



**Jornades de Foment de la Investigació**

**LA CONSTRUCCIÓN  
FÍLMICA DE LA  
VIOLENCIA:  
FUNNY GAMES.  
M. HANEKE**

**Autors**

Leticia VIÑA.

El film comienza con un plano cenital donde podemos ver un coche por una carretera rodeada de cuidados prados. En este plano intervienen las voces de los protagonistas con el fondo de una música que podemos atribuir de celestial. La cámara, que será uno de los elementos más importantes en la película a la hora de construir de una forma peculiar la desazón y el terror en la misma, se acerca al coche en cuestión para penetrar después dentro del coche mediante un primer plano de las manos de uno de los protagonistas eligiendo un CD. En todo momento suena una música celestial, una música burguesa, de ópera, es el juego de la familia, adivinar qué obra es la que suena. La película ya nos introduce en la institución del juego<sup>1</sup> desde el principio y será uno de los elementos por los que la trama se irá desarrollando. Vemos en esta escena como Anna, la mujer, es la jugadora con ventaja mientras su marido Georg, es el jugador desaventajado que sufre ante la situación de este inocente juego, mientras su esposa disfruta de su ventaja y de la desventaja de su marido.

La cámara entra en el vehículo para mostrarnos a los personajes. Es un plano que nos muestra una típica estampa familiar: un hombre de mediana edad al volante, su mujer al lado y un precioso niño de ojos azules en el asiento trasero contemplando animado el juego de sus padres. Es el retrato armónico de una familia modelo, de cualquier familia a la que podemos conocer, pertenecer o encontrarnos en nuestro alrededor. De repente la armonía descrita se quiebra, por una música desde el sujeto de la enunciación, es una música infernal, diabólica y desagradable que contrarresta notablemente con la música que sonaba desde el principio de la película. Con esta irrupción en la escena el sujeto de la enunciación se pone en contacto con el espectador y hace que entre en el juego<sup>2</sup>, le llama la atención, le apela y le despierta avisándole de lo que le espera. La cámara no deja de enfocar los rostros en primer plano de la familia con esta macabra música, que despierta desazón en el espectador y que servirá de señal a lo que viene a continuación en la película: la irrupción de unos individuos en la vida cotidiana de una familia. A parte de esta música le acompaña el título de la película con un color rojo chillón, como el color de la sangre, sobrepuestos en la escena familiar, para después desaparecer y dejar la música, mientras los protagonistas prosiguen con el juego acompañados de esta música mientras podemos adivinar lo que ocurre en la escena: el niño mira su madre que tiene cierto aire de crueldad respecto al padre que no adivina la pieza que está sonando.

La cámara vuelve al exterior desde un plano cenital y sigue al coche que desaparece por detrás de unos arbustos, la música suena y no podemos ver el coche, sólo nos lo podemos imaginar cómo pasa. Este plano es muy importante, ya que una de las formas de construir la violencia extrema de la película es mediante la ocultación de la violencia en el espacio que el espectador no puede ver, es decir, el fuera de campo, mientras puede oír los quejidos y lamentos. En este caso no podemos ver el coche aunque está dentro del campo visual, y está acompañado de la terrorífica música, es una comparación a la forma de presentarnos la violencia el sujeto de la enunciación.

La cámara vuelve a entrar dentro del coche con un plano detalle de Anna quitando el CD del radiocasete, en ese momento los títulos de créditos son significativos, la música de la película: Andel; Mascagni, Mozart y J. Zorn. Anna pone otro CD y prosigue el juego mientras el niño contempla, como nosotros como espectadores vamos a contemplar el juego y a participar.

1 GOMEZ Tarín, Francisco Javier. “La representación de la violencia. (“Funny Games”. M.Haneke)”, en Revista El Viejo Topo. Núm 169-170. Ediciones Intervención Cultural S.L, Barcelona 2002. P.92-95

2 GOMEZ TARÍN, Francisco Javier. La representación de la violencia. (“Funny Games”. M.Haneke)”, en Revista El Viejo Topo. Núm 169-170. Ediciones Intervención Cultural S.L, Barcelona 2002. P.92-95

La cámara sale al exterior, para mostrarnos el destino de la familia. La infernal música continua hasta que llega a una parcela y para la música de repente para dejar sonar el claxon del coche, el sujeto de la enunciación está presente y ha “apagado” la música para dejar sonar y volver a retomar la trama, como podemos ver la ironía en el film está en todo momento presente y será una de las características apreciables desde la figura del sujeto de la enunciación.

Se nos presenta en un plano general un gran casa con un jardín y varias personas en el mismo. Como podemos ver, se nos presenta a la familia en un ambiente de clase media alta, con gustos burgueses: juegan al golf, escuchan ópera y poseen enormes casas de veraneo con terrenos propios y grandes vallas. Anna y Georg hablan con sus vecinos a lo lejos, con cierta frialdad estos le contestan, este elemento funciona en la trama como el principio del círculo de violencia de la trama. Los asesinos ya están con los vecinos pero no hemos visto nada, sólo referencias de la violencia, para entrar en la violencia de la familia elegida por el sujeto de la enunciación y acabar en otra casa para imaginarnos que esta espiral nunca acaba.

Nuestra familia entra en su propiedad, vemos un plano de la casa a oscuras con el perro en el salón, la voz de Anna en el fuera de campo dando órdenes a su hijo. La cámara sigue al perro<sup>3</sup> en todo momento, lo hace protagonista de esta escena, es el que nos presenta la casa, dirigiéndose al recibidor sube las escaleras, pero la cámara permanece en el recibidor y sólo sigue el movimiento del perro sin subir al piso de arriba. Esta escena tiene una doble función: familiarizarnos con otro miembro más de la familia, que será víctima del juego perverso de los asesinos y, nos presenta el terreno de juego por donde se desarrollará la trama.

Hay un plano detalle de la pared y como el padre deja los palos de golf que van a constituir unos de los símbolos más importantes y de los juguetes de las escenas posteriores. Se da paso a otro plano detalle del rincón donde la familia deja el calzado mientras el padre se cambia el mismo, el perro lo asalta, la cámara esta al nivel del perro, no a la altura de las personas. En esta escena sólo vemos la cara de los protagonistas cuando están al nivel de la mascota, como en el plano siguiente, donde podemos ver un plano detalle de Anna colocando la comida en la nevera y como el perro mete la cabeza en la misma. Anna aparece en el plano porque la cámara sigue a la mascota y Anna está agachada a su nivel. Es el perro protagonista en las siguientes escenas y el que nos dará pistas del malestar y de la infiltración de los personajes siniestros al hábitat natural de la familia protagonista, sirve de eslabón entre la presentación de la familia al espectador y la presentación de los asesinos.

Es hasta aquí la presentación de los personajes, una familia de clase media acomodada, formada por un padre, una madre y un niño pequeño. Esta familia no es importante, no importa a qué se dedican o que relación tienen entre ellos. De hecho, en la película los personajes no están en absoluto profundizados, ni su personalidad, ni su forma de comportamiento, son unos personajes completamente planos, son simplemente el reflejo de cualquier familia de nuestra sociedad, responden a un arquetipo plano.

En la siguiente escena aparecen Fred el vecino de la familia con un joven que lo presenta como el hijo de un amigo suyo empresario, como podemos ver la referencia al mundo burgués no pasa desapercibido y, es que será más adelante uno de los temas que tratarán los asesinos en un diálogo con la familia. Así, pues aparece el primer elemento siniestro en el hábitat natural de la familia: Paul. El perro no para de ladrar y será este el que

<sup>3</sup> GOMEZ TARÍN, Francisco Javier. La representación de la violencia. (“ Funny Games”. M.Haneke)”, en Revista El Viejo Topo. Núm 169-170. Ediciones Intervención Cultural S.L, Barcelona 2002. P.92-95

sirva de enlace entre la familia y lo extraño, es decir, los asesinos. Vemos desde el principio en el personaje de Paul la ironía en sus palabras y el extrañamiento en su aspecto. A continuación vemos un plano general de Fred, Paul, Georg y el niño en el velero y Anna en pie observándoles con el perro a su lado, este plano dará paso a una serie de acciones paralelas, la de Georg y el niño hablando de lo raro que estaba su vecino y de la extraña ausencia de su hija Sisi, para dar paso a una de las escenas más importantes de la película: el comienzo del juego. En esta escena vemos a Anna hablando por el móvil con una amiga a la que le insiste que vaya a visitarlos a la casa para pasar el fin de semana juntos. La conversación se queda en suspense y en la incertidumbre de la visita. Georgy entra en escena para pedir un cuchillo mientras su madre continúa hablando por teléfono, pero vuelve a la cocina porque dice que hay alguien en la puerta. Anna acude a la puerta y él le pide unos huevos de parte de Eva la vecina y esposa de Fred. Entra en la cocina y Anna y él mantienen una conversación, el plano contra plano está realizado de una manera destacable, en el mismo plano aparecen los dos, pero se enfoca a uno mientras habla y el otro permanece desenfocado. La presentación de Peter es como la de Paul a través de elementos conocidos, los vecinos amigos, y en apariencia es diferente a Paul: gordo y tonto. Pero con elementos en común, la vestimenta de chicos universitarios pudientes, y con un detalle importante: unos guantes blancos que nos pueden recordar al personaje de Álex en la Naranja Mecánica de S. Kubrick. Anna se extraña de cómo ha entrado a la casa por la playa y él le vuelve a dar una respuesta de confianza “Fred me lo enseñó”. Anna le da los huevos en la mano y este sale de la cocina, en el fuera de plano se oye un ruido Anna sale a ver lo que pasa, y la cámara nos enseña un plano detalle de los huevos rotos. Anna sale del plano para ir a la cocina y Paul echa un vistazo descarado por la casa y por fuera, ahora podemos ver claramente cuáles son las intenciones de Peter. En la siguiente escena vemos a Anna y a Peter otra vez, a la que le obliga de manera sutil pero directa a que le de más huevos porque ha visto que tenía una docena. Este es un elemento que va creando tensión en el espectador, cómo de forma educada pero descarada una persona entra en el hábitat cotidiano y natural de una familia. Esta tensión se dispara cuando vemos a Peter girarse para tirar el móvil y que haya parecido un accidente. Ya nos esperamos lo peor, como en las películas de terror<sup>4</sup> una de las cosas más elementales los asesinos lo que primero hacen es cortar el teléfono. En este caso, los asesinos no entran en la vida de esta familia de una manera brusca, sino de una manera familiar basada en la confianza, como puede por su mismo estatus social y las referencias a los vecinos.

Después de esto Anna le invita a recoger los huevos y a salir de su casa de una manera educada, pero él le pregunta si no envuelve los huevos, los envuelve sorprendida ante el descarado del joven y este se va. Anna se relaja, se enciende un cigarro y se ríe, es un momento de relax no sólo para ella sino también para el espectador. Prueba el móvil pero no funciona, este elemento será muy importante en las últimas escenas de la película. Mientras el perro empieza a ladrar sin parar.

Este caso, (como ejemplos que veremos más adelante en la película, como el del cuchillo, cuyo extravío en el barco se nos ofrece en plano de detalle) presenta la dificultad de la relación Núcleo-Catálisis-Encuadre en este film. Parece recurrir a ello de un modo convencional, pero no deja de ironizar sobre el asunto.

En un plano general vemos dentro de la casa y en cada lado de la puerta a Peter y a Paul, esta es la presentación de los dos asesinos: el listo y el tonto. Un cliché convencional en el mundo del cine y de los dibujos animados,

---

<sup>4</sup> <http://www.zemos98.org/laboratoryroom.pdf>

pero su forma de vestir hace que sean unos asesinos poco convencionales en el cine institucional.

Anna entra en escena y ahuyenta al perro diciéndoles que el perro sólo quiere jugar, “Un juego curioso” responde Peter, lo que remite al juego y a lo que más tarde harán ellos.

Paul se dirige a los palos de golf, que serán un símbolo en la película, un símbolo del juego y de la violencia. Pide de manera osada pero educada si puede probar el palo. En el siguiente plano vemos a padre e hijo cómo escuchan ladrar al perro y un aullido. Anna enfadada sale a buscar a Paul este sale del fuera de campo y asusta sin querer a a Anna, pregunta por Tom, ella extrañada no sabe por quién le está preguntando. Es un intertexto al mundo de los dibujos animados, dibujos que en un principio son inocentes para niños, pero que en el fondo son la iniciación mediática de la violencia.

En la siguiente escena la tensión va creciendo cada vez de manera más tensa, Anna hace referencia al juego” No sé a que estáis jugando, pero no voy a participar”. Los asesinos ante la respuesta de Anna se muestran confusos y le pide los huevos. Anna forcejea a Paul y en ese momento llegan el padre y el niño. Se excusan diciendo que sólo querían unos huevos. La tensión ha llegado a su máxima, se repiten otra vez los mismos argumentos: el argumento y la excusa de los huevos, algo tan absurdo pero las maneras educadas pero prepotentes e irreverentes han sido lo que han marcado esta tensión y esta violencia implícita. Georg se extraña que pase todo eso por unos huevos, pero Anna no puede excusarse. Ya han entrado todos en el juego, desde que Peter entró en la casa pidiendo de manera absurda los huevos. Anna no sabe cómo salir de él, cómo cortar el juego ya que Peter y Paúl son demasiado buenos jugadores, no sabe cómo explicar qué ocurre porque en realidad no hay demasiado que explicar. El padre vuelve a hacer referencia al juego “No puedo hacer de arbitro en un juego que no conozco”. Esta referencia es muy importante porque él aún no ha entrado en el juego de los adolescentes, no ha sido víctima de la espiral de confusión. Anna le pide a su marido que le dé los huevos. La tensión sube en el espectador porque sabemos que los huevos son una excusa, las miradas entre los asesinos, la actitud educada encierra un prepotencia. Todo esto culminara con el plano donde la cámara se sitúa detrás de Georg a la altura del hombro y de donde podemos ver enfrente a Peter y aun lado a Paul, Peter serio y con la mirada fija y desafiante se acerca a Georg y mirándole a los ojos y cogiendo los huevos le dice “ Por favor”, que completa Paul con un tono exhortativo y violento “ Dele los huevos”. De repente Georg se da cuenta de la actitud de los jóvenes y de cómo esa actitud educada se convierte en un tono y en unas palabras desafiante, esto es porque los asesino es tiene que hacer que Georg entre en el juego rápidamente y de una forma directa, por eso utilizan un tono violento y agresivo. Con lo que Georg al pegarle la bofetada a Paul hace que entre en el juego de una manera directa. el plano detalle de la mano enguantada cogiendo el palo de golf, para que a continuación se oiga el golpe y la cara de dolor de Georg, no vemos el golpe pero sí como Georg cae al suelo. Estas será la constante en la representación de la violencia en la película la violencia estará en el fuera de campo y los rostros de los personajes, sean o no víctimas de la misma, en un primer plano. Así, después vemos un plano medio de la familia con cara de terror, vemos el dolor real, mientras en el fuera de campo habla Peter. El realismo en la representación de la violencia en el film será representado sobre todo en el comportamiento de los personajes. La cámara nos muestra el lado más cruel, un plano medio del padre sentado rabiando de dolor, su mujer a la derecha asustada y, a la izquierda su hijo llorando aterrado, mientras se escuchan palabras educadas de excusa de sus verdugos<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> <http://www.zemos98.org/laboratoryroom.pdf>

Las miradas de las víctimas siguen el movimiento de los asesinos en el fuera de campo, y guían al espectador en la terrible situación para entrar con Paul en un plano medio y mostrar la crueldad más amable, ya que este les invita sin ningún tipo de problemas a llamar a una ambulancia. La cámara recorre en ese momento los rostros en primer plano de Georg que hace una mirada de socorro a Anna, para dar paso a esta que cabizbaja dice que el móvil lo ha tirado al agua, la cámara pasa al rostro del niño que tiene una cara de mucha preocupación de asustadiza, mira en el fuera de campo a Paul y luego a su madre, el terreno de juego ya está marcado.

Uno de los temas más importantes del film se introduce con un primer plano del rostro de Georg, que introduce la pregunta de la razón por la que los jóvenes actúan así. Esta será una cuestión que hace sufrir al padre y al espectador, ya que no sabemos por qué actúan de esta manera tan violenta. La contestación de Paul no deja lugar a dudas “¿y por qué no?”, pone en entre dicho la violencia justificada, la violencia a la que estamos acostumbrados, detrás de la violencia siempre hay una razón: una venganza, la supervivencia, el robo, la guerra. Pero es una violencia gratuita al fin y al cabo cuando la vemos sin pudor en los medios, en las noticias o en el cine. Siempre que hay violencia, hay que justificarla. Funny Games rompe con esto.

Paul introduce un juego explícito dentro de la trama: el de la adivinanza. Saca la pelota de golf del bolsillo y pregunta qué es. Hay un plano detalle de la pelota rodando delante de las piernas inmóviles de Georg, este plano será muy importante para construir la tensión en una de las escenas finales de la película, ya que simbolizará la presencia de los asesinos. Se inicia así un juego entre Peter y Paul que ambos se contestan porque juegan con ventaja los dos saben porque tienen la pelota de golf y no ha sido tirada. Los primeros planos de las caras de dolor y tensión ante la adivinanza y la respuesta de Anna implícita. En esta adivinanza no sólo entran los personajes, sino también los espectadores, que no han sido testigos de la fechoría de Paul y que como Anna también sospechan algo. La respuesta de Anna preguntando por el perro, será la que de la respuesta a los espectadores. La búsqueda del cadáver del perro constituye dentro de la trama otro juego que Paul establece como frío / caliente.

En esta secuencia donde Anna busca desesperadamente al perro, podemos decir que la mirada del espectador es una mirada guiada por dos elementos. El primer elemento es Paul que guía la mirada del espectador con sus indicaciones dentro del juego de “frío-caliente”. No obstante esta secuencia la posición de la cámara está en un punto donde podemos oír en el fuera de plano a Paul dando las indicaciones y ver a Anna esperando en un plano para continuar el macabro juego. La cámara sigue los pasos de Anna, pasa por delante de Paul y, por lo tanto, delante de la cámara y delante de nosotros, los espectadores.

Como hemos comentado anteriormente, la cámara la vemos situada detrás de Paul, marca la mirada del espectador en un doble sentido:

- Resalta nuestra situación como espectadores, en definitiva, marca el rol del espectador.
- Pone al espectador al mismo nivel que Paul, por lo que convierte a este espectador en testigo/cómplice.

Al situar la cámara y, por lo tanto, nuestra mirada al mismo nivel que Paul, el voyeur “disfruta” del juego. El sujeto de la enunciación pretende que nosotros, como espectadores, tengamos un doble papel, al que antes

hemos hecho referencia y que se remarca en dos cuestiones:

- Espectadores como cómplices , de ahí, que la cámara situada detrás de Paul tenga la función de indicar nuestra posición y , por lo tanto, nuestro papel cómplice, por lo que Paul nos guiña descaradamente un ojo. Este plano es significativo en tanto que la cámara se dispone detrás de Paul quedando este de espaldas y Anna en un segundo plano. La cámara enfoca a Paul mientras este se gira un guiño a la cámara, es decir, le hace un guiño al espectador, le llama la atención en el otro lado, en el lado de la realidad, y le avisa de lo que esta viendo es una película, para que se de cuenta que está ahí y que como espectador tiene un papel. El sujeto de la enunciación ha poseído el cuerpo simbólico(…) de Paul . la cámara en estos momentos juega como un testigo, un enlace entre el mundo de la ficción y el mundo real, y es la enunciación la que quiere romper esta barrera poniéndose en la piel de un personaje de la ficción que apela al espectador real.
- Espectadores como jugadores. Al igual que Anna desconocemos donde está el perro , por lo tanto seguimos las indicaciones de Paul y los movimientos de Anna ante las indicaciones.

Es aquí, por tanto, la mirada del espectador como un personaje más en la trama, guiada por Paul (con sus indicaciones en el juego) y Anna (con sus movimientos ante tal indicaciones).

La siguiente escena tiene dos funciones: subir la tensión en el espectador al mostrar a prepotencia de la situación, y en segundo lugar para unir el círculo de violencia al que antes hemos hecho referencia, un círculo que está basado en la confianza. En esta escena los vecinos llegan al lago de la casa y simplemente Anna presenta a Paul a los amigos del barco, que serán nuestro próximos protagonistas, y tendrán la función de acabar la película. Ya en esta escena se verán las intenciones de Paul, al describir perfectamente la ubicación de la casa de los vecinos.

En la siguiente escena vemos ya la violencia de los jóvenes, debido a que Anna rompe la barrera de la educación, ante la que hasta hora estaban presentando. La escena violenta se presenta con una composición poco habitual, la cámara está a una altura media , al nivel de la cintura de Peter que este delante de la cámara no deja ver como Paul maltrata a Anna, pero lo intuimos gracias a los movimientos de caída y los ruidos, la pierna de Peter en el plano pisa la pierna herida de Georg, mientras Anna lanzada por Paul encima de Georg grita histérica en el sofá y el niño sale fuera de campo . La cámara se mueve hacia el sofá , pero Peter no se deja de mover, es la cámara testigo la que necesita mostrar el sufrimiento histérico, real y desgarrador de Anna, para seguir los pasos de Peter hacia el fuera de campo para mostrarnos lo que ocurre allí, Paul forcejeando al niño y pegándole, hasta que este se calma.

La cámara hace un plano general donde se va a desarrollar el resto del juego: los dos sofás encontrados, verdugos frente a víctimas, o mejor dicho equipo 1 contra equipo 2<sup>6</sup>. la cámara vuelve al rostro de los personajes para introducir la temática de la razón de la violencia. Paul y Peter entran en un juego a la hora de explicarlo. Las razones ficticias que da Paul son referentes a Peter , Paul actúa como intermediario ya que no se incluye

<sup>6</sup> GOMEZ TARÍN, Francisco Javier. La representación de la violencia. ( “ Funny Games”. M.Haneke)”,en Revista El Viejo Topo. Núm 169-170. Ediciones Intervención Cultural S.L, Barcelona 2002. P.92-95

en las referencias ya que el sujeto de la enunciación se ha puesto en su piel, y es el que muestra y explica, no sólo a Georg que es el que quiere la respuesta, sino también al espectador. Las razones que Paul da son razones por las que en muchos casos se justifica la violencia: un ambiente familiar roto, las drogas, la falta de dinero, etc. finalmente Paul da una respuesta lúcida pero estremecedora, la violencia como disfrute y para combatir el aburrimiento. Esto conectará varios elementos: la razón del film, mostrar la cara menos divertida y más real de la violencia y la denuncia entre la ficción y la realidad, como la violencia consumida puede ser convertida en violencia real como entretenimiento. La escena acaba con un primer plano de la cara desolada de Anna y las palabras de Paul *¿quieren otra respuesta?*. Es una interpelación al espectador, no hay respuesta que valga. Estamos acostumbrados como espectadores del cine convencional a justificar la violencia, esta no está justificada pero ¿es igual de legítima? Son palabras que hieren al espectador y hace que sea vulnerable ante la moral presentada. Como hemos apuntado anteriormente el sujeto de la enunciación se pone en la piel de Paul el personaje más cínico de los dos asesinos y es por ello que en la película presenta un carácter cínico en todo momento, no ya por parte del personaje sino, a través del sujeto de la enunciación. Después de estos momentos de vacío moral la cámara se sitúa detrás del sofá de los jóvenes asesinos, por detrás de sus cabezas, dejando ver al público la desesperación interna y el vacío moral que la respuesta de Paul/ sujeto de la enunciación ha creado en sus víctimas/ espectadores. La cámara juega un papel fundamental, su ubicación quiere resaltar nuestro papel como espectadores y hacer ver la realidad, rozando en muchas escenas la verosimilitud de las mismas y resaltando el engaño a que el cine convencional tiene sometido al espectador. Este momento de tensión doble: para el espectador que ya nos sabe qué le espera y para los personajes que no encuentran límite en sus verdugos, se rompe con un primer plano de Georg apuntando que ha captado el mensaje. Es una reflexión, no ya en boca del personaje sino también en boca del espectador que ya sabe lo que va a ver: violencia gratuita, sin justificación alguna.

En la siguiente escena se establece el juego de la película en sentido propio. Paul y Peter establecen la apuesta con sus víctimas: los verdugos apuestan que en doce horas estarán muertos sus víctimas y las víctimas apuestan que seguirán vivos. Los primeros planos de los personajes ante la apuesta macabra, su expresión, su actuación es uno de los elementos más importantes, nuestro sufrimiento como espectadores se traslada en el primer plano de los rostros de los personajes, aunque no hay una identificación directa, ya que en ningún momento de la película el sujeto de la enunciación hace que el espectador se decante por uno u otro bando, la decantación viene dada por la moral y por nuestras pautas sociales: la familia por encima de los jóvenes asesinos. Las víctimas son sólo el papel que juegan en la película, víctimas, no importa cómo son o qué relación tienen sólo por el hecho de que son una familia el espectador se pondrá inmediatamente a favor de la familia, esto se reforzará con los motivos que sus verdugos actúan así: el juego. En esta escena el sujeto de la enunciación por boca de Paul vuelve a apelar al espectador de una manera directa mirando a la cámara amiga y preguntando directamente al otro lado de la ficción por quién apostamos, y vuela a incidir en una pregunta retórica *¿por qué están de su parte?*. El sujeto de la enunciación ha roto la trama durante unos segundos para dirigirse al espectador, despertarlo de la sala y hacerle ver que él es partícipe en la trama también. Es una ruptura violenta del modelo de representación institucional que quiere hacer reflexionar al espectador y responsable de lo que ve.

La cámara se vuelve a poner detrás del sofá, pero en este caso salta de eje y se ubica detrás del sofá donde está la familia. La cámara testigo, con la función de los ojos del espectador, nos muestra ahora la otra parte de la partida, a los posibles ganadores como antes remarcó Paul.

Es curioso remarcar la actitud de Paul y Peter, se comportan como las parejas cinematográficas: la forma de hablar, los roles establecidos, la vestimenta. Aunque no responden a un cliché típico (dos asesinos universitarios, educados y cínicos, vestidos para jugar al golf), su comportamiento interno sí que lo es, remarcando la superioridad del delgado frente al gordo, Paul inteligente y Peter el que se deja manejar. Esto además viene remarcado por las continuas alusiones al mundo de los cartoons, como son Tom & Jerry o Beavis Butt Head. La cámara vuelve a los rostros de las víctimas con primeros planos para que veamos el sufrimiento y la impotencia, como el terror de las víctimas. La cámara se vuelve a colocar detrás del sofá para que podamos ver como Anna se levanta y así empieza una de las escenas más crueles de la película, la cámara se pondrá detrás de Peter que ha cogido al niño y de la altura del mismo, sin ser un plano subjetivo pero simulando, podemos ver el juego de miradas entre el niño y su madre. Paul queda en el fuera de plano, pero las sombras que se proyectan en la mujer hace que el espectador suponga que Paul se acerca a cogerlo, teniendo esta escena un carácter bastante siniestro. La cámara vuelve a ponerse detrás de Anna y desde su altura podemos ver la escena: como los asesinos colocan una funda de cojín en la cabeza del niño. Se establece así, un juego de miradas y de relaciones entre Anna y su hijo gracias a la posición de la cámara y al fuera de campo, estableciendo un carácter más tenso. Así, la intensidad de la escena sigue, sobre todo en el fuera de campo, ya que Peter y Ann salen del encuadre para establecer en el mismo un forcejeo que no podemos ver, pero sí intuir, para después la cámara mostrarlo desde el ángulo del sofá donde Paul está con el niño, para después situar la cámara en frente de ellos y en un plano medio poder observar la siniestra escena del niño con el saco en la cabeza mientras su verdugo lo maltrata. La cámara vuelve a saltar a otro eje donde los sofás quedan de perfil y el encuadre recoge la situación: el padre impotente semilevantado con la pierna inmovilizada, Anna enfrentándose a Peter y Paul con el niño encapuchado que es el punto donde reside toda la fuerza del plano.

A partir de aquí se establece un siniestro juego: el gatito en el saco. De manera humillante los asesinos obligan que Georg pida a su mujer que se desnude, mientras el niño permanece aislado al juego porque no ve nada, y es la fuerza por la que la pareja tiene que jugar, para preservar su seguridad. La humillación de Anna es total y de una fuerza increíble y, aunque no vemos nada, la interpretación de su rostro es lo que más duele en el espectador. En esta escena los primeros planos de los protagonistas son vitales para componer y marcar la tensión y la humillación a la que Anna se somete. La escena comienza con un primer plano de la cara de Anna, sigue con un primer plano de Georg, de Peter y del niño con la cabeza cubierta por la almohada para acabar con un primer plano de la cara de Anna, donde ya podemos intuir que está desnuda. La mirada de Anna en el primer plano se dirige en dos direcciones: hacia los asesinos, y hacia su marido. Con lo que el espectador puede ver desde una posición cercana el sentimiento de vergüenza de Anna y el de impotencia de Georg. Se remarca así, en la mirada de Anna hacia su marido, el sentimiento de impotencia, un sentimiento que en el cine convencional está liberado en la figura del hombre y aquí queda totalmente castrado por la imposibilidad de movilidad del marido.

La cámara, como hemos dicho anteriormente, incide en los primeros planos de los rostros de los personajes.

Pero de manera especial, repara en el rostro de Anna ya que es ella la protagonista de esta secuencia. El hecho de incidir en el rostro de Anna en el momento que está siendo humillada por la obligación de quedarse desnuda responde a una serie de motivos:

- Es más pornográfico la demostración del sentimiento humano de la humillación, en este caso, en un primer plano que un cuerpo desnudo en un plano general.
- Los asesinos tapan el rostro del niño con el saco ( para preservar la moral) al mismo tiempo que el sujeto de la enunciación nos priva de ver el desnudo, nos lo hemos de imaginar, algo complicado cuando nuestra mirada incide en el sentimiento de Anna y no en sus acciones.
- La cámara recorre lo que en un principio “no importa” para el enunciatario: los rostros contemplativos . Todos menos el de Paul, es irónico pero parece que no disfrute con el juego, el sólo marca cómo se tiene que jugar.

Esta mirada sesgada, en lo que un principio parece que no tiene importancia para la mirada del espectador, se convierte por ello en una contradicción en plena lucha entre el sujeto de la enunciación y el enunciatario. El sujeto de la enunciación muestra lo que él desea que veamos, sabiendo que es el fuera de campo hacia lo que nuestra mirada se dirige, por lo que en esta escena incide de una manera explícita en lo que nuestra mirada no repara y no está educada, en los rostros.

Cuando la cámara vuelve al rostro de Anna , su sufrimiento es ya tremendo, su mirada inclinada, la cámara sigue de forma leve sus movimientos, que marca en un momento las expectativas de ver, pero lo que hace es remarcar un sucio movimiento final, que será el que marcará el principio de su vuelta a vestir.

La mirada del espectador es cuestionada: ¿preferimos ver el cuerpo o el rostro? La cámara nos enseña lo que no nos detenemos a ver, es nuestra mirada una mirada dirigida por la cámara, la cámara se pone en nuestros ojos, en nuestra mirada.

Hay que indicar que en esta escena hay tres posiciones de la mirada:

1. Los asesinos (explícitamente Peter) miran el cuerpo de Anna.
2. El niño y Georg sufren una mutilación de la mirada. El niño por un objeto físico como es la almohada, y el padre su automutila la dirección de la mirada hacia su mujer.
3. Espectadores, que como tal miramos lo que el sujeto de la enunciación nos permite ver. Podemos vernos reflejados no sólo en la mirada mutilada de Georgy , que le es impuesto por terceras personas la incapacidad de ver, sino también nos reflejamos en Peter que es el que contempla sin pudor el desnudo, nos reflejamos en él porque refleja nuestro deseo como espectadores.

Después de vivir esta escena silenciosa y calmada, la escena de transición es el forcejeo que se lleva a cabo entre los padres y los jóvenes asesinos por el niño, el cual escapa del comedor. La cámara lo sigue hasta la puerta y la habitación mientras podemos oír terroríficos lamentos de dolor.

La cámara se sitúa en el exterior de la casa donde vemos a Georgy salir de ella por la ventana, mientras tanto la cámara vuelve al interior de la casa para que podamos ver el forcejeo: Paul atando a Anna las piernas y Peter mirando al suelo donde se supone que está el padre, la puesta en escena no deja lugar a dudas en nuestra

imaginación. La cámara es en todo momento testigo, sigue los movimientos más importantes de los personajes, sobre todo los de Peter y Paul, es casi un documental.

La escena en la que escapa el niño es una escena en la que podemos casi clasificar de terrorífica. Acciones de impotencia en el niño al intentar escapar de sus agresores, como es el caso de trepar la verja, o como llega a la casa de sus vecinos por el lago y a pocos pasos le sigue corriendo Paul, todo con planos generales de uno y otro corriendo. La persecución por la casa constituye también un juego para Paul, los elementos son la escopeta, las luces que se apagan y se encienden. Los planos subjetivos de Georgy constituyen un elemento de personalización y de esperanza para el espectador, que quiere que el niño escape. Una de las escenas más terribles es cuando el niño, mediante un plano subjetivo, ve el cadáver de su amiga Sisi, que es lo que va cuadrando en la trama y lo que el espectador ya supone: una muerte segura en sus víctimas, que se reforzará con un primer plano de la cara del niño lleno de horror. El hecho de que en el film se deje ver que los asesinos están siguiendo una espiral de muertes como según una pauta establecida tiene en el espectador un extraño efecto tranquilizador, sigue así la economía epistémica convencional, aunque en la película se ha tomado de una forma totalmente sesgada, mostrándonos el presente y dejándonos entre ver el pasado (con la muerte de Sisi) y el futuro con la última escena. No obstante, se deja ver la típica serialidad del thriller de psicópatas, donde se establece el matar al vecindario según unas pautas establecidas, produce en el espectador un efecto tranquilizador.

La música que irrumpe la escena es la música real que suena en la escena que ha puesto Paul y que nos remite al principio de la película: la música que rompe la escena idílica el sujeto de la enunciación. Así, relacionamos la música con los asesinos, más concretamente con Paul que es en muchos casos la enunciación directa. La música también incide en el ambiente del juego, es la música que nos ha iniciado a nosotros como espectadores en el juego del film, desde que irrumpió en el principio y la música que marca ahora el juego del ratón y el gato entre Paul y el niño. Esta música, como se ha dicho al principio, contrarresta notablemente con la música clásica que también aparece al principio, es una referencia a la dicotomía que se presentaba en este sentido en *La Naranja Mecánica*.

La escena acabará con mucha tensión: Georgy y Peter se encuentran, Georgy lleva la escopeta apunta a su asesino, se establece una tensión entre los rostros de los personajes: Paul con cara sosegada y expectativo da instrucciones como tiene que disparar, el niño asustado dispara, y acaba la escena con un primer plano de la cara de Paul imitando una onomatopeya del disparo. El sujeto de la enunciación juega con las esperanzas del espectador al dejar libre al niño, tener en su poder un arma y no poder salir de las garras del asesino. Son unas esperanzas que se frustran desde el momento en que Paul le indica cómo tiene que disparar, y también cuando vemos al niño cómo actúa cuando se escapa.

Mientras la acción transcurre paralela en la casa, dos escenas en las que podemos destacar:

- La pregunta que le introduce Anna a Peter de una muerte rápida, y lo que él le contesta “*No olvidéis el factor entretenimiento. No nos vamos a privar de dicho placer.*” Esta será un respuesta doble: a la trama propiamente dicha y a los espectadores desde el punto de la enunciación, esto es lo que queréis,

y lo vais a tener. Una alusión a la excesiva violencia en nuestra sociedad como entretenimiento en el cine de Hollywood o en las noticias.

- La segunda escena simultánea a la huida del niño , está caracterizada por el cinismo y la aparente simplicidad de Peter, donde reflexiona con sus víctimas sobre lo acaecido, explicando que la causa de los actos es la negación de haber dado los huevos y la torta de Georg a Paul. El cinismo presentado es una burla a las razones de la violencia que podemos ver normalmente, que además suele estar justificado moralmente, así el sujeto de la enunciación se burla de esas razones y recalca la cosa más estúpida: *¡ Montar semejante jaleo por unos huevos!* En un momento de salida de Peter , Anna intenta desatarse a lo que Peter que entra con los huevos la ve y se le caen, la cámara hace un plano detalle de los huevos rotos , plano que rima con el del principio en el que Peter los tira sin querer.

La escena cambia con un plano muy significativo: la cámara se sitúa inmediatamente en frente de la televisión detrás de Paul, que sentado en frente de la misma cambia de canal una y otra vez. La cámara nos sitúa a nosotros como espectadores delante de nuestro hábitat natural, en un comedor donde hay una televisión que ocupa el centro del mismo, mientras Anna en el sofá sentada permanece moribunda. La televisión es a donde nos quiere centrar nuestra mirada, en la vacua existencia que hay alrededor de ella, pase lo que pase, las imágenes tienen que pasar por delante de nosotros sin ver más alrededor. Un ejemplo de ello es Peter como hace zapping y aparecen imágenes de spots metaforizando sobre el poder de la naturaleza , noticias sobre catástrofes naturales reales, significando la dicotomía de la realidad y la ficción en la televisión y la poca reflexión que tenemos de ambas, constituyendo en muchos casos lo mismo para la masa. Finalmente Peter deja una carrera de coches, una competición que simboliza el juego dentro del juego. Paul vuelve a parecer en escena con el niño y se inicia otro juego para seguir la apuesta: tienen que contar la edad de la mujer entre los tres y matar a quién quede. Paul se dirige a la cocina para prepararse un bocadillo.

Esta escena comienza cuando Paul entra en la cocina y en el fuera de campo oímos a Peter contando. La ubicación de la cámara está fuera de la cocina, concretamente se queda en la puerta. Podemos observar detenidamente los gestos y pasos contenidos de Paul, como abre la nevera, y gira la cabeza hacia el fuera de campo para preguntar, en el fuera de campo oímos el disparo de la escopeta , con la reacción los gritos de dolor de las víctimas, cada vez más fuertes. Ante esto, Paul continúa con su objetivo: hacerse un bocadillo. Repara la cámara en cada movimiento, cada gesto. Se han intercambiado las escenas, lo que ocurre en el fuera de campo es lo importante para el espectador, porque se supone que es lo importante para la trama. Esta escena guarda una dicotomía, parece que frivolicen la muerte, el asesinato del niño y, por otra parte parece que mostrando la escena que no corresponde el espectador repare más en el fuera de campo, en la violencia, en el dolor , en definitiva, en la muerte.

La cámara se ha acercado más, pero no sobrepasa el marco de la puerta de la cocina. Acentúa esta intranquilidad de la mirada al no situarse ni dentro ni fuera de la cocina. Está en medio de los dos espacios y se ha volcado por el menos importante para el espectador, ha restringido la mirada en la escena violenta, para que este deseo contemplativo tenga su contrapartida en la siguiente escena, la escena de dolor donde Georgy aparece muerto. Hay por tanto, un contrapeso entre ambas escenas, se cuestiona la mirada del enunciatario desde el punto

de vista del sujeto de la enunciación, para que el enunciatario también se cuestione su propia mirada por la dicotomía entre ambas escenas, ya que se presenta la tensión por no ver ( en esta escena) la tensión por ver ( en la escena siguiente).

El siguiente plano es un plano detalle de la televisión encendida con las carreras y llena de sangre de la víctima, es una metáfora , un símbolo de la violencia que estamos viendo, de la que estamos acostumbrados a ver. En el fuera de plano oímos las voces de los asesinos, como Paul riñe a Peter porque se ha saltado las reglas del juego al matar al niño tan pronto. Huyen los asesinos y educadamente se despiden. El desconcierto en el espectador es doble, ya no vale el final feliz, al matar al niño ya se ha disipado cualquier esperanza.

La siguiente escena es desoladora : En esta escena la cámara permanece fija a una distancia prudente, la cámara alejada hace que podamos observar esta situación como observadores propiamente dicho, como si estuviésemos dentro de la escena. La mirada del espectador no puede escapar de la escena. La composición del encuadre no deja que la mirada quede ausente de culpa: Anna sentada inmóvil, el cuerpo sin vida del niño, y siguiendo en línea recta hacia la otra dirección, podemos ver las piernas de Georg, el sofá tapa el resto del cuerpo del padre. El sonido ambiente de la televisión hace de esta imagen algo terrible, que hace que nosotros como espectadores , aunque apartemos la mirada , nos sintamos molestos. Esta cámara sitúa a la mirada del espectador como una mirada concienciadora .

La cámara sigue los movimientos de Anna, sus saltos hacia la televisión para apagar el terrible sonido. La cámara se vuelve fija para enseñarnos lo que anteriormente no podíamos ver, el fuera de campo: la televisión, la mancha de sangre del niño en la pared. Anna tanto en este plano que queda inmóvil para la contemplación del espectador, como en el anterior, está situada al lado del cuerpo sin vida de su hijo. ¿ Una fría reacción?, ¿ una reacción normal , verosímil? Lo que es en definitiva, es una composición inquietante para el espectador. Su hijo recién asesinado, que no ha podido ser visto en la escena anterior dicho asesinato, pero sí intuido e imaginado, es ahora un elemento inquietante en la escena que actúa de dos formas:

- Como un elemento de gran importancia para el espectador , la muerte de Georgy marcará la tendencia a la inexistencia del “happy end”.
- Como un elemento como si no existiera para Anna, su madre, por lo que amedrenta la sensación inquietante en el espectador.

Anna en estos dos planos está situada al lado de este elemento perturbador, como es el niño muerto, sin ningún tipo de reacción emocional. Es a través del niño donde se configura de un modo más o menos sutil, al composición del plano: Anna como protagonista en esta secuencia ,con el punctum del cuerpo son vida de Georgy al lado de su madre que es la que guía la mirada del espectador en toda la secuencia, y hace que además, pasemos como pasa ella, la mirada por el cuerpo sin vida del niño. Es por tanto, como se ha dicho antes, una mirada concienciadora.

El plano donde Anna se sitúa al lado de la televisión una vez apagada podemos ver tres importantes elementos: la luz que nos guía hasta Gerogy y Anna y que acaba este seguimiento de la mirada en una gran mancha de sangre en la pared, en un primer plano vemos la mesa con unos objetos difíciles de diferenciar, que parecen

como objetivos de cámara o un proyector. La cámara sigue los movimientos de Anna que sale de la habitación. La cámara se queda en la misma distancia pero se queda a la altura de donde está Georg y recoge la reacción de Georg, hasta que entra Anna para tranquilizarlo.

La siguiente escena ocurre en la cocina, empieza con un plano detalle de Anna abriendo la puerta que han cerrado los asesinos. Las expectativas van creciendo en el espectador en esta escena, Anna va a escapar a pedir ayuda, mientras Georg se queda en la cocina intentando secar el móvil que ha dado señal de funcionar. La cámara se sitúa detrás de los personajes de en los planos contraplanos e incide en la expresión de su rostro, sobre todo en el de Georg que muestra la impotencia al que ha sido sometido. Es una escena sombría, en la que podemos ver en toda la película el único gesto de afecto de la pareja ante la desesperación. El espectador ante tales imágenes se pone nervioso, no está acostumbrado a tales reacciones, en un momento de la escena Georg dice: *”Estamos perdiendo mucho tiempo”* y habla por el espectador.

Anna sale de la casa y huye por la carretera, se establecen dos escenas paralelas:

1. Anna escapando por el jardín

1. Georg secando el móvil

2. Anna pidiendo socorro delante de una gran mansión sin respuesta. Sale a la carretera ve un coche y se esconde, cuando pasa lo intenta parar sin éxito. Pasa otro , mira hacia atrás y cambia de plano.

2. Plano detalle del móvil y las manos de Georg secando el móvil. Llama sus amigos pidiendo socorro, queda en el aire si lo han escuchado. Se acaba la batería. La cámara sale de la cocina y se coloca en la puerta para mostrar como Georg se levanta.

Estas escenas reúnen una gran tensión en el espectador como también una expectativas que no sabemos si se cumplen, son unas escenas que aumentan la desazón y la esperanza en un final menos trágico. Es el azar el que juega en estos momentos, pero es un azar amañado por los asesinos y el sujeto de la enunciación hacia las víctimas y los espectadores, es en definitiva, una trampa.

La cámara vuelve a introducirse en la casa donde vemos a Georg tapando el cadáver del pequeño rodeado de un charco de sangre, no le vemos la cara, sólo su cuerpo. El silencio reina en esta escena, los movimientos torpes de Georg son el único ruido. De repente un signo importante, un plano subjetivo de Georg hacia la puerta nos indica que alguien ha entrado, y será la pelota de golf quién nos indique de quién se trata. Así este plano subjetivo rompe las expectativas y, la trama continúa donde se había quedado, han sido las escenas anteriores una marca hacia el espectador, para construir en él la esperanza, los indicios de un final “feliz”<sup>7</sup>, algo que después remarcará Paul hacia el espectador.

El primer plano de Georg ante lo que ve no es más que un reflejo de nuestro rostro ante lo que vemos, nunca una pelota de golf había tenido tanto significado. Por ello, la cámara se acerca y hace un plano detalle de la pelota de golf, para volver a un primer plano de la cara de Georg y la voz de Paul incitando al juego. El teléfono que en la escena anterior había sido un elemento de esperanza en la resolución de la trama y en las

<sup>7</sup> Tarín. GOMEZ TARÍN, Francisco Javier. La representación de la violencia. ( “ Funny Games”. M.Haneke), en Revista El Viejo Topo. Núm 169-170. Ediciones Intervención Cultural S.L, Barcelona 2002. P.92-95

expectativas de la salvación de los personajes, es ahora un elemento sin importancia, esto lo podemos ver en un plano detalle de la mano enguantada tocando el móvil, y haciendo referencias a que el cargador estaba en el coche, con lo que las expectativas eran falsas. La cámara pasa a un plano general, donde podemos ver en un primer plano a Anna amordazada y en segundo plano a Georg totalmente ensangrentado. Se ha producido una elipsis, no sabemos qué daños les han causado, sólo vemos el resultado. Es un sufrimiento por parte del espectador basado en no ver nada, enseñando los resultados pero imaginándonos el proceso, para incidir en el resultado del sufrimiento humano gracias, a como hemos dicho antes, a la interpretación de los actores. Mientras este plano permanece oímos la voz en off de Paul: la vuelta al juego.

En la siguiente escena ya se desvela el juego violento, para introducirnos en él, se muestran unos planos detalles de las armas que se van a utilizar: la escopeta y el cuchillo. Unas palabras de Paul desvelan el fin último de su violencia: el deleite al público. Paul introduce un nuevo juego para deleitar al público: la esposa entregada, que será ella quién elija quien muera primero y cómo. Georg pide suficiente, son momentos de tensión, Paul introduce un guiño al espectador mirando a cámara en unos momentos de máxima violencia: *¿es suficiente? ¿Quieren un final más creíble? La apuesta sigue.* Son unas palabras espeluznantes que no dejan dudas en el espectador, donde hemos entrado en el juego y ya no podemos salir de él, ya esperamos lo peor. Las peores escenas vienen en estos momentos: el rostro de Anna en estado de shock y en el fuera de campo oímos como Peter acuchilla a Georg, por lo que Anna reacciona. La prueba no puede ser más humillante: rezar una oración en el momento que va a ser asesinado a una persona que no es cristiana. Son sus víctimas tratadas como cosas, como objetos para la diversión, pues Paul mueve a Anna su gusto gracias a una cuerda. Este momento de tensión y violencia sólo es recogido por los primeros planos de los rostros de Anna y sus verdugos. Uno de los elementos más importantes del film viene a continuación donde en un primer plano vemos a Anna recibiendo las órdenes de realizar otra prueba imposible, En esta escena la cámara se sitúa detrás de Paul, con lo que podemos ver a Paul de medio perfil por detrás y a Anna en un perfecto plano medio diciendo la oración.

Paul le obliga a ponerse de rodillas, con lo que se acerca más a Paul y a la cámara. La mirada de Anna fija en el rostro de Paul. Anna reza la oración interpretando, la cámara no cambia, el plano sigue fijo. La mirada del enunciatario es una mirada más cómplice por las siguientes razones:

- Nuestra mirada se sitúa detrás de Paul, estamos en su bando, en su parte, y tenemos a nuestra víctima en frente.
- La cámara nos aleja del rostro de Anna que en un principio está en primer plano para mostrarnos las intenciones de Anna, volviendo al primer plano del rostro de ella.

El asesinato de Peter por parte de Anna responde a una planificación y a unos movimientos de cámara, rozando la acción. El sujeto de la enunciación después de una hora y media de saltarse las reglas de cine convencional devuelve al enunciatario el poder de ver, vuelve a naturalizar la mirada del espectador convencional. La mirada del espectador es aquí una mirada convencional. Se desmonta con el rebobinado nuestra mirada convencional que había sido en un principio permitida. El sujeto de la enunciación ha hecho cumplir el deseo del espectador, ha puesto esta escena en la mirada del espectador para romper después sus expectativas. Para y rebobina la película, la trama, hasta que vuelve al punto anterior donde Anna coge la escopeta, pero esta vez sin ningún

resultado. El sujeto de la enunciación juega con la impotencia del espectador, la catarsis que hemos liberado con el disparo y la vuelta al mismo sitio es simplemente una reflexión sobre la violencia que vemos justificada, y la manipulación a la que nos vemos sometidos en el cine violento del modelo de representación institucional. Nos quiere mostrar que ya hemos perdido nosotros.

Sentencia así, que el sujeto de la enunciación manipula a su gusto y cuestiona quién ve el film, manipula la mirada a su gusto, ya que lo conoce y sabe cuáles son sus expectativas: los rompe con el striptease, los exalta con la mirada cómplice en la escena de la búsqueda del perro o en la contemplación del dolor, o los manipula, como es en la escena de la muerte de Peter por parte de Anna.

La última escena es en el barco por la mañana donde llevan a Anna de prisionera, pero ya no tiene ningún sentido en la trama, ya se han perdido las esperanzas y la tiran al mar. Uno de los elementos que más importan en esta escena es la conversación entre Paul y Peter sobre el mundo real y la ficción, donde Paul añade: *¿ la ficción es real? Tú la ves en la realidad con lo que es tan real como la realidad que ves*. Esta es una reflexión que el sujeto de la enunciación quiere entrar en ella, de hecho en toda la película ha roto la barrera de la ficción y la realidad. La ficción ( Paul) ha intervenido en la realidad ( espectadores) y ha hecho que, nosotros, como espectadores, formemos parte de esa ficción. De ahí que el espectador no se identifique con ningún personaje, como ocurre normalmente, sino que se identifique como espectador y como tal tenga una “mirada responsable”<sup>8</sup>.

La película acaba con el círculo de violencia al que hemos hecho alusión anteriormente: Fred-Eva, Georg-Anna .etc Paul amablemente entra en la vivienda de los conocidos de Anna y Georg pidiendo huevos, y mira a la cámara donde la música terrorífica empieza a sonar y el título de la película queda sobre puesto en su terrible mirada. Nos vuelve a mirar cómplicemente, ya que como espectadores estamos implicados en la trama y no hemos podido huir de ella, hemos participado en el juego.

<sup>8</sup> <http://www.zemos98.org/laboratoryroom.pdf>