

Caché (M. Haneke, 2005)

Miguel Rodríguez Pérez

Contaba Michael Haneke, en aquel distante confesionario que suponía el documental de Yves Montmayeur, que en una ocasión llegó a recibir el encargo de unos estudios de Hollywood para rodar un filme blockbuster de acción. Sus protagonistas, un padre y un hijo atrapados en las profundidades del bosque, tendrían que resolver una serie de vicisitudes mientras sufrían la persecución de una manada de osos salvajes. En el hipotético caso de que el director austríaco se hubiera rendido a los pies de los productores norteamericanos, salvedad del remake de *Funny Games* (2007), podríamos habernos encontrado ante uno de los quizás más incongruentes ejercicios de estilo del cine reciente. En cambio la carrera de Haneke ha resaltado por encontrar una voz propia, en la que no sólo se ha conformado con plasmar una serie de constantes y preocupaciones temáticas y estéticas, sino que ha demostrado llevar con pulso firme un cine nunca concesivo con su espectador. *Caché* (2005) sería la película que finalmente consagraría a Michael Haneke, si bien ya podía observarse un notable y bien definido estilo desde aquella primera obra titulada *El Séptimo Continente* (1989).

Como en su ópera prima, el director realiza una rigurosa vivisección de la clase burguesa, reflexionando sobre sus hábitos, atentando contra su rutina para posteriormente poner en peligro toda la realidad que les circunda. Sobre los personajes de *Caché* podemos identificar dos grandes bloques antagónicos; la clase alta, acomodada y la clase baja, minoría étnica. El primer bloque estará marcado por la superficialidad, la vacuidad, la pérdida de valores y el temor a verse desprovistos de cuanto poseen, mientras que los segundos serán los portadores de aquellos valores que la clase "educada" ha dejado atrás, así como carecerán de ese miedo de los primeros a perder lo que les pertenece. Existiendo una desigualdad palpable entre ambos, Haneke no lleva a cabo una reproducción completamente estereotipada o meramente simplista de sus personajes, por lo que tratará de dotarlos de sentimientos comunes, como el arrepentimiento, la soberbia o la desconfianza. En dicha construcción de personajes dos patrones caracterizarán las

relaciones humanas: la incomunicación, anteriormente tratada como núcleo central para *Código Desconocido* (2000), y la violencia, móvil inherente en la trayectoria del autor. Pero si en una alusión explicitada podemos ver la analogía que se establece entre el relato doméstico detallado por el austríaco y los altercados entre franceses y argelinos que tuvieron lugar durante la Masacre de París, la obra apunta un escalafón por encima del discurso politizado.

El elemento invasivo en *Caché* no es otro que la culpa. El propio Haneke la describe a modo de "un cuento moral que trata de cómo soportar la culpabilidad". Aunque el remordimiento, como la frivolidad que apacigua dicho sentimiento, constituye uno de los ejes fundamentales de la cinta, podrían mencionarse una serie de elementos iterativos en el resto de su filmografía y que aquí son rescatados bajo un nuevo ensamblaje. Mientras en *Funny Games* (1997) los causantes de la inestabilidad familiar son dos personajes de carne y hueso, una contraposición cómica frente al peso dramático de las víctimas, aquí el intruso permanecerá invisible durante todo el metraje. El acosador podría definirse como una suerte de Godot, un personaje que esperamos descubrir sin éxito, en una premisa con tintes de thriller clásico. Como en el teatro de Beckett la importancia no se encuentra tanto en desenmascarar el enigma, sino en el transcurso de los hechos. Y hasta tal punto el hostigador no será reconocible que tendremos la sensación de que somos nosotros mismos los causantes de la violencia psicológica que sufren los protagonistas. Una vez en esta tentativa posición, la de quebrantar la cuarta pared, nos encontramos con la televisión, un leitmotiv ya recurrente en *Benny's Video* (1992) o *Funny Games*. La televisión en estas películas se encarga de mostrar una visión sesgada, manipulada y sensacionalista de la realidad, mientras los hechos son mostrados con lentitud, en sostenidos planos secuencias que nos facilitan una aproximación al por qué de los comportamientos de los roles principales. Las cintas de video que son reproducidas en busca de un sospechoso, no solo van a devolver la mirada y agitar la tranquilidad de la pareja principal, sino que harán replantearnos cuándo estamos ante el tiempo real o el tiempo pasado de la película. El tratamiento del tiempo es otra de sus peculiaridades, acudiendo a un ritual del desorden, de narración fragmentada ubicada en un discurso posmoderno.

No sabremos diferenciar del todo cuándo nos encontramos contemplando la televisión o la realidad, cuándo lo que vemos son flashbacks o son sueños. Al tiempo podríamos sumar el silencio, el cual funciona a distintos niveles dentro del filme; desde su relevancia en el montaje sonoro para potenciar la atmósfera incómoda de la que somos cómplices, si de nuevo en *Funny Games* era el jazz-grindcore de John Zorn/Yamatsuka Eye lo que podía despertar el rechazo del oído de temperamento melódico, hasta la larga tradición que relaciona a Caché con otros textos, como la última obra poética del ya mentado escritor irlandés Samuel Beckett, los estudios de Cage en *Silence: Lectures and Writings*, o las piezas para piano de Morton Feldman.

¿Apunta *Caché* sin embargo a la perfección? Es necesario decir que algunos momentos la pueden delatar como una obra imperfecta, por mencionar el agotamiento progresivo desde una premisa tan sugestiva o que su feroz embestida al intelectualismo pueda escaparse a la comprensión de gran parte del público. Igualmente podemos ver como excesivo aquel penúltimo plano en el que el niño argelino se niega a ser enviado a un orfanato, al casar más con aquel dramatismo televisivo que se denuncia. Pero en líneas generales estos momentos tampoco contrarrestan la lucidez global de la cinta, dónde uno de los mayores méritos reside en que la reflexión que Haneke nos propone persista en nuestra memoria tiempo después del visionado.