

Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:
Funny Games

Autor/es:
Rodríguez, Hilario J.

Citar como:
Rodríguez, HJ. (1998). Funny Games. Banda aparte. (12):6-7.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/42275>

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:



Banda aparte. Formas de ver

(Ediciones de la Mirada)

Título:
Funny Games

Autor/es:
Rodríguez, Hilario J.

Citar como:

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/42275>

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:



TICKETS

FUNNY GAMES

(*Funny Games*, Michael Haneke, Austria, 1997,
color - 103 min.)

Hilario J. Rodríguez

Al término de una película tan sorprendente como *Salo o le 120 giornate di Sodoma* (*Saló o los 120 días de Sodoma*, Pier Paolo Pasolini, 1975), nada podía ir más allá de la tónica general, a riesgo de parecer pleonástico. De ahí que se haya tendido a pasar por alto el significado de la última escena, salvando la propia contundencia de sus imágenes. En ella los cuatro jefes, consumados los anteriores círculos de dolor y humillación, se lanzaban a mutilar a las víctimas que antes habían ido degradando y desposeyendo de atributos humanos. Mientras se ensañaban con los jóvenes, iban alternando su calidad de verdugos con la de privilegiados espectadores, que desde un palco, y con unos binoculares apropiados, contemplaban lo que hacían sus compañeros de poder. Con aquellas imágenes, Pasolini intentaba homologar la actitud del sujeto autor de una acción, sobre todo si es violenta, con sus potenciales espectadores; tan pernicioso era, en opinión del cineasta italiano, infligir dolor como ver a alguien infligirlo. Quizá por lo que él abogaba era por la militancia como única vía de escape a un crimen demasiado extendido, aun entre quienes no lo cometen directamente. La no menos asombrosa película del austríaco Michael Haneke *Funny Games* (1997) también investiga esa relación perniciosa entre el espectador y la violencia que se le suministra a través de la imagen, en este caso sin abogar por militancia alguna, aunque sin incurrir en nihilismos hueros, ni dar respuestas.

Desde un punto de vista narrativo, *Funny Games* aclara enseguida, mediado el metraje, su carencia de densidad psicológica o sociológica, o sea, no invita a un análisis del porqué de la situación planteada. A ese respecto, cuando la familia asaltada le pide a los jóvenes homicidas que den un motivo, éstos, tal cual han estado haciendo hasta ese preciso

momento, juegan, juegan a dar versiones para todos los gustos: una infancia desgraciada, una personalidad llena de complejos, la pobreza, la riqueza, el crimen perfecto o sentirse superiores: cualquier cosa entra en su repertorio de refutaciones, dejando claro que ahí no se están buscando los focos activadores de esa violencia. Los jóvenes responden a las palabras, a menudo en verdad gratuitas, de Hans Magnus Enzensberger: "A diferencia de los criminales de nuestros días, los de tiempos pasados eran personas creyentes. Querían dejar bien sentado que mataban y morían en nombre de algún ideal (...) A los criminales de nuestros días todo ello les parece superfluo; se caracterizan por la total falta de convicción (...) Son numerosos los criminales que tienen la sensación de que ellos mismos ya no son partícipes de sus propios actos. Llegan a creer que no matan realmente, sino que todo es televisión"¹, puro juego. Después de todo, no debe olvidarse, en *Funny Games*, la misma violencia es un juego más, como el que al principio juegan los dos adultos objeto del asalto, preguntándose uno a otro los títulos de las óperas donde aparecen arias que van poniendo en el coche, camino de su casa de verano. Incluso la violencia se transforma en una parte importante del juego, pues Haneke opta por tamizarla con un *off* visual continuo, seguramente para acrecentar la necesidad en el espectador de seguir viendo la película, pese a su opresiva y deletérea atmósfera, por si acaso le aguardase todavía más adelante una ración, por pequeña que sea, de esa violencia consuetudinaria, fácil de reconocer, que suele actuar a modo de perfecto sedante o catalizador en sociedad. No obstante, resulta lógico ver que medio aforo de la sala donde se proyecte *Funny Games* se vaya, incapaz de aguantar por un instante más el aire viciado, de parálisis, que tiene la película. En ese sentido,

Haneke, a través de los personajes de las víctimas (un matrimonio burgués y su joven hijo) potencia la inacción al poner de relieve su actitud mostrenca ante una violencia que les asalta, sin que ellos sepan bien cómo han de librarse de ella. Lejos de construir arquetipos a la americana, siempre prestos a reaccionar, aun si ello les obliga a devolver lo recibido con peor saña que la de sus verdugos, en ningún caso le concede Haneke una oportunidad a las víctimas; incluso cuando la mujer, hacia el final, consigue coger un fusil y dispara contra uno de los asaltantes, el otro corrige el desliz y *rebobina* literalmente la película para encauzarla y no permitirse un desvío de última hora. Al fin y al cabo, ¿de qué serviría, en tanto imagen de la violencia, una historia en la cual las víctimas se saliesen de rositas? Más bien de poco, tal como sucede con las películas norteamericanas, multiplicándose *ad nauseam*, sin servir para nada. Una imagen no puede, o no debe, invitar al espectador al sueño, al menos al sueño eterno; ésa es la postura de Haneke. Quien encuentra en la imagen solucionados los conflictos vitales, sus lacras, acaba convencido de que en sociedad no le quedan preguntas por responder, dado que les aplicará, llegado el caso, esas falsas soluciones que potencia cierta parte, bastante grande, del cine norteamericano y europeo.

De ese modo, a la vez que agota psicológicamente, *Funny Games* es una película perturbadora, entre otros motivos, por no presentar la imagen arquetípica del cine violento, cuya tendencia suele ser la de equilibrar la balanza y repartir la violencia para que todas las partes implicadas puedan tener acceso a ella. Aquí, el director presenta a unas víctimas tomadas por sorpresa, sacadas, por así decirlo, de su aséptica molición y frigididad vital, para enfatizar su desamparo, su sorpresa al ver cómo de pronto, perentoriamente, algo se infiltra en una vida *inconsciente*, alejada de los problemas sociales, y ya no hay escapatoria ni solución. Además, no contento con pergeñarlos a base de una oquedad vital sobresaliente, el director muestra al matrimonio en plena contradicción cuando la mujer insiste en echar a los jóvenes de la casa y el marido, sin hacerle caso, pide explicaciones al respecto.

1. Magnus Enzensberger, Hans, *Perspectivas de guerra civil*, Anagrama, Barcelona, 1994, p. 20

Tal como está planificada la película, sobre todo a base de planos generales de larga duración, con pocos primeros planos, pese a que conviene recordar ese primer plano del final, con el rostro de uno de los jóvenes asesinos haciendo un guiño hacia la cámara, el ritmo de la película, a base de tomas largas, es moroso, detenido. Pero es, a mitad de la película, después de haber sido asesinado el hijo del matrimonio, cuando la cámara, que parece haber agotado sus posibilidades de seguir narrando, permanece, sin embargo, quieta, estática, encuadrando al matrimonio casi en *tempo real* a la vez que poniendo a prueba al espectador, a quien se le pide paciencia y empatía. Este plano, alejado, frío como un témpano de hielo, es, a su manera, una continuación de la violencia, en este caso hacia el espectador, negándole más materia narrativa, para hacerle comprender la pervivencia de la propia violencia en la mente de quien siempre espera continuidad en la violencia visual. Aunque suene excesivo, la cámara de Haneke se aparta de lo estrictamente visual de la violencia y lo repudia, dejando que sea la mente del espectador la que traspase la frontera cinematográfica; algo así como colocar la cámara allá donde sabe que no llegará el cerebro del espectador, en realidad perdido en esa invisibilidad. Curiosamente, Haneke hace giros de cámara o *travellings* antes de cada estallido de violencia, encuadrando a la sazón al resto de víctimas, para mostrar al espectador la cara de otro espectador, éste amordazado, herido, vejado y lleno de miedo, sin saber si esa violencia que ve, le llegará a él a continuación.

Por supuesto, a pesar de dirigir su atención hacia lo situacional por encima de lo psicológico o lo sociológico, como apuntaba con anterioridad, al mentar la ausencia de razones por parte de los jóvenes asesinos, *Funny Games* presenta ciertos elementos a tener en cuenta, aun si sólo han de servir para enriquecer los aspectos descriptivos, en una película con poca vocación de *estudio de grupo* o *visión apocalíptica de las relaciones de poder*. Para empezar, conviene no dejar pasar por alto el hecho de que se abra con unas tomas aéreas, desde un helicóptero, encuadrando un coche que avanza por una carretera idílica, con uno de esos paisajes austríacos de fin de semana, mientras se oye la conversación de los ocupantes del vehículo; con lo cual queda establecida esa vocación visual para ilustrar *lo humano* por medio de uno de sus

logros sociales, que, de algún modo, lo acaba suplantando. Es decir, el coche suplantado a sus ocupantes, como también suplantará después la imagen de los espectadores a las mismísimas víctimas de la película. En sociedad ya todo parece ser una suplantación continua. De hecho, incluso de la vida comienza a tenerse una imagen tamizada, vía televisor o cinematógrafo, en lugar de hacerse tangible, perceptible al ser humano, que parece reducido a observar los movimientos de su propia sombra.

Volviendo a esos planos del coche al principio de la película, haré un hincapié todavía mayor, pues en ellos se oye a dos adultos, que luego se verán acompañados de un niño, a quien, empero, no dejan intervenir en su juego particular, abocándolo a su ostracismo del asiento trasero, desde el cual ha de conformarse con ser un mero espectador del juego de los adultos. Con esto se establece a nivel lúdico, en el ámbito de los juegos, clases o grupos, participantes y excluidos; eso puede relacionarse con la concepción global de la película, en cuya base, la parte interactiva entre verdugos y víctimas se establece por medio de un juego que deja patente la superioridad de quienes juegan y la humillación de quienes han de verse arrastrados por ese juego.

Tampoco puede orillarse la coincidencia de que sea el hijo del matrimonio quien consigue huir en un momento de la película, sin lograr, pese a todo, encontrar ayuda, porque no sabe qué dirección tomar y porque no es capaz de hacer uso de una violencia equiparable a la que le asedia a él y a sus padres. Como sus progenitores, él no puede hacer nada para huir realmente de sus asesinos, y no sólo eso sino que él será asimismo la primera de las víctimas, poniéndose, aquí metafóricamente,



Funny Games, 1997

de relieve cómo los hijos son víctimas de la parálisis de los padres, extrañados en cuanto algo se cuele de rondón en ese mundo falso de espaldas al mundo real. Por su parte, una vez han perdido a su hijo, el matrimonio de burgueses, tras conseguir liberarse de sus ataduras, sigue tan desorientado como hasta entonces y desaprovecha su oportunidad para huir cuando la mujer sale y de nuevo cae en manos de los jóvenes asesinos, después de haber agotado una libertad que sigue sin servirle para saber qué hacer.

Y, por último, creo que no está de más hacer una referencia a la ropa de los asesinos, con pantalón de recreo y jersey sport, amén de llevar puestos guantes blancos, no sé si simbolizando la pulcra imagen que el futuro deparará de la violencia, enfundada en esa *ropa de domingo* con la cual se pretende dar una imagen banal, en las antípodas de cualquier motivo humano, ya sea la pobreza o una patología, para dejar claro que el horror, su percepción visual, lejos de habitar lo viscoso y la sombra, saldrá a la luz, mostrándose sin ningún recato en la misma limpieza con que la gente quiere construir el futuro. El hombre habrá entrado, según Alain Finkielkraut "*en un juego que no le corresponde determinar sino aprender y respetar sus reglas*"², un juego en el que sus propios hijos le pondrán a él fuera de juego.

2. Finkielkraut, Alain, *La derrota del pensamiento*, Anagrama, Barcelona, 1987, p. 17