

**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Empresa y Comunicación**

**Niños psicópatas en la gran pantalla:
Análisis fílmico desde la perspectiva
ética del cineasta (1990-2016)**

Trabajo fin de grado presentado por:
María Isabel Ribote

Titulación: Grado de Comunicación

Línea de investigación: Cine y violencia
infantil

Directora: Lucía Tello Díaz

Ciudad Logroño

[20 de julio 2017]

Firmado por: María Isabel Ribote Palomero

CATEGORÍA TESAURO: Comunicación- Medios de comunicación- Cine

“Convierto al espectador en el cómplice del criminal y, al final, le reprocho su postura. Es un poco sarcástico, pero quería denunciar que todos somos cómplices si miramos películas de este tipo. No esta, porque es auto reflexiva, sino las películas que revelan una violencia ‘aceptable” (Haneke, 2005).

1. RESUMEN

2. PALABRAS CLAVE

3. INTRODUCCIÓN

3.1. Origen de la idea

3.2. El arte de la síntesis total

4. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

4.1. Objetivos

4.2. Muestreo

4.3. Metodología

5. MARCO TEÓRICO

5.1. La violencia en el cine

5.1.1. La violencia en el cine desde una perspectiva estética

5.1.2. La recepción del contenido violento

5.1.3. Ciberbullying, influencia negativa de las TIC en la figura del menor

5.1.4. El menor como receptor de la violencia

5.1.5. Sobreprotección y sobrecompensación del menor

5.2. La personalidad del autor implícita en su obra

6. ANÁLISIS DE CASOS

6.1. *El vídeo de Benny* (Michael Haneke ,1992)

6.2. *Funny games* (Michael Haneke ,1997)

6.3. *Elephant* (Gus Van Sant, 2003)

6.4. *El niño de barro* (Jorge Algora, 2007)

6.5. *Tenemos que hablar de Kevin* (Lynne Ramsay, 2011)

6.6. *Jesús* (Fernando Guzzoni, 2016)

6.7. *Playground* (Bartosz M. Kowalski, 2016)

7. CONCLUSIONES

8. BIBLIOGRAFÍA

1. RESUMEN

¿Cuál es la intencionalidad del cineasta cuando muestra la violencia ejercida por menores en la gran pantalla? En este trabajo se analizan una serie de películas, estrenadas en los últimos 25 años, que generaron la polémica al mostrar contenidos de asesinatos, perpetrados por niños, para los que no existía una explicación social. Historias de niños asesinos, rescatadas de recortes de prensa, a las que el autor otorga la categoría protagónica en su obra fílmica. ¿Denuncia o apología?

2. PALABRAS CLAVE

Cine, violencia en el cine, violencia infantil, análisis fílmico, Haneke.

3. INTRODUCCIÓN

3.1. Origen de la idea

La sección oficial de la 64 Edición del Festival Internacional de cine de San Sebastián acogió, en 2016, una serie de películas llegadas desde muy distintos puntos de la geografía global. Obras audiovisuales que representan una amalgama de historias, habladas en fonéticas muy diversas, pero que comparten un nexo en un común, la violencia.

De manera paralela, otro espacio de carácter retrospectivo habitual en la programación del festival, emplea también la violencia como base para los trabajos que se van a proyectar. El título de dicha sección, *The Act of Killing, cine y violencia global*, estuvo compuesto por más de una treintena de obras audiovisuales, centradas en conflictos bélicos, violaciones de los derechos humanos y ocupación de territorios, dibujando un paisaje devastador que se extendió por el resto de los contenidos de las secciones de *Zinemaldia*.

De vuelta a la sección oficial, más de la mitad de los veinte títulos que luchan por los principales galardones, optan también por abordar el fenómeno de la violencia a través de distintos patrones. Aunque dos de estas películas son las

que desatan la polémica por encima del resto. Ambas adaptan casos reales de violencia ejercida por menores de edad, para la que no existía ninguna justificación. Un problema actual para el que la sociedad no encuentra respuesta.

Jesús, del cineasta chileno Fernando Guzzoni, se inspira en el mediático caso de *Daniel Zamudio*, un joven homosexual que fue apaleado en un parque de Santiago de Chile por cuatro muchachos. La cinta se centra en la vida de uno de sus agresores y sigue sus pasos en el antes y después del horrible suceso.

Desde Polonia, *Plac zabaw (Playground)*, *opera prima* del director Bartosz M. Kowalski muestra el retrato de tres niños, compañeros de colegio en la Varsovia actual, durante su último día de escuela cuando cometen un brutal asesinato en el que la víctima es un niño de corta edad. Se trata de una versión libre del mediático crimen de James Bulger, asesinado en Liverpool en marzo de 1993, a manos de dos agresores de diez años de edad.

Kowalski sacude a los espectadores con una brutal secuencia que provocó la estampida de alrededor de 200 espectadores que no lograron soportar la dureza explícita que muestran sus diez minutos finales.

El hecho de haber sido partícipe de lo acontecido en dicho festival, de percibir las sensaciones del público, de escuchar los debates de periodistas, comunicadores y demás asistentes y, en definitiva, de reflexionar sobre lo incómodo de este tipo de contenidos, me hace pensar en lo interesante de realizar un análisis, en profundidad, que permita un aproximación a una realidad que, aunque dolorosa, debemos tener en cuenta para intentar solucionarla, como sociedad comprometida y responsable. El análisis de esta realidad gira en torno a tres cuestiones:

- ¿Resulta efectivo tratar este tipo de contenidos en el cine?
- ¿Qué persiguen sus responsables a la hora de centrar su creación

cinematográfica en ellos?

- ¿Existe una intención de denuncia en la exposición de este tipo de mensaje, o simplemente responden a una mera provocación?

En líneas generales, se pretende llevar a cabo un estudio acerca de cómo se gestiona en la gran pantalla la violencia ejercida por niños y adolescentes, y cuál es su intencionalidad desde un punto de vista ético:

La violencia de la imagen o, mejor, la violencia de la información han hecho desaparecer lo real. Todo debe verse, todo debe ser visible y la imagen es, por excelencia, el lugar de esa visibilidad [...] La imagen-reportaje, la imagen-mensaje y la imagen-testimonio hacen aparecer la realidad, incluso la más cruda, ante nuestra imaginación, pero haciendo desaparecer, al mismo tiempo, su sustancia real. Un poco como ocurre en el mito de Eurídice: cuando Orfeo se vuelve a verla, ella desaparece y retorna a los infiernos (Baudrillard, 2004:1).

3.2. El arte de la síntesis total

Es posible afirmar que el cine es el arte que plasma la realidad de la manera más completa, dentro de la totalidad de las disciplinas artísticas conocidas. A partir del ensayo titulado “Manifiesto de las Siete Artes”, Ricciotto Canudo (1911) otorga al cine la categoría de séptimo arte, a la par que destaca su aporte clarificador ante la confusión de géneros que acontece en el compendio de todas las disciplinas artísticas.

La concepción del cine como “el arte de la síntesis total”, en palabras de Canudo (1911: 1) alerta sobre las amplias posibilidades comunicativas que se abren a partir del invento del cinematógrafo, así como de la función del mismo como generador de emociones en el espectador.

Se trataba en los albores de la humanidad de algo que completase la vida, elevándola por encima de las realidades fugaces, afirmando la eternidad de las cosas ante las que los hombres experimentaban una emoción (Canudo, 1911: 1).

Otros autores como Julián Marías (1990) inciden en el carácter del cine como algo más complejo que una mera recreación de la vida, puesto que el hecho de

consumir una película permite al ser humano olvidarse de su propia existencia, mientras accede a otras nuevas realidades que se muestran en la pantalla:

Esto ha dado extraordinaria vitalidad y fecundidad al cine, capaz de aliviar la pesadumbre de la vida real, liberar al hombre hacia espacios imaginarios, permitirle volverse a situaciones irreales a la vez que le presenta realidades inaccesibles. No olvidemos que las verdaderas raíces del cine se encuentran en su fabulosa capacidad de representación y recreación de la vida (Marías, 1990: 3).

Marías destaca también la soledad, que acompaña al espectador en la sala de cine, otorgando una enorme importancia a la capacidad de aislamiento que permite la forma primigenia en la que fue concebido el visionado de películas.

Cuando se entra en el cine, se ocupa una butaca y se apagan las luces. Esto es esencial, y no solo por la manera de ver el espectáculo, sino porque en la oscuridad el espectador se queda solo (Marías, 1990: 4).

El poder de la imagen en la pantalla y su utilización como instrumento didáctico que permite analizar la existencia del ser humano, plasmar valores y contravalores, potenciar la empatía y presentar otras realidades alejadas del espectador, sea por barreras físicas de espacio o tiempo, hacen del cine una experiencia divulgadora de potente influencia social. Esta realidad se materializa cuando confluyen en una película la fuerza de la imagen, unida al mensaje fílmico que el autor quiere representar.

El cine, como fenómeno aislado, cumple una labor de entretenimiento fomentando esa “liberación hacia espacios imaginarios” a la que hacía alusión Marías (1990: 3). No obstante, existe una faceta más profunda del fenómeno cinematográfico que conlleva una capacidad óptima para explorar las emociones por medio de la imagen proyectada. La experiencia cinematográfica se convierte en generador de una serie de estímulos en el individuo que, usados con responsabilidad, fomentan su empatía hacia el entorno que lo rodea: “El texto narrativo audiovisual es análogo a la exposición que es la propia vida humana, y permite un acceso directo, intenso y esencialmente educativo a lo valioso” (López, 2002: 157).

Esta exposición en la pantalla de la propia vida humana, con sus virtudes y sus defectos, queda patente en un buen número de obras cinematográficas, de diferentes autores, que comparten un sentimiento común, la provocación. Películas que nacen con la intención de despertar las conciencias adormecidas de una ciudadanía que, debido a la *infoxicación* actual, ha perdido cierta capacidad de respuesta emocional ante lo que acontece a su alrededor.

Pues bien, el arte permite que una persona viva más porque le muestra dimensiones de la realidad en las que no había reparado, y en las que, consecuentemente, no había vivido (Ortigosa, 2002: 158).

4. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

4.1. Objetivos generales

El desarrollo del tema propuesto plantea la apertura de una línea de investigación, con el objetivo general de analizar la representación de la violencia en la filmografía seleccionada.

Además, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en el tratamiento de la figura del niño asesino en la cinematografía.
- Determinar si las tramas favorecen la denuncia o hacen apología de la violencia.
- Reflexionar ante los límites de la libertad de expresión en la representación de la violencia en el cine.
- Descubrir la intencionalidad de los autores con respecto a la realización de estas películas.
- Analizar la figura de los directores y su relación con los temas planteados.
- Explicar la heterogeneidad en la respuesta del público ante temas polémicos que exponen al menor como asesino.
- Comprobar a grandes rasgos si la reiteración de la imagen violenta provoca rechazo o favorece la banalización de la violencia en el receptor.

4.2. METODOLOGÍA

A partir de la elección de una serie de títulos englobados en la cinematografía internacional entre los años 1990 y 2016, se pretende dar respuesta a los objetivos de este trabajo.

Para realizar la selección de las obras aquí analizadas se tuvieron en cuenta unos parámetros que las películas debían cumplir:

- Fecha de realización comprendida entre el periodo 1990-2016.
- Películas de ficción basadas en hechos real o inspiradas en ellos.
- Responsabilidad del autor que asume la obra de principio a fin (guionista y director).
- Producciones que han contado con una libertad creativa total a la hora de su desarrollo.
- Películas alejadas del concepto comercial de mero entretenimiento.
- Que las obras mostraran imágenes en las que la violencia es ejercida por menores de edad sin un motivo justificado.
- Susceptibles de herir la sensibilidad del público por su crudeza.

Se filtra una primera muestra de títulos que cumplen algunas de las pautas antes indicadas:

1. *El vídeo de Benny* (Michael Haneke ,1992)
2. *Funny games* (Michael Haneke,1997)
3. *El buen hijo* (Joseph Ruben, 1993)
4. *Bully* (Larry Clark, 2001)
5. *El hijo* (Jean Pierre Dardenne y Luc Dardenne, 2002)
6. *Elephant* (Gus Van Sant, 2003)
7. *El mundo de Leland* (Matthew Ryan Hoge, 2003)
8. *Paranoid park* (Gus Van Sant, 2007)
9. *Boy A* (John Crowley, 2007)

10. *El niño de barro* (Jorge Algora, 2007)
11. *Kokuhaku* (Tetsuya Nakashima, 2010)
12. *Klass* (Ilmar Raag, 2007)
13. *Tenemos que hablar de Kevin* (Lynne Ramsay, 2011)
14. *Jesús* (Fernando Guzzoni, 2016)
15. *Playground* (Bartosz M. Kowalski, 2016)

A partir del visionado de la primera muestra se descartan una serie de títulos al no cumplir la totalidad de las pautas planteadas.

MUESTRA

Las películas que forman la muestra final y que serán el objeto de estudio son las siguientes:

1. *El vídeo de Benny* (Michael Haneke, 1992)
2. *Funny games* (Michael Haneke, 1997)
3. *Elephant* (Gus Van Sant, 2003)
4. *El niño de barro* (Jorge Algora, 2007)
5. *Tenemos que hablar de Kevin* (Lynne Ramsay, 2011)
6. *Jesús* (Fernando Guzzoni, 2016)
7. *Playground* (Bartosz M. Kowalski, 2016)

5. MARCO TEÓRICO

5.1. La violencia en el cine

En la búsqueda de líneas de investigación que permitieran dotar de una base científica al presente trabajo, se detectó cierta escasez en torno a los estudios que abordaban la temática aquí propuesta.

El fenómeno de la violencia juvenil ha sido observado a partir de muy diversas perspectivas, desde disciplinas como la psicología o la sociología, debido al interés que suscita como problema social latente de graves consecuencias.

Se acude a estas vertientes de la investigación a partir de diferentes dimensiones que nos ayuden a contextualizar la realidad actual ante este problema:

- La figura del menor como receptor de la violencia en los medios.
- Las consecuencias del acceso del menor a las nuevas tecnologías.
- La sobreprotección y sobrecompensación en el entorno familiar.

Se consultan también diferentes estudios dentro del campo de la comunicación audiovisual en busca de diferentes visiones acerca de la representación de la violencia en el séptimo arte:

- El tratamiento de la violencia en el cine desde el punto de vista de su influencia social en los diferentes públicos.
- La violencia en el cine desde la perspectiva estética.

Además de estos estudios, cabe destacar, entre la bibliografía consultada, los ensayos del campo de la comunicación social centrados en profundizar en la intencionalidad del emisor. En nuestro caso, el emisor se materializa en la figura del cineasta, como principal responsable del mensaje audiovisual, que lleva a cabo un modelo de cinematografía con la pretensión fundamental de difundir los valores sociales a partir de la libertad creativa.

5.1.1.. El menor como receptor de la violencia

Son numerosos los estudios de la comunicación sociológica que abordan la influencia que los medios audiovisuales ejercen sobre la infancia, la cual está sobreexpuesta a un sinfín de imágenes y situaciones donde la violencia es la principal protagonista. Individuos en proceso de maduración que aprenden a resolver sus conflictos familiares y escolares siguiendo los parámetros representados por estereotipos que asumen como correctos.

Para abordar esta problemática, consultamos estudios que tienen como objetivo establecer un acercamiento a la influencia que los contenidos violentos ejercen sobre los menores de edad. La televisión, el cine o los videojuegos, son parte importante en la dinámica del día a día de los niños, medios masivos a los que cada vez tienen un mayor y más fácil acceso:

En los tiempos actuales los medios de información y comunicación, y en particular la televisión, son unas de las influencias más próximas a los niños. Se trata de un medio muy accesible y generalizado. Para el niño supone un estímulo audiovisual muy potente que les distrae y entretiene continuamente. Sin embargo, su instauración global y el abuso que se realiza de las horas diarias de televisión producen consecuencias negativas en el desarrollo. Los padres (que cada vez pasan menos tiempo con sus hijos) ya no son el único modelo a imitar, la televisión les proporciona una gran fuente de patrones de conducta que los niños reciben sin ningún tipo de vigilancia ni control (Hurtado, Ramírez, Segarra, 2013: 2).

Resulta primordial analizar la vulnerabilidad con la que los menores se enfrentan a este tipo de contenidos, mientras están inmersos en el proceso de formación de su propia personalidad como individuos.

Es también cuestión de señalar, que en la influencia de los medios de comunicación interviene también la maduración del receptor, de forma que los estudios realizados apuntan que la influencia es mucho mayor en los niños y adolescentes que en los adultos, lo cual es lógico también suponer por la formación de la personalidad (Cabero; Romero, 2001:129).

Las consecuencias que se desprenden de esta sobreexposición latente dan lugar a diferentes conclusiones que nos ayudan en el desarrollo del presente trabajo.

5.1.2. Cyberbullying, *influencia negativa de las TIC en la figura del menor*

Existe una nueva alarma social generada a partir de los crecientes casos de acoso escolar o *bullying*. También por su inmediata difusión en las redes, el denominado *cyberbullying* que los menores llevan a cabo gracias a su fácil acceso a las TIC y al uso de herramientas tecnológicas como teléfonos inteligentes o *smartphones*:

El *cyberbullying* puede ser definido como el *bullying* que es realizado a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como internet y los teléfonos celulares, es decir una versión electrónica del *bullying* tradicional (Di Lorenzo, 2012: página).

Este hecho ha potenciado la proliferación de nuevas líneas de investigación en la búsqueda de interpretación y de soluciones ante esta compleja problemática, debido a la creciente proliferación de los casos de *cyberbullying* que son difundidos por los medios, y su actual vigencia como tema de consideración para la opinión pública. Esta situación convierte esta problemática en algo interesante para diferentes autores, que lo emplean como argumento en sus novelas, películas o series de televisión, por lo que encontramos estudiosos de la materia como Di Lorenzo que, entre otros, dirigen sus investigaciones hacia una serie de objetivos concretos, centrados en estudiar las posibles motivaciones y sus consecuencias ante estos emergentes modelos de violencia: “Los avances tecnológicos implican la aparición de nuevas formas de violencia, lo que impone la necesidad de analizar y comprender estos fenómenos para planificar estrategias de intervención y prevención” (2012: 2).

5.1.3. Sobreprotección y sobrecompensación del menor

Otra vertiente teórica que nos resulta de interés son las investigaciones que profundizan en las consecuencias de la sobreprotección que, en la actualidad, muchos padres llevan a cabo durante el proceso educativo de sus hijos. Según Jiménez, P. A. (2011:17) este tipo de conducta responde a una serie de situaciones que se vienen dando de manera habitual en los entornos familiares actuales:

- La disminución del número de nacimientos en el núcleo familiar, de manera que el hijo nacido debe ser protegido por encima de todo hasta las últimas consecuencias.
- Cambios en los modelos familiares (familias reconstruidas, monoparentales, adoptivas).

- Cambios laborales que implican la incorporación al empleo de ambos padres y, por consiguiente, la reducción del tiempo de convivencia real que el menor comparte con sus progenitores.
- Atraso en la edad media en la paternidad, lo que contribuye a unos niveles de energía pobres en los progenitores que dificultan el mantenimiento de la disciplina adecuada en el entorno familiar.

La falta de tiempo a la que se ven abocados los individuos de la sociedad moderna conlleva que los padres/madres tiendan a compensar a sus hijos con todo lo que piden, en respuesta a las carencias que los niños demuestran a la hora de enfrentarse a nuevos retos. Ante esta situación, los menores se ven obligados a afrontar momentos y situaciones determinantes, durante su proceso educativo, que sería más adecuado realizar con el respaldo de un adulto que guíe el adecuado desarrollo de su personalidad.

En consecuencia, el menor se erige como una figura poderosa ante unos padres permisivos que pierden el control de su identidad como progenitores y tutores legales. Estos adultos dan muestra de no saber afrontar, ni asumir los roles de una paternidad responsable:

Los hijos están a menudo sobreprotegidos, se les da todo lo que piden sin apenas exigencias, por lo que acaban convirtiéndose en tiranos, con escasa autoestima y un bajo nivel de frustración y de empatía (Pereira y Bertino, 2009: 7).

La aparición de las conductas violentas en estos niños y adolescentes sobreprotegidos se localiza, según Pereira y Bertino, en “entornos familiares normalizados” y es “ejercida por hijos que no presentaban, previamente, problemas, y que son los responsables de este espectacular incremento de las denuncias judiciales” (2009: 2).

5.1.4. La violencia en el cine desde una perspectiva estética

El uso de la violencia en el cine es un hecho recurrente en sus temáticas y argumentos desde los inicios de su historia. Existe un gran número de estudios que profundizan en ella desde un punto de vista estético, en sus formas y en su narrativa, con el fin de conocer los detalles que hacen que sea asumida con normalidad por el público. Las películas de cineastas consagrados como Quentin Tarantino, entre otros, son un claro ejemplo del empleo de la estética de la violencia en la gran pantalla. Este cineasta ha sido objeto de diversos análisis que coinciden en definir su modelo de cinematografía como algo emblemático por su innovación en el tratamiento de un modelo de violencia que, pese al empleo de recursos estéticos que estilizan su imagen, no cae en la trampa de la mera banalización del hecho violento.

La figura de Tarantino como director es emblemática, porque está a caballo entre lo minoritario, lo *underground* y lo comercial, y representa además una visión desapasionada de la violencia. *Reservoir dogs*, en la escena del personaje que tortura al policía no siente compasión por él, pero tampoco disfruta con ello, simplemente no se ve afectado por las muestras de violencia que ha asumido indolentemente como parte de la rutina. Lo que nos impacta es la “des-estetización” de la muerte que aparece como algo doloroso (Bernárdez, 2002: 99).

En un aspecto contrario, podemos encontrar otros ejemplos que responderían a un uso inadecuado de este factor estético que redundaría en lo políticamente incorrecto. Películas como *Asesinos natos* (Oliver Stone, 1998) hacen empleo de la violencia como artificio sin llevar a cabo el aspecto de denuncia. Se banalizan situaciones como el dolor y la muerte del ser humano, potenciando que el espectador mantenga una artificial empatía con los ejecutores de una violencia nihilista que, lejos de condenarse, adquiere un talante cercano a la épica:

En este sentido, más allá de destilar cierta ideología en su relato, *Asesinos natos* escenifica el dolor físico y la muerte como un espectáculo para la mirada del espectador [...] De este modo, la sucesión de efectos y artificios espectaculares que articulan este film parece instalarnos en una suerte de tiempo cero en el que se desarrollan los acontecimientos y acciones más disparatados. Resulta

imposible discriminar cuando todo es igual. La mirada no trata de entender, simplemente consume (Del Campo, 2007:25).

Se observan diferentes formas de gestionar el tratamiento de la imagen violenta, teniendo en cuenta la intencionalidad de su creador. Es de interés fundamental, en este trabajo, plasmar ejemplos de una cinematografía que se decanta por mostrar situaciones de verosimilitud para potenciar los efectos del mensaje cinematográfico:

Hoy día la violencia puede ser tratada desde tres ángulos diferentes: la violencia "real", la violencia mediática, y lo que denomino de manera un poco imprecisa la violencia burlesca. Cuando hablo de "violencia real", hablo de casos en que la narrativa cinematográfica intenta dar una sensación de realidad y "veracidad", es decir, utiliza todos los recursos para que lo que vemos se parezca a la realidad (Bernárdez, 2002: 100).

La utilización de todos los posibles recursos, principalmente estéticos, centrados en la exposición de imágenes y situaciones que aparenten realidad, favorecerán la empatía o rechazo del espectador con lo que se le muestra. Hará que sienta, que sufra y, en consecuencia, permitirá que actúe, a partir de haber ejercido su propio juicio de valor. En palabras de Serrano (2004:34) "Si un director pretende que la violencia de sus películas sea disfrutada, debe intentar que la audiencia no perciba ésta como posible, sino más bien que sea tomada como algo descabellado e imposible de ocurrir".

5.1.5. La recepción del contenido violento

La influencia de los medios ha sido debatida desde la disciplina teórica de la comunicación a partir de sus inicios. En un primer momento, se dieron posturas encontradas entre los que entendían unos efectos directos e inmediatos de los mensajes divulgados por los medios hacia la sociedad receptora, y los que relativizaban dicha influencia. A partir del desarrollo de nuevas investigaciones empíricas, como la Teoría del cultivo de G. Gerbner, el choque de dichas posturas ha visto reducida su intensidad a favor del reconocimiento de la existencia de una cultura audiovisual global.

Es un hecho constatable que la reiteración de mensajes alrededor de una determinada temática tiene la capacidad de concienciar de una manera ética y social a los individuos que se enfrentan a este contenido. Es por ello que resulta primordial que los cineastas que abordan películas de temática violenta, adquieran un grado de responsabilidad adicional a la hora de representar distintas conductas que puedan llevar a generar efectos contrarios a los inicialmente deseados:

La violencia física sorprende, puede asustar o atemorizar y preocupa porque puede generar efectos antisociales. Además, para los realizadores es un recurso útil para captar la atención de las audiencias, ya que se puede representar con alta visibilidad y vivacidad, sirve de “adorno” de cualquier narración audiovisual y permite poner en juego toda una batería de efectos audiovisuales (cámara lenta, efectos musicales, repeticiones, etc.) (Igartua, 2002: 50).

5.1.6. La importancia de la empatía en el acto de la recepción

Aspectos cómo la emoción refuerzan el sentido del lenguaje cinematográfico como potenciador de valores en los que tiene un lugar privilegiado la empatía. De ella cabe destacar la capacidad que otorga al individuo para revivir, durante la experiencia cinematográfica, las vivencias de sus protagonistas, de compartir sus sentimientos, así como de trasladarse a lugares donde coexistir momentáneamente. El cine nos otorga la oportunidad de tener constancia del momento emotivo que experimenta el protagonista durante el desarrollo de la acción cinematográfica, nos permite conocer su estado psíquico por medio de sus acciones y, en muchas ocasiones, compartir sus experiencias durante el tiempo que dura el metraje.

En definitiva, aprovechamos la potencia del cine como medio de aprendizaje social capaz de retratar una enorme diversidad de panoramas que invitan a la reflexión y que ofrecen al individuo unas pautas para su evolución mediante el acercamiento a otras realidades en las que podrá adentrarse a través de la pantalla:

El cine promueve la identificación a través de método propios, como la situación dramática, la catarsis, el conocimiento instintivo de valores, el juicio previo (emocional), así como la identificación empática y emocional del personaje, lo que sería una “pre-identificación ética” que suscita el deseo de imitar ese comportamiento hasta que en una fase más racional se opte por la identificación ética (Pérez, 2014: 97).

5.2. La personalidad del autor implícita en su obra

Se establece como marco teórico principal de este estudio la consulta de algunos trabajos que tienen como intención analizar la transmisión de valores desde el medio cinematográfico. En este aspecto, cabe destacar las aportaciones recogidas del ensayo *La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico* (Pérez Acuña, 2014) desde donde se abre una nueva línea de investigación que atiende al propio lenguaje cinematográfico, teniendo en cuenta lo fundamental que la intervención del director tiene en el producto final.

Pérez alude a la vital importancia de la figura del emisor del mensaje cinematográfico, destacando la proyección de la propia personalidad del cineasta, así como su experiencia fundamentada en su recorrido biográfico: “Esta intencionalidad puede tener un amplio abanico de posibilidades, puedes ser dispersa, orientada, consciente, inconsciente, latente y manifiesta. Cuenta con su conciencia de prestigio, liderazgo y credibilidad” (Pérez, 2014:99)

Se valora la complejidad evidente de los factores intrínsecos que encuentran en la propia figura del autor, así como la incidencia de todo lo que le rodea, para finalizar con un rasgo al que se da una especial trascendencia referente a la capacidad emocional del cineasta.

Cuestiones como las que llevan al cineasta a transmitir un valor determinado, a partir de su libertad creativa, parten, según Pérez, de los propios intereses personales del autor así como de la importancia jerárquica que este atribuye a dicho valor, y hace que lo destaque por encima de otros. De esta forma, el autor hace uso de su obra como un mensaje que nace de sus propias inquietudes y experiencias. Toda película parte de una idea personal que, tras un proceso de

investigación en la materia abordada, se someterá a un proceso de producción haciendo tangible la idea inicial.

No obstante, debemos tener en cuenta que el autor se enfrenta a diferentes situaciones que complican la materialización de un producto final ajustado a lo inicialmente planteado. Existen cuestiones que dificultan la libertad inicial de dicha expresión personal de valores, que ponen en peligro el verdadero objetivo perseguido a partir de la idea inicial desde la que partió el proyecto:

El director al realizar esta selección de valores puede estar presionado por la presión económico-comercial del productor, de la empresa fuerte de la que depende, de vender un producto más “comercial” y vendible, por intentar adaptarse al gusto de los tiempos, o al gusto social, cultural, político o ideológico de un grupo haciendo eco de una falsa opinión pública aparentemente generalizada, o incluso elegir contravalores que favorezcan aparentemente el consumo (por ejemplo, como es el caso de la violencia). Puede no producir todo el arte que desea por falta de medios materiales, o por estar influido en la misma interacción social mientras filma (Pérez, 2014:99).

Resulta esencial tener en cuenta estas limitaciones, puesto que de ellas dependerá que el mensaje final de la película mantenga la coherencia con la idea en la que fue concebida. Al fin y al cabo, el cineasta asume la autoría y la responsabilidad de su trabajo antes de que este llegue a materializarse y se difunda. En palabras de Pérez: “Los cineastas tienen gran responsabilidad social en su películas. La manera de aportar valores es ser más humanos, humanizarse, perfeccionarse ellos mismos para comunicar riqueza a los demás” (Pérez, 2014:100). La importancia del valor de la dignidad de la persona como un valor fundamental que el receptor comparte con el autor es otro de los aspectos fundamentales recogidos en la profesión cinematográfica:

El valor de la dignidad de la persona es un valor que podemos tener por común dentro de los cineastas, pues, en todos ellos si aparecen personajes o un mundo personal, se refleja una concepción del hombre, por tanto, una antropología y, por tanto, una definición de cómo es entendida esa dignidad y qué naturaleza y derechos se le otorga como tal (Pérez, 2014: 99).

En este aspecto encontramos un nexo fundamental entre emisor y receptor como canal determinante que une ambas partes desde lo esencial de su existencia. Aquí no hay diferencia entre género, raza, nacionalidad o clase social puesto que, es un hecho, tanto el autor como el público comparten la humanidad como rasgo común y evidente.

La propia emoción que se proyecta en la película favorece en el receptor o espectador la adquisición de un valor que es pretendido de antemano. En este sentido Pérez señala “la cualidad personal del cineasta en el aspecto emocional” como un elemento primordial que “incidirá en su obra de forma que será utilizado y subrayado o no, según sea la naturaleza del director”.

6. ANÁLISIS DE CASOS

Para llevar a cabo el análisis de los títulos elegidos, se plantea un orden cronológico (de la película más antigua a la más reciente) que nos permita establecer una comparativa en cuanto a la evolución de dichos contenidos durante los últimos 25 años.

6.1. *El vídeo de Benny* (Michael Haneke, 1992)

6.1.1. *Sinopsis:*

Benny es un chico de catorce años que vive en el seno de una familia burguesa. Sus padres le regalan un estupendo equipo de vídeo para compensar la escasa atención que le prestan. Su habitación es una especie de estudio con una pantalla siempre en funcionamiento, una cámara en acción grabando en todo momento lo que ocurre dentro y fuera de su casa, de día y de noche, así como una librería que contiene decenas de cintas VHS. Un día graba en una granja el sacrificio de un cerdo con una pistola de ganadero, cuestión que genera en él una obsesión que lo conduce a desear grabar la muerte de un ser humano. Su víctima es una chica de su edad que conoce en un videoclub mientras sus padres permanecen ausentes del hogar, como es habitual.

Benny dispara a la chica con la pistola que robó en la granja y graba toda la secuencia. Cuando sus padres regresan de su viaje les muestra las imágenes del suceso y ambos deciden deshacerse del cadáver y seguir con sus vidas como si nada hubiera sucedido. Benny y su madre salen de viaje a Egipto mientras el padre resuelve el problema. A su vuelta el chico acude a la policía con una cinta de vídeo en la que se escucha la conversación con la que sus padres planearon la desaparición del cadáver.

El vídeo de Benny forma parte de la que ha sido llamada *La trilogía de la glaciación emocional* del director austriaco-germano, que se completa con los largometrajes *El séptimo continente* (1989) y *71 fragmentos de una cronología del azar* (1994). El origen de la idea, según palabras del propio realizador, surge a raíz de la noticia de una sentencia judicial, aparecida en un periódico, en la que se condenaba a un menor por el asesinato de un niño. A partir de ese momento Haneke colecciona, durante tres años, los artículos que la prensa difunde, con la principal intención de profundizar en la personalidad del joven agresor.

La conclusión a la que llega el autor tras el proceso de análisis de la documentación recogida, representa el germen del guion de la película, cuyo protagonista principal es Benny, un chico “que vive fuera de la realidad y que solo conoce la vida a través de los medios” (Haneke en Toubiana, 2005).

Los ojos de Benny construyen un concepto de realidad que solo existe a través del objetivo de su cámara, o bien, desde la pantalla de televisión que preside su cuarto. Las grabaciones le permiten visitar, una y otra vez, los pasajes de su vida, como si tuviera en su poder un mando a distancia capaz de resucitar al cerdo sacrificado o hacer que la chica asesinada vuelva a la vida. El protagonista vive en una vida artificial a espaldas del mundo que lo rodea.

La intencionalidad que el autor defiende a la hora de llevar a cabo este proyecto es la de incitar al receptor a una reflexión ante este tipo de realidades. Como artista se siente obligado a realizar, desde el lenguaje cinematográfico, disciplina que él domina, una invitación a la reflexión común. Se persigue un deseo de despertar conciencias a través de un modelo de cine que denuncia un tipo de

comportamientos alarmantes, resultantes de la forma en que nuestra sociedad asume la educación de sus descendientes, los hombres y mujeres de un futuro, sometido a la mediatización de una realidad que el autor presenta como artificial y manipuladora: “Mis películas las creo porque estoy afectado por una situación, por algo que me obliga a reflexionar, que se presta a una reflexión artística” (Haneke en Toubiana, 2005).

El vídeo de Benny se puede resumir en una frase que plantea su autor: ¿Por qué alguien es capaz de hacer algo así? Para contestar a esta cuestión el desarrollo de la trama no propone ninguna respuesta, sino que es el propio espectador el que debe alcanzar una conclusión:

El espectador debe decidir, yo no quiero decir lo que el espectador debe pensar, yo no le voy a dar la respuesta [...] La razón para explicar un crimen o un accidente es siempre mucho más compleja que la que el cineasta puede describir en 70 minutos (Haneke en Toubiana, 2005).

Este concepto personal, defendido por Haneke, no solo contempla al cine como una herramienta que plantea preguntas, si no que el autor lo extiende al arte en general y a todas sus disciplinas: “El arte debe hacer preguntas y no avanzar respuestas, que siempre me parecen sospechosas” (Haneke 2005:11).

Este planteamiento requiere de un espectador que esté a la altura del mensaje, un receptor que posea las herramientas para afrontar los interrogantes que la película va a plantearle. Un reto que el propio espectador decide, o no, asumir a la hora de enfrentarse con la obra. El tratamiento de la violencia en esta película aparece, de manera brutal, desde su inicio, por medio de un plano secuencia en el que la cámara graba el sacrificio de un cerdo. Somos testigos de la agonía del animal con toda su crudeza hasta el momento de su muerte, en el que nos percatamos de que lo que estamos presenciando es una grabación de vídeo que alguien rebobina para hacernos asistir de nuevo al terrible momento, en esta ocasión de manera ralentizada. El autor nos hace partícipes de una muerte real, rodada para esta película.

La violencia tiene su culmen cuando Benny asesina a una chica a la que acaba de conocer en un videoclub. Tras mostrarle su habitación-estudio de grabación y compartir una pizza, los dos visionan el vídeo del sacrificio del cerdo que no crea ningún tipo de rechazo en la chica. Benny le muestra la pistola neumática, que el muchacho ha robado de la granja donde grabó las escenas de la secuencia inicial. Ambos se retan a utilizar el arma, el uno contra el otro.

Benny dispara a la chica que cae desplomada fuera de plano. A partir de ese momento, presenciamos la secuencia a través de la pantalla de la televisión de la habitación, pero Haneke solo muestra las reacciones del muchacho mientras se escuchan los gritos de agonía de la muchacha. Benny carga el arma una segunda vez y vuelve a disparar contra ella, pero solo consigue herirla. Por tercera vez, el chico carga el arma y dispara, para terminar con la agonía de su víctima.

La secuencia dura algo más de minuto y medio, en los que escuchamos los lamentos de la chica mientras observamos los fríos movimientos de Benny. En referencia a esta escena, el autor destaca la importancia del sonido por encima de la imagen:

Con una imagen, tú cortas la imaginación. Con una imagen lo que ves es la realidad. Con sonidos, o solo con palabras, provocas a la imaginación, y esto, para mí, es siempre más eficaz. Y yo he querido hacer algo más emocional por encima de la imagen (Haneke en Toubiana, 2005).

Esta escena vuelve a tomar protagonismo cuando el chico confiesa a sus padres, sin palabras, su nefasta acción, mostrándoles el vídeo del asesinato de la muchacha. De nuevo, Haneke retoma las duras secuencias y nos hace testigos de ellas. Durante todo el metraje, las imágenes violentas discurren siempre desde la pantalla de un televisor, cuestión que favorece la sensación de distanciamiento del espectador con lo que este observa: “La idea es hacer entender al espectador que está viendo un artefacto y no la realidad, Es como una doble pantalla” (Haneke en Toubiana, 2005).

Además de las antes mencionadas, observamos imágenes de ataques y heridos de la Guerra de los Balcanes, que los medios muestran en los informativos y que son consumidas tanto por Benny como por su padres, con una absoluta impasividad. Si analizamos esta obra a partir de conceptos como las causas y consecuencias del acto de Benny, desde un punto de vista ético, podemos determinar que el autor da unas claves para que sea el espectador el que realice su propio juicio de valor:

- Por un lado está Benny, el autor material del asesinato.
- Por otro lado están sus padres, responsables del abandono de la educación de su hijo y además cómplices del asesinato.
- En tercer lugar, se nos muestra el ejemplo palpable de una contaminación audiovisual, representada en los medios, con la violencia como tema recurrente, y sus nefastas consecuencias cuando son consumidas sin control, como resulta patente en el caso de nuestro protagonista.

Ante la pregunta del padre a Benny con respecto al porqué del asesinato, Benny responde: “No lo se, Solo quería saber cómo era, supongo”.

6.2. *Funny games* (Michael Haneke, 1997)

6.2.1. *Sinopsis:*

Anna, Georg y su hijo Georgie se dirigen a pasar unas tranquilas vacaciones en su bonita casa del lago. Sus vecinos Fred y Eva ya se han instalado en su casa y al recibir a sus vecinos, en la puerta de su vivienda, comparten la intención de disfrutar, al día siguiente, de una jornada de golf. Anna se queda en la casa a preparar la cena mientras padre e hijo disfrutan del velero que tienen amarrado en su propiedad.

Anna recibe la visita de un par de jóvenes, Paul y Peter, de buena educación, invitados por sus vecinos. Vienen a pedirle unos huevos para la cena de la casa de al lado. Sin embargo, los jóvenes no son quienes dicen ser y acceden al bonito

hogar sin que nadie les haya invitado. Al llegar Georg y su hijo, insisten en que abandonen la casa pero ellos se niegan, hiriendo al padre en una pierna y evitando así la resistencia del miembro más fuerte de la familia.

A partir de aquí comienza un secuestro que traerá consecuencias terribles a la acomodada familia. Están en manos de unos psicópatas con los que resulta imposible negociar. Los dos jóvenes buscan la diversión en la tortura psicológica y física de toda la familia, incluido el perro, al que han matado antes de acceder a la vivienda.

A través de un juego, sin reglas conocidas, al que obligan a jugar a sus rehenes, asesinan a sangre fría al hijo, al padre y, finalmente a la madre. A la mañana siguiente el juego comienza de nuevo en casa de Fred y Eva.

El germen de esta película, en palabras del autor, sigue la línea iniciada por su anterior película, *El vídeo de Benny*. De nuevo Haneke, sensible a los sucesos que difunden los medios, redonda en la problemática de los crímenes reales perpetrados por jóvenes acomodados que buscan la diversión en la violencia:

He leído tras el estreno de *El vídeo de Benny* varios artículos acerca de actos criminales, cometidos por jóvenes acomodados, para los que no había una explicación social. Gente de familia, más o menos burguesa, que perpetraron los crímenes sin ánimo de venganza o de lucro, sino únicamente por el placer de hallar una sensación. Esto me preocupó y me incitó a contar esta historia (Haneke en Toubiana, 2005).

Haneke observa la necesidad de solicitar una nueva reflexión social ante los crecientes casos de violencia juvenil. Aunque, si en *El vídeo de Benny* el punto de mira se sitúa en la irresponsabilidad de unos padres ante la educación de sus hijos, así como en el peligro de la sobreexposición a los medios, en *Funny games* la denuncia se centra en los contenidos violentos, cada vez más habituales y extremos, que se exponen en el séptimo arte:

Es una película sobre la representación de la violencia. Un intento de analizar la obra, dentro de la misma obra [...] Quería hacer una pregunta en primer grado sobre el tratamiento de la violencia en el cine. Esto era lo que me interesaba (Haneke en Toubiana, 2005)

Los recursos de los que se vale el autor se apoyan en fórmulas como el empleo del 'metacine', con el fin de aumentar la sensación realista de la acción, en un claro distanciamiento del modelo de montaje utilizado por los conceptos del 'New Hollywood', fórmula que persigue generar sensaciones en el público como mero entretenimiento sin pensar en la idoneidad de sus contenidos. Podemos observar este distanciamiento en el uso de escenas a tiempo real, así como en la reiteración de planos fijos que dejan fuera de plano las escenas de violencia explícita.

Como destacábamos en el análisis de *El vídeo de Benny*, el cineasta vuelve a centrarse aquí en la utilización de los recursos del sonido por encima de la imagen, con la intencionalidad de provocar a la imaginación para despertar emociones de una manera más eficaz.

Otro recurso empleado en *Funny games* es la ruptura de la cuarta pared, al que se acude por primera vez en la secuencia en la que Paul, el secuestrador inteligente, guiña un ojo a la cámara en busca de la complicidad del espectador. Estamos ante una escena en la que el chico juega con Anna, con el fin de que ella descubra dónde se esconde la mascota de la familia. La manera en la que Haneke usa la confrontación entre comedia y drama (el drama representado en la desorientación de Anna ante los hechos que está viviendo y la comedia mostrada en el aspecto lúdico, en forma de juego infantil de "frio o caliente" al que la somete su captor) favorecen a generar una provocación pretendida:

Esta escena me servía para romper, por primera vez, con la ilusión. A través de su mirada, de su guiño al espectador, este es el primero de la película, y lo hace de manera que el espectador no está del todo seguro de si se dirige a él. Y se pregunta: ¿Me está mirando a mí? No puede ser. Creé esta escena para introducir la molestia (Haneke en Toubiana, 2005)

A partir de entonces se recurre, en diversas ocasiones, a mostrar esa interacción del protagonista con el espectador a modo de diálogo sordo. Paul, ya no se limita a guiñar de nuevo el ojo mirando a cámara, si no que nos cuestiona sobre sus actos y nos invita a tener nuestra propia opinión sobre los hechos, fomentando

así la intencionalidad de generar esa ruptura de la ilusión a la que alude Haneke. La impotencia crece ante la imposibilidad de actuar, no obstante el cineasta nos muestra una forma de detener las desagradables sensaciones a las que nos somete: dejar de ver la película:

Yo siempre he dicho que esta es una película que uno siempre mira si lo necesita. Porque si no necesitas ver esta película, simplemente te vas. Si alguien se queda hasta el final, es porque necesita ser torturado durante este lapso de tiempo para entender. Y si uno quiere, enseguida la entiende. Me parece hipócrita mirar la película hasta el final, y luego decir que no se pueden hacer estas cosas (Haneke en Toubiana, 2005).

La intención que Haneke muestra con estas palabras es la de un artista que pretende interactuar con sus públicos de una manera directa. Realiza un modelo de cine que busca reacciones en un espectador con capacidad para tomar sus propias decisiones, hasta el punto de dejar la película inacabada.

Con esta película, el autor va un paso más allá en la necesidad de generar la reflexión común pretendida en el caso de *El vídeo de Benny*. Con *Funny games* establece un diálogo directo con el espectador mientras le obliga a cuestionarse sus hábitos como consumidor de contenidos audiovisuales y a asumir una responsabilidad ante ellos:

Convierto al espectador en el cómplice del criminal y al final, le reprocho su postura. Es un poco sarcástico, pero quería denunciar que todos somos cómplices si miramos películas de este tipo. No esta, porque es autoreflexiva, sino las películas que revelan una violencia “aceptable” [...] Es el único film que hice para provocar. Me lo han reprochado pero nunca quise ser provocativo. Sin embargo es cierto en esta película. Me hacia ilusión. No tanto sacudir, sino espabilar: Fíjate en lo que te acostumbras a mirar (Haneke en Toubiana, 2005)

Esta provocación se materializa en la única secuencia en la que la violencia se muestra en pantalla con total claridad. Anna, en un descuido de sus captores, toma un arma y dispara a bocajarro a Peter para conseguir acabar con su vida. Paul, reacciona con violencia y golpea a Anna en la cabeza, después busca con insistencia un mando a distancia y rebobina la escena de manera que Paul vuelve a la vida. De alguna manera, se establece un paralelismo entre cineasta-

espectador y captores-víctimas. Ahora es el autor el que juega con nosotros haciéndonos caer en la trampa de la manipulación. El espectador celebra, de manera inconsciente, el asesinato de uno de los captores de la familia para, segundos después, descubrir que ha sido engañado. Haneke nos hace responsables de disfrutar de la violencia aunque en este momento represente una acción en defensa propia: “El placer está en demostrar al espectador hasta qué punto es manipulable” (Haneke en Toubiana, 2005).

El estreno de la película tuvo lugar en el marco de la sección oficial del Festival de Cannes el día 14 de mayo de 1997 generando un enorme revuelo. Algunos críticos no soportaron el impacto de la tensión generada por el film y abandonaron la sala durante la proyección. Con el paso de los años, el listón de la violencia en el cine sigue creciendo con la intencionalidad de generar espectáculo a partir de lo siniestro. Ante esta cuestión el director declaraba lo siguiente:

Yo le dije a mi productor, si este film consigue el éxito será a causa de un malentendido. Me temo que ahora, como el cine evoluciona de la misma manera que evoluciona la representación de la violencia, el shock producido en la presentación de la película en 1997, hoy en día no choca tanto, y ya existen consumidores de este tipo de productos (Haneke en Toubiana, 2005).

Esta reflexión, en palabras del autor, desprende un sentimiento de fracaso. Podemos deducir que la intencionalidad con la que un emisor difunde un mensaje necesita de la existencia de un receptor que cuente con la capacidad de saber decodificar dicho mensaje. En caso contrario, estaremos ante la tergiversación de la obra, tal como fue concebida, como puede deducirse de esta reflexión.

De alguna manera, podemos constatar que sus palabras en 2005 resultaron acertadas. La representación de la violencia en la gran pantalla ha seguido creciendo en intensidad. con ejemplos como la saga *Saw* o la saga *Hostel* que obtuvieron importantes taquillas utilizando la violencia como espectáculo sin incitar a su público a la reflexión. Estamos ante un modelo de industria que banaliza los actos violentos y se vale de ellos de un modo comercial. Ante esta situación, Michael Haneke, retoma de nuevo la historia de *Funny games* en 2007,

y realiza un *remake*, prácticamente idéntico al original, pero en esta ocasión se rodea de un elenco de actores internacionales y rueda en Estados Unidos en inglés. La justificación para este nuevo estreno es la respuesta del autor ante estos nuevos modelos cinematográficos que emergen durante la década posterior al estreno de *Funny Games*:

La película es ahora más relevante, porque las películas son más brutales y las estrategias de ventas son más refinadas. La forma en que se hace el marketing de una película ha cambiado. Las películas son cada vez más planas, más banales. Tratan al espectador de tonto. Todo está empeorando, haciéndose más odioso. Las películas son cada vez más planas, más banales, tratan al espectador como si fuera tonto. Con esta película quiero protestar por eso. Quiero que me tomen en serio como espectador: cuando hago una película intento pensar en mi espectador como una persona inteligente (Haneke, 2008, 1).

6.3. *Elephant* (Gus Van Sant, 2003)

6.3.1. Sinopsis:

Una mañana normal, en una pequeña ciudad de Estados Unidos, varios estudiantes asumen una nueva jornada lectiva en el instituto. John, llega tarde a clase por culpa del estado de embriaguez en el que su padre conduce, mientras tanto, Elías hace fotos a una pareja en el parque. Nathan finaliza su entrenamiento y se reúne con su novia Carrie. Observamos también a Acadia en su reunión de la liga de gais, a Michelle que parece la marginada del centro debido a su aspecto de empollona y a Brittany, Nicole y Jordan, estereotipos de alumnas frívolas y bulímicas, que discuten sobre los términos de su amistad en la cafetería. Todo parece encajar dentro de la rutina diaria, sin embargo, lo que parece un día normal, se transformará en una jornada aciaga para algunos de ellos. Alex y Eric acuden al instituto armados hasta los dientes con el propósito de atentar contra sus compañeros.

Elephant recrea, de manera libre, los hechos ocurridos el 20 de abril de 1999 en Columbine (Colorado), cuando un par de estudiantes del último curso accedieron al centro armados y asesinaron a trece personas, entre ellos un profesor,

además de herir a más de veinte personas para luego suicidarse. Esta tragedia sacudió al país y generó un debate con respecto a determinadas cuestiones como las leyes del control de armas, los contenidos violentos en los videojuegos, o el uso indiscriminado de internet que realizan los menores.

Elephant, nace como proyecto cinematográfico que ofrece una visión dramatizada de los hechos. Gus Van Sant, guionista y director de este trabajo, pretende realizar un producto audiovisual alejado de las motivaciones perseguidas por los medios de comunicación, que permanecen centradas en ofrecer a la ciudadanía un esclarecimiento de los hechos que respondan a las motivaciones que impulsaron a los alumnos a cometer la matanza.

Van Sant persigue también establecer un distanciamiento entre su obra y otros productos cinematográficos, adscritos al género documental, que surgieron a partir de los hechos. El ejemplo más famoso de este tipo de trabajo es *Bowling for Columbine* del director Michael Moore, estrenada en 2002, con la que su responsable realiza un análisis subjetivo de los hechos:

Moore busca las posibles causas de esta tragedia particular y abre la discusión sobre un problema estructural más general: el uso desmedido de las armas y el derecho constitucional que tiene los ciudadanos para tenerlas, y una teoría sobre la cultura del miedo que involucra cuestiones como el racismo y a diversos actores sociales entre los que se encuentran los medios de comunicación masiva, las corporaciones y el gobierno de los Estados Unidos. (Vargas, 2010:3,4).

El autor de *Elephant* otorga un valor al trabajo de Moore en *Bowling for Columbine*, aunque se muestra en desacuerdo con respecto a algunos aspectos desgranados de su línea argumental:

Me encantó el film de Michael Moore, pero no creo que los asesinos de Columbine sean producto de nuestro tiempo. En los 60, algunos amigos del instituto fueron a Washington a las protestas. Luego, en las noticias, veíamos cómo la policía mataba a jóvenes como ellos por manifestarse. Que las autoridades maten es más espeluznante que Columbine (Van Sant en Nicklaus, 2003).

Observamos, en diferentes entrevistas, que Van Sant no muestra ningún pudor a la hora de defender su opinión crítica cuando habla de temas sociales, o

políticos, que pueden afectarle como ciudadano, sin embargo, esa no es la finalidad que pretende con su obra como cineasta:

Me interesaba lo extremo de la decisión que provoca los atentados. Esa ha sido siempre la pregunta: ¿por qué? Por supuesto, yo no respondo. ¿Por qué es alguien un monstruo? ¿Sufrió abusos de niño? ¿Es gay? ¿Escuchaba gangsta rap? ¿Demasiados videojuegos? Investigar un suceso en busca de sus motivos es algo que los americanos hacemos mucho. Así calmamos nuestras conciencias. (Van Sant, 2008: 1).

De la misma manera que hemos podido observar en otros títulos analizados, el verdadero fundamento del cineasta al llevar a cabo este trabajo es conducir al espectador a una reflexión que le permita tomar sus propias conclusiones: “Elephant no pretende ni analizar ni buscar respuestas sobre aquella sangrienta tragedia, sino hacer aún mayor el interrogante: (Van Sant: 2008,1).

Una de las principales referencias a la que el cineasta alude como principal fuente de inspiración, se basa en el conocimiento que tuvo de un medimetraje, rodado para la televisión por Alan Clarke y producido por otro conocido director internacional, Dany Boyle, también titulado “Elephant”. Este trabajo, emitido en la BBC, recrea una serie de asesinatos, perpetrados en Irlanda del norte, que evitan proporcionar al espectador ningún tipo de pista sobre las motivaciones de los hechos, ni ofrece ninguna contextualización acerca de los mismos. En línea con la repercusión que este medimetraje supuso para Van Sant, procedemos a añadir una serie de aspectos, recogidos en palabras del propio cineasta, que nos ayudarán a establecer un acercamiento más profundo a la verdadera intencionalidad de su obra:

En un principio pensé que el título hacía referencia a la parábola del ciego y el elefante. Es una parábola budista que cuenta cómo varios ciegos examinan diferentes partes de un elefante: Las orejas, las piernas, el rabo, la trompa. Cada ciego está completamente convencido de que entiende la verdadera naturaleza del animal basándose en la parte que tiene en sus manos. Para uno, el elefante tiene forma de cuerda; para otro, de abanico; para otro, de árbol. Pero ninguno puede definirlo en su totalidad. Hasta que leí en unas notas de su director, Alan Clarke, que el título responde a un dicho popular y hace referencia a cómo la violencia es tan fácil de ignorar como el hecho de tener un elefante en el salón (Van Sant, 2003:2)

En aspectos similares a las influencias antes mencionadas, la película se nos muestra como una experiencia de contemplación que conduce al espectador a vivir la jornada de los acontecimientos desde un acercamiento, físico y mental, a lo que pudieron experimentar los propios testigos. La cámara recorre los pasillos del instituto acompañando a cada uno de los protagonistas, y nos coloca a su lado, muy próximos a ellos, mientras se nos concede la oportunidad de ver lo que ellos ven y escuchar lo que ellos escuchan.

Durante nuestra visita, asistimos a la banalidad de conversaciones juveniles que recrean problemas adolescentes, como la bulimia que afecta a tres alumnas, mientras acuden a los servicios para vomitar tras su almuerzo, o la soledad de Michelle, rechazada por sus compañeros, por no cumplir los estrictos cánones de belleza. También nos acercamos a la desesperación de John, preocupado por mantener en secreto el problema de alcoholismo que padece su padre, o escuchamos la opinión de varios alumnos que reflexionan en común, bajo la mirada atenta de un profesor que preside la reunión. En definitiva, el autor expone al espectador adulto, a una regresión a la adolescencia que le ayude a retomar las sensaciones de vulnerabilidad que alguna vez experimentó durante la transición hacia su madurez.

Esa vulnerabilidad también resulta evidente cuando somos testigos del rechazo que sufre Alex, el cerebro principal de la matanza, cuando Nathan y otro compañero le disparan bolas de papel mojado durante el desarrollo de una clase de química. Asistimos a su frustración cuando muestra a Eric, el otro agresor, sus virtudes como intérprete al piano y se confunde en una nota, expresando su rabia contenida. En ese momento, hemos salido del instituto y visitamos el hogar de Alex. Un lugar donde los dos amigos gozan de una enorme libertad, donde pasar la noche sin intrusión de los adultos, comprar armas por internet, disfrutar de violentos videojuegos y experimentar un primer, y último beso, que ambos comparten momentos antes de acudir a su último día de clase donde, por única vez, jugarán a ser los chicos más populares:

Tienes tu Tech 9 y tu fusil y yo tengo mi fusil de asalto y un 223 en mi espalda, y tengo un par de pistolas y un cuchillo. Tenemos suficientes explosivos como para un día. Lo más importante, diviértete (Eric a Alex).

El tratamiento de la secuencia final, que dura alrededor de veinte minutos, no modifica su ritmo con respecto al resto del metraje. Responde al empleo de un modelo de montaje narrativo que evita el abuso de la fragmentación. Existe una similitud en la forma de tratar esta escena que nos recuerda a aquella en la que Eric demostraba su destreza con las armas de fuego con un videojuego.

Los dos chicos muestran una extrema frialdad en sus movimientos. Se toman su tiempo para disparar, cuestión que acrecienta la incredulidad en los rostros de sus víctimas, sin tiempo para entender los acontecimientos. El tratamiento de la muerte se nos presenta de una manera aséptica. Los abatidos caen fulminados sin dejar regueros de sangre; no se muestran escenas de dolor físico, tan solo los gritos de los que aún siguen vivos e intentan escapar. Se evita el uso de elementos efectistas como cuerpos sin vida o heridos agonizando, lo que hace que la escena sea más inquietante gracias al uso de una representación de la violencia que emplea recursos estilizados alejados de un modelo de cine convencional.

El cineasta defiende, de esta manera, el empleo de la dramatización como algo más efectivo a la hora de despertar la conciencia del espectador. Existe una intencionalidad de plasmar la violencia de una manera diferente a la que suelen abordar los medios en sus informativos:

Siempre me ha interesado el estilo documental, cómo contar historias ancladas en la realidad. Sin embargo, el documental tiene sus propios problemas a la hora de plasmar nuestro mundo. Sin ir más lejos, que los telediarios nos bombardeen con imágenes violentas 24 horas al día puede impedirnos comprender un suceso. La ficción puede llegar a ser una forma mejor de explicar las cosas con profundidad (Van Sant, 2008:1).

Con *Elephant*, el autor se permite una serie de licencias que difieren del modo de producción cinematográfica habitual de la industria hollywoodiense. Este es un trabajo personal que responde a un proceso artístico alejado del

convencionalismo y que denota la verdadera personalidad que se esconde tras la obra creativa.

No trabajaba con material propio desde 1991, y confieso que me lo he pasado en grande tanteando otras áreas filmicas. Mis proyectos personales han permanecido a la cola de otros de más alto presupuesto y más demandas profesionales, hasta que un día decidí darles prioridad. Cuando trabajas para Hollywood corres el riesgo de ser fagocitado. *Gerry* y *Elephant* suponen una exploración que no sé adónde llegará, pero sí sé que la prefiero a aquello en lo que el proceso fílmico estandarizado se ha convertido. (Van Sant, 2008: 2).

6.4. *El niño de barro* (Jorge Algora, 2002)

6.4.1. Sinopsis:

En 1912, en Buenos Aires, los niños juegan en la calle de manera despreocupada mientras las puertas de los hogares están siempre abiertas durante el día. Mateo, un niño que tuvo una mala experiencia en el pasado, en la que estuvo a punto de ser asesinado, comienza a tener visiones de los crímenes que está cometiendo un asesino de niños. Las visiones son cada vez más terroríficas, y Estela, su madre, pide consejo a Octavio, un policía con el que mantiene una relación desde que este salvó la vida de Mateo. Soria, un médico forense de la policía, examina al niño en busca de alguna enfermedad psicológica. A partir de entonces, comienzan a sospechar que Mateo pueda estar implicado en los asesinatos y deciden controlar su actividad de manera constante.

La virulencia de los crímenes es cada vez mayor y la policía sospecha de un fotógrafo al que se le encuentran fotografías pornográficas de menores. Octavio acaba con el sospechoso simulando un suicidio y el caso se da por resuelto. Pronto se dan cuenta de que el asesino sigue suelto y sus crímenes son cada vez más atroces. Gracias a la intervención de Mateo, la policía llega a tiempo para salvarle la vida a un bebé a punto de morir ahogado a manos del asesino. A partir de ese momento confiarán en el niño para que les ayude a seguir las pistas del verdadero asesino. En una de sus visiones, Mateo consigue reconocer

el rostro del agresor. Octavio, celoso de las atenciones que recibe Mateo de su madre, convence a los padres de las víctimas de que la policía está ocultando al que es el verdadero autor material de los asesinatos. Mateo será apaleado hasta la muerte ante los ojos de Estela, que buscará a Octavio para vengar a su hijo.

La policía da por fin con el verdadero asesino, un chico de quince años que vive en el barrio en la más absoluta pobreza y disfruta torturando niños y animales.

El origen de la idea parte del caso real de Cayetano Godino, apodado el Petiso Orejudo, un psicópata infantil que cuando fue detenido a los quince años ya contaba en su haber con cuatro víctimas mortales y siete tentativas de homicidio. Jorge Algora, coguionista y director de la película, se interesó por la historia a partir de la lectura de un guion que el autor original de la idea, Christian Busquier, le hizo llegar a con la intención de que se pudiera materializar en una película:

En 2003 viajé a Buenos Aires atraído por un guion que me había hecho llegar Christian Busquier, autor de la idea original: durante 3 años hemos trabajado en el libro [...] No se trata de un biopic sobre el asesino, es una historia inquietante con un final desgarrador (Algora, 2017).

El seguimiento y difusión que este caso tuvo por parte de la prensa de la época, así como su repercusión social, han propiciado que se conserven numerosos documentos que ayudan a la contextualización de la historia. El Petiso Orejudo ha alcanzado la categoría de mito en Argentina, hasta el punto de convertirse en motivo de numerosas investigaciones recientes por parte de historiadores, criminólogos o periodistas, como Leonel Contreras, Osvaldo Aguirre, Rodolfo Palacios, etc. Según palabras de Algora, la posibilidad de recuperar esta historia permite un acercamiento a una problemática real, la violencia juvenil, que continúa siendo una lacra en nuestros días:

Es el primer niño asesino en serie de la historia que está bien documentado. Existen fotografías tanto de él, como de sus víctimas y de los lugares donde realizaba sus ataques. Se ha convertido en leyenda: La cárcel en donde murió se ha convertido en un museo de su persona, se han escrito obras de teatro, hay un tour turístico en Buenos Aires para recorrer, de noche, los lugares de sus asesinatos... y es el perfecto ejemplo de un problema sin resolver desde hace un siglo, la violencia juvenil. (Algora, s.f.).

Observamos como en los momentos finales de la película, la figura del Petiso Orejudo se nos presenta como la de un niño que sufre una enfermedad mental. Víctima de la desatención de sus padres y de unas instituciones sociales que, en lugar de llevar a cabo un tratamiento eficaz con sus internos, potencian su deshumanización. Con ese tratamiento, deducimos que Algora defiende la inocencia del menor por encima de sus actos:

Este pobre hombre era hijo de unos emigrantes italianos, que tenía problemas de salud, física y mental, y al que sus padres no atendían. El niño empezó con sus ataques a menores con 10 años, le ingresaron en un reformatorio y al salir, se había convertido en un monstruo asesino. Su caso sigue siendo estudiado por la criminología moderna. Su historia encierra una reflexión sobre la violencia en la infancia y la juventud, lo que tengo claro es que los menores no son los culpables. (Algora, s.f.)

El cineasta muestra la incapacidad del muchacho asesino para asumir la brutalidad de sus crímenes, que vemos reflejada en una conversación que mantiene con los policías que llevan a cabo su detención:

- ¿No sentís remordimiento de conciencia por lo que hiciste?
- Yo no entiendo lo que me pregunta usted.
- ¿No sabes lo que es el remordimiento?
- No señor.

El cineasta toma como referencia cinematográfica una obra del cine clásico como *M, el vampiro de Dusseldorf*, de Fritz Lang, basada en un caso similar que ocurrió en Alemania, con pocos años de diferencia. Ambas películas realizan un tratamiento similar de la imagen violenta, a favor de sugerir por encima de mostrar, potenciando la propia imaginación del espectador con recursos como el uso de sonido diegético, planos expresivos en los detalles de la interpretación de los actores y el fuera de campo del hecho violento en la escena:

La película gira en torno a un asesino en serie de niños, me gusta tener como referente la película de Fritz Lang “M, el vampiro de Dusseldorf”, en la mayoría de las ocasiones la violencia de los niños está en off, lo que no le hace perder su efecto, muchas veces es peor imaginar que mostrar. De todas formas, en “El niño de barro” es más duro el comportamiento de los adultos que el del niño asesino (Algora, 2017).

En cuanto a la complejidad que supone reflejar en la pantalla casuísticas que generan incomodidad en el público, el director sometió el proyecto a un análisis, que contó con la participación de instituciones como UNICEF, para definir la idoneidad del guion antes de la materialización del mismo en un formato audiovisual. De alguna manera, Algora defiende el riesgo ante proyectos de este calado aunque antepone la opinión de otros frente a su propia visión autoral de la historia:

Me gusta la sensación de estar al borde del abismo, enfrentarme a los retos, y buscar soluciones que funcionen, sin que supongan un suicidio. [...] He de confesar que sí tuve problemas, a priori, nadie sabe como vas a tratar determinadas cuestiones, porque eres tú el único que lo tiene en la cabeza, llegué a consultar el guion con la gente de UNICEF, que sí creyeron en mis intenciones. Las agresiones generan tensión pero son tolerables, aquí juegan a mi favor el distanciamiento que produce la época y el elemento expresivo de las “pesadillas” del niño protagonista. (Algora, 2002)

Tanto el distanciamiento temporal de los hechos, como el recurso estilístico de presentar los crímenes por medio de imágenes oníricas, ayudan a restar el impacto en su visualización. Sin embargo, existen secuencias como las que muestran el sufrimiento de una niña que es quemada viva, o el rescate, in extremis, de un bebé a punto de morir ahogado, que pueden catalogarse como susceptibles de herir la sensibilidad del espectador. El propio cineasta alude a su dificultad a la hora de ser rodadas, debido a su realismo y a contar con actores infantiles para llevarlas a cabo:

En la escena del bebé en el agua, se recrea el momento en el que el petiso orejudo intentó ahogar en un abrevadero de caballos a un bebe de 24 meses. Aunque las condiciones del rodaje no suponían ninguna alteración del confort que debe tener un bebe, visualmente fue tan duro que me la jugué a una toma única (Algora, 2007).

6.5. *Tenemos que hablar de Kevin* (Linne Ramsay, 2011).

6.5.1. *Sinopsis:*

Eva es una mujer independiente que disfruta de su vida como escritora y editora de libros de viajes. Es una persona realizada en lo profesional y en lo sentimental, puesto que comparte su vida con Franklin y los dos se compenetran a la perfección. En un momento dado, Eva se queda embarazada y la pareja decide tener el bebé, aunque nunca antes se planteó la maternidad como una opción.

El embarazo resulta traumático y Eva comienza a pensar que ha sido un error. Cuando Kevin nace, ella no demuestra el habitual cariño de una madre por su retoño, cosa que el niño parece detectar. A solas no para de llorar, lo que martiriza a su madre, sin embargo, en brazos de Franklin el niño siempre se muestra tranquilo. Los años pasan y Kevin parece odiar a su madre. Su padre lo malcría y recrimina a Eva su nulo instinto maternal. El niño somete a Eva a una tortura emocional continua. Destruye sus cosas, evita valerse por si mismo, e incluso evita hablar, lo que hace pensar a Eva que el niño puede ser autista. Una visita al pediatra hace salir a Eva de dudas. Kevin es un niño normal, pero solo en apariencia.

La tensión crece cuando Eva se queda de nuevo embarazada y lo oculta a la familia. Kevin la intimida, y su madre siente terror ante el hecho de que pueda dañar a su pequeña hermana. Un “supuesto” accidente hace que la niña pierda un ojo, pero Franklin evita que las culpas recaigan en su hijo. Cuando restan solo tres días para que Kevin cumpla dieciséis años lleva a cabo un ataque en su instituto, matando e hiriendo a varios de sus compañeros además de asesinar a su padre y a su hermana, lo que confirma las sospechas de Eva ante la maldad innata de su hijo. Kevin es encarcelado mientras Eva asume su fracaso como madre. Los vecinos y supervivientes condenan a Eva como responsable y hacen que su vida sea un infierno. En sus constantes visitas a Kevin a prisión, Eva confirma que su hijo es la viva imagen de la maldad, sin embargo, cuando se cumplen dos años de la tragedia, Kevin parece haber sufrido una transformación que lo muestra vulnerable ante su madre.

Tenemos que hablar de Kevin es una película cuya trama se basa en una novela, de título homónimo, escrita por Lionel Shriver y publicada en 2003. En este libro,

de estructura epistolar, asistimos a las confidencias que Eva Katchadourian hace a su marido fallecido, con respecto a su vida en la actualidad tras el día en el que Kevin atentó contra sus compañeros de escuela y asesinó a su padre y a su hermana.

Lynne Ramsay, junto con su marido Rory Kinnear, dan estructura de guion a la novela. Se trata de una adaptación que no busca dar respuestas a comportamientos psicopáticos como el de Kevin, ni dar con el motivo de la falta de amor que Eva experimenta hacia su hijo. Lo que persigue es fomentar en el espectador una reflexión privada a partir de una historia compleja:

Lionel Shriver y yo compartimos el mismo agente. Ella me trajo el libro antes de que se convirtiera en un best seller. Rory Kinnear, lo leyó y me lo trajo pensando que tendría una venta difícil, pero que me gustaría hacerlo. Libro y película son muy diferentes, puesto que yo pretendo dejar que los espectadores piensen las respuestas en lugar de proporcionar resoluciones (Ramsay, 2011:

La cineasta lleva a cabo un ejercicio complejo a la hora de abordar este tema, debido a su difícil tratamiento, además de afrontar el reto de plasmar en imágenes lo que en origen es una historia epistolar. En *Tenemos que hablar de Kevin* se aborda una historia que contempla la figura del menor como asesino, en este caso, la de un adolescente que lleva a cabo una matanza masiva en su instituto, tras haber acabado con la vida de su padre y su hermana.. El punto de vista se centra en situar a la madre como responsable directa de los actos de su hijo, ella es la única superviviente de la familia junto con el agresor, lo que hace que sea vista por la sociedad como la verdadera responsable de los hechos. Ante esta situación, la sociedad, que ha sido víctima y testigo de los hechos, condena a Eva y la somete a un escarnio público que ella acepta con estoicidad asumiendo su culpa.

Ramsay evita buscar las motivaciones que llevan a los adolescentes a cometer masacres como la de Columbine, aunque la película muestre en su trama acontecimientos similares:

Elephant es una película brillante que ya trató del tema, pero a mí no me interesaba eso. Yo no estaba tratando de hacer una película basada en este tipo de problema, sino que busco plantear un conjunto de preguntas que se basan en la relación madre-hijo. Pensé que se trataba de un tema tabú, porque en cierto

modo: Puedes amar a tus hijos, pero ¿te gustan? Para mí, esa fue una propuesta interesante. Realmente no he visto antes explorar esa temática (Ramsay, 2011:2).

La estructura del film no es lineal y evita la voz en off que protagoniza la novela. La verdadera protagonista es Eva, a la que vemos, buscando trabajo, cuando ha pasado más de un año del atentado de Kevin. Ella es como un fantasma que permanece encerrada en una pequeña casa, muy diferente del ostentoso chalet que habitaba con Franklin y sus hijos. Sus vecinos no la quieren cerca y se lo hacen saber en todo momento. La violencia se percibe en cada plano, en el miedo constante de Eva, en la bofetada que le asesta la madre de una de las víctimas mortales de la agresión de Kevin, en la pintura roja con la que ensucian la fachada de su casa y su coche.

Para conocer la serie de acontecimientos que han hecho desembocar a la protagonista en el ser que es ahora, la cineasta hace empleo del flashback como recurso audiovisual que nos traslada a diferentes momentos de su pasado. De esta forma, conocemos a un Eva feliz mientras viaja por el mundo gracias a su trabajo, cuando disfruta de su relación con Franklin, antes del nacimiento de Kevin. A partir del proceso de gestación de Eva somos testigos de su apatía, cuando acude a clases de preparación al parto o cuando su marido prepara una serie de juguetes para el bebé. Eva se da cuenta, incluso antes de dar a luz, que se ha equivocado en su intención de ser madre. Cuando Kevin nace, es el padre el que toma al bebé en brazos, mientras su madre ni siquiera quiere mirarlo. A partir de ese momento, comienza la batalla entre madre e hijo. Ramsay nos muestra el desamor de una madre que, aunque satisface las necesidades vitales del niño, no muestra cariño a la hora de realizarlas.

La respuesta de Kevin se manifiesta, desde su época de bebé, cuando llora en todo momento con el fin de negar el descanso a su madre. El niño acude al conflicto en todo lo que requiere la interacción con Eva, todas sus acciones van encaminadas hacia la provocación, en forma de maltrato psicológico, que Eva asume como un castigo que merece por no saber ser una buena madre en la forma en que la sociedad entiende la maternidad:

La película no es un alegato social, pero por lo que yo sé, en las situaciones en las que un hijo se rebela de manera tan violenta, se considera que es responsabilidad de la madre (Ramsay, 2011:2).

Ramsay comenta la forma en la que se enfrenta a la historia con el fin de convertirla en una película que conserve un equilibrio con la obra de la que surge la inspiración, aunque mostrando su propio sello como cineasta:

Primero visualizo las películas en mi cabeza: así trabajo yo. Ya veía a mi personaje principal, Eva, y escogía las cosas que podían atraerle. La estructura fue todo un desafío. Es la primera vez que hago una película de esta forma: quería contar la historia de un modo muy personal. En cualquier caso, no quería mostrar algo exageradamente violento: no vemos más de lo que pasa antes o después (Ramsay, 2011:2).

En cuanto al tratamiento de la secuencia en la que Kevin lleva a cabo los asesinatos, estos no son reflejados, como tal, en la pantalla. La cineasta nos muestra a Kevin acceder al instituto y colocar unos candados en las puertas del recinto con la finalidad de cerrar el paso a las personas del interior. Después de la tragedia, vemos al muchacho entregarse a la policía, cuando los bomberos rompen los candados:

De entrada no disponíamos del dinero suficiente para una escena de matanza. Por otra parte, había que mantener el punto de vista de la madre, ella no quiso ver lo que pasó en la escuela, solo puede imaginarlo, le provoca continuas pesadillas. No se trata solo de que su hijo haya matado a toda esa gente, también ella es responsable, por una cuestión de poder, si podemos decirlo así. Hay que estar atentos cuando se filma e intentar hacerlo de forma inteligente para respetar un punto de vista dado (Ramsey, 2011: 2).

El resto de las escenas de la masacre se muestran de manera alegórica, tal como Eva las imagina en sus pesadillas. Kevin sostiene el arco con las flechas que su padre le regaló en navidades. De nuevo, Kevin somete a su madre a un maltrato psicológico, puesto que emplea un arma que Eva le descubrió mientras le leía de pequeño el cuento del arquero Robin Hood. Queda patente que la matanza cometida por Kevin es un nuevo acto de confrontación en la batalla psicológica que este mantiene con su madre.

El tratamiento de la violencia en esta, y otras escenas, se lleva a cabo a través de diferentes recursos que no se basan en mostrar la violencia como tal, sino en un acercamiento a la misma mediante la generación de atmósferas afines a ella:

- El uso del color rojo como símbolo de la sangre, tiene un componente fundamental en todo el metraje. La sangre como alegoría del parto y de la matanza perpetrada por Kevin es representada en varios pasajes de la película, que comienza con el rojo cubriendo la pantalla cuando Eva disfruta de los actos festivos de la “tomatina de Buñol” o cuando alguien mancha la fachada y el coche de Eva con pintura roja.
- El empleo de la música, en algunos pasajes, permite extrapolar las emociones de tensión que experimenta la protagonista. Ramsay, introduce canciones felices cuando las imágenes muestran lo opuesto a la felicidad. Como ejemplos de ello cabe destacar dos momentos fundamentales:

Por un lado el viaje en coche de Eva, de vuelta a su casa, durante la celebración de la fiesta de Halloween. Decenas de niños cruzan la calle disfrazados de monstruos y se acercan al coche de la mujer con la intención de asustarla, mientras escuchamos las notas de *Everyday* de Buddy Holly.

Otro ejemplo a destacar es cuando Eva accede a escondidas a la habitación de Kevin. Durante la escena, suena la canción *In my room* de los Beach boys, cuya letra también contextualiza el acto de intromisión en la privacidad del hijo: “Hay un mundo donde puedo ir y contar mis secretos, en mi habitación”.

- El montaje de las escenas en yuxtaposición, desde un punto de vista expresivo, favorece también a incrementar la tensión. La incursión de flashbacks obligan al espectador a prestar atención a unos detalles que el autor percibe como óptimos para mostrar la intensidad de la historia.

Los planos detalle de los ojos de Kevin que desafían a Eva, en los que se refleja una diana, nos adelantan, de alguna manera, los acontecimientos que siguen en la trama.

En definitiva, en *Tenemos que hablar de Kevin*, hemos observado un modelo de tratamiento de la violencia apoyado en el empleo de una serie de recursos formales que, sin recurrir a mostrar la propia imagen violenta, establecen un acercamiento efectivo a la misma, mientras invitan a la reflexión.

6.6. Jesús (Fernando Guzzoni)

6.6.1. Sinopsis:

Jesús es un chico de dieciocho años que debe afrontar su paso a la edad adulta sin el respaldo de una figura adulta que lo guíe. Su madre murió hace años, y aunque Héctor, su padre, vive con él, pasa largas temporadas fuera de casa y mantiene una nula comunicación con su hijo. Jesús hace creer a Héctor que se va a matricular para continuar con su formación, pero, en su ausencia, mata su tiempo bailando en un grupo K-pop, consumiendo drogas y alcohol, y practicando el sexo bisexual en los parques de Santiago de Chile como muchos jóvenes de sus edad.

Una noche encuentran a un chico en estado de embriaguez en uno de los parques de la ciudad. Al principio bromean con él, pero luego el juego se torna en violencia cuando, sin motivo aparente, comienzan a golpear al muchacho hasta dejarlo inconsciente. A la mañana siguiente, descubren por los informativos que se ha encontrado el cadáver del chico al que apalearon. La policía sigue las pistas de los posibles implicados y la confianza entre los cuatro amigos se desmorona. Jesús, aterrado, hace partícipe a su padre de lo sucedido, el cual opta por protegerlo y evitar su detención, llegando incluso a enfrentarse a los otros responsables del delito. Padre e hijo escapan a una casa de un pueblo al sur de Chile, donde Jesús permanece escondido durante varios días, mientras

Héctor prepara un plan de fuga. El día de la huida, el padre traiciona a Jesús y lo entrega a la policía. El segundo largometraje, de ficción del cineasta chileno, Fernando Guzzoni, presenta un retrato sobre la actual juventud chilena. Una generación que nació en democracia, pero que sufre las consecuencias colaterales de una dictadura, demasiado reciente en el tiempo, en un país donde quedan todavía muchas heridas por cerrar. Estos jóvenes son hijos de una generación que experimentó la limitación total de sus libertades durante el reciente régimen militar. La situación de represión que sufre la ciudadanía castra sus ideales, a la par que limita su acceso a la información y a la cultura, mediante lo que fue denominado el “apagón cultural”:

En el área de las artes y la cultura, este periodo ha sido considerado como un “apagón”, debido a la baja en la creación, producción y circulación de bienes culturales en el interior del país a partir de 1973. Este concepto fue utilizado por opositores y adherentes a la Junta Militar, a tan sólo tres años del golpe de Estado, articulando un debate público que daba cuenta que la cultura y las artes no serían prioritarias en los planes de esta dictadura proyectual (Donoso, K. 2013).

Las consecuencias de esta involución dejaron huella en un gran número de chilenos, que vivieron su juventud entre los años 1973 hasta el final de la dictadura en 1988. Esto convierte a algunos padres del presente, en adultos temerosos que prefieren callar para proteger a la nueva generación, aunque ello implique la incomunicación y, por ende, el distanciamiento. Este alejamiento se agrava ante la enorme cantidad de información que los jóvenes deben asumir, a partir de su pertenencia a una sociedad moderna y globalizada que observa en el acceso a las nuevas tecnologías una oportunidad para mitigar su sentimiento de soledad. De alguna manera, Guzzoni, contempla en el uso indiscriminado que los jóvenes hacen de las redes sociales, un peligro latente para el que no están preparados:

Son niños nacidos en democracia con una influencia inmensa de elementos extranjeros, no sólo americanos, sino también orientales, con un hiperestímulo de todos los lugares que les hace que su lugar de pertenencia sea bastante extraña. Creo que son generaciones hiperconectadas donde hay una suerte de banalización de todo, la violencia se banalizó a través de la industria del entretenimiento e internet (Guzzoni, 2017: 2).

El origen de esta película nace de una reflexión, por parte del autor, acerca de la complejidad de las relaciones paterno filiales que tienen como consecuencia

la falta de valores e ideales en la juventud. Desde esta premisa, se exponen las causas y consecuencias de la desubicación de una juventud, que elige buscar sus señas de identidad al margen del entorno familiar. El planteamiento de la existencia de una figura paterna, que aunque vivo, permanece ausente, genera un sentimiento de orfandad en el vástago, un sentimiento que el cineasta cataloga como analogía de la propia historia de país:

El origen de la película tenía que ver precisamente entre la construcción de este relato como arquetípico, y muy fundacional, entre padre e hijo y con una idea que yo tenía, que es una palabra quechua, que se utiliza bastante en Latinoamérica, en particular en los países andinos, que es la palabra “guacho” que significa huérfano y tiene que ver con esta lógica del padre como fantasmagórico intermitente, ausente. Además de con el mestizaje y la conquista de los españoles que después se iban y dejaban a los hijos. Esto atraviesa la historia de Chile hasta hoy (Guzzoni, 2016: 1).

Durante el proceso de la escritura del guion, en marzo de 2012, ocurre en Santiago de Chile un suceso que conmociona al país. Un joven homosexual recibe una brutal paliza, a manos de cuatro jóvenes, en el parque San Borja de Santiago de Chile. El caso de Daniel Zamudio salta a los medios y genera un debate en la opinión pública. El gobierno, del entonces presidente Sebastián Piñera, aprueba una Ley de Antidiscriminación que lleva el nombre de la víctima, con la que se pretenden proteger los derechos de las personas con distinta condición sexual, extendiéndolo también a los discapacitados e inmigrantes. Guzzoni comienza a investigar el caso, centrándose en profundizar en la personalidad de los agresores, lo que le lleva a descubrir una visión diferente del enfoque que los medios dieron a la noticia:

Hay un elemento de la película que está inspirado en un hecho real: un crimen que se produjo en marzo de 2012. Cuatro jóvenes asesinaron a otro en un parque público. La víctima era homosexual y desde entonces, en Chile tenemos una ley anti-discriminación que lleva el nombre de la víctima. Lo que me llevó a extraer elementos del caso fue que la prensa y los medios de comunicación dijeron que los asesinos eran un grupo de neonazis. Yo vi la televisión como cualquier ciudadano y a primera vista me pareció que los asesinos no eran neonazis. Entonces hice una investigación, por más de un año, con los asesinos, nunca con la víctima, y en particular con el asesino más joven. Así descubrí que uno de los asesinos era imitador de Michael Jackson, que era bisexual. Otro había tenido experiencia bisexual también y formaba parte de la comunidad que consume 'Japan animation' que son gais, que escuchan música japonesa o coreana, etc. Solo uno de ellos tenía un antecedente judicial. Entonces, sentí que esa reducción de la prensa, era como miopía y establecía una muralla entre lo bueno y lo malo, estereotipaba a los jóvenes y generaba un

eslogan que nos dejaba a todos tranquilos porque en el fondo uno se decía: "son unos neonazis que mataron a un joven" (Guzzoni, 2017: 1).

A partir de estos hechos, Guzzoni decide conceder el protagonismo de su película a la figura del agresor más joven, apoyándose en toda la información recogida durante su investigación, de manera que el espectador pueda adentrarse en la verdadera personalidad del victimario. Podemos plantear que el autor realiza una doble función mediante ese proceso:

- Corregir el sesgo con el que los medios tratan de tranquilizar a la ciudadanía, valiéndose del estereotipo del "neonazi" como generador del mal.
- Despertar la conciencia de una sociedad que prefiere mirar hacia otro lado en lugar de enfrentarse a una problemática que le afecta de manera directa.

Hay bombas sociales, hay una fractura que debemos observar. La gente se pregunta por qué pasó eso pero yo creo que tiene que ver con esas heridas que no queremos observar, que no queremos sanar (Guzzoni, 2017: 2).

No obstante, lo que realmente genera una inquietud en Guzzoni, responde al hallazgo, durante la investigación sobre el caso Zamudio, de que víctima y victimario tienen mucho en común, lo que el autor contempla como un hipotético fratricidio entre iguales:

Pero lo más doloroso y lo más complejo era que más que un crimen ideológico era un fratricidio, porque ellos pertenecían a la misma extracción social, se conocían, iban a las mismas fiestas, a los mismos lugares públicos. Entonces no era un crimen por lucha de clases o por venganza, sino que eran hermanos que se mataban entre ellos. Era como el fracaso del pueblo y eso me parecía mucho más doloroso y más aterrador. El elemento que más me llamó la atención fue que los cuatro asesinos y la víctima tenían ausencia de la figura paterna (Guzzoni, 2017: 1).

El largo proceso de preproducción, que dura más de tres años, se realiza con el fin de dar una visión, en profundidad, de las diferentes problemáticas que se desarrollan en el argumento de *Jesús*. Este hecho nos permite ser conscientes de la implicación que asume un cineasta, comprometido de una manera personal con su obra:

El proyecto nació de la necesidad de establecer un relato arquetípico del padre y el hijo, que es como muy paradigmático; quería contar sobre gente que convive y tiene un vínculo sanguíneo pero que no necesariamente significa afecto (Guzzoni, 2017, 1).

En cuanto al posterior proceso de producción, la película se rueda con el recurso de cámara en mano, salvo en la secuencia inicial, que arranca con Jesús y sus amigos en un escenario, representando una coreografía. Al finalizar su actuación observamos a los amigos divirtiéndose mientras observan, en internet, un video que muestra una ejecución real. Esta escena pone de manifiesto, como hemos analizado en obras anteriores, el distanciamiento que representa para la juventud la violencia emitida desde una pantalla.

Desde ese momento el estilo de rodaje nos sitúa detrás de los personajes, de manera que experimentamos la ilusión de ver los acontecimientos a través de los ojos del protagonista.

El realismo de la propuesta adquiere cotas de hiperrealismo en dos escenas de sexo explícito que, en palabras de Guzzoni (2016), “pueden ser muy pregnantas a la hora de ver la película pero tienen un objetivo que está al servicio del relato”. En la primera de ellas observamos a Jesús manteniendo relaciones sexuales con una chica en un parque público; mientras en la segunda, una secuencia de más de tres minutos de duración, el protagonista mantiene relaciones sexuales con uno de sus amigos.

La inclusión de estas dos escenas complica el estreno de la película en carteleras comerciales, algo que su autor ya tenía presente durante su paso por varios festivales internacionales: Guzzoni (2016): “Con respecto a la distribución yo entiendo que la película tiene algunas complejidades en términos de escenas de sexo y de violencia, pero creo que también es una película que apela a los grandes temas”. Por lo tanto, podemos observar esta circunstancia como algo que aleja al cineasta de una intencionalidad comercial. Lo que nos ayuda a situar su obra desde un propósito alejado de la provocación con fines económicos, algo

que podría haber evitado desde la consecución de un montaje más conservador que permitiera una difusión mayoritaria.

En cuanto al tratamiento de la violencia en esta película, podemos exponer que las situaciones violentas son un hecho recurrente en buena parte del film. Se reflejan las confrontaciones entre padre e hijo, entre los amigos, entre el padre y uno de los muchachos, etc. Sin embargo, la escena que sirve como eje vertebrador de Jesús y que supone el detonante de la trama como tal, realiza un tratamiento hiperrealista de extrema violencia.

Durante alrededor de diez minutos contemplamos una recreación de la tortura a la que fue sometido Daniel Zamudio, reiteradas patadas en su cuerpo, en su cabeza y en su cara, quemaduras con cigarrillos, cortes y heridas hechas con una botella de vidrio, micción sobre la víctima y todo lo que nos puede dar una idea de lo que, según uno de los autores, fueron más de seis horas de brutal tortura a la víctima.

Guzzoni muestra el suceso con una visión naturalista, sin dejar ningún detalle a la imaginación, no obstante defiende el hecho de plantear un alejamiento tangible de la banalización a la que estamos acostumbrados con otro tipo de propuestas cinematográficas:

Creo que choca y que molesta porque estamos acostumbrados en el cine a la banalización de la violencia que tiene que ver con *Rambo*, que agarra una metralleta y vuela a unos vietnamitas y hasta nos puede parecer divertido, pero cuando vemos una violencia que está más próxima a nosotros, que la hemos padecido o la hemos visto, o está en nuestra familia o en nuestro hogar, eso sobrecoge porque está cerca, porque la reconoces (Guzzoni, 2016).

En definitiva, podemos determinar a través del presente análisis, que *Jesús* cumple con las premisas que el cineasta propone, a partir de mostrar una realidad incómoda con un finalidad de denuncia.

6.7. *Playground* (Bartosz M.Kowalski, 2016).

6.7.1. Sinopsis:

Gabrysia se pone guapa para asistir al último día de clase. Vive en una bonita vivienda unifamiliar y su madre la lleva al colegio en un todoterreno moderno. Hoy es el gran día, hoy le hablará a Szymek, el compañero más guapo de su clase, de sus sentimientos hacia él. Szymek cuida de su padre discapacitado. Le ayuda a levantarse de la cama, a afeitarse y le hace el desayuno. A veces también le pega y lo maltrata sin motivo aparente. Ozmek vive en una casa pobre y con poco espacio, por lo que tiene que compartir habitación con su hermano pequeño a su pesar. Mientras su madre prepara el desayuno, le pide dinero para comprar flores a la profesora como marca la tradición en el último día de clase. No hay dinero para flores. En el colegio hay una fiesta para despedir a los alumnos hasta el nuevo curso. Gabrysia habla con una compañera para preparar un encuentro con Szymek, pero él no está interesado. Pero Gabrysia es testaruda y no cesa hasta conseguir lo que quiere. Por medio de un soborno, el chico se verá obligado a asistir a la cita.

La niña espera en un edificio en ruinas a Szymek, que aparece con su amigo Ozmek. Ambos insultan y pegan a la niña, que llora desconsolada, mientras Ozmek graba la escena con su teléfono móvil. Los dos amigos acuden a un centro comercial donde pasan el rato hasta que encuentran a un pequeño que se ha despistado de su madre y lo engañan para que les acompañe. Llevan al niño a las vías del tren, donde lo torturan hasta matarlo. Analizamos, en esta ocasión, el primer largometraje que Bartosz M. Kowalski ha llevado a cabo como cineasta, una película que generó una enorme controversia durante su estreno en el Festival Internacional de cine de San Sebastián de 2016. El germen de *Playground* parte del enorme impacto que su responsable experimentó al conocer, por medio de un artículo de prensa, el caso del asesinato del niño James Patrick Bulger. Los hechos relataban lo sucedido en marzo de 1990, en la ciudad inglesa de Liverpool, cuando dos niños de diez años torturaron hasta la muerte a Bulger, que contaba con solo dos años de edad:

Me topé por casualidad con esta historia; casi podría decirse que me di de bruces contra el asunto. Creí que, con mi experiencia, sería capaz de resistir a una información tan atroz que podía parecer inimaginable. Sin embargo, me impactó profundamente, con tanta fuerza que decidí que iba a hacer una película sobre ello (Kowalski, 2016:1).

A partir del choque emocional que supusieron estos hechos para el coguionista y director de la película, decide escribir el guion para un cortometraje que desarrolla la historia y la sitúa en una pequeña ciudad polaca, trasladándola a la actualidad.

El guion lo escribimos en apenas unos días, en mayo. Pero corregirlo y perfeccionarlo nos llevó algunos meses. Para describir bien a los personajes y para afilar los diálogos, hablé mucho con adolescentes, traté de recordar mi infancia y exploté detalles de la escuela que permanecían en mi memoria, pero tuve que llevar nuestra experiencia hasta la época actual, con la omnipresencia de la tecnología y el registro de todo de todos los modos posibles (Kowalski, 2016:1).

Este trabajo se alzó con el principal premio del concurso de guiones *Script PRO* 2014, financiado por el Instituto polaco de cinematografía, que lo anima a transformar *Playground* en un largometraje: “Al empezar a trabajar en el guion, empecé a documentarme a fondo sobre el tema de la psicopatología en jóvenes y adolescentes” (Kowalski, 2016).

Resulta reseñable la figura del cineasta como investigador, que necesita de un tiempo para profundizar en una temática concreta a la hora de enfrentarse a un nuevo proyecto. Se trata de un aspecto a destacar en la dinámica de todos los responsables de las películas que se abordan en la realización del presente trabajo. Estamos ante un modelo de cineasta-autor que mantiene unas diferencias evidentes con otros modelos de cinematografías, las más habituales, que conciben el séptimo arte como mero producto comercial cuya finalidad es conseguir un producto rentable por encima de una calidad argumental.

Profundicé en el tema del "trastorno de la conducta" mientras investigaba el guion. Hablé con psicólogos y un investigador de la policía. He aprendido que muchos padres cariñosos no tienen ni idea de lo que sus hijos hacen después de la escuela, por no hablar de los maestros (Kowalski, 2016: 3)

En este aspecto, el hecho de afrontar un proyecto de estas características, con la dificultad añadida del tratamiento de un tema tan espinoso, exige al cineasta una labor adicional que alarga el proceso de producción de su trabajo. De alguna manera podemos determinar que el autor se convierte, con cada proyecto, en un experto en la temática tratada. Existe también el problema adicional de encontrar unos intérpretes, en edad infantil, capaces de abordar el exigente trabajo actoral que se requiere en estos casos. Además de tener en cuenta las posibles secuelas personales que deberán afrontar durante el proceso:

Me daba un poco de miedo porque nos decíamos que el tema iba a complicar muchísimo las pruebas con los niños y que, aun cuando encontráramos niños capaces de interpretar la película con verosimilitud, con emociones auténticas, sus padres no nos darían nunca la autorización para que trabajaran con nosotros. Al final, después de ver a 1000 niños, encontramos a nuestros tres actores. Durante los preparativos en el plató, organizamos la producción de manera que los niños se sintieran siempre seguros. Para nosotros, ellos eran lo más importante. Pasamos mucho tiempo juntos. Para distraerlos, montamos a caballo, fuimos de acampada y demás. Formamos una especie de familia. Y en todo momento estábamos acompañados por un psicólogo (Kowalski, 2016:1).

Además de estas complicaciones, pueden surgir otras una vez que el film comienza a distribuirse, como es el caso de la película que nos ocupa. En una entrevista para el *Daily Mail*, Denis Fergus, la madre de James Bulger mostró su total disconformidad ante *Playground* por "aprovecharse del sufrimiento" y "utilizar las experiencias reales y traumáticas de la gente real para atraer la atención internacional a una película que no tiene mérito". (Fergus, 2016:1). No obstante, Kowalski defiende que su película pretende ser útil como método de denuncia, en contra de beneficiarse de una notoriedad que juegue a su favor como creador. De hecho, considera que serán mayoría las personas que sepan interpretar el mensaje de la manera en la que fue concebido, que no es otra que la invitar a una reflexión común y conseguir una reacción de una sociedad pasiva:

Soy consciente de que hay espectadores que malinterpretan y rechazan la película, pero afortunadamente hay un grupo mucho más grande de personas que consideran esto no sólo como una importante declaración artística sino como un grito contra la violencia" (Kowalski, 2001:

En cuanto a la posible consideración de contemplar esta obra como una declaración artística de la manera en la que la define su autor, podemos afirmar que el cineasta polaco acierta al firmar una propuesta que sobrecoge por su veracidad.

Quería que la película fuera lo más realista posible. Eso definió tres opciones principales. En primer lugar, decidimos no contratar a actores conocidos. Pensamos que cualquier rostro conocido pondría en peligro la credibilidad de esta historia específica. En segundo lugar, la cámara: Decidimos ir a mano todo el camino. Cualquier tipo de Dolly, grua, etc, sobre estilizar la película y, por tanto, debilitar la recepción final. En tercer lugar, solo rodamos con iluminación natural. Quería que la película se sintiera, como si la cámara, de alguna manera, estuviera allí. Como si estuviéramos simplemente siguiendo a los niños, testificando ese día aparentemente normal en sus vidas aparentemente ordinarias. No quería nada para distraer al espectador de los niños. Conjunto de diseño, iluminación, paleta de colores, etc, todo estaba allí para servir a las actuaciones (Kowalski, 2016: 3,4).

Playground se divide en seis capítulos. Los tres primeros nos permiten observar la cotidianeidad de cada uno de los niños protagonistas en el proceso anterior a su asistencia a clase. Cada uno de los capítulos lleva el título de sus nombres. Con Gabrysia observamos la incomunicación que se percibe en el hogar. Ella vive una acomodada vida en un hogar propio de una familia de clase media-alta pero, aunque vemos a su padre y a su madre, no se lleva a cabo, en ningún momento, ninguna comunicación entre ellos y la niña.

Con Szymek nos adentramos en un hogar ocupado por un padre, discapacitado físico, con el que el niño parece asumir la total responsabilidad de su atención, ante la supuesta ausencia de una madre que mantiene a la familia. Nos sorprende observar la madurez con la que Szymek asume sus labores de cuidador responsable, para descubrir, en la secuencia siguiente, como el chico golpea al adulto sin motivo aparente, antes de partir hacia la escuela. Con Ozmet visitamos una casa humilde que habitan un bebé, un hermano mayor y una madre avejentada que mantiene a su prole con dificultades y poco cariño. Resulta curioso el detalle de que el chico se rape la cabeza antes de salir, como en respuesta a un impulso caprichoso. El capítulo siguiente nos traslada a la escuela, donde observamos el rol que cumple cada uno. Szymek es popular

entre las chicas y Ozmet, aparenta ser mayor que sus compañeros, lo que nos da una idea de que se trata de un alumno repetidor que lleva las riendas en su amistad con Szymek. Gabrysia no es muy popular por su aspecto de niña algo gordita, sin embargo observamos que nada se le pone por delante para conseguir su deseo de tener una cita con el chico a quien todas desean. De trasfondo, el discurso de la directora del colegio, una serie de palabras vacías, llenas de orgullo, que nada interesan a los niños que las presencian: consejos que no escuchan, lecciones que no aprenden, en definitiva, una muestra de la incomunicación que se da en los espacios escolares. El siguiente capítulo nos conduce a unas ruinas en las que asistimos a los comportamientos abusivos a los que los niños someten a su compañera. En este pasaje la tensión comienza a elevarse, potenciada por el empleo del recurso de la cámara en mano, que rueda con movimientos bruscos que se asemejan a los golpes y vejaciones que recibe Gabrysia.

En el último capítulo la violencia estalla en algo inesperado. Los niños acuden a un centro comercial y secuestran a un pequeño para llevarlo, contra su voluntad, a un espacio descampado al lado de las vías de un tren. El autor realiza una transición entre la cámara en mano, utilizada en las escenas anteriores, para pasar a mostrarnos la acción desde las cámaras de seguridad del centro comercial hasta que salimos a la calle. La cámara sale del circuito cerrado y sigue a los protagonistas hasta el escenario donde se recogen las brutales secuencias finales de la película. Trece interminables minutos en los que intuimos desde la distancia la tortura a la que someten al pequeño. El sonido es devastador; los llantos del niño ante los golpes recibidos. Los dos amigos lo zarandean, lo empujan y lo derriban, le golpean la cabeza con piedras y ladrillos hasta que observamos que ha dejado de moverse. El estilo documental revierte en dotar de frialdad al conjunto mientras somete al espectador a una experiencia que lo deja sin habla:

Desde el principio, la intención de esta escena final fue no mostrar la violencia a la que estamos acostumbrados a ver en el cine. La intención era mostrarlo como es en la vida real, si yo tuviera que ver algo así en la vida real, sería insoportable para mí. Mi intención fue ser lo más realista posible. (Kowalski, 2016).

Ante la intencionalidad reiterada por el cineasta en la consecución de hacer de *Playground* una obra realista como invitación a la reflexión, cabe destacar las heterogéneas respuestas del público y la crítica respecto a las sensaciones que suscita el visionado de la película. Durante la proyección de su estreno en San Sebastián alrededor de doscientas personas abandonaron la sala antes del final de la escena en cuestión, algunos, incluso, llegaron a mostrar su desacuerdo en voz alta, aprovechando la presencia de director. Al finalizar la película se mezclaron aplausos y abucheos. Por recuperar diferentes comentarios de algunos críticos ante la película sirvan estos como referencia:

- *Playground* registra un acto de violencia repentina y espantosa, tan horrible que fue la primera vez que este periodista recordó no poder mirar la pantalla. La película comienza a documentar los desayunos de los dos perpetradores de esa violencia, estudiantes de secundaria. Se podría decir que ambos [...] son muy hostiles hacia un padre y pueden sentirse desamparados. Dicho esto, eso no es suficiente como una explicación de lo que hacen. La película sugiere [...] que no puede haber una explicación total. (Hopewell, 2016: 2).
- La película es, dentro de su extrema dureza, una incuestionable obra maestra, que debería tocar pelo en el palmarés del certamen donostiarra. Y cuando se estrene, todo el mundo haría muy bien en ir a verla. Es más, si eso fuera posible, su visionado debería ser declarado de interés general (en lugar del fútbol, por ejemplo) [...] teniendo siempre muy claro qué es lo que se va a ver (Luccini, 2016: 2).
- La mojigatería es detestable, es cierto. Pero más detestable aún es la pornografía subversiva gratuita, que se divierte abriendo bocas y alardea de haberse atrevido a cruzar la línea, sin darse cuenta de que no había línea que cruzar sin quedarse en la obvedad. Y ese es el problema de *Playground* (Medina, 2016: 1).

En definitiva, tanto el resultado de nuestro análisis como las opiniones y críticas a las que hemos accedido nos permiten determinar que *Playground* asume un riesgo adicional en cuanto a la forma de representar la violencia infantil en la pantalla. La veracidad de sus imágenes difiere de las visualizadas en las otras obras aquí representadas y supone, para algunos expertos, un paso más allá de lo habitual en este tipo de género cinematográfico que incluso alguno ha catalogado como obra maestra. Sería interesante estudiar en un futuro las opiniones que puedan generarse ante su estreno en salas comerciales si, en algún momento, llega a producirse.

7. CONCLUSIONES

Una vez analizadas las películas seleccionadas, con el fin de dar respuesta a nuestros objetivos, hemos obtenido las siguientes conclusiones. En primer lugar, en cuanto al propósito que persigue el autor a la hora de la creación de su obra cinematográfica, podemos concluir que todos y cada uno de los trabajos aquí representados defienden un propósito de denuncia respecto a las conductas violentas entre menores. Todos muestran un empeño por generar una alarma respecto al incremento de este tipo de casos en la actualidad, basándose en las propias investigaciones desarrolladas a la hora de documentarse para sus películas.

Aunque ninguno decide dar respuesta a las cuestiones que plantean, cabe destacar que surgen en las tramas una serie de posibles causas que podrían contemplarse como elementos compartidos que invitan a la reflexión. Entre estas posibles causas cabe destacar el distanciamiento y la incomunicación entre padres e hijos cada vez más patente en nuestra sociedad, el acceso de los menores a las nuevas tecnologías sin una supervisión eficaz, la afluencia masiva de la violencia en los medios, así como el fracaso de la operativa contemplada en las instituciones y programas integrales de intervención juvenil. En seis de las siete películas, el empleo de las nuevas tecnologías a las que los jóvenes asesinos acceden, sin ningún tipo de restricción, tiene un protagonismo esencial. En *El video de Benny*, el protagonista dispone de un equipo de grabación de video profesional; en *Funny games*, Paul utiliza un mando a distancia con el que puede manipular los acontecimientos; en *Elephant*, Alex y Eric son consumidores habituales de videojuegos violentos, además de comprar armas por internet, cuestión que se repite en *Tenemos que hablar de Kevin*, donde el protagonista juega con videojuegos violentos desde pequeño y realiza un pedido por internet de los candados que evitarán que sus víctimas escapen del instituto donde lleva a cabo la masacre. En *Jesús*, los protagonistas observan vídeos *snuff*, y muestran una dependencia por internet, mientras que en *Playground* observamos a Ozmek realizando una grabación con su teléfono móvil de las vejaciones a las que Szymek somete a Gabrysia. La única excepción se produce en *El niño de barro* donde la acción transcurre en los primeros años del siglo XX,

cuando la prensa era el único medio de comunicación existente. Esta película muestra la influencia del periodismo de la época en distintas escenas, cuando observamos cómo un niño vocea los titulares sensacionalistas de los asesinatos. En este sentido, todas las películas reflejan la influencia de los medios en la sociedad. La incomunicación entre padres e hijos es también un hecho evidente con la única excepción de *Funny games* en la que Haneke no muestra en ninguna escena como se desarrolla dicha relación, aunque se de por supuesta ante unos padres que no controlan los movimientos de sus hijos cuando pasan la noche fuera del hogar.

Si nos centramos en el tipo de personalidad con la que los autores han dotado a sus protagonistas, así como el estrato social al que pertenecen, solo en *El niño de barro* observamos un ejemplo de exclusión social y delincuencia que responde a motivos económicos y culturales. Godino es maltratado por su padre y vive en unas condiciones de pobreza que influyen en sus acciones, cuestión agravada por una más que probable enfermedad mental. Mientras tanto, en el resto de los títulos, los jóvenes comparten entornos familiares acomodados en los que tienen cubiertas sus necesidades fisiológicas y culturales sin excepción, incluyendo los casos de Ozmek y Szymek en *Playground* en los que se refleja un modelo familiar de clase obrera que no impide su escolarización ni el acceso a las nuevas tecnologías.

En definitiva, se observa una clara intencionalidad por parte de los autores de destacar la importancia del medio cinematográfico como disciplina que cumple una función de servicio público y que se muestra sensible ante ciertas problemáticas que deberían ser abordadas con carácter urgente. De esta manera, queda patente la trascendencia del séptimo arte como un canal con la capacidad para difundir y reflejar una realidad, más allá del mero entretenimiento, que cumple los parámetros de formar e informar a los espectadores.

En lo referente a los distintos modelos de representación de las imágenes violentas, si nos centramos en la diferencia cronológica que separa la realización de cada trabajo, detectamos una radicalización en lo arriesgado de las

propuestas en las obras con fechas de estreno más reciente. Mientras los cinco primeros títulos apuestan por mostrar las secuencias más polémicas fuera de campo, o apoyándose en recursos como el sonido o la sugerencia, en las dos últimas películas estrenadas en 2016 el tratamiento de la violencia adquiere un carácter casi naturalista, donde las escenas de los actos violentos se graban en planos secuencia y no evitan mostrar en pantalla la crudeza de la tortura de un modo hiperrealista. No obstante, estos trabajos evitan el recurso de los planos en detalle y muestran la secuencia desde una distancia material entre la cámara y lo representado. Contemplamos el acto violento desde la lejanía con el objetivo de mantener una diferencia palpable con otros géneros cinematográficos que abogan por la banalización de la violencia como espectáculo. Sin embargo, consideramos que, en este sentido, la película *Playground* genera una serie de dudas evidentes acerca de lo idóneo de la violencia manifestada en su secuencia final. No podemos pasar por alto las críticas suscitadas por diversos sectores del periodismo cinematográfico, o la protesta de los familiares de las víctimas, ante los hechos que se narran en la obra en cuestión. *Playground* es un trabajo que supone un antes y un después en lo que referente al tratamiento de la representación de la violencia infantil.

De cualquier manera, nos parece interesante recuperar la opinión del cineasta, Michael Haneke, en cuanto a la evolución de la violencia en el cine. Cabe recordar que *Funny games*, también analizada en este trabajo, generó la controversia por su nivel de crudeza, durante su estreno en el año 1997. Sin embargo, entre las nuevas generaciones de espectadores, la visualización de la película en nuestros días no provoca los mismos efectos:

Me temo que ahora, como el cine evoluciona de la misma manera que evoluciona la representación de la violencia, el shock producido en la presentación de la película en 1997, hoy en día no choca tanto, y ya existen consumidores de este tipo de productos (Haneke Toubiana, 2005).

Tras llevar a cabo nuestro análisis, detectamos que en cada una de las obras estudiadas se hace patente la personalidad de un autor implicado, que cuenta con la capacidad para asumir la responsabilidad en el empleo de unas temáticas

arriesgadas tanto en el fondo como en la forma. Los siete cineastas han afrontado un profundo ejercicio de investigación que les ha permitido ahondar en los fenómenos de la violencia infantil de una manera reflexiva y consciente. Todos parten desde la propia experiencia ante un hecho significativo que les motiva a representar esta problemática en sus proyectos; el conocimiento de un hecho histórico en el caso de Algora, la lectura de una noticia en prensa en los casos de Haneke, Guzzoni o Kowalski, el impacto de una matanza en el caso de Van Sant o la lectura de una novela innovadora en el caso de Ramsay. A destacar también la dificultad con la que tuvieron que enfrentarse a la hora de realizar la búsqueda de los medios económicos que les permitieran ejecutar la producción de cada película, puesto que, salvo en casos como los de cineastas ya consagrados como Gus Van Sant con *Elephant* o Michael Haneke con *Funny games*, estamos ante unos autores con una escasa filmografía en su haber. Cabe destacar que este hecho complica también la difusión de su mensaje, al margen de un público minoritario que disfruta del cine de autor proyectado fundamentalmente en festivales, por no mencionar lo complejo de la distribución de estos títulos en circuitos comerciales, lo que dificulta el retorno de la inversión realizada.

En cuanto a la respuesta del espectador ante este tipo de temáticas, desde un modelo de cine que defiende el empleo del realismo como una invitación a la reflexión, detectamos una sensibilidad palpable en el receptor del mensaje, desde un punto de vista consciente, con la crudeza de lo expuesto. No obstante, no queremos dejar pasar la oportunidad que nos brinda este trabajo para dejar constancia de lo peligroso de traspasar la estrecha línea que separa denuncia de apología, cuestión que hemos visto reflejada en la evolución de los trabajos aquí analizados.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Amaya, S. (2012). El Petiso Orejudo: A 100 años del niño asesino que se convirtió en leyenda. *La nación*. Recuperado el día 29 de junio de 2017 de : <http://www.lanacion.com.ar/1512601-el-petiso-orejudo-a-100-anos-del-nino-asesino-que-se-convirtio-en-leyenda>
- Anónimo (2017) Entrevista a Jorge Algora, Recuperado el 2 de junio de 2017 de:http://www.primordiales.com.ar/entrevistas/entrevista_con_jorge_algora.htm
-
- Anónimo (2008) Entrevista a Gus Van Sant. *Fotogramas*. Recuperada el 2 de julio de 2017 de: <http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/Gus-Van-Sant>
- Anónimo (2008) Entrevista a Michael Haneke *Warner Bros*. Recuperada el 3 de julio de 2017 de:<http://www.20minutos.es/noticia/395027/0/michael/haneke/entrevista/>
- Bartolomé, O. M, (s.f.) El vampiro de Düsseldorf, una película de Fritz Lang. Recuperado el 1 de julio de: <http://www.el-parnasillo.com/elvampirodedusseldorf.htm>
- Baudrillard, J. (2007). Gran Hermano espejo de nuestra banalidad. *Radar, Diario Página 12*, 1-2. Recuperado el 2 de febrero de 2017 de:
 - <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-3659-2007-03-11.html>
- Bou Martí, A. (2006). El menor en los medios: receptor y protagonista. *El tratamiento del menor en los medios de comunicación*. Unió de Periodistes Valencians. Recuperado el 14 de abril de 2017 de:
 - <http://www.dipalicante.es/agis/documents/primeromediossp.pdf>.

- Bernárdez, A. (2001). Violencia y cine: el sabor amargo de una fascinación. *Violencia de género y sociedad: una cuestión de poder*, 87-106. Disponible en: http://eprints.ucm.es/10475/1/violencia_de_genero_poder.pdf
- Canudo, R. (1911) Manifiesto de las siete artes. Recuperado el 5 de marzo de: <http://cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/documentos/436-manifiesto-de-las-siete-artes>.
- Curtis J. (2016) This is the lowest of the low: Fury of James Bulger's mother at a graphic Polish film depicting an almost exact re-enactment of her toddler son's kidnap and murder. *Daily Mail Online News*. Recuperado el 5 de julio de 2017 de: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3986526/This-lowest-low-Fury-James-Bulger-s-mother-graphic-Polish-film-depicting-exact-enactment-toddler-son-s-kidnap-murder.html#ixzz4lz7eVky5>
- Del Campo, N. (2007) *Violencia y cine: Análisis de la puesta en escena de la violencia*. Trabajo académico inédito. Universidad Politécnica de Valencia. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. Valencia.
- Delorme, S. (2007) Gus Van Sant, Elephant *Lycéens et apprentis au cinema*. CNC. Recuperado el 2 de julio de 2017 de: https://www.cineliguenpdc.org/cineligue/15/2010_2011/elephant/elephant_livret.pdf
- Di Lorenzo, M. (2012). Nuevas formas de violencia entre pares: del bullying al cyberbullying. *Revista Médica del Uruguay*, 28 (1), 48-53. Recuperado el 16 de abril de 2017 de: http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-03902012000100007&lng=es&tlng=en.

- Donoso, K. (2013) El apagón cultural en Chile: políticas culturales y censura en la dictadura de Pinochet 1973-1983. *Outros Tempos*, vol. 10, (16), 104-129.
- Fernández-Santos, E. (2003) Gus Van Sant, el poeta de los inadaptados. *El País*. 28 de noviembre de 2003. Recuperado el 2 de julio del 2017 de: https://elpais.com/diario/2003/11/28/cine/1069974003_850215.html
- García, P. F. (2012). Itinerarios de la palabra vacía. Acerca de la producción televisiva de Michael Haneke. *Revista Comunicación*, Nº 10, Vol.1, 958-974. Recuperado el 2 de mayo de 2017 de:
 - http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa5/076.Itinerarios_de_la_palabra_vacia.Acerca_de_la_produccion_televisiva_de_Michael_Haneke.pdf
- Hartwich, D. (2016) Un efecto dominó. Entrevista a Bartosz M. Kowalski. *Cineuropa*. Recuperado el 4 de julio de 2017 de:
 - <http://cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=es&did=318408#cm>
- Hopewell, J. (2016) El debut mundial de Kowalski se estrena en competición en San Sebastián. *Variety* Recuperado el 5 de julio de 2017 de: <http://variety.com/2016/film/festivals/bartosz-kowalski-playground-polish-cinema-1201865982/>
- Hurtado, Ramírez y Segarra. (2013) Influencia de la violencia televisiva en la agresividad de los niños. *Revista de Fundamentos de Psicología*. Volumen 5, (1) 93. Recuperado el 2 de mayo de 2017 de: http://revistafundamentospsicologia.umh.es/files/2009/04/revista_FP_2013.pdf#page=93
- Igartua, J.J. (2002) El análisis del sistema de mensajes: hacia una definición de la violencia desde el proyecto de Indicadores Culturales.

Cultura y Educación, 14 (1), 43-54. Recuperado de:
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/113564002317348101>

- Imbert, G. (1992). *Los escenarios de la violencia. Conductas anónimas y orden social de la España actual*. Barcelona. Icaria Editorial.
- Jiménez, P. A. (2011). *Los efectos escolares de la sobreprotección infantil* (Tesis doctoral, UPN-042). Recuperado de:
<http://200.23.113.51/pdf/28727.pdf>
- Kohn, E. Entrevista a Lynne Ramsay. indiewire. Recuperado el 8 de julio de 2017 de: <http://www.indiewire.com/2011/05/cannes-interview-we-need-to-talk-about-kevin-director-lynne-ramsay-this-is-not-an-issue-movie-54159/>
- Lemercier, F. (2011) Entrevista a Lynne Ramsay, directora de *Tenemos que hablar de Kevin,* cineuropa. Recuperado el 4 de julio de 2017 de:
<http://www.cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=es&did=203683>
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona. España. Anagrama.
- López, S. O. (2002). La educación en valores a través del cine y las artes. *Revista iberoamericana de educación*, (29), 157-175.
- Luchini, A. (2016) Patadas en el alma. Soñar despierto. Metrópoli. Recuperado el día 5 de julio de 2017 de:
<http://metropoli.elmundo.es/blogs/sonar-despierto/2016/09/17/patadas-en-el-alma.html>
- Madruga, M. (2017) Jesús, la orfandad de la violencia. Recuperado el día 7 de julio de 2017 de: <http://habanafilmfestival.com/jesus-la-orfandad-la-violencia/>

- Marías, J. (1995). Un nuevo órgano de percepción. *Blanco y Negro*, 9 de julio. Recuperado el 3 de enero de 2017 de: <http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/blanco.y.negro/1995/07/09/008.html>
- Marías, J. (1990). Reflexiones sobre el cine. Discurso de Julián Marías en el acto de su recepción pública en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. *Avizora*. Recuperado de http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/textos_002/0020_reflexion_sobre_cine.htm
- Martín, P. (2016). Entrevista a Fernando Guzzoni. No quería hacer una película con afanes pedagógicos. Recuperado el 8 de julio de 2017 de:
- <http://www.latercera.com/noticia/fernando-guzzoni-director-de-cine-no-queria-hacer-una-pelicula-con-afanes-pedagogicos/>
- Martínez, R. (2008). La violencia provocadora: una estética del cine actual. *Punto de partida. La revista de los estudiantes universitarios* (153). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Medina, M. (2016) ¿A quién puede matar un niño? Sangre en el patio de recreo. *El confidencial*. Recuperado el día 5 de julio de 2017 de: http://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2016-09-20/playground-polonia-violencia-juvenil_1262434/
- Navarro, A.J. (2006) Apuntes sobre el cine de Michael Haneke. *Dirigido por* diciembre nº 362, 44-55. Barcelona.
- Nicklaus, O. (2003) Entrevista a Gus Van Sant por el estreno de *Elephant*. Recuperado el 3 de julio de:

<https://www.youtube.com/watch?v=Hgmh6Ge0tTE>

- Peña, B. (2014). *La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico*. Madrid, España. Dykinson.
- Pereira, R. y Bertino, L. (2009). Una comprensión ecológica de la violencia filio-parental. *Redes* 21, junio, 69-90.
- Ribote, I (2017) Entrevista a Fernando Guzzoni. *Spoonful*. Recuperado el 8 de julio de 2017 de: http://spoonful.es/noticia/cultura/cine/%27hay-una-banalizacion-de-todo-donde-la-industria-del-entretenimiento-apela-a-la-evasion-y-la-distraccion%27_20170504131639.html
- Romero, R. y Cabero, J. (2001) Violencia, juventud y medios de comunicación. *Comunicar* 17, 126-132.
- Rucilam (2017) Entrevista a Jorge Algora, Recuperado el 2 de junio de 2017 de: http://www.abandomoviez.net/reportaje.php?id_reportaje=16&pag=1
- Sharret, C. (2004) The world that is known. *Kinoeye, New perspectives on European films*. (4) 1-4. Recuperado de: <http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php>
- Serrano, A. (2004) Ética y estética en el cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino. *Temas de Comunicación* 11, 34 Disponible en: <http://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/temas/index.php/temas/article/view/238>
- Toubiana, S. (2005) *Benny's vídeo*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0OmshNFEUTM>

- Toubiana, S. (2005). Funny games I. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY>
- Toubiana, S. (2005). Funny games II. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA>
- Vargas, J. C. (2010) El documental y yo: Masacre en Columbine. Estrategias narrativas y discursivas. El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano. Recuperado el 3 de julio de 2017 de:
http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/sites/default/files/seccion_3_zoom_out_1_el_documental_y_yo-masacre_en_columbine-estrategias_narrativas_y_discursivas.pdf