



✘ “—¿Estás pensando que es mejor no darme una pistola? —Son peligrosas. E ilegales. Y Chéjov es un escritor en quien puedes confiar”
1Q84, **Haruki Murakami**

El tablero

Un salón como escenario principal ornamentado con diversos enseres: un sillón tan ostentoso que haría que **Luis XVI** se plantease el contratar a un decorador de vez en cuando, una ventana abierta, un clavo desnudo asomando en la pared, un jarrón vacío, el retrato gigantesco y enmarcado de un opulento matrimonio y un rifle rodeado de una colección de trofeos de cazador con la forma de numerosas testas de animales luciendo esa expresión desafortunada que adquieren las presas de los monteros cuando son conscientes de que les quitarán el polvo por las mañanas durante el resto de su existencia.

Suena el timbre y una mujer, idéntica a la de la estampa pictórica que corona el salón, acude rauda para atender a la visita. Se abre la puerta y un hombre entra en escena, advertimos que no es el caballero del cuadro. Trae un ramo de flores que ella agradece y coloca en el jarrón, ambos se besan, acuden a conocerse mejor al dormitorio y a rellenar cualquier *plothole* posible. Fin del primer acto.

Segundo acto: el hombre que aparece retratado en el cuadro del salón recrimina a la mujer, intuimos que sospecha algo y ambos intercambian opiniones con cierto acaloramiento. Fin del segundo acto.

En una escena nocturna arranca el tercer acto, el hombre del primer acto entra por la ventana refugiado en la oscuridad del momento para descubrir con asombro que el hombre del segundo acto le estaba esperando sentado en el sillón. Discuten sobre lo apropiado de entender las relaciones con hipotenusas.

Entonces el hombre del sillón le dispara.

Lo que acaba de ocurrir es legal y justo. No jurídica y moralmente porque en el caso de disparar a alguien el hecho en sí suele estar penado de algún modo, y también suele ser considerado triste y bastante injusto por parte del receptor del disparo. Pero sí es legal y justo narrativamente hablando.

Antón Pávlovich Chéjov se dedicaba a ser escritor a tiempo parcial y ruso a tiempo completo. Nacido en Tangarog en 1860 el caballero, dramaturgo y exitoso fabricante de relatos cortos, en



algún momento dado dictó una frase que ha pasado a convertirse en uno de los mecanismos narrativos clásicos de la ficción. Dicha sentencia fue la siguiente: “Si tienes un rifle colgando de la pared en la primera escena de la obra, este deberá ser disparado en el último acto”.

En realidad existen diferentes variantes de la frase según la fuente que se consulte y la construcción de las mismas implica ligerísimos cambios en la interpretación de su significado, (por ejemplo “si hay un rifle en el primer acto, en el segundo o tercero debería desaparecer. Si no va a ser disparado no debería de estar colgado ahí.” según las memorias de **S. Shchukin**) pero todas vienen a formalizar una afirmación, que se convertiría en lección, sobre la importancia de la narración premeditada y lo adecuado de colocar las fichas apropiadas sobre el tablero de ajedrez e insinuar los acontecimientos sin destapar la sorpresa.

Para ser justos habría que mencionar que Chéjov se centraba en lo que acontecía sobre las tablas del teatro y la forma de controlarlo. La interpretación formal de su sentencia venía a decir que en cualquier relato de ficción no hay que introducir elementos decorativos innecesarios, para no distraer al espectador de lo realmente importante. Pero también se extraía una lección de estilo para cualquier tipo de relato ficticio: si el guionista planea un evento (ya sea un giro del guión repentino, un acontecimiento inesperado o un desenlace con sorpresa —un Shyamalanazo—) lo ideal es hacerlo con la suficiente antelación, introduciendo previamente en el sarao aquel elemento que dará lugar a dicho suceso, para no cargarse la estabilidad de la narración. Es por ello que se conoce con el término “pistola de Chéjov” a aquel objeto que al ser presentado en escena pudiera parecer carente de importancia alguna pero que más adelante se revela vital para el relato.



La envergadura del arma del ruso es fundamental por ser la mejor forma de esquivar posibles agujeros del guión del tamaño de una fosa común (y de paso hacerle un regate al tan mentado *deus ex machina*), y también porque si se lleva a cabo con la suficiente habilidad no solo se puede jugar a insinuar lo que aún no ha ocurrido sino que también se puede invitar al espectador a una revisión de la historia con conocimiento de causa (y efecto). Consiguiendo así incitar a un segundo visionado para descubrir detalles que no se habían apreciado durante el primer vistazo, cuando o bien se habían pasado por alto o bien no tenían relevancia aparente.

La pistola de Chéjov es por tanto un mecanismo literario que sirve para presagiar algo y que juega como una ramificación de la liga del [foreshadowing](#) centrándose en un elemento concreto. Y dicho elemento ni siquiera tiene que ser específicamente un arma (eso tan solo es el ejemplo teatral) puede ser perfectamente otro tipo de objeto, una idea, una característica particular, un hecho, una persona, o cualquier otra pieza en juego que se le ocurra a la materia gris del escritor.



Ni siquiera tiene por qué ser singular y solitaria, una misma historia puede hacer gala de varias pistolas de Chéjov creando un auténtico arsenal (y en este caso, muchas veces de manera obcecadamente literal, véase más adelante la mención a James Bond). Y por supuesto, tampoco es una técnica limitada a un arte en concreto, podemos encontrar ejemplos de su uso en literatura, cine, radio, videojuegos y cualquier forma y medio de transmitir cuentos e historias.

Si bien la interpretación primigenia de Chéjov era la de alertar sobre lo innecesario de la morralla en lo literario, la interpretación más actual encamina una senda que parece entender que lo que el dramaturgo insinúa es que si la audiencia ve una pistola en escena ha de estar preparada también para ver como esta es disparada tarde o temprano. Eso sí, debido a la tenue línea que delimita esta técnica con otras concretas y las diferentes interpretaciones que se pueden sacar de la frase original, bastante gente invierte un tiempo interesante en discutir qué es y qué no es una pistola de Chéjov, con lo que muchos de los ejemplos que son perfectamente válidos para algunos observadores no llegan a serlo para otros .

Incluso se da lugar a un fenómeno curioso: interesantes batidas de caza en busca de pistolas de Chéjov, en su mayoría llevadas a cargo por listillos o fans irremediables. Como ejemplo muy práctico está la serie *Perdidos*, donde los más ilusos espectadores *hardcore* creían advertir en ciertos elementos la silueta de la pistola cuando en realidad el libreto de la serie de la ABC era más un ejemplo de una brainstorming/diarrea desquiciada, una especie de “pongamos todo lo que nos ocurra ahí dentro y después ya intentaremos parchearlo más adelante”, que de una obra compacta y premeditada.

Límites geográficos de la armería

El mecanismo ruso limita y a menudo se confunde erróneamente con algunos otros artefactos de premisa ligeramente similar. Para empezar tiene un hermano tonto: el *red herring*. El *red herring* es lo que vendría a ser una pistola Chéjov en potencia, cargada y por disparar que al final resulta fallida: un elemento que parece ser una pista, con mayor o menor presencia e interés a la hora de entrar en escena, pero que a lo largo del desarrollo se desvela como carente de importancia alguna. Por lo general es un objeto que sirve de distracción del mismo modo en el que un mago mueve la mano derecha mientras con la izquierda cambia las cartas de la baraja. Un malabarismo. Es el truco de llevar al espectador/lector por el camino equivocado. Un ejemplo claro y notorio ocurre en la película *12 monos* de **Terry Gilliam**, siendo en este caso la propia agrupación llamada 12 monos un *red herring* gigantesco.



También existe una variante de la pistola de Chéjov en formato marcha atrás: el *Mac Guffin*, o la



versión revertida de la pistola Chéjoviana. Un *Mac Guffin* es aquel elemento del guión que es presentado de manera excepcional barnizándolo con el aura de ser importantísimo de algún modo y que al final se queda en irrelevante en sí mismo, pero que de todos modos ha servido para conducir hacia algún lado la acción. El *Mac Guffin* suele tener forma de meta, artefacto sobrenatural y/o poderoso, objeto deseable o cualquier variante golosa similar, pero al final de la historia su naturaleza en sí misma es básicamente “putamierda”. Aun así, su presencia es fundamental para el desarrollo. El objetivo de esta argucia no es tanto descubrir qué es realmente el objeto (como por ejemplo ocurría con el contenido del maletín de *Pulp Fiction*, o la llamada pata de conejo de *Mission Impossible III*) sino servir como medio para que los personajes y las situaciones lleguen a determinados caminos, se choquen unos con otros y pasen cosas. Que es lo que suele ocurrir en las historias.

Habría que destacar también que el adecuado apuntado de la pistola de Chéjov puede ser utilizado para salvar el famoso *deus ex machina*. Es decir, ese momento en el que pasa algo importantísimo *Porque Sí*, sin previo aviso ni explicación aparente.

Un ejemplo de lo desastroso del *deus ex machina* es el personaje de Carolyn (**Chloë Moretz**) en ese accidente en cadena reciente de **Tim Burton** que es *Sombras tenebrosas*. Lo que ocurre con dicho personaje en el desenlace se le antoja al espectador una salida barata y cutre porque previamente no ha tenido más que una leve y muy absurda insinuación de ello (una frase de **Eva Green**) que ni siquiera era construida como un arma de Chéjov. Y por ello cuando el guionista utiliza el vil método de salir por esa tangente tras revisar lo que tenía en su manga no resulta creíble, ni legal, por mucho que intenten darse explicaciones a posteriori.

Ejemplos prácticos

En el mundo de las artes los ejemplos de armamento *made in Chéjov* son casi infinitos. En el presente artículo nos limitaremos al séptimo arte y a tan solo una pequeña selección que no tienen por qué ser la de los más notables, ni los más elegantes.

Zombies Party (Shaun of the dead) opta por el camino más literal posible: en un momento dado los personajes discuten en un pub llamado Winchester sobre si el rifle que da nombre al propio bar, y que luce colgado de la pared como parte de su decoración, está cargado o no. Duda que se despejará más avanzado el metraje cuando la amenaza zombi del film intente convertir a los contertulios en una merienda-cena.

En *El quinto elemento* descubrimos durante la presentación del personaje al que pone la jeta **Bruce Willis** (Corben Dallas, aquel bilingüe de idiomas prácticos: con tacos y sin tacos) que este vive en un futuro automatizado en donde, pese a los avances tecnológicos, el protagonista aún se



emperra en encender los cigarrillos con prehistóricas cerillas. El último de los fósforos de esa misma caja de cerillas de Dallas tendrá una importancia excepcional: será el elemento fundamental para salvar el mundo a contrarreloj.



También en la franquicia de *Jungla de cristal*, en la que milita el mismo Willis, las pistolas de Chéjov se suceden en formación de cascada: En *Jungla de cristal* tenemos el reloj, las conversaciones con Carl Winslow, la limusina o el consejo de un desconocido que deja al protagonista con los pies descalzos. En la secuela descubrimos que el arma de Chéjov tiene forma de mechero y en *Jungla de cristal: la venganza* el mítico y quejica John McClane comienza la película lamentando un profundo y notorio dolor de cabeza. Dicha cefalea le llevará a conseguir durante el tramo final un paquete de aspirinas con el que es posible desvelar la localización del terrorista interpretado por **Jeremy Irons**.

Incluso en ese olvidable y aterrador remake poco encubierto de *Jungla de cristal* en versión para todos los públicos que es *Superpoli de centro comercial* se mantienen los preceptos de las armas de fuego literarias. Todo el inventario presentado durante la primera parte acabará siendo utilizado contra los malos de la función, incluyendo aunque parezca imposible hasta la salsa picante.

En *Los Increíbles* tenemos ejemplos humanos y textiles. El primero tiene la forma del pequeño *fanboy* que aparece al principio de la película, personaje secundario que se revelará como fundamental (es el motivo de la película en sí) más adelante. Para el otro tipo de ejemplo tenemos a una diseñadora de vestuario poniéndose muy pesada en sus intervenciones con el tema de considerar la capa como lo menos apropiado para el look práctico de superhéroe. Y entretanto el público más despierto se pasa media película dudando si el enemigo de la función tiene capa por algún motivo concreto, hasta que se descubre la tarta al final.

En las películas de James Bond se suele alienar un arsenal de pistolas de Chéjov durante la visita al laboratorio de Q. Todos los artilugios molones presentados serán usados en algún momento del film por el Bond en cuestión. La excepción en la franquicia viene de la mano de los gadgets del BMW en *GoldenEye*, pero está justificada en parte porque el carro en cuestión era un [product placement](#) descarado de última hora que se pegó al guión con un par de chicles mascados.

Un ejemplo de la pistola rusa en forma de algo que no tiene forma de objeto ocurre en *Una serie de catastróficas desdichas*, donde en realidad se transmuta en un comentario. El personaje de Josephine (interpretado por **Meryl Streep**) narra una colección de paranoias sobre la seguridad hogareña muy salidas de órbita. Y más adelante todos esos accidentes temidos, a pesar de parecer



imposibles y absurdos, les acontecen de golpe a los sufridos protagonistas del film.

En *Aliens* tenemos un uso hábil del instrumento. En la película tiene lugar una escena en la que Ripley (**Sigourney Weaver**) se pone a los mandos de un exoesqueleto de carga para demostrar a los marines que es una mujer igual de útil que sus compañeros varones. Dicha escena está situada ahí para demostrar el carácter del personaje, pero al mismo tiempo es utilizada para reciclar la armadura robótica como juguete chejoviano cuando en el clímax del film, durante un momento en el que el espectador ya se había olvidado del trasto en lo que respecta al guión, Ripley vuelve a enfundarse en el metal para correr a collejas a la reina alien.

El mecanismo también puede adquirir la forma de una habilidad o don: el personaje de Marion de *En busca del arca perdida* se presenta en pantalla con una competición alcohólica de ingesta de chupitazos en la que queda ganadora. Más tarde utiliza ese envidiable aguante a los líquidos espirituosos para emborrachar a un captor.



Una de las versiones más curiosas del método la encontramos en la saga *Regreso al futuro*. Si bien la primera parte utiliza un hecho puntual (la torre del reloj siendo alcanzada por un rayo) como pistola, las secuelas van más allá e inventan un concepto nuevo en un par de armas de Chéjov que se presentan en una película y se disparan en otra: ese aeropatín de *Regreso al futuro 2* que es conservado en el Delorean para servir como instrumento de rescate en *Regreso al futuro 3* (y de paso como inspiración para el tren volador que cierra la película). Y esa escena en la segunda entrega de la saga en la que Marty “Nadie me llama gallina” McFly (**Michael J. Fox**) contempla una fragmento de *Por un puñado de dólares* que le servirá de inspiración para fabricarse un chaleco antibalas durante la tercera película (que tiene lugar en ese Oeste de sombreros y duelos con pistola). La explicación de tanta coordinación no es difícil, ambas películas se rodaron al mismo tiempo.

Las espadas colgadas en la pared de *Gremlins*. Las pistolas de clavos que asoman en *Arma Letal 2* y *Aracnofobia*. El personaje que asegura en *Quemar después de leer* que nunca ha tenido que disparar su pistola. Los vasos de agua repartidos por la casa en *Señales*. La vida extra en *Scott Pilgrim contra el mundo*. El ataúd tamaño niño por el que pregunta Vada (**Anna Chlumsky**) a su padre en *Mi chica*. Toda la plantilla de animales rarunos que van apareciendo en *Avatar* (de hecho, *Avatar* misma está construida a base de una armería de Chéjov), el proyector de hologramas de *1997: Rescate en L.A.*, el cargamento de dinamita en *Rio Bravo*, casi todo objeto que aparece en algún lado o es mencionado en algún momento en las películas de *Solo en casa*, la afirmación de que las hienas pueden morir de risa en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, las velas en *Memoria letal*, el bazooka robado en *Kick-Ass*.



Lo más divertido son aquellos films que en lugar de contener un ejemplo de este mecanismo de narración están sembrados de una cantidad absurda de ellos, convirtiendo la trama en auténticos arsenales de Chéjov como ocurre en la ya mencionada *Avatar* de **James Cameron**, o en *La trama* de **David Mamet**, donde casi todo es en esencia una pistola narrativa esperando ser disparada.

Y quizá la hiperutilización más divertida del recurso la encontramos en *Arma fatal* (*Hot Fuzz*) de **Edgar Wright**, la segunda parte de [la trilogía del Corneto tres sabores](#) protagonizada por **Simon Pegg** y **Nick Frost**. El propio director y uno de los actores estrella —Edgar Wright y Simon Pegg— firman el grueso del guión y tal y como ya hicieron en *Zombies Party* demuestran muchísimo cariño para con el texto. No en vano en la edición en dvd de aquella comedia con zombis ya se atrevían a incluir un extra que consistía únicamente en un vídeo de ellos dos repasando una lectura del libreto completo y explicando cada uno de sus recovecos a la cámara.

Para *Arma fatal* se ponen las botas en cuanto a los bocados que le sueltan al recurso. Incluso ellos mismos bromean con que el film podría haberse llamado tranquilamente *La pistola de Chéjov: La película* y no estarían exagerando en absoluto. Y en el fondo tienen bastante razón, gran parte de la hilaridad de esta estupenda perversión inglesa de las *buddies movies* americanas que se montan los caballeros se construye con una primera sección de la narración que anticipa de modo inapreciable todo lo que sucederá en la segunda parte del relato. Wright y Pegg se desbocan y utilizan una bonita colección de pistolas Chéjov de todos los ámbitos: de placas conmemorativas a deducciones absurdas sobre los motivos que justifican a un asesino pasando por armas colgadas en la pared que tendrán uso en alguna afrenta, un cisne prófugo, diálogos entre los personajes (“—¿Alguna vez has disparado dos pistolas saltando en el aire? —No”) que acaban siendo presagios directos o detalles tan descacharrantes como la propia música que escucha en el coche el personaje de **Timothy Dalton** cuando entra en plano unas escenas después de cada uno de los homicidios que acontecen. Lo dicho: un Chéjov desmadrado, con la corbata en la cabeza, acento inglés y pegando tiros a diestro y siniestro.



Epílogo/Ferretería

En aquel primer acto de la pantomima teatral y burda con la que arranca este texto quizá el lector haya descubierto que uno de los objetos quedaba libre de uso y función. Aquel clavo asomando en la pared. En realidad era más bien un pequeño asterisco para hacer un breve apunte en este epílogo de un detalle curioso: entre las múltiples referencias a las palabras de Antón Chéjov se pueden [encontrar algunas](#) que citan que la frase original era algo así como “Si un clavo aparece en un cuento el protagonista tiene que acabar colgándose de él”. O la variante “Cuando en una pared hay un clavo es para que alguien cuelgue un cuadro”. La primera de ambas opciones se



antoja bastante poco plausible a no ser que el clavo tenga unas dimensiones titánicas o el protagonista de la obra en cuestión viva en una casa con forma de seta y lleve por sombrero un cono rojo. Y por otro lado la segunda afirmación carece de la chicha que tiene la versión con arma de fuego, con lo que es bastante fácil dudar que Chéjov haya sido el autor también de ese otro convenio. La investigación previa a este artículo, que ha consistido en googlear muy fuerte y preguntar a tres personas relacionadas con las letras, no ha dado con el supuesto origen de dicha afirmación atribuida al dramaturgo y tan solo ha obtenido como resultado unas búsquedas infructuosas con fuentes poco fiables y que tres personas recomendasen la dedicación del tiempo en internet a otras búsqueda más productivas con éticas ligeras. Por tanto es probable que en realidad esa otra frase de carácter más bricomaniaco y menos armamentístico fuese fruto de una bonita perversión popular de la original. O no. La cuestión es que tener las cosas en la pared parece ser buena idea. Y si están cargadas, mejor.