

PAROLE RUBATE

RIVISTA INTERNAZIONALE
DI STUDI SULLA CITAZIONE



PURLOINED LETTERS

AN INTERNATIONAL JOURNAL
OF QUOTATION STUDIES

Rivista semestrale online / Biannual online journal

<http://www.parolerubate.unipr.it>

Fascicolo n. 24 / Issue no. 24

Dicembre 2021 / December 2021

Direttore / Editor

Rinaldo Rinaldi (Università di Parma)

Comitato scientifico / Research Committee

Mariolina Bongiovanni Bertini (Università di Parma)

Dominique Budor (Université de la Sorbonne Nouvelle – Paris III)

Corrado Confalonieri (Harvard University)

Roberto Greci (Università di Parma)

Heinz Hofmann (Universität Tübingen)

Bert W. Meijer (Nederlands Kunsthistorisch Instituut Firenze / Rijksuniversiteit Utrecht)

María de las Nieves Muñiz Muñiz (Universitat de Barcelona)

Diego Saglia (Università di Parma)

Francesco Spera (Università Statale di Milano)

Segreteria di redazione / Editorial Staff

Maria Elena Capitani (Università di Parma)

Francesco Gallina (Università di Parma)

Arianna Giardini (Università Statale di Milano)

Chiara Rolli (Università di Parma)

Esperti esterni (fascicolo n. 24) / External referees (issue no. 24)

Guglielmo Barucci (Università Statale di Milano)

Denis Brotto (Università di Padova)

Paola Cristalli (Fondazione Cineteca di Bologna)

Francesca Fedi (Università di Pisa)

Silvia Martín Gutiérrez (Universidad Autónoma de Madrid)

Francesco Saverio Marzaduri (Bologna)

Progetto grafico / Graphic design

Jelena Radojev (Università di Parma) †

Direttore responsabile: Nicola Catelli

Autorizzazione Tribunale di Parma n. 14 del 27 maggio 2010

© Copyright 2021 – ISSN: 2039-0114

INDEX / CONTENTS

Speciale

RISCRIVERE UN FILM.

CITAZIONE, REINVENZIONE E MEMORIA NEL *REMAKE* CINEMATOGRAFICO

a cura di Roberto Chiesi

<i>Presentazione</i>	3-5
<i>Il vampiro sublime. Da “Dracula” a due “Nosferatu”</i> ROBERTO CHIESI (Fondazione Cineteca di Bologna)	7-26
<i>“Human Desire” y “La Bête humaine”: una relación compleja</i> FERNANDO GONZÁLEZ GARCIA (Universidad de Salamanca)	27-50
<i>Variazioni sul tema: i casi di “The Front Page”</i> LAPO GRESLERI (Bologna)	51-62
<i>Marlowe returns: da “Murder, My Sweet” a “Farewell, My Lovely”</i> ADRIANO PICCARDI (Fondazione Alasca – “Cineforum”)	63-74
<i>Variazioni Simenon. Appunti su tre adattamenti cinematografici</i> VALERIO CARANDO – ROSA GUTIÉRREZ HERRANZ (Università di Pisa – Universitat Autònoma de Barcelona)	75-88
<i>Uno, nessuno e centomila dollari. Akira Kurosawa e Sergio Leone</i> ANTON GIULIO MANCINO (Università di Macerata)	89-99
<i>Poetiche della solitudine: da “Le Samourai” a “Ghost Dog”</i> ROBERTO CHIESI (Fondazione Cineteca di Bologna)	101-124
<i>Michael Haneke y la perversión del ‘remake’</i> JOSÉ MANUEL MOURIÑO (Istituto Internazionale Andreij Tarkovskij)	125-143

MATERIALI / MATERIALS

<i>Imitare citando, citare plagiando: le “Novelle di Giraldo Giraldo”</i> FRANCESCO GALLINA (Università di Parma)	147-169
<i>Alessandro Tassoni e i “Politicorum libri” di Justus Lipsius: citazione e contestazione</i> ENRICO ZUCCHI (Università di Padova)	171-193

<i>Citazione come salvezza. Echi classici nella poesia di Choman Hardi</i> DANIELA CODELUPPI (Università di Parma)	195-203
<i>Il neobarock'n'roll di Frank Zappa. Per un catalogo di citazioni</i> GIAN LUCA BARBIERI (Università di Parma)	205-223
<i>Fine serie</i> RINALDO RINALDI (Università di Parma)	225-228



JOSÉ MANUEL MOURIÑO

MICHAEL HANEKE Y LA PERVERSIÓN DEL 'REMAKE'

1. *El 'remake' y la latencia de lo que 'está por contar'*

El vocablo inglés *remake* es el adjetivo con el que se distingue a ciertas películas que, por decirlo de algún modo, versionan o reinterpretan un film anterior. En mayor o menor medida, voluntaria o involuntariamente, el *remake* surge ligado a una obra previa; parte de su identidad halla cobijo en aquella otra película a la que viene a servir, valga la redundancia, de *remake*. Y dado que el *remake* se dice (al menos en su traducción literal) capaz de 'rehacer' a esa obra cinematográfica anterior, estaríamos ante un singular alarde creativo, una suerte de mecanismo fílmico capaz de obrar sobre otras películas ya realizadas. Aún, tratándose de una malversación evidente, tendemos a obviar el engaño que tal definición supone... tal vez porque intuimos que no es del todo falso su significado. En la práctica, un *remake* es incapaz de modificar la obra que versiona, pero tampoco podríamos concluir que la deja del todo intacta. El

remake, cuando menos, cita a esa otra película que reinterpreta. No sólo la cita porque pueda tomarla como ejemplo o porque haga mención a ella, sino porque la ‘invita a comparecer’. Las películas conocidas como *remakes*, por serlo, no solamente evocan, sino que también invocan a esas otras películas a las que se refieren. ¿No están dando, al fin y al cabo, una y otra, su versión del motivo (argumental o de cualquier otra índole) que las relaciona? El suyo es un verdadero careo en el que se confrontan distintas versiones de una misma historia.

Lo primero que el *remake* pone en evidencia, por tanto, es la propia historia objeto de réplica. El *remake* demuestra que todo argumento es siempre una nueva película en potencia, que toda película es otras películas en potencia. Poco importa lo magistral que pudiera haber sido cualquier adaptación previa, ninguna historia se ve libre de ser reinterpretada una y otra vez. Ninguna lectura (versión) es capaz de zanjar por completo una historia, su propia legibilidad es una promesa inagotable de recreaciones por venir. Esta predisposición natural a ser retomada en distintas versiones se extiende, incluso, a los pequeños relatos que a su vez trenzan las historias de mayor envergadura. Una extraña ansiedad por recrear nos empuja a expresar cualquier saliente o eslabón argumental en cada historia. Multitud de fragmentos narrativos consiguen así emanciparse y florecer como pequeños esquejes argumentales. En la jerga audiovisual actual se les conoce como *spin offs*, secuelas, precuelas... Todas ellas son fórmulas herederas o consanguíneas del *remake*. Una y otras se nutren de las infinitas derivas argumentales que, en potencia, trasluce cualquier historia. Pero es importante hacer notar que dicha potencialidad precisa también de ser avivada. El interés que suscitan tanto los *remakes* como las ficciones seriadas debe mucho a que cada espectador alimenta, a su antojo, la potencialidad latente de lo que está por contar. El autor de un film, junto con la *troupe* de profesionales que lo acompañan, es quien consigue definir

la aparición de una o varias versiones concretas de un mismo argumento, no cabe duda. Sin embargo, toca al espectador rumiar interiormente el diálogo entre obras que en ocasiones se produce. Él es quien ha de leer entre líneas; quien, en última instancia, vincula a las distintas adaptaciones de una misma historia, así como a aquellas otras vías posibles que todavía restarían por aparecer. Relaciones que, por esa misma razón, no aguardan en completo silencio el momento de su aparición, sino que fermentan, rumorean en la imaginación del espectador. Esto es importante subrayarlo: son los espectadores quienes construyen la informe película soñada en cuyas entrañas se combinan las distintas versiones de un mismo argumento, así como las expectativas referidas a lo que sigue a un final o a lo que ha provocado un origen. Tras la historia, ese objeto susceptible de versión, es la posible aportación del espectador un segundo elemento que el *remake* subraya. De hecho, ¿no es a ojos de este espectador, capaz relacionar cada versión con su historia-nodriz, cuando es más que apropiado considerar que un *remake* puede re-hacer una película ya finalizada? El espectador, si conoce las dos obras, observa en relativa simultaneidad al original y a su *remake*. De manera instintiva, realiza un cotejo de las dos versiones. La empatía que lo empuja a participar con su evaluación viene a ser avivada, precisamente, por los vacíos de historia que cubren su tránsito hacia cada nueva versión de un mismo relato. Pues el lugar primordial de este espectador es un vacío entre historias. Podríamos decir, resumiendo su aportación, que el espectador es quien sostiene la cadena de frío necesaria para que este puzle de relatos obre en continuidad, para que todas las lecturas posibles provengan de una única historia que no cesa, que se ramifica y expande a través de distintas versiones o episodios.

Del mismo modo, esta activa participación suya también provoca la insatisfacción ocasional que algunos espectadores manifiestan cuando una nueva adaptación, versión o episodio de la historia ya conocida no

armoniza, a su entender, con el resto. La suya, sin duda, es una decepción muy elocuente: el espectador, consciente (y hasta custodio) de la familiaridad que existe entre imágenes e historias, sabedor (y hasta instigador) del contacto que se produce entre ellas, lamenta lo que él interpreta como un contagio. El contacto entre las distintas versiones es para él real; de no ser así, no vería en ello riesgo alguno. Y es que la relación entre distintas adaptaciones no es un aspecto que el paso de una versión a otra silencie, sino que, por el contrario, las propiedades de tal relación se acentúan durante el tránsito de una adaptación a otra. Quizás se deba a que, durante la espera, quien acompaña a la historia original la observa, temporalmente, sobre el vacío de la indeterminación; latente, suspendida sobre las maravillas o amenazas del abismo que implica el ser en potencia. Ya lo hemos mencionado, en ese vacío fermentan las elucubraciones del espectador. Ahí se avivan las futuras películas o versiones posibles. También debido a esto, el gusto por las sagas fílmicas u otros productos audiovisuales de formato seriado (como en el caso de las telenovelas o producciones similares) termina convirtiéndose, en tantas ocasiones, en una verdadera adicción. El espectador llega a entranarse en las historias que relaciona. Le mueve el deseo de avanzar a través de los apéndices que brotan de una misma historia troncal. Se desliza el espectador, en su avance, gracias a un espacio o margen propio, un vacío intestinal a través del cual la ficción respira. Por aventurado que pueda resultar, debemos reconocer que cuando la persistencia de la ficción depende del seguimiento intermitentemente de un espectador, algo esencial de esa ficción pertenece a este último. El espectador vive la ficción en aguda proximidad con la historia a la que se le permite retornar de tiempo en tiempo.

A nadie se le escapa, y a la industria del entretenimiento audiovisual menos que a cualquiera, que esta ilusión de copertenencia, surgida entre la

ficción y el espectador que la persigue, ofrece un auténtico filón en muchos aspectos: la audiencia anhela refugiarse en historias interminables, en relatos que hace suyos a base de reencontrarse con ellos (en medio de ellos) una y otra vez. Toda una vertiente de films 'encadenados' ha sabido hacer uso de la familiaridad que nos une a una ficción en continuo retorno. Estas series de películas, cuya relación puede ser más o menos premeditada, animan sutiles aproximaciones a lo real desde la ficción. ¿De dónde proviene esa ventaja? cabe preguntarse, puesto que no hemos dejado de referirnos al contexto de la ficción. Una razón importante se encuentra en que las películas cuya resolución argumental no se consume por completo en ellas mismas sino que, por el motivo que sea, sufren una reinterpretación, ven aplazado su desenlace o se les añade algún tipo adenda argumental a su historia principal en películas-satélite posteriores, tienen entonces a su disposición (a través de las obras que las secundan) el conjugar dos corrientes temporales que se entrelazan: de una parte, el tiempo real transcurrido fuera de la ficción; por otro lado, el tiempo articulado en el montaje que el argumento obliga a esculpir cinematográficamente y que, ahora, puede bañarse en rasgos puros de ese otro tiempo, el tiempo real que ha transcurrido hasta el reencuentro. Sin necesidad de que exista premeditación alguna, como ya afirmamos, al *remake* o a la secuela se le presenta la oportunidad de suceder en un hito de realidad y sin que esto afecte a la consistencia de la ficción que se construye. Queda fuera de esta discusión el que la obra cinematográfica en cuestión se permita paladear o no esa declinación temporal. Ahora bien, en las historias filmadas que sí consienten en acompasar su propio tiempo ficcionado con el avance del tiempo real (aquel que necesariamente afecta, por ejemplo, a actores o a localizaciones naturales), ficción y realidad comulgan de una manera especial. Lo real mismo parece dar fe, en ellas, de lo auténtica (y ya no sólo verosímil) que puede llegar a ser la ficción.

Incluso la autoría o entañamiento del espectador en el intermedio que ocupa, el margen participativo que mencionábamos previamente, cobra también su incremento de autenticidad, vibra; se agudiza la sensación de estar experimentando una vivencia, pues el espectador percibe cómo se dilata silenciosamente su vinculación con las imágenes: observa una dimensión más en su sincronía, la supervivencia al tiempo transcurrido.

2. *Richard Linklater*

Aunque los ejemplos serían cientos y merecerían un estudio particular en cada caso, sirvan como muestra dos verdaderos paradigmas bien conocidos de aquella tendencia a retomar, entrecortadamente, una historia: la filmación dilatada durante dos décadas que Francois Truffaut realiza observando la vida de Antoine Doinel (Jean-Pierre Léaud) en la serie iniciada con *Les Quatre Cents Coups* (1959); o bien, la historia de Céline (Julie Deply) y Jesse (Ethan Hawke) que Richard Linklater revisitó en tres encuentros distintos y extendidos a lo largo de dieciocho años, *Before sunrise* (1995), *Before sunset* (2004) y *Before midnight* (2013).

Del propio Linklater parecería obligado recordar aquí el proyecto titulado *Boyhood* (2014), una película que busca convertir en verdadero tiempo diegético del film el paso real de un niño de seis años, Mason Evans (Ellar Coltrane), a la adolescencia. Sin embargo, esa es una película en la que el registro del paso del tiempo desde el año 2002 y hasta el 2013, visible en la maduración constante y vertiginosa del niño que la protagoniza, se concentra en una sola entrega. Parece un hecho intrascendente, pero resulta ser fundamental. El paulatino envejecimiento de los cuerpos (pues no sólo afecta, claro está, a su joven protagonista sino a todo el elenco actoral, incluidos Ethan Hawke o Patricia Arquette) se presenta por completo indiferenciado de la narración, sin holguras de

ningún tipo, el diálogo entre el tiempo real y el ficticio se ve excesivamente tutelado por la historia. La sombra de un tiempo real transcurrido, la armonía temporal ya descrita y que sí está presente en los otros tres reencuentros fílmicos de Linklater con Céline y Jesse, resulta excesivamente ortopédica en esta película. Al concentrarse en una única obra, la propuesta de retorno al protagonista carece de la intermitencia y de los vacíos subsiguientes que abren mayor espacio a la aportación del espectador. El grado de incerteza impuesto por el tiempo transcurrido (hasta que el espectador se reencuentra con una ficción ya conocida) supone un factor crucial. Pero hemos de reconocer que el problema, en este caso, es que un condicionante como éste (el tiempo transcurrido y los acontecimientos que en él suceden) introduce un tipo de enajenación referencial de difícil manejo: cuando el retorno a una historia, a través de un *remake* u otro tipo de fórmulas, debe aplazarse durante un período de tiempo determinado, lo filmado se encomienda en parte a lo que el paréntesis trajo consigo, a un afuera de la ficción que condiciona la narración de la historia, que la significa. Tal y como indicábamos en la descripción inicial propuesta, el *remake* cede una parte de su identidad a la película previa; ha de hacerlo también con respecto al tiempo transcurrido entre ambas versiones.

3. *Michael Haneke y "Funny Games"*

Por todo lo dicho hasta este momento, es fácil deducir que el *remake* supone también una invitación a reflexionar sobre el propio narrar. Cuando en una película se constata su condición de réplica, o de nuevo intento por recrear un relato ya filmado, de versionarlo, también se manifiesta con mayor claridad el empleo mismo de un lenguaje. Una nueva respuesta se reafirma como tal frente a un discurso al que se incorpora. Examinemos al

remake, entonces, en cuanto ejercicio metalingüístico. De hecho, este es, de entre lo ya argumentado, el matiz que quizás aparezca de un modo más diáfano dentro la obra que motiva el presente escrito. Absoluta consciencia enunciativa, sobre éste y otros aspectos de la conjura ficcional, es lo que se comprueba en el estremecedor díptico que el cineasta austríaco Michael Haneke realizó bajo idéntico título: *Funny Games*.

Ya en el primer envite del film, rodado en 1997, Haneke deja clara su voluntad de abordar la controvertida exhibición de la violencia a través del lenguaje cinematográfico. La historia narrada contempla el secuestro y tortura de una familia burguesa en su casa de campo; Georg es el padre, Anna la madre y Georgie su pequeño hijo. El crimen lo efectúan dos jóvenes psicópatas de escrupulosa corrección en sus modales, una cortesía siniestra que nunca abandonan del todo pese a la brutalidad de sus actos. A este argumento, filmado de un modo tan cruel como meticulosamente realista, Haneke le aplica al menos dos tipos de resortes (no camuflados, sino en extremo ostentosos) que puntualmente interrumpen o directamente quebrantan la armónica dicción cinematográfica sobre la que, hasta entonces, deslizaba su película. Estos resortes, consecuentemente, desbaratan también su completo entramado ficcional. Así, y desde el principio del film, somos testigos preferenciales de la extravagante familiaridad con la que Paul, uno de los dos jóvenes, aquel que parece ser el cabecilla de la pareja criminal, se dirige e interpela a los espectadores mirando y hablando de manera directa a la cámara. Este personaje, con una prepotencia que calificaríamos como demiúrgica, se permite la osadía de formular, inclusive, consultas concretas sobre cómo debe desarrollarse el espantoso relato que estamos contemplando.¹ El otro gesto, también

¹ Además de servir como señales reveladoras de irrealidad en el relato, las preguntas de Paul al público provocan el enmudecimiento de quien las recibe. De esta

cumplido por Paul, es todavía más estridente y desacredita con mayor vehemencia el contexto ficcional en el que se produce. En un instante de la pesadilla a la que se somete a la familia, Peter (quien parece jugar un rol de relativa subordinación con respecto a su compañero, Paul) muere al recibir un disparo de escopeta en el pecho. El arma había sido tomada y empleada por la madre en un despiste de los dos adolescentes (este brusco giro de la trama se produce poco después de que el hijo de Anna y de Georg hubiese sido asesinado también). Paul, contrariado por este eventual trastorno del plan, sin aceptar la gravedad de lo observado en la escena e, incluso, ninguneando también el desarrollo narrativo que hasta ese instante se había mantenido, de manera preceptiva, conforme a un tipo de gramática cinematográfica carente de excesivas estridencias, hace uso de un mando a distancia de televisión para corregir esta línea del argumento que lo perjudica. Él mismo pulsa el botón de rebobinado en el control remoto y la escena regresa, en directo, hasta un punto en que el asesino es capaz de arrebatarse a tiempo la escopeta a la mujer. A este personaje le ha concedido Haneke la capacidad de administrar, de controlar desde dentro de la ficción, el orden y consecuencias de una escena que él mismo está protagonizando. Un personaje es quien remonta las imágenes, de manera aparentemente literal, para revertir lo ya mostrado. No media explicación alguna a esta arrogancia enunciativa del personaje. Este último, un simple peón sometido a todo lo planteado por el argumento, es quien pasa a dirigir la puesta en escena de ese mismo argumento ante nuestros ojos. Ahora bien, su

manera condiciona Haneke, de una forma preventiva, la posible participación de los espectadores. También sirven para dar una idea de la omnisciencia de este mismo personaje en la película. En el momento en que Georg, el padre de familia torturado, le suplica que acaben de una vez con el martirio, Paul responde que esto no es posible, por ser demasiado prematuro ese final: “*Do you think it's enough? I mean, you want a real ending, right?* [pregunta ya dirigiéndose directamente al espectador] *With plausible plot development, don't you?*”.

insubordinación no es más que un trampantojo. El argumento sigue guiando esta aparente reformulación de los hechos, pero ahora sirviéndose de una acción interpretada por el personaje. Lo que sí resulta indiscutible, llegados a esa brecha, es que la irrealidad de lo presenciado en la película ha quedado inevitablemente revelada: la película se ha revelado, también rebelado, como ficción. La película confirma así, sin ambages, su función como un puro ejercicio de metalenguaje. Con todo, no es a raíz de estos gestos puntuales por los que debería ser considerada, *Funny Games*, como una propuesta metalingüística singular. Por mucho que sorprendan dentro de un film con un tono realista tan acentuado, no dejan de ser malabarismos narrativos convencionales. Y es que lo son (convencionales), sobre todo, si se les compara con el juego más arriesgado que, a ese respecto, el director aplica a la película.



M. Haneke – *Funny Games*, 1997

M. Haneke – *Funny Games*, 2007

No será hasta el año 2007, fecha en la que Haneke regresa (o nos obliga a regresar) a *Funny Games* de una manera insólita, cuando se cumpla el auténtico ejercicio de metalenguaje que aquí conviene destacar. Con la repetición de *Funny Games* Haneke lleva hasta el límite todo lo que cabe esperar de un *remake*. De hecho, el caso es tan extraordinario que nos obliga a reconsiderar, casi punto por punto, todo lo que aquí hemos formulado sobre la idiosincrasia del *remake*. Para empezar, la realizada en 2007 no debería ser considerada, propiamente, como una versión. Lo que Haneke busca filmar, en esencia, es la misma película. ¿Es insalvable esta paradoja? ¿Basta el empeño de su director por repetirla para que ésta, su repetición, pueda entenderse como efectiva? A la vista del resultado, creemos que sí. No es sólo que un cineasta haya querido filmar, en 2007 y en un país distinto, un mismo argumento ya adaptado por él en 1997; ambas propuestas, en cuanto a la puesta en imágenes de una historia, suman una sola película. Es francamente difícil encontrar lo propio, *una propiedad individual*, en el segundo de los intentos. ¿Qué podemos concederle como propio a ese *remake*? Nada. En esta segunda entrega,

Funny Games no suma nada a lo que la primera película significa. En cuanto versión, entonces, resulta insignificante. Podríamos hablar de pertenencia, en cualquier caso, pero no de nuevas propiedades. Entonces, ¿a cuento de qué este *remake* de su terrorífica *Funny Games*, ahora filmado en Estados Unidos y con actores de fama internacional como estrellas protagonistas?

Haneke afronta *el regreso* a su propia película de una manera insólita, pues pretende completar un regreso literal: perfila una simetría obsesiva de lo ya filmado, por él mismo, en la anterior ocasión. Este *remake* es un puro ejercicio de reafirmación en lo ya dicho. Su director se atreve incluso a repetir cada uno de los exabruptos narrativos que ya en la primera producción desbarataban la consistencia ficcional de su película. El director es consciente de que la repetición de esos hiatos narrativos atenúa la naturaleza subversiva de los mismos. Aún así, insiste en doblarlos de manera exacta. Esas reveladoras trazas de discontinuidad, al mostrarse con tal reiteración, en inflexible paralelismo con el avance de la ficción, obtienen ahora como resultado una especie de sellado completo de la obra con este pareado. La función de lo filmado en 2007 más parece, como decimos, un gesto de autoafirmación o de precintado artificial. La película original ha quedado ahora coagulada dentro de su *remake*, pero también dentro de ella misma. La historia se ha convertido en una única película posible, como si sólo aceptara ya una única lectura. El retorno no dio lugar a un diálogo dado que ambas dicen lo mismo; el suyo es un monólogo, milimétricamente sincronizado, a dos voces. ¿Se trata, entonces, de un *remake* estéril? Al menos en lo que respecta al influjo que la repetición pudo haber extendido sobre la película original, rotundamente no. La versión de 2007 modifica, sin lugar a dudas, a la película de 1997. Tal y como intentamos describir, ha originado en ella una especie de embalsamamiento de la historia que ambas contienen. A su vez, lo

provocado por la repetición estricta de los síncope que desarticulaban el entramado de ficción es también significativo a este respecto. Los gestos con los que se nos recuerda que estamos observando una ficción, dentro de un ejercicio que insiste pertinazmente en su artificialidad, convierte ahora a aquellos gestos en una mueca entumecida. El alarde metalingüístico deviene, tras un *remake* de este tipo, en rigidez mortuoria de la obra. En 2007, Haneke filmó una especie de *zombi* de su propia película, pero hasta el extremo de que con ella impide que observemos a la primera producción como una obra inicialmente viva. Las dos están ya marcadas por lo que el *remake* provoca. El supuesto careo entre dos distintas versiones de una historia, con la que asociábamos al uso del *remake* inicialmente, se traduce ahora en la insistencia por repetir una única película las veces que sea necesario (bastó una).



M. Haneke – *Funny Games*, 1997



M. Haneke – *Funny Games*, 2007

Vaciándola de su potencialidad narrativa, es así como el *remake* logró embalsamar a la obra original. El *remake* de *Funny Games* agotó la espera (o esperanza) de potenciales fugas, argumentales o del tipo que sea, a lo que ese mismo director realizó en 1997. En el conjunto que conforma el díptico, Haneke opera bajo la lógica de una auténtica ratonera emocional. Ofrecía como cebo una esperanza de fuga que el único visionado de la primera producción no extingue por completo. Una vez dentro de su laberinto fílmico, cree el espectador que, por tratarse de un *remake*, algún tipo de desvío es posible. Ese mismo espectador descubre, sin embargo, que se encuentra todavía atrapado en la misma película. ¿No es en esencia, un proyecto de *remake* como éste, el costosísimo cebo que Haneke deposita al fondo de su trampa? El proceso es bien conocido: *Funny Games* (1997), una exitosa película europea, es exportada a Norteamérica para que allí, a través de una coproducción internacional, se realice una versión adaptada al monumental mercado que esa industria maneja (la Warner Bros figura también como reclamo o garantía). El regreso a *Funny Games* contó además con dos auténticas figuras del *star system* norteamericano. Al

espectador se le ofreció una renovación aparentemente vistosa, pues los papeles principales del film fueron retomados por Tim Roth y Naomi Watts. Pero la renovación fue sólo epidérmica. Ambos intérpretes ocupan el lugar de los mucho menos conocidos Ulrich Mühe y Susanne Lothar, presentes en la producción europea, pero, efectivamente, solamente se limitan a ocupar el lugar de los otros dos actores alemanes en el engranaje general de la propuesta. Se trata, apenas, de una especie de rotación en las piezas de su trampa; lo único que se renueva es el anzuelo. La película sigue siendo la misma. Pensémoslo detenidamente, Haneke sólo ha consentido en variar elementos que, de haber participado en la repetición, revelarían con su simple presencia el paso del tiempo. El cambio completo del elenco de actores² no es en este caso, al menos de manera exclusiva, un capricho o una exigencia impuesta a la nueva producción exportada a Norteamérica. Los cuerpos de los actores originales arrastrarían, consigo, todo tipo de signos que evidenciarían su envejecimiento, serían por completo opacos en una repetición que se pretende sin propiedades. Diez años de vida en el cuerpo del pequeño actor que interpretó originalmente a Georgie, Stefan Clapczynski, lo habrían convertido ya en un adolescente que difícilmente encajaría en el papel. Quien encarnaba al padre, Ulrich Mühe, falleció en ese mismo año de 2007 tras una larga enfermedad... Son solamente dos ejemplos, pero, con toda seguridad, cada uno de los cuerpos de la primera producción se reservaría su derecho natural a dar cuenta del tiempo transcurrido de un modo u otro. Frente a esto, Haneke recreó una película desprendida de elementos vulnerables al paso del tiempo o, cuando menos, una obra cuya vulnerabilidad inevitable, en ese sentido, no fuese

² En la producción austríaca, Arno Frisch y Frank Giering interpretaban los papeles de Paul y Peter, respectivamente. En el *remake*, los actores eran Michael Pitt y Brady Corbet. El pequeño Georgie fue encarnado en 1997 por Stefan Clapczynski y en 2007 por Devon Gearhart.

demasiado evidente. Esto es algo bastante infrecuente en la historia del cine. Se asemeja más a un ejercicio de literatura potencial o de cinematografía potencial, efectivamente. Pero ensayando un tipo de juego que busca eliminar o neutralizar la potencialidad misma de la obra u obras resultantes.

Y ya que hablamos de cuerpos y escenarios reales, uno de los puntos que quedarían por mencionar finalmente, dentro de esta singular apropiación de las capacidades del *remake* que Haneke alcanza a revertir o pervertir, es observar qué ocurre en la relación de estas dos obras de ficción con lo real. Pues bien, lo real es también una trampa en sí misma, pero tal y como hemos ya advertido, en este caso parece serlo para las intenciones del director. Si hay algo capaz de desbaratar el sutil juego de tortura que confecciona este cineasta austríaco, es el afloramiento de un verdadero indicio de realidad, de un respiradero en su ratonera. Aquí se encuentra uno de los motivos que explican el que sea irrelevante que las provocaciones metalingüísticas aparezcan desvirtuadas por su repetición milimetrada. También ha sido esto ya indicado aquí: son brechas en las que la trama ficticia queda al descubierto, en las que al espectador se le advierte sobre la falsedad de la narración; convertidas por el *remake* en mueca reiterada, el desvelamiento producido no conduce al espectador directamente hacia la realidad. La obra original y su *remake* trazan una coreografía acompasada que juega a mostrarse como pura ficción, pero al darse en un paso a dos no trasluce lo real tras de sí, sólo dejan entrever el reflejo de una en la otra.

Más allá de todo esto, queda claro que en Haneke existía, desde el principio, una preocupación evidente por la relación de su película con la realidad. Esta preocupación quedó fijada de manera explícita en su argumento. En uno de los diálogos finales de la película se formula un comentario sobre determinadas implicaciones filosóficas en el film de Andréi Tarkovski *Solaris* (1972). Surge en una charla, aparentemente

trivial, entre los dos jóvenes criminales. En ella, Paul reflexiona sobre la comunicación entre el mundo de la realidad y de la ficción en aquella película del director ruso. Por boca de estos dos personajes de ficción escuchamos un diálogo que se desarrolla del siguiente modo:

“– And when Kelvin overcomes the gravitational forces, it turns out that one universe is real and the other one is fiction...

– Okay, so where's your hero now? Is he in reality or is he in fiction?

– His family's in reality, and he's in fiction.

– But isn't fiction real?

– Why?

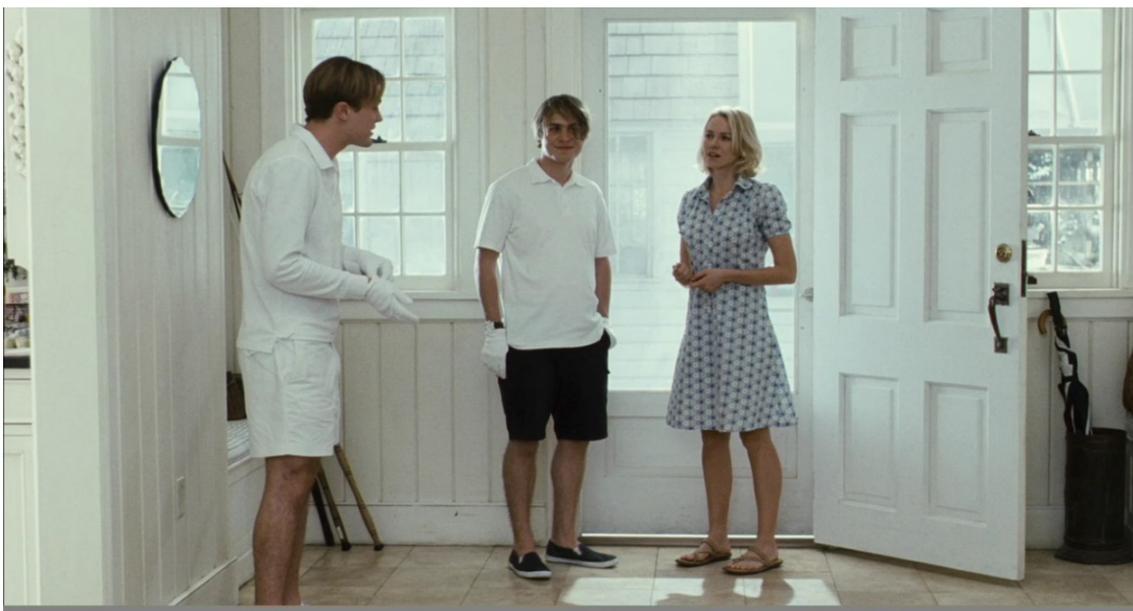
– Well, you can see it in the movie, right?

– Of course.

– Well, then it's just as real as reality... because you can see it too, right?”



M. Haneke – *Funny Games*, 1997



M. Haneke – *Funny Games*, 2007

Quizás la conclusión, de existir alguna, es que no encontraremos nada que con mayor propiedad podamos entender como real que lo que queda apaciguado en su tiempo, lo que se libera, para bien o para mal, de sus fantasmas futuros y pasados. Confrontar la realidad a través de lo que parece estar privado de trascendencia. Una lectura así no sería fácil, pues el ser humano tiende a articular todo lo que lo rodea bajo relaciones interminables, a buscar sentido a lo que le sucede, a formular explicaciones que no se encuentran dentro las cosas mismas que observamos... a rumiar posibilidades. Haneke, en cualquier caso, experimenta con dos cuerpos idénticos que no permiten, a quien los observa, imaginar nuevos encuentros fuera de su presencia efectiva. Curioso el nihilismo de Haneke: nos ofrece una obra que debe iniciarse y concluir frente a nuestros ojos, “real as reality... because you can see it too”, sin ecos ni aplazamientos. Tras la conversación entre los dos asesinos, resta sólo una breve secuencia final. En ella, paradójicamente o quizás no tanto, el final la película se plantea como el subsiguiente inicio de una hipotética película que comenzaría a continuación, como la sugerencia de una posible secuela. Paul llama a la

puerta de una nueva casa, del mismo vecindario y bajo una excusa similar a que le permitió introducirse, a la pareja de asesinos, en el hogar de Anna, George y Georgie. Cuando la madre de esta nueva familia le invita a entrar (sabemos que ese gesto es el inicio de su futura tragedia), la actriz sale fuera de cuadro y la imagen se concentra en un primerísimo plano del rostro de Paul. Una vez más, por última vez, observa con complicidad a los espectadores y sonríe en silencio. Así finaliza la película. Pese a tratarse, indudablemente, de un guiño macabro que sugiere la continuación de sus crímenes en serie, sabemos que esto no es así. Haneke niega esa opción de continuidad al espectador a través de este extraño *remake*. El director prefirió encerrar al espectador dentro del horror y el sufrimiento ya mostrados, sin permitir que cualquier soñador pudiese perforarlo con su imaginación. Un *remake* parecía servir para todo lo contrario.

Copyright © 2021

*Parole rubate. Rivista internazionale di studi sulla citazione /
Purloined Letters. An International Journal of Quotation Studies*