

Destrucción de la función social del signo: Análisis textual de la psicosis en *Funny Games* (Haneke, 1997).

Jose Manuel López-Agulló Pérez-Caballero | josemanuel.lopezagullo@esic.edu
ESIC Business & Marketing School

Palabras clave

“Código”, “psicópata”, “signo”, “simbólico”, “siniestro”, “sujeto”

Sumario

1. Introducción
2. Metodología e hipótesis
3. Presentación de la película
4. Marco conceptual
 - 4.1. El sujeto de la semiótica
 - 4.2. La opción obligada de la libertad
5. Estudio de caso
6. Discusión y resultados
7. Conclusiones
8. Bibliografía

Resumen

En el presente artículo tomaremos como objeto de análisis la película *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Concretamente, la escena en que los protagonistas Peter y Paul explican frívolamente a la familia víctima las posibles causas por las que se dedican a cometer actos criminales. En este sentido, nos interesa particularmente la relación que los psicópatas mantienen con el lenguaje. ¿Son capaces de dar una respuesta satisfactoria a la familia asaltada interesada en descubrir por qué se dedican a cometer tales fechorías? A fin de abordar esta misteriosa cuestión, haremos uso de una metodología cualitativa basada en el estudio de caso de la escena y

tomaremos como marco teórico la semiótica y el psicoanálisis. La hipótesis que manejamos es que existe una forma de violencia que desafía las leyes de la razón por la falta de soporte lógico capaz de obturarla. Además, veremos qué tipo de relación existe entre la formulación semiótica del sujeto elaborada por Umberto Eco y la aproximación psicoanalítica del sujeto en el caso de Slavoj Žižek.

Cómo citar este texto:

Jose Manuel López-Agulló Pérez-Caballero (2021): Destrucción de la función social del signo: Análisis textual de la psicosis en *Funny Games* (Haneke, 1997) en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 141 a 157. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1154>

Destruction of the sign as social function: Textual analysis of psychosis in *Funny Games* (Haneke, 1997).

Jose Manuel López-Agulló Pérez-Caballero | josemanuel.lopezagullo@esic.edu
ESIC Business & Marketing School

Keywords

“Code”, “psychopath”, “sign”, “subject”, “symbolic”, “uncanny”

Summary

1. Introduction
2. Methodology and hypotheses
3. Presentation of the film
4. Conceptual framework
 - 4.1. The subject of semiotics
 - 4.2. The forced choice of freedom
5. Case study
6. Discussion and results
7. Conclusions
8. Bibliography

Abstract

In this article we will analyse the movie *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). In particular, that scene in which Peter and Paul, the main characters of the movie, flighty explain to the assaulted family why they commit crimes. We are particularly interested in the relationship that psychopaths have with language. Are they capable of giving a satisfactory answer to the family interested in discovering why they are engaged in misdeeds? In order to address this mysterious question, we will make use of a quantitative methodology based on the case study of the scene and

we will take semiotics and psychoanalysis as our theoretical framework. The hypothesis that we handle is that there is a form of violence that defies the laws of reason due to the lack of linguistic support capable of facing it. We also try to discover the relationship between Umberto Eco's theory of the subject and Slavoj Žižek's one.

How to cite this text:

Jose Manuel López-Agulló Pérez-Caballero (2021): Destrucción de la función social del signo: Análisis textual de la psicosis en *Funny Games* (Haneke, 1997) en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 141 a 157. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1154>

1. Introducción

La producción cinematográfica de Michael Haneke presenta una gran coherencia estético-temática. El poder de los medios de comunicación y la representación de la violencia, la posición paradójica del espectador dentro del espectáculo fílmico, la construcción de un espacio diegético aislado del mundo exterior o el automatismo de la vida cotidiana son algunas de las líneas que atraviesan el universo hanekiano (Brunette, 2010; Imbert, 2010; Wheatley, 2009).

En la primera película con la que Haneke se presentó al gran público, el sujeto está subordinado a la máquina. Nos muestra un coche dentro de un túnel de lavado cuya presencia visual en el conjunto de la imagen es mayor que la familia protagonista que, en el interior del vehículo, espera la pautada limpieza.

Planos cortos, planos limpios y, sobre todo, planos sonoros que se corresponden con las diferentes fases por las que pasa la refriega. Las personas que están sentadas dentro sólo son unas sombras. No tienen un sentido (Hernández Les, 2009: 42).

En esta primera película, *El séptimo continente* (*Der siebente Kontinent*, 1989), el realizador austriaco tomará como referencia el suceso de un periódico sobre una familia que fría y metódicamente acaba con su vida. Eva Schober (Leni Tanzer), Anna Schober (Birgit Doll) y Georg Schober (Dieter Berner) son los protagonistas de este núcleo familiar cuyos nombres serán repetidos a lo largo de la filmografía de Haneke. Tanto en *El video de Benny* (*Benny's Video*, 1992), como en la presente a analizar *Funny Games* (1997); así como en *Caché* (Escondido, 2005), *Código desconocido* (*Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages*, 2000), y también, más adelante, en *Amor* (*Amour*, 2012) el padre y la madre protagonistas se llamarán Georg y Anna.

Dentro de la controvertida filmografía del director, *Funny Games* es la obra más turbadora. En la entrevista concedida a Serge Toubiana, Haneke explica cómo la película no fue recibida de manera unánime por el público:

Hubo a quien le encantó desde el principio y a quien le causó repulsión. En Cannes también fue un jaleo... me confortó la idea que había dado el resultado perseguido... Yo le decía a mi productor que, si llegaba a ser un éxito, lo sería a causa de un malentendido (Toubiana, 2010).

La historia muestra cómo dos asesinos llegan a la casa de veraneo de una pudiente familia de tres miembros a la que someten a todo tipo de fechorías. Si ya en su primera película el público no alcanzó a entender que una familia quisiera terminar con su vida de una manera tan fría y premeditada, en este caso Haneke compone una historia basada en una noticia de similares características. Cuál es la razón por la que dos niños austriacos de clase acomodada deciden perpetrar esta serie de crímenes. Como explica el director, las fechorías no tenían ningún ánimo de venganza ni de lucro.

He leído varios artículos después de *El video de Benny* acerca de actos criminales perpetrados por jóvenes acomodados, para los que no había explicación social,

gente de familia más o menos burguesa que perpetraron crímenes sin ánimo de venganza, o de lucro... fue lo que me incitó a contar esta historia (Toubiana, 2010).

Funny Games trabaja sobre un modelo de violencia que va más allá de cualquier intento de explicación racional o lógica. Esta es la tesis sobre la que Haneke construye su película. En su mundo representado, los personajes comenten locuras dentro de un encierro auto infligido. Nadie sale indemne del asfixiante espacio diegético construido por el director austriaco. El espectador está del todo interpelado por el espectáculo visual hanequiano, de ahí las desestabilizadoras miradas a cámara de nuestro protagonista Paul en *Funny Games* que nos introducen de lleno en el interior de la pantalla.

2. Metodología e hipótesis

De cara a la presente exposición, usaremos una metodología cualitativa basada en el análisis del discurso de la escena en que los protagonistas explican frívolamente, a la familia víctima, las posibles razones por las que se dedican a cometer crímenes atroces. Además, tomaremos como referencia la entrevista semiestructurada elaborada por el crítico y director Serge Toubiana al realizador austriaco sobre la versión de 1997 de *Funny Games* (2010).

Para ello, operaremos siguiendo las recomendaciones para el análisis fílmico elaboradas por Vicente J. Benet (2004). En primer lugar, realizaremos una descripción de la escena escogida con el objetivo de desentrañar los mecanismos de la puesta en escena (*découpage* o descripción por escenas) en relación a los diálogos presentados (la banda de sonido). En este primer momento, nos ayudaremos además del análisis de la representación fílmica tal y como es elaborado por Francesco Casetti y Federico di Chio (2017). Principalmente, en base a los niveles de la representación fílmica (la puesta en escena, en cuadro y en serie), pero también y, en menor profundidad, a la focalización y al punto de vista.

Entendiendo la focalización como el agente discursivo que habla en el texto, la enunciación en el caso de *Funny Games* es central. La pregunta propia del análisis del punto de vista “¿quién habla?” se transforma aquí en “¿qué relación tiene el psicópata con el lenguaje?”.

La segunda parte del análisis corresponde a la puesta en práctica de nuestro marco conceptual escogido que, de acuerdo con la exposición teórica de Benet, corresponde al “intertexto” del filme; esto es, la relación, el diálogo y la dependencia que podemos establecer entre nuestro texto objeto de análisis y otros modelos textuales teóricos. Cabe añadir que la función analítica intertextual viene definida por la disciplina semiótica tal y como fue elaborada por Umberto Eco, principalmente en el *Tratado de semiótica general* (1988) y en *La estructura ausente* (1978) así como de la revisión en clave psicoanalítica elaborada por Slavoj Žižek en *El sublime objeto de la ideología* (2010). Es preciso anotar que una distinción demasiado clara entre la forma fílmica como texto objeto de análisis, y la semiótica y el psicoanálisis como intertexto o marco teórico para abordarlo pueda resultar un poco artificiosa, ya que no podemos perder de vista que el texto fílmico de Haneke presenta de entrada una serie de propuestas tanto formales como teóricas.

Así, el presente artículo pretende cumplir con un doble objetivo. Por un lado, desde una

perspectiva semio-psicoanalítica, abordar la relación que el psicópata mantiene con el lenguaje, y, por otro, establecer una correlación entre las formulaciones teóricas del sujeto de la semiótica elaborado por Eco y el sujeto psicópata del modelo psicoanalítico de Žižek.

La hipótesis que manejamos se da la mano con la de Haneke. Recordemos: existe una forma de violencia que desafía las leyes de la razón. Afirmamos entonces que la violencia es terrorífica no solo en el acto violento, sino también en la falta de soporte lógico capaz de obturarla. La falta de sostén discursivo o lógico redundante en el intolerable carácter de esta angustiada cinta.

3. Presentación de la película

Los tres miembros de una familia (Anna [Susanne Lothar], Georg [Ulrich Mühe] y su hijo Georgie [Stefan Clapczynski]) van de camino a su casa a orillas de un lago. Han quedado con sus vecinos al día siguiente para practicar golf. Mientras Anna organiza la comida y su marido Georg prepara el velero junto a su hijo Georgi, un joven llamado Peter (Frank Giering) aparece repentinamente en la cocina de la familia con la excusa de pedir unos huevos. Tras ir rompiendo repetidamente los huevos que Anna le deja, esta empieza a desconfiar tanto de Peter como de su acompañante Paul (Arno Frisch).

En el año 1997, se estrena la primera versión en alemán de *Funny Games*; sin embargo, diez años más tarde se rueda en inglés un remake producido y protagonizado por los actores Naomi Watts y Tim Roth. En comparación con la primera, en esta segunda versión la mayor parte de la estructura narrativa, diálogos y puesta en escena fueron reproducidos fielmente. Como las diferencias formales entre ambas películas no son reseñables, de cara a la presente exposición analítica, nos centraremos en la versión de 1997.

Perfectamente encuadrado, un plano cenital nos muestra un coche (que transporta un velero) cruzando un frondoso paisaje. Esta escena inicial es acompañada por la música intradiegetica de Renata Tebaldi que suena en el interior del vehículo, mientras que Anna juega a adivinar la canción escogida por su marido Georg. A continuación, un plano detalle nos enseña varios discos de música entre los que descubrimos a Bach o Rachmaninov; los dedos ágiles de Anna se deslizan sobre la imagen del reproductor. Ahora es a ella a quien le toca escoger canción. De momento, no hemos visto los rostros protagonistas de esta escena formada por un conjunto de planos detalle en el interior del vehículo encuadrado en gran plano general.

Este tipo de trabajo formal mecánico y deshumanizado, nos recuerda al de *El séptimo continente* por la forma en que la imagen es recortada de un conjunto mayor y reducida a una especie de fría sintaxis compuestas por pedazos de cuerpos y objetos. A propósito de este primer largometraje, Haneke explicaba en una entrevista recogida por Peter Brunette esta decisión formal:

Only pieces are shown in the beginning to show how we are... dominated by serving daily life. They don't live; they do things. They repeat gestures. We're stuck with these gestures, and our whole life is the sum total of these gestures... Then they

destroy everything in their lives with the same methodical obsessiveness (2010: 14).

Esta escena que da comienzo a la película se tiñe de una siniestra tonalidad cuando descubrimos, en plano medio, los tres rostros de la familia protagonista absortos seguramente por una música que no podemos oír. Y es que, *overscreen*, irrumpe violenta la de John Zorn. Sobre esta contradictoria imagen —donde la banda de sonido no tiene que ver con la banda de imagen de la familia en el interior del vehículo— se imprime en rojo el enorme título de la película.

Al comienzo de cada una de sus películas, argumenta Juan Antonio Hernández Les, Haneke muestra al espectador una suerte de anticipo de la que será la resolución final del conflicto representado (2009). Pocas esperanzas nos depara esta agresiva composición visual acompañada por la música de John Zorn

4. Marco conceptual

4.1 El sujeto de la semiótica

Los años setenta son un importante periodo de cambio para la disciplina semiótica, que desde sus primeros momentos evolucionó a partir de los estudios lingüísticos saussureanos. En un primer momento, se entiende que la lengua aporta una serie de estructuras mentales con las que los sujetos se comunican y expresan ideas. La definición de Ferdinand de Saussure de signo lingüístico será, en este sentido, su aporte fundamental, al ser la unidad mínima de significación a partir de la cual podemos comunicarnos. Pero, el término unidad es de entrada ambivalente, pues en realidad se trata de una suerte de moneda de dos caras a las que respectivamente se les llamará *significante* y *significado*.

Sin embargo, según nos cuenta Teresa de Lauretis, a partir de la década de los setenta, se produce un cambio en el objetivo principal de la semiótica. Ya no solo importa entender cómo trabajamos, producimos y nos comunicamos a partir de signos lingüísticos, que conforman el tejido estructurado del lenguaje; sino también, y principalmente, cómo esos signos son transformados y transgredidos dentro del territorio social (de Lauretis, 1992: 69).

De un lado, nos encontramos entonces con una vía teórica interesada en el uso ideológico y práctico de los signos producidos en un determinado contexto cultural (donde la significación se produce a partir de un código compartido comunitariamente), y, del otro, con una semiótica decidida a empujar y cuestionar sus propios límites. A partir de entonces, el signo —compuesto por *significante* y *significado*— no será más una unidad estable de significación; sino más bien un nodo hecho de normas y luchas culturales. Así, la semiótica de los setenta decidirá cambiar el foco de atención para profundizar en las estructuras que taponan la comunicación estable, denotativa y consciente¹. La disciplina quedará para

¹ Cabe destacar que el uso del término “consciente” apela directamente a los trabajos semióticos de carácter psicoanalítico y que es de la unión de ambas disciplinas que se produce el colapso, pero también la escisión histórica de la que hablamos.

siempre dividida.

En el intersticio de esta disciplina fragmentada encontramos *El tratado de semiótica general* de Umberto Eco, que, siguiendo con la exposición de de Lauretis, se presenta al mundo académico como el cenit de los estudios semióticos, digamos, de corte clásico. El objetivo de este volumen es el análisis de cualquier clase de fenómeno de significación y/o comunicación dentro de una determinada cultura. Así, bajo la óptica de Eco habrá que entender la cultura en su totalidad estructurada por los fenómenos semióticos (1988: 25).

Los conceptos de *signo* y *código* serán aquí protagonistas. El primero, definido como cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa (Eco, 1988). Y el segundo, como un concepto compuesto por unidades presentes y ausentes: “siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario representa otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay comunicación” (Eco, 1988: 31). Desde el momento en que el código establece una determinada correspondencia entre lo que representa y lo representado, obtenemos un artificio semiótico independiente y válido para cualquiera que sea el destinatario.

La función del código es, de este modo, enlazar los elementos de dos sistemas diferenciados a los que el semiólogo italiano denomina sistema transmisor y transmitido. Se señala así la correspondencia entre una unidad discreta y perceptible —a la que culturalmente se le presupone una determinada carga de significación— y el posible impacto del que esa unidad es capaz de provocar en un supuesto destinatario. De este modo, a esa unidad discreta o elemento del sistema transmisor se le conoce como la “expresión” del elemento transmitido o “contenido” de este primero (Eco, 1988: 99). Es fácil descubrir la herencia saussureana de esta conceptualización, pues la “expresión” y el “contenido” al modo de Eco nos recuerda a la distinción entre significante y significado realizada por el padre de la lingüística estructural. Y es que de la relación entre la “expresión” y el “contenido” nace el signo reconocido por una determinada comunidad.

Pero el proyecto de Eco choca con un límite intelectual que tradicionalmente ha causado muchos quebraderos de cabeza a los semiólogos: el lugar de sujeto. La relación signica entre el emisor y el destinatario es uno de los temas principales de la disciplina, ya que es esencial para el estudio de los actos comunicativos. A pesar de ello, objeta Eco, en su devenir teórico, la semiótica ha reparado poco en el actor de tales procesos comunicativos. Es por ello que, al final de su *Tratado*, le dedicará un capítulo titulado “El sujeto de la semiótica” (1988: 475).

Se trata de un momento de fragilidad dentro de su argumentación teórica, ya que Eco opta, de manera deliberada, por reconocer única y exclusivamente al sujeto en tanto que es verificable dentro del universo de la significación. ¿Qué implica esto? Que el sujeto solo existe en tanto en cuanto existe en sus signos y que, además, estos signos deben estar previamente homologados por la ley reguladora del código. Es decir, que hace falta una estructura de significación sostenida por un emisor y un destinatario para que pueda existir el sujeto en la semiótica.

La pregunta es palmaria: en el momento en que la disciplina solo es capaz de reconocer al sujeto partiendo de labores exclusivamente semióticas, ¿existe un sujeto más allá del campo

del signo en que este pueda auto-representarse? Y si existe un sujeto fuera de los signos compartidos por una determinada cultura —de los códigos dominantes—, ¿de qué modo de subjetividad estamos hablando?

4.2 La opción obligada de la libertad

Decimos, el sujeto de la semiótica en Eco es una suerte de operario disciplinado dedicado a vehicular unidades expresivas con unidades de contenido. Lo que, en última instancia, significa que su existencia depende de los signos con los que se inscribe en el lenguaje. (Eco, 1988: 476-480). Pero, insistamos, ¿puede existir una modalidad de sujeto incapaz de ser representado en el espacio social del signo, un sujeto cualificado para disociar unidades expresivas de unidades de contenido? (López-Agulló, 2018).

A fin de aproximarnos a este modo de sujeto que existe más allá de las labores semióticas descritas por Eco, realizaremos un breve recorrido psicoanalítico de la mano de Slavoj Žižek a partir de su libro *El sublime objeto de la ideología*. Veamos qué relación signica guarda el sujeto con la comunidad simbólica en que se inscribe.

En la correspondencia entre el sujeto y la comunidad a la que pertenece, nos cuenta Žižek, existe siempre un momento paradójico de elección forzada. “Llegado el momento, la comunidad le dice al sujeto: tú tienes la libertad de elegir a condición de que elijas lo correcto”, de que escojas lo que para ti ya había sido dado de antemano (2010: 216).

Explicemos esta paradoja. Para Žižek, lo que sucede en realidad es que en toda elección existe un punto de elección forzada que antecede a la elección misma, por lo que el sujeto es tratado como si, antes de que él mismo llegue a pronunciarse, ya hubiese elegido. Siendo esta la paradoja resultante: elige lo que para ti ya ha sido otorgado por la comunidad a la que has sido asignado. Al intentar superar esta paradoja, el sujeto se distancia de la red significante que construye el orden simbólico de la cultura, argumenta Žižek. “El sujeto que piensa que puede eludir esta paradoja es el sujeto psicótico” (Žižek, 2010: 217).

Esta problemática en la “elección forzada” es central en el trabajo del filósofo que decide aparcarse su método psicoanalítico para acercarse a Kant y su conceptualización del Mal. Parece, por un lado, que la “maldad”, en una determinada persona, podría superarse a través del desarrollo y el esfuerzo moral. Pero del otro,

[...] tenemos un sentimiento contradictorio según el cual la persona mala es *totalmente* responsable de su perversidad... El Mal siempre se vive como algo que pertenece a la libre elección, a una decisión de la que el sujeto ha de asumir toda responsabilidad (Žižek, 2010: 218).

Žižek se pregunta cómo puede resolver la contradicción entre esta expresión “natural” otorgada al mal, por un lado, y que, al mismo tiempo, se entienda este como perteneciente a la libre elección del sujeto. Esta paradoja es, a sus ojos, la misma que la de la “elección forzada”; pues ambas localizan esa relación extrínseca del sujeto frente a la comunidad simbólica.

La solución tomada por Žižek consiste, entonces, en situar la opción por el mal más allá de toda elección consciente; es decir, como una suerte de acto trascendente y atemporal que nunca se produjo en la realidad positiva de la comunidad, y que, sin embargo, “constituye el marco del desarrollo del sujeto y de su actividad práctica” (2010: 218). Lo que nos conduce a entender esta elección libre fuera de todo marco intelectual, como más allá o más acá del espacio que construye la realidad semiótica. El mal perteneciente a la libre elección existe así no como signo que regula el intercambio comunicativo, sino como objeto iniciático y paradójico que, a duras penas, encuentra su razón de ser en el universo semiótico de la cultura.

Recordemos la tesis de Haneke: existe una forma de violencia innata, que no tiene ánimo de lucro ni de venganza. Este es el *nonsense* narrativo, el objeto paradójico que Haneke quiere preservar. *Funny Games* es una película que trata sobre la visibilidad y representación de un modo de violencia más allá de toda razón y argumentación lógica. Pero también es una película que se escribe más allá de cualquier intercambio simbólico y comunicativo —algo que desborda lo racional— y eso es lo que la hace tan terrorífica.

El Mal ya no es una simple actividad oportunista que tiene en cuenta solo motivos patológicos (ganancia, utilidad...), se trata, al contrario, del carácter eterno y autónomo de una persona que pertenece a la elección original y atemporal de ésta (Žižek, 2010: 218).

¿No es esta una reflexión muy parecida a la que nos propone Haneke al resistirse a mostrar la causa de la motivación violenta?

La distinción que el filósofo esloveno nos ofrece entre los conceptos consciencia y libre elección es, en este sentido, crucial; ya que es al nivel del inconsciente que el sujeto se elige libremente como “bueno” o “malo”. Es decir, que se trata de una elección que nos antecede y de la cual se deduce la aceptación o rechazo de la comunidad asignada. Inferimos entonces que la libre elección —la opción obligada-libre— se encuentra fuera del edificio semiótico levantado por Eco; pues recordemos que, desde su modelo teórico, al sujeto se accede a partir de categorías exclusivamente semióticas (soportadas en el juego del intercambio comunitario). De este modo, el sujeto que logra entrar en su *Tratado* es un sujeto que ya ha elegido antes de cruzar los muros semióticos y, que además, lo ha hecho de acuerdo con lo que para él estaba previamente asignado.

Resulta pertinente destacar cómo el psicoanálisis, como prolongación de la disciplina semiótica fragmentada, apuesta por introducir el inconsciente —y el sujeto que lo acompaña— como concepto contra-semiótico; pues el inconsciente emerge en la sombra de la ley que construye al código y que sostiene al signo.

Antes de continuar, pasemos a detallar nuestra escena objeto de análisis.

4. Estudio de caso

La secuencia sobre la que realizaremos nuestro análisis empieza con la entrada de Anna y

Georg al salón de su casa de vacaciones. En relación a los códigos de la serie visual, del encuadre —en tanto delimitador de los márgenes del cuadro— se destaca un muy meditado uso del espacio *in* y *off*. En tanto que filmar un objeto significa mostrar solo una parte de lo real y, en consecuencia, suponer al mismo tiempo la existencia del resto (Casetti y Di Chio, 2017: 37); el modo de filmación hanekiano significa la puesta en comunicación de ambos espacios. El *off* no solo completa al *in*, sino que, como veremos, desborda su significación conduciendo al espectador a un territorio intolerable.

En plano medio, vemos a Anna que sujeta al marido gravemente herido en la pierna derecha por Paul. Ambos se dirigen al sofá. La iluminación que acompaña al encuadre es neutra y tenue. Son reconocibles los objetos encuadrados, pero su oscuridad acentúa la sensación de angustia. Un travelling en plano medio acompaña a la pareja mientras que Anna, dentro de campo y sujetando a Georg, conversa con Paul, fuera de campo. El punto de vista recae sobre nuestro protagonista que cínicamente ayuda a la pareja a que se acomode en el salón: “¡Cuidado! Sí, levante la pierna, se sentirá más aliviado”, expresa Paul en *off*.

Como si se tratase de un director de escena, Paul conduce la conversación y acomoda a la familia en el salón de su propia casa. Se trata de una ambivalente y siniestra figura que hace las veces de juez y otras de verdugo. Paul da al matrimonio toda clase de indicaciones para que se acomode en el sofá y pide disculpas a Georg por haberle golpeado previamente con el bate de béisbol. Las disculpas no son aceptadas, lo que lleva a nuestros protagonistas a agredir nuevamente a la familia. “Vaya número”, manifiesta cínico Paul.

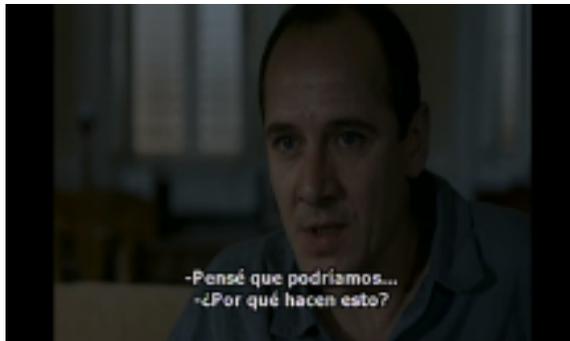
La cámara acompaña a Paul en plano medio quien termina por sentarse junto a Peter en un sofá enfrentado al de la familia (Fig. 1). A continuación, un plano general del salón casi a oscuras nos muestra frontalmente a Paul y Peter sentados cara a cara con Georg y Anna, quien abraza fuertemente a su hijo Georgi. “Era solo un intento de acercamiento”, expone Paul mientras Anna llora abrazada a su hijo víctima también de una agresión. Un primer plano de Georg Padre nos muestra a oscuras su cara de indignación: “¿Por qué hacen esto?” (Fig. 2).

Hagamos aquí un inciso; pues es esta la pregunta sobre la que pivota nuestro análisis. Un contraplano nos muestra el rostro de Paul que se dirige a su compañero Peter. “Gordo, ¿por qué haces esto?”. Peter se encoje de hombros como si se tratase de un niño: “No lo sé”. “El capitán quiere saberlo. ¿Por qué?”, exclama Peter. Comienza así un juego de cínicas explicaciones incapaces de dar respuesta satisfactoria a la pregunta de Georg padre. Los universos de la significación de los protagonistas y de la familia son irreconciliablemente excluyentes.

Fig. 1. Fotograma de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Wega Film ©



Fig. 2. Fotograma de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Wega Film ©

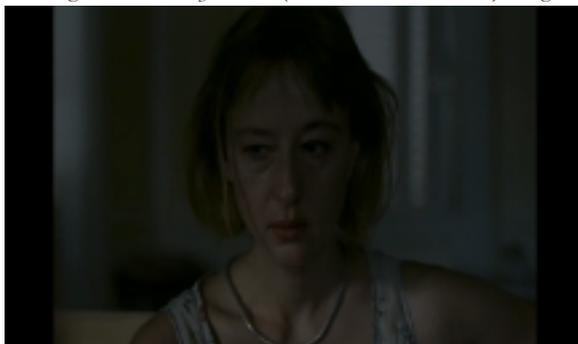


La sintaxis de la escena está formada por un conjunto de primeros planos que de manera alternativa y en contraplano (a veces frontales, otras de medio perfil con respecto a la posición de la cámara) van saltando sobre los rostros de los personajes creando unidad sobre el tiempo y el espacio filmado. “Dios mío, ¡cuánto teatro! Su padre se divorció cuando era así de pequeño...”, explica Paul. “No es verdad. Miente”, interrumpe Peter: “Mi madre se divorció... porque... porque... porque yo...”. “Por que quería el osito de peluche para ella sola... Y desde entonces es un maricón y un criminal”, continúa Paul. “¿Ha quedado claro?”, pregunta. El rostro de Georg muestra frustración. Pero la explicación continúa. “... viene de un ambiente de mala muerte. Tiene cinco hermanos,... todos drogadictos. El padre es alcohólico. Y lo que hace su madre, pueden imaginárselo. Bueno, a decir verdad, se la folla él”.

Vemos el medio perfil en primer plano de Peter que finge estar llorando. “Duro, pero cierto”. La cámara nos muestra el rostro desolado de Anna que en *off* escucha a su marido decir: “Son repugnantes. Cuiden su lenguaje delante del niño”. “¿Qué respuesta les gustaría?”, insiste Paul. “¿Cuál les satisfecería? Además, no es la verdad. Mírenle. ¿Creen que sale de un ambiente de mala muerte? Es un niño mimado de mierda. El hastío y el asco

al mundo le devoran. Se doblega ante el vacío de la existencia”. El rostro de Goerg da paso al de Peter que sonríe y mira cómplice a su compañero. La mirada en primer plano de Anna representa una suerte de *imagen afectión* (Deleuze, 2010) que se imprime sobre el conjunto de la escena (Fig. 3). Está agotada y perpleja. “¿O prefieren otra versión?”, continúa Paul. Un encuadre en campo medio nos muestra a la familia en el centro de la imagen enmarcada por los temibles protagonistas. Hambriento, Peter abandona la escena, pero Paul continúa: “La verdad es que se droga. Por eso sale ahora”. “¡Acaben con esta locura!”, interrumpe Georg. “¡Lo he entendido!”. “¿Lo ha entendido? Genial. Gordo, ¡lo ha entendido! Lo sabe todo ahora”, exclama cínicamente Paul.

Fig. 3. Fotograma de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Wega Film ©



Paul cambia el rumbo de la conversación. “Apostemos a que vosotros... dentro de 12 horas habréis palmado los tres”. Todo este juego sobre los motivos que conducen al acto violento termina con una apuesta que parece no tener mucho sentido. Paul, en primer plano, se dirige a cámara: “¿Qué opináis? ¿Creéis que tienen alguna posibilidad? ¿Estáis de su parte?” (Fig. 4). Si la dimensión del fuera de campo se define por lo que queda excluido de la visión y el oído (Casetti y Di Chio, 2017: 125), ese espacio off de seguridad en que se erige el espectador es repentinamente violentado por la mirada a cámara de Paul que rompe las reglas de la diégesis filmica. Haneke hace desaparecer toda distancia efectiva entre el dentro y el fuera de cuadro.

Fig. 4. Fotograma de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Wega Film ©



Es excelente la manera en que el director austriaco juega con los límites de lo visible, con la delimitación del espacio representado y con la posición del espectador dentro del espectáculo fílmico. Incluso, de cara al presente análisis, el estudio del espacio *in y off* en esta obra de Haneke, en relación a la posición extrínseca del sujeto en conexión con la comunidad simbólica planteada por Žižek podría resultar del todo pertinente. Pero, como decimos, nos detendremos en la escena detallada, en ese razonamiento totalmente fallido que no hace más que resaltar el espacio insalvable entre los psicópatas y la familia asaltada.

Nos preguntábamos sobre cómo penetrar un texto fílmico cuya realidad ha devenido indiscifrable. A este respecto, tomamos como referente esta escena por funcionar como arquetipo de una estructura semiótico-comunicativa fallida. La pregunta enunciada por Georg padre “¿Por qué hacen esto?” no tiene concatenación lógica; en consecuencia, toda respuesta elaborada por Peter deviene una mascarada incapaz de satisfacerla.

5. Discusión y resultados

Con el objetivo de analizar esta escena, hemos realizado un repaso sobre las nociones de signo y código elaboradas ambas por Umberto Eco, así como sobre la teoría de la “elección forzada” de Slavoj Žižek. El punto de anclaje entre ambas posiciones teóricas es la paradójica situación del sujeto que, o bien funciona como operario disciplinado que vela por el buen funcionamiento del código semiótico (Eco), o como sujeto que decide salirse del juego del intercambio simbólico-comunicativo al intentar eludir la paradójica situación de la “elección forzada” (Žižek).

El sujeto funciona entonces como una figura a caballo entre dos formulaciones teóricas: como agente positivo que vela por el buen funcionamiento del código o como sumergido en el nihilismo más atroz y excluido por tanto de toda posibilidad de hacerse comprender (desbordante en la acción de significar).

Entre las tantas respuestas posibles desarrolladas por Paul, este le pregunta a la familia que

cuál le satisfecería más. Volvamos a una de ellas: “¿Creen que sale de un ambiente de mala muerte? Es un niño mimado de mierda. El hastío y el asco al mundo le devoran. Se doblega ante el vacío de la existencia”.

La posición de Paul dentro del tejido narrativo elaborado por Haneke parece dar perfecta cuenta de esta suerte de vaivén al modo Eco-Žižek. Nos encontramos por un lado que Paul, desde un espacio fuera de cuadro, simula querer que la familia se acomode dentro del espacio representado (el salón de su casa) y da todo tipo de indicaciones para que Georg se sienta lo más cómodo posible. “¡Cuidado! Sí, levante la pierna, se sentirá más aliviado”. Por otro lado, con Paul dentro de cuadro, queda patente que no existe alianza posible entre ambas realidades discursivas; de ahí el juego constante con las versiones sobre la razón violenta.

Es en este sentido, nos parece determinante la pregunta “¿Por qué hacen esto?”, enunciada por el padre de familia; ya que representa la mayor de las distancias entre ambos modelos de subjetividad. En tanto que se trata de una terrorífica producción audiovisual, la cuestión podría funcionar como forma de poner freno al desencadenamiento psicópata si consiguiera ofrecer una respuesta satisfactoria, creando así una suerte de alianza comunicativa entre los asesinos y sus víctimas. Pues, el positivismo de la intelección permite amortiguar la presencia más devastadora del reino violento de lo real, en tanto que pone sobre la mesa una serie de normas culturales compartidas. Pero ni Paul ni Peter están dispuestos a entrar dentro de esta formulación enunciada por Georg; es decir, no están dispuestos a aceptar la mano del pacto simbólico y sus respuestas no hacen más que acentuar que ellos no pertenecen al universo del discurso de la familia. Si la significación depende de un código culturalmente compartido, el juego de respuestas elaboradas por los psicópatas significa la distancia insalvable existente entre las modalidades de sujeto en Eco y Žižek. Como una suerte *in/off* no únicamente del espacio visual, sino también de la significación. Así, la denegación de la “elección forzada” implica que nuestros temibles protagonistas caen fuera del marco intelectual que reúne a la comunidad simbólica.

El resultado de nuestra argumentación es que la ambigua modalidad de sujeto que Eco quiere esquivar es la del psicópata que, de acuerdo con Žižek, se encuentra más allá de toda concatenación significativa (que “conserva cierta distancia en relación al orden simbólico”) y, por tanto, más allá del espacio de toda construcción semiótica detallada por el semiólogo italiano. Y es que, si bien su *Tratado* pretende “el estudio de la totalidad de la cultura como fenómeno semiótico” (1988: 25), existe una forma de sujeto que excede su meticulosa articulación teórica.

Esta discordancia en la obra de Eco encuentra su manifestación pragmática cuando Georg, cansado del juego especulativo sobre la causa última de la violencia, interrumpe a Paul: “¡Lo he entendido!”. A lo que este último responde cínico: “¿Lo ha entendido? Genial. Gordo, ¡lo ha entendido! Lo sabe todo ahora”. Ese “todo” del que Paul se ríe es el “todo” del universo del discurso que Eco pretende englobar dentro de su *Tratado*. Un “todo” abordado en tanto que fenómeno semiótico. Pero la ironía en la exclamación de Paul no hace más que resaltar que hay una parte de ese “todo”, del universo de la significación, que escapa a las categorías semióticas y que, por tanto, se encuentra como más acá o más allá de estas.

En resumidas cuentas, el espacio habitado por nuestros psicópatas es un espacio ininteligible, pues no atiende a las reglas subyacentes de un código socialmente compartido y, en consecuencia, no consigue formar signos estables.

6. Conclusiones

Si como decíamos, existe una forma de violencia que desafía las leyes de la razón, lo que descubrimos en este ejercicio audiovisual es la producción de una imagen contraria a toda norma social. Esto significa no solo que la imagen en *Funny Games* sea intolerable para la mirada del espectador —la violencia es notoria y explícita durante el metraje, a pesar de un muy cuidado uso del fuera de campo que no hace más que acentuar precisamente dicha violencia—, sino que esta no tiene un soporte lógico que nos permita abordarla simbólicamente.

Se trata así de un modelo de producción audiovisual que cae fuera de los límites que aseguran el edificio semiótico elaborado por Umberto Eco en su *Tratado de semiótica general*. Y, como decimos, el sujeto que de ese espacio puede emerger es el sujeto psicótico desencadenado y libre de toda atadura que conlleva aceptar la lógica del significante.

Tal y como expone Jesús González Requena, el problema del psicótico es que, aunque conoce bien nuestra realidad, no es capaz de reconocerse en su tejido semiótico y operar con él, y aun cuando la entiende, no es capaz de escribirse de manera coherente en ella. La entiende, la maneja, pero de nada le sirve ya que acaba por descubrir su tejido resquebrajado. “Resulta así posible definir lo siniestro como la irrupción de lo real desintegrado del tejido de la realidad. O si se prefiere: lo siniestro es la cualidad psíquica de la psicosis” (1997: 66).

Esta producción audiovisual de Haneke rechaza todo pacto simbólico-comunicativo. De hecho, es condición *sine qua non* resquebrajar el tejido de ese pacto cuanto antes, tiñendo la imagen fílmica con el tono de lo siniestro.

7. Bibliografía

Brunette, P. (2010). *Michael Haneke (Contemporary Film Directors)*. Illinois, EEUU: University of Illinois Press.

Casetti, F. y Di Chio, F. (2017 [2007]). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. (2010 [2007]). *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Barcelona, España: Paidós.

Eco, U. (1978 [1968]). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (1988 [1975]). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

González Requena, J. (1997). *La emergencia de lo siniestro*. *Revista Trama y fondo*, 2, 51-75.

Hernández Les, J. A. (2009). *Michael Haneke. La disparidad de lo trágico*. Madrid, España: Ediciones JC Clementine.

Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales*. Madrid, España: Cátedra.

Lauretis, T. de (1992). *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica y Cine*. Madrid: Cátedra.

López-Agulló Pérez-Caballero, J. M. (2018). *Posiciones del agua a partir del medio cine: M. Night Shyamalan, Kelly Reichardt y Michael Haneke* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Toubiana, S. (2010). *Funny Games*. Entretien avec Michael Haneke per Serge Toubiana. *Youtube*: <<https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY>>.

Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.

Wheatley, C. (2009). *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image*. Brooklyn N.Y., EE.UU.: Berghahn Books.

Žižek, S. (2010). **El sublime objeto de la ideología**. Madrid: Siglo XXI.

8. Filmografía

Arndt, S.; Heiduschka, V.; Katz, M.; y Ménégoz, M. (productores) y Haneke, M. (director) (2012). *Amor (Amour)* [cinta cinematográfica]. Austria, Francia y Alemania: X-Filme Creative Pool.

Heiduschka, V. (productor) y Haneke, M. (director) (1989). *El séptimo continente (Der siebente Kontinent)* [cinta cinematográfica]. Austria: Wega Film.

Heiduschka, V. (productor) y Haneke, M. (director) (1992). *El vídeo de Benny (Benny's video)* [cinta cinematográfica]. Austria y Suiza: Wega Film.

Heiduschka, V. (productor) y Haneke, M. (director) (1997). *Juegos divertidos (Funny Games)* [cinta cinematográfica]. Austria: Wega Film.

Heiduschka, V. (productor) y Haneke, M. (director) (2005). *Caché* [cinta cinematográfica]. Austria, Francia, Alemania e Italia: MK2.

Karmitz, M (productor) y Haneke, M. (director) (2000). *Código desconocido (Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages)* [cinta cinematográfica]. Francia, Alemania y Rumanía: MK2.

Uso de imágenes

Las imágenes utilizadas como figuras en este artículo son elementos centrales del análisis, realizado únicamente con fines científicos en el ámbito académico.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhjournal.org

Cómo citar este texto:

Jose Manuel López-Agulló Pérez-Caballero (2021): Destrucción de la función social del signo: Análisis textual de la psicosis en Funny Games (Haneke, 1997) en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (1), pp. 141 a 157. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.1154>