

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
Por una imagen necesaria

Autor/es:
De Lucas, Gonzalo

Citar como:
De Lucas, G. (1998). Por una imagen necesaria. La madriguera. (7):71-71.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41659>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



Por una imagen necesaria

Funny Games

Michael Haneke

Austria, 1997

¿Qué ha sucedido con las imágenes? Pienso en aquella vieja convicción de los primeros cineastas: rodar cada plano como un testimonio, como la celebración de una presencia. Pienso también en aquellas noches en las que, en el interior de un iglú, Robert Flaherty proyectaba a los esquimales los planos rodados durante la jornada. ¿Quién cree en la actualidad en el poder referencial de las imágenes, en su capacidad de registrar el mundo? ¿Quién rueda como un acto de resistencia? *Funny Games* muestra los restos de esa descomposición: un mundo saturado de imágenes, en el que se desprecia el tiempo de los acontecimientos, en el que se privilegia la prefabricación o imposición de los efectos sentimentales. Y en ese mundo: ¿Qué es la violencia? ¿Cómo se representa?

Funny Games prefiere plantear cuestiones antes que dar respuestas. O mejor dicho: prefiere responder interrogando. Haneke apela a nuestra memoria de espectadores, pero también a todos nuestros vicios. La película nos va desprotegiendo, va eliminando todas las convenciones que funcionan como capas que armonizan el horror. En *Funny Games* la violencia no se contempla, sino que se piensa. No es cuestión de un efecto, ni tampoco de una estilización. Es un tiempo que se dilata, que se torna cada vez más espeso. Un sentimiento glacial que va calando a medida que avanza cada plano. El horror no es la fotografía de un acto violento, sino el tiempo que sigue a ese acto. Ahí está el paso del sentimentalismo al sentimiento.

Toda la puesta en escena de la película

se construye en torno a la idea del aislamiento. En la primera aparición de los dos criminales, los contemplamos desde el exterior de unas rejas que oprimen, entre dos barrotes, al matrimonio que les servirá de primera víctima. Más tarde, las rejas de la casa de campo de la familia protagonista jugarán un papel fundamental. En ese espacio burgués, con lago y jardín, los personajes aparecen enclaustrados en el interior de las habitaciones, visualizados con frecuencia a través de los marcos de las puertas. Con la llegada de la noche, dos haces de luz (los faros de un coche) representarán el fracaso de la tentativa de escapatoria de la mujer. ¿No es acaso ese espacio burgués una metáfora de un campo de concentración, con sus verjas y proyectores de luz? ¿No es el fascismo algo cercano, un terror que nos rodea?

Tras unas escenas iniciales en las que la película se adentra en los códigos del suspense, Haneke ejecuta un distanciamiento con el que ridiculiza los mecanismos de representación de la violencia. Elimina los motivos de los asesinos, ironiza e imposibilita la contemplación de un *happy-end*, despoja de retórica las escenas. Imágenes desnudas y desiertas, que muestran las cenizas en vez del fuego, que reconocen su propiedad escenográfica y denuncian el camuflaje de la dramatización. En *Funny Games* la tragedia está en los detalles: en los huevos que caen al suelo, en el viento que mece las ramas, en el cuchillo con el que Paul se prepara una tostada. La película acaba convirtiéndose en una pieza minimal que funciona

mejor cuando muestra que cuando demuestra. Algunas metáforas fáciles lastran el resultado final: el palo de golf será el primer instrumento de agresión; la sangre del niño asesinado salpicará la televisión.

La acción se desarrolla en un espacio cerrado y claustrofóbico, la temporalidad es



precisa, los actos quedan bien delimitados; y si bien la película convoca de modo consciente al teatro, el infierno no queda teatralizado: no es una metáfora y tampoco es un concepto, sino una experiencia íntima y singular, una presencia que se agita, en constante movimiento. El horror se inscribe en el ámbito de lo cotidiano, en un realismo interior: en lo "monstruoso verosímil", si recuperamos a Baudelaire.

Funny Games es una película de choque, de difícil y perturbadora visión. Sus planos no sólo revelan una profunda naturaleza moral, sino que reaccionan contra la banalización de las imágenes contemporáneas. Frente a ese caos en el que el mundo desaparece detrás de las imágenes, en el que el discurso se institucionaliza y el espectador queda anulado, Haneke solicita una mirada libre y crítica. Volver a pensar la imagen, volver a creer en ella como una manera de posicionarse frente a la realidad. Tras cada imagen, una independencia.

Gonzalo de Lucas