



# **Funny Games**

(Funny Games)

Michael Haneke

(1997)

\* \* \* \* \*

Pablo Ferrando García

 **NAUllibres**



La alienación del espectador en beneficio del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa así: cuanto más contempla menos vive; cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad menos comprende su propia existencia y su propio deseo. La exterioridad del espectáculo respecto del hombre activo se manifiesta en que sus propios gestos ya no son suyos, sino de otro que los representa. Por eso, el espectador no encuentra su lugar en ninguna parte, porque el espectáculo está en todas.

Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, 1999, pág. 38

## Colección "Guías para ver y analizar" nº 81

### Directores:

- Javier Marzal Felici** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universitat Jaume I.*
- Salvador Rubio Marco** Catedrático de Estética y Teoría de las Artes.  
*Universidad de Murcia.*

### Comité Científico:

- José Luis Castro de Paz** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universidad de Santiago de Compostela.*
- Luis Deltell Escolar** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universidad Complutense de Madrid.*
- Nekane Parejo Giménez** Profesora Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universidad de Málaga.*
- Mar Ramírez Alvarado** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universidad de Sevilla.*
- Santos Zunzunegui Díez** Catedrático Emérito de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universidad del País Vasco.*

### Coordinadora técnica:

**Concha Roncal Sánchez** Editora de Nau Llibres

### Comité Editorial:

- Rafael Cherta Puig** Catedrático de Lengua y Literatura. Doctor en Comunicación Audiovisual.
- Juan Miguel Company Ramón** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat de València.*
- Isadora Guardia Calvo** Prof. C. Doctora de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat de València.*
- Francisco Javier Gómez Tarín** Profesor honorífico de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat Jaume I.*
- Marta Martín Núñez** Prof. C. Doctora de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat Jaume I.*
- Antonio Loriguillo López** Prof. Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat Jaume I.*
- José María Monzó García** Licenciado en Teología y Ciencias Eclesiásticas. Crítico y ensayista de cine.
- Agustín Rubio Alcover** Prof. C. Doctor de Comunicación Audiovisual y Publicidad. *Universitat Jaume I.*
- Teresa Sorolla Romero** Prof. Titular de Periodismo Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universitat Jaume I.*

© Pablo Ferrando García

© De esta edición:

Nau Llibres. Periodista Badía 10. 46010 - València. Tel.: 96 360 33 36  
E-mail: [nau@naullibres.com](mailto:nau@naullibres.com) web: [www.naullibres.com](http://www.naullibres.com)

### Diseño de cubierta y maquetación:

Pablo Navarro y Artes Digitales Nau Llibres

ISBN\_papel: 979-13-88526-07-7

ISBN\_ePub: 979-13-88526-08-4

Depósito Legal: V-4933-2026

ISBN\_mobi: 979-13-88526-09-1

ISBN\_PDF: 979-13-88526-10-7

### Impresión: Podiprint

Nau Llibres apoya las leyes de propiedad intelectual que protegen a los creadores de contenido, fomentan la diversidad de ideas, estimulan la creatividad y favorecen el desarrollo de nuestra sociedad. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por no reproducir, escanear ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin autorización previa. De esta forma, usted está respaldando a los autores y permitiendo que Nau Llibres continúe publicando libros. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita utilizar algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com)).



# ÍNDICE

|                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Ficha técnica y artística .....                                                                       | 9  |
| 2. Introducción .....                                                                                    | 10 |
| 2.1. Cine clásico vs cine moderno: algunas acotaciones .....                                             | 10 |
| 2.1.1. Cine clásico: de las prácticas industriales a las<br>narrativas.....                              | 10 |
| 2.1.2. Cine moderno: un espejo frente a la realidad.....                                                 | 14 |
| 2.2. Michel Haneke: cineasta de la segunda generación<br>del cine moderno .....                          | 18 |
| 2.3. Funny Games, un viejo proyecto.....                                                                 | 21 |
| 3. Sinopsis .....                                                                                        | 24 |
| 4. Estructura narrativa .....                                                                            | 26 |
| 4.1. Las fases del juego .....                                                                           | 26 |
| 4.2. Orientación estética y discursiva .....                                                             | 27 |
| 4.3. Estructura aristotélica.....                                                                        | 28 |
| 5. Análisis textual.....                                                                                 | 30 |
| 5.1. Planteamiento: presentación de los protagonistas y<br>exposición del espacio-tiempo del relato..... | 30 |
| 5.1.1. La presencia del jugador supremo.....                                                             | 30 |
| 5.1.2. Presentación de la familia Schöber: las víctimas                                                  | 32 |
| 5.1.3. Títulos de crédito: primera marca enunciativa....                                                 | 33 |
| 5.1.4. Espacio: la casa de campo en los lagos de<br>Salzburgo.....                                       | 35 |
| 5.1.5. Presentación del primer antagonista: Paul .....                                                   | 41 |
| 5.1.6. Tiempo: inicio del fin de semana.....                                                             | 45 |
| 5.1.7. Presentación del segundo antagonista: Peter.....                                                  | 46 |
| 5.1.8. Exposición del conflicto: el primer juego mortal                                                  | 52 |
| 5.2. Confrontación: Peter y Paul desafían a la familia<br>Schöber en el juego de la muerte.....          | 57 |
| 5.2.1. Solo queremos los huevos .....                                                                    | 57 |
| 5.2.2. Primer acto de violencia física: ver/no ver.....                                                  | 60 |
| 5.2.3. Alteración de la causalidad: el efecto, primero ...                                               | 63 |
| 5.2.4. Primera mirada a cámara de Paul.....                                                              | 63 |
| 5.2.5. Visita de los vecinos: posibles futuras víctimas...                                               | 64 |

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.2.6. Paul reta a la familia al juego mortal .....                                 | 68  |
| 5.2.7. Los espectadores también jugamos: segunda mirada a cámara de Paul .....      | 69  |
| 5.2.8. Nueva humillación a la familia Schöber: el juego del saco.....               | 71  |
| 5.2.9. Vaticinio de la primera víctima mortal: huida de Schörschi.....              | 73  |
| 5.2.10. Paul, dueño absoluto de Schörschi.....                                      | 79  |
| 5.2.11. Primera víctima mortal fuera de campo .....                                 | 83  |
| 5.2.12. Un plano fijo sostenido en el límite de lo soportable .....                 | 85  |
| 5.3. Desenlace: metatextualidad y autorreferencialidad .....                        | 87  |
| 5.3.1. Anna, el personaje más fuerte .....                                          | 87  |
| 5.3.2. Montaje paralelo: salvamento frustrado del matrimonio .....                  | 90  |
| 5.3.3. El juego continúa: el lanzamiento de la pelota al espectador .....           | 95  |
| 5.3.4. Tercera mirada a cámara de Paul: estamos en una película.....                | 100 |
| 5.3.5. Metatextualidad: indeseable rebobinado de la película.....                   | 105 |
| 5.3.6. Segunda víctima mortal fuera de campo .....                                  | 108 |
| 5.3.7. Tercera víctima mortal fuera de campo .....                                  | 110 |
| 5.3.8. Autorreferencialidad de Funny Games .....                                    | 111 |
| 5.4. Epílogo: cuarta mirada a cámara de Paul; el juego empieza de nuevo.....        | 112 |
| 6. La construcción cinematográfica: recursos técnicos, expresivos y narrativos..... | 114 |
| 6.1. Puesta en escena: entre la verosimilitud y la distancia                        | 114 |
| 6.1.1. Los espacios domésticos .....                                                | 114 |
| 6.1.2. Decorados y vestuarios.....                                                  | 115 |
| 6.1.3. Interpretación actoral .....                                                 | 116 |
| 6.2. Puesta en cuadro: transgresiones al MRI.....                                   | 117 |
| 6.2.1. Plano fijo sostenido: un gesto de resistencia de la mirada .....             | 117 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 6.2.2. Movimientos de cámara: proyecciones de frustración en el espectador..... | 118 |
| 6.2.3. Escala visual: espejo de nosotros mismos .....                           | 120 |
| 6.2.4. Fotografía: plástica gélida y desapacible.....                           | 120 |
| 6.2.5. El fuera de campo: denegar la mirada.....                                | 121 |
| 6.3. Puesta en serie: metatextualidad y autorreferencia ....                    | 122 |
| 6.3.1. Montaje sintético frente a montaje analítico....                         | 122 |
| 6.3.2. El juego de los soportes cinematográficos.....                           | 123 |
| 6.3.3. El salto de eje y el fuera de campo.....                                 | 124 |
| 6.3.4. La ausencia de música extradiegética.....                                | 125 |
| 7. Interpretaciones del filme .....                                             | 126 |
| 7.1. Funcionamiento del juego .....                                             | 126 |
| 7.1.1. Las reglas del juego.....                                                | 126 |
| 7.1.2. El espacio del juego.....                                                | 128 |
| 7.1.3. El tiempo del juego .....                                                | 129 |
| 7.2. Los personajes de Funny Games.....                                         | 129 |
| 7.2.1. La familia Schöber contra Peter y Paul .....                             | 129 |
| 7.2.2. Pierrot, Arlequín y nosotros, los espectadores .                         | 132 |
| 7.3. Aprendizaje de la mirada: unas huellas enunciativas elocuentes .....       | 134 |
| 7.4. Funny Games USA (2007): ¿una película mimética?....                        | 136 |
| 7.4.1. La noche americana .....                                                 | 136 |
| 7.4.2. Diferencias con la versión austriaca.....                                | 139 |
| 8. Equipo técnico y artístico .....                                             | 144 |
| 8.1. Michael Haneke, director.....                                              | 144 |
| 8.2. Veit Heiduschka, productor .....                                           | 146 |
| 8.3. Jürgen Jürges, director de fotografía .....                                | 147 |
| 8.4. Andreas Prochaska, montador .....                                          | 148 |
| 8.5. Susanne Lothar, actriz .....                                               | 149 |
| 8.6. Ulrich Mühe, actor.....                                                    | 150 |
| 8.7. Arno Frisch, actor .....                                                   | 152 |
| 8.8. Frank Giering, actor.....                                                  | 153 |
| 9. Bibliografía .....                                                           | 154 |

Guías para ver y analizar... ..... 157

¿Quieres publicar una *Guía para ver y analizar*?..... 159

# I. FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Título original                   | <i>Funny Games</i>                                                                                                                                                                                                               |
| Año de producción                 | 1997                                                                                                                                                                                                                             |
| Nacionalidad                      | Austria                                                                                                                                                                                                                          |
| Dirección                         | Michael Haneke                                                                                                                                                                                                                   |
| Producción                        | Wega Film                                                                                                                                                                                                                        |
| Director de producción            | Veit Heiduschka                                                                                                                                                                                                                  |
| Guión                             | Michael Haneke                                                                                                                                                                                                                   |
| Script                            | Katharina Biró<br>Jessica Hausner                                                                                                                                                                                                |
| Director de fotografía            | Jürgen Jürges                                                                                                                                                                                                                    |
| Sonido                            | Walter Amann                                                                                                                                                                                                                     |
| Maquillaje                        | Waldemar Pokromski                                                                                                                                                                                                               |
| Montaje                           | Andreas Prochaska                                                                                                                                                                                                                |
| Música                            | Georg Friedrich Haendel<br>Pietro Mascagni<br>Wolfgang Amadeus Mozart<br>John Zorn                                                                                                                                               |
| Mezclas                           | Hannes Eder                                                                                                                                                                                                                      |
| Dirección Artística               | Christoph Kanter                                                                                                                                                                                                                 |
| Vestuario                         | Lisy Christl                                                                                                                                                                                                                     |
| Compañías de Producción           | Filmfonds Wien<br>Wega film<br>Österreichischer Rundfunk (ORF)<br>Österreichisches Filminstitut                                                                                                                                  |
| Distribuidoras más significativas | Attitude Filmes (Estados Unidos, 1998)<br>The Criterion Collection (Estados Unidos, 2019)<br>Les Films du Losange (Francia, 1998)<br>EuroVideo (Alemania, 2026)<br>Líder Films (Spain, 1998)<br>Golem Distribución (Spain, 1998) |
| Estreno                           | agosto 1997                                                                                                                                                                                                                      |
| Duración                          | 103 minutos                                                                                                                                                                                                                      |

## Intérpretes

|                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| Anna Schöber      | Susanne Lothar      |
| Georg Schöber     | Ulrich Mühe         |
| Paul              | Arno Frisch         |
| Peter             | Frank Giering       |
| Schörschi Schöber | Stefan Clapczynski  |
| Gerda             | Doris Kunstmann     |
| Fred              | Christoph Bantzer   |
| Robert            | Wolfgang Glück      |
| Gerdas Schwester  | Susanne Meneghel    |
| Eva               | Monika von Zalinger |

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. Cine clásico vs cine moderno: algunas acotaciones

#### 2.1.1. Cine clásico: de las prácticas industriales a las narrativas

Para comprender mejor cuál es el cine que defiende Haneke, debemos explicar el carácter industrial, estético y discursivo que ha ofrecido Hollywood desde su época dorada (años 20-40) hasta la actualidad, exponiendo una serie de rasgos que permitan dibujar con claridad –sin caer en una mirada reduccionista– en qué consiste el *cine clásico* norteamericano. Este tipo de cine está caracterizado por ser un gigantesco negocio industrial. Presenta una base discursiva conservadora que intenta garantizar o avalar el éxito de taquilla, para luego aplicar los mismos códigos y fórmulas en otras posteriores. A su vez, pretende reafirmar el orden establecido por la sociedad del momento en la clausura de estas películas, que debe construirse de forma satisfactoria bajo la advocación del *Happy End*: vuelve el equilibrio tras el desorden

en casi todos sus filmes. Haneke emplea esta multiplicidad de marcos gracias al cine dentro del cine en sus diversas texturas o soportes fílmicos (celuloide/vídeo analógico o fotoquímico/vídeo digital). En este sentido también podemos considerar que *Happy End* (2107) participa de esta *diégesis múltiple* con el inquietante metraje intercalado entre los clips grabados con un *smartphone* al inicio de la película.

Pero no podemos olvidar los juegos de la intra e intertextualidad habituales en la *modernidad cinematográfica* y que, igualmente, advertimos tanto en la producción televisiva como en la filmografía hanekeana. Del mismo modo, es importante señalar que hay una ausencia del cierre del relato para invitar a una lectura polisémica en la construcción del discurso de Haneke. El relato abierto en su clausura nos lleva a la implicación del espectador para elaborar su propio discurso.

### 2.3. Funny Games, un viejo proyecto

*Funny Games* (1997) es la cuarta y última película que realizó Haneke en la industria austriaca durante su primera etapa profesional. Luego empezaría a realizar producciones en Francia. Una parte de *Funny Games* se rodó en los estudios de cine de Viena Atelier Rosenhügel, y otra parte en los lagos de Salzburgo. Contó con un presupuesto estimado de 15.000.000 chelines austriacos (1.090.076,76 euros).

La película se estrenó después de haber cerrado la *trilogía de la glaciación*. Se podría decir que supone una continuidad del protagonista de *El vídeo de Benny*, que, durante el último tramo del relato, parece sufrir un brote psicótico pero, al finalizar el filme, logra acudir a la comisaría para denunciar a sus padres haciéndoles responsables del asesinato de la chica, logrando huir del crimen. En *Funny Games* vuelve a aparecer el mismo actor encarnando a Paul. Habían pasado cinco años desde que se estrenó *El vídeo de Benny* y puede verse que Benny es un trasunto de Paul: el personaje de Benny ha evolucionado y este podría ser perfectamente el nombre real de Paul, que, como veremos, durante el filme va cambiando de nombres junto a su compañero.

La gestación de *Funny Games* fue un proceso lento. En 1970, cuando trabajaba como *Dramaturg* (profesional encargado de seleccionar los mejores guiones para materializar proyectos televisivos) en la televi-

gún datos extraídos de los títulos de crédito del DVD *El castillo, de Franz Kafka*, comercializado en el sello Cameo en 2008). El proyecto se puso en marcha en 1996, “entre 71 fragmentos de una cronología del azar y la versión austriaca de *Funny Games*” (ibid.: 120). El cineasta austriaco decidió llevar a cabo la adaptación literaria de Kafka ya “que una cadena le brindó la posibilidad de realizar una nueva película para la televisión” (ibid.: 120). Durante este período, tuvo dificultades para levantar trabajos cinematográficos porque aún no había alcanzado notoriedad. Sus tres primeros filmes eran muy radicales y no adquirieron suficiente repercusión por los problemas de distribución debido al limitado mercado en Austria. Cuando Haneke decidió emprender la adaptación de *El castillo*, la emisora reaccionó con cierto temor, pero al final le dejó bastante libertad para hacerla.

En la edición número 50 del Festival de Cannes, celebrado en mayo de 1997, Haneke estrenó *Funny Games*. Obtuvo el premio Fipresci (Federación Internacional de la Prensa Cinematográfica) en el Festival Internacional de Cine de Flandes (1997). También fue galardonado con el Premio Hugo de Plata en el Festival Internacional de Cine de Chicago (1997), le 13ème Prix Très Spécial (París, 1997) y el Premio Especial del Jurado y Premio de la Crítica dentro del Festival del Cine Fantasporto (1998). La película no pasó inadvertida y tuvo cierta repercusión por la polémica que llegó a suscitar entre la crítica. Gracias al impacto que tuvo el pase en el Festival de Cannes, según el documental *Michael Haneke: mein Leben* (Felix y Geo von Boehm, 2009), Haneke inició una nueva etapa profesional rodando películas en Francia. Su primera y radical incursión fue *Código desconocido*, una coproducción entre Francia y Alemania.

### 3. SINOPSIS

La familia Schöber llega en un monovolumen a la casa de campo, que está situada a orillas de un lago. Mientras Anna Schöber (Susanne Lothar) prepara la cena, el pastor alemán, Rolfi, visita cada una de las estancias. En el exterior, el marido, Georg (Ulrich Mühe) y su hijo Schörschi (Stefan Clapczynski) ponen a punto la embarcación en el

lago. Poco después, llama a la puerta Peter (Frank Giering), un joven vestido de blanco y con guantes blancos, que dice ser invitado de los vecinos, que se han quedado sin huevos. Cuando Ana se los da, Peter los deja caer al suelo y sorprende a ella pidiéndole otros cuatro más. Acto seguido, el joven deja caer el móvil de Anna en el fregadero de la cocina dejándolo inutilizado. Anna comienza a sospechar algo extraño en la conducta de Peter. En ese instante irrumpe Paul (Arno Frisch), que también va vestido de blanco y con guantes blancos. Paul insiste en la petición de su amigo Peter con exquisita cortesía. El marido de Anna, Georg, interviene y trata de tranquilizar los ánimos, pero la conversación comienza a crisparse y Paul golpea brutal e inopinadamente en la rodilla de Georg con un palo de golf. Los dos chicos secuestran a la familia tras matar a Rolfi.

A partir de aquí los jóvenes intrusos comienzan a desafiar a la familia en una sucesión de juegos perversos cuya última partida será la muerte de esta. En varias ocasiones, Paul interpela al espectador como testigo de las diversas torturas físicas y psicológicas que infligen a la familia, como por ejemplo obligar a Anna a desnudarse delante de sus verdugos y de su marido, que es incapaz de defenderla por el impacto recibido con el palo de golf. En un momento de relajación de los agresores, el hijo de los Schöber logra huir de la casa. Sin embargo, Paul no tarda demasiado en retenerlo. Más tarde, este último se prepara un sándwich mientras Peter mata al niño de un tiro de escopeta. Los dos jóvenes se marchan de la casa no sin antes haber atado al matrimonio Schöber.

Tras la fuerte conmoción por el asesinato de su único hijo, Anna es la primera en reaccionar y logra deshacerse de sus ataduras. Acto seguido, desata al marido, que casi no puede desplazarse por el dolor que sufre por el golpe recibido. Anna consigue salir de su casa en busca de auxilio y Georg trata de arreglar el móvil mojado con el fin de llamar a la policía.

Mientras Georg espera en casa junto al cadáver de su hijo, aparecen Paul y Peter con Anna, a la que han conseguido capturar. Las agresiones y torturas psicológicas vuelven otra vez a la casa de los Schöber. A Anna la obligan a recitar una oración religiosa, primero al derecho y luego al revés, para decidir quién va a morir primero, si su marido o ella y con qué arma.

De repente, parece que la suerte les sonríe a los Schöber, pues Anna logra hacerse con la escopeta de Peter y le dispara mortalmente. Paul le quita el arma a Anna, coge el mando del reproductor de vídeo y la película comienza a rebobinar hasta el momento en que Anna ha cogido la escopeta para disparar a Peter. Al llegar al punto de partida, ella no logra hacerse con el arma. Los dos jóvenes matan primero a Georg con un certero disparo de escopeta. A primera hora del día, los asesinos llevan amordazada a Anna, cogen la embarcación familiar y la tiran viva en medio del lago. Poco después, Paul se acerca a la casa de Eva, vecina de los Schöber y solicita unos huevos. Paul sonríe de forma aviesa a la cámara dirigiéndose por última vez al espectador.

## 4. ESTRUCTURA NARRATIVA

### 4.1. Las fases del juego

A partir de las coordenadas espaciotemporales, hemos podido reconocer una disposición similar a la que se da en cualquier tipo de juego. En este sentido compartimos el estudio del profesor Gómez Tarín (2016), que articula la película en cinco grandes bloques:

- 1º presenta el espacio y los jugadores que van a participar en la partida.
- 2º sienta las reglas del juego y plantea abiertamente la situación; se determina el espacio y se constituyen los diferentes “equipos” (la familia Schöber frente a Paul y Peter). Se hace una primera partida (primer enfrentamiento que culmina con el golpe en la rodilla de Georg mediante el palo de golf), y quedan establecidas las pautas de ganancias y pérdidas que lleva consigo el resultado (véase el asesinato de Rolfi, el pastor alemán).
- 3º define el lugar que ocupan los espectadores y los nuevos jugadores.
- 4º sucede en la fase central de la película. Es el juego en sí, donde se va a desarrollar la “partida” más importante. Se definen las posiciones de cada uno de los jugadores a través de su distribución espacial.

5º finaliza el juego. Peter y Paul ganan la apuesta. Han conseguido matar a toda la familia en menos de 12 horas. En un gesto *metafilmico*, el *meganarrador* o *narrador implícito* pone en boca de Peter y Paul una breve reflexión sobre la naturaleza de la ficción. La conclusión nos remite a una estructura en bucle. Gracias a esta última secuencia, Haneke sugiere un cierre abierto (ibid.: 164-165).

## 4.2. Orientación estética y discursiva

Debemos tener en cuenta su adscripción a la *Modernidad Cinematográfica* para determinar cuál es la orientación estética y discursiva que ofrece *Funny Games*, ya que su radicalidad proviene de la subversión del MRI mediante la denuncia contundente a las formas de la representación espectacular de la violencia.

A lo largo del relato hanekiano comprobamos una sistemática desobediencia a los preceptos del *cine clásico*. Transgrede los mecanismos narrativos mediante el efecto del *extrañamiento* (que ofrece una nueva perspectiva de la realidad, evidenciando el artificio de la propia construcción de la representación), en lugar de impulsar los procesos de identificación con los protagonistas; y elimina toda *pulsión escópica*. Tampoco existe un gesto liberador, condescendiente o amable de cara al espectador. Rompe de forma frontal las expectativas que nos habíamos formado del relato, sortea en cada momento cualquier tipo de esperanza a nuestros deseos respecto a los avatares narrativos. Subvierte los códigos del *thriller* psicológico y del subgénero *home invasion*. No apreciamos una sanción por los asesinatos, ni tampoco hay redención hacia las víctimas. Pero lo más extremo de la película es que ni siquiera hay un motivo psicológico que explique el comportamiento de los asesinos en serie. La cadena de la lógica causal (*acción-reacción*) que permite al espectador crear la progresión narrativa en ocasiones está subvertida, ya que antepone el efecto a la causa; incluso queda, a veces, fracturada o interrumpida. Elude el abrochamiento de la clausura, y esto nos produce una desagradable insatisfacción.

Todas estas características nos van a servir para comprender que el término de *modernidad*, lejos de parangonarse con lo que entendemos por *cine contemporáneo*, *dominante* o *convencional*, en verdad

## 5. ANÁLISIS TEXTUAL

### 5.1. Planteamiento: presentación de los protagonistas y exposición del espacio-tiempo del relato

#### 5.1.1. La presencia del jugador supremo

0h. 00'01"

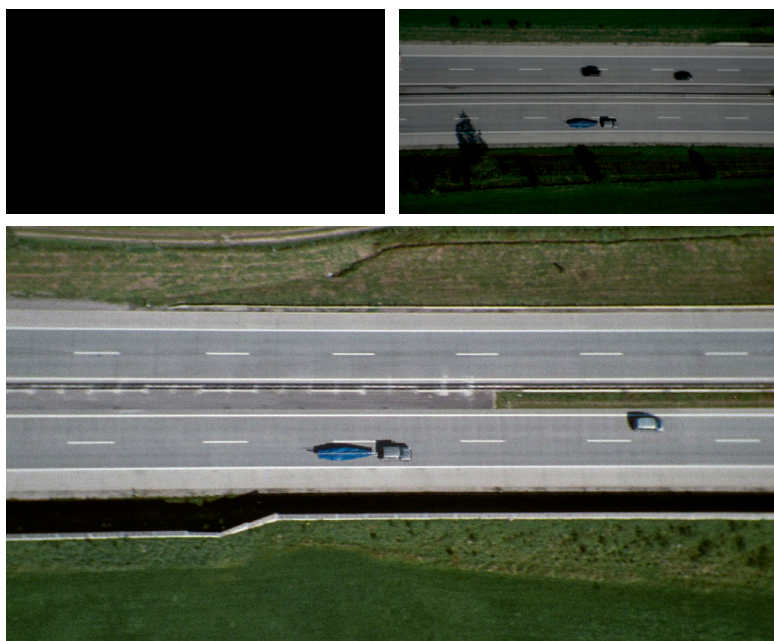
Después de la imagen en negro emerge suavemente el plano de apertura. De la oscuridad y las tinieblas, pasamos a una imagen celestial, paradisíaca. “Lo bello es ese comienzo de lo terrible que los humanos podemos todavía soportar” (Trías, 2011: 7). En este plano inaugural (un gran plano general), apreciamos una “mirada divina”: es una perspectiva aérea que muestra el desplazamiento del vehículo de la familia Schöber, un jeep que arrastra un velero, por la autopista en medio de un hermoso entorno natural.

García Catalán (2022: 176) señala de forma certera que

el gesto inaugural, canónico, de la cámara *hollywoodiense* es, por tanto, el de un descenso. De la posición elevada que legitima al *grand imagier* o *meganarrador* como creador, baja grácilmente hasta apearse en busca de sus protagonistas.

Sin embargo, Haneke no tardará en “rasgar la mirada encantada ante el ‘espejo pintado que es el cine hegemónico hollywoodiense” (ídem.). El cineasta austriaco segará dicho gesto con la incorporación de algunos significantes, como los rótulos y la música *anempática* (que, al contrario de la música empática, crea un fuerte contraste entre una escena trágica y la música que la acompaña o viceversa), y desactivará los mecanismos de identificación con la familia protagonista.

La toma es cenital. La carretera está rodeada de bosques y lagos espléndidos de la zona de Salzburgo. Mientras asistimos a los primeros compases de la película, escuchamos una música *aparentemente extradiagética*. Es una pieza clásica que se reconoce con absoluta claridad desde las alturas, a una considerable distancia respecto a su fuente “natural” (el equipo de música del todo terreno que veremos en breve). La combinación entre la pieza armoniosa y plácida de Händel y el parque forestal visto desde arriba subraya el dominio que tiene el *meganarrador* sobre los planos iniciales.



En la imagen siguiente se reduce la escala visual a un plano general, manteniendo la toma aérea y la *música diegética*. Durante el recorrido del jeep, el matrimonio Schöber juega a acertar la música que están escuchando junto a nosotros, los espectadores. Pero los dos planos detalle sucesivos presentan diversos estuches de CD y una mano introduciendo un disco. Estos dos insertos nos aclaran la verdadera procedencia de la fuente sonora y al mismo tiempo desvelan el comienzo del *juego* filmico. Así, en términos narratológicos, podemos matizar que en los primeros minutos nos encontramos con un sonido *over*, “exterior a los personajes y de existencia compartida con otros elementos diegéticos pero que proviene del exterior de la *diégesis*” (Gómez Tarín, 2010: 222). Al introducirse la cámara en el interior del vehículo familiar, creemos reconocer un sonido *in*, es decir, identificamos la música de Händel y el posterior diálogo del matrimonio jugando a adivinar las piezas cadenciosas: “¿Björling?, ¿Suliotis?, ¿Tebaldi?”. Georg acierta y exclama: “Bingo”; Anna reacciona y solicita participar en el juego de adivinar los temas musicales. El marido alude a *Gigli* y su mujer le vuelve a retar: “Está claro, pero ¿qué pieza?”. El marido no sabe responder y ella reacciona en tono ufano: “Te gano tres a dos”.



### 5.1.2. Presentación de la familia Schöber: las víctimas

0h. 02' 12"

Estos últimos diálogos ayudan a colegir que Anna y Georg disfrutan de una alta cultura musical. A su vez, estas precisiones nos permiten inferir una lectura acaso algo más sutil: la abstracción visual/espacial que ofrecen los insertos de los mencionados planos detalle. Pasamos, de forma violenta por obra del montaje, de un par de vistas aéreas de los bosques de Salzburgo a los CD y el reproductor de música. Haneke invierte la lógica causal: primero muestra el efecto (la reproducción de fragmentos de Händel, Mascagni y Mozart) y luego la causa (el equipo musical). La abstracción espacial/visual de este par de insertos es más evidente cuando presenta después sendos planos aéreos de escala menor con la intención de acercarse a los protagonistas. La proximidad de estas tomas, con la imagen de los estuches de CD y la mano de Anna poniendo uno nuevo, sugiere una metáfora con las imágenes y sonidos: hay alguien, externo al universo narrativo, que manipula la información visual y sonora a modo de juego.

Un plano medio frontal presenta a la familia protagonista: Georg conduce el todo terreno mientras Anna le reprende en un tono dispendido. Detrás del matrimonio aparece sonriente el hijo, Schörschi, que observa el ambiente relajado de sus padres. La cámara muestra la escena familiar desde el exterior del vehículo y con ello insinúa un

Aquí juega, otra vez, el *meganarrador* con los espectadores: la música atronadora y estridente no cesa, desestimando el deseo de los espectadores de escuchar música más placida. Las imágenes de los títulos de crédito siguen desfilando a medida que nos presentan en primeros planos a los protagonistas (Georg, Anna y Schörschi). Por último, el nombre de Michael Haneke se expone en un plano general corto: figura en la parte inferior de la imagen. Al mismo tiempo, el todoterreno familiar se desplaza tras una verja y se aproxima a la casa de campo, mientras al fondo se aprecia un muro de árboles frondosos.

#### 5.1.4. Espacio: la casa de campo en los lagos de Salzburgo

0h. 03' 40"

Hay un nuevo encierro en la siguiente escena, cuando desaparece el rótulo del nombre del cineasta. La cámara se detiene en el mismo instante en que lo hace el jeep gris. Ante el vehículo familiar se aprecian las verjas de la puerta principal de una residencia. Solo cuando suena el claxon, la música de Zorn se interrumpe bruscamente y desaparece.





La entrada a la casa va a establecer el marco donde se van a sentar las bases del juego; será a partir del momento en que Anna alcance el mando a distancia de la guantera para abrir la puerta metálica abatible, mientras escuchamos plácidamente –junto a los protagonistas– la música *diegética* de Mozart, de ritmos juguetones. Aquí sí que ya suena directamente la música por el reproductor de CD. El mando a distancia para la entrada a la casa no solo se asocia con el mando de vídeo que veremos en el punto culminante de la película (el inoportuno y desazonador rebobinado de vídeo para el espectador), sino que invita, además, a una doble lectura en la puesta en escena: por un lado, la puerta abriéndose mecánicamente presenta seguridad o protección; por otro, ayuda a pensar en la reiterada imagen de reclusión, pues convierte la casa en una jaula de oro (cuando pretendan escapar los protagonistas les resultará harto complicado huir del recinto doméstico). Asimismo, podemos apreciar una imagen latente que recoge de forma acertada Gonzalo de Lucas (1998: 71) al contextualizar socialmente la acción en un espacio burgués con sus verjas y proyectores de luz y remitirnos a una metáfora visual del campo de concentración. El plano general corto termina mostrando el cierre de la puerta de entrada.

A continuación se nos presentan las diferentes estancias de la casa de la familia Schöber. Empezamos accediendo a un plano general corto del salón que, no casualmente, aparece a oscuras: cuando comience la apuesta de Peter y Paul sobre si la familia Schöber va a ser liquidada en menos de 12 horas, habrá anochecido; de este modo se crea una

analogía en la iluminación que sustancia el tono siniestro y de pesadilla del filme. Los protagonistas acaban de entrar en la casa, pero ya se nos anuncia sutilmente un presagio aciago. A lo largo de toda la película, el salón se va a convertir en el lugar trágico donde los psicópatas asesinarán al hijo y al padre. También será donde transcurra buena parte del relato, así como los avatares más determinantes (juegos, hostilidades, humillaciones, etc.).



Rolfi entra en el salón y comienza a olfatear los muebles (primero la butaca, luego el sofá, la televisión, la mesa y las sillas) mientras se van abriendo las ventanas y, por último, entra la luz. Rolfi llega al recibidor, sube las escaleras y se dirige a la parte superior de la casa. En este punto, la cámara se detiene con un plano general corto (en un

### 5.1.8. Exposición del conflicto: el primer juego mortal

0h. 17' 20"

Llegamos a uno de los puntos de inflexión más importantes del relato. Aquí se produce de forma explícita el primer juego. El perro no para de ladrar –en otro *fuera de campo* –, acaso con más fuerza que antes, debido al peligro que implica la presencia de los psicópatas. Cuando Anna cierra la puerta de entrada, aclara: “Solo quiere jugar”. Peter responde: “Menudo juego”. Anna se disculpa por la conducta del perro cuando el joven comenta que le ha saltado encima, aunque esto no lo hemos podido observar, por lo que cabe la posibilidad de que sea una mentira. La mujer y los dos jóvenes se encuentran en el recibidor. El *meganarrador* presenta a los tres personajes en un plano medio largo con el fin de mostrar a Anna asediada por Paul y Peter. Paul es quien toma el mando y se coloca delante del encuadre: un leve *contrapicado* acentúa su dominio en la escena.



Anna insiste en encerrar a Rolfi para que se puedan marchar sin que tengan problemas. Paul contesta de inmediato, con autoridad y aplo-mo, que “no hace falta, gracias... Es culpa mía, me olvidé del perro. Si

Pero esta promesa es mentira, Paul seguirá jugando con las víctimas conforme avance la película.

Continúa el primer juego de los psicópatas. Paul mantiene su enfrentamiento con Anna amenazándola: "Se lo contaremos a Fred y a Eva. Desde luego, esto no me había pasado nunca. ¿Y a ti, Tom?". Acto seguido se crea un silencio muy embarazoso que también percibe el espectador. El joven insiste: "¿Puede darnos los huevos?". Anna ya no quiere seguir el juego de ellos y les pide que se marchen. Paul se mantiene firme e inalterable en su posición: "¿He hecho algo...?". Anna ya no oculta más su rechazo ante la propuesta de los chicos e intenta forzarlos a que se vayan de la casa empujando a Peter al exterior, justo cuando aparece Georg. Aquí cambia el nombre de Peter por Tom. Este gesto será recurrente más adelante.

## 5.2. Confrontación: Peter y Paul desafían a la familia Schöber en el juego de la muerte

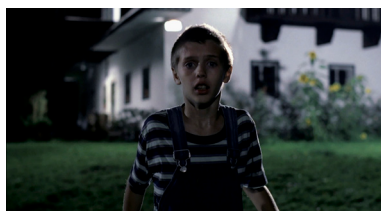
### 5.2.1. Solo queremos los huevos

0h. 21' 44"

El *meganarrador* recurre a un *plano largo fijo sostenido* para preverlecer el *montaje sintético*. Gracias a esta marca enunciativa refuerza la violencia verbal de los diálogos. Un plano medio sitúa a todos los personajes en el mismo encuadre, agrupando a la derecha de este al matrimonio Schöber y a la izquierda a Paul y a Peter, como si se tratara de dos áreas del juego. La situación se vuelve cada vez más desagradable. El juego funesto continúa. El marido entra en la casa y se encuentra a Anna insistiendo en echar a los psicópatas. Georg pregunta a su mujer si el perro está con ella. Acto seguido nota la irritación de Anna que, cabizbaja y nerviosa, le pide expulsar a los jóvenes de la casa.

El marido no comprende lo que ocurre. El espectador tampoco sabe qué es lo está sucediendo realmente. Anna insiste en echarlos, mientras Paul, en tono afable e indiferente, hace caso omiso a la mujer. Los dos jóvenes se acercan a Georg para intentar explicar lo que ha pasado. Conforme avanza el enfrentamiento entre los dos grupos de personajes, la cámara sigue manteniéndose en la misma posición. Georg hace un esfuerzo por arbitrar la situación. La mujer reitera a su marido que

la idea del doble encerramiento: primero en el interior de la casa y ahora con la salida exterior.



A su vez, abunda en la imagen mental de los campos de exterminio y de concentración, fruto de nuestro imaginario colectivo. La noche, las luces proyectadas sobre la valla metálica y el niño huyendo de la muerte evocan la proyección del genocidio judío. Aquí se trata de la

el desdoblamiento de la mirada subjetiva entre Schörschi y el espectador –durante el mencionado *travelling in*– funciona como un juego de espejos: nosotros también somos víctimas, formamos parte del juego de esta ficción. El *fuera de campo* formaliza la operación metatextual, ya que nos está interpelando y haciéndonos partícipes de la película.



El niño se espanta ante lo que ha visto e intenta esconderse precipitadamente. Se introduce en una habitación, coge una escopeta de perdigones y se adentra en las tinieblas de la casa. Esta acción se manifiesta transgresora en las convenciones del *home invasion*, ya que en este subgénero la figura del niño representa la inocencia e indefensión. Haneke incorpora aquí un papel activo del chico como reflejo de una reacción pulsional que experimenta el espectador. Desde el escondite de Schörschi escuchamos *en off* una música *anempática*. Es Paul quien ha puesto al niño –pero también a nosotros– la música. El inserto de un primer plano de los guantes blancos de Paul introduciendo el CD nos insinúa las sádicas intenciones. Reconocemos el tema radical de rock de Zorn escuchado en los títulos del comienzo. El *meganarrador* vuelve a provocar aquí una enorme tensión debido a las disonancias inarmónicas de la canción, reforzada con la puesta en escena a través de la oscuridad reinante en las diferentes estancias que el niño atraviesa a ciegas. La angustia del niño es compartida por el espectador que escucha horrorizado la música.

## 5.2.10. Paul, dueño absoluto de Schörschi

0h. 57' 22"

Paul localiza a Schörschi en el umbral de un rellano. Lo más llamativo de esta secuencia es el *travelling* hacia delante que acompaña el tranquilo acercamiento de Paul hacia el chico. Su rostro relajado y arrogante delata el dominio que tiene sobre la situación. Pero todavía hay otro desplazamiento del dispositivo cinematográfico, acaso mucho más interesante: el nuevo *travelling in* efectuado justo desde detrás de Paul. En

dicho encuadre, que aparece borroso, al fondo de la imagen se advierte a Schörschi arrinconado y apuntando a Paul. A mitad del trayecto, el psicópata le conmina a que apriete el gatillo mientras seguimos escuchando la infernal música de Zorn. El *travelling in* nos obliga a compartir la mirada de Paul, que nos hace cómplices de este nuevo juego que el mismo personaje había previsto: “Aprieta el gatillo”, le pide al niño. De hecho, lo confirma nada más regresar con Schörschi a la casa de los Schöber. Cuando llega a su altura, el niño percute el gatillo, pero no hay detonación. En esta escena hay dos consideraciones importantes: primera, Haneke nos anima (el *travelling in* lo pone de manifiesto) al deseo de matar al odioso joven. Aflora aquí una pulsión primaria que ha sido proyectada sobre la pantalla. Por otra parte, esta acción violenta fallida está conectada con el destino luctuoso e inexorable de las víctimas.





Un gran plano general nocturno del exterior de la casa de veinte segundos permite aliviarnos y tomar aire tras la tensión acumulada en el larguísimo *plano fijo sostenido*. A su vez contribuye a marcar una elipsis temporal con el fin de agilizar los siguientes pasos de sus protagonistas, que es intentar salir de la prisión en la que se encuentran.

## 5.3. Desenlace: metatextualidad y autorreferencialidad

### 5.3.1. Anna, el personaje más fuerte

0h. 13' 23"

Anna descubre que los asesinos han cerrado con llave la casa. Volvemos de nuevo a la idea de encerramiento. La mujer considera como única opción posible salir por la ventana, como hiciera Schörschi en su fallida fuga. Será ella quien intente pedir auxilio en el exterior, dado que Georg apenas puede moverse. De esta manera, Haneke nos sugiere que la mujer asume un papel mucho más proactivo y valiente que el hombre. Este rasgo podrá reconocerse en buena parte de su filmografía, al posicionarse a favor de la estoica y enérgica actitud de la mujer en detrimento de la del hombre.

Georg le pide a Anna que no pierda más tiempo para salir por la ventana de la cocina. El *meganarrador* evidencia un *plano semi subjetivo* de Anna para mostrarnos el rostro dolorido y cansado de Georg. Aquí asumimos la perspectiva de la mujer, quien por otra parte plantea la hipótesis de que, si los asesinos cerraron la casa, también es probable que hayan cerrado la verja. El marido busca otra solución: escapar por la alambrada usando unos alicates. En este punto comprendemos que la supuesta seguridad de la casa para salvarse del peligro exterior se vuelve contra ellos mismos. El matrimonio intenta –por primera vez– adelantarse a lo que los asesinos puedan estar tramando. Georg

escena chocan frontalmente con las que Haneke utiliza normalmente en su cine y que hemos observado en buena parte de *Funny Games*. Tres años después, Haneke presentó en *Código Desconocido* un montaje con fines similares: la escena de la piscina en la que nos muestra a la actriz protagonista –junto a su pareja– que acude presta a rescatar al niño que se ha subido a la barandilla de un ático. Una vez que los padres logran salvarlo del peligro, se pone en evidencia la materialidad fotoquímica del soporte fílmico para desvelarnos que se trata de un trampantojo: una película dentro de otra película. De este modo, se contraponen las dos modalidades de montaje. Por un lado, se aplica el *montaje analítico*, donde las imágenes discurren en función de la lógica causal y, por otro, se muestra el *montaje sintético*, en la sala de doblaje, para transmitir una distancia sobre la tensión dramática de la acción.





El plano general del salón permite mostrarnos a Paul empujando a Anna al sofá para apropiarse del arma y tener de nuevo el control de la situación. El deleite del espectador al aflorar la catarsis liberadora de la tensión apenas alcanza un suspiro. Paul grita “¿Dónde está el mando a distancia?” y la reacción genera en nosotros un extrañamiento tras buscar de forma desesperada el mando entre los cojines del sofá. Al final lo encuentra.

El plano detalle muestra la mano de Paul manipulando el mando a distancia. Acto seguido, dicha imagen se queda congelada un par de segundos y, después, empieza a rebobinar la película hasta el instante anterior a la catártica eliminación de su compañero. El efecto de distanciamiento se inscribe aquí de la forma más oportuna posible para el espectador, al que se le recuerda que el juego de la acción dramática del filme no es real y se inscribe en la materialidad fotoquímica de una película (en la *diégesis*, gracias a la inmediatez de la videograbación) sometida a un mecanismo de arrastre (Company y Marzal, 1999: 121-122).





En este punto responde con contundencia Peter: “¡Claro!”. Paul continúa las reflexiones relacionadas con el discurso de la película de Haneke: “O sea, es tan real como la realidad que ves. Tonterías”. Los comentarios de los dos personajes deben leerse en un doble sentido. Por un lado, están expresados por psicóticos cuya percepción de la realidad parece no afectarles. Por otro, Paul se ha erigido esporádicamente en un delegado del *meganarrador*. Hasta el punto de haber podido cambiar –con el rebobinado de la película– el desenlace del filme para frustrar las expectativas del espectador anulando la catarsis liberadora de hacer matar a uno de los asesinos.

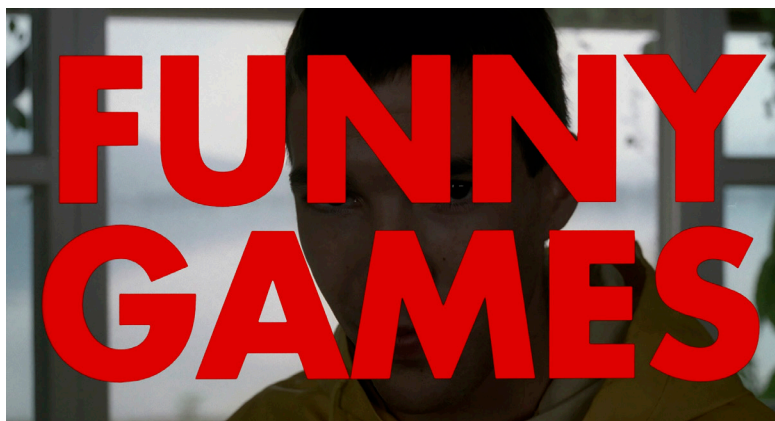
El plano general de Paul caminando tranquilamente por el jardín privado de los vecinos de los Schöber nos hace temer lo peor. Un *travelling* lateral se combina con el acercamiento de Paul al porche de la casa de Eva, la vecina de los Schöber. Paul se detiene en la puerta de entrada de espaldas a la cámara, saluda y pregunta si hay alguien levantado. Sopla un ligero viento. Son signos de un peligro inminente. Paul insiste y al final Eva contesta (en *fuera de campo*). De pronto aparece la mujer tras la celosía de la puerta, dentro de la casa.

#### 5.4. Epílogo: cuarta mirada a cámara de Paul; el juego empieza de nuevo

1h. 41' 19"

La cámara pasa al interior de la casa. La silueta de Paul se encuentra en penumbra por el contraluz, su figura se torna amenazante. El espec-

tador sospecha que el cierre de la película apunta a una estructura en bucle. Los gestos que expresa Paul a continuación confirman nuestros temores. Con buenos modales y voz levemente melosa se disculpa ante la mujer: "vengo de parte de Anna". Ante la extrañeza de Eva por la presencia de Paul, este le pregunta si se acuerda de él: "Nos vimos ayer en el pontón. Soy Paul". Aquí caemos en la cuenta de que, en efecto, ya se habían conocido cuando Anna acudía al embarcadero para saludar a la vecina, Gerda, y a su pareja, que se acercaban a saludar desde su navío. Finalmente, la vecina lo recuerda y le invita a pasar a la casa. Paul reitera que lo envía Anna, cuando los espectadores ya sabemos que es mentira porque acaba de matarla.



El joven le pide, en tono falsamente educado, si puede ofrecerle unos huevos. Aquí se despejan todas nuestras sospechas sobre los criminales fines de Paul. Eva lo invita a pasar al interior de la casa mientras acude a la cocina a recoger los huevos. Paul camina hacia delante aproximándose a la cámara y mirando hacia el lado derecho del encuadre y luego a la izquierda para controlar la situación. Al pasar a un primerísimo plano de Paul, gira la cabeza y dirige su mirada maliciosa a la cámara con el fin de interpelarnos directamente. Es en ese instante cuando la imagen se congela y emerge la música *extradieética* que tuvimos ocasión de escuchar al comienzo de la película. A partir de este momento, vuelven a salir los títulos de crédito empezando con el título (FUNNY GAMES) en rojo sobrepuesto sobre Paul. Pocos segundos después desfilan todos los nombres de los profesionales que

han intervenido en la película. La ausencia de un cierre satisfactorio para el espectador, sumado al efecto de distanciamiento sobre la última imagen –con la mirada a cámara de Paul–, nos vuelve a recordar el juego extraño que nos ha sido dado a ver: forma parte de una ficción en la que hemos sido manipulados y que, además, no es real (Cieutat y Rouyer, 2018: 177).

Según la entrevista con los críticos Cieutat y Rouyer (2018: 177), Haneke había concebido originariamente otro cierre (terminaba con la escena de Paul y Peter navegando por el lago), pero cambió de idea durante el rodaje al enterarse de la noticia en el periódico del asesinato cometido en una parada de autobús público en Vallecas (Madrid). El crimen fue cometido durante la participación en un juego de rol. Volvemos, pues, al juego como actividad lúdica de consecuencias graves al ser asumida en el mismo plano de la realidad. El juego se integra en la realidad, anula el sentido de lo real y lo reemplaza, lo que nos lleva a una neurosis psicótica.

## 6. LA CONSTRUCCIÓN CINEMATOGRAFICA: RECURSOS TÉCNICOS, EXPRESIVOS Y NARRATIVOS

### 6.1. Puesta en escena: entre la verosimilitud y la distancia

#### 6.1.1. Los espacios domésticos

Entre los espacios dramáticos de *Funny Games*, el escenario fundamental es el salón de la casa, donde habitualmente se realizan los juegos domésticos en la vida cotidiana, el lugar en el cual se reúne la familia y los amigos para divertirse con el ajedrez, parchís o cualquier otro juego similar, convertido en lugar privilegiado de los juegos sádicos de Peter y Paul.

Los espacios dramáticos de la película son realistas, sustentan la historia para potenciar la verosimilitud, y adquieren connotaciones sociales y metafóricas. En las sociales, los personajes se convierten en sinécdoque de la sociedad contemporánea. Y las connotaciones metafóricas per-

sancionarlos moralmente. A su vez, se aleja del modelo de la narración del *cine clásico*, puesto que la identificación con un personaje responde a un mecanismo pasivo, a un discurso cerrado e integrado en la misma ficción. El cineasta considera más efectivo aplicar los dispositivos de distanciamiento/extrañamiento para que el espectador pueda separarse de los avatares de los personajes, cobrar conciencia sobre las vicisitudes que remiten a la realidad cotidiana y, por tanto, ofrecer una visión áspera y crítica de la vida familiar, sin posibilidad alguna de evasión o escapatoria. En este sentido podemos afirmar que desactiva la mirada habitual del espectador que consume el cine hegemónico.

## 6.2. Puesta en cuadro: transgresiones al MRI

### 6.2.1. Plano fijo sostenido: un gesto de resistencia de la mirada

Generalmente, la cámara mantiene una distancia prudente sobre los personajes y la acción. Predominan los planos medios y planos generales para establecer una relación de los personajes con el entorno hermético. En algunos momentos, el *meganarrador* elige el *plano fijo sostenido* para impulsar la tensión dramática y a su vez someter al espectador a una relación especular con los personajes. Este tipo de planos suelen ser frontales, incluso transmiten un aire teatral cuyo fin es evidenciar la naturaleza artificiosa de la representación. Podríamos decir que el *plano fijo sostenido* es uno de los estilemas más destacados de la obra hanekiana. Constituye un rasgo estilístico de primer orden y suele aparecer en los momentos privilegiados del relato.

Para quien escribe este trabajo, el *plano fijo sostenido* más memorable es, sin duda, el que aparece en la secuencia nuclear de *Funny Games* y se trata del empleo más extremo de su cine. Ha transcurrido apenas una hora de película. Observamos un plano general del comedor. Durante los primeros segundos nos cuesta ver lo que ha sucedido realmente. Conforme rastreamos con la mirada las diferentes áreas de la imagen, vamos comprendiendo la tragedia. Acaban de matar al niño, que se encuentra en el suelo, a la derecha de la imagen, junto al televisor ensangrentado que emite la carrera de coches bajo un ruido ensordecedor. Este plano dura diez minutos y cincuenta y un segundos.

protagonista, está acorralado por Paul en la casa vecina. Es entonces cuando, con Paul dueño absoluto de la situación y sabedor de la falta de conocimiento sobre el manejo de la escopeta del niño, escuchamos de nuevo la música *Heavy Metal* de John Zorn que había abierto la película. Aquí, el *meganarrador* recurre a la música *anempática* con la intención de contrastar el tratamiento trágico de la escena con la intensa y molesta música de Zorn.

## 7. INTERPRETACIONES DEL FILME

### 7.1. Funcionamiento del juego

#### 7.1.1. Las reglas del juego

Los juegos constituyen el motor del relato en *Funny Games*. Estos, a su vez, conforman la estructura de la narración. Haneke regresa otra vez a la figura temática del juego con inusitado protagonismo, ya que en el transcurso de la *trilogía de la glaciación* emplea de forma reiterada el juego, que le sirve para vertebrar, incluso, la estructura narrativa de cada una de las películas (Ferrando García, 2018: 122). Tanto *El séptimo continente* como *El vídeo de Benny* y *71 fragmentos de una cronología del azar* presentan a los protagonistas mediante juegos, aunque en sus posteriores filmes se diluye esta cuestión. El juego también es metáfora del propio relato.

*Funny Games* es un juego permanente. Incluso los diálogos aluden de forma sistemática a expresiones vinculadas con él. El mismo título ya manifiesta las intenciones finales que persigue Haneke, le confiere un sentido irónico con claro acento perverso: juega con el espectador recordándole que simplemente está viendo una película. Se ha elegido el título en inglés, de forma similar a como hiciera en *Benny's Video*, cuyos títulos de crédito emergen en medio de la nieve electrónica con el grafismo similar al que utilizará en *Funny Games*. El título se presenta en mayúsculas y con un intenso color rojo. Lo más importante del mismo, sin embargo, es que aparece con la ortografía inglesa y no con la alemana, en clara alusión a las grabaciones domésticas de vídeo y

*del lobo (Le temps du loup/ Wolfzeit, 2003), Escondido (Caché, 2005), La cinta blanca, Amor* e incluso su última película estrenada en España, *Happy End*.

### 7.1.3. El tiempo del juego

Si tenemos en cuenta que, cuando Peter y Paul comienzan la apuesta, ya han transcurrido cuarenta minutos de película, podemos pensar que el tiempo de la historia se mueve alrededor de unas 14 horas. Paul establece el inicio del macabro juego a las nueve de la noche en el comedor y finaliza en el lago a las ocho de la mañana siguiente, una vez han lanzado al agua a Anna sin posibilidad de sobrevivir.

La familia Schöber llega por la tarde, sobre las 16 o 16,30 horas aproximadamente. Hemos de sumar el tiempo que le lleva a Anna preparar la cena en la cocina mientras su marido y el hijo están poniendo a punto la embarcación. Aquí son las 17 o 17,30 horas (cuando habla por teléfono, Anna lo confirma). Al llegar al epílogo, Paul se acerca a la residencia de Eva, la vecina de la familia protagonista. Los asesinos en serie han adelantado una hora y veinte minutos respecto al límite temporal del juego. Si sumamos las 11 horas y 20 minutos reales del juego de la matanza a la familia Schöber, y añadimos la parte del prólogo y del epílogo, podemos inferir que en total han transcurrido unas 14 horas. Esto quiere decir que el filme transcurre durante buena parte de un fin de semana, el tiempo habitual de descanso y diversión para una familia que va a ser asesinada sin paliativo alguno.

## 7.2. Los personajes de Funny Games

### 7.2.1. La familia Schöber contra Peter y Paul

Los personajes de *Funny Games* pertenecen a un alto nivel cultural y social (véanse las formas educadas, aspecto, vestuario, gustos musicales elegantes, aficiones deportivas como el golf y la caza, el todo terreno y la embarcación). El entorno en que se mueve la familia Schöber es de media-alta burguesía, disfruta de una bella propiedad en medio de bosques y lagos de la zona de Salzburgo, lo cual conlleva mantener relaciones distantes con los vecinos.

de los acontecimientos. Dicha figura se manifiesta de forma explícita a través de una *mirada divina* situada en el cielo, siguiendo el desplazamiento del vehículo familiar. Por tanto, ahí encontramos la figura del *meganarrador* o *gran imaginador* (Gaudreault y Jost, 1995: 51), ente conceptual o abstracto, que generalmente nada tiene que ver con el autor empírico o real, pero en este caso podemos vincularlo con Michael Haneke, pues hay una coincidencia entre ambas instancias al apreciarse con claridad los rasgos expresivos que se detectan en su filmografía, que conforman una línea estética definida, a la vez que ofrece una cohesión discursiva.

A lo largo de la película podemos encontrar elementos expresivos elocuentes vinculados con la puesta en escena (decorados, interpretación, vestuario, *atrezzo*, etc.), la puesta en cuadro (escala de planos, angulaciones, movimientos, fotografía, etc.) y la puesta en serie (ejes de acción, *raccords*, montaje, etc.). El *meganarrador* es el responsable del proceso narrativo, de la combinación de todos los recursos visuales, verbales y musicales, así como de las dos capas del relato fílmico: la *mostración* –concretada en la puesta en escena y en los encuadres, los planos, los ejes, etc.– y la *narración* –formulada a través del montaje (ibid.: 63-64)–. Todos estos aspectos formales son, pues, los que conforman el discurso armado por el *narrador implícito*.

## 7.4. Funny Games USA (2007): ¿una película mimética?

### 7.4.1. La noche americana

Haneke hizo diez años más tarde una versión estadounidense de la película homónima austriaca. Se trata de uno de los *remakes* más polémicos de los últimos tiempos, ya que esta nueva producción respetó escrupulosamente, plano a plano, diálogos, planificación y encuadres de la película original, incluso los rótulos. Sin duda *Funny Games* es uno de los trabajos más desestabilizadores que ha realizado en su carrera. En la entrevista realizada por Serge Toubiana en 2010 para los extras del DVD de *Cameo-Golem* de la película austriaca, Haneke aclaraba que la película no fue bien recibida, pero que su propósito final no era precisamente complacerlos:

El diseño de vestuario estuvo a cargo de David Robinson, que trató de mantener el estilismo de la versión austriaca. Entre sus labores estuvo vestir a Naomi Watts. Y aquí encontramos una de las diferencias en el *remake*: en la escena donde la madre ha sido atada y luego trata de liberarse de las ligaduras tras la muerte de su hijo, el vestido de Susanne Lothar hacía juego con algunos elementos del decorado, pero “no resultaba nada funcional para llevarlo en el campo. En cambio, el vestido de Naomi Watts es más sencillo y carecía de la combinación de debajo. Watts aceptó esta elección porque quería sentirse cómoda para actuar en las escenas más duras” (Cieutat y Rouyer, 2012: 187-188).

El productor habitual hasta ese momento, Veit Heiduschka, no intervino en esta película. El proyecto fue una coproducción de pequeñas empresas norteamericanas –Celluloid Dreams, Halcyon Pictures, Tartan Films, X Filme International, Lucky Red y Belladonna Ltd. Kinematograph–, lo que explica la presencia de una gran cantidad de figuras en la producción norteamericana, casi veinte personas. Entre los productores principales encontramos, además de a Chris Coen, la persona responsable de impulsar el proyecto, a Christian Baute, Hamis McAlpine, Pascal Metge, Hengameh Panahi, Valerie Romer o Andro Steinborn, según recoge la web [www.imdb.com/title/tt0808279/](http://www.imdb.com/title/tt0808279/).

Tratándose de una película netamente estadounidense, aun siendo una producción modesta (según la fuente de imdb, el presupuesto estimado para la película fue de 15.000.000 dólares), no sorprende demasiado la cantidad de productores que intervinieron. Si en las obras de Haneke todo el proceso de rodaje y de montaje es decisión personal suya, comprendemos su visión crítica sobre los métodos desarrollados en Estados Unidos, pues la presencia del cineasta queda anulada por la imposición de los productores, algo que no encaja en la forma de ver y hacer cine de Michael Haneke, un realizador que cuida al máximo todos los detalles narrativos, formales y discursivos.

#### 7.4.2. Diferencias con la versión austriaca

Aunque la versión norteamericana resulta prácticamente un clon de la versión original, si echamos una mirada más atenta, comprobamos que hay algunas diferencias notables. Entre las disparidades que podemos encontrar destacaríamos ciertos detalles del mobiliario de

en Estados Unidos, no pudo llegar al público mayoritario, dado que se estrenó en versión original con subtítulos en salas de arte y ensayo. Si el propósito fundamental de hacer una producción estadounidense era la de ejercer de francotirador rotundo contra el cine norteamericano, no alcanzó tal objetivo. Pese a que trataba de denunciar la representación de la violencia como una forma de espectáculo alienante que hace insensible al espectador respecto a la exhibición obscena de imágenes de sangre, violencia y muerte, creemos que no convenció a la crítica y al público norteamericano. La película, finalmente, tuvo más relevancia en Europa. ¿Esto sucedió porque tal vez se trataba de una propuesta más próxima al cine de autor? Desde el punto de vista ideológico, hizo un gesto crítico mucho más frontal y directo hacia el público norteamericano poco exigente. Según el realizador, la crítica estadounidense fue bastante injusta y no comprendió las intenciones reales del *remake*. En definitiva, el relativo fracaso que tuvo en el mercado norteamericano no debe achacarse solo a la negativa aceptación por parte de los críticos de cines norteamericanos, sino a que el público no fue abiertamente sensible a la propuesta metatextual.

## 8. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO<sup>6</sup>

### 8.1. Michael Haneke, director

Michael Haneke nació en Múnich (Alemania) el 23 de marzo de 1942. Después de graduarse en la universidad, trabajó como crítico de cine, un período marcado por las estrecheces económicas. Durante este período profesional, “escribió su primer guión, *Wochenende* (*Weekend*), y dicho trabajo visto ahora supone el embrión del futuro *Funny Games*” (Fogliato, 2008: 27). Este proyecto no se puso en marcha debido a la falta de conocimientos prácticos. Mientras escribía reseñas cinematográficas y literarias para *Die Presse* y algunos periódicos regionales, le ofrecieron un puesto en la emisora radiotelevisiva *Südwestfunk*

---

<sup>6</sup> La mayoría de datos de las biografías que figuran en este apartado han sido recogidos gracias a IMDb o Wikipedia. También hemos incluido algunos comentarios del autor del monográfico.

(*The Dark Valley*, 2014) –cuyo guion fue escrito por Martin Ambrosch, Thomas Willman y Prochaska–, *Die unabsichtliche Entführung der Frau Elfriede Ott* (*El secuestro involuntario de la señora Elfriede Ott*, Andreas Prochaska, 2010) y *Los tres mosqueteros de Alejandro Dumas* (*The Three Musketeers*, 1993).

En cuanto a su participación en el medio televisivo, podemos citar cinco capítulos de la serie *Alex Rider* (2020-2024), cuya creación es de Guy Burt, donde narra las vicisitudes de un espía adolescente tratando de salvar el mundo mediante sus misiones secretas, o la miniserie *Das Netz-Prometeus* (*La red-Prometeus*, 2023), protagonizado por Tobias Moretti y dirigida por Lukas Ladner. También ha participado en cuatro capítulos de *Im Netz der Camorra* (*En la red de la Camorra*, Andreas Prochaska, 2021), donde cuenta el relato de un popular enólogo, Matteo, que consigue una vida familiar confortable. De pronto, un antiguo amigo irrumpe en su vida y emergen del pasado hechos oscuros vinculados con una ominosa venganza.

Por último, ha intervenido en ocho episodios de la serie televisiva *Das Boot* [*El submarino*] (2018), una secuela de la oscarizada, realista y angustiosa película de 1981 dirigida por Wolfgang Petersen. La serie *Das Boot* ha sido coproducida por Bavaria Film, Sonar Entertainment y Sky Germany. Está basada en la novela homónima que fue escrita por Lothar-Günther Buchheim.

Para Michael Haneke, ha trabajado como montador en *El castillo*, *Funny Games* y *Código Desconocido*.

## 8.5. Susanne Lothar, actriz

Nació el 15 de noviembre de 1960 en Hamburgo (Alemania), hija de los actores Hanns Lothar y Ingrid Andree, que se divorciaron cuando Susanne contaba tan solo con cinco años y cuyo padre falleció un año más tarde de su separación. Susanne Lothar realizó los estudios de Arte Dramático en *Hochschule für Theater und Musik* (Hamburgo). Llegó a ser miembro de la compañía teatral de la *Deutsches Schauspielhaus* de Hamburgo durante bastantes años. Entre sus trabajos de aquellos tiempos destacan *Lulu juega*, *Erdgeist* [*El espíritu de la tierra*, de Frank Wedekind, 1895] y *Die Büchse der Pandora* [*La caja de Pandora*] en una

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Antich, Xavier (2006): Don Giovanni, un drama nada 'giocoso'. *Foro Clásico.com* <http://www.foroclasico.com/foro/archivo/mensajes.asp?f=operaitaliana&idC=W 396>. Publicado el 15/03/2006 (consultado 2/03/2025).
- Arnheim, Rudolf (1976). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Bordwell, David; Staiger, Janet y Thompson, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estudio cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Bourdieu, Pierre (2000). *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Bresson, Robert (2007). *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Árdora.
- Cherta, Rafael (1999). *Guía para ver y analizar: Centauros del desierto. John Ford (1956)*. Valencia: Nau Llibres/Barcelona: Octaedro.
- Chion, Michel (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Cieutat, Michel y Rouyer, Philippe (2012). *Haneke per Haneke*. Paris: Éditions Stock.
- (2018). *Haneke por Haneke* (traducción de Mathilde Grange). Guadalajara: El mono libre.
- Company, Juan M. y Marzal, Javier (1999): *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- De Lucas, Gonzalo (1998). Por una imagen necesaria. *La madriguera*, 7, 71.
- Debord, Guy (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Deleuze, Gilles (1996). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Dietrich, Genoveva (2007). *Diccionario del teatro*. Madrid. Alianza.
- Enzensberger, Hans Magnus (1994). *Perspectiva de guerra civil*. Barcelona: Anagrama.
- Ferrando García, Pablo (2018). Las imágenes catódicas como proyección metafílmica en la trilogía de la glaciación de Michael Haneke.

## GUÍAS PARA VER Y ANALIZAR...

1. Cantando bajo la lluvia
2. "M" El Vampiro de Düsseldorf
3. El espíritu de la colmena
4. Blade Runner
5. La naranja mecánica
6. Centauros del desierto
7. Con la muerte en los talones
8. Ciudadano Kane
9. Laura
10. Con faldas y a lo loco
11. La reina Cristina de Suecia
12. Drácula de Bram Stoker
13. Excalibur
14. Arrebató
15. Pesadilla antes de Navidad
16. En busca del arca perdida
17. La mujer pantera
18. Pulp Fiction
19. Annie Hall
20. Los olvidados
21. La semilla del diablo
22. Apocalypse Now redux
23. Ser o no ser
24. El sol del membrillo
25. James Bond contra Goldfinger
26. Lawrence de Arabia
27. Seven
28. La dolce vita
29. La parada de los monstruos
30. ¡Qué bello es vivir!
31. Matrix
32. Dos en la carretera
33. Al final de la escapada
34. Minority Report
35. La guerra de las galaxias
36. Roma, ciudad abierta
37. El show de Truman
38. Remando al viento
39. Shrek
40. Todo sobre mi madre
41. Toy Story
42. Ordet
43. París, Texas
44. Noche en la tierra
45. El profesor chiflado
46. Los siete samuráis
47. Muerte entre las flores
48. En construcción
49. King Kong
50. El viaje de Chihiro

# GUÍAS PARA VER Y ANALIZAR...

## NUEVA TEMPORADA

- |                                  |                           |
|----------------------------------|---------------------------|
| 51. El diablo sobre ruedas       | 76. La fiera de mi niña   |
| 52. Deseando amar                | 77. Placido               |
| 53. Solaris                      | 78. La vida de Brian      |
| 54. Gladiator                    | 79. Muerte de un ciclista |
| 55. La matanza de Texas          | 80. Sin perdón            |
| 56. Lola Montes                  | 81. Funny Games           |
| 57. Up                           |                           |
| 58. Jennie                       |                           |
| 59. Melancolía                   |                           |
| 60. Mystic River                 |                           |
| 61. El verdugo                   |                           |
| 62. Network                      |                           |
| 63. Harry el sucio               |                           |
| 64. Alien, el octavo pasajero    |                           |
| 65. American Beauty              |                           |
| 66. Ladrón de bicicletas         |                           |
| 67. Rebeca                       |                           |
| 68. Perdición                    |                           |
| 69. Perfect Blue                 |                           |
| 70. La piel que habito           |                           |
| 71. Easy Rider                   |                           |
| 72. El piano                     |                           |
| 73. Los idiotas                  |                           |
| 74. El Evangelio según San Mateo |                           |
| 75. Solo ante el peligro         |                           |

## ¿Quieres publicar una *Guía para ver y analizar*?

Si quieres hacernos llegar tu propuesta, asegúrate de que cumple las normas de la colección:

- Los textos deberán ser originales y su estilo literario lo más sencillo y claro posible, evitando adoptar un tono excesivamente académico, es decir, un lenguaje “opaco”, lo que no implica caer en superficialidad o banalidad.
- La extensión total del texto deberá ser de entre 250.000 y 270.000 caracteres (con espacios y notas incluidos).
- Se procurará utilizar gráficos, esquemas, tablas, dibujos, etc., para facilitar la lectura del texto y el seguimiento del estudio monográfico de la película.
- El texto deberá adoptar, sin perjuicio de los condicionantes particulares de cada película, ni de la autonomía del autor en la redacción del texto, la estructura de los libros de la colección:
  1. Ficha técnica y artística
  2. Introducción
  3. Sinopsis argumental
  4. Estructura del film
  5. Análisis textual
  6. Recursos expresivos y narrativos
  7. Interpretaciones/Apéndices
  8. Equipo de producción y artístico
  9. Bibliografía
- Las propuestas de nuevos libros (que deberán ser inéditos) deberán constar, al menos, de los siguientes documentos:
  1. Justificación
  2. Índice comentado
  3. Bibliografía seleccionada
  4. Breve CV del autor (inferior a 500 palabras).
- Todos los documentos deberán ser entregados en soporte informático. En la página web de Nau Llibres existe una sección específica (<http://naullibres.com/guias-para-ver-y-analizar>) para el envío de originales.

El Comité Editorial, compuesto por expertos en comunicación audiovisual y educación, comunicará al autor, en un plazo no superior a tres meses, si acepta o no dicha propuesta. Si la respuesta es positiva, se firmará el correspondiente contrato de edición con la editorial y el autor se comprometerá a entregar, en el plazo que en su momento se estipule, un borrador del texto, que será revisado por los miembros del Comité Editorial. El autor deberá recoger las correcciones y sugerencias resultantes de la revisión para modificar convenientemente el texto antes de enviarlo a la editorial para proseguir el proceso de edición, que necesitará de la colaboración del autor para incorporar las ilustraciones y ejemplos previstos.