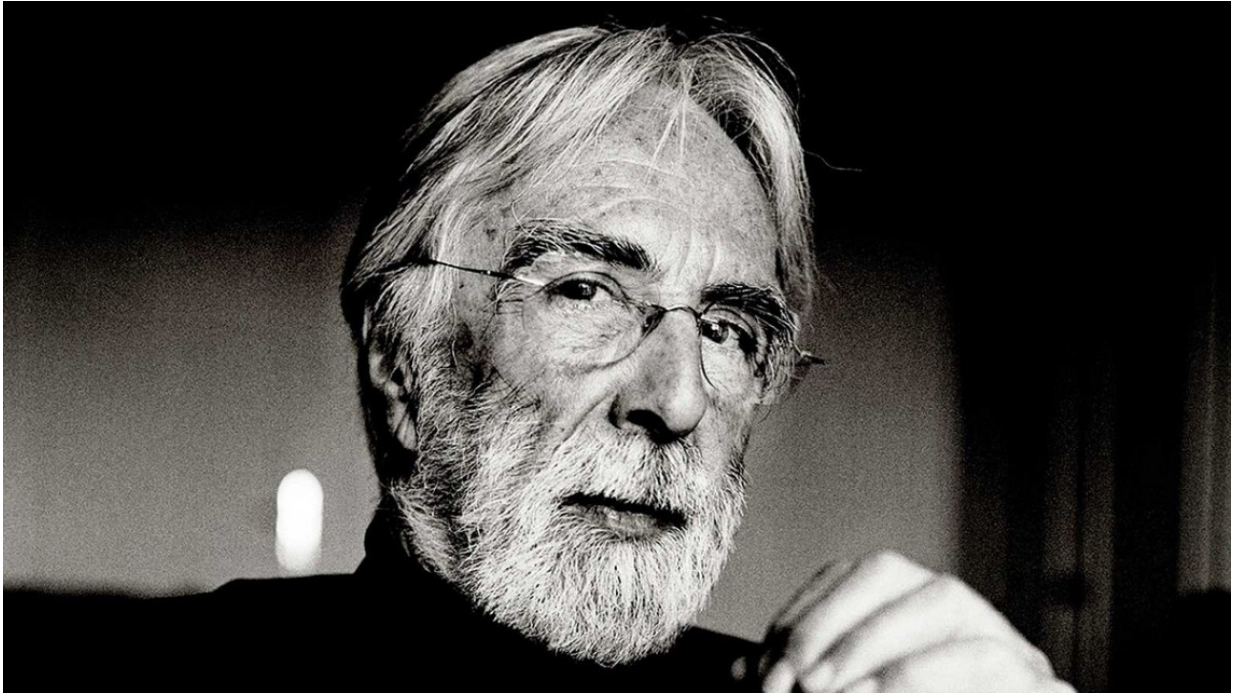




Michael Haneke: il remake di Funny Games era una sfida personale

Fabio Melandri · 08 Settembre 2014



Le domande sono state raccolte da Anthony Bodeau per le Film Francais (10 aprile 2008) e Philippe Azoury per Liberation (23 aprile 2008)

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

All'inizio è stata soprattutto l'idea di un produttore. Ci ho pensato e mi sono detto che una versione in inglese era forse il modo migliore di raggiungere l'obiettivo che mi ero dato dieci anni prima. Il primo film non aveva raggiunto il pubblico cui era destinato, ovvero il pubblico anglofono, che è quello che consuma di più la violenza al cinema. Purtroppo, però, la lingua tedesca è stata un ostacolo per il successo del film in America, dove era stato distribuito solo nel circuito di sale d'essai.

In seguito ho ricevuto altre richieste di remake: per Niente da nascondere, che ha avuto un buon riscontro in America e, per quanto possa sembrare stupefacente, anche per Il Settimo Continente. Non è stato ancora deciso nulla, ma Ron Howard ha già un'opzione su Niente da nascondere.

L'idea di fare un remake scena per scena, cambiando semplicemente gli attori, è sua o della produzione?

E' mia. Poiché il film è sempre di grande attualità, non immaginavo cosa avrei potuto cambiare per la versione americana. E poi era una sfida personale. Mi chiedevo se sarei stato in grado di rifare il film in circostanze diverse.

Nel girare il remake mi sono posto un obiettivo del tutto inverso a quello abituale: anziché

dedicarmi ad una creazione del tutto nuova, mi sono divertito a ricreare qualcosa che fosse il più identico possibile a una cosa già esistente. Avevo decisamente sottovalutato il grado di difficoltà del dover far corrispondere esattamente ogni inquadratura all'inquadratura originale.

Nel momento in cui si inizia a girare, si decidono le inquadrature anche in base agli attori, facendo variazioni a seconda del loro modo di reagire ed esprimere quello che il regista ha in mente. In questo caso non era possibile. Tutto doveva aderire perfettamente al quadro stabilito in partenza, con le piccole difficoltà quotidiane che questo comportava. In alcuni momenti sono arrivato a maledirmi per aver scelto un'inquadratura piuttosto che un'altra dieci anni prima...

Non ha mai dubitato della pertinenza del progetto?

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

I coproduttori sono europei, Naomi Watts è australiana, Tim Roth inglese. Non le sembra una situazione paradossale rispetto a un film che vuol essere americano?

Sono i casi della coproduzione. Gran parte del finanziamento fa comunque capo a Warner Independent, che è una società americana. Per quanto riguarda gli attori, non è stata una cosa voluta. Ho semplicemente voluto i migliori per ognuno dei ruoli.

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

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

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

Ha chiesto agli attori di lavorare partendo dalla versione austriaca?

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

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

Era difficile sfuggire a questo. A volte mi sono lasciato andare a dei confronti senza volerlo, in modo inconscio e inconsapevole. Per me, tuttavia, non è una cosa grave. Succede spesso a teatro: ho messo in scena molte volte le stesse opere con attori differenti. Aiuta a gettare una nuova luce sui personaggi.

D'altra parte, quando vedo le due versioni di Funny Games, non vedo lo stesso film anche se, nello stesso tempo, sono identici nella forma...

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

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

E' un film cattivo?

Si, nella misura in cui dà soddisfazione a colui che prova piacere nello spettacolo del terrore. A un certo punto, però, lo spettatore è come partecipe di quello che accade, e non può che porsi delle domande sul proprio ruolo. E il film non sembra consolarlo per la sua posizione, anzi lo rimprovera. E' in questo che è cattivo.

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

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