laFuga

A propósito de Caché

Michael Haneke

Por Carolina Urrutia N.

Tags | **Cine de ficción | Monografía | Crítica | Austria**

Carolina Urrutia Neno es académica e investigadora. Profesor asistente de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica de Chile. Doctora en Filosofía, mención en Estética y Magíster en Teoría e Historia del Arte, de la Universidad de Chile. Es directora de la revista de cine en línea laFuga.cl, autora del libro Un Cine Centrífugo: Ficciones Chilenas 2005 y 2010, y directora de la plataforma web de investigación Ficción y Política en el Cine Chileno (campocontracampo.cl). Ha sido profesora de cursos de historia y teoría del cine en la Universidad de Chile y la Universidad Adolfo Ibáñez y autora de numerosos artículos en libros y revistas.

 En las películas de Haneke parece haber siempre un molesto ruido de fondo, un constante murmullo de locutores anunciando desastres, un eco de imágenes catastróficas en una suerte de poética apocalíptica y confusa, donde su origen indefinido es lo que las transforma en representaciones universales. La ventana al mundo, en sus filmes, es un televisor sintonizado en el canal de las noticias, nuestra visión, como espectadores o televidentes del "afuera", deviene en una perspectiva mediática/truncada/distorsionada/filtrada; el murmullo se instala en el living y en los dormitorios y su persistencia termina por insensibilizar a quienes habitan esos espacios.

La última película de Haneke, *Caché* (2005), estrenada este año con gran éxito de crítica y público, va a amplificar el zumbido (de la TV/de la conciencia). Más que nunca el ruido se relaciona, en una metáfora bastante literal, al argumento del film. La culpa, la insensibilidad hacia prójimo, la no-compasión o la imposibilidad de situarse en el lugar del otro. Más o menos esos son los temas, tocados transversalmente a partir de la exposición de una anécdota pequeña, que se muestra, como siempre en sus filmes, desde una sola cara, un punto de vista. En el caso de *Caché* va a ser el de Georges, un padre de familia que dirige un talk show sobre libros en televisión. La película abre con un plano fijo en el que se muestra una calle y la fachada de una casa -la casa de los protagonistas-. Esta imagen grabada, va a ser la primera de una serie de video casetes anónimos que va a recibir George y en torno a esa anécdota se va articular una suerte de thriller de suspenso alrededor del posible autor de estos envíos.

Haneke opera a partir de planos largos. A veces planos fijos que simplemente registran lo que sucede en cuadro, dejando un fuera de campo importante -todos los asesinatos en **Funny Games** (1997) van a ocurrir afuera del encuadre-. Otras veces van a ser paneos que van a seguir persistentemente a un determinado personaje, a través de planos que se van a extender más de lo común; en una política de minimizar la manipulación de un medio intrínsicamente manipulador y mentiroso.

Consistentemente el núcleo protagónico va a ser la familia, generalmente una pequeña (padre, madres y uno o dos hijos), y hacia ellos van dirigidos sus reproches. La familia como una pequeña sociedad donde comienza el proceso de corrupción del hombre, donde se gestan los conflictos, y sin embargo, el director nunca va intentar explicar el comportamiento humano. Por el contrario, las familias de Haneke -pensando por ejemplo en *Caché*, en **Benny's Video** (1992) o **El séptimo continente** (1989)- van a estar bien constituidas (los matrimonios van a permanecer unidos), y conformadas por padres responsables y cariñosos, preocupados de que nada les falte a sus hijos. Estos, en cambio, van a ser bastante apáticos y descariñados.

Desde su primera película Haneke va a centrar su atención en esta suerte de desenvolvimiento cotidiano de la familia. En *El séptimo continente* va a establecer tres años en la vida de una familia (padre, madre, hija), a partir de unos pocos eventos rutinarios: el despertador, las pantuflas a los pies de la cama, el desayuno, una jornada en el colegio de la hija, el autoservicio de lavado de autos. A esos episodios, contados tres veces con mínimas variaciones, va insertar con el mismo tono indolente y frío, el acuerdo que toma la familia de cometer un suicidio colectivo y la decisión de destruir antes todas sus posesiones. Sin efectismo, sin música incidental, sin primeros planos de rostros que expresen algo, Haneke registra el proceso de despedazar los objetos que habían formado parte de esta rutina diaria que nos presenta en un comienzo. Mecánicamente, se destrozan libros, mesas, espejos, muñecas, incluso la enorme pecera que estalla en agua y peces. En esta primera obra, ya inserta la voz en off de un locutor de radio leyendo noticias de guerras o imágenes televisivas con hambrunas mundiales, huelgas, actos terroristas.

Luego de su ópera prima, los siguientes filmes, realizados en Austria (después se va a Francia), van a conformar la "Trilogía de la glaciación emocional". *Benny's Video*, en la cual un adolescente mata a una amiga y registra el evento con su cámara, sólo para saber "cómo era" matar a alguien. Una cinta agobiante en donde se va a plasmar con fuerza la reflexión propuesta por Haneke en relación a la mirada, la representación y al registro mediático de la violencia, que es en parte el responsable de insensibilizar a las audiencias. Y sin embargo las imágenes (el chancho que agoniza y chilla; la amiga en el suelo gritando luego de un primer disparo) no van a ser el centro de la violencia del filme, sino el modo en que reaccionan todos los personajes ante la muerte de la chica.

71 fragmentos (1994) y *Funny Games* van a completar la trilogía, en ambas (como también más adelante en **Code Unknow** (2000) y *Caché*), el origen de la representación y del registro de la imagen va a ser constantemente puesto en duda. La realidad, para Haneke va a ser contradictoria, la realidad que percibimos en gran medida a través de imágenes, no va a tener una única verdad o una única forma de comprensión e interpretación. Por lo mismo, se va a dar la libertad y el poder de hacernos patente que estamos frente a un objeto abierto, paradójico y contradictorio. Por ejemplo, en *Funny Games* -que gira, de manera muy fría, en torno a dos jóvenes burgueses que se dedican a asaltar casas y torturar y matar a sus habitantes- Haneke se toma la libertad de permitir que los secuestradores interpelen directamente al espectador en distintas maneras y modos: mirando a la cámara, con un guiño de ojos, estableciendo una complicidad entre ellos -y sus acciones reprochables- y nosotros. Incluso, hacia el final, cuando la madre mortificada logra alcanzar un rifle y disparar al segundo torturador, el primero va tomar un control remoto del reproductor de videos de los dueños de casa y va a retroceder la historia (el metraje del filme que estamos viendo nosotros) para volver a un punto en el que puede evitar que la mujer tome el arma.

 Este episodio, así como el comienzo de *Benny's Video*, o los constantes yuxtaposiciones de planos "reales" en contraposición a los planos "representados" en *Código Desconocido*, van a insistir siempre en torno a una misma problemática. La imagen puede ser una aproximación a la realidad o una versión de esta, pero nunca un sustituto. Y Haneke se hace cargo de ello, con sus juegos, con el acto de rebobinar lo filmado para cambiar el curso de la historia, yuxtaponer los videos caseros filmados por sus personajes con aquellos que forman parte del argumento total del filme.

Haneke, durante sus rodajes, no deja espacio para la improvisación, incluso la dirección de la mirada de los extras que aparecen como transeúntes por la calle, está completamente establecida de antemano. Su proceso de creación funciona como una máquina, un mecanismo simple: pocos personajes (con la excepción de *Code Unknown* y **Tiempo del lobo** de 2003), pocos planos -en comparación con la mayoría de las películas comerciales-, un argumento leve, con una sinopsis que se podrían reducir a un par de líneas, pero que en conjunto van estructurando una organización de ideas que dan cuerpo a una de las filmografías más potentes de los últimos años. Ya adjetivos como "polémico" o "controversial" quedan vacíos, sobre todo porque el cine de Haneke, sin pretensiones moralistas, va a involucrar consistentemente un discurso claro, proponiendo, a través de una cierta distancia y un silencio incómodo, reflexiones que deberán ser rescatas por el espectador. Haneke logra, como pocos, que luego del visionado de sus películas, la pelota quede en nuestro lado de

la cancha.

Como citar: Urrutia, C. (2007). A propósito de Caché , *laFuga*, 2. [Fecha de consulta: 2026-11-24] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/a-proposito-de-cache/40