

# Valores tradicionales y pensamiento único

## Los intelectuales contra las cuerdas

Francisco Javier Gómez Tarín  
Universitat Jaume I. Castellón

### Índice

<b>1. Ritual</b>	<b>4</b>
<b>2. Lo ausente.</b>	<b>7</b>
<b>3. Contradicción imagen - sonido.</b>	<b>8</b>
<b>4. Articulación.</b>	<b>9</b>
<b>5. Bibliografía</b>	<b>9</b>

### Resumen

El sistema hegemónico de representación –identificado con el cine que proviene de Hollywood y el MRI. (modo de representación institucional)– tiene características diferenciales en las producciones del cine europeo, tanto a nivel industrial-comercial como en la línea de las autorías más radicalmente personales. Una de las obras más significativas de la última década es el film de Michael Haneke, *Funny Games*.

En *Funny Games* confluyen dos propuestas de radical actualidad: la representación de la violencia y la ruptura del modelo de representación hegemónico, por la vía de la interpelación espectral.

Nuestro trabajo lleva a cabo un microanálisis del film (se aborda la secuencia del asesinato del niño) atendiendo a estos dos parámetros esenciales y su relación con la situación actual del mundo en que nos ha tocado vivir y las

representaciones audiovisuales (reflexión esta de segundo nivel en el film, pero no menos sugerente). Aplicando, pues, las herramientas del análisis textual, *Funny Games* nos sirve de base para llegar a conclusiones sobre los mecanismos de representación a ambos niveles.

Nos acercamos aquí a un texto que se encuentra muy alejado del *Modo de Representación Institucional* (MRI) definido por Noël Burch; al mismo tiempo, irrumpe en un importante dilema moral de los tiempos que vivimos: la violencia. Crisis, pues, del modelo hegemónico de representación y de sus contenidos habituales. Distancia máxima entre la cinematografía europea y la americana, desde el punto de vista de sus modelos hegemónicos.

En el título *Funny Games*, no nos interesa tanto el adjetivo (extraño, gracioso, grotesco, divertido) como el sustantivo, *juego(s)*, en la medida en que corresponde a una dimensión temporal y se rige por normas específicas. Desde esta perspectiva, ya secuenciamos el film en otro lugar<sup>1</sup>, ateniéndonos a la estructura lúdica, donde introducimos elementos de reflexión en torno a *frialdad*, *distancia* y *geometría visual*. Centrémonos aquí en una secuencia concreta que creemos encierra en sí misma toda la estructura del film, y que no es otra que la del asesinato del niño. Comenzaremos por constatar los elementos espaciales, calificados como *geometría visual*:

Podemos observar cómo se privilegia desde el primer momento una distribución rectilínea de los contornos y puntos de fuga. Así, en el *plano inicial*, enmarcan el rectángulo de la pantalla del televisor los cuerpos de Peter y Anna, situados en diagonal y confluyentes en la dirección de la cámara; rectángulo y diagonal pasan a ser los elementos determinantes. La entrada del niño -al que sigue en panorámica la cámara- va precedida del umbral del salón, cuya puerta se sitúa en diagonal respecto al eje del objetivo, justo en la línea que la panorámica romperá para llevar a un encuadre final de Anna con el niño que es precisamente otra diagonal en sentido inverso; juntas ambas, reproducen una confluencia triangular, ya presente en el plano anterior. De esta forma, la panorámica se integra a la perfección en la opresión geométrica ambiental al tiempo que contribuye a impedir los mecanismos de fruición.

Desde ese momento, el montaje recurre a la confrontación del dominio de las diagonales (Anna y Georg) y los rectángulos (Paul y Peter). La salida de Paul, será seguida por una panorámica que le enmarcará en la cocina, donde las formas rectangulares serán dominantes: quicio de la puerta, nevera, e incluso el mismo personaje, en pie; el *travelling* de corrección, que le encuadra en *plano*

<sup>1</sup> GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “La representación de la violencia”. (“Funny Games”, Michael Haneke)”. *Revista El Viejo Topo*, núm. 169-170, Barcelona, Ediciones de Intervención Cultural, S.L., 2002. Págs. 92-95.

*americano* mientras prepara su bocadillo y escuchamos el *off* violento de los acontecimientos que tienen lugar en el salón, inserta un efecto diagonal que refuerza la importancia de ese *off* externo, refrendado por el siguiente plano (solamente el televisor y la sangre).

Finalmente, las tres últimas posiciones de cámara acumulan vectores diagonales pero, por su amplitud, hacen constatable su sometimiento a un entorno rectangular de mayor envergadura, lo que proveerá un excelente marco para la representación del máximo (insoportable) dolor e impotencia de los personajes. Es esta *distancia* o *frialdad* la que hará posible que ese dolor sea transmitido al espectador como pura abstracción, alejado de la historia en sí, correspondiendo a un mundo que es más que real porque no es el de la ficción audiovisual -engañosa- sino el de su propia realidad experiencial, a la que se engarza de forma inequívoca y de la que no es posible zafarse.

Por lo que respecta al tiempo, asistimos a la ausencia de elipsis generalizada en el interior de las secuencias; es decir, el film privilegia la relación duración historia = duración relato para cada segmento, de tal forma que llega a crear una sensación de *ralentización* temporal. Interviene aquí la reflexión metadiscursiva, puesto que los medios audiovisuales nos han venido acostumbrando a una crispación rítmica del tiempo en el seno de la representación, comprimida hasta el punto de eliminar todo elemento no asimilable a la acción; así, hoy en día, la supresión de tiempos cinematográficos llega al extremo de despreñar la continuidad narrativa clásica en aras de la velocidad, incluso con peligro para la sutura y, en consecuencia, para el funcionamiento de los procesos de identificación espectral, siempre deseados por la hegemonía ideológica y cultural. Precisamente por ello, la mostración de “todo” el tiempo narrativo no se visualiza como “lo presente” sino como un retardo e incluso una suspensión.

Así, el plano inicial se recrea en la selección del canal de televisión por parte de Peter y serán solamente los sonidos que provienen del exterior los que descentren su atención y le pongan en relación con ese otro espacio, al igual que sucede con Anna. El corte sólo se produce como consecuencia de la llegada del niño y Paul. Ni siquiera se suprimirá la carrera del niño desde la puerta a los brazos de Anna (panorámica de seguimiento), que hubiera sido una lógica elipsis propia del MRI.

Las panorámicas actúan como seguimiento a la vez que como refrendo de un tiempo no eliminado, reivindicando la importancia del detalle y provocando el *crescendo* del clima de violencia íntima que viven los personajes. La culminación de todo ello se da en tres planos: en el primero de ellos, Paul cumple hasta el más mínimo detalle su proyecto de hacerse un bocadillo, pese

a los acontecimientos -se supone esenciales- que se desarrollan en el salón; una mínima elipsis, casi imperceptible, puede colegirse de las voces en *off* de Paul y Peter en el plano siguiente, pero es absolutamente indeterminada; finalmente, el último plano enfrenta al espectador directamente con la imagen y la minuciosa evolución de la acción (prácticamente nula), tiene una duración total de 10' 16" y en él únicamente hay focos puntuales de acción (movimiento) en los momentos en que se producen las panorámicas.

Capturados en el interior de esta dimensión espacio-temporal del film, los personajes (¿actantes?) evolucionan como presencias fantasmagóricas que cumplen un rol. Paul y Peter, como verdugos, separan y sojuzgan el núcleo familiar, por lo que no es casual que ambos permanezcan en la primera parte de la secuencia sentados en un sofá, mientras que Anna y el niño están abrazados en el otro sofá y Georg se encuentra en un sillón al otro extremo del salón. A esta altura de la película, los diálogos sólo son posibles en el seno de los bloques enfrentados; Paul se dirigirá a Anna y a Georg pero no obtendrá respuesta. La familia ha comprendido que el juego es letal y la búsqueda de relaciones causa-efecto imposible, a lo que se suma el refrendo del niño al asegurar que han matado a Sissi, su vecina y otrora compañera de juegos.

La dominación de Paul y Peter es absoluta. El oponente (la familia) está vencido. De la imagen idílica del grupo familiar inicial, se ha pasado paulatinamente a la unión en el miedo y a la descomposición absoluta; el centro físico es ocupado ahora por Paul y Peter, mientras que Georg y Anna están precisamente en los extremos y a merced de los asesinos, que siguen el juego sólo como entretenimiento (de ahí la puesta en marcha del televisor -que ancla a Anna entre la banalidad de los deportes retransmitidos y la imagen omnipresente y todopoderosa de Peter- y los diálogos sobre la apuesta).

Georg y Anna, ajenos a la conversación de Paul y Peter e incluso a sus interpelaciones directas, no podrán recuperar la voz hasta quedar solos, más tarde, cuando el pacto de silencio tácito quede sellado con la presencia del cadáver del niño -lo innombrable- y los gritos desesperados de Georg.

## 1. Ritual

Toda la planificación -tanto de la secuencia como del film en su conjunto- subraya, refuerza, delimita. Las panorámicas son sólo aparentemente mostrativas porque, como hemos dicho, contribuyen al diseño geométrico del espacio y suprimen las elipsis provocando una sensación de tiempo real. La mínima utilización de *travellings* cumple la función de requerir (interpelar) al espectador sobre el ritual de un acontecimiento esencial: la aparición de Peter en la

cocina, al inicio del film, o, ahora, el reencuadre de Paul mientras se hace su bocadillo y el *off* sonoro da cuenta de graves incidentes en el salón. Hemos hecho uso del término ritual porque en esta secuencia se produce una sucesión de acciones transcendentales, equiparables a un acto litúrgico:

- Inserción del audiovisual como medio de entretenimiento, a través del encendido del televisor y la búsqueda de canal que lleva a cabo Peter. El televisor se convierte en un elemento contextual esencial que provoca una doble reflexión en torno al medio y la mediación (no podemos olvidar que unos minutos más tarde Paul rebobinará la acción del propio film -en el seno evidente de una producción simbólica). Esta inserción, en el momento más violento de todo el discurso, multiplica la fuerza expresiva, precisamente por la aparente inocuidad de las imágenes (flujo que contribuye a la construcción de nuestro imaginario social).

Ciertamente, como sugieren Company y Marzal<sup>2</sup>, no se trata de fijar con la presencia del televisor la influencia de los medios audiovisuales en la generación de mentes psicópatas capaces de llevar a cabo actos criminales sin límite ni motivo (aunque tal punto de reflexión sobre la representación de la violencia en los medios no es ajena al discurso del film), sino de introducir el elemento cotidiano capaz de provocar por contraste un mayor rechazo del espectador; ahora bien, rechazo de lo no rechazado cada día y a cada momento en nuestra civilización: la espectacularización de la violencia. *Funny Games* no sólo se sitúa así en el otro extremo de la espectacularización, sino que lo hace explícito.

Si el salón es el templo (y por ende, la casa, el entorno, la institución familiar en el seno de una moral burguesa hegemónica), el audiovisual (en este caso, el televisor) es el altar para la inmolación, para el sacrificio.

- Siguiendo el ritual, Paul y Peter serán los oficiantes, que llevarán a cabo su liturgia independientemente de la participación o no de los presentes (la familia, pero también los espectadores, al otro lado de la cuarta pared, abierta en varias ocasiones por las interpelaciones de Paul).
- El misterio eucarístico -ritualización de la transmutación- se dará en un doble plano de presencia - ausencia: mientras Paul “consagra” su bocadillo en la cocina, Peter efectúa el disparo y consume el sacrificio.

---

<sup>2</sup> COMPANY, JUAN MIGUEL y MARZAL, JOSÉ JAVIER. *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1999.

- El misterio y la indeterminación quedarán plasmados cuando el televisor, impregnado por la sangre, siga su curso de banalidades.
- Finalmente, los espectadores (cual feligreses) presencian el dolor en los cuerpos y las almas de Anna y Georg, obligados a comulgar con su vivencia extrema o a abandonar la sala de proyección por lo insoportable del momento. Es el instante de reflexión, de meditación.

La condición metafórica de la secuencia -y el conjunto del film- asume el riesgo de suavizar el impacto de los acontecimientos para el espectador, por ello hace uso del anclaje de *lo cotidiano* (el televisor), que consigue desmetaforizar parcialmente sin abandonar el objetivo primigenio. Ahora bien, tal parece que nos encontramos ante una contradicción insalvable: hemos hablado de extrañamiento y distanciación, al tiempo que lo hacemos de insoportabilidad y dolor experiencial; si los mecanismos de identificación habituales en el MRI no se producen, ¿cómo explicar ese rechazo, malestar, e incluso vivencia por parte del público?.

Entramos aquí en un elemento fundamental para toda la estructura del film: la utilización del *fuera de campo*. Si bien la secuencia se abre con la presencia de Peter y Anna, ante el televisor, de inmediato queda patente la manifestación del *fuera de campo* a través del *off* sonoro: llegada de Paul y el niño, solamente recogida en el plano por la dirección de mirada de Peter y Anna (que reacciona a ese sonido externo). Este mecanismo se reproduce en los planos siguientes; así, mientras vemos al niño y su madre, escuchamos parte de la conversación entre Paul y Peter, y es precisamente la dirección de mirada de Anna la que provocará el cambio de plano. A partir de este momento, Paul y Peter son hegemónicos, sus voces se mantienen tanto en campo como fuera de él (superpuestas en tal caso sobre los planos de Anna o Georg), pero no podemos olvidar que el sonido del televisor permanece a lo largo de casi toda la secuencia y a gran volumen. La presencia del medio audiovisual -ausente de todos los planos salvo del inicial- se verifica a través del sonido y llega a ser tan esencial como la de los asesinos.

La planificación ha ido desgranando el espacio y situando a todos los personajes, de tal forma que, sin haber efectuado un plano de conjunto, sabemos perfectamente las posiciones de cada uno de ellos y su relación de proximidad con los demás. Cualquier encuadre al margen de este lugar ya conocido, pero que lo evocase, nos propondría lo que sería un *espacio del contexto previamente mostrado*, y encajaría en la línea representacional del MRI. Sin embargo, se da una fuerza expresiva que va mucho más allá de lo habitual, y ello no tanto por la acción que se narra -y mucho menos la que se visualiza- sino por

lo ausente, la fuerte contradicción entre sonido e imagen y la articulación entre los planos, que forman un bloque indisoluble.

## 2. Lo ausente.

La relación entre el contenido de los límites del encuadre (lo visible en pantalla) y aquello que le es externo responde, en el cine clásico, a la construcción de un *espacio habitable* que el espectador reconstruye mentalmente gracias a los procedimientos de *sutura*. Los procesos de identificación están directamente ligados a esta dimensión del medio y funcionarán siempre y cuando la enunciación permanezca borrada, simule no existir, transfiriendo a la cómoda posición de *el que mira* la capacidad omnisciente (el ojo de Dios). Ahora bien, en el juego campo - contracampo y campo - fuera de campo, deben existir marcas que permitan traspasar el límite del encuadre, sean direcciones de mirada, efectos de sonido o de cualquier otro tipo; lo importante es que esas marcas generen una relación de estímulo - respuesta entre lo presente y lo ausente (no cabe duda de que existen múltiples excepciones, pero, en general, esa es la norma) donde el anclaje del discurso esté esencialmente en el cuadro.

En *Funny Games*, Paul va a la cocina para prepararse un bocadillo. La intranscendencia de lo que vemos contrasta muy fuertemente con lo que está ocurriendo en el salón (que solamente oímos). La relación campo - fuera de campo existe, puesto que Paul se dirige a ese espacio en *off* para preguntar si alguien quiere comer algo, antes de que suene el disparo (sonido y mirada articulan esa imbricación). Pero, una vez el disparo ha tenido lugar, un *traveling* corrige la posición de Paul en el seno del encuadre y la imagen se centra de manera insistente en la minuciosidad de su acto doméstico (minimalista); se produce en ese momento una dualidad del discurso: mientras se nos muestra algo insignificante, el *off* nos está indicando que en el salón se producen acontecimientos relevantes... pero no sabemos, Haneke inscribe la indeterminación en la toma y transfiere al espectador la capacidad de construir su propia interpretación.

En tal caso, la sutura entre campo y fuera de campo ha quedado dañada, la omnisciencia del espectador ya no se da ante un espectáculo sino por la posibilidad de generar íntimamente su propio constructo discursivo (tantas historias como personas en la sala de proyección). Esto quiere decir que es en lo ausente donde se encuentra la esencia del discurso, la carga connotativa, y lo presente ha dejado de ser un soporte de su contexto. Así se refrenda en el plano siguiente, en el que la conversación entre Paul y Peter se produce sobre la imagen del televisor y la sangre, donde esa capacidad del discurso de lo ausente se ve

incrementada por la fuerza de simultaneidad entre las dos dimensiones: lo que vemos y lo que oímos parecen independizarse.

### 3. Contradicción imagen - sonido.

La sincronía, o mejor, síncrexis, en los términos propuestos por Michel Chion (1993), ha sido y es la condición hegemónica del cine. Tal como podemos apreciar, la música sólo está presente en *Funny Games* con manifestación de su fuente, en los títulos y en la casa de Fred, y como intervención enunciativa (interpelación), que rompe la linealidad de los títulos y se superpone sobre el congelado final. A su lado, el silencio, un elemento esencial. Vemos, una vez más, que se está renunciando a las estrategias acomodaticias, a los códigos fácilmente interpretables por asimilados, a la identificación. Efectivamente, un primer paso consiste en valorar el sonido como algo tan cinematográfico como la propia imagen, pero un segundo -y vital- en adjudicarle la posibilidad de entrar en contradicción con ella (Eisenstein imaginaba así la utilización del cine sonoro, incluso antes de que este existiera, como contrapunto, *colisión*). El valor añadido es recíproco: si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esa doble ida-y-vuelta, la pantalla sigue siendo el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas<sup>3</sup>. Y es en la articulación campo - fuera de campo donde la función del sonido puede ser más creativa, porque el fuera de campo es percibido (imaginado) a través de su manifestación sonora. En tal caso, la presencia del fuera de campo es absoluta, primordial y, en algunos casos, determinante (hegemónica).

El sonido nos suministra, en la secuencia que analizamos, la información suficiente para reconstruir desde nuestra posición espectral todo un universo especulativo. Y es esencial reivindicar una vez más que la imagen que percibimos no está presente, es la consecuencia del procesamiento de los datos que nos son dados con nuestras motivaciones y vivencias ajenas al film, las de nuestra vida cotidiana. De ahí la fuerza inusitada. *No ver* obliga a reconstruir: los sonidos en *off* nos están indicando, nuestra mente genera hipótesis, pero estas hipótesis no parten del film sino de nosotros mismos, hacen surgir sentimientos íntimos y los proyectan sobre una acción que ya no corresponde a la

<sup>3</sup> Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993, p. 31



pantalla sino que impregna nuestras vidas. La indeterminación violenta nuestra actividad mental.

#### 4. Articulación.

No es posible desligar los tres planos. Todo el *sentido* se juega en su articulación. Si el primero nos indica que algo grave ha sucedido -y nuestra mente ya ha efectuado su hipótesis sobre cuál de los personajes ha sido asesinado-, el segundo lo constata y lo enfrenta a la banalidad de las imágenes en el televisor (seguimos en ese momento sin saber quién o quiénes han sido heridos o asesinados: en realidad no sabemos nada, pero lo suponemos todo); el último, con su extrema longitud, permite que extrapolemos todo el universo personal que hemos venido generando en los anteriores sobre el relato; el discurso se multiplica porque fusiona lo que vemos con lo que sentimos. Nuestras hipótesis nos han llevado a pensar la situación como propia (sin procesos de identificación) y ahora ese *ver íntimo* se cruza y fusiona con la puesta en escena del dolor, del máximo e ilimitado dolor, que ya no es el de los personajes porque se ha transferido a nosotros, interpelados como espectadores por la condición de cobardía con que nos protege nuestro asiento en la sala.

En consecuencia, hablamos de tres planos que forman un bloque indisoluble. Es necesaria la esencia no mostrativa de los dos primeros para que la mostración absoluta del tercero nos imponga ese *más que real* que viene directamente de la ficción, del discurso fílmico, y, al mismo tiempo, reivindica la *resistencia*: resistencia al MRI, al cine de la ensoñación y su modo de representación, y resistencia a los media, al audiovisual, como portadores de un imaginario social que ha posibilitado la espectacularización máxima de la violencia. La violencia del espectáculo no es la violencia real, ¿o también lo es?.

*Funny Games* consigue que podamos reflexionar sobre lo no representable (el dolor y la muerte, la violencia) negándonos sistemáticamente su visión (todo lo contrario a lo que nos tienen acostumbrados los medios audiovisuales), denunciando la espectacularización y banalización con que la violencia se presenta en nuestra sociedad, y transfiriendo a nuestra mente (imaginación + experiencia) la constatación de que un monstruo está ahí (aquí) y no es *el otro*.

## 5. Bibliografía

COMPANY, JUAN MIGUEL y MARZAL, JOSÉ JAVIER. *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1999.

CHION, MICHEL. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.

GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “La representación de la violencia”. (“Funny Games”, Michael Haneke)”. *Revista El Viejo Topo*, núm. 169-170, Barcelona, Ediciones de Intervención Cultural, S.L., 2002.