

scheda critica 2009

FUNNY GAMES ▶ **FUNNY GAMES U.S.**

regia ▶ Michael Haneke

USA / Francia / GB / Austria / Germania / Italia, 2007 ▶ durata 111'

con ▶ Naomi Watts, Tim Roth, Michael Pitt, Brady Corbet,
Devon Gearhart, Boyd Gaines, Siobhan Fallon, Robert LuPone

FUNNY GAMES ▶ **FUNNY GAMES**

regia ▶ Michael Haneke

Germania / Francia / Italia, 1997 ▶ durata 108'

con ▶ Susanne Lothar, Ulrich Mühe, Arno Frisch, Frank Giering,
Stefan Clapczynski, Doris Kunstmann, Christoph Bantzer



FUNNY GAMES ▶ **SINOSSI** *tratta dal pressbook della Lucky Red*

Ann, George e il piccolo Georgie sono in cammino verso la loro seconda casa, dove passeranno le vacanze estive. I vicini di casa, Fred e Eva, sono già arrivati e si organizzano per vedersi tutti il giorno dopo per una partita di golf.

Mentre suo marito e suo figlio sono al lago per sistemare la barca a vela messa recentemente a nuovo, Ann inizia a preparare la cena. All'improvviso si ritrova faccia a faccia con Peter, un ragazzo estremamente gentile, ospite dei vicini di casa, venuto a chiedere delle uova. Ann si appresta a dargli le uova ma, tutto a un tratto, esita: come ha fatto Peter a entrare in casa?

Le cose prendono rapidamente una strana piega e si precipitano verso un'inaspettata esplosione di violenza.

...Sin dagli esordi del cinema, il problema dello spettatore è stato quello di distinguere tra realtà e spettacolo, ed è proprio qui che risiede il fascino esercitato dal grande schermo. Questo altalenare tra l'impressione angosciante di vivere qualche cosa di reale e la certezza rassicurante di trovarsi di fronte ad una realtà artificiale o contingente ha dato vita ad un genere ben preciso. La violenza era stata addomesticata dallo spettacolo e l'orrore, somministrato in dosi omeopatiche, veniva consumato volentieri dal pubblico. Rappresentare il Male significava esorcizzarlo, in quanto lo spettatore aveva l'impressione di poterlo meglio dominare nella realtà.

Questo stato di cose è stato trasformato dall'avvento della televisione. L'aspetto del documentario ha preso il sopravvento, mentre nel cinema aveva un ruolo marginale rispetto alla fantasia, almeno agli occhi del grande pubblico. La velocità di trasmissione delle immagini televisive e la grande diffusione di questo mezzo di comunicazione ha avuto conseguenze profonde sulle modalità di fruizione. La televisione si è originariamente basata sulle forme drammatiche ed estetiche del cinema, ma ne ha poi profondamente modificato il senso, consentendone un consumo permanente.

Il cinema ha risposto a questa onnipresenza del mezzo televisivo con un'orgia di effetti che la televisione non ha poi tardato ad assimilare a propria volta.

Questa concorrenza tra i due mezzi, e il tentativo costante di superarsi a vicenda, porta ad un parossismo permanente, ad un'ipertrofia dell'intensità e quindi, indirettamente, anche ad una crescente confusione tra realtà e rappresentazione.

(Peralto questa corsa ad una violenza sempre più esasperata nella fiction è stata alimentata anche dalle immagini della violenza nella realtà. In questo scontro il giornalismo ha sacrificato ogni più elementare rispetto nei confronti delle vittime, dandole in pasto al pubblico senza pietà).

Tale processo è ben lungi dall'aver esaurito la sua spinta: anzi siamo solo agli inizi.

Nell'intento di conquistare quote di mercato e indici di ascolto, ogni innovazione artistica e tecnica serve solo ad alimentare costantemente questa spirale.

I protagonisti della grande battaglia in cui sono impegnati i media, a forza di esasperare costantemente gli effetti formali, hanno finito con il privare il contenuto di ogni pertinenza. Ciò è vero quando viene rappresentata la violenza o il suo contrario, la vittima di una guerra o una star televisiva, un'automobile o una marca di dentifricio. La totale intercambiabilità del contenuto, svuotato di ogni realtà, garantisce che tutto quanto viene rappresentato sia percepito come fittizio dallo spettatore, che può quindi cullarsi in un rasserenante senso di sicurezza. Sembra essere stato annullato il rapporto estetico classico tra forma e contenuto.

È difficile intravedere una soluzione al problema. Ma non vale la pena quanto meno tentare una risposta?

Partendo dal presupposto che ogni forma artistica - almeno nelle nostre società - porta in sé le condizioni per la sua fruizione, non solo nell'ottica economica della diffusione dell'opera, ma anche a livello del dialogo umano, quali conclusioni possiamo trarne per gli artefatti mediali?

Esprimere il timore che il ruolo dello spettatore finisca con l'essere degradato a quello di consumatore passivo di formule vuote, è già osare l'utopia, in quanto equivale a chiedersi come riannodare un dialogo interrotto, come restituire alla rappresentazione la sua parte di realtà. In altri termini: come permettere allo spettatore di prendere coscienza della perdita di senso che caratterizza la realtà alla quale partecipa? Come fargli fare il salto dal ruolo di vittima dei media a quello di interlocutore potenziale? Il problema non è sapere ciò che si ha il diritto di mostrare, ma piuttosto come aiutare lo spettatore a capire ciò che gli viene mostrato. Per quanto riguarda la violenza in particolare, il problema non è sapere come mostrare la violenza, ma come aiutare lo spettatore a prendere coscienza della propria posizione rispetto alla violenza e al modo in cui questa viene rappresentata.

Perché ha deciso di rifare Funny Games negli Stati Uniti, in inglese?

All'inizio è stata soprattutto l'idea di un produttore. Ci ho pensato e mi sono detto che una versione in inglese era forse il modo migliore di raggiungere l'obiettivo che mi ero dato dieci anni prima. Il primo film non aveva raggiunto il pubblico cui era destinato, ovvero il pubblico anglofono, che è quello che consuma di più la violenza al cinema. Purtroppo, però, la lingua tedesca è stata un ostacolo per il successo del film in America, dove era stato distribuito solo nel circuito di sale d'essai. In seguito ho ricevuto altre richieste di remake: per *Niente da nascondere*, che ha avuto un buon riscontro in America e, per quanto possa sembrare stupefacente, anche per *Il Settimo Continente*. Non è stato ancora deciso nulla, ma Ron Howard ha già un'opzione su *Niente da nascondere*.

L'idea di fare un remake scena per scena è sua o della produzione?

È mia. Poiché il film è sempre di grande attualità, non immaginavo cosa avrei potuto cambiare per la versione americana. E poi era una sfida personale. Mi chiedevo se sarei stato in grado di rifare il film in circostanze diverse. Nel girare il remake mi sono posto un obiettivo del tutto inverso a quello abituale: anziché dedicarmi ad una creazione del tutto nuova, mi sono divertito a ricreare qualcosa che fosse il più identico possibile a una cosa già esistente. Avevo decisamente sottovalutato il grado di difficoltà del dover far corrispondere esattamente ogni inquadratura all'inquadratura originale. Nel momento in cui si inizia a girare, si decidono le inquadrature anche in base agli attori, facendo variazioni a seconda del loro modo di reagire ed esprimere quello che il regista ha in mente. In questo caso non era possibile. Tutto doveva aderire perfettamente al quadro stabilito in partenza, con le piccole difficoltà quotidiane che questo comportava. In alcuni momenti sono arrivato a maledirmi per aver scelto un'inquadratura piuttosto che un'altra dieci anni prima...

Non ha mai dubitato della pertinenza del progetto?

No. Il film è destinato fondamentalmente a quelli che non hanno visto il primo *Funny Games*. È la sua principale ragione di esistenza. In ogni caso penso che gli spettatori che conoscono la prima versione possano comunque apprezzare la seconda, e divertirsi a metterle a confronto.

In questo film il cast ha un'importanza particolarmente rilevante...

Sì. Per quanto mi riguarda ho posto una sola condizione: che la protagonista fosse Naomi Watts, per me la pura incarnazione del personaggio.

Dovevo essere, in ogni caso, molto meticoloso nella scelta degli attori. Nessuno dei cinque personaggi principali doveva deludere rispetto al primo film...

Ha chiesto agli attori di lavorare partendo dalla versione austriaca?

Tutti hanno visto il primo *Funny Games* prima di accettare di far parte del progetto, ma poi mi sono raccomandato affinché non lo vedessero di nuovo. Non volevo che la visione interferisse con la loro recitazione e che finissero per imitare gli attori precedenti.

È stato mai tentato di mettere a confronto la loro recitazione con quella degli attori precedenti?

Era difficile sfuggire a questo. A volte mi sono lasciato andare a dei confronti senza volerlo, in modo inconscio e inconsapevole. Per me, tuttavia, non è una cosa grave.

Succede spesso a teatro: ho messo in scena molte volte le stesse opere con attori differenti. Aiuta a gettare una nuova luce sui personaggi. D'altra parte, quando vedo le due versioni di *Funny Games*, non vedo lo stesso film anche se, nello stesso tempo, sono identici nella forma...

Sono passati dieci anni dalla versione originale. Pensa che la scena del telecomando, il suo intervento nel flusso narrativo con l'effetto rewind, sia ancora attuale?

Non è un escamotage utilizzato nel corso del tempo così tanto da apparire oggi fuori moda. Conosco delle persone che hanno scoperto *Funny Games* solo attraverso il remake e l'effetto di questa scena - telecomando / rewind, lo sguardo in camera di Michael Pitt - hanno ancora un impatto molto forte. È una scena che causa una rottura nel legame film/spettatore, cosa per me fondamentale.

È un film cattivo?

Sì, nella misura in cui dà soddisfazione a colui che prova piacere nello spettacolo del

terrore. A un certo punto, però, lo spettatore è come partecipe di quello che accade, e non può che porsi delle domande sul proprio ruolo. E il film non sembra consolarlo per la sua posizione, anzi lo rimprovera. È in questo che è cattivo.

Chi è che recita nel film: loro, voi, noi?

Tutti. Nessuno è innocente. Nemmeno le vittime: non possono fuggire ma, in fondo, sono loro che hanno scelto di barricarsi in una grande casa ultra protetta...

DOPPIO GIOCO ▶ CRITICA

di Luca Malavasi, tratto da Cineforum 477

Com'è noto, sulle differenze che distinguono due testi identici ha già riflettuto Borges, commentando, nel 1939, l'esperimento dello scrittore contemporaneo francese Pierre Menard, tanto innamorato del «Don Chisciotte» da averne realizzato non una parodia o un seguito o una variazione, ma una diligente riscrittura, parola per parola e riga per riga, ricreandolo identico, a quattro secoli di distanza dall'originale (l'esperimento è rimasto però incompiuto, limitato ai capitoli IX e XXXVIII della prima parte e a un frammento del capitolo XXII). «Non volle comporre un altro "Chisciotte" - ciò che è facile - ma il "Chisciotte"»; e tuttavia, «il frammentario "Chisciotte" di Menard è più sottile di quello di Cervantes».

Esempio dal capitolo XXXVIII della parte prima, che tratta del curioso discorso che fece Don Chisciotte sulle armi e sulle lettere: «È noto che Don Chisciotte (come Quevedo nel passo analogo, e posteriore, della "Hora de todos") si pronuncia contro le lettere, in favore delle armi. Cervantes era un vecchio soldato, e il suo giudizio si spiega. Ma che il Don Chisciotte di Pierre Menard - contemporaneo della "Trahison des clercs" e di Bertrand Russell - ricada in queste nebulose sofisticherie! Madame Henri Bachelier ha voluto scorgervi un'ammirevole e tipica subordinazione dell'autore alla psicologia dell'eroe; altri (non più perspicacemente), una trascrizione del "Chisciotte"; la baronessa di Bacourt,

l'influenza di Nietzsche. A questa terza interpretazione (che giudico irrefutabile) non so se m'arrischierò a farne seguire una quarta, che s'addirebbe assai bene alla modestia quasi divina di Menard: alla sua rassegnata o ironica abitudine di propagare delle idee che erano l'esatto rovescio di quelle preferite da lui. (Rammentiamo ancora una volta la sua diatriba contro Paul Valéry nell'effimero foglio surrealista di Jacques Reboul). Il testo di Cervantes e quello di Menard sono verbalmente identici, ma il secondo è quasi infinitamente più ricco. (Più ambiguo, diranno i suoi detrattori; ma l'ambiguità è una ricchezza)».

L'esperimento di Gore Vidal

«Duluth» è forse il romanzo meno riuscito di Vidal ma, con quel tanto di calviniano che contiene (e il libro ha giusto un'introduzione firmata da Calvino), è un'interessante riflessione sullo stato delle cose (mondo vero e mondo d'invenzione) nella società contemporanea (è del 1983). Il punto, scrive l'italiano, è che nel romanzo «non si sa fin dove arrivi la vera vita, quella che Gore chiama *life or nonfiction* e fin dove l'intricata giungla delle storie immaginarie, con episodi che s'alternano e s'incrociano, variamente combinati dai *word-processors* elettronici, nella cui memoria sono state immagazzinate tutte le trame romanzesche della letteratura mondiale» Duluth (la città, il romanzo e la serie televisiva) è l'immagine della compresenza di molte storie nello stesso momento e dell'eterno ripetersi

della stessa storia e del continuo ripresentarsi degli stessi personaggi. È il cosiddetto (da Vidal) «effetto di simultaneità», «che sta alla narrativa come la legge di Miriam Heisenberg sta alla fisica. Tutto ciò significa che qualsiasi personaggio può apparire, nello stesso momento, in tante storie quante il caso può volere. Questo corollario è destabilizzante e non dobbiamo farci troppo caso, se non notare, di passaggio, che ogni lettore, così come ogni scrittore, è, da angolature diverse e in tempi differenti, all'interno di un numero finito di narrazioni dov'è sempre lo stesso sempre differente. Chiameremo tutto questo «*après* poststrutturalismo»».

A partire dall'applicazione della legge di simultaneità, romanzo dimostra che: (i) senza per forza essere lynchiani, tra queste narrazioni differenti si possono aprire dei «varchi» in grado di mettere in comunicazione personaggi nel frattempo emigrati da un mondo a un altro, e che del precedente conservano memoria; (ii) che non esiste una gerarchia tra «storie»: la vita stessa è assimilata all'universo delle narrazioni narrazioni in corso; (iii) che un narratore, tuttavia, da qualche parte c'è, e possiede il potere di determinare il corso di queste storie e la fluttuazione dei personaggi: farle procedere, arretrare, continuare all'infinito, terminare all'improvviso.

Spesso, questo narratore è il personaggio di un'altra storia di ordine maggiore.

L'esperimento di Haneke, prima parte

Come rivela l'esperimento di Menard, il punto d'arrivo di un simile esercizio di copiatura, apparentemente ozioso, si rivela una sottile allegoria della lettura considerata come, o mascherata da, scrittura (Genette, «Palinsesti»). Certo, Haneke è sempre Haneke, e però, al tempo stesso, è diverso; dal punto di vista storico, i dieci anni che separano il primo dal secondo fanno di quest'ultimo più un epigono di Menard che un semplice Haneke invecchiato. Egli produce una parodia minimale del lavoro del primo, trasformando un processo di lettura in uno di scrittura e, soprattutto, cambiando luogo e tempo (si direbbe contesto) al momento della lettura. Il senso in più, se c'è, sta tutto in questo processo di *traslazione* (usato non a

caso: uno dei significati meno comuni del termine fa riferimento allo spostamento da una data a un'altra): esso, cioè, non è una qualità del testo (secondo), che si presenta strutturalmente identico al primo, ma un effetto prodotto dal movimento del testo nel tempo. I due film dovrebbero dunque essere considerati separatamente e per contrasto, più ancora che se il secondo *Funny Games* fosse un seguito o un vero e proprio *remake* del primo. L'identità formale, un po' paradossalmente, esalta le differenze.

Del resto, una stessa frase nei due «Don Chisciotte» («...la verità, la cui madre è la storia, emula del tempo, deposito delle azioni, testimone del passato, esempio e notizia del presente, avviso dell'avvenire»), rivela come, «scritta nel secolo XVII, scritta dall'*ingegno lego* Cervantes, quest'enumerazione è un mero elogio retorico della storia»; scritta da Menard, per contro, essa suggerisce un'immagine della storia come «*madre* della verità; l'idea è meravigliosa. Menard, contemporaneo di William James, non vede nella storia l'indagine della realtà, ma la sua origine. La verità storica, per lui, non è ciò che avvenne, ma ciò che noi giudichiamo che avvenne.

Le clausole finali - esempio e notizia del presente, avviso *dell'avvenire* - sono sfacciatamente pragmatiche».

Haneke, in un'intervista del 2005, si stupiva del successo che *Funny Games* aveva ottenuto nei paesi angloamericani, Stati Uniti soprattutto. Due anni dopo, decide di verificare la forma della ricezione d'Oltreoceano. Non rifà dunque il film, ma ripropone una sua copia (comunque aggiornata) a quel pubblico, incuriosito dalla loro precedente risposta. La questione, si vede, è più etnografica e sociologica che artistica. Etnografia (studio dei popoli) significa guardare, non semplicemente osservare: guardare un popolo in azione, all'interno del proprio *habitat*, preferibilmente in situazioni di normalità («Avremmo bisogno di alcune uova»). Nel caso di Haneke (che non è Paul ma i suoi sguardi rivolti alla platea), essendo un regista, la questione, fatalmente, raddoppia: guardare chi e come guarda. Haneke ci sta insomma dicendo che per capire un popolo è necessario e forse sufficiente (oggi, e se il popolo è quello) guardarli guardare. Guardarli

guardare qualcuno che li guarda. Gli occhi, si sa, sono specchio dell'anima.

L'esperimento di Haneke, seconda parte

Alla fine di *Funny Games*, uno e due, prima e seconda parte, originale e derivato, vecchio e nuovo, storico e contemporaneo, europeo e americano, gli angelici Paul e Peter (angelici missionari), si raccontano una storiella (in mezzo, una piccola pausa per buttare a lago la signora Ann). Quello più grassoccio (Brady Corbet) racconta la storia di un certo Calvin, intrappolato in una... storia, appunto, in cui tutto è al contrario, come in uno specchio; il protagonista vorrebbe avvisare la moglie e la figlia. Il problema, spiega all'amico e complice, non sta nel tornare dal mondo dell'antimateria ma nella difficoltà di comunicazione tra materia e antimateria. È come trovarsi in un buco nero. La forza di gravità è così forte che non gli sfugge niente. Quando Calvin supera la forza di gravità, si capisce che c'è solo un universo vero, l'altro è finzione.

«E come si fa a capire?», chiede l'altro.
«Era la proiezione di un modellino nello spazio cibernetico»
«Il tuo eroe si trova nella realtà o nella finzione?».

«La sua famiglia è nella realtà, lui nella finzione».

«La finzione è vera, no?»

«Perché?»

«Si vede nel film, no?»

«Certo!»

«Allora è vera quanto la realtà che si vede!»

«Che scemenza»

Il problema, si deduce (e vedi Vidal), non è più, banalmente, distinguere realtà e finzione; il problema è stabilire in che modo l'una e l'altra partecipano alla costruzione del mondo così come lo percepiamo, conosciamo, viviamo, popolato di storie e personaggi. Lo sguardo è eletto da Haneke a principio costitutivo: se si vede qualcosa, e se quel vedere si trasforma in un guardare, allora quel qualcosa è vero. Punto. *Funny Games* è un film su un tizio (lo spettatore) che guarda due ragazzini (Peter e Paul), uno dei quali (Paul) ogni tanto gli restituisce lo sguardo per fargli capire che il suo guardare è ciò che fa esistere ciò che sta guardando. Paul dà insomma dell'assassino allo spettatore. Haneke, in fondo, voleva solo ricordare agli americani un aspetto tanto importante della loro cultura e sgombrare definitivamente il campo dal problema della moralità delle immagini. È quello che hanno fatto tanti europei in trasferta, a partire da Murnau.

MICHAEL HANEKE ▶ BIOFILMOGRAFIA

tratta dal pressbook della *Lucky Red*

Austriaco, anche se nato a Monaco nel 1942, è fra gli ospiti abituali del festival di Cannes. Ha studiato filosofia e psicologia. Si è occupato di teatro (dirigendo opere in Austria e Germania), oltre ad aver diretto numerosi film per la tv. Tutti i suoi film sono stati presentati nelle varie sezioni del Festival. Con *Funny Games* ha vinto un Hugo Award al Festival di Chicago ed un Premio Fipresci al Flanders Festival. Nel 1988 ha vinto il Premio per l'insieme della sua opera al Festival di Biarritz. Fra gli altri suoi film, *Benny's video* (1992), *Il settimo continente*

(1989). Nel 2000 ha diretto *Storie - Code Inconnu*. Nel 2001 ha girato il film drammatico *La pianista*, vincitore del Gran Premio della Giuria e dei premi per la migliore interpretazione femminile a Isabelle Huppert e maschile a Benoit Magimel al Festival di Cannes 2001. Nel 2003 esce nelle sale *Il tempo dei lupi* e nel 2005 *Niente da nascondere - Caché*. Nel 2007 stupisce pubblico e critica con *Funny Games*, remake del suo stesso film di dieci anni prima. Nel 2009 uscirà *Il nastro bianco*.

SCHEDA CRITICA 2009 ▶ A CURA DI JURIJ RAZZA E MICHELA BOSISIO

CINEFORUM SPAZIO CAPITOL ▶ VIMERCATE MI ▶ www.spaziocapitol.it ▶ info@spaziocapitol.it