constante en los escenarios del filme, ya sea con objeto de situar otras localizaciones desde vistas aéreas o como símbolo de dominación de la metrópoli en la maqueta, sobre la que Sapo coloca el muñeco que le representa. El sevillano convencido de su encarnación del mal dirá al héroe: «Te hemos puesto en la Giralda para que lo veas todo desde el mejor sitio posible»).

Otros lugares característicos que tendrán una función en la narración serán el Barrio de Santa Cruz, laberinto imposible para una persecución, el Pabellón del Vaticano, base de operaciones de los jugadores de rol, y la calle Feria, como hormiguero humano que encerrará a Simón en una situación con pocas alternativas.

Desde un punto de vista temático, la relevancia de Sevilla es patente en la motivación que lleva al antagonista a urdir su macabro plan. Opuesto a una sociedad tradicional que lo reprime, Sapo no encuentra otra forma de hacer frente a los fantasmas de su pasado y a la figura de su padre que atentar contra el mismo entorno en que ha crecido. Ello lo lleva a atacar los símbolos de la villa, un tablero de juego sobre el que se cree poderoso e inmune.⁸⁷

El ente urbano sería, por tanto, uno de los vértices que articulan el triángulo del conflicto: Simón ("El Elegido", involuntario héroe), Sapo ("El Adversario", encarnación del mal) y Sevilla (objeto de la acción de ambos). De esta forma cumpliría el criterio de distinción entre personajes y ambiente referido al relieve de los primeros.

⁸⁶ Sapo abandona a Simón en la Torre Banesto con el siguiente mensaje: "Pasa por la feria entre las dos cimas".

⁸⁷ La aparente inmunidad del antagonista a la autoridad parece permitirle, en unos forzados recursos de guión, conseguir gas sarín, ocupar los sótanos del Pabellón del Vaticano o introducirse dentro de la *Virgen de las Cinco Llagas*, trasunto de la Macarena.

El tercero de dichos criterios haría mención a la "focalización", es decir, «la atención que se reserva a los distintos elementos del proceso narrativo»), en palabras de Casetti y Chio. En este sentido, añaden, «un personaje es tal porque a él se dedican espacios en primer plano, mucho más a menudo de cuanto se hace con los elementos del ambiente [...] o porque en torno a él se concentran, en una especie de diseño centrípeto, todos los elementos de la historia».⁸⁸

En su artículo cubriendo la rueda de prensa de presentación de la película, Charo Ramos⁸⁹ publicaba que «desde la asombrosa maqueta que hace las veces de tablero (obra de Homero Méndez) a las imágenes nocturnas del puente del Alamillo o el edificio Laredo tomadas en helicóptero, la potencia visual con que se ofrece Sevilla (efectos digitales incluidos) en *Nadie conoce a nadie* es uno de los factores más comentados por público e intérpretes). De esta forma, podemos afirmar que la presencia y atención en los planos a los iconos más reconocibles de la urbe son constantes. Incluso desde los interiores (el piso que comparten Simón y Sapo) es posible observar la Catedral y la Giralda de fondo. El contrapunto podría constituirlo *El diablo era mujer* (*The Devil is a woman*, Joseph Von Sternberg, 1935), en la que, según Carlos Colón, la ciudad sólo es sugerida, «como una presencia desdibujada al fondo que se afirma en su constituirse en ámbito de deseo más que en su aparecer».⁹⁰

En cualquier caso, es posible percibir una evolución en la focalización hecha de Sevilla, paralela a la progresiva manipulación que sobre la misma realizan los personajes antagonistas. En un principio, desde la escena prólogo y en los inicios de secuencias de una primera parte, el entorno urbano es mostrado en tomas aéreas que sitúan, relacionan y unifican escenarios al tiempo que magnifican y ensalzan los monumentos-símbolos más populares.

⁸⁸ F. CASETTI y F. DI CHIO, *op. cit.* Pág. 175

⁸⁹ En Diario de Sevilla, 27-11-99. Actual, página 15.

⁹⁰ C. COLÓN, *op. cit.* Pág. 80

La siguiente imagen de la ciudad, independiente a la focalización interna que podrían hacer los personajes, es ofrecida en forma de introducción a una aventura gráfica de ordenador. En el montaje audiovisual del juego se muestra a una apocalíptica Sevilla envuelta en llamas y con edificios insignes destruidos. De esta forma, se percibe un primer dominio, a nivel icónico, sobre la ciudad por los jugadores de rol.

Este control tomará forma posteriormente en la maqueta sobre la que Sapo se siente realmente poderoso. En un espacio neutro, iluminado por una luz cenital, el personaje interpretado por Jordi Mollá se siente un demiurgo capaz de decidir sobre la voluntad del tablero/personaje que tiene frente a sí (imagen que ya reconoce el espectador gracias a las anteriores tomas aéreas).

El último eslabón de esta gradual objetización/manipulación de Sevilla toma cuerpo en el mapa ante el que Simón deberá hallar la clave que desvele el siguiente movimiento de Sapo. El plano, figuración bidimensional de la realidad observada desde la Torre Banesto, supondría la representación de mayor abstracción de la ciudad. En este punto de la historia, previo al clímax, ya no serán necesarias las tomas aéreas (a pesar de lo cual le sigue una que nos lleva a la calle Feria): la metrópoli ha dejado de tener una corporalidad para ser un icono, un gráfico.

Llegados a este punto consideramos probada la pertenencia de Sevilla a la subcategoría de los personajes dentro de los existentes antes que a la de ambiente, ya que cuenta con un nombre, un relieve y una función dentro de la trama y una focalización privilegiada.

Antes de proceder brevemente al análisis de la construcción de Sevilla como personaje es necesario incidir en este último aspecto: nos hallamos ante una construcción de ficción de una ciudad. Aunque con un referente real y contrastable,⁹¹ al igual que cualquier otra figura del relato, Sevilla-personaje no es más que un paradigma de rasgos utilizados con una intención

⁹¹ La mayor parte de los exteriores se rodaron en escenarios naturales, con excepciones como la calle Feria, recreada en Carmona.

comunicativa en un discurso audiovisual.⁹² Prueba de ello es el uso de nombres no reales para referirse a determinados escenarios: la Iglesia de la Salvación, la Iglesia del Cautivo o la Iglesia de San Pablo.

Ya que el objeto de análisis no posee una entidad antropomorfa puede llegar a ser contradictoria la aplicación del esquema metodológico propuesto por Casetti y que estudia al personaje como persona, como rol y como actante.⁹³

No como persona, pero sí desde un nivel fenomenológico podemos evaluar la construcción de Sevilla en términos de personaje plano o redondo. La comparación con el referente real será necesaria, al igual que lo es con los personajes antropomorfos, ya que el ente se configuraría como una simulación de la vida.

Entendemos por personaje plano aquel simple y unidimensional, construido en torno a una sola idea y asociado al estereotipo. Consecuentemente no convencería ni se le consideraría real. El redondo, por el contrario, se identificaría como aquel complejo, variado y multidimensional, con gran variedad de rasgos, trasunto más fiel de la vida y convincente.

Con objeto de evaluar la dimensionalidad de la construcción de Sevilla-personaje, habremos de relacionarlo con el estereotipo sociocultural de la localidad. En este aspecto, la imagen ofrecida en el filme puede ser objeto de debate. Así, si bien desde la productora se transmitía la idea de recreación de «la Sevilla moderna y dinámica»,⁹⁴ la crítica difería. Según Carlos Colón, «allí donde siquiera esperábamos ver una Andalucía vista con una mirada independiente o no mediatizada por invariantes folclóricas, nos encontramos con la habitual colección de postales (Catedral, Plaza de San Francisco, Patio de Banderas, Santa Cruz, Maestranza) y de estampitas kitsch de una Semana Santa

⁹² Al igual que el personaje-humanose confunde con la persona, el personaje-escenario lo hace con el espacio de referencia real. En P. PAVIS: *Diccionario del teatro*. Paidós, Barcelona, 1983. Págs. 352-362

⁹³ F. CASSETTI y F. DI CHIO, *op. cit.* Págs. 177-178

⁹⁴ Declaraciones de Antonio Pérez en el artículo de Carlos Monago "Intriga en Semana Santa", *Diario de Sevilla*, 26-11-99. Cultura, página 4

puramente Cifesa», añadiendo que «un levísimo barniz *moderno* y supuestamente transgresor disimula lo tópico-folclórico».⁹⁵

A *Nadie conoce a nadie* podrían aplicarse las mismas ideas expresadas por Francisco Perales acerca de *Currito de la Cruz* (Alejandro Pérez de Lugín, 1925):

Los exteriores [...] atienden a una edificación persistente intemporalmente; los elementos arquitectónicos contribuyen a cimentar la iconografía sevillana, integrando el espacio urbano en el particular universo del filme.⁹⁶

Del mismo modo, también se verían en la obra de Mateo Gil las observaciones de Victoria Fonseca acerca de *Los duendes de Andalucía* (Ana Mariscal, 1964):

Sevilla está constreñida en un encuadre escenográfico tradicional. La modernidad, como el protagonista, viene de fuera.⁹⁷

La imagen moderna de Sevilla únicamente encuentra un reflejo en aquellos aspectos ajenos a la ciudad, como son los espacios interiores, decorados en un estilo más actual con la presencia de ordenadores y otros elementos novedosos, como el póster de Lara Croft⁹⁸ en la habitación de Sapo. Los exteriores mostrados responden a una iconografía tradicional a la que se suman las construcciones del recinto de la Exposición Universal de 1992, integradas ya en la imagen culturalmente compartida del ente urbano, como lo son el Museo Guggenheim en Bilbao o el Estadio de Montjuic en Barcelona.

El peso de los aspectos más tópicos de la Semana Santa, la "colección de postales" y la referencia a generalizaciones del carácter de sus habitantes (Sapo afirma: «Si los que han dejado

⁹⁵ C. COLÓN, *op. cit.* Pág. 13

⁹⁶ F. PERALES: "Currito de la Cruz", en UTRERA, Rafael (ed), *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997

⁹⁷ V. FONSECA: "Los duendes de Andalucía", en UTRERA, Rafael (ed), *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997

⁹⁸ Personaje protagonista del vídeo juego *Tomb Raider* de Eidos Interactive.

el mensaje son sevillanos puedes estar tranquilo porque, sea lo que pretendan, seguro que hacen una chapuza))) hacen de Sevilla un personaje plano, torpemente configurado mediante un número de características limitadas y estereotipadas. El universo representado será coherente, compacto y cerrado, pese a las tomas aéreas: ningún personaje puede escapar de la ciudad.

En un nivel no ya fenomenológico sino formal examinaríamos al personaje Sevilla en cuanto rol, esto es, como elemento codificado; se atendería a la clase de actitudes y de acciones expresadas.⁹⁹ Desde el punto de vista de la articulación de los roles, el conjunto urbano jugaría un papel pasivo, es decir, no generador de acción. Movida por la acción de otros sufriría las consecuencias de los actos de los personajes activos, en especial del antagonista. La ciudad permanecería impotente ante los atentados y la actividad de aquellos que operan sobre ella como si de un tablero de juego se tratara.

El sistema de valores encarnado por la metrópoli la situarían junto al personaje protagonista: la orientación de la ciudad en el planteamiento de la historia, aun pasiva, es positiva y de ello se deriva la acción de Simón por evitar nuevas agresiones a la misma.

Dicha pasividad podría apreciarse en el análisis actancial del relato, en el que Sevilla se reconocería dentro del esquema de fuerzas temáticas como el actante Objeto, es decir, aquello deseado por el Sujeto. El Objeto sería compartido también por el Oponente y de ahí surgiría el conflicto con el Sujeto. Simón (sujeto) actúa para evitar los ataques de Sapo (oponente) contra Sevilla (objeto). La simpleza argumental de la narración en términos de orientación de la acción permite la aplicación sin grandes dificultades del modelo de análisis estructuralista.

⁹⁹ F. CASSETTI y F. DI CHIO, *op. cit.* Págs. 178-182

Conclusiones

Nadie conoce a nadie convierte lo que podría ser el ambiente en personaje (Sevilla) con una focalización y un relieve manifiesto dentro de la trama, sin el cual ésta no sería posible.¹⁰⁰ Dicha funcionalidad narrativa de la ciudad de Sevilla llega al punto de convertir el entorno en un elemento sin el cual la historia no se comprende, un personaje de vital importancia que pese a su pasividad posee una presencia constante ya sea en las conversaciones de los caracteres como en el propio desarrollo de la acción.

Sin embargo, hemos de cuestionarnos la validez del uso de estereotipos y tópicos como requisito imprescindible para dar entidad individualizada a un espacio concreto y codificado en la mente del espectador. Si bien, como se expresa en su título, nadie parece conocerse en la narración, el único personaje que todos reconocen es la urbe sevillana, obvia, evidente y sintetizada en sus imágenes más características. En este caso concreto, el uso recurrente de tales imágenes será responsable en gran medida de la concepción del espacio urbano como personaje.

Bibliografía

- BLACKER, I.: *Guía del escritor de cine y televisión*. Universidad de Navarra. Pamplona, 1993.
- BONILLA, Juan: *Nadie conoce a nadie*. Ediciones B. Barcelona, 1996.
- CARRASCO, María José: "Carmona acude en masa al estreno de *Nadie conoce a nadie*", *El País*, página 49, 27-11-1999. *El País-Aguilar*, 1999.
- CASSETTI, Francesco y CHIO, Federico di: *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1998.
- COLON, Carlos: *Sevilla, ciudad de deseo (De Pierre Louÿs a Joseph Von Sternberg)*. El ojo andaluz. Sevilla, 1993.

¹⁰⁰ La historia sería muy distinta si en lugar de desarrollarse en Sevilla lo hiciera en Cádiz, Almonte o Lora de Estepa, por citar diferentes espacios.

- COLÓN, Carlos: "Currito del rol: casoso *thriller* cañí", en *Diario de Sevilla*, Actual, página 13, 28-11-1999. Editorial Andaluza de Periódicos Independientes. Sevilla, 1999.
- CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus. Madrid, 1990.
- CHION, Michel: *Cómo se escribe un guión*. Cátedra. Madrid, 1988.
- FONSECA, Victoria: "Los duendes de Andalucía", en UTRERA, Rafael (ed), *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997.
- MONAGO, Carlos: "Intriga en Semana Santa", en *Diario de Sevilla*, Cultura, página 4, 26-11-1999. Editorial Andaluza de Periódicos Independientes. Sevilla, 1999.
- PAVIS, Patriche: *Diccionario del teatro*. Paidós. Barcelona, 1983.
- PERALES, Francisco: "Currito de la Cruz", en UTRERA, Rafael (ed), *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997.
- RAMOS, Charo: "Nadie conoce a nadie", en *Diario de Sevilla*, Actual, página 15, 27-11-1999. Editorial Andaluza de Periódicos Independientes. Sevilla, 1999.
- TRUFFAUT, François: *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial. Madrid, 1998.
- UTRERA, Rafael (ed), *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Padilla Libros. Sevilla, 1997.

ANEXO I FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA¹⁰¹

Nadie conoce a nadie (1999)

Título original: Nadie conoce a nadie.

Director: Gil, Mateo.

Compañía productora: Maestranza Films (España). SOGECINE (Sociedad General de Cine) (España). DMVB Films (Francia). 35 mm.

Colaboración: Andalucía Film Commission (España).

Participación: Canal Sur (España). Canal Plus (España).

Productor ejecutivo: Ferrada, Gustavo. Pérez, Antonio P.

Argumento: Basado en la novela homónima de: Juan Bonilla.

Guión: Gil, Mateo.

Director fot.: Salmones, Javier. (Eastmancolor - Scope)

Música: Amenábar, Alejandro.

Montador: Ruiz Capillas, Nacho.

¹⁰¹ Véase nota 23.

Dirección artística: Po, Javier.

Maquillaje: Almenara, Paca.

Peluquería: Adánez, Eli.

Vestuario: Sanchís, Helena.

Sonido: Goldstein & Steinberg.

Efectos especiales: Romanillos, Raúl. Aparicio, Óscar. Costa, Pau.

Director de producción: Vila, Ana.

Ayudante de dirección: Deluz, Anne.

Intérpretes: Noriega, Eduardo. (*Simón*). Molla, Jordi. (*Sapo*). Verbeke, Natalia. (*María*). Vega, Paz. (*Ariadna*). Ablvarez Osorio, Pedro. (*Padre Andrés*). Rivera, Mauro. (*Rocha*). Cadiñanos, Joserra. (*Dinamitero*). Cabezas, Crispulo. (*Pirata*). Seda, José Manuel. (*Capa*). Henderson, Richard. (*Hernández*). Olmedo, Jesús. (*Brujo*). Notario, Joaquín. (*Padre Sapo*). Deluz, Anne. (*Madre Sapo*). González, José. (*Sapo Junior*). Martínez, Petra. (*Encargada Archivo de Indias*). Morón, Manuel. (*Jefe de redacción*). Sánchez, Silvia. (*Reportera*). Cantero, José. (*Presidente*). Romero, Lucio. (*Hermano mayor*). Salas, José. (*Sacerdote*). Ustarroz, Agustín. (*L. Vázquez*). Rivelott, Federico. (*Paisano*). Roldán, Juan Carlos. (*Presentador*). Iglesias, Montse. (*Voz Documental*). Alpuente, Bárbara. (*Voz Presentadora*).

Lugares de rodaje: Sevilla. Carmona (Sevilla). Madrid.