

Un intérprete del desastre

Comentario sobre *La vida es bella*, de Roberto Benigni

Carlos Gutiérrez

*Se miente más de la cuenta
por falta de imaginación;
también la realidad se inventa*

Antonio Machado

“Esta es una historia simple. Como una fábula tiene dolor, y como una fábula está hecha de maravilla y felicidad”. La voz en off que acompaña las primeras imágenes del film nos indica el tono que el realizador ha elegido para su obra. Roberto Benigni narrará una fábula: su fábula.

No obstante, ciertas críticas han omitido este dato y pasado por alto otros muy evidentes, para llevar a cabo un caprichoso recorte del film reclamándole una veracidad documentalista que la obra no puede aceptar.

Además, se le ha criticado severamente la mentira que el padre sostiene ante el hijo haciéndolo objeto de una manipulación. Sin embargo, la historia que Guido despliega para hacer posible la vida de Giosué nunca es, en sentido estricto, una práctica de titiritero.

Cierta lectura del film ha querido ver que el padre sabe sobre la realidad, que sabe sobre el horror del campo de concentración y engaña a su hijo. Sin embargo, son muchas las escenas del film que echan por tierra con esa idea mostrando la imposibilidad de ese saber.

La primera de ellas transcurre en el camión que los lleva hacia los trenes que los conducirán a los campos de concentración. Es el día del cumpleaños de Giosué. El niño pregunta hacia dónde se dirigen y el padre no sabe qué contestar. Con gestos, busca ayuda en su tío para dar una respuesta que él no tiene. Finalmente le dice: “Hoy es tu cumpleaños. Siempre quisiste hacer un viaje. Me tomó meses planear todo esto. ¿Sabes a dónde vamos?... No puedo decirte. [...] Mi padre planeó algo así cuando yo era pequeño. [...] Será una sorpresa”. Y cuando el niño se duerme dice: “Tío, ¿a dónde vamos, a dónde nos llevan?” El padre no sabe.

Ni siquiera el juego que hace jugar a su hijo es algo creado por él mismo sino una ocurrencia del propio Giosué quien, cuando recién han ingresado al campo, le pone nombre a la situación con una pregunta: “¿Qué juego es este?” El padre encuentra ahí aquello con lo que no contaba y, de alguna manera, no cuenta todavía: “¡Eso mismo! Este es el juego..., el juego de...” Vacilará, dará rodeos, explicará alguna cosa y necesitará de su tío para ponerle nombre al premio final: un tanque de verdad. El descreimiento del niño es evidente.

Pero quizás la más notoria de las escenas que prueba todo esto es aquella en la que el niño se niega a ir a las “duchas”, como los nazis le ordenan. El padre, que no puede saber, cree entender que se trata de otra huida de su hijo al baño cotidiano, y le recrimina haber desobedecido.

Cabe mencionar una situación más que, por otra parte, muestra los recursos estéticos de los que se ha valido su realizador. Cuando luego de la cena servida a los nazis lleva a su hijo en brazos lo arrulla diciéndole: “¿Y si todo esto sólo fuera un mal sueño y mañana al despertar tu madre nos sirviera galletas en el desayuno?”. La ilusión es cortada con una visión del horror. Una enorme pila de cadáveres se adivina entre la bruma. Para atenuar el horror de la escena, Benigni utilizó un gran lienzo pintado. En tiempos donde las grandes producciones gastan millones en efectos especiales y la postproducción es más importante que el rodaje, el director de *La vida es bella* se sirve de recursos teatrales de bajo costo –y no al golpe bajo– para lograr un efecto de espanto. Todas las escenas de violencia física están “presentes” sin que se las pueda ver. Siempre hay algo que las oculta. Toda la expresión plástica del film es un fresco de ese velamiento de lo horroroso. No hay un solo grito aterrador. Todo se desenvuelve en una austera economía del dolor. Y sin embargo, el hecho artístico es de tal magnitud que aún recurriendo al tono de comedia –que tanto le ha sido cuestionado–, la obra exhala un dramatismo arrollador. Guido, demudado ante esa pila de muerte, se aleja lentamente. Su hijo no la ha visto: se ha dormido, “acunado” con las palabras de su padre.

Esta película es propicia para expresar la diferencia entre farsa y ficción, como lo sugiere Haydée Montesano. En efecto, cuando hay alguien que construye un aparato de manipulación basado en el engaño, las consecuencias de tamaña farsa pueden alcanzar un efecto devastador. Esto es así en la medida en que ese alguien sabe sobre el engaño. De este modo, la mentira que engaña, se consume efectivamente montando un teatro fraudulento donde la mala fe construye la puesta en escena.

El carácter verdadero de una ficción, en cambio, reside en la eficacia simbólica que de ella emana y que opera sobre todos aquellos que se encuentran tomados por la misma. En las distintas fábulas que se construyen alrededor de la infancia, ya sean éstas religiosas o profanas (los reyes magos, Papá Noel, el ratón Pérez,...), los padres participan en las mismas mucho más allá de lo que imaginan. El papel que desempeñan en ese juego es estructuralmente necesario y la función que despliegan es la de ubicarse en un lugar para luego correrse de ese sitio, transformando esa historia “falsa” en un rito de iniciación. Así, ellos donan lo que han heredado. Como Guido, que planea para su hijo lo que su padre planeó para él.

Es difícil medir con exactitud las cualidades estéticas de una obra contemporáneamente a su realización; más aún decidir si tal obra tiene algún lugar de importancia en su género; pero, para quien escribe estas líneas, la escena en la que el oficial SS ingresa a la barraca para instruir a los recién llegados, es un cuadro que la historia del cine debiera conservar.

Precisamente cuando el oficial SS “explica” las obligaciones de ese (in)mundo donde la ley no existe; en el momento en que ese vocero del infierno lanza sus órdenes – incomprensibles bramidos guturales– el padre se interpone entre su hijo y el horror. Hace de intérprete enunciando las reglas que permitan vivir. Sólo en este sentido Guido inventa el juego.

Resulta imprescindible señalar que la invención –a diferencia de la farsa– está sujeta a una legalidad que insta una realidad donde el sujeto encuentra alojamiento. Alojado en la casa de las palabras –y en su función legislativa– el sujeto encuentra que la ficción es verdadera.

Pero Giosue –la versión italiana de Josué, el nombre hebreo que Guido eligió para su hijo– nunca creerá del todo lo que su padre le dice. Especialmente cuando le explique los objetivos del juego: deben obtenerse mil puntos para ganar. “No te creo” es la respuesta del pequeño.

En efecto, el personaje de Giosué no es el de un niño ingenuo y fácil de engañar (con gran perspicacia identificó a su abuela –a quien no conocía hasta entonces– cuando ésta se presentó en la librería simulando ser cliente del negocio).

Ahora bien, si se repara adecuadamente en las palabras del chico al ingresar al campo, cabe decir que es precisamente esa perspicacia de Giosué la que le hace reclamar un juego. Le pide a su padre que le construya un marco a eso inasimilable. Pide un juego para, finalmente, descreer de él. En ese doble movimiento el hijo da consistencia a la palabra del padre a la vez que se la niega. Padre e hijo juegan sabiendo, de algún modo, que lo están haciendo.

En el final, cuando el enorme tanque se presenta ante él, dirá con algarabía: “¡Es verdad!”. No es más que el recurso de la fábula para mostrar lo verdadero de la ficción.

Para ello, para lograr ese resultado, fue necesario algo que en el film golpea duramente: la muerte de Guido. No cabe pensar en otro final. Los padres están hechos para morir. Sólo cuando el padre “muere” transmitiendo un legado, la vida es posible para el hijo.

Tras la muerte de Guido hay soledad, pero no desamparo: *Esta es mi historia. Este es el sacrificio que mi padre hizo. Este fue su regalo para mí.*

El cine –el arte– es ese temblor que a veces duele. El cine es bello.