



## filmoteca

## Game over



### Marta Selva

Professora de teoria i anàlisi del film i la televisió de la URV

marta.selva@urv.cat

**El darrer treball d'Alba Sotorra (1980), *Game Over*, és un bon exemple de la tendència del cinema català que s'interroga sobre el significat de la producció de sentit en la creació audiovisual, tot assumint els riscos que comporta, des de la perspectiva d'un aprenentatge de la mirada, que cal reencantar de nou en aquesta època de bulímia iconogràfica.**

Premiada a l'última edició dels Gaudí com a millor film documental, la cinta s'endinsa en l'experiència d'en Djalal, fill de mare catalana i de pare iranià arribat a Catalunya ja fa uns quants anys, que viu a la comarca de La Selva i que va decidir anar a la guerra per experimentar les seves fantasies bèl·liques. A la tornada d'una aventura frustrant a l'Afganistan com a soldat voluntari de l'Exèrcit espanyol, veu com li cau a sobre tot el castell que s'havia construït des de la infància a base d'estímul bèl·lics en què les joguines i les pantalles van anar usurpant l'espai de les experiències del món real.

La separació dels pares, el desmantellament de la casa familiar i la pèrdua del refugi de les seves fantasies,

després de constatar, entre altres coses, que la guerra no és «tan apassionant» com les pel·lícules o els videojocs, obriran la caixa dels trons i el posaran davant l'evidència del «*game over*», el final del joc. La vida li comença a exigir decisions i explicacions que no sap d'on treure.

El film presenta en Djalal en els moments en què, per efecte de la pèrdua de l'habitatge familiar, ha de desfer-se de tot l'arsenal d'armes de simulació, videojocs i vídeos gravats en la seva època de *youtuber*, quan, sota el pseudònim de «Lord Sex», va arribar a acumular una ingent quantitat de seguidors. La directora va trobar en Djalal el personatge perfecte per encarar des de la seva mirada una exploració de la «pols sota la catifa» d'un nucli familiar que, no per sorprendent, se'ns presenta tossudament i dolorosament creïble.

La càmera visita atentament els diferents escenaris als que el protagonista convida i participa amb uns ulls que endevino rodons com a plats, a diferents converses i performances amb els seus pares, el seu oncle i la seva companya. Converses en què el seu dolorós desconcert sense

## Un paradigma renovador dels relats sobre l'impacte dels entorns virtuals en la configuració dels imaginaris personals i sobre el seu paper en la reproducció de la violència

estridències s'encara amb els seus pares, es confessa a la seva companya, fent un repàs puntual i sense cap tipus de pudor a diferents moments de la seva vida, tots ells descrits amb un grau, altíssim, de desafecció. Una desafecció que glaça.

*Game Over* té moments d'una extraordinària oportunitat fílmica, com quan Djalal, vestit de submarinista i acompanyat de tot l'armament, fa una demostració d'immersió a la piscina de casa en companyia de la seva xicota. La càmera enquadra de forma desinhibida la situació, tot puntuant de forma delicadíssima el que acaba sent un dels millors moments del film en què es posa de manifest el narcisisme de Djalal, un narcisisme paralitzant per a la vida real, on no disposa d'espectadors o espectadores, com a les pantalles.

Una de les virtuts del documental rau en els enquadraments, que afegeixen a cada situació diverses capes de matisos que configuren el seu excepcional gruix semàntic. Són enquadraments que defugen el registre contemplatiu davant el que hagués pogut ser una història simplement original i es presenta, en canvi, com

una crònica que, en paraules d'una de les seves productores, Marta Figueras (1961), contribueix a entendre què ha significat la crisi en què estem immerses/os.

*Game Over* no solament assoleix el repte d'enfrontar-se a la descripció d'una història sense concloure-la amb cap opinió moral o política, sinó que ens posa també contra les cordes com a públic intrús i voyeur d'unes vides en un nucli familiar en procés de desintegració, tot situant-nos davant el vertigen d'assistir a una representació freda i rigorosa de la banalitat del mal. Amb aquesta construcció del posicionament de la nostra mirada, exclosa de la possibilitat de jutjar els comportaments dels personatges, el documental —que compta amb el treball de guió d'una altra carta de gama alta, Isa Campo (1975)— s'erigeix contundentment com un paradigma renovador dels relats convencionals relacionats amb el paper de les cultures familiars i l'impacte dels entorns virtuals en la configuració dels imaginaris personals i evidentment, sobre el seu paper fonamental en la reproducció de la violència expressada en i des de diferents escenaris. ■



*Game over*  
Alba Sotorra

2015