

Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:

Filmar la realidad quebrando las imágenes. Entrevista a los hermanos Dardenne

Autor/es:

Lomillos, Miguel Ángel; Gascó, Daniel

Citar como:

Lomillos, M.Á.; Gascó, D. (2000). Filmar la realidad quebrando las imágenes. Entrevista a los hermanos Dardenne. Banda aparte. (17):33-35.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42409>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



FILMAR LA REALIDAD QUEBRANDO LAS IMÁGENES

ENTREVISTA A LOS HERMANOS DARDENNE

Miguel Ángel Lomillos - Daniel Gascó



Los hermanos Dardenne

Entrevista está realizada los días 29 y 30 de octubre de 1999 al socaire de la Semana Internacional de Cine de Valladolid. Queremos agradecer las facilidades y el apoyo dispensados por la Seminci, especialmente en la persona de Luisa Carbajosa. Una parte de la entrevista se realizó con la presencia de Robert Guédiguian, a quien agradecemos su solícita y cálida compañía. Por último, gratitud infinita a los hermanos Dardenne por su generosa atención, a pesar del cansancio de una jornada interminable. El buen cine hecho por buenas personas es un metalenguaje moral.

¿Podemos considerar Rosetta como un filme político?

Luc Dardenne: -Sí, claro, lo que ocurre es que eso puede querer decir muchas cosas. Hay un cine político que es de propaganda y cuando el cine y la política han tenido ese tipo de relaciones, el resultado no es bueno. Pero sí hacemos un cine político en el sentido de que a través del retrato de esa mujer hemos querido hacer también el retrato de una época.

Si *Rosetta* es un filme político no lo es porque contenga un mensaje oculto en el relato cinematográfico, sino porque nuestra manera de ver a alguien que está excluido de la sociedad es una mirada distinta de la que hacen los medios audiovisuales, de la mirada dominante sobre los excluidos.

¿De qué manera vuestra experiencia en documentales os ha influido en vuestro trabajo para construir una ficción?



Rosetta, 1999

Jean-Pierre Dardenne: -Cada vez que hemos hecho un documental hemos tenido la sensación de que en la gente y las historias que filmábamos había una resistencia, que no podíamos hacer con eso lo que nosotros queríamos. Parece una fórmula un poco simple, pero así es, lo real se nos resistía. En ese sentido, nos hemos pasado a la ficción para recrear las condiciones de resistencia de lo real.

En la trayectoria de vuestros tres últimos filmes se percibe una progresiva radicalización estética que de seguir esa línea ¿a dónde creéis que os llevaría?

L.D.: -Cuando hacíamos documentales en vídeo, las críticas decían que hacíamos el anti-vídeo porque había una dimensión trágica en nuestros documentales y el vídeo en aquella época era mucho más lúdico. Siempre hemos intentado partir del cine, no filmar el cine. Esa es nuestra búsqueda desde el principio. Si tenemos un vínculo con el documental y la ficción se debe a nuestro propósito de no hacer nunca efectos, de no filmar nunca una imagen, sino de intentar filmar la realidad. Eso para nosotros significa romper las imágenes, quebrarlas. Y lo mismo podemos decir para la estructura del relato. Intentar que el relato no sea construido como algo cerrado, ni tampoco los personajes. Al contrario, intentar que los personajes conserven su libertad en el relato y en el encuadre. En fin, de todos los elementos que configuran un filme, intentamos siempre romper lo que pudieran tener como destino marcado. Y no es que estemos contra el cine comercial, pero éste significa sobre todo un código y nosotros queremos romper ese código. Incluso sabiendo que romper códigos significa crear otros, lo nuestro es intentar seguir siempre buscando.

J-P.D.: Sabemos que filmar la realidad es imposible. Sin embargo no renunciamos a una manera de trabajar que consiste en desvelar, descubrir, ir despejando el terreno, quitar todo lo que resulta excesivo (ya sea en el guión, en el plano, en el relato, en el vestuario...) y quedarnos sólo con los elementos que nos permiten dar con lo puro.

¿Cómo ven Uds esa tradición del cine que trata los problemas sociales? ¿Es posible hoy día superar el realismo convencional e innovar para tratar estos temas?

J-P.D.: Bueno, está claro que primero fue Rossellini y luego la *Nouvelle Vague*. Vino la guerra y todo lo que ésta trajo consigo, hacía falta volver a encontrar un poco de humanidad después de todo lo que había pasado. Por tanto, estaba Rossellini que parte hacia el descubrimiento del ser humano, pero después con la *Nouvelle Vague* la situación cambia totalmente. Hoy día es un follón total. "No se puede decir": hay que destruir esto, esto y esto para avanzar y seguir adelante. Esto ya no es posible. Hoy impera tal desorden que cada uno intenta, al menos nosotros, encontrar unos puntos de referencia para poder hacer lo que queremos hacer. Pero yo no veo las cosas como antes, el ataque al cine tradicional, porque ya no existe ese espacio de lucha de un flanco contra otro (esto también estaba muy relacionado con el cine francés y con la *Nouvelle Vague*).

Respecto al cine que aborda el problema del trabajo o de los trabajadores, ¿qué filmes o cineastas os interesan más?

L.D.: (*En este momento Luc mira a Robert Guédiguian y se dirige a él*) Me gusta mucho una escena de *Marius y Jeannette* que refleja bien lo que está pasando ahora. Hay una cola enorme y un *travelling* que dura tal vez un minuto. Es tan largo que la escena resulta divertida. Sí, divertida e irónica al mismo tiempo. Ahí está, en un único plano muestra todo lo que ocurre.

No sé qué cineastas decirte... Me gusta mucho también *Trabajo clandestino* de J. Skolimowski (1982). También Ken Loach: *Riff-raff*, *Lloviendo piedras*...

Me parece que en Rosetta utilizáis los recursos específicos del cine hasta sus últimas consecuen-

cias: el sonido, la voz en off, la relación entre la cámara y el personaje, el rechazo del contraplano, etc. Supone una imbricación perfecta entre el relato y la forma, entre el asunto y la manera de presentarlo.

L.D.: -Cuando escribimos *Rosetta* nos planteamos que ella debía estar sola, que sería el único personaje. De hecho, no hay nunca un personaje entre Rosetta y la cámara, siempre es ella la que va hacia los otros personajes. Por eso la cámara solamente filma a Rosetta, como si estuviese encerrada, como si el cuerpo de Rosetta hubiese encuadrado todo el filme. La imbricación entre el relato y la forma, entre el encuadre y el plano se debe al hecho de haber intentado construir un relato que no tenga intriga. No hemos hecho una intriga entre varios personajes y Rosetta, como ocurría en *La promesa* donde había tres personajes y el personaje principal estaba entre el padre y la mujer africana. Aquí Rosetta está sola, ella se mueve y avanza casi todo el tiempo y el relato se construye con el movimiento de su cuerpo. Ella hace que eso avance o no avance, que vaya a la izquierda o a la derecha. Hemos puesto un único elemento dramático de intriga porque eso permitía pensar ciertas cosas, traer a colación ciertas suposiciones o hipótesis. Por ejemplo, cuando Rosetta deja al muchacho en el agua, se retira y luego va a salvarlo hemos dado a Rosetta la posibilidad de cometer un asesinato y entonces vemos el resto del filme con esa perspectiva de que puede ocurrir algo en los bordes del encuadre (como así ocurre cuando ella traiciona después al muchacho). Son posibilidades que provienen del fuera de campo y que dan la dimensión de espera, del deseo que tiene el espectador de ver lo que va a pasar. En fin, no hemos construido una intriga en el interior del encuadre, lo poco que hay de ella viene del fuera de campo.

Lo primero que llama la atención es que Rosetta es un personaje muy duro para la edad que tiene.

L.D.: *Rosetta*, al igual que *La promesa*, es un cuento, en la misma medida que Caperucita Roja. Los personajes de los cuentos pasan por una iniciación y sólo después de superar unas pruebas, que son terribles, van a cambiar. Nos interesan estos personajes que pueden cambiar, que por ser jóvenes (ni niños ni adultos) viven un tiempo muy abierto a la posibilidad de cambiar. Rosetta vive cosas que no son propias de su edad y que la sociedad debería cumplir: ella es la madre de su madre, cuando debería ser la hija de su madre; ella vive en guerra por conseguir un empleo...

En la movidísima travesía de Rosetta parece subyacer aquella sentencia bíblica del tormento, de no encontrar un sitio donde reposar la cabeza.

L.D.: -Eso es lo que dice Dostoievski sobre los personajes que ya no tienen dónde ir, que ya no saben dónde ir. Y Rosetta es alguien que no sabe tampoco dónde ir. Ella preferiría no estar en guerra, no tener que ir a buscar trabajo. No le gusta que la sociedad le imponga el destino que sufre. Le gustaría escaparse de él. En un momento dado, ella va a la casa de Riquet y puede, momentáneamente, reposar la cabeza, encontrar por fin un lugar al que acudir. Eso no le dura mucho tiempo, pero así es. Por eso ella nunca se para y se mueve todo el tiempo, porque no sabe dónde ir. Para pararse necesitaría encontrar un lugar, su propio lugar, pero ella nunca encuentra su lugar. Ese es el núcleo de la película.

¿Cómo ven el final de Rosetta: con cierta esperanza o como un abierto interrogante?

L.D.: La verdad es que lo que salva al final a Rosetta es su pobreza, es decir, que se acabe el gas y tenga que ir a buscar una bombona. Para Rosetta, hasta suicidarse es un trabajo. Nunca acepta que alguien le ayude, pero al final se hunde y llora. Ya no es la misma del principio. Al principio ella estaba sola, pues su madre no es más que una carga para ella. El filme cuenta cómo se pasa de una a dos.

J-P.D.: La última mirada de Rosetta es muy importante en el filme. Siempre vemos su mirada, pero es una mirada especial. Al final ella mira al chico. Es la única vez que lo hace. Antes le había visto, pero nunca le había mirado. En esa mirada reconoce al otro.

En vuestro cine se percibe un lado amable, lúdico y divertido que no habéis explotado aún, excepto en vuestro cortometraje Il court, il court... le monde.

-(Contesta Jean-Pierre señalando a su hermano) Es que él no quiere. Es por culpa de él.

-Lo intentaremos la próxima vez (responde Luc riéndose).

