

## ***funny room***

Un grupo de personas unidos por un fuerte vínculo afectivo es atacado por un agente externo en el propio espacio que habitan –una familia en su hogar es atacada por unos individuos–.

Extrapolando este esquema dramático a un nivel más abstracto nos encontramos con una ecuación bastante recurrente en la historia del cine, y especialmente apreciada en determinadas coyunturas por el cine hollywoodiense. Se resume al fin al cabo en la idea de un núcleo humano, que es la identidad sobre la que normalmente se proyecta el espectador, frente a la alteridad de una entidad extraña y distinta que de forma agresiva trata de romper el orden interno de ese núcleo.

En este esquema encajan desde las populares películas de invasores interestelares que se ciernen sobre una humanidad –reducida generalmente a EE.UU.– que se une como una piña para hacerles frente<sup>1</sup>, hasta ciertos westerns y filmes bélicos en los que un grupo de individuos queda atrincherado para hacer frente a sus oponentes.

*Funny Games* y *La habitación del pánico* llevan esto al grado superlativo de la intimidad, en cuanto a que el terreno de batalla no es el mundo o un baluarte cualquiera sino que nos encontramos ante un caso de “allanamiento de morada”.

Es en el propio hogar donde se inmiscuyen unos agentes externos que desestabilizan el equilibrio interno de ese espacio que no es sólo un lugar, sino que es un sitio connotado por toda una serie de prácticas de convivencia que entroncan directamente con la idea de la familia.

Como podemos suponer, éste es un argumento que se viene trabajando desde que el cinematógrafo encamina sus primeros pasos hacia un uso narrativo de la imagen en movimiento. Y precisamente encontramos un antecedente del esquema argumental de estas dos películas en un film que Giffith hace en 1909 y que se titula *The Lonely Villa*.

Su argumento se asemeja especialmente al de *La habitación del pánico*, y no es necesario establecer un minucioso paralelismo para comprobar lo poco que el cine de estirpe hollywoodiense ha evolucionado en un siglo.

En *The Lonely Villa* unos ladrones entran en la casa de una familia adinerada con el objetivo de robar el dinero de la caja fuerte en un momento en que el padre se ha visto obligado a salir y sólo están en la casa la madre y sus hijas. Los ladrones entran y la madre y las niñas van huyendo hasta refugiarse en la habitación de la caja fuerte.

---

<sup>1</sup> Y cuyo auge tuvo lugar en lo más álgido de la Guerra Fría, lo que ha hecho pensar a no pocos autores en este cine como un medio de concienciación y consolidación de la visión oficial que el gobierno quería fomentar en los ciudadanos sobre la situación política que vivían: los estadounidenses –el mundo– frente a una amenaza externa que pretende invadirlos e imponer sus costumbres, los soviéticos –los extraterrestres–. Por otro lado, la reciente aparición de *Señales*, en el contexto post 11-S, sustituya al comunista que se encontraba bajo la máscara del alienígena por un rostro islámico.

En *La habitación del pánico* unos ladrones –que al igual que en *The lonely villa* son tres– entran en una casa, en la que sólo están una mujer y su hija, con el objetivo de robar un dinero que hay una caja fuerte que está escondida en una sofisticada habitación blindada. El padre de esta familia también se encuentra fuera de la casa, en este caso porque se acaba de divorciar de su mujer.

Es curioso que el teléfono juegue el mismo papel en ambas películas para poner en contacto a las que están en el interior de la casa con la figura masculina que se encuentra fuera y que es el principal actante que puede salvar la situación. Obviamente, al igual que los de *La habitación del pánico*, los ladrones de principio de siglo, a pesar de no hablar y de ser en blanco y negro, no eran tontos, y una de las primeras cosas que hacen es cortar la línea telefónica para incomunicar la casa con el exterior.

Con esto no quiero ni mucho menos plantear que *La habitación del pánico* sea un remake encubierto de *The lonely Villa*, porque de hecho ambas historias evolucionan de distintos modos a niveles más concretos de los expuestos hasta el momento. Probablemente tanto David Fincher como el guionista, David Koepp, conozcan la película de Griffith –quiero pensarlo–, pero es muy posible que no la hayan tenido en cuenta conscientemente a la hora de hacer *La habitación del pánico*. Lo que vengo a decir es que si haces una película en Hollywood que trate de unos individuos que entran en un hogar a robar algo ya sabes cómo tienes que acabar la película, cabe una cierta variabilidad en lo que va del planteamiento del argumento a su resolución, pero en definitiva el esquema se repite *ad infinitum*.

Precisamente *The Lonely Villa* no es sólo una película clave para el desarrollo de la estructura espacio-temporal que articula la narración cinematográfica propia del *mri*, sino que es además una de las pioneras en plantear el esquema del “rescate en el último segundo”, y, por supuesto, lo que de “happy end” hay implícito en esto.

La tendencia parece consistir en insertar unos giros argumentales cada vez más exagerados que dificulten a los personajes ese “rescate en el último momento” que al final siempre llega a pesar de todos los obstáculos. Es decir, los 91 años que distancian ambas películas han servido para que el mismo argumento evolucione de tal forma que el suspense se multiplique de forma cuantitativa. Es decir, ahora no es el padre el que rescata a su familia, ni la policía, de tal forma que se frustran las expectativas de los espectadores que pueden llegar a pensar en algún momento que ya no hay posibilidad de rescate. En los albores del siglo veintiuno es uno de los propios asaltantes el que mata a su compañero para salvar a los “buenos”, a los inocentes agredidos –que además son blancos, adinerados y de status social alto–. Pero además, si bien la policía no es la que resuelve la situación, si que llega a tiempo para capturar al arrepentido ladrón que no es un asesino, o al menos no lo era hasta que mató a su propio compañero.

El suspense se suele plantear en términos de expectación, de la emoción provocada en el espectador como consecuencia de una situación en la que desconoce lo que puede suceder a los personajes con los que se identifica<sup>2</sup>. Sin embargo, esta contingencia es bastante falaz en cuanto a que ha de estar supeditada a un, en mayor o menor medida, feliz “happy end”. Ese “último segundo” del rescate se posterga de forma que el metraje aumenta considerablemente a base de situaciones puntuales que no determinarán un cambio sustancial en el desenlace del relato.

---

<sup>2</sup> Es algo más complejo que lo expuesto aquí, ya que la creación del suspense no sólo tiene que ver con elementos puramente argumentales, sino que tiene que ver en buena parte con la parte formal, que es lo que hace que la sensación se produzca de nuevo cuando el espectador ya conoce la historia.

Podemos decir que, en cierto modo, la génesis del suspense se encuentra en el montaje paralelo y en la focalización más o menos omnisciente que éste implica. Es decir, la tensión crece en el espectador cuando sabe más que el personaje sobre los peligros que le acechan<sup>3</sup>.

En *La habitación del pánico* se llega a esa focalización omnisciente a través de una cámara que recorre con largos planos–secuencia el espacio y que es capaz de atravesar puertas y muros, más que por medio del montaje paralelo.

*Funny Games* parte de una situación semejante a la de *La habitación del pánico* y *The Lonely Villa* en cuanto a que presenta a una familia que se ve asaltada en su propia casa. A partir de esto todo lo demás cambia sustancialmente. *Funny Games* sale de los límites impuestos por el cine hollywoodiense y por supuesto está fuera del modelo narrativo del *mri*, sin embargo no lo deja al margen, sino que elabora un discurso que juega con el espectador y con su habituación a un modelo narrativo estándar.

Haneke emplea una narración fría en la que el distanciamiento es una constante que no da pie al espectador a la identificación con los personajes, aunque si se da una cierta proyección del espectador sobre las víctimas. *Funny Games* llega al suspense justo por la vía opuesta a las películas anteriormente citadas. Haneke establece un relato en el que la focalización es externa, la cámara funciona como un elemento ante el cual suceden unos acontecimientos, ya que ésta funciona más como testigo que como instrumento activo en la construcción del relato.

No sólo desafía las normas del modo de representación institucional sino que también ironiza sobre cuestiones relativas al argumento, sobre lo relatado –lo representado–. *Funny Games* desafía al espectador al ir anulando todas las posibilidades de un rescate, y marca un punto de no retorno directo hacia el “no happy end” desde el momento en que mata al hijo de la familia.

Pero dejemos para más adelante la reflexión de *Funny Games* a cerca de la cultura audiovisual para centrarnos antes en las diferencias de los protagonistas de ambas películas.

Si trazamos un esquema actancial en el que los agresores son los protagonistas, que buscan activamente un objetivo, y los agredidos son los antagonistas que en su defensa ejercen una oposición a los primeros nos encontramos con una diferencia básica entre una y otra película.

Mientras que la actividad de Paul y Peter se plantea en el ámbito de lo lúdico, la de los ladrones de *La habitación del pánico* está enmarcada dentro del ámbito profesional, el *homo ludens* frente al *homo faber*.

Los ladrones tienen un objetivo claro que es conseguir el dinero que buscan, y por este “fin” pasa la agresión de los habitantes de la casa. El que la agresión no sea un fin en sí mismo sino un medio para conseguir el verdadero objetivo será motivo de fisuras internas en el propio núcleo agresor, entre los más

---

<sup>3</sup> A partir de esta idea Hitchcock establece una diferenciación entre el concepto de “sorpresa” y de “suspense”, recurriendo al más que repetido ejemplo de la bomba bajo el asiento diremos que para que se dé el suspense es necesario que el espectador tenga conocimiento de la existencia de la bomba, ya que la tensión será producto de la posibilidad de que ésta explote o no. Fincher es consciente de esto y lo explota al máximo: “El guión tenía esa ironía de que el público supiera más sobre lo que estaba pasando que los propios protagonistas”. *Entrevista a David Fincher*, en *Dirigido por*, abril 2002.

maquiavélicos –Dwight Yoakam– dispuestos a hacer cualquier cosa con la idea de llegar hasta el objetivo y los menos teleólogos – Forest Whitaker– que cuestionan la metodología que lleva hasta el objetivo.

Como Johan Huizinga apunta, el juego es una actividad que se caracteriza por ser reiterable, desinteresada y por crear un espacio y un tiempo propios, unas reglas que demarcan una ficción. Encontramos un uso semejante de la violencia en la *Naranja Mecánica*, donde los personajes actúan así por puro placer. De hecho, en secuencias como la de la invasión del hogar del escritor o de la “mujer gato” vemos una cierta similitud con el esquema dramático de *Funny Games*. José Javier Marzal y Salvador Rubio señalan relación entre estas escenas con el “masque” o “mascarada”, que era una “forma de entretenimiento muy popular en los círculos cortesanos de la monarquía británica en el siglo XVII.”<sup>4</sup>

Peter y Paul realizan una actividad que supone un fin en sí mismo, el medio y el fin se identifican en el juego, y esta diferencia marcará el *tempo* de ambas películas. Mientras que la lógica del trabajo y de la productividad guían la actividad frenética de los ladrones –lo que se traduce en el hecho de que en *La habitación del pánico* los personajes siempre estén corriendo– en *Funny Games* los personajes desarrollan sus acciones de forma más flemática, recreándose en ellas y entendiendo el proceso como la única finalidad.

No obstante, la ausencia de una móvil que “justifique” la actuación de la violencia de los asesinos no es más que un reflejo de la violencia en el medio televisivo, donde las débiles excusas que impulsan los actos violentos desaparecen habitualmente en la fragmentación del medio lleva inevitablemente a la descontextualización de los actos: “Albert Bandura sostiene que, en la etapa de formación, la televisión puede promover mecanismos de justificación y de irresponsabilización personal que luego llevan a justificar, con argumentos retorcidos, un cierto uso de la violencia.”<sup>5</sup>

*Funny Games* asume el estatuto de juego del cine y por eso es capaz de jugar con las reglas que lo delimitan hasta subvertirlas. Del mismo modo que en *Funny Games* sólo una parte de los jugadores, Peter y Paul, conocen las reglas y las van dando a conocer poco a poco, tanto a los otros personajes/jugadores como a nosotros espectadores –e incluso las van cambiando fuera de toda lógica–, Haneke hace uso de unas reglas del juego cinematográfico que él mismo crea y va dando a conocer, desafiando la lógica de las reglas seguidas por el cine mayoritario.

Según la lógica del juego que Peter y Paul desarrollan, los otros personajes son acusados de infringir las normas de un código que desconocen, y son castigados en consecuencia. Lo habitual en las películas de raíz hollywoodiense es que el destino de los personajes esté regido por la moral judeocristiana imperante, es decir, que al igual que los personajes “buenos” son rescatados en el último momento y acaban “comiendo perdices”, los personajes culpables de saltarse esa contradictoria normativa (doble)moral han de ser castigados. El propio Fincher declara en una entrevista que el personaje interpretado por Forest Whitaker no podía escapar con el botín ya que había llevado a cabo una serie de actos condenables<sup>6</sup>, y que no les interesaba que esa hubiese sido la “moraleja de la historia”.

---

<sup>4</sup> José Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco: *Guía para ver la Naranja Mecánica*. Ed. Nau Libres / Octaedro, Barcelona, 1999.

<sup>5</sup> Gianfranco Bettetini: *La televisión. ¿espejo o cristal de aumento?*

<sup>6</sup> “No faltaron los que se preguntaban si no lo podíamos dejar huir con el tesoro. Pero no, el personaje de Whitaker se ha metido por la fuerza en casa de otra persona y ha hecho cosas codenables. Es cierto que su personaje tiene buenos sentimientos, pero de todos modos se ha metido en una casa ajena y por haber

Parece que Haneke también ironiza sobre esta tendencia aleccionadora de los argumentos del cine imperante, por eso no permite que las víctimas de *Funny Game* sean asesinadas sin antes hacerlas culpables de alguna cosa, por vana que sea. El propio Haneke declara en una entrevista:

“In Funny Games I was playing on an ironic contradiction: each of my victims became guilty of a reprehensible act before the two torturers do their thing. Of course the young people force them to act like this, like the mother who is all of a sudden no longer polite, the father who gives the blow or the son who is the first one to fire”<sup>7</sup>.

Haneke lleva a cabo una irónica maniobra que se ríe de esa ridícula pretensión moralizante al poner de relieve la arbitrariedad y relatividad de todo código.

Según avanza la trama Haneke crea situaciones en las que el espectador cree que los protagonistas tienen la posibilidad de salvarse, un ejemplo es el momento en que los asesinos se marchan de la casa tras haber asesinado al hijo. Estas situaciones acaban por forzarse tanto que llega un momento en el que cambian las tornas y la madre se hace con la escopeta y mata a Peter de un disparo, y es en esta tesitura cuando Haneke no duda en subvertir salvajemente las normas de la representación en un ejercicio de pura autorreferencialidad. Paul coge el mando a distancia del televisor que hay en el salón de la casa y rebobina la propia película de la que él forma parte, hasta el punto donde perdió el control de la situación.

Es en momentos de máxima tensión en los que Haneke introduce estos elementos cortando cualquier atisbo de identificación que se pudiese dar en el espectador, de tal modo que éste puede respirar tranquilo y decirse a sí mismo que no se preocupe, pues está ante una representación.

Pero este no es el único elemento que hace visible la narración, además de esa frialdad con la que la cámara se mueve y que apunta a una autorreferencialidad por la vía del discurso, encontramos una serie de momentos en la que la reflexividad se hace patente a través de la historia. Básicamente esto sucede en los momentos en que Paul se dirige al espectador implícito que se encuentra en el lugar de la cámara, bien simplemente mirándolo y guiñando un ojo –como sucede en el momento en que juega con la madre hasta guiarla a donde está el cadáver del perro– o incluso hablándole sobre cuestiones del propio filme como constructo artificial –“en el plano 138, Paul pregunta : *¿Tienen alguna posibilidad? ¿Estáis de su parte?* (...) en el plano 284, no dudará en afirmar: *¿Hay bastante? Quieren un desarrollo con un final creíble ¿no?*”<sup>8</sup>–.

Paul es la “bisagra” que se relaciona con los elementos internos a la diégesis del relato y al mismo tiempo se dirige a elementos extradiscursivos como es el público al que se dirige interpelando directamente a la cámara.

---

hecho eso se desencadenan actos de violencia, incluso hay muertos. Alguien tiene que hacerse responsable de lo ocurrido”. *Entrevista a David Fincher*, en *Dirigido por*, abril 2002. He de confesar que tras leer algunas de las declaraciones de Fincher en esta entrevista ha bajado bastantes enteros en la opinión que tenía de él.

<sup>7</sup> Entrevista con M. Haneke para Positif, diciembre de 2002.

<sup>8</sup> Fco. Javier Gómez Tarín: *Funny Games y la representación de la violencia*. p.6

Esta autoconsciencia de la propia narración no tiene cabida en películas como *La habitación del pánico*, en la que la representación se invisibiliza y queda oculta tras lo narrado.

#### LA VIOLENCIA REPRESENTADA

Tras la lógica delimitadora de conceptos que se halla detrás de toda esa larga lista de nombres que la mitología griega nos ha dejado podemos encontrar algunos conceptos que simplificados por una reducción de matices han llegado a nuestro idioma bajo un mismo vocablo.

En español tenemos la palabra miedo y toda una serie de sinónimos que se basan en una cuantificación que marca la diferencia –temor, horror, terror, pánico, etc.–. Pero en la mitología griega nos encontramos con Fobo y Deimo, dos divinidades hermanas que personifican el miedo pero que se diferencian en sus efectos: mientras que Fobo es el pánico que hace al guerrero batirse en retirada, Deimo es el miedo que paraliza.

Es muy probable que esto se base en una sensación personal, pero si tuviese que relacionar cada una de estas figuras con las películas que estamos tratando no dudaría en relacionar a Fobo con *La habitación del pánico* y a Deimo con *Funny Games*. Y creo que todo esto tiene que ver más con la elaboración del discurso que con la propia historia, ya que al leer el guión de ambas películas seguro que no se siente una diferencia tan radical a la hora de abordar la violencia como se experimenta al verlas.

Mientras que en *La habitación del pánico* no es difícil identificarse con uno de los personajes que corren, que huyen de los agresores y segregan adrenalina a borbotones, en *Funny Games* nos vemos obligados a identificarnos con nosotros mismos como espectadores y nos situamos directamente ante la imagen del dolor. Lo más interesante es que en *La habitación del pánico* Fincher nos muestra sin ningún pudor la sangre y las heridas causadas en la brutal paliza al padre o los disparos, mientras que en *Funny Games* todo acto de violencia es sugerido o sucede fuera de campo –a excepción del disparo a Peter, que queda subsanado cuando Paul rebobina–.

Sin embargo, ésta es una violencia mucho más brutal. A muchos puede llegar a causar malestar físico, es la misma violencia de esa escena de *La Pianista* en que la protagonista se automutila sentada en la bañera. La prolongación de un mismo plano durante el acto violento es uno de los factores que llevan la representación al límite de lo soportable, precisamente porque huyen de la estetización de la violencia habitual en los medios audiovisuales y que se ve materializada frecuentemente en un uso vertiginoso del montaje.

Asistimos a una representación estetizada de la violencia a través de los medios que trata de apelar a una belleza de lo cinético, del movimiento lesivo, dejando de lado toda secuela física de la herida, que pronto deja de doler al personaje que la ha sufrido. Y todo esto implica una desrealización que rompe la lógica causal violencia/dolor que choca con una representación completamente explícita.

Los casos de escenas de violencia explícita que impactan realmente por su crudeza asumen una perspectiva no estetizada –o, si se prefiere, que asumen una estética más realista y despojada de artificiosidad– pasan por evitar la fragmentación y la velocidad, en estos momentos me viene a la mente la escena del asesinato del policía por parte de Selma en *Bailar en la Oscuridad* –o la propia ejecución de Selma al final de la película–.

Para concluir con el tema de la realidad frente a la ficción me remitiré a la última parte de *Funny Games*, cuando poco antes de arrojar a la mujer al mar desde el velero, Peter empieza a hablarle a Paul de una película en la que el protagonista se ve atrapado en la ficción. Una vez Paul tira a la mujer al agua, le dice a Peter que la ficción es tan real como la realidad, por lo que está atribuyendo a las imágenes y a la realidad el mismo estatuto de verdad: *“La ficción es real, ¿lo ves? Es una película.*

Esto nos lleva a pensar en una continua retroalimentación en la que una sociedad violenta se nutre de imágenes violentas, e imágenes violentas alimentan a una sociedad sedienta de violencia.