

**Simon Crichtley**

Un Dios o una marioneta  
-sobre *Zidane*,  
de Philippe Parreno

## Un Dios o una marioneta –sobre *Zidane*, de Philippe Parreno

Simon Crichtley

### 1. Imagen

Sugerir que la obra de Philippe Parreno se ocupa de la naturaleza de la imagen es algo que parece ir de suyo. Se nos presenta como una obra obsesionada con el encadenamiento de las imágenes, con la vida como encadenamiento de imágenes, con la realidad como un modo de alucinación, de sueño. Uno puede reconocer en su obra una especie de hilo principal que apunta claramente en esa dirección. Comienza con la declaración tipo manifiesto de su “No más realidad” (1991) y la meditación en cómic sobre la naturaleza y fuerza de las imágenes en “La noche de los héroes” (1994); continúa con la imagen totalmente comercializada en el personaje manga Ann Lee<sup>1</sup>, de la serie “No Ghost, just a Shell”, y termina, por ahora, con “El escritor” (2007) y la frase mecánicamente escrita e inacabada “¿En qué crees, tus ojos o mis palabras? (la última palabra todavía no ha sido dicha)”. Hay una especie de perfección, o de gracia, en su apuesta por ese engaño del imaginario. Observando la máquina-marioneta del Escritor, uno recuerda la idea de Kleist de que la *gracia* únicamente la tienen o los muñecos o dios, es decir: lo que tiene nada o infinito de conciencia. Puede que Zidane tenga algo de ambos.

### 2. Retrato

Me centraré en *Zidane* (2006) porque a la vez recoge lo que acabo de sugerir y lo complica de un modo interesante. Además, me apetece escribir sobre fútbol, porque veo mucho y mi única religión es el Liverpool FC. El subtítulo de la película es “un retrato del siglo 21” y estas palabras tienen un amplio significado. *Zidane* es una meditación sobre la naturaleza de la imagen y la interminablemente mediada condición de la realidad. Empezamos viendo las habituales imágenes planas, televisivas, y los habituales comentarios del juego antes de ser absorbidos hacia “algo más” ... pero dejemos ese “algo más” todavía, por un momento.

---

<sup>1</sup>Por supuesto que Ann Lee es más que un personaje manga. Es el homónimo de la entusiasta conocida como Madre Ana (1736-84), de Manchester, que condujo a una selecta banda de Shakers perseguidos (más exactamente, La Iglesia de los Creyentes en Cristo) de Inglaterra a New York, en 1774, para formar comunidades en NY y el oeste de Massachussets. Algunas apariciones divinas la llevaron a proclamar el celibato y la inminente segunda venida de Cristo. Era vista por algunos como el equivalente mujer de Dios, la mujer complementaria del principio masculino de Dios. Pero ésa, como suele decirse, es otra historia.

Al nivel más evidente, *Zidane* es un retrato del siglo 21, en el que la realidad tiene esa calidad completamente mediada. Es un mundo de celebridades y mercancía, un mundo de superficies suaves y brillantes, una realidad alucinada, nada más. El siglo 21 es un retrato. Todo lo es, el mismo Zidane lo es, un perfecto fetiche mágico, una pura mercancía que despierta el deseo, un producto cuyos derechos pertenecen a Adidas, Siemens, o su amplio abanico de patrocinadores. Zidane es un espectáculo.

Sin duda, cierto. Punto. Somos hijos de los situacionistas y el mundo es un mundo de imágenes. Nada más. No existe más realidad.

Pero esto es más un retrato que un pastiche de tesis situacionistas sobre la sociedad del espectáculo. En algún lugar, Douglas Gordon hablaba de la importancia del silencio y la inmovilidad en los retratos. Es crucial, me parece. En cierto modo, cuando observamos un retrato buscamos algo de nosotros mismos en la imagen. En la entrevista que concedió acompañando al film, Zidane reconoce esto, y comenta que la gente que ve la película se identifica a sí misma ocupando su lugar, “un poco” añade. Ésa es la naturaleza de la imagen al nivel de la identificación. Estupendo, pero hay más.

### 3. Gracia

Es lo pequeño lo que importa. La paradoja de Zidane como retrato es que aunque se encuentra siempre en movimiento y sumergido en el ruido de la muchedumbre y el juego, podemos sin embargo ver, en la firmeza, y severidad de su rostro a través de la piel, de la imagen, *algo más*, algo que me gustaría llamar una especie de verdad, de oscura verdad, incluso algún tipo de realidad *detrás de la imagen*. De alguna manera, en medio de todo el ruido cacofónico y el movimiento incesante del film, está la presencia oscura de un corazón del silencio y la inmovilidad.

El modelo para algo así es Velázquez, a que *Zidane* es una de homenaje –y al mismo tiempo una reacción- al famoso *retrato del Papa Inocencio X* que está en el museo del Prado, no demasiado lejos del Estadio Bernabéu. Como es bien sabido, cuando el nada inocente Papa vio su retrato dijo “*troppo vero*” –demasiado verdadero, demasiada verdad. Esto se repite en los comentarios de Zidane sobre su imagen en el *film*. Primero dice que su rostro resulta ‘*un peu dure, un peu ferme*’, pero en seguida añade: ‘*c’était moi quoui; voilà, c’était moi*’.

*Zidane* es un retrato en un doble sentido, entonces. Por una parte, nos da la impresión de una captura de lo real por las imágenes espectacularizadas de un siglo en el que poco a

poco vamos encontrando nuestro camino. Por la otra, el retrato es verdad para Zidane en un sentido que excede el contenido sensible de la imagen. Hay una sugerencia, el esbozado de una interioridad inaccesible, una realidad que resiste al espectáculo, una atmósfera, algo cuando Orfeo mira por encima de su hombro para ver cómo Eurídice desaparece en el Hades. En una palabra, *la gracia*.

#### 4. Tiempo

El *film* empieza y vuelve una y otra vez a la frase '*Un jour extraordinaire*'. Por supuesto, el sábado 23 de Abril de 2005, cuando se filmó la película y se jugó el partido entre el Real Madrid y el Villareal, era un día perfectamente ordinario. En el medio tiempo se nos ofrece un *flash* de imágenes del mundo exterior al ritmo caótico de lo inmediatamente olvidable. Lo único que cuenta es lo que tiene lugar en el estadio, en el rostro de Zidane. Lo que tiene algo que ver con el abandonarse a uno mismo al azar y el fluir del tiempo. Como Zidane dice, podría haber resultado lesionado a los cinco minutos o expulsado al principio, en vez de al final del partido. El hecho es que no lo fue. Pero lo que importa es el acto de sometimiento al orden del tiempo. Los 90 minutos de partido ofrecen un marco, un orden y una cuenta dentro de la que puede ocurrir lo extraordinario. Zidane mira todo el rato al reloj durante el partido, controlando el tiempo. Ése es el tiempo de la línea, del marco, del juego. El vulgar tiempo del reloj.

Pero se abre otro orden temporal dentro de esta sumisión, una experiencia diferente de la duración, no el flujo lineal de los 90 minutos, sino algo más. Abandonándose uno mismo completamente al azar, algo como la necesidad comienza a aparecer, incluso un cierto sentido de destino. *Tyche* and *ananke*, [fortuna y necesidad], los griegos entendían muy bien esto. En su comentario al film Zidane recuerda el momento –sólo ocurrió una vez– en que recibió la pelota y sabía exactamente lo que iba a ocurrir, todo estaba ya decidido. Sabía que iba a marcar incluso antes de que el balón tocara su bota.

Esta bifurcación del orden del tiempo está también en lo que Zidane dice sobre su memoria de un partido. Realmente no recuerdas el juego, dice. Sino una serie de imágenes fragmentadas que anuncia una experiencia diferente de la duración: episódica, aleatoria, intermitente. La memoria se ilumina y atrapa una imagen, de la que extrae toda su verdad. Esto es el tiempo como éxtasis.

#### 5. Olor/sonido

A finales de los 50, en los inicios del cine 3D, hubo un experimento de tarjetas de “rasgar

y oler” que se entregaban a los espectadores para intensificar su experiencia. En un momento dado, debían rasgar las tarjetas y olfatear hierba recién cortada, pólvora, carne podrida o lo que fuera. Sin nada de todo ello, esta película *huele*.

Hay dos cosas que se escapan totalmente cuando ves el fútbol en la tele: el olor y el sonido. El fútbol tiene mucho que ver con el olor: la muchedumbre, el olor a pis de los servicios, olor a caldo de sobre, humo de puro y bocadillos de carne. Pero también huele a tierra, la tierra que Zidane trata con tanta delicadeza, reponiendo los cepellones de hierba arrancados durante el juego, o el persistente ruido ligerísimo de las botas de Zidane rozando contra el césped. Hay algo nostálgico, acaso elegíaco, relacionado con este olor; cuando pienso en los partidos que veía con mi padre de pequeño, o me recuerdo llorando en el coche a la vuelta si el Liverpool había perdido, lo que a mí son los olores, más que ninguno el de la tierra húmeda en el campo subiendo hacia las gradas.

*Zidane* tiene todo que ver con el sonido, también. Zidane habla de su experiencia del sonido cuando juega. De cómo se ve empujado dentro o fuera del juego por los sonidos, el de la tremenda presencia de la masa cuando saltas al campo. “Se te agudiza extremadamente el sentido del oído durante el partido. Puedes escuchar a alguien toser o susurrar a su vecino”. ‘*Il y a du son*’, dice. Y añade un apunte extraordinario: “*le son du bruit*”. Es el sonido del ruido. En muchos sentidos esta película trata de esa existencia del *sonido del ruido*, el ahí del sonido como algo que nos envuelve. En eso consiste fundirse en la masa: éxtasis sensato.

## 6. Atmósfera

¿No más realidad, entonces? No, realmente. En relación al mundo de imágenes y brillantes superficies que enfrentamos, el mundo del espectáculo que simultáneamente nos fascina y aburre, Parreno busca un acercamiento a lo real en el que descubrir el *estar ahí* de las cosas, un cierto orden de verdad. Sus películas son experimentos sobre la intencionalidad invertida, en que nos sometemos al *orden del tiempo real*, la ley del azar, para hacer que en ese someternos algo se rompa y comience a aparecer: necesariamente algo ocurre que rompe el orden aleatorio del tiempo real. Es un proceso de creación extraño. No se crean cosas, sino que se establece un marco que permite que algo *ocurra*, tenga lugar. Lo que me interesa de Parreno es su acercamiento a las cosas en su cualidad mineral, en su cruda materialidad. Fijando la mirada intensamente en una particularidad y siguiendo sus evoluciones con un intenso y ciclópeo ojo cinematográfico, algo *pasa*. Hay un *acontecimiento* cuando el orden de la intencionalidad se suspende y las cosas ocurren independientes de

nuestra voluntad. Esto es lo que provoca con el escenario de *The Boy From Mars* (2003), con una importante dosis de anarquismo espontáneo, “mágico en su proceso de creación no autoritario”.

En la obra de Parreno hay un deliberado apuntar de la cámara hacia las cosas. Sin que la cámara sea un sujeto que inspecciona objetos. Al contrario, es ella la que se convierte en el objeto de la mirada de las cosas. La cosas se giran para mirarnos a nosotros. En *films* como *The Boy From Mars*, cuyas aparentemente azarasas imágenes recuerdan la serie de imágenes oblicuas de “*El e(c)lipse*” de Antonioni, se busca una implicación con la naturaleza en su cruda fisicalidad, en un sentido que rechina con la artificialidad propia de la situación, con el mismo hecho del arte. *The Boy From Mars* es una oda a la luz, a la poesía de un ojo de búfalo acuático con cataratas en medio de una invasión extraterrestre.

Por extraño que parezca, las películas de Parreno tratan de lo que acontece en una atmósfera, en el espacio de un aliento en el que algún tipo de *suspensión* es posible en medio del mundo en cambio. Una especie de calma, de *ataraxia* es lo que se cultiva aquí. No es nada místico o *quasibudista*, es más bien algo epicúreo, diría: un intento de perseguir las particularidades de la materia en su curso, de quitarle la autoridad al autor y devolvérsela a la masiva contingencia de la naturaleza. Creación anárquica.

## 7. Mediación

La atmósfera es lo que cuenta. Sólo conocemos el fútbol por el comentario, aunque sea el habitualmente inane de siempre. Aquí no hay nunca inmediatez. El total de la experiencia está totalmente mediada y mediatizada. Zidane recuerda cuando era un niño que comentaba su juego mientras jugaba. Todos de algún modo hicimos eso. Es como si sólo un acto de ventriloquía y auto-distanciamiento pudiera darnos acceso a lo que para cada uno tiene la máxima importancia (recuérdense las palabras de Bill Shankly: “El fútbol no es una cuestión de vida o muerte, es mucho más importante que eso”). El film *Zidane* se acerca tanto como es posible a la inmediatez del fútbol principalmente porque está realizado desde la crudeza del amor por el juego. Pero sólo podemos *acercarnos*. Zidane recuerda que se sentaba tan pegado al televisor como le era posible para ver el programa *Telefutbol* y escuchar la voz del comentarista, Pierre Cangioni. Afirma -y esto es fascinante- que lo que le atraía no era tanto el contenido de las palabras de Cangioni como el tono, el acento, *la atmósfera*. Es esa atmósfera la que Parreno intenta evocar, para envolvernos en ella: una evocación del espacio, una esfera celeste, el tiempo del vapor y el aliento. A veces me recuerda al cine de Terence Malick.

## 8. Heroísmo

¿Es Zidane un dios, o una marioneta? Seguramente no puedo decirlo. Pero lo que sé es que está tocado por *la gracia*. Lo que significa que seguramente es ambas cosas. Es la gracia de sus movimientos lo que fascina: una contención y un descanso perfectos que se rompen por explosiones de absoluta potencia controlada.

Es incierto qué significado pueda tener -si alguno- una noción de heroísmo en el siglo 21. El héroe es un icono, lo sabemos. Pero hay algo más: el verdadero héroe esta atravesado de fragilidad, y soledad. Sobre todo -y es ahí donde Zidane se aproxima a la figura del héroe- se le reconoce por su caminar hacia, por su fabricar, su propia ruina.

Zidane sonríe una o dos veces en la película. La segunda vez es ya cerca del final del partido, en un momento en que intercambia algún gesto burlón con Roberto Carlos. El Madrid gana después de haber ido un gol abajo por un penalti estúpido. Zidane creó el primer gol desde la nada, con una demostración extraordinaria de inteligencia, poder, destreza y velocidad. Se le ve feliz, pero su sonrisa es amenazadora. Es casi una mueca.

Desciende la oscuridad, los ojos se cierran y él parece inmerso en una intensidad claustrofóbica de duda y casi repugnancia de sí mismo. A un compañero le hacen una falta innecesaria y sin dudarle Zidane cruza el campo y golpea al tipo, y se encara con él como si fuera a volverle a golpear hasta que Beckham lo aparta. Entonces una especie de doloroso mundo se rompe sobre él. Es expulsado y él obedece, a regañadientes, sin sometimiento, como en la final de la Copa del Mundo del 2006 (cuando prácticamente todo el mundo civilizado hubiera deseado que el cabezazo a Marco Materazzi fuera incluso más fuerte). El heroísmo siempre conduce a la ruina y la autodestrucción. Cuando abandona el campo, sabe que todo ha acabado. Se le ve indefenso. Como dice Kleist para terminar su ensayo sobre el teatro de marionetas. “Este es el capítulo final de la historia del mundo”.

## 9. Polillas

Nubes de polillas hipnotizadas por las luces de los reflectores. Indiferentes al despliegue humano, no parecen ir ni con el Villarreal ni con el Madrid. Parecen únicamente buscar su propia destrucción, en el resplandor breve de la luz y el calor ... ■

---