

Pierrot, Arlequín y nosotros, los espectadores. A propósito de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997)

Pierrot, Arlequin and us, the spectators: about Funny Games (Michael Haneke, 1997)

Pablo Ferrando-García

Cómo citar esta comunicación:

Ferrando-García, Pablo (2020). “*Pierrot, Arlequín y nosotros, los espectadores. A propósito de Funny Games* (Michael Haneke, 1997)”. En: *Comunicación y diversidad. Selección de comunicaciones del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC)*. Valencia, España, 28-30 de octubre, pp. 255-269. EPI SL. ISBN: 978 84 120239 5 4

<https://doi.org/10.3145/AE-IC-epi.2020.e14>



Pablo Ferrando-García

<https://orcid.org/0000-0002-9011-3476>

Universitat Jaume I
Facultat de Ciències Humanes i Socials
Departament Ciències de la Comunicació
Avda. Vicent Sos Baynat, s/n.
12071 Castelló de la Plana, España
pferrand@uji.es

Resumen

Nuestra propuesta trata de desarrollar un análisis de la representación fílmica con el propósito de poner de relieve la estructura lúdica de *Funny Games* como juego de juegos. A través de toda una serie de gestiones narrativas se efectúa una doble operación dirigidas a una relación especular con el espectador. Por un lado, la película de Michael Haneke ofrece una serie de mecanismos expresivos que van encaminados al desplazamiento de la mirada objetiva en subjetiva con el fin de trasladar la percepción del sujeto de la enunciación al narratorio/espectador. Por otro, presenta un brutal choque entre el registro de la comedia con la tragedia a través de los jóvenes psicópatas, Peter y Paul, que se erigen en los payasos contemporáneos, en las figuras de Pierrot y Arlequín, cuyas resonancias negativas conducen a la encarnación del Mal absoluto. A su vez, George y Anne Schöber son las víctimas y estos son expuestos como el prototipo de la institución familiar mientras Peter y Paul son meros arquetipos narrativos. De este modo, la pantalla cinematográfica se convierte en un dispositivo de interrogación sobre sus modos de representación y, a su vez, ofrece una sólida dimensión moral. El objetivo último del relato hanekiano es revestirlo de “una función pedagógica: familiarizar el cine, acercarlo a una cotidianidad para que hable de tú a tú a la experiencia –a la conciencia– del espectador” (Font, 2002: 16).

Palabras clave

Análisis estructural; Análisis textual; Mirada objetiva/subjetiva; Juegos; Cine moderno.

Abstract

We present an analysis of the filmic representation of *Funny Games* to highlight its playful structure as a game of games. Through a series of narrative efforts, a double operation is carried out, aimed at a specular relationship with the viewer. On the one hand, Michael Haneke’s film offers a series of expressive mechanisms that are aimed at shifting the objective gaze to subjective in order to transfer the perception of the subject presented to the viewer. On the other, it presents a brutal clash between the registers of comedy and tragedy through the young psychopaths, Peter and Paul, who emerge

Financiación

Este trabajo se enmarca dentro del proyecto *Análisis de identidades discursivas en la era de la posverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una Educomunicación crítica (Aidep)* (código 18I390.01/1), bajo la dirección de Javier Marzal-Felici, financiado por la *Universitat Jaume I*, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación, para el periodo 2019-2021.

as contemporary clowns, in the figures of Pierrot and Harlequin, whose negative resonances lead to the incarnation of absolute Evil. In turn, the family are the victims, and this is presented as the prototype of the family institution while Peter and Paul are mere archetypes. In this way, the cinematographic screen is turned into a device for interrogating its modes of representation and, in turn, offers a solid moral dimension. The ultimate objective of the Hanekian story is to cover it with “a pedagogical function: to familiarize the cinema, to bring it closer to a daily life so that it speaks from you to you to the experience –to the conscience– of the viewer” (Font, 2002, p. 16).

Keywords

Structural analysis; Textual analysis; Objective / subjective gaze; Games; Modern cinema.

1. Hipótesis y metodología

La hipótesis de trabajo se basará, en primer lugar, en sostener que la película de Michael Haneke está construida en un juego de juegos para, luego, equipararlo a las formas de representación fílmica que son propias del cine moderno. En segundo lugar, trataremos de confirmar si la presencia de los dos jóvenes psicópatas, Peter y Paul, como figuras de Pierrot y Arlequín, por el mismo proceso de la deconstrucción fílmica, se van a convertir en espejo de nosotros mismos, los espectadores. En dicho estudio veremos cómo se invita a pensar la imagen, de cuestionar la imagen en el contexto de la sociedad del espectáculo (Debord, 1967, versión traducida de 1999). De esta forma podremos interrogarnos sobre el estatuto de la misma a través de un juego ambiguo de miradas. Para efectuar un análisis pormenorizado de *Funny Games* se pretende combinar el análisis crítico del discurso y el estudio de las representaciones audiovisuales desde la perspectiva del análisis estructural y textual. Para ello se emplearán conceptos semióticos y narratológicos (rasgos significantes, gesto semántico, focalización, ocularización y auricularización, sistema de narradores, etc.). De este modo se podrá desenmascarar la transparencia enunciativa y revelar el espesor de la escritura y la ideología que encierra el film de Michael Haneke.

2. Resultados y conclusiones

Trataremos de demostrar el sólido y coherente discurso que plantea el cineasta bávaro, según el cual pone de relieve la naturaleza ontológica de la imagen frente a la realidad, a través de una serie de operaciones brechtianas y de ejercicios metatextuales. Todas estas estrategias fílmicas pueden enmarcarse en el cine moderno de la segunda generación. Asimismo constataremos la enorme coherencia y unidad que ofrece el corpus hanekiano a través de una serie de rasgos característicos constantes que son plenamente reconocibles (empleo sistemático del *fuera de campo no habilitado* en la representación de la violencia, el plano fijo sostenido como elemento desestabilizador, el empleo de operaciones metatextuales, etc.).

3. El juego como figura temática y retórica

Antes de abordar *Funny Games* (1997), una de las películas más singulares y controvertidas de Haneke, quisiéramos señalar que el cineasta estuvo inmerso en tres trabajos de diversa índole. El primero de ellos fue *Lumière et Compagnie* (*Lumière y compañía*, 1995), un cortometraje en blanco y negro con motivo del centenario del cinematógrafo. Su tributo consistió en filmar un plano fijo sostenido de un telediario austríaco. Además, participó en el guion de la película *Der Kopf des Mohren* (*La Tête du Maure*, Paulus Manker, 1995) –no estrenada en España–. Y adaptó para la televisión, de forma muy fiel, el texto literario de Kafka, *El Castillo* (*Das Schloss*, 1996). Tras *71 fragmentos para una cronología del azar* (*71 fragmente einer chronologie des zufalls*, 1994) aparcó durante un par de años la producción cinematográfica. Cuando la retomó, fue llevada a cabo aún con mayor fuerza si cabe y centrándose en la obsesión sobre la banalidad del mal y su representación en lo audiovisual.

Con *Funny Games* prosigue las reflexiones en torno al aspecto pernicioso de los medios audiovisuales a la hora de anular la conciencia de la emoción. Estas consideraciones han ocasionado no pocas polémicas entre la crítica al considerar que existe una percepción sesgada y forzada sobre los medios y su relación con la violencia, la alienación y la tragedia social. Por no hablar del objetivo parcialmente fallido del cineasta al intentar socavar las expectativas formadas por el público atraído hacia las imágenes de violencia en el cine hegemónico, cuya reacción fue más positiva que negativa, por lo cual su propuesta parecía no tener la efectividad buscada ya que estaba destinada, sobre todo, al público que consume dicho tipo de cine. Ha habido quienes consideran que Haneke plantea un filme excesivamente sádico y discursivo. Ahora bien, *Funny Games* no es una película sobre la representación de la violencia, más bien obliga a pensar al espectador en torno a los mecanismos expresivos desplegados en ella. Es un trabajo autorreferencial que cuestiona la naturaleza de la imagen y su dialéctica con la realidad mediante un ejercicio auto reflexivo sobre de la materialidad fílmica. Desde el principio esta película pone de manifiesto la presencia de un demiurgo que domina todos los elementos puestos en juego con el fin de activar la figura del narrador/espectador para ponerle en evidencia el artificio de la

“*Funny Games* no es una película sobre la representación de la violencia. Más bien obliga a pensar al espectador en torno a los mecanismos desplegados en ella. Es un trabajo autorreferencial que cuestiona la naturaleza de la imagen y su dialéctica con la realidad mediante un ejercicio auto reflexivo sobre de la materialidad fílmica”

representación fílmica. De ahí que podamos hablar de un sujeto de la enunciación que se manifiesta de forma explícita al desenmascarar la misma representación fílmica de la película.

El argumento es muy sencillo: un matrimonio, de clase acomodada, decide tomarse unas vacaciones con su vástago a la casa de campo que tienen en los lagos de Salzburgo, lugar paradisíaco y solaz. Mientras la familia comienza asentarse en ella irrumpen dos jóvenes vestidos de blanco, Peter y Paul, que tratan de someterla a una serie de sádicos juegos durante las próximas veinticuatro horas. El propósito final será asesinar a dicha familia como último reto.

Así pues, Haneke regresa de nuevo a la figura temática del juego con inusitado protagonismo. En el transcurso de la denominada *trilogía de la glaciación* ya hemos visto que emplea de forma reiterada el juego como línea temática pero también vertebrada la estructura narrativa de cada una de las películas (Ferrando-García, 2018). Tanto *El séptimo continente* (*Der siebente Kontinent*, 1989) como *El video de Benny* (*Benny's Video*, 1992) y *71 fragmentos para una cronología del azar* presentan un juego entre los protagonistas [en sus posteriores filmes se diluye esta línea temática]. Sirve no sólo como instantes de ocio en los que se relaja la trama argumental, sino que a su vez le proporciona al cineasta una imagen metafórica del relato.

En *El séptimo continente* la niña de la familia protagonista juega a ser “ciega” en el colegio para reclamar la atención de sus profesores y padres. La ceguera se convierte en metáfora sobre la falta de visión o pérdida de conciencia crítica en torno a la forma de vida de la familia y se visibiliza en la ominosa pantalla televisiva mediante la nieve electrónica¹, aunque también apreciamos una ironía en el hecho de que la madre trabaje en una óptica. Durante el fallido intento por comprender la madre a su hija (al enterarse a través de la profesora de la simulación de la ceguera) desfilan imágenes de un concurso televisivo. En dicho programa el presentador está acompañado por un rótulo sobreimpresionado que dice: *Schau hin und Gewinn* (*mirar atrás y ganar*). Esta expresión resulta paradójica si la asociamos a la escena familiar ya que pone en evidencia que la madre no presta atención a la niña, no la atiende, no la mira. En este juego de juegos, a modo de *mise en abîme*, el espectador puede apreciar la sinécdoque del concurso televisivo con el relato hanekiano.

Pero los juegos cobran aún mayor pregnancia en *El video de Benny*. Al comenzar la película, Eva, la hermana de Benny, es pillada en falta por su padre en una fiesta que ha organizado en la casa familiar sin haberlo consultado. Cuando el padre vuelve del trabajo, entre cansado y enojado, encuentra por sorpresa a su hija explicando a los amigos las bases de un juego que consiste en una cadena de apuestas de pilotos y copilotos. Más adelante es Benny quien imita a su hermana con el mismo juego piramidal de los pilotos y copilotos. En el transcurso de los ensayos del coro somos testigos del intercambio de los adolescentes (incluyendo al joven protagonista) de apuestas, dinero y drogas. Durante el viaje a Egipto Benny y su madre juegan al *backgammon* para matar el tiempo y evadirse del ocultamiento de la niña. El *backgammon* es un juego universal de mesa concebido para participar dos jugadores donde se combina el azar con cierto sentido de la estrategia (la duración del juego es bastante limitada). El objetivo consiste en liberar las fichas antes que el contrario te las deje desamparadas. Dicha idea puede parangonarse con la situación de la familia al pretender deshacerse del cuerpo sin vida de la chica asesinada por Benny.

Hay dos actividades lúdicas más en *El video de Benny* igualmente siniestras que adquieren aún mayor preeminencia: la manipulación del montaje de vídeo de la matanza del porcino y el desafío de Benny a la niña cuando emplean la pistola hidráulica. En los primeros compases del film el joven protagonista juega con las imágenes de vídeo donde se ha registrado la muerte de un cerdo de granja. Benny congela las imágenes, las rebobina, vuelve a pasarlas a alta velocidad para luego visionarlas a cámara lenta. Juega con la grabación de vídeo doméstico, así se siente el demiurgo de las imágenes de la realidad cotidiana, busca con ello experimentar emociones que no le proporciona el tedio de la vida cotidiana y familiar. Pero los planos iniciales del film están formalmente mostrados con cierta ambigüedad ya que el punto de vista adoptado sobre ellos es objetivo: no se establece la correlación del plano/contraplano para que podamos asociar el *raccord* visual de las grabaciones de vídeo de la matanza del cerdo con la mirada del protagonista. Esto quiere decir que somos nosotros quienes las vemos, no el personaje de la ficción. Por ello mismo, desde la apertura, nos avisa el narrador implícito, de su carácter metafórico y a su vez trasciende al universo de la narración para vincularlo con el entorno real del espectador. Sin embargo, lo más importante es que estas imágenes de vídeo articulan la estructura de la película¹. El punto de inflexión es el asesinato de la joven, asistimos al juego mortal entre Benny y la chica con la pistola hidráulica. Primero es Benny, a modo de ruleta, quien pretende dispararse. Al fallar el arma le brinda a ella la posibilidad de usarla para matar animales de granja. Es un pasaje al acto de la pulsión de muerte. La niña se dispara en el estómago alentada y conminada estúpidamente por Benny. Por último, Benny termina con la vida de la chica.

En la película titulada *71 fragmentos para una cronología del azar* ofrece nuevos juegos que también apuntan hacia el estilo formal del relato. El mismo título ya sugiere la contingencia como elemento seminal para

“la organización de un relato fragmentado, marcado por la fatalidad y la casualidad” (Cieutat; Rouyer, 2012, p. 160).

El joven deportista de ping-pong, responsable de la tragedia urbana, disfruta del juego de puzles. Recordemos cuando Maximilian B. resuelve uno de ellos formando la figura marmórea de la cruz, lo cual sugiere un aciago vaticinio. Acto seguido, el amigo del deportista le invita a jugar al *mikado* —el juego de los palitos chinos— recordándole que se basa en la “habilidad contra el azar”. Gracias a esta escena advertimos que el *mikado* se convierte en una marca autorreferencial pues reproduce como isotopía la naturaleza estructural de la propia película. Así vinculamos a Maximilian B. con la “pieza” desestabilizadora del conjunto narrativo: el azar cumple una función contradictoria, según caen los palillos al

inicio de la partida condicionará el devenir sucesivo en los pasos de los jugadores y así los avatares de la película vendrán determinados por una cadena “aleatoria” de frustraciones que concluirán en tragedia social.

Por otra parte, vemos un contrasentido: el azar no puede presentar una cronología ya que esta presenta un orden de fechas, de hechos históricos o personas. El enunciado del título subraya la idea de que nada sucede por casualidad. Por esta razón se considera un claro gesto del sujeto de la enunciación al erigirse en la instancia omnisciente que domina el destino de los acontecimientos, cosa que también apreciaremos en su siguiente película: *Funny Games*.

4. *Der Spieler* (El jugador)

Funny Games no solo mantiene la línea temática del juego sino que también se constituye en el motor de la narración. Toda la película es un juego permanente. El mismo título ya manifiesta las intenciones finales que persigue el cineasta bávaro, le confiere un sentido irónico con claro sabor perverso: juega con el espectador recordándole que simplemente está viendo una película.

Por tanto, el propio film debería convertirse en un ejercicio donde el público debiera disfrutar como una actividad lúdica bajo las coordenadas espacio-temporales de la narración y sometido a unas determinadas reglas que se irán desvelando de forma progresiva. Pero veremos que esto no es sí:

Funny Games 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, 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 (Gómez-Tarín, 1989, p. 163).

Desde los planos de apertura nos avisa, el sujeto de la enunciación, el control que ejerce sobre los acontecimientos narrativos. La cámara se ubica en una vista aérea². A su vez, las imágenes presentan una música *aparentemente diegética*, escuchamos una pieza clásica con absoluta claridad desde las alturas, a una considerable distancia respecto a su fuente “natural” (el equipo de música del todo terreno).

En dichas imágenes apreciamos una “mirada divina”, es una perspectiva aérea donde recoge el desplazamiento por la autopista del vehículo familiar que lleva una embarcación en medio de un hermoso entorno natural. La carretera está rodeada de parajes bucólicos llenos de bosques y lagos espléndidos. La combinación entre la pieza armoniosa y plácida de Händel y el parque forestal visto desde las alturas acentúa el dominio que tiene el narrador implícito sobre los planos iniciales. Esta perspectiva visual confirma la presencia de una instancia ajena a la propia diégesis. No hay ningún personaje que observe la escena. Es un puro *nobody’s shot*, el plano remite al *gran imaginador*, se trata de un testigo “ocular” que no participa en el seno de la ficción. De ahí que consideremos dicho punto de vista *ocularización cero*. El saber narrativo –como iremos confirmando en las próximas páginas– está dominado por esta figura narrativa extradiegética el cual ofrece un punto de vista cognitivo limitado, la omnisciencia está reducida a la exterioridad pues no es capaz de acceder a los pensamientos y sentimientos de los personajes. Vamos sabiendo qué hacen y que están pensando a partir de los diálogos y conforme van sucediéndose las acciones. Por este motivo consideramos que *Funny Games* opera sobre una *focalización externa* (Genette, 1989, p. 245).

La imagen de la derecha, la que abre la película, muestra el todo terreno a una mayor proximidad visual, manteniendo la toma aérea. Durante el recorrido del jeep el matrimonio está jugando a acertar la música que escuchamos.

“*Funny Games* no solo mantiene la línea temática del juego, también se constituye en el motor de la narración. Toda la película es un juego permanente. El mismo título le confiere un sentido irónico con claro sabor perverso: juega con el espectador recordándole que simplemente está viendo una película”



Pero los dos planos detalle sucesivos presentan diversos estuches de CD y una mano introduciendo un disco. Gracias a estos dos insertos se rompe la ilusión de la fuente real de la música. Nos aclara la verdadera procedencia de la fuente sonora y al mismo tiempo desvela el comienzo del juego fílmico.

Así, en términos narratológicos podemos matizar que en los primeros minutos nos encontramos con un *sonido over*,

“exterior a los personajes y de existencia compartida con otros elementos diegéticos pero que proviene del exterior de la diégesis” (Gómez-Tarín, 2011, p. 222).

A priori nos encontramos con una *auricularización cero* puesto que el punto de vista sonoro está expuesto desde fuera del universo de la ficción y emerge como una evidente huella enunciativa (Gaudreault; Jost, 1995, pp. 146-147). Sin embargo, al introducirse la cámara en el interior del vehículo familiar creemos reconocer un *sonido off*, es decir, identificamos la procedencia de la música de Händel y el diálogo del matrimonio –jugando a acertar las piezas cadenciosas–. Dichas referencias sonoras se hallan en *fuera de campo*, aunque se encuentran relacionadas –en principio– con lo que vemos. A su vez las percibimos en el mismo plano sonoro (la música clásica y los diálogos de los personajes).

Entonces relacionamos la fuente del sonido con el espacio físico del marco narrativo y comprendemos que no se trata de la banda sonora de la película sino del reproductor de un CD. Aquí inferimos una *auricularización interna secundaria* porque la

“restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual” (Gaudreault; Jost, 1995, p. 146).

Todas estas precisiones nos permiten inferir una lectura acaso algo más sutil: la abstracción visual/espacial que ofrecen los insertos de los mencionados planos cerrados. Pasamos, de forma violenta, por obra del montaje, de un par de vistas aéreas de los bosques de Salzburgo a primeros planos de los CDs y del reproductor de música. Haneke invierte la causalidad: primero muestra el efecto (la reproducción de música clásica³) y luego la causa (el equipo musical). La abstracción espacial/visual de este par de insertos es más evidente cuando presenta después sendos planos aéreos de escala menor con la intención de acercarse al vehículo de los protagonistas. La contigüidad de estas tomas con la imagen de los estuches de CDs y la mano poniendo un nuevo disco adquieren leves resonancias *eisenstenianas* pues parecen sugerir alguien externo al universo narrativo que manipula la información visual y sonora a modo de juego.

Tras enseñarnos diversas tomas aéreas la cámara recoge al vehículo familiar a la altura de los ojos, efectuando un seguimiento lateral en veloz *travelling*. Aquí ya son planos generales cortos y sirven de transición para acercarnos a la familia Schöber. Un primer plano de la mano del marido, Georg (Ulrich Mühe), tratando de sacar el CD –y de este modo averiguar qué pieza están escuchando– nos introduce en el interior del coche familiar. Otra mano, la de Anne (Susanne Lothar), impide que Georg termine sacándolo. El siguiente encuadre (un plano medio) es frontal y aclara la situación: George conduce el todo terreno mientras Anne le reprende en un tono distendido. Detrás del matrimonio aparece sonriente el hijo, Georgie (Stefan Clapczynski), que observa el ambiente relajado de sus padres. La cámara capta esta escena familiar desde el exterior del vehículo y con ello insinúa un encerramiento. La imagen tomada frente a la luna delantera del vehículo también sugiere esta idea en los planos inaugurales de *El séptimo continente* (recordemos la secuencia del lavadero de coches), gracias a dichos planos podemos compararlos igualmente –en su primer largometraje– con los de la pecera doméstica (elemento decorativo, vistoso y silencioso que estalla en mil pedazos cuando el padre apunta a la pulsión de muerte: emprende la aniquilación de sus vidas).



De pronto irrumpe, de forma brutal, la música *no diegética* (un tema radical de rock de John Zorn con el grupo *Naked City*⁴) junto al título de la película, que ocupa prácticamente la pantalla tapando la presencia de la familia. Son rótulos en mayúsculas y de un rojo intenso, similares a los que empleara en *El video de Benny*. En *Funny Games* el rótulo irrumpe violentamente; el espectador recibe una “bofetada sonora”, supone un fuerte impacto por el enorme contraste musical con el solapamiento de la estampa solaz de la familia después de haber escuchado música clásica relajante. Los créditos se suceden y la música *extradiegética* de Zorn continúa.



A su vez, seguimos el desplazamiento del vehículo en *travelling* lateral, a poca distancia. En el siguiente plano el *me-ganarrador* vuelve a enseñarnos el equipo de música mientras este expulsa un disco; la música experimental de rock duro sostiene la tensión al desmentir que la fuente sonora no proviene del marco interno de la ficción, sino que ha sido incorporada por el narrador implícito⁵. Otra vez, éste juega con los espectadores para negarle las expectativas sonoras (la música atronadora y estridente no cesa; desestima el deseo del espectador de escuchar música más plácida). Las imágenes de los rótulos seguirán desfilando a medida que nos van presentado en primeros planos a los protagonistas (Georg, Anne y Georgie). Por último, el nombre de Michael Haneke se expone en un plano general corto: figura en la parte inferior de la imagen; al mismo tiempo el todo terreno familiar se desplaza tras una verja y al fondo se aprecia un muro de árboles frondosos. Hay, pues, un nuevo encierro, y dicha circunstancia queda marcada en el momento que desaparece el rótulo del nombre del cineasta: la cámara se detiene en el mismo instante que también lo hace el jeep gris. Ante el vehículo familiar se aprecian las verjas de la puerta principal de una residencia. Sólo cuando suena el claxon la música de John Zorn se interrumpe bruscamente y desaparece.



A partir de aquí Haneke inicia el relato e insiste en la idea de cautividad: la familia Schöber se encuentra en una jaula, pero además el juego sigue su curso. Un primer plano de Anne bajando la ventanilla refuerza la imagen de protección frente al exterior en el recorrido del automóvil familiar. La mujer saluda risueña a los vecinos con la mano, mirando hacia *fuera de campo*. Anne les advierte primero, en tono jocosos, que “*eso no vale*”. Este comentario de la mujer suena a una expresión que se manifiesta en cualquier tipo de juego, pero expresado en este punto resulta equívoco. Anne se dirige a un *fuera de campo* y, por unos instantes, se mantiene el silencio.



Un nuevo juego ha comenzado, aunque el espectador (y también la familia protagonista) lo ignora todavía. Desde el punto de vista de la ficción comprendemos poco después que la mujer se refiere a practicar el golf (juego deportivo vinculado a las clases pudientes). Retroactivamente estas alusiones presagian lo que vendrá más tarde, será una siembra narrativa que apunta a una acción posterior: Paul cogerá un palo de golf como (primer) arma empleada para matar al pastor alemán y dejar malherido a Georg.

En la escena inicial, junto a la entrada de los amigos de los Schöber, apreciamos dos detalles significativos. El primero, más evidente, es que las rejas de la puerta principal se antepone al jardín de la casa. Es un plano general (frontal), al fondo se aprecia, a una considerable distancia, a los vecinos rodeados por una pareja de jóvenes vestidos con polos y guantes blancos. Aquí se produce, a su vez, una doble mirada: la del matrimonio Schöber y la del espectador. Sugiere la mirada de Anne y Georg a modo de *contracampo*, que también es la nuestra (que somos tan víctimas del juego perverso como la familia protagonista). El otro detalle relevante lo advertimos en el campo visual, pues se percibe un encarcela-

miento de los vecinos, que, a su vez, se encuentran rodeados por los asesinos en serie (si bien esto último lo sabremos minutos más tarde), el cual nos permite inferir, vista la película, una estructura en bucle: la película acaba como empieza.

Las siguientes imágenes son algo engañosas. En principio, poseen un carácter informativo o contextual, pero en realidad ofrecen una proyección *metatextual*. Nos referimos a las escenas de la llegada a la casa de campo de la familia Schöber; son fundamentales para establecer las reglas del juego que nos impone el demiurgo. Una vez mostrada la situación de extrañeza que produce la fría reacción de los vecinos y amigos del matrimonio Schöber (tardan en contestar afirmativamente si Anne reserva las pistas de golf para jugar el día siguiente y no hay aproximación hacia ellos) se sucede otro hecho que abundará en el mismo juego: Anne solicita la ayuda de los vecinos para atracar el barco en el lago y los interpelados prolongarán durante unos segundos la respuesta creando un extraño silencio. El matrimonio protagonista se despide y retoma el trayecto para llegar al lugar de descanso. A lo largo del camino el matrimonio Schöber se pregunta por lo ocurrido sin llegar a una idea formada por el trato frío de sus vecinos, pero el narrador implícito no se molestará en aclararlo. Dicha circunstancia sería anecdótica si no tuviera recorrido narrativo, sin embargo sí la tiene: una vez sea presentada la casa de campo de los Schöber, a través de Rolfi –el perro pastor alemán de la familia que va visitando cada una de las estancias para que vayamos conociéndolas– entrará en ella el vecino Fred (Christoph Bantzer) junto a Paul (Arno Frisch) con el propósito de ayudarles en el desembarco del navío. Fred se comporta de manera fría, rígida, mientras Paul actúa relajado. Un *travelling* de acompañamiento de Paul y Fred anticipa el recorrido que va a tener la película. Al mismo tiempo el desplazamiento físico de la cámara se manifiesta como un gesto semántico discreto del narrador implícito pues anticipa el desenlace del film: los vecinos son tan víctimas como lo han sido los Schöber y como lo será Gerda⁶ (Doris Kunstmann), la vecina que aparece en los últimos instantes de *Funny Games*.



5. Las reglas del juego

La entrada a la casa de campo será el marco donde se van a sentar las bases del juego. Será a partir del momento en el cual Anne vaya a coger el mando a distancia de la guantera (para abrir la verja) mientras escuchamos solaces –junto a los protagonistas– la música *diegética* de Mozart⁷ que aquí sí que ya sale del reproductor de CD, es decir, desde el propio espacio dramático. Este detalle no sólo proporciona una asociación con el mando de video que veremos en el punto culminante de la película (recordemos el inoportuno y desazonador rebobinado de video para el espectador), además invita a una doble lectura en la puesta en escena: por un lado, la puerta abriéndose mecánicamente presenta seguridad o protección. En segundo lugar, ayuda a pensar en la reiterada imagen de encerramiento al convertirse la casa en una jaula de oro (cuando pretendan escapar les resultará harto complicado salir del recinto doméstico). Asimismo, podemos apreciar, una imagen latente que recoge de forma acertada Gonzalo De-Lucas al contextualizar socialmente

“la acción en un espacio burgués con sus verjas y proyectores de luz y remitirnos a una metáfora del campo de concentración”⁸ (De-Lucas, 1998, p. 71).

La estructura de la película ofrece una configuración paralela a la del juego. Hay una disposición de acciones cuyas coordenadas espacio-temporales quedan establecidas desde el inicio y retornan a la clausura, equiparando la situación a la del inicio narrativo. El final de la película no queda abrochado, no hay cierre completo de las acciones que se ponen en juego. Podría seguir la película de manera ininterrumpida, se sucede en bucle⁹. Pero en el cine hegemónico (obediente al MRI, siguiendo la terminología de Burch, 1991)¹⁰ hay una estructura de tres actos o bloques dramáticos de claras raíces aristotélicas con un cierre definitivo:

- El primer acto es básicamente expositivo y consiste en el planteamiento del relato. Durante este bloque deberá suministrar la información más importante de la trama, es decir, presentar quien es el personaje principal, además de exponer cuáles van a ser la historia y el marco (dónde y cuándo ocurre la trama).
- El segundo acto desarrolla el conflicto narrativo del protagonista que es confrontado con su oponente (sea humano o no) para reflejar cuál es la meta que pretende alcanzar y a su vez materializar el discurso. Lo más importante de una narración es la presentación del conflicto. Sin él es difícil visualizar la trama. El conflicto impulsa la historia hacia adelante.
- Por último, el desenlace debe satisfacer la catarsis del espectador (Gómez-Tarín; Marzal, 2015, pp. 138-139).

Sin embargo, cada uno de estos segmentos mencionados arriba, en *Funny Games* se presentan formalmente subvertidos. No hay catarsis posible, no hay satisfacción pulsional del espectador. Tampoco se expone el conflicto de manera causal, no existe un motivo dramático que impulse las acciones de los antagonistas frente a la familia Schöber. Y la cadena de la lógica causal (*acción – reacción* o *causa – efecto*) que permite generar la progresión narrativa al espectador está

invertida, incluso en ocasiones fracturada o interrumpida. Por último, se procede a la exposición del marco narrativo en los primeros minutos de la película, aunque no sólo pertenecen al ámbito de la trama argumental, sino que, como ya hemos visto en las anteriores páginas, hay una clara proyección que supera la literalidad de la historia contada, trasciende al simple desarrollo del argumento para conferirle un sentido reflexivo en torno a la materialidad fílmica. Haneke se apoya en el género *thriller* bajo un relato lineal¹¹, pero dicho marco genérico solo sirve de pretexto con el fin de establecer un mínimo desarrollo narrativo (en este caso el *thriller* de “invasión a una casa”). Gracias a los elementos expresivos que van diseminándose nos ayudarán a apreciar la artificiosidad de la puesta en imágenes: algunas señales clamorosas de la presencia de un demiurgo (dominador del film) nos obligan a ver la verdadera naturaleza de la representación (la mirada a cámara de Paul permite interpelar al espectador, dicho gesto certifica esta intención).

“ En *Funny Games* el espectador recibe una ‘bofetada sonora’ al recibir un fuerte impacto emocional por el enorme contraste que hay entre la estampa solaz de la familia escuchando música clásica relajante y la agresiva música *extradié-gética* de Zorn ”

En los primeros minutos ya nos indican la reiterada presencia del juego, nos hace pensar en la equivalencia que pueda tener con la propia película. Por extensión, se infiere una disposición similar a la que se da en cualquier tipo de juego. En este sentido compartimos la observación de **Gómez-Tarín** a la hora de articular la película en cinco grandes bloques (1989, pp. 164-165) y hace evidente la desobediencia al esquema aristotélico antes referido. El primero de ellos –ya lo hemos señalado– es la presentación del espacio y de los personajes. A su vez, dicho bloque tiene otros tres segmentos:

- en primer lugar, el juego como marco institucional, que queda establecido desde el comienzo para vertebrar la película, pues sitúa a los personajes en el seno de un alto nivel cultural y social (véanse las formas educadas, aspecto, vestuario, gustos musicales refinados, aficiones, el todo terreno y la embarcación);
- en segundo lugar, el entorno, el ambiente en que se mueven los protagonistas: media o alta burguesía, bellas propiedades en medio de bosques y lagos de la zona de Salzburgo, lo que conlleva mantener relaciones distantes entre los vecinos¹²; y
- tercero, lleva a cabo una recreación espacial del interior de la casa de campo de los Schöber. El desplazamiento del pastor alemán (Rolfi), nos muestra cada uno de los espacios domésticos.

El segundo gran bloque, de común acuerdo con la estructura presentada por **Gómez-Tarín**, sienta las reglas del juego y plantea abiertamente la situación: se determina el espacio y se van a constituir los diferentes “equipos” (la familia Schöber frente a Paul y Peter). Asimismo, se hará una primera partida, que servirá a modo de ensayo (primer enfrentamiento que culmina con el golpe en la rodilla de Georg mediante el palo de golf) y “quedan establecidas las pautas de ganancias y pérdidas” (**Gómez-Tarín**, 1989, pp. 164-165) que lleva consigo el resultado (véase la matanza de Rolfi, el pastor alemán).

La tercera parte corresponde al lugar que ocupan los espectadores y los nuevos jugadores. Esta fase pone de relieve la cautividad de la familia amenazada. Como también señala **Gómez-Tarín** es una secuencia que sirve de paso para

“reforzar el estatus como grupo social que tienen los habitantes del lugar y permite fijar un nexo para que puedan producir juegos futuros” (1989, pp. 164-165).

El cuarto gran bloque sucede en la fase central –y fundamental– de la película. Es el juego en sí, donde se va a desarrollar la “partida”. Se definen las posiciones de cada uno de los jugadores (familia Schöber *versus* Paul y Peter) a través de su distribución espacial:

“Desde unas posiciones de inicio, 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 queda 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 responde a unas expectativas que no pueden cumplirse habida cuenta del uso de trampas y engaños que determinan un irremediable final del juego” (**Gómez-Tarín**, 1989, pp. 164-165).

La última parte de la película es el epílogo. La conclusión nos remite a una estructura circular¹³: Paul se acerca a la vecina (que habíamos tenido ocasión de conocer en el embarcadero de la casa de los Schöber) para pedir unos huevos, lo cual nos indica (ya tuvimos ocasión de seguir el mismo percance con Anne en su cocina y con la presencia de Peter) un final abierto cuya rueda parece no tener principio ni fin. Así, nos encontramos ante un cierre insatisfactorio. No hay liberación, no existe un gesto condescendiente o amable hacia el espectador. Rompe de forma frontal con las expectativas pues no apreciamos una sanción hacia los asesinatos, ni tampoco hay redención hacia las víctimas. Pero lo más extremo es el hecho de que ni siquiera hay un motivo que explique el comportamiento de Paul y Peter. Solo sabemos que

lo hacen como mero divertimento. Son personajes pertenecientes a familias acomodadas y similares a los Schöber (se deduce por sus conductas educadas, saben jugar al golf, tienen estudios universitarios y tienen destreza en el manejo de embarcaciones) pero además tienen un alto perfil de abstracción. A la sazón advertimos una falta de identidad de Paul y Peter. Hasta el punto podríamos vincularlos con la estructura de fondo, casi tienen entidad de *actantes* –en el sentido *greimasiano* del término (Greimas, 1981)– ya que forman parte de la esfera de las acciones. Son personajes despojados de empatía y de una trayectoria biográfica pues carecen de una profundidad psicológica. Tampoco llega el espectador a percibir sentimientos a través de ellos, sus rasgos se ajustan a unos roles marcados por las pautas del juego. En este sentido se mueven a través de una dinámica de naturaleza conceptual (esto pone aún más de relieve el carácter metafórico del film).

Por añadidura, sus nombres cambian aleatoriamente: unas veces Paul suele llamar a Peter *gordo*, otras Tom y, a su vez, éste llega a llamarle Jerry (en clara alusión a los conocidos dibujos animados, que por extensión son referidos a los *mass-media*). Como bien sabemos, Tom y Jerry son dos personajes animados, un gato y un ratón, que protagonizaron un nutrido número de cortometrajes creados, escritos y dirigidos por William Hanna y Joseph Barbera (antes de formar Hanna-Barbera):

Las series fueron producidas por la *Metro-Goldwyn Mayer* desde 1940 hasta 1958. En 1963 la producción de los cortos volvió a Hollywood durante cuatro años más. *Tom y Jerry* retornaron en forma de caricaturas para la televisión por *Hanna-Barbera* a mediados de los setenta y *Filmation Studios* los recuperó en los primeros años de los ochenta. Los cortos de *Hanna-Barbera* obtuvieron siete premios Óscar. Estos cortometrajes de animación se basan en las sucesivas tentativas del gato (Tom) por capturar al ratón (Jerry). A lo largo de las persecuciones se sucede el caos y la destrucción. El felino intenta cazar al roedor por múltiples motivos: apetito, obediencia a su amo, simple placer de amedrentarlo, venganza, por jugar... Estos cortometrajes lograron una cierta popularidad debido a su extremada violencia. A veces se veía partir Jerry a Tom por la mitad, o bien el gato empleaba todo tipo de armas: hachas, pistolas, rifles, explosivos o veneno, etc. (Cohen, 2004, pp. 56-57).

Así pues, el símil narrativo de Tom y Jerry con Peter y Paul es más que evidente. Incluso llegan a llamarse los dos jóvenes psicóticos como *Beavis y Butt-Head*. Dichos personajes provienen de la animación y del cómic, son muy populares en los Estados Unidos y están a medio camino entre *The Simpsons* y *South Park*, ofrecen un discurso mucho más duro y radical que los citados arriba. Originariamente se emitió por MTV entre 1992 y 1997 y regresó en 2011. La animación fue creada por Mike Judge, quien escribió y produjo más tarde la serie de televisión *King of the Hill* y la película *Office Space*. En 1996 se llegó a hacer una película de dibujos animados con estos personajes titulado *Beavis and Butt – Head Do America*. El sarcasmo y la estulticia del dúo de los protagonistas generaron nuevas formas de expresión coloquiales para los jóvenes políticamente incorrectos. Estaban fascinados por jugar con el fuego y con las actividades peligrosas o temerarias. Esta serie influyó mucho en el lenguaje de los jóvenes de los noventa, fecha que coincide con el estreno de *Funny Games*.

Volviendo a la película, a lo largo del cuarto bloque hay un gesto de extrañeza muy rotundo que le permite advertir al espectador la esencia de la película. Es un efecto dramático de distanciamiento mostrado, primero, a modo de confusión (también de prueba o de reto) en el segundo bloque y luego como elemento expresivo de primer orden. Los otros dos momentos en los cuales vuelven aparecer este *efecto brechtiano* transcurren en el mismo juego: nos referimos al guiño de mirada a cámara de Paul. Estos gestos están repartidos en varios puntos de inflexión cuyo instante álgido se encuentra con el rebobinado del video¹⁴. La primera señal de extrañeza ocurre en el minuto 28 y, no casualmente, Paul propone encontrar al perro (Rolfi) a Anne a través del juego de “frío y caliente”. Este nuevo “pasatiempo” sirve para facilitar pistas del lugar en que se encuentra el pastor alemán (ha sido introducido, ya muerto, en el interior del jeep familiar). La mujer comienza a caminar hacia delante aproximándose a la cámara (en plano general). El momento que ella cambia de sentido se inicia un *travelling* lateral de seguimiento (de derecha a izquierda). Oímos en *off* a Paul –se encuentra en fuera de campo– informándole que se está acercando al perro (“Caliente... caliente...”, llega afirmar). Cuando Paul vuelve a reiterar a Anne la proximidad del perro, la cámara pasa –gracias al movimiento lateral– por detrás del joven tratando de acompañar el desplazamiento de la mujer: “Muy caliente”. Paul entra en campo por la derecha del encuadre, desenfocado y de espaldas, indicando a la mujer que se encuentra cerca del pastor alemán. Es aquí cuando gira la cabeza y dirige la mirada a la cámara guiñando el ojo. Por un momento podemos pensar que el gesto de Paul va dirigido a Peter. Tal vez su amigo se encuentre detrás y por ello Paul dirige un gesto cómplice al lugar que ocupa la cámara. Pero no tardaremos en comprobar que Peter está dentro de la casa y no en el jardín y de



paso, llegamos a comprender que el guiño del ojo va dirigido realmente hacia nosotros, los espectadores. De este modo se inicia la relación Paul–espectador y la proyección *metafílmica* queda desvelada.

No obstante, se despeja todo tipo de dudas en el minuto 40 cuando, por segunda vez, Paul interpela directamente al espectador: “¿Qué opináis? ¿Creéis que tienen alguna posibilidad? ¿Estáis de su parte? ¿Por quién apostáis?» Mientras se dirige al espectador rompiendo la cuarta pared su compañero, Peter, está comiendo en segundo término al tiempo que le responde a Paul: “¿Qué apuesta es esta? Muertos, no les sacamos nada. Vivos, no nos sacan nada”. Acto seguido Paul aclara que “*pierden de cualquier modo, claro*”. Tales comentarios adquieren en este punto un clima siniestro por un doble motivo. Primero, porque apreciamos un ejercicio extremo anulando cualquier tipo de concesión que nos permita satisfacer la *pulsión escópica*, es decir, gozar del papel de *voyeur* o de *mirón* frente a lo que estamos viendo. Una vez descubierto el mecanismo de representación nos sentimos incómodos¹⁵ al darnos por aludidos. La distancia *brechtiana* produce una reacción de rechazo ante la ruptura de cualquier proceso de empatía o de identificación con Paul y Peter. Por el contrario, estas imágenes provocan una serie de sensaciones de extrañeza y desasosiego. Al mismo tiempo nos fuerzan a readaptarnos a las violentas circunstancias.



Esta percepción es fundamental en la película porque desde el momento en que han sido desvelados, cuestionados y destrozados los mecanismos de fruición del espectáculo cinematográfico queda expuesto el discurso sobre la representación de la violencia en el ámbito audiovisual. Sus trampas, pues, quedan a la vista.

El segundo motivo que nos invita a pensar en el clima funesto durante la escena donde se derriba la cuarta pared es la imposibilidad de obtener algún tipo de ganancia sobre los juegos que irán discurriendo. Una vez superada la fase de la sospecha o la duda se inicia otra donde se confirma la naturaleza monstruosa de los jóvenes en el seno de un entorno cotidiano. Las víctimas no van a tener escapatoria, Paul y Peter imponen las reglas del juego, llevan a la práctica los castigos, falsean, mienten, hacen todo tipo de engaños de manera indefinida. Ellos son la prolongación del protagonista en *El video de Benny*¹⁶: un monstruo que representa la violencia de quienes lo han generado, que son la familia y el entorno social.

Funny Games trasciende su discurso cuando adquiere dimensiones metafóricas acerca de la violencia física (y simbólica) en la sociedad contemporánea. Ofrece un *microcosmos* de la realidad del momento. Cuando rompe la ilusión ficcional nos lleva a una proyección exógena: Paul es una figura delegada del *narrador implícito* que se dirige hacia el terreno de la realidad. De tal manera que dicho efecto de distanciamiento obliga a convertir al narratorio en figura participativa. La radical propuesta de Haneke está en llevar a cabo una imbricación entre ficción y realidad, las imágenes se transforman en mero espejo de la realidad que surge del espectáculo audiovisual, de la cultura del simulacro y la virtualidad. Y este, a su vez, es real. Somos nosotros cómplices del juego de la violencia, que es adaptada y legitimada mediante los medios de comunicación –en particular la televisión– y cuya referencia en el *corpus hanekiano* adquiere un gran relieve, pero aquí se erige en una figura de notable protagonismo.

“ Cuando Paul guiña el ojo en los primeros instantes no llegamos a comprender que va dirigido realmente hacia los espectadores. Sólo logramos darnos cuenta en la segunda ocasión que nos interpela directamente. De este modo se inicia la relación Paul–espectador y la proyección *metafílmica* queda desvelada ”

De este modo, el cineasta germano-austríaco, hace suya la idea de Guy Debord, según la cual

“la exterioridad del espectáculo respecto del hombre activo se manifiesta en que sus propios gestos ya no son suyos, sino de otro que lo representa” (Debord, 1999, p. 38)

ya que el espectáculo forma parte de la propia vida del hombre contemporáneo. Por ello mismo:

...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 (Gómez-Tarín, 1989, p. 172).

Lo extraño de lo familiar, lo siniestro se manifiesta en esa reversibilidad entre la realidad y el espectáculo audiovisual. El mundo real está habitado por las imágenes y éstas se integran en aquél. Peter y Paul¹⁷ son tan reales como noso-

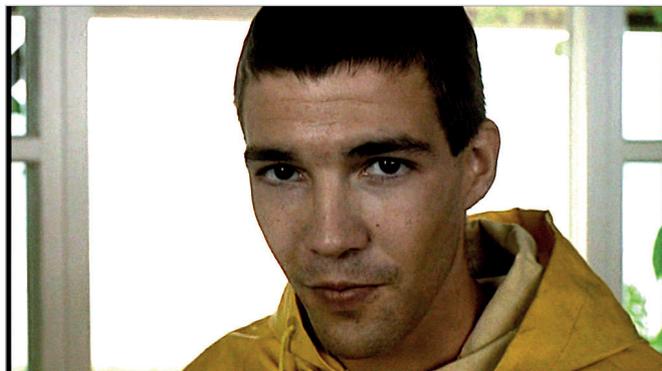
tros. Prueba de ello lo tenemos con el afloramiento de las fuerzas políticas de la extrema derecha en Europa, el rechazo hacia la otredad, la invasiva presencia de los juegos de rol y de los videojuegos –que han ocasionado no pocas muertes–, pero sobre todo la hegemonía en el consumo normalizado de la representación de la violencia en los *mass-media*, que se exhibe y acepta sin ningún tipo de reparos, de forma indiscriminada y abierta. Hasta el punto de ser defendida por el discurso dominante e interiorizada en las estructuras de poder.

La radical propuesta está en llevar a cabo una imbricación entre ficción y realidad, las imágenes se transforman en mero espejo de la realidad que surge del espectáculo audiovisual, de la cultura del simulacro y la virtualidad

6. Pierrot y Arlequín

A lo largo de los cinco bloques hemos comprobado la enorme presencia que tienen los juegos domésticos. Si en el primero de ellos nos presentan al matrimonio Schöber es para darnos una primera pista del marco narrativo. Además, se nos ocultan las intenciones¹⁸ del otro equipo que va a participar (Peter y Paul) y que tendrán el dominio de la partida ante la estrategia del desconcierto, el propósito de hostigar, manipular, humillar y eliminar al otro equipo (la familia Schöber). Pero en este segmento se presenta el primer juego, basado en acertar obras musicales y nos informa del alto nivel cultural de Georg y Anne¹⁹. Dichos personajes están mostrados desde “una mirada divina”, una instancia narrativa que controla desde arriba cuanto hacen y dicen. Por esta razón podemos intuir que el control ejercido sobre la familia determina también el destino de la misma.

En el segundo fragmento de la película se ponen las cartas sobre la mesa. Se fijan los diferentes equipos del juego, así como también las pautas para llevar a cabo las diferentes partidas. Aquí, las alusiones al juego son constantes, contaminan los diálogos y la acción narrativa. Estas referencias van desde las frases referidas a expresiones cotidianas hasta términos ligados con las situaciones de amenaza, además de ubicar los equipos que conformarán los diferentes juegos en un espacio “neutro”: el comedor. Pero lo más relevante de este bloque es que los juegos no sólo tienen un sentido literal en el argumento narrativo, sino que además invita a inferir una lectura que trasciende lo concreto para llegar a un contexto más amplio y universal. En el minuto 27 y el minuto 40 aparecen dos momentos donde Paul nos guiña el ojo para asumir la materialidad del film. Será en estos instantes cuando se ponga de manifiesto el extrañamiento y así provocar el distanciamiento del espectador frente a las imágenes con el claro fin de hacernos evidente la naturaleza artificial de la representación. En este punto entramos en un nivel más profundo de la película y el juego real quedará completamente desvelado. No en vano Paul es quien lleva las riendas del juego como *narrador delegado* del *gran imaginador* (Gaudreault; Jost, 1995, p. 51), será la figura narrativa que encauzará los avatares narrativos hacia la resolución final. Él sitúa al espectador sobre los diversos planos narrativos/discursivos que se despliegan en el film. Y no casualmente es quien cierra finalmente la película dirigiéndonos por última vez la mirada.



El tercer bloque es el más breve, dura 7 minutos y es empleado a modo de transición para el último y definitivo tramo de la película. Permite redundar en la imagen de prisión o cautividad de la familia. El aislamiento queda reforzado ante el intento del niño por escapar de los jóvenes psicópatas. A lo largo de la huida se nos muestran las enormes dificultades que tiene Georgie para salir de su casa de campo²⁰ y acceder a la de los vecinos donde nuevamente está encerrado. Es una secuencia que presenta imágenes mostrativas, la acción apenas presenta diálogos, tiene un tratamiento más visual. Se pone en escena el juego del escondite y a su vez nos informa de la muerte de la vecina y amiga del niño protagonista (abundando en la estructura en bucle así como también nos anticipa la muerte de Georgie). El control de Paul es absoluto: anticipa las intenciones del chico al entrar en la casa contigua, luego pone la música *heavy metal* de John Zorn, junto al grupo *Naked City* (la misma que tuvimos ocasión de escuchar en la apertura de la película) con el fin de amedrentar al niño. De paso también genera angustia al espectador. Paul pretende darle a este las instrucciones en el manejo de la escopeta con una seguridad y tranquilidad tal que resulta muy irritante al espectador.

En el bloque cuarto, la parte fundamental –la hora y media final–, se aprecian la mayor cantidad de alusiones al mundo de los juegos, lo que conlleva la puesta en práctica de ellos. Todos nosotros, los espectadores, hemos podido disfrutar en alguna ocasión en nuestras casas o con nuestros familiares al juego de “frío y caliente” (para averiguar a encontrar algo o alguien), al “juego del saco”, a jugar con frases dichas al revés, o a contar quien paga o quien gana, y los hemos podido realizar habitualmente en el comedor, espacio doméstico de reunión familiar por excelencia. En sí mismas, las actividades lúdicas son reconocibles por su cotidiana banalidad, pero nos resultan intolerables porque Haneke anula

toda construcción lógica de las situaciones a través del brutal contraste entre la trágica condición cautiva de la familia Schöber –víctima de un experimento de una inusitada crueldad– y los jóvenes psicópatas que adoptan un registro cómico actuando de forma aséptica con los sentimientos y el dolor ajeno.

El choque tan violento y salvaje de mezclar la comedia con el sadismo extremo rompe todo sentido racional porque invierte los roles convencionales de identificación. Peter y Paul son presentados vestidos de blanco puro (al contrario que en las convenciones del cine clásico ya que estos son presentados con un vestuario negro por considerarse los antagonistas). Aparecen como personajes educados y amables. A su vez hay diferencias entre Paul y Peter. Paul es alto, delgado, preciso, pedante, perfeccionista, elegante, refinado, gentil, cortés, persuasivo por momentos (véase el momento que trata de convencer a Anne para que pueda rezar la oración al revés), respetuoso –en ocasiones: al mediar entre Anne y Georg con los huevos, poco después de haber probado el palo de golf–, pero actúa cínicamente siempre con intenciones aciagas. Peter, en cambio, es algo más bajo, obeso, torpe y estúpido, obediente a las órdenes de Paul. Los diferentes nombres de Peter y Paul obedecen a un juego de identidad, que no llega a ser aclarada nunca en la película. Los diferentes nombres responden a

“un factor aleatorio del que hacen uso sistemáticamente” (Gómez-Tarín, 2010, p. 166).

No se ajustan a una determinada convención social, su naturaleza casi abstracta nos obliga a pensar en entidades *accidentales* impregnadas de un aura funesto, pero no se despegan, sin embargo, del tratamiento realista que tiene el film. Ambos personajes actúan por contraste, como arquetipos de un dúo cómico (el gordo y el flaco, el listo y el tonto), al modo de los personajes de dibujos animados (véase *Tom y Jerry*, *Beavis - Butt Head*) o como *Pierrot* y *Arlequín*. Recordemos que *Pierrot* es un personaje que:

proviene de la *Commedia Italiana* a partir de *Pierotto* o *Pedrolino*, máscara secundaria de la *Commedia dell'Arte* del siglo XVI, cuya personalidad se atribuye al cómico Giuseppe Giratoni en el siglo XVII. Pasó a Francia a finales de esa misma centuria donde el mimo Jean-Gaspard Deburau le dio carácter y apariencia que le harían universal (...). Deburau estableció las características que, en adelante, definirían la iconografía del *Pierrot*, también llamado “Payaso blanco”, “Carablanca”, “Enharinado” y “listo”. Suele ir maquillado de blanco con un disfraz claro y brillante a juego con una gran gorguera. *Arlequín* es una figura más popular en la *Commedia dell'Arte*” (Genoveva, 2007, p. 278).

Por otra parte, la figura de *Arlequín* apareció:

“...en el siglo XVI pero con origen en la Edad Media. En las sencillas tramas de la *commedia* aparece como compañero habitual del astuto *Brighella*. Puede llegar a ser camaleónico, astuto, necio, intrigante e indolente, sensual y grosero, brutal y cruel, ingenuo y pobre de solemnidad. Representa al criado tragón y tonto, siempre en busca de pelea, hambre y mujeres, pero de pronto humanizado ante las humillaciones, el miedo, el amor de *Colombina* y con una inigualable capacidad de supervivencia” (Genoveva, 2007, p. 80).

Si los jóvenes psicópatas intervienen como payasos, las víctimas son expuestas a modo de contrapunto y prototipo universal de la institución familiar. Peter y Paul intervienen en un registro cómico, que es lo opuesto a lo que en verdad representan. Tras la figura de los *clowns* se esconde la presencia latente de la amenaza y de la inquietud. Es la encarnación de la muerte. No en balde, ha sido considerada a lo largo de los años en la metáfora de la condición humana. Una metáfora llena de reverberaciones negativas y de malestar. Como bien señala Fabrizio Fogliato, Peter y Paul son meros trasuntos de *Pierrot* y *Arlequín*, llegan a vincularse explícitamente con la muerte. Representan esas calaveras que bailan la *Danza Macabra* con el fin de mostrar las miserias humanas, son la pura encarnación de los fantasmas fúnebres y siniestros:

“Fantasmas, por lo tanto, encarnación ‘angelical’ del Mal absoluto. Peter y Paul son el enemigo que habita dentro de cada ser humano. El lado oscuro que se materializa en el doble y que hace el mal por el Mal. No hay explicaciones, no hay lógica, pero sí existe el ejercicio puro de las malas acciones destinadas a ofender, herir y finalmente matar. El payaso se convierte así en el símbolo del hombre mismo y de su división entre la búsqueda de la diversión y la vocación a la verdad. Pero la diversión es lo contrario a la felicidad, porque no da alegría en sí misma, sino que permite al hombre olvidar los sufrimientos y el pensamiento de la muerte” (Fogliato, 2008, p. 92).

El quebranto que supone esta revelación se manifiesta también con la psicosis del matrimonio protagonista de *El séptimo continente*. Peter y Paul no sólo son figuras alegóricas de la condición humana contemporánea, sino que hunden sus raíces en las tragedias del siglo XX. Sugieren esa sombra alargada de la perversa mente ideológica que se impuso en las sociedades de mediados del siglo pasado pues, ya lo hemos indicado, son hijos virtuales del nazismo y de los totalitarismos que han desolado Europa.

Lo extraño de lo familiar, lo siniestro se manifiesta en esa reversibilidad entre la realidad y el espectáculo audiovisual. El mundo real está habitado por las imágenes y éstas se integran en aquél. Peter y Paul son tan reales como nosotros

Gracias a Paul sitúa al espectador sobre los diversos planos narrativos/discursivos que se despliegan en el film

Si los ponemos en contraste con la familia burguesa los dos jóvenes se revelan como oponentes de la sociedad, son la *otredad*²¹, el miedo a lo diferente. Es el enemigo, el *otro* que trastorna o interfiere la vida tranquila y cotidiana. Encarnan ese miedo obsesivo a lo diverso que nos arrastra a todo tipo de intimidaciones, humillaciones y acciones violentas. Son la cara y el envés de nosotros mismos. Somos partícipes de sus provocaciones sobre la representación de la violencia y sobre la forma que nos manipulan los personajes:

El único momento del film en el que el espectador puede segregar una agradable salivación –si se nos permite la imagen pauloviana– es aquel en el que Anne logra hacerse con la escopeta y mata a Peter, al intolerable, abyecto verdugo. Inesperadamente, se hace con un mando a distancia para rebobinar literalmente, la película hasta el instante anterior a la catártica eliminación de su compañero. El efecto distanciador se inscribe aquí de la forma más oportuna posible para el espectador al que se le recuerda, que el juego de la acción dramática del film no es real y se inscribe en la materialidad fotoquímica de una película (en la *diégesis*, gracias a la inmediatez de la videograbación) sometida a un mecanismo de arrastre (Company; Marzal, 1999, pp. 121-122).

El narrador implícito nos hace creer lo mismo que Peter y Paul, porque su provocación actúa sobre la representación de la violencia y sobre la manipulación de las imágenes y los personajes. Sólo de esta forma, lo artificial de la representación, lo que no es auténtico se vuelve real, auténtico²² y, a su vez, la realidad y la ficción pueden convertirse en las dos caras de la misma moneda. Pero ambas deben estar limitadas por la naturaleza ontológica de la imagen cuyo valor real se encuentra en pensarla. Aquí se halla, pues, la aportación que nos brinda la radical película de Haneke y que recorre toda su filmografía: esa imagen que nos es negada pero que, a su vez, constituye el vacío, la muerte y la banalidad del mal en la sociedad del espectáculo.



7. Notas

1. Un análisis más pormenorizado de estas cuestiones puede encontrarse en Ferrando-García (2013). Sobre la vertebración de las imágenes electrónicas en el cine hanekiano nos remitimos a Ferrando-García (2018).
2. Nótese que la película *71 fragmentos para una cronología del azar* emplea tomas cenitales en los momentos decisivos de algunos de los personajes más destacados: el pequeño rumano (Marian Radu) y el estudiante y jugador de ping-pong. Radu atraviesa un río, en la frontera con Austria y, a modo de imagen simbólica, el demiurgo le hace “renacer” con su mirada dominante. Max, el jugador de ping-pong y estudiante universitario, tras una sucesión de fiascos al querer pagar la gasolina de su coche, comienza a disparar con una pistola robada de manera indiscriminada a la gente de su alrededor. Un plano general en angulación cenital muestra el pasaje al acto de Max. A Radu le da la vida y a Max la muerte.
3. A lo largo del juego musical se llegan a escuchar fragmentos de Georg Friedrich Händel, Pietro Mascagni y Wolfgang A. Mozart.
4. John Zorn es un prestigioso compositor y saxofonista estadounidense de origen judío que ha practicado multitud de influencias musicales. Se considera entre los expertos una de las grandes referencias de jazz de vanguardia por ser un artista experimental. Entre 1988 y 1993 fue el líder de la banda *Naked City*. En dicho grupo musical tuvo ocasión de desarrollar, a modo de taller de pruebas, los límites de la composición en el estilo tradicional del rock. Su música incorpora aspectos del jazz, heavy metal, country, punk rock y otros géneros. El fragmento de la película ofrece un tempo muy rápido, en el límite del trash metal y el hardcore punk. Las piezas que suenan en *Funny Games*, tituladas respectivamente *Bonehead* y *Hellraiser*, provienen del álbum *Torture Garden*, realizado a base de muchas “miniaturas hardcore”, breves temas de escasa duración. Dichos temas volvieron a emplearse en su remake americano de 2007.
5. Conviene señalar que el cineasta no suele emplear música extradiegética. Es más habitual escuchar en su cine música que procede del universo narrativo, es decir, de la propia diégesis. En este caso se trata de una excepción a la norma.
6. Durante su primera aparición, una vez que atraca el barco en el que navega, se acerca a Anne para saludarla. Llama la atención que lleve un traje negro, como si se tratara de un presagio funesto. El final corrobora esta sugerencia: Paul la visita para solicitarle los huevos y así iniciar el juego de la muerte.

7. La pieza mozartiana adquiere sonoridades juguetonas.
8. Es una imagen que el espectador puede asociarla a un nivel inconsciente. En este sentido podemos vincularla con aquella que empleara en *La cinta blanca* (*Das weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte*, 2009, Michael Haneke) para sugerir los ecos del exterminio judío: durante el incendio del pajar, la lengua de fuego se ve reflejada en la ventana de la habitación de los niños del administrador. Los reflejos se fusionan con los chicos mirando al exterior.
9. Igual sucede con los juegos de mesa, donde se puede seguir hasta que los participantes desistan en continuar.
10. Véase el ya más que conocido estudio *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra, 1987.
11. En este sentido podemos considerar que Haneke hace un “cine clásico” pasado por Brecht.
12. Este aislamiento social también recuerda a *La cinta blanca* (*Das weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte*, 2009). En dicha película las casas sirven para guardar las miserias humanas, las frustraciones y angustias vitales, las represiones familiares y el afloramiento de un ambiente hostil entre los trabajadores y el barón. Dicho aislamiento en el ambiente claustrofóbico familiar de los protagonistas también puede constatarse en *La pianista* (*La pianiste*, 2001), *Amor* (*Amour*, 2012) y *Happy End* (2019). Incluso en *Código Desconocido, relato incompleto de diversos viajes* (*Code inconnu. Récit incomplete de divers voyages*, 2000) podemos apreciar la falta de comunicación con la pareja de la protagonista y la vecina: la señora Becker.
13. Según las entrevistas, Haneke (véase, por ejemplo, en el conocido libro de **Cieutat y Rouyer**, 2012: *Haneke por Haneke*) había concebido otro cierre (terminaba con la escena de Paul y Peter navegando por el lago), pero cambió de idea durante el rodaje al enterarse de la noticia en el periódico del asesinato cometido en una parada de autobús público en Vallecas (Madrid). El crimen fue cometido durante la participación de un juego de rol. Volvemos, pues, al juego como actividad lúdica de consecuencias graves al ser asumida en el mismo plano de la realidad. El juego se integra en la realidad, anula el sentido de lo real y queda reemplazado, lo que nos lleva a una neurosis psicótica.
14. A su vez, nuevo juego creado por el sujeto de la enunciación no exento de cierto sadismo. En la versión americana de *Funny Games* (2008) Michael Haneke redujo la duración de algunos planos para suavizar la crueldad que suponía la mostración del enorme sufrimiento del matrimonio Schöber. El plano más elocuente al respecto es la mostración de George malherido, apoyado por su mujer, Anna, mientras se desplazan del comedor a la cocina tras ser asesinado –en fuera de campo– el hijo. El espectador sabe que dicha distancia son apenas cuatro metros y en condiciones normales no cuesta nada atravesarlos. Este larguísimo plano fijo sostenido de 11 minutos llega al límite de lo soportable para el espectador al comprobar las tremendas dificultades que les suponen a las víctimas alcanzar la cocina una vez se han repuesto del estado de shock al ver cómo asesinan a su hijo Georgie. En la producción americana el leve travelling lateral de seguimiento a los personajes está elidido, es algo más corto.
15. Esta escena es mucho más rotunda por el clamoroso salto de eje llevado a cabo y que, literalmente, descoloca al espectador.
16. Es el mismo actor quien interpreta ambos personajes: Arno Frisch. La película *El video de Benny* acaba con la denuncia del adolescente a sus padres por el encubrimiento del asesinato de la chica en una comisaría de policía. Michael Haneke radicaliza el final de la película al dejar escapar a Benny por las calles de la ciudad.
17. Pablo y Pedro son dos santos católicos. Sus relatos religiosos también nos brindan ecos del binomio representado en la película de Haneke, si bien aquí adquiere un tono perverso. No resulta casual que sean personajes que inicialmente no participaban en la colectividad cristiana y, en un momento dado, se integraron en la misma.
18. Cuando Paul y Peter están frente a la celosía de la puerta de entrada de los Schöber estos son mostrados mediante una plástica visual turbia, lo cual genera en el espectador no poca inquietud.
19. Reparemos en los tres primeros minutos de la película donde el matrimonio Schöber juega a acertar las piezas musicales. En un momento dado el marido menciona a Gigli y su mujer le reta pidiéndole que adivine el fragmento concreto. Dicha alusión se corresponde al tenor italiano del género lírico Benimiano Gigli (1890-1957), que brilló con las óperas de Puccini:

“Cavaradossi fue su primer personaje interpretado en público en 1915. Se trata del héroe operístico de Tosca y precisa de una voz suave y aterciopelada” (**Batta**, 1999, p. 466).
- Dicha referencia ilustra el alto grado de conocimientos de una música considerada, convencional y socialmente, de alta cultura.
20. La dificultad del niño por saltar las rejas y alejarse de los proyectores de luz vuelve a evocarnos la imaginería de los campos de concentración nazis.
21. El primer plano de los huevos rotos sobre la alfombra presenta una connotación homosexual latente de los dos jóvenes. El derrame gelatinoso y viscoso nos hace pensar en ello. Avanzada la película hay un juego humillante que obliga

a Anne a que se desnude. Sin embargo, la reacción de Peter y Paul frente al cuerpo de Anne es aséptica, forma parte del juego perverso y del sadismo, no hay un deseo real sino más bien la mujer es víctima de un reto ignominioso. Por tanto, la homosexualidad latente se constituye en el elemento devastador que anima la inversión y el equívoco de roles pues encarna la anomalía social y revela de forma abierta su papel de “oponentes” en la sociedad. Al contrario que la familia pequeño-burguesa, Peter y Paul se identifican como *otredad* que irrumpe en la vida cotidiana. No olvidemos que el pavor a lo diferente es el germen que desata las sucesivas intimidaciones y agresiones.

22. Esta paradoja se expresa, por un lado, a través de la puesta en cuadro (uso del fuera de campo no habilitado y del contracampo) con el objeto de proyectar las imágenes hacia el espacio donde se encuentra el espectador. De esta forma ficción y realidad se imbrican a modo de juego de espejos. Por otro lado, el oximoron nos evoca las lúcidas reflexiones del cineasta Jean Renoir, que sostenía la dimensión moral del cine en el documental realizado por Eric Rohmer para la televisión escolar titulado *Louis Lumière* (1968). Frente a Henri Langlois, que argumentaba una tesis opuesta sobre el valor ontológico de las películas de los hermanos Lumière, al considerarlas como enriquecedores testimonios de una época y fruto de una prolongación natural del arte pictórico y fotográfico, Jean Renoir defendía su potencialidad, su capacidad para impulsar la imaginación y contrastarla con la propia realidad. A su vez debían apelar a la conciencia real del espectador mediante la representación de las imágenes. De esta manera concluía Renoir que “para decir la verdad en el cine hay que mentir”.

8. Bibliografía

- Batta, Andras** (1999). *Opera: Compositores, obras, intérpretes*. Konemann. ISBN: 978 3 829028301
- Burch, Noël** (1991). *El tragaluz del infinito. (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra (Signo e imagen). Traducción de Francisco Llinás. ISBN: 84 376 0642 X
- Cohen, Karl F.** (2004). *Forbidden animation: Censored cartoons and blacklisted animators in America*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc. ISBN: 0786403950
- Cieutat, Michel; Rouyer, Philippe** (2012). *Haneke per Haneke*. Paris: Éditions Stock. ISBN: 978 2 234 06485 0
- Cieutat, Michel; Rouyer, Philippe** (2018). *Haneke por Haneke*. Editorial El mono libre. Traducción de Mathilde Grange. ISBN: 978 84 09 234 02383 7
- Company, Juan M.; Marzal, Javier** (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Generalitat Valenciana: Direcció General de Promoció Cultural i Patrimoni Artístic. Consellería de Cultura, Educació i Ciència. ISBN: 84 482 2256 3
- Debord, Guy** (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos. ISBN: 978 84 8191 442 9
- De-Lucas, Gonzalo** (1998). “Por una imagen necesaria”. *El viejo Topo. La madrigera*, n. 7, p. 71.
- Dietrich, Genoveva** (2007). *Diccionario del teatro*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 978 84 206 6173 5
- Ferrando-García, Pablo** (2013). “El mal sueño de la vida. A propósito de *El séptimo continente*”. *L’Atalante*, n. 15 (*Mind-Games Films. El trauma en la trama*).
- Ferrando-García, Pablo** (2018). “Las imágenes catódicas como proyección metafílmica en la trilogía de la glaciación de Michael Haneke”. *Trípodos*, n. 42, pp. 121-136.
- Fogliato, Fabrizio** (2008). *La visione negata. Il cinema di Michael Haneke*. Alessandria: Falsopiano. ISBN: 88 89782552
- Font, Domènec** (2002). *Paisajes de la modernidad. Cine europeo, 1960-1980*. Barcelona: Paidós. Colección Sesión Continua. ISBN: 84 493 1225 6
- Gaudreault, André; Jost, François** (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós. ISBN: 84 493 0092 4
- Genette, Gérard** (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen. Traducción de Carlos Manzano. ISBN: 84 264 2538 2
- Gómez-Tarín, Francisco-Javier** (2010). *El análisis de textos audiovisuales. Significación y sentido*. Santander: Shangrila Ediciones.
<https://www.shangrila-blog.com/2013/11/el-analisis-de-textos-audiovisuales.html>
- Gómez-Tarín, Francisco-Javier** (2011). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*. Santander: Shangrila Ediciones. ISBN: 978 84 938281 2 7
- Gómez-Tarín, Francisco-Javier; Marzal, Javier** (coords.) (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra. Signo e Imagen. ISBN: 978 84 376 3386 2
- Greimas, Algirdas-Julius** (1981). “Éléments pour une théorie de l’interprétation du récit mythique”. *Communications* n. 8. L’analyse structurale du récit. Paris: Éditions du Seuil.

