

“FUNNY GAMES” y LA REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA

Francisco Javier Gómez Tarín

Cualquier acercamiento a un texto obliga a un trabajo hermenéutico por parte del observador (espectador) que debe asumir: 1) los elementos de denotación y/o connotación presentes en el texto, los procedimientos discursivos, y las marcas enunciativas (huellas autorales), así como sus direcciones de sentido, si las hubiere; 2) la actualización de la *lectura* en curso mediante su propio bagaje cultural y experiencial, y 3) la construcción de una interpretación final propia a la que no pueden ser ajenos sus intereses y cuyo resultado es en realidad el *texto* (puesto que un texto es su lectura¹). No hace aquí al caso desarrollar esta concepción de los textos y sus interpretaciones, pero sí afirmar que todo trabajo de análisis textual requiere dos pasos previos en aras de la honestidad de quien lo lleva a efecto: desvelar *desde dónde* se efectúa la interpretación (parámetros ideológicos, teóricos o socio-culturales) y *con qué fines*. Nos situamos, pues, en el ámbito académico, acercándonos a un texto (el filme *Funny Games*) que se encuentra muy alejado del *Modo de Representación Institucional* (M.R.I.) definido por NOËL BURCH, lo que se integra a la perfección en nuestra concepción discursiva del medio cinematográfico y sus propuestas de sentido; al mismo tiempo, irrumpe este texto en un importante dilema moral de los tiempos que vivimos: la violencia (cuestión que también nos preocupa desde la perspectiva ideológica y de intervención cultural, puesto que reivindicamos el concepto de *resistencia* en similares términos a los formulados por DELEUZE).

Funny Games (MICHAEL HANEKE, 1997) conlleva la propia materialidad del título, sobre la que debemos detenernos. Una traducción inmediata nos haría fijarlo como *Juegos divertidos*; ahora bien, ¿por qué no *Extraños deportes*, si pretendemos cierta ironía, o *pasatiempos*?, ¿por qué no insertar el elemento temporal?. Efectivamente, no sería tanto el adjetivo (extraño, gracioso, grotesco, divertido) como el sustantivo: *juego*,

¹ La posición del crítico / lector / espectador no es, en consecuencia, ajena al objeto, en tanto en cuanto, en gran medida, lo construye como tal. Ello nos obliga a asumir que bajo la misma noción tradicional de "texto" han venido funcionando, de modo ambiguamente simultáneo, dos conceptos diferentes que remiten a realidades y posiciones distintas: el primero remite al objeto dado; el segundo lo hace al resultado del trabajo que el crítico / lector / espectador opera sobre dicho objeto en un esfuerzo por apropiárselo, reconstruyendo entre sus intersticios la presencia del *otro*. Llamaremos al primero *espacio textual*, reservando el término *texto* para el segundo. (TALENS, 1986: 21)

sí, en la medida en que 1) corresponde a una dimensión temporal y 2) se rige por normas específicas. En tal caso, el juego es también un deporte.

Desde esta perspectiva, hemos secuenciado el filme, ateniéndonos a la estructura del juego, según el siguiente esquema:

1. **Presentación** → Espacio y personajes. Se subdivide a su vez en otras tres partes: *El juego institucional*, que enmarca desde un inicio la figura del juego como eje, diversificando los modos; *el entorno*, que nos permite constatar el ambiente en que se desenvuelven los personajes: media o alta burguesía, grandes propiedades junto al lago, relaciones distantes; *antromorfización y marcaje presencial*, que nos permite penetrar en el interior de la casa y descubrir sus dependencias a través de los movimientos del perro, puente entre los individuos y la propiedad, que designa a todo el conjunto como humano o para-humano.
 2. **Las reglas del juego** → Etapa en la que se plantea la *situación* (lugar para iniciar el juego), se forman los *equipos* (Paul y Peter frente a *la familia*), se lleva a cabo una *partida de prueba* (primera confrontación que concluye con el golpe a Georg), y queda establecido el tipo de *ganancias y pérdidas* que conllevaría el resultado (asesinato del perro).
 3. **Espectadores / Nuevos jugadores** → Secuencia de transición que subraya el aislamiento de la familia amenazada y su indefensión, refuerza el estatus como grupo social que tienen los habitantes del lugar, y permite fijar un nexo para que se puedan producir juegos futuros.
 4. **El juego** → Es la parte fundamental de la película, donde tiene lugar lo que podríamos calificar como *partida*. Desde unas *posiciones de partida*, que se explicitan por la acomodación de los personajes en el salón (metafóricamente, en un juego de naipes, podríamos denominarlo el *reparto* de las cartas, *dar*), tienen lugar una serie de *escaramuzas (manos)* cuyo cierre sólo es posible en el momento en que la familia comprende que la amenaza que se cierne sobre ellos es mortal. En consecuencia, el juego quedará prácticamente perdido al producirse *pérdidas irreparables* (humillación de Anna y muerte del niño: *pérdida de los triunfos*). El nuevo factor de transición, con la salida de Paul y
-

Peter de la casa y la huida de Anna, respondería a unas *expectativas* que no podrían cumplirse habida cuenta del uso de *trampas* y *engaños* que determinan un irremediable *final del juego*.

5. Epílogo / Reinicio → Lógicamente, el final no es sino una vuelta a empezar, incluso con la excusa de la petición de huevos a los vecinos (previamente identificados en el embarcadero de la casa de Georg). Se trata de un final abierto que simplemente cierra un círculo donde ya no hay un principio y un fin: hay un devenir.

Si bien la estructura global responde a los mecanismos de un juego, la reducción a elementos mínimos también reproduce como isotopía este componente, motivo central a nuestro entender. Así, podemos distinguir entre los juegos internos, explícitos, y el externo, que se produce entre filme y espectador (plasmado a través del aparato enunciativo).

Juegos internos: La secuencia inicial, que será transversalmente segmentada por los títulos de crédito (acompañados por la ruptura brutal en la banda sonora musical - intervención enunciativa -), presenta inmediatamente el juego entre Georg y Anna: deben adivinar el intérprete vocal de una grabación musical de corte clásico; es lo que hemos denominado el *juego institucional* porque coloca a los personajes en el seno de la alta cultura (elemento que se añade al entorno, dicción, aspecto, vestuario, vehículo y remolque con el velero), siendo muy significativo el *plano 9* en el que las manos de Georg y Anna se han juntado cerca del reproductor de CD's y su mirada enmarca la del hijo, en el asiento de atrás, de tal forma que, presentado el plano desde el parabrisas del vehículo, ofrece una imagen idílica de *la familia*, como institución. Y es precisamente en ese momento que se produce el cambio en la banda sonora y la irrupción tajante del tema musical *Water*, absolutamente brutal. Este es otro juego, un juego que supone 1) la irrupción de *lo siniestro* en el entorno familiar² (por otra parte, su contexto esencial), y 2) el establecimiento de un nuevo juego, también siniestro, entre la enunciación y el espectador, cuyo pacto se constatará en las escenas siguientes.

Entre Paul y Peter hay también un juego, el de la identidad, no desvelada en ningún momento. Los nombres son un factor aleatorio de que harán uso

² Lo siniestro se da, frecuente y fácilmente, cuando se desvanecen los límites entre fantasía y realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real; cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado, y así sucesivamente. (FREUD, 1973: 2500)

sistemáticamente, cambiándolos; Paul suele llamar Tom a Peter y, en alguna ocasión, este le responde denominándole Jerry (referencia a los *cartoon*’s y, a través de ellos, a los *media*); asimismo se identifican como Beavis y Butt-Head. Independientemente de estas identificaciones nominales, Paul y Peter establecen roles (gordo y flaco, listo y tonto, eficiente y torpe) que escenifican ante los demás hasta el punto que bromean sobre su actitud, generando expectativas que satisfagan la curiosidad espectral pero negándolas de inmediato (*planos 108 a 130*) porque sus personajes no responden ni pueden responder a un cliché establecido socialmente.

Para JUAN MIGUEL COMPANY Y JOSÉ JAVIER MARZAL, Peter y Paul son “dos psicópatas asesinos en serie cuya fría acción de exterminio se vincula a la pura *banalidad del mal* en su fruición: reiteran, pues, una inmovilidad; insisten en una persistencia. La locura es una forma de *permanecer* en el mundo” (COMPANY Y MARZAL, 1999: 119). Nos permitimos discrepar de esta explicación, probablemente acertada desde la perspectiva narrativa, por cuanto deja de lado la capacidad de metaforización de que el filme hace gala. Si Georg, Anna y el niño, en el antedicho *plano 9*, se presentan como una iconización de la institución familiar, traspasada por la presencia amenazadora - desconocida en ese momento - de lo siniestro, Paul y Peter son la encarnación de un monstruo generado en el entorno cotidiano (no podemos olvidar los acontecimientos: ascenso de los neonazis en Austria y en Centroeuropa, multiplicación de los juegos de rol, con algunas muertes en su haber, fuerte presencia de la violencia indiscriminada), en el fascismo de lo cotidiano; un monstruo que representa y (re)presenta la violencia de quienes lo han generado. Paul y Peter no son ni pueden ser reales, son *más que reales*, porque en la cultura del simulacro y la virtualidad (sobre la que ellos mismos conversan al final, en el velero) lo real sólo puede ser la muerte.

Transgrediremos, pues, el nivel narrativo para considerar que *Funny Games* amplía su discurso a una visión metafórica de la violencia en nuestra sociedad occidental, donde el cruce ficción - realidad ha dejado de constituir una dicotomía para convertirse en una imbricación. El juego entre Paul y Peter suprime cualquier marca que pudiera identificarles: su papel es innombrable e irrepresentable.

El otro juego, que forma el grueso del filme, es el que Paul y Peter imponen a Georg, Anna y el niño; un juego cíclico cuyo fin es la muerte y que se retroalimenta de sí mismo (cada víctima es la puerta de acceso a la siguiente). Ellos imponen las normas y

ejecutan los castigos; mienten, traicionan, falsean, para *pasar* por las vidas de los *otros* y destruirlas (ese *permanecer* de que hablaban COMPANY Y MARZAL).

Juegos externos: Es en la relación filme - espectador donde se produce el juego esencial. Paul duplica su personaje para dirigirse al contexto de la representación y, al tiempo, a un supuesto público (que somos los espectadores); identifica como película el devenir de la acción (*plano 323: La ficción es real, ¿lo ves?. Es una película*), y ha ido puntuando a lo largo de todo el filme las diversas secuencias. Esta intervención enunciativa, que comienza en el *plano 9* con la transgresión musical, resulta demoledora no sólo para el M.R.I. sino también, y sobre todo, para la representación de la violencia, hoy normalizada; y aquí sí coincidimos plenamente con COMPANY Y MARZAL cuando indican que HANEKE “define su postura mediante la oposición a ese sector mayoritario de la industria del espectáculo. Y sus estrategias de sentido, basadas en la interpelación a la mirada (cómplice, cobarde) del espectador, nos parecen en el buen y amplio sentido de la palabra, didácticas en extremo”. (COMPANY Y MARZAL, 1999: 122).

El personaje de Paul es transfigurado en *enunciación delegada* a través de un proceso de asunción paulatina de su rol. Ya hemos dicho que en el *plano 9* la enunciación actúa suprimiendo la banda sonora naturalizada que proviene del reproductor de CD's; posteriormente, en el *plano 36*, un leve travelling - aparentemente de corrección de encuadre, pero en realidad más definitivo - fija la atención sobre algo anormal que sin duda va a acontecer; como podemos observar, establece el cambio de secuencia y el comienzo del epígrafe que hemos denominado ***Las reglas del juego***. Estas reglas no son exclusivamente aplicables al desarrollo narrativo, con ese travelling se ha incorporado también el desvelamiento de los códigos que el filme va a explotar para hacer manifiesta la intervención enunciativa y superar los engaños a que habitualmente nos somete el discurso hegemónico del audiovisual. A partir de ese momento, se incorporan los aspectos formales a la enunciación, de tal forma que las correcciones de encuadre mediante leves travellings - escasas a lo largo del filme - y, sobre todo, los saltos de eje, puntuarán y subrayarán los engaños. De esta forma, *Funny Games* no solo establece un dispositivo discursivo de una gran coherencia sino que actúa radicalmente contra las convenciones narrativas y los mecanismos de identificación del cine dominante.

En el *plano 87* Paul mira abiertamente a cámara y guiña un ojo, al igual que ocurrirá en el último plano de la película, cuando la imagen se congele sobre esa

interpelación. En este momento de la representación puede haber una duda sobre a quién mira (quizás Peter se habría desplazado y estaría detrás de él, en la posición de la cámara), pero inmediatamente constatamos que Peter está en el interior de la casa y, en consecuencia, la mirada se dirige a nosotros (y el guiño). La relación Paul - espectador queda abierta a partir de ese instante. Así, en el *plano 138*, Paul pregunta: *¿Tienen alguna posibilidad?. ¿Estáis de su parte?*, lo que supone una interpelación definitiva hacia el espectador, le está pidiendo materialmente que participe; igualmente, en el *plano 284*, no dudará en afirmar: *¿Hay bastante? Quieren un desarrollo con un final creíble, ¿no?*, con lo que delata la construcción clásica que busca el “final feliz” como clausura.

En un ejercicio radical que hace imposible cualquier tipo de concesiones que satisfagan el voyeurismo del espectador y sus procesos de identificación, los *planos 292 a 303*, en los que Anna aprovecha un descuido de Paul para coger la escopeta y disparar sobre Peter, son contestados por la utilización del mando a distancia para “rebobinar” literalmente el celuloide y regresar a la situación de partida: especificación del material fílmico - ahora asimilado al videográfico por las posibilidades digitales - y denegación de la gratificación espectral.

Como decíamos, este juego trasciende la diégesis y se establece directamente entre la enunciación, que debemos entender tanto desde la perspectiva del meganarrador - *grand imagier*, en los términos propuestos por ANDRÉ GAUDREULT - como de la enunciación delegada en Paul, personaje inserto en la diégesis que se desdobra, y que FRANÇOIS JOST, citando a CASETTI, identifica como la *configuración del mensaje*, en la que “el Yo, el enunciador, se introduce en el Él que constituye el conjunto del enunciado para interpelar al Tú, el enunciatario-espectador” (GAUDREULT Y JOST, 1995: 67).

Ya hemos propuesto que tanto el lugar y su entorno como los personajes sean considerados como un microcosmos en el que hay desatada una violencia irracional; el hecho de “no saber” implica la apertura del discurso, que no pretende fomentar una dirección unívoca del sentido³. Ahora bien, ¿no saber o no querer saber?. Si nos encontramos en un microcosmos, estamos ante una metáfora de nuestra sociedad y de la violencia física y simbólica que en ella se ejerce (naturalizada a través de los medios de

³ No el significado, encerrado en el signo que "hace signos" significa, sino el *signo abierto* en un movimiento hacia el sentido de la obra entendido como ese *abismo sin fondo* a que aludía Schiller hablando de "contenidos sin determinación precisa". Sentido de la obra que supera el "límite del signo" y se determina indeterminándose como principio permanente de disolución ideológica. Sentido de la obra que está en la búsqueda, no en la verdad del resultado; en la interrogación y no en la respuesta; en el problema que se propone de nuevo siempre en la obra, no en la solución dada para siempre. (TOTI, 1971: 155)

comunicación, esencialmente la televisión, cuya referencia en el filme es explícita, tanto por su presencia física como por el “rebobinado”); como espectadores somos partícipes de tal comunidad y, por lo tanto, responsables de cuanto en ella acontece. Paul y Peter no son sino nuestro *alter ego* y su monstruosidad puede tener lugar precisamente por el “no querer saber” que aísla y compartimenta nuestras formas de vida, haciéndonos vulnerables y, eso sí, homogéneos.

Los recursos formales del filme refrendan esta interpretación, al margen de su utilización enunciativa. Desde un primer momento accedemos a un mundo organizado de acuerdo con una férrea estructura: enormes y aisladas parcelas con su propio embarcadero, casas excesivas en su tamaño, cubículos rectangulares en que cocinar, comer y dormir... espacios cerrados y compartimentados sellados por verjas y alambradas. Junto a todo ello, los inútiles - por su fragilidad - materiales tecnológicos: mando a distancia, teléfono móvil. Paul y Peter responden a este mismo esquema con sus vestidos blancos y sus guantes permanentemente immaculados. Pero la mostración de estos espacios obedece asimismo a un proyecto geométrico (permítasenos la expresión de geometría visual) que pone un especial énfasis en la linealidad de las aristas y en la inmersión de los personajes en ese contexto cumpliendo los requisitos de objetos integrados. Frente a ese espacio tan organizado, la cámara apenas evolucionará; algunos ligeros reencuadres, muy pocos travellings - siempre muy cortos - y, sobre todo, eso sí, panorámicas; panorámicas laterales y verticales: nuevamente linealidad, geometría visual. Los objetos serán minuciosamente presentados, aislados de su contexto, que se recuperará mediante panorámicas (sea el seguimiento del perro, en la fase inicial, cuya presencia se marca expresamente, o el de los personajes al entrar o salir de las distintas habitaciones); ahora bien, los ángulos de visión y los encuadres efectivos serán mínimos (se repiten una y otra vez, e incluso los reencuadres y las panorámicas actúan como recuperación del espacio en las mismas condiciones en que fue presentado), lo que supone una reiteración agobiante de los enmarcados y las líneas de fuga.

Todo lo anterior nos lleva a pensar en dos elementos críticos, *frialdad* y *distanciamiento*, a los que se suma una interpretación brechtiana. Los personajes no responden a una profundidad psicológica ni hay un intento por patentizar los sentimientos a través de ellos; muy al contrario, se perfilan según sus roles y mediante parámetros de orden conceptual (lo que refuerza la interpretación desde una perspectiva metafórica): La *distancia* genera una actitud de rechazo en el espectador (el

extrañamiento de los formalistas) que implica la ruptura de cualquier posible proceso de identificación personal y, a cambio, lanza desde la pantalla una ola de sensaciones que bullen en la mente del público y se adaptan a su mundo experiencial para transformarse de inmediato en pensamientos y/o sentimientos. Esto es esencial porque quedan desvelados, cuestionados y aniquilados los mecanismos de fruición del espectáculo cinematográfico; el discurso es tanto sobre la violencia como sobre el audiovisual y sus trampas (efectos de verdad). Partiendo de una situación de hecho - la normalización de la violencia en nuestras vidas, presentada sin escrúpulos a través de los medios audiovisuales - *Funny Games* establece una situación de derecho: *no ver* la violencia en el filme la hace insoportable (aquí el uso del *fuera de campo* es una pieza esencial). Así pues, *distancia*, una inmensa distancia que convierte al espectador en actante y le niega cualquier satisfacción. De ahí que la cámara se constituya en testigo, esté más cerca de lo mostrativo que de lo narrativo; la acción se narra mientras la planificación fluye suavemente como un refrendo, como una presencia fantasmática a través de cuyo estatuto penetramos todos en el filme y nos convertimos en asesinos y, lo que es más sintomático, asesinos de nuestros propios roles, de nosotros mismos y nuestras familias; esto, que dicho así suena tan terrible, no es sino la constatación de que el monstruo engendrado no es un *otro*, sino un *como yo*, conocido y familiar (clara actualización de *lo siniestro*).

Nos parece pertinente señalar: 1) que la cuarta pared es derribada por la actitud de Paul en su calidad de enunciador delegado; 2) que el aparato de producción es evidenciado como “medio audiovisual”, permitiendo incluso el “rebobinado” de una acción; 3) que el desvelamiento del espacio físico es sistemáticamente invertido, dejando los planos de conjunto (máster) en un nivel secundario o inexistente en ocasiones; y 4) que el fuera de campo se constituye en la “constante” del discurso.

BIBLIOGRAFÍA

- BURCH, NOËL, *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1998
CASETTI, FRANCESCO, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994.
COMPANY, JUAN MIGUEL y MARZAL, JOSÉ JAVIER, *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1999.
DELEUZE, GILLES, “Tener una idea de cine”, en *Archipiélago*, núm. 25, Barcelona, otoño 1995.
FREUD, SIGMUND, “Lo siniestro”, en *Obras Completas III*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1973
GAUDREAU, ANDRÉ y JOST, FRANÇOIS, *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.
GAUDREAU, ANDRÉ, *Du littéraire au filmique. Systeme du recit*, Paris, Meridiens Klincksieck, 1988.

TOTI, GIANNI, “La obra y el sentido”, en *Problemas del nuevo cine*, Madrid, Alianza, 1971.