

Espectador y formas de enunciación en la obra de Haneke: una aproximación desde *Funny Games*

*Spectatorship and Enunciative Strategies in
Haneke's Work: A Study of Funny Games*

JUAN CARLOS SÁNCHEZ SUÁREZ

juancarlos-0807@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-2186-6622>

FECHA DE RECEPCIÓN
octubre 10, 2025

FECHA DE APROBACIÓN
diciembre 12, 2025

FECHA DE PUBLICACIÓN
enero - junio 2026

[https://doi.org/10.32870/
eloquepiensa.v0i32.492](https://doi.org/10.32870/eloquepiensa.v0i32.492)

RESUMEN / Este artículo analiza *Funny Games* (1997) de Michael Haneke desde la relación entre formas de enunciación y la posición del espectador. A partir de las nociones de espectador emancipado de Jacques Rancière y de las configuraciones de la mirada y el punto de vista en Francesco Casetti, se estudian secuencias clave del filme para identificar cómo los recursos formales y estilísticos interpelan al espectador. Haneke recurre a la ruptura de la cuarta pared, la representación de la violencia fuera de campo, la ausencia de justificación narrativa, la manipulación de expectativas—incluido el célebre rebobinado de la acción—y un montaje pausado que evita la recepción irreflexiva. El análisis muestra que estas estrategias hacen consciente al espectador de los mecanismos del discurso filmico, cuestionan las convenciones del cine comercial y provocan una reflexión activa sobre la violencia y su representación. En lugar de transmitir un sentido cerrado, Haneke abre un espacio de indeterminación donde cada espectador configura su propia interpretación, avanzando hacia una experiencia crítica cercana, aunque no idéntica, a la emancipación propuesta por Rancière.

PALABRAS CLAVE / Haneke, *Funny Games*, espectador, enunciación, violencia.

ABSTRACT / This article examines Michael Haneke's *Funny Games* (1997) through the relationship between modes of enunciation and the spectator's position. Drawing on Jacques Rancière's notion of the emancipated spectator and Francesco Casetti's theory of gaze configurations and point of view, the study analyzes key sequences to explore how formal and stylistic devices directly address the viewer. Haneke employs techniques such as breaking the fourth wall, off-screen representation of violence, lack of narrative justification, manipulation of audience expectations—including the well-known rewinding of the action—and a deliberately slow montage that disrupts passive reception. The analysis shows that these strategies make the viewer aware of the mechanisms of film discourse, challenge commercial cinema conventions, and provoke active reflection on violence and its representation. Rather than delivering a fixed meaning, Haneke creates a space of indeterminacy in which spectators construct their own interpretations, moving toward a critical experience that resonates with, though does not entirely coincide with, Rancière's notion of emancipation.

KEYWORDS / Haneke, *Funny Games*, Spectator, Enunciation, Violence.



Funny Games
(Michael Haneke, 1997).

Michael Haneke es uno de los directores más prestigiosos de la actualidad. Para algunos, se ha consagrado como el director de nuestros miedos (Von Boehm y Von Boehm, 2009), por lo que algunas de sus películas podrían enunciarse de esta forma. El miedo a lo que nos es extraño (***Código desconocido***, 2000), el miedo a un pasado oculto que se empeña en regresar para atormentarnos (***Caché***, 2005), el miedo al fracaso y a la falta de amor (***La pianista***, 2001), el miedo a la muerte (***Amor***, 2012) y, no menos importante, el miedo a la violencia y, sobre todo, a aquella que no encuentra justificación alguna (***Benny's Video***, 1992; ***Funny Games***, 1997). Justamente, uno de los elementos que más llama la atención de su obra es el trato que le da a la violencia. Al referirse a la ambigua relación entre los medios de comunicación masiva y la violencia, señala que se tiende a generar una cierta confusión al tratar de establecer si es la violencia un simple reflejo de nuestra realidad diaria o si, al contrario, esta violencia diaria es el producto de su continua representación en los medios. Para Haneke, la falta de un acuerdo en esta discusión es un indicador claro de que ambas posturas son igualmente correctas. Más allá de una cuestión institucional, se trata de una cuestión individual que tiene que ver sobre todo con la *forma* en la que periodistas o directores de cine abordan estos temas (Haneke, 2010).

El acento que Haneke pone en la forma es algo que merece más atención. En sus películas, a menudo se vale de los recursos técnicos del cine para hacer que el espectador tome conciencia de lo que está viendo, es decir, se vale del distanciamiento brechtiano de diversas maneras. Así, en una película como **Caché** no hace uso alguno de una banda sonora y lleva el punto de vista a otro nivel. En esta película, una pareja empieza a recibir grabaciones de su vida cotidiana, pero nunca llegamos a saber quién es el responsable de filmar a la pareja. Más allá de querer atormentar al esposo con recuerdos de su pasado, no sabemos tampoco cuál es el fin de ese acto. En **Código desconocido** vemos cómo hace uso de un montaje paralelo para contar dos historias en apariencia totalmente diferentes, valiéndose de planos secuencia que contrastan con el uso preferencial de la cámara fija en la película anterior. Por su parte, en **Funny Games (FG)** vemos el uso recurrente del rompimiento de la cuarta pared, así como el uso del fuera de campo para representar la violencia. Como se puede apreciar, en la obra de Haneke hay una relación muy estrecha entre el contenido y su forma. Casi podríamos decir que le concede una mayor importancia a esta última, en tanto le permite moldear el primero.

Asimismo, hay que advertir desde ya, que el uso que hace Haneke de los recursos formales del cine no es meramente estilístico o estético, sino que busca responder a una serie de preocupaciones de carácter ético, social y político. El director ha denunciado desde sus primeras películas que la violencia en el cine se ha convertido en un espectáculo más. Un vehículo para alienar al espectador de cine contemporáneo. Así, la violencia mediática se ve reducida a un producto más de consumo que impide que el espectador reflexione sobre su responsabilidad moral al elegir consumir este tipo de contenidos. Su cine es, en gran parte, una reacción a este “avasallamiento del medio”, en sus propias palabras, y a esta tendencia de la cultura mediática a normalizar y banalizar el sufrimiento (Haneke, 2010). Para algunos, esta violencia se presenta como el síntoma del nihilismo que caracteriza a las

sociedades europeas (Stoehr, 2022). En sus películas también podemos ver reflejadas otras problemáticas como la represión emocional en la familia burguesa europea, la banalidad del mal, los mecanismos de exclusión social y la fragilidad de las relaciones humanas, entre otras.

Todo lo anterior con el fin de evitar una recepción irreflexiva del cine. Por este motivo, para Haneke la cuestión fundamental es cómo hacer que el espectador note los mecanismos que configuran esta representación y evite así ser víctima o, peor aún, cómplice del medio. En síntesis, para este director, contrario al cine comercial imperante, se trata de hacer del cine un medio reflexivo y autorreferencial (Haneke, 2010)¹. Dicho lo anterior, este texto busca realizar una aproximación al estudio de los recursos tanto formales como estilísticos de los que se vale Haneke para conseguir su propósito. Para ello, tomaremos como caso de estudio la primera versión de **FG**. Como herramientas de análisis, recurrimos a algunos elementos de la obra de Rancière (2010) y Casetti (1998). En ese sentido, empezamos con Rancière. Retomamos su noción del espectador, así como la indeterminación del sentido y los efectos de la obra de arte. Seguimos con Casetti y las formas en las que se construye la enunciación filmica. Recuperamos principalmente los tipos de configuraciones de la cámara y su correlación con las formas que adquiere el punto de vista. Con ello, pasamos al análisis de varias secuencias clave de la película. El análisis de la primera secuencia pondrá en práctica los elementos recuperados de Casetti, mientras que los análisis sucesivos se centrarán más en su estilo, principalmente en la ruptura constante de las convenciones del discurso filmico.

Rancière (2010), partiendo de una analogía con la pedagogía, postula lo que sería un espectador emancipado. Según él, retomando los postulados de Jacotot, en la pedagogía tradicional se comienza por enseñarle al alumno su propia incapacidad; su ignorancia. Esto se funda en la desigualdad

¹Para un panorama más amplio de la obra de Haneke, véase también Wheatley (2009) y Speck (2010).

de las inteligencias. En otras palabras, el esquema piramidal clásico en el que hay alguien que sabe (el maestro) y otro que ignora (el estudiante). El que sabe se encargará de transmitir este saber al que lo ignora. Por lo tanto, el que ignora vendría a tener un papel meramente pasivo dentro del proceso de aprendizaje. Sería un simple receptáculo. Esta relación asimétrica se mantendrá a lo largo de todo el desarrollo del proceso de aprendizaje. Rancière señala que la verificación constante de esta relación asimétrica es lo que Jacotot llama embrutecimiento. A esta práctica Jacotot le oponía la de la emancipación intelectual. Esta emancipación es también una verificación, pero de la igualdad de las inteligencias. En este caso, el proceso de aprendizaje es visto de forma horizontal. El maestro y el alumno estarían en un mismo nivel. En este sentido, tendríamos a un maestro ignorante, pero contrario a lo que la expresión puede insinuar, no se trata de algo negativo.

El maestro ignorante capaz de ayudarlo [al alumno] a recorrer este camino se llama así no porque no sepa nada, sino porque ha abdicado el “saber de la ignorancia” y disociado de tal suerte su maestría de su saber. No les enseña a sus alumnos su saber, les pide que se aventuren en la selva de las cosas y de los signos, que digan lo que han visto y lo que piensan de lo que han visto, que lo verifiquen y lo hagan verificar. Lo que él ignora es la desigualdad de las inteligencias (Rancière, 2010, p. 18).

Una vez dicho esto, Rancière procede a aplicar la analogía al caso del espectador. Si lo llevamos al cine, en su forma tradicional, tendríamos a alguien que sabe, esto es el director, y a alguien que no sabe, o sea, el espectador. El espectador debe limitarse a ver aquello que el director quiere que vea. Para salirse de esta lógica embrutecedora, nos dice Rancière, hay que empezar por superar las falsas oposiciones *a priori* entre mirar y actuar. Creemos que mirar es un verbo pasivo. La emancipación del espectador empieza por el cuestionamiento de estas oposiciones. Mirar no tiene por qué ser una actividad ligada meramente a la pasividad. “El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta” (Rancière, 2010, p. 20). De esta manera, Rancière entiende al espectador como un

intérprete activo, que despliega una serie de operaciones mentales para comprender lo que está viendo. El espectador hace constantes hipótesis (Branigan, 1984); formula diversos tipos de inferencias a lo largo de la película para acercarse lo más que pueda a una interpretación lógica y coherente (Wildfeuer, 2014).

Ahora bien, otro punto importante de la obra de Rancière en relación con el espectador es la del sentido y el efecto que producen las imágenes. Como vemos, no se trata de transmitir un sentido determinado a un espectador pasivo. A este respecto, señala: “Las imágenes cambian nuestra mirada y el paisaje de lo posible si no son anticipadas por su sentido y no anticipan sus efectos” (Rancière, 2010, p. 104). De modo que un aspecto clave será esta indeterminación del sentido y los efectos de las imágenes. Esta noción del espectador emancipado, así como la indeterminación del sentido y los efectos nos resulta de gran interés, pues creemos que nos sirve para abordar el tipo de espectador al que apunta Haneke y el sentido que pretende transmitir con sus obras. Si bien este sentido y efecto puede ser relativamente claro en algunas de sus películas, lo cierto es que en otras no lo es tanto, como veremos más adelante en nuestro caso de estudio.

Para completar nuestro panorama teórico, vamos a recuperar algunos elementos que plantea Casetti (1998) en su estudio sobre el cine y su espectador. En primer lugar, nos referimos a los cuatro tipos de configuraciones que puede establecer la cámara o mirada. La primera es la interpelación (o como si él fuese yo). En este caso, por lo general, uno de los actores *interpela* al espectador, tratando de establecer una proximidad o complicidad con él. Este caso también se puede establecer de formas menos evidentes, recurriendo a otros elementos del discurso filmico, como al sonido, por ejemplo, como veremos más adelante en nuestro análisis. La segunda es la cámara objetiva (o como si el espectador tomara el lugar de la cámara). Esta es, tal vez, la configuración más frecuente dentro de la enunciación filmica. Es esa cámara que, sin tomar ningún partido (al menos en la mayoría de

los casos), nos trata de mostrar objetivamente la acción. En tercer lugar, tenemos la cámara objetiva imposible, es decir, aquella mirada que ninguna persona podría ejecutar de forma natural. Una toma aérea, por ejemplo. Y la cuarta es la cámara subjetiva (como si él personaje fuese tú, o sea, el espectador). Esto es, cuando la cámara toma la perspectiva de algún personaje y nos lleva como espectadores a ver eso mismo que él está viendo.

Asimismo, nos parece importante retomar para nuestro análisis las tres formas que puede adoptar el punto de vista (POV), dado que se encuentran íntimamente relacionadas con las configuraciones de la mirada. Estas son ver (percepción), saber (cognición) y creer (emotividad/fe) (Casetti, 1998, p.70). La primera se refiere a la actividad misma de ver, desde un plano perceptual. Es el espectador captando una serie de estímulos visuales. Luego, la segunda se relaciona con el proceso cognitivo, es decir, con aquella información que nos quiere transmitir ese estímulo visual. Para, finalmente, comprobar si se toma por verdadera esa información o no. Es decir, si como espectadores podemos creer en lo que estamos viendo, tanto a nivel epistémico como emocional.

Así, cuando se trata de una cámara subjetiva, por ejemplo, lo que *vemos* se limita a lo que ve el personaje, lo que *sabemos* también se reduce a lo que se nos quiere mostrar desde la perspectiva del personaje; es decir, lo que sabemos se reduce a la historia (diégesis) y lo que *creemos* se liga a las creencias mismas del personaje, así que tan pronto él cambie sus opiniones, el espectador también tendrá que hacerlo, nos explica Casetti (p. 71). A su vez, estas tres dimensiones del POV pueden reforzarse entre sí o bien pueden ser opuestas. Esto significa que aquello que la película afirma en un nivel perceptual, puede negarlo a nivel cognitivo y emocional.

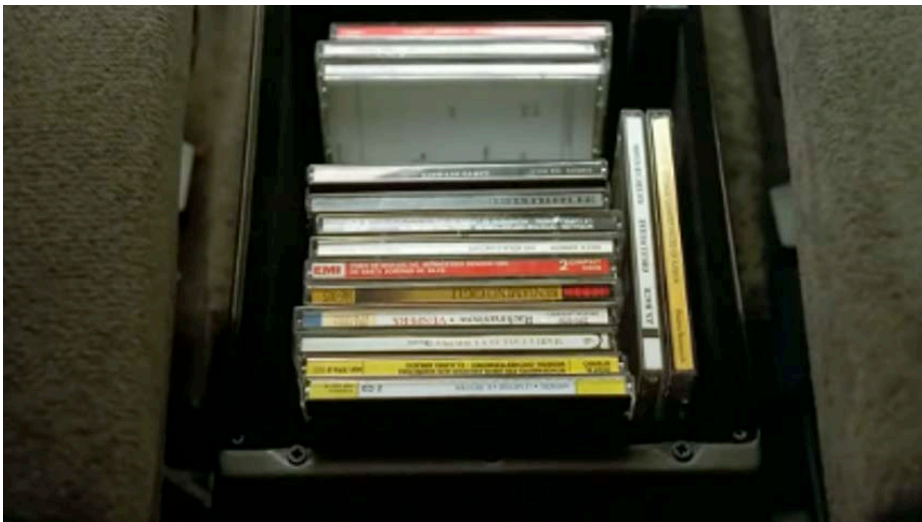
Regresemos ahora a Haneke y a **FG**. Recordemos que, en esta película, una familia ejemplar, va a pasar unos días de descanso en su residencia campestre. Allí, un par de jóvenes, sin motivo aparente, los someten a toda clase de torturas físicas y psicológicas hasta acabar con sus vidas. A partir de

lo que acabamos de ver, vamos a empezar por analizar la secuencia inicial. En esta secuencia, que es bastante didáctica, pasamos de planos generales a planos más cerrados que nos introducen el contexto general en el que tendrá lugar la película y quiénes serán sus personajes centrales.

Empecemos por las formas en las que se configura la cámara. Pasamos de configuraciones objetivas imposibles a configuraciones subjetivas. Lo que se traduce en planos aéreos cenitales a planos más cerrados hasta llegar a un plano detalle. Este montaje que va de planos generales a primeros planos nos permite comenzar a contextualizar al espectador [FIGURAS 1-3]. En el plano sonoro, lo primero que oímos es una pieza de música clásica, luego de unos segundos, una voz en *off* de una mujer, a la que sigue la voz de un hombre. En la tercera toma, cuando la mujer va a cambiar el casete, escuchamos la voz de un tercer personaje. Se trata de un niño. Hasta acá, no se nos ha revelado el rostro de ninguno. Luego, el recorrido de la cámara es inverso. De estos planos detalle, regresa a planos más abiertos. Es decir, pasamos de una configuración subjetiva a una objetiva imposible. De nuevo nos acercamos: pasamos de una configuración objetiva a una subjetiva y luego otra vez una objetiva [FIGURAS 4 y 5].

La tercera configuración es la más importante, porque es la que finalmente nos revela el rostro de la familia entera [FIGURA 6]. En el plano sonoro se produce un cambio abrupto. De repente, irrumpe una fuerte música estridente que choca con el ritmo armonioso de la música clásica. Esta música es extradiegética, por lo que la familia no la puede percibir. Lo siguiente es la aparición del título de la película en letras gigantes de color rojo que cubren los rostros de la familia. En este punto, como espectadores podemos inferir que algo anda mal, aun cuando no sepamos exactamente de qué se trata. En todo caso, de momento, ni los personajes mismos lo saben tampoco.

Seguidamente, a través de una configuración objetiva, se nos va presentando a cada uno de los personajes por separado [FIGURAS 7-9]. La música estridente se mantiene.



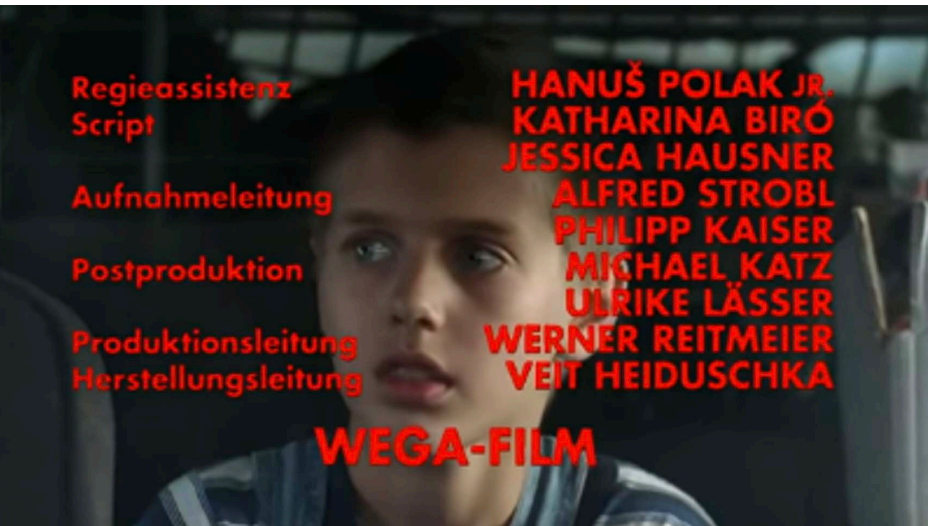
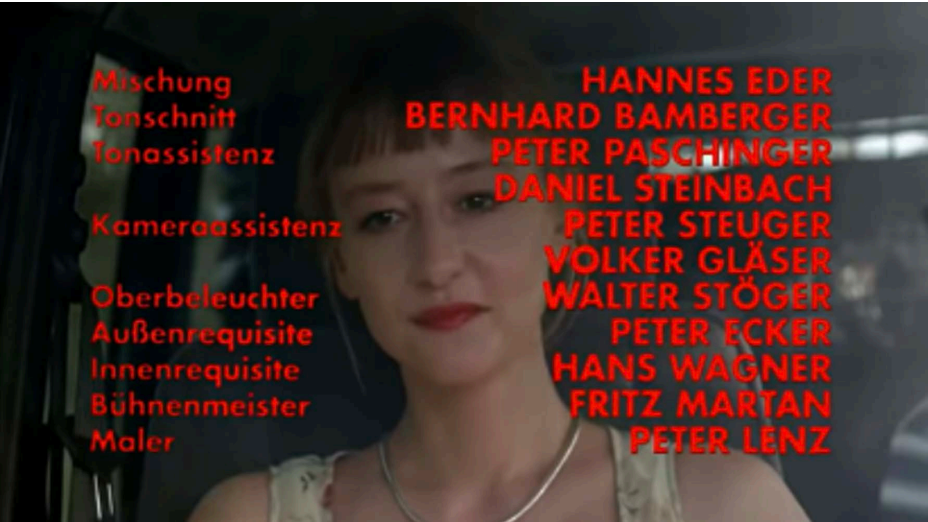
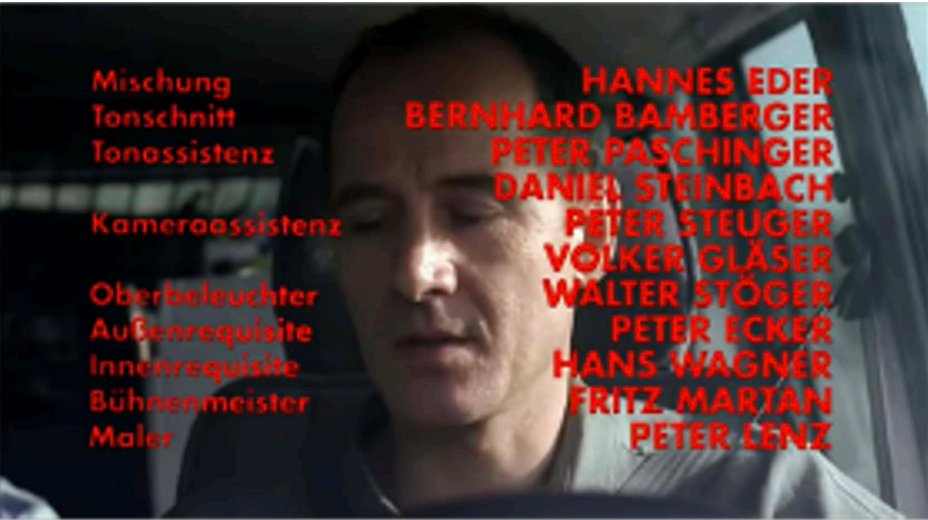
FIGURAS 1, 2 y 3.
Funny Games
 (Michael Haneke, 1997).



FIGURAS 4 y 5.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).



FIGURAS 6. *Funny Games*
(Michael Haneke, 1997).



FIGURAS 7, 8 y 9.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).



FIGURAS 10 y 11.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).

Vemos que los personajes siguen hablando, pero no los escuchamos. Pareciera ser que esta nueva fuerza, desconocida para ellos y representada en la música, se apodera de toda la escena. Esta secuencia concluye con una cámara objetiva del auto en el que viajan, visto desde el interior de la casa vecina.

El auto se detiene y con él la música [FIGURA 10], lo cual es muy dicente, porque en la siguiente toma, a través de una cámara subjetiva [FIGURA 11], vemos que del otro lado de la cerca se encuentran no solo los amigos de la familia, sino un par de jóvenes desconocidos vestidos de blanco. Irónicamente, el silencio es la forma de presentarnos a los responsables de este macabro juego. Por la estructura circular de la película, más adelante veremos que esta otra familia, los amigos de Anna y Georg, son las víctimas actuales, de ahí el comportamiento extraño que manifiestan en las escenas donde interactúan ambas familias.

Ahora bien, antes de pasar al plano narrativo, vale la pena reconstruir el trayecto de la mirada. Primero es la cámara la que ve [FIGURAS 1 y 2]. Pasa de un gran plano general a uno más cerrado hasta situarnos en el interior de un auto. Ahora es una mujer la que mira [FIGURA 3]. Salimos nuevamente del auto y la mirada vuelve a la cámara. Se acerca de nuevo y otra vez estamos en el interior del auto, pero pronto saldrá otra vez. Pareciera nuevamente la mirada de la mujer, pero también podría ser la del niño, por el siguiente plano que lo descubre en la parte trasera. Luego, tenemos una cámara fija que nos muestra a la familia entera. Sale de nuevo la cámara. Entra nuevamente y nos muestra por separado a cada personaje. Sale de nuevo. Es interesante remarcar este juego con la cámara. Como vemos, insiste en tomar distancia, como si no quisiera hacerse responsable de lo que está a punto de suceder. Pareciera que, al tomar distancia, le transfiere esa responsabilidad al espectador, haciéndolo de algún modo

FIGURA 12.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).



cómplice de lo que está a punto de ver en pantalla. Esta forma de interpelar al espectador será mucho más clara con la música. Es la música la que establece un primer acercamiento con el espectador para brindarle algunos indicios de lo que está a punto de ver. De entrada, puede ir descartando que se trate de la historia del agradable fin de semana que pasará una familia en su casa de campo.

Ahora, para tener un panorama completo, tratemos de ver qué pasa en el plano narrativo. Hasta el momento sabemos que se trata de una familia que viaja a un destino que nosotros como espectadores no conocemos del todo. Para pasar el tiempo, se entretienen jugando a adivinar el tipo de canción que está sonando. Así, esta secuencia vista a nivel global nos podría indicar que esta familia está a punto de iniciar un juego mucho menos inocente. No sabemos exactamente de qué se trata, pero por la perturbadora música que ahora domina la escena, podemos inferir que no será nada placentero. Además, la imposición casi que violenta de una melodía sobre la otra pareciera indicar que ellos han perdido este juego mucho antes de empezarlo. Como veremos más adelante, esta música estridente se convierte en una especie de *leitmotiv*. Es la música que representa los macabros juegos que están a punto de vivir. Aparece en dos ocasiones más: cuando el niño escapa y es encontrado en una casa vecina. Allí, uno de los asesinos la reproduce mientras lo busca. Es decir, en este caso hace parte de la diégesis. La otra ocasión

será al final de la película, cuando uno de los asesinos logra entrar a la casa de una nueva familia. Está acompañada por un caso de interpelación, a través de un guiño al espectador, con lo cual vemos que estos macabros juegos empiezan nuevamente. Pero acá la música es extradiegética.

El último elemento que nos interesa de esta secuencia son las configuraciones del POV y su relación con las formas que adopta la mirada. Las primeras configuraciones de la cámara, que pasan de cámaras objetivas a subjetivas, nos proveen de información visual acerca del contexto. A su vez, también nos permiten empezar a construir una relación empática con la familia, lo que lleva a que los mecanismos de identificación empiecen a tomar forma.

Vamos ahora a dar un pequeño salto. La siguiente secuencia que analizaremos es la de la primera muerte de un integrante de la familia. Se sitúa alrededor de la mitad de la película. Como sabemos, en el cine de terror o en el subgénero *slasher* estamos acostumbrados a ver largas escenas sangrientas. Pensemos, por ejemplo, en películas icónicas como ***Halloween*** (John Carpenter, 1978), ***Masacre en cadena*** (Tobe Hooper, 1974) o ***Viernes 13*** (Sean S. Cunningham, 1980). Haneke, en respuesta a esta forma de representación, deja la violencia fuera de cuadro². Quizá no para privar al espectador de ese

²Este mismo recurso es usado en la película ***Zona de interés*** (Jonathan Glazer, 2023), donde nunca vemos explícitamente los horrores que ocurren dentro de un campo de concentración, pero mediante el sonido se nos da una

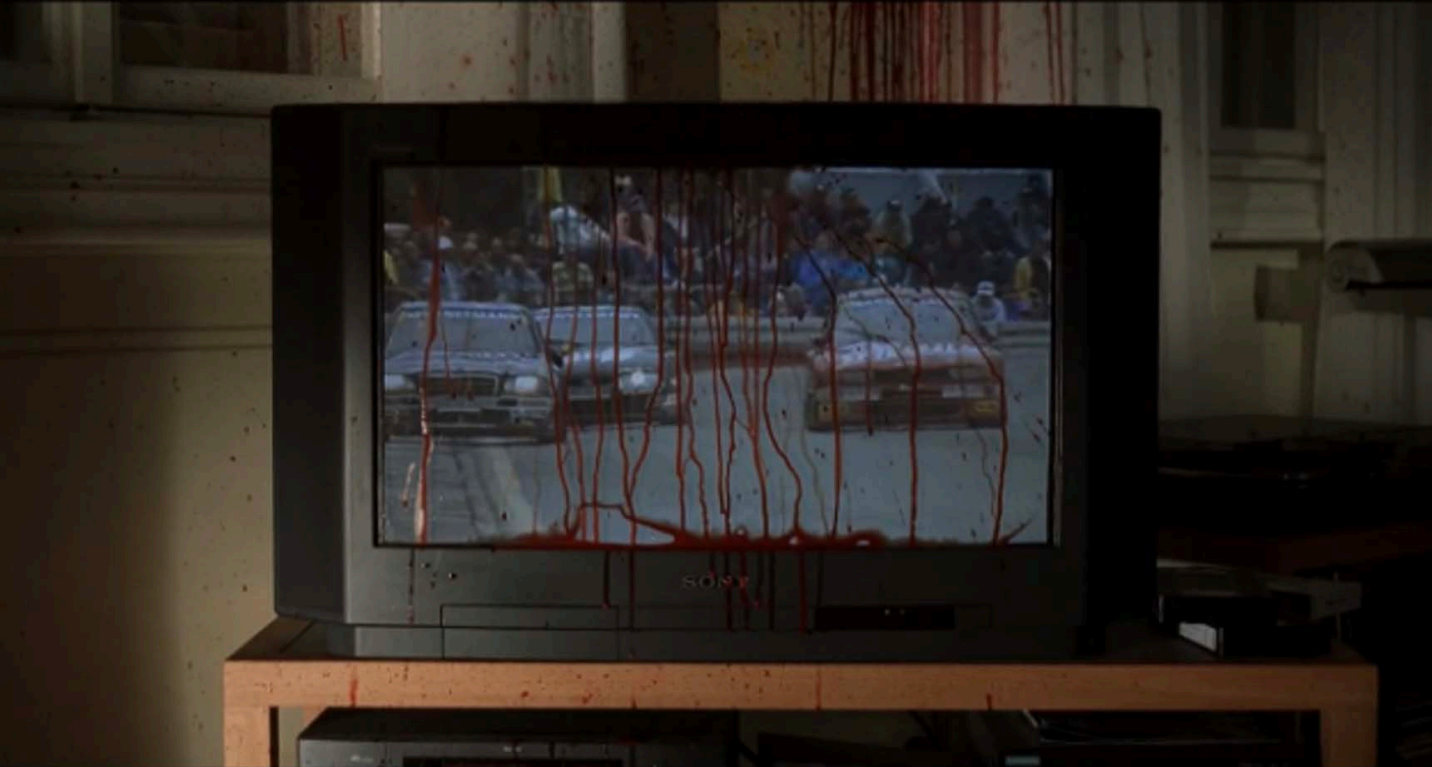


FIGURA 13.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).

espectáculo, sino para mostrar, tal vez, que la imaginación del espectador puede ser más retorcida que la de los mismos personajes de la película. Un ejemplo de ello lo vemos en esta secuencia que hemos seleccionado. Paul, el joven más alto y quien dirige la acción, se levanta un momento para ir a buscar algo de comer a la cocina. En la sala se queda Peter, su compañero, vigilando a la familia con un rifle. Una cámara objetiva sigue a Paul. Mientras busca algo de comer, oímos repentinamente un disparo. Al oírlo, Paul apenas se inmuta. Sigue en lo suyo. No oímos música extradiegética, sólo el sonido del televisor encendido y a la par unos gritos apagados [FIGURA 12].

De la cocina, la misma cámara objetiva pasa a la fuente del sonido más agudo. Se sitúa en frente del televisor, que ahora está ensangrentado. De fondo oímos cómo Paul reprende a su compañero por haberse adelantado a cometer el crimen. La cámara sigue fija en el televisor ensangrentado sin mostrarnos la discusión entre los dos jóvenes [FIGURA 13]. ¿Quién ha muerto? Tras este hecho, los jóvenes deciden irse. Luego,

idea de lo que está ocurriendo. En este caso, también quedará en manos de la imaginación del espectador tratar de descifrar a qué responden el conjunto de sonidos que escuchamos. Esta forma de representación concuerda un poco con lo que dice Rancière (2010) sobre la imagen abyecta.

en un plano general, que sigue siendo una cámara objetiva, se nos descubre una horrorosa escena: el niño yace tendido junto al televisor. Su madre está sentada a su lado, atada, y su padre tirado en el piso. Ambos padres permanecen en silencio total, petrificados, mientras lo único que escuchamos es el sonido del televisor. Como puede verse, a Haneke no le interesa mostrar el momento exacto del asesinato; lo que más le interesa es lo que ocurre después. ¿Qué pasa ahora con los padres del niño? ¿Qué significa perder un hijo en tales circunstancias? En esta secuencia, todas las configuraciones de la cámara son objetivas. Pareciera que con esta configuración impersonal se deshumaniza el macabro acto que acabamos de presenciar.

En la siguiente escena, luego de que los asesinos se van, pasan todavía un par de minutos antes de que la madre recobre energías para levantarse y suprimir la única fuente de sonido que hemos tenido hasta ahora: el televisor (por lo demás, uno de los medios que más critica Haneke en su obra). Después de eso, nos sumimos por otros largos momentos en un silencio total acompañado de una cámara objetiva. Como sabemos, en algunos casos la falta de sonido puede tener un efecto emocional mucho más fuerte que su presencia (Chion, 1993). Esta ausencia del sonido, sumada a la cámara objetiva

fija y una toma larga, lleva al espectador a reflexionar acerca de lo que representa el macabro hecho que acaba de presentarse en pantalla. En contraste, en el cine comercial no suele darse este espacio para la reflexión debido al acelerado ritmo del montaje. Cada nueva toma va sustituyendo a la anterior sin que lleguemos a tomar conciencia de lo que estamos presenciando en pantalla.

Un último elemento que queremos analizar es la falta de justificación narrativa de los actos violentos. Estamos acostumbrados a que se nos diga que la violencia es fruto de diversas patologías, de factores socioeconómicos, políticos, familiares, etc. La película *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), por ejemplo, nos habla sobre una masacre llevada a cabo por un par de adolescentes en un colegio de Estados Unidos. Pero antes de que lleguemos al clímax de los hechos, el director se ha tomado el tiempo suficiente para mostrarnos las posibles causas que llevaron a estos adolescentes a cometer este horrible crimen. Sin embargo, en Haneke no ocurre esto. Ya lo habíamos visto en *Benny's Video* (1992), donde un adolescente comete un crimen y nunca queda claro por qué. En algún momento dice que sencillamente quería saber qué se sentía. En *Funny Games* va más allá y llega a parodiar esta necesidad de sentido. En una escena, uno de los asesinos inventa toda una historia para responderle al padre el porqué de sus acciones, mencionando que fueron víctimas de maltrato y que vienen de hogares disfuncionales. Pero pronto veremos que es una simple mentira. Al contrario, se trata de dos jóvenes de familias acomodadas, sin carencia alguna aparente. Por este motivo, uno de los elementos más chocantes para el espectador será esta falta de sentido en sus acciones.

En consonancia con lo anterior, otro elemento que genera desconcierto en el espectador es el hecho de no satisfacer sus expectativas. Al contrario, juega con ellas. La secuencia que mejor lo muestra es la del rebobinado de la película. Luego de que los asesinos matan al niño, se van de la casa, pero regresan minutos después. Traen consigo a Anna, quien

había salido en busca de ayuda, pero en el camino tuvo la mala suerte de toparse con ellos nuevamente. En esta ocasión, Paul, en otro de sus macabros juegos, le pide a Anna que diga una oración. En un momento de descuido, toma el arma que había sobre la mesa y le dispara a su compañero. Haneke comenta en una entrevista que en el estreno de la película la audiencia se levantó y celebró con júbilo este momento (Toubiana, 2005). Y es que después de haber visto por más de una hora cómo este par de psicópatas torturan a una inocente familia con la que habíamos empatizado desde el inicio, ¿qué otra reacción se puede esperar? Al fin van a recibir su merecido. Ahora, lo que no esperábamos era que esto pudiera revertirse. Tan pronto como su compañero cae por el impacto del disparo, Paul, alarmado, empieza a buscar un control remoto. Cuando lo encuentra, rebobina toda la escena hasta el momento en el que Anna trata de arrebatarse el arma. Con esta acción, evita que ocurra la muerte de su compañero y como castigo por la osadía de Anna, matan a su esposo. Además de no satisfacer nuestras expectativas, esta es una forma de mostrarle al espectador cuán manipulable puede llegar a ser.

Por otro lado, situando la acción en un terreno moral, Haneke deja en evidencia la celebración de un asesinato. Una vez más nos hace cómplices, pero al mismo tiempo nos reprende por asumir esta actitud. Esto nos demuestra lo que Haneke ha señalado en varias oportunidades: que la violencia representada en sus películas no es más que un reflejo perturbador de sociedades que, bajo el ropaje de la normalidad burguesa, albergan dinámicas de represión, individualismo extremo y quiebre de los vínculos comunitarios. Es decir, reflejan estructuras sociales y culturales que normalizan la violencia en distintos niveles. En este sentido, los mecanismos formales que usa Haneke no sólo apelan al espectador como sujeto de enunciación, sino como sujeto político y moral que participa, ya sea conscientemente o no, en las dinámicas de consumo de productos que tratan la violencia como un espectáculo más.

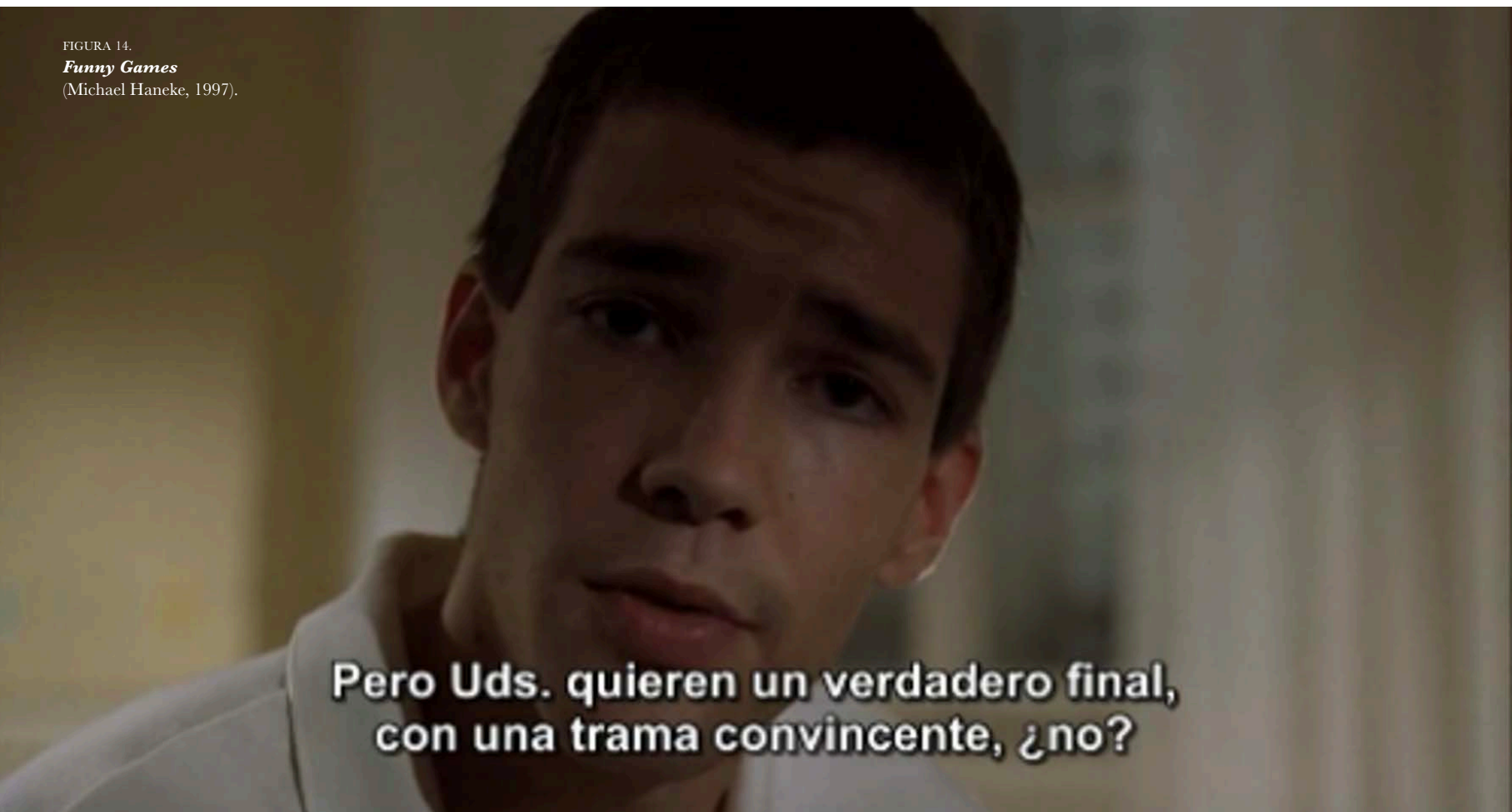
Finalmente, como si esto fuera poco, la última secuencia va a terminar de aniquilar cualquier otra expectativa. Lo normal es esperar que los malos obtengan su merecido y que los buenos logran salvarse y así seguir con sus vidas. El mismo Paul, en uno de los casos de interpelación, se refiere a este punto [FIGURA 14].

Sin embargo, nada más lejos de eso. En su lugar, los malos se salen con la suya y los buenos terminan muertos. En la secuencia final, cuando llevan atada a Anna en el velero, vemos que aún queda una pequeña esperanza de salvación. Anna encuentra oculto un cuchillo y trata de cortar la soga con la que está atada, pero muy pronto lo notan los asesinos

y se apresuran a quitarle el cuchillo y a arrojarla al lago, acabando así con la última integrante de la familia.

En conclusión, gracias a los elementos de análisis retomados de Casetti hemos podido observar cómo se va construyendo el discurso filmico de esta película en un plano formal. Mientras que Rancière nos sirvió para acercarnos al tipo de espectador que configura esta obra. Así, vimos que Haneke se vale de diversas rupturas de la forma y el estilo en el que tradicionalmente se construye el discurso filmico. Por mencionar algunas de ellas, recordemos la representación de la violencia fuera de cuadro, el ritmo lento del montaje, la falta de justificación una acción, las rupturas de la cuarta pared,

FIGURA 14.
Funny Games
(Michael Haneke, 1997).



la manipulación constante de las expectativas del espectador (rebobinado de la película), así como la carencia de un final feliz, entre otras. Algunos de estos recursos imposibilitan la predicción de un sentido. Cada espectador puede reaccionar de forma diferente ante la representación de un acto fuera de cuadro o ante la falta de justificación de una acción. Lo importante es que, a partir de estos elementos, cada espectador configura su propia interpretación de la obra que acaba de ver, sin que su sentido último esté dado de antemano.

De igual modo, para evitar la alienación, Haneke constantemente nos recuerda que lo que vemos no es más que una representación. ¿Qué mejor forma de recordárnoslo que a través del rebobinado de la película? Con todo esto, consiguie que el espectador empiece a recorrer su camino hacia la emancipación, tal vez, no exactamente a la que apuntaba Rancière, pero en todo caso no deja de ser una invitación o, quizá, una provocación. Una clara provocación para salir de nuestro estado de pasividad y reflexionar acerca de lo que estamos acostumbrados a ver en pantalla y entender que su forma de representación puede tener diversas consecuencias, dependiendo de la postura que decidamos adoptar al respecto.

Por último, si bien es cierto que nos hemos centrado en las estrategias formales que emplea Haneke para construir el discurso filmico e interpelar a su espectador, no hay que dejar de lado que tales estrategias se inscriben dentro de una preocupación más amplia y profunda que tiene que ver con los mecanismos de violencia que atraviesan a las sociedades europeas contemporáneas. Haneke ha insistido en la necesidad de “des-realizar”³ la violencia para denunciar su normalización cultural, así como en examinar críticamente la represión afectiva de la familia burguesa, la banalidad del mal y la responsabilidad individual ante el sufrimiento ajeno (Cieutat y Roger, 2018), temas que podemos ver problematizados a lo largo de todas sus películas. Por ello, las rupturas formales no son simples estrategias estilísticas o metaficcionales: funcionan como dispositivos ético-políticos, cuyo fin central es generar incomodidad, reflexión y distancia frente a la alienación producida por el cine comercial. 🍷

³El concepto de «desrealización» hace referencia a la forma de Haneke de representar la violencia de manera cruda y perturbadora, apartándose de la tendencia a mostrarla como un espectáculo más (Cieutat y Roger, 2018).

Bibliografía

- BRANIGAN, E. (1984). *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Mouton Publishers.
- CASETTI, F. (1998). *Inside the Gaze. The Film Fiction and its Spectator*. Indiana University Press.
- CIEUTAT, M. y Rouyer, P. (2018). *Haneke por Haneke* (M. Grange, Trad.). El Mono Libre.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- HANEKE, M. (2010). Violence and the Media. En R. Grundmann (ed.), *A Companion to Michael Haneke* (pp. 575-579). Editorial Blackwell.
- RANCIÈRE, J. (2010). *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial.
- SPECK, O. C. (2010). *Funny Frames. The Filmic Concepts of Michael Haneke*. Continuum.
- STOEHR, K. (2022). Nihilism, Violence, and the Films of Michael Haneke. En L. A. De Sousa y P. Stellino (eds.), *Violence and Nihilism* (pp. 255-274). De Gruyter.
- WHEATLEY, C. (2009). *Michael Haneke's Cinema. The Ethics of the Image*. Berghahn Books.
- WILDFEUER, J. (2014). *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. Routledge.

Filmografía

- CARPENTER, J. (Director). (1978). **Halloween**. EE.UU.: Compass International Pictures; Falcon International Productions.
- CUNNINGHAM, S. S. (Director). (1980). **Martes 13** [*Friday the 13th*]. EE.UU.: Paramount Pictures.
- GLACER, J. (Director). (2023). **Zona de interés**. [*The Zone of Interest*]. Reino Unido / Estados Unidos / Polonia: A24; Film4 Productions; JW Films; Extreme Emotions; Access Entertainment.
- HANEKE, M. (Director). (1992). **El vídeo de Benny** [*Benny's Video*]. Austria / Suiza.
- HANEKE, M. (Director). (1997). **Juegos divertidos** [*Funny Games*]. Austria: Wega Film. Disponible en <https://ok.ru/video/8036372318896>
- HANEKE, M. (Director). (2000). **Código desconocido** [*Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages*]. Francia: MK2 Productions; Les Films Alain Sarde; Arte France Cinéma; France 2 Cinema; Bavaria Film, Filmex; Canal+.
- HANEKE, M. (Director). (2001). **La pianista** [*La Pianiste*]. Francia / Austria / Alemania: Wega-Film; MK2 Productions; Les Films Alain Sarde.
- HANEKE, M. (Director). (2005). **El observador oculto** [*Caché*]. Francia: Les Films du Losange; Wega-Film; Bavaria Film; BIM Distribuzione.

- HANEKE, M. (Director). (2012). **Amor** [*Amour*]. Francia / Austria / Alemania: Les Films du Losange; Wega Film; France 3 Cinema.
- HOOPER, T. (Director). (1974). **Masacre en cadena** [*The Texas Chainsaw Massacre*]. EE.UU.: Bryanston Picture.
- TOUBIANA, S. (Director). (2005). **Funny Games. Entrevista con Michael Haneke** [Reportaje]. Les Films du Losange. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA>
- VAN SANT, G. (Director). (2003). **Elefante** [*Elephant*]. EE.UU.: Meno Film Company y Blue Relief.
- VON BOEHM, F. y Von Boehm, G. (Directores). (2009). **Michael Haneke. Mi vida** [Documental televisivo]. TV alemana. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU>

JUAN CARLOS SÁNCHEZ SUÁREZ. Egresado de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS), Filosofía, UNAM. Licenciado en Filosofía de la Universidad Industrial de Santander (UIS), Colombia. Ha participado como ponente en eventos académicos internacionales sobre filosofía, ciencias sociales y humanidades. Miembro del Comité operativo de Sepancine (Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico). Actualmente, cursa el Doctorado en Humanidades de la UAM-Xochimilco, en la línea de Teoría y Análisis Cinematográfico.