

# **FUNNY GAMES U.S. DESTRUCCIÓN Y REPETICIÓN**

POR ALBERT ELDUQUE

**Título original:** *Funny Games U.S.* **Producción:** Celluloid Dream-Halcyon Pictures.Tartan Films-X Filme International-Luchy Red-Kinematograf (USA/Francia/GB/Austria/Alemania/Italia, 2007)

**Productores:** Christian Baute, Chris Coen, Hamish McAlpine y Andro Steinborn.

**Director:** Michael Haneke. **Guión:** Michael Haneke. **Fotografía:** Darius Khondji.

**Diseño de producción:** Kevin Thompson. **Montaje:** Monika Willi

**Intérpretes:** Naomi Watts (Ann), Tim Roth (Geotge), Michael Pitt (Paul), Brady Corbet (Peter), Devon Gearhart (Georgie).

**Color - 111 minutos. Estreno en España:** 4-VII-2008.

A nadie deja indiferente *Funny Games* (1997/2007). Tanto en la versión austriaca como en la americana, su capacidad subversiva golpea al espectador, presentándole un circo de terror para descubrir la naturaleza sadomasoquista de su mirada. La sencilla historia de dos psicópatas que torturan a una familia burguesa en su segunda residencia se convierte en una reflexión sobre el papel de la violencia en el cine, reduciendo la frialdad de otros filmes de Michael Haneke para adentrarse en un terreno de seducción perversa, con dos asesinos que no dudan en mirar a cámara para buscar la complicidad del espectador. Si la filmografía del director austriaco de origen alemán es a la vez muy violenta y extremadamente fría, *Funny Games* se puede considerar una película aparte que reflexiona sobre el dolor desde otra perspectiva, sugiriendo así que la distancia que toma Haneke en el resto de sus películas es necesaria si no se quiere caer en un juego sádico y placentero.

Este juego, que significativamente da título a la película, se desarrolla en un espacio cerrado, una prisión de la que ninguna de las víctimas puede huir. No es casual que en la encuesta que hace unos años el British Film Institute hizo a críticos y cineastas acerca de las mejores películas de la historia en el *top ten* de Haneke apareciera *El ángel exterminador* (Luis Buñuel, 1962), una obra donde el cierre altera el orden burgués y provoca la aparición de las pasiones más primarias. Algo parecido ocurre en el tramo final de *El séptimo continente* (1989) y la autodestrucción de la familia, y también en la habitación donde Isabelle Huppert propone a su amante juegos sadomasoquistas en *La pianista* (2001). Todas estas obras hablan de cómo la represión emocional conlleva la explosión destructiva, y quizás haya algo de ello en *Funny Games*, pero no olvidemos que en este caso la amenaza viene de fuera.

Maximilian Le Cain ha sugerido acertadamente que estamos ante una película conservadora, ya que los valores familiares no entran en contradicción, sino que son unos psicópatas ajenos al orden burgués los que provocan la catástrofe (<http://www.sensesofcinema.com/contents/03/26/haneke.html>). Precisamente otra de las películas que Haneke situaba en su *top ten* era *Saló o los 120 días de Sodoma* (Pier Paolo Pasolini, 1975): podríamos decir que *Funny Games* supone una inversión de clases sociales de la película de Pasolini.

Por otro lado, Chris Justice responde a Le Cain que los burgueses son maltratados con sus propios objetos (un palo de golf o un bote), de lo que se puede inferir que es la propia situación social de los personajes la que provoca su destrucción ([http://www.sensesofcinema.com/contents/cteg/05/34/funny\\_games.html](http://www.sensesofcinema.com/contents/cteg/05/34/funny_games.html)). Sea de un modo u otro, *Funny Games* demuestra la inestabilidad de la feliz vida burguesa y permite al individuo enfrentarse a sus propias contradicciones como ciudadano y espectador.

Lo dicho hasta ahora es útil para hablar de las dos versiones de *Funny Games*, tanto la austriaca de 1997 como el *remake* que el mismo Haneke ha dirigido en Estados Unidos, en el que los cambios de guión o planificación deben buscarse con lupa y resultan en la práctica inexistentes. En lugar de reciclar un mismo mecanismo y adaptarlo a nuevas situaciones, como hizo en *Código desconocido* (2000, que recuperaba la estructura de *74 fragmentos de una cronología del azar* -1994-), ha decidido rodar de nuevo su película plano a plano, cambiando sólo el idioma y los intérpretes. La repetición de una obra es una oportunidad siempre estimulante, ya que permite observar diferencias entre directores o épocas que resulten esclarecedoras para entender mejor el cine o la historia. Es por ello que la decisión de Haneke de calcar el filme que rodó diez años atrás no dice mucho en favor de su originalidad o humildad como artista, aferrándose a una planificación intocable y a una seguridad y un conservadurismo que rompen con su excelente trayectoria, y que hacen pensar que el resultado en manos de un director mediocre hubiera resultado más interesante y habría dejado a Haneke en mejor posición.

Es posible que esta operación dé a conocer el nombre de Haneke en todo el mundo, y por eso sus razones probablemente sean de tipo comercial. Si revisamos el arte del siglo XX, la vertiente del consumo ligada a la repetición inevitablemente nos lleva al pop art. Es cierto que *Funny Games* no se parece demasiado a las *Marilyns* de Warhol, pero el sistema remite a ellas: un objeto de consumo se duplica. El dadaísta Hans Richter decía que el pop art suponía la aceptación y conformidad del artista con el consumismo de la sociedad contemporánea. Por otro lado, Karl Ruhrberg asegura que la reproducción mecánica del arte y su comercialización no dejan lugar a la memoria o la historia, algo que también ocurre en las dos versiones de *Funny Games*: no son lo mismo la Austria de 1997 y los Estados Unidos de hoy en día, especialmente con el trauma del 11 de septiembre en medio y la paranoia antiterrorista generada por el atentado. La película de Haneke parece olvidar estas cuestiones, subrayando su carácter atemporal pero olvidando un eje fundamental de la sociedad y el cine americano actuales. En resumen, dos aspectos, comercialidad y amnesia histórica, que paradójicamente nunca han caracterizado la obra del director austriaco, pero que *Funny Games U.S.* pone claramente de relieve.

Sin embargo, sí que puede ser interesante observar esta película desde otra perspectiva. En *El impacto de lo nuevo*, Robert Hughes contraponen la mecánica del pop art al trabajo en serie de Monet, que pintaba una misma fachada o los mismos nenúfares a diferentes horas del día para descubrir las pequeñas diferencias. De este modo, es posible contemplar el dueto que forman las dos versiones de *Funny Games* como una obra impresionista: si Monet usaba el mismo tema para registrar los cambios de luz, en estas películas se puede ver a intérpretes distintos en la misma estructura cuadriculada. Así, la repetición obliga al espectador a fijarse y comparar estos aspectos. Si contraponemos las interpretaciones austriacas y americanas, observaremos que Naomi Watts resulta más expresiva que Susanne Lothar, por ejemplo, y quizás ello nos sirva para reflexionar sobre las distintas formas de expresarse de cada sociedad o cultura. Y en el caso de los psicópatas, Michael Pitt y Brady Corbet resultan en apariencia mucho más malvados que sus homólogos europeos, perdiéndose aquella perversa ambigüedad que caracterizaba a Frank Giering y, sobre todo, Arno Frisch, protagonista de *El vídeo de Benny* (1992). En mi opinión, en ambos casos el *Funny Games* austriaco se lleva la palma.