

Funny Audience: una reflexión sobre el público y la recepción a través del cine de Michael Haneke

FUNNY AUDIENCE: A REFLECTION ON AUDIENCE AND RECEPTION VIA
MICHAEL HANEKE'S FILMS

Santos Rojas-Ogáyar*

Resumen: Partiendo de las premisas de la denominada Estética de la Recepción, preconizadora del papel activo del sujeto receptor de la obra de arte, el texto analiza las aportaciones que realiza el cineasta austriaco Michael Haneke, a través de su obra *Funny Games* (1997), al debate de la segunda mitad del siglo XX que problematizó el marco de las relaciones entre la comunidad espectadora y las derivas de la cultura visual contemporánea.

Palabras clave: cine; público; recepción; imagen

Abstract: Starting from the premises of the reader-response criticism, advocate of the active role of the recipient subject of the work of art, the text analyzes the contributions Austrian filmmaker Michael Haneke makes by means of his work *Funny Games* (1997) to the debate of the second half of the XX century that problematized the frame of relations between the spectator community and the drifts of contemporary visual culture.

Keywords: movie theater; public; reception; image

* Universidad de Jaén, España
Correo-e: santosrojasogayar@gmail.com
Recibido: 23 de abril de 2018
Aprobado: 13 de julio de 2018



Según cuenta *Susan Sontag*, cuando estaba viendo la retransmisión televisiva de la llegada de los hombres a la Luna, algunos de los presentes afirmaron que todo aquello no era nada más que una escenificación. Entonces, ella les preguntó: “Pero entonces, ¿qué es lo que estáis viendo?”. Y ellos respondieron: “¡Estamos viendo la tele!”. Había comprendido todo.

Jean Baudrillard, *La agonía del poder*

Avisaron que había que volver a la sala para escuchar el plato fuerte, la *Novena*. Pero él, van Beethoven, dio media vuelta, y se marchaba. “Pero, ¿precisamente ahora?”, le pregunté. “Yo regreso al hotel. Voy a escuchar la *Novena sinfonía* en el televisor, la transmiten en directo”, contestó.

José Hierro, *Cuaderno de Nueva York*

LOS COMIENZOS DEL DEBATE EN TORNO AL PÚBLICO: EL SUJETO RECEPTOR Y SU MANIPULACIÓN

Hacia la segunda mitad del siglo XX, en el seno de una Europa occidental donde se cuece un espíritu que repiensa y deconstruye los parámetros tradicionales sobre los que pivotan el arte y la cultura, el conocido como Mayo de 1968 no supondrá sino la perfecta metáfora de un imaginario en decadencia. Este hito histórico manifiesta la expresión tangible de un cómputo ideológico y literario de premisas que dinamitan las legendarias herramientas para pensar la cultura y erradican los pilares con los que ésta administraba su letargo. Gran parte de los protagonistas de esta revuelta colocan su lupa en las grietas de un universo sedado, emplazando el acento hacia problemáticas culturales doloridas por unas heridas enquistadas y por el peso de unos dogmas inamovibles y un arraigo privilegiado de irrefutables discursos.

El campo de la estética no quedará al margen de estas nuevas dinámicas transformadoras. En la universidad alemana de Constanza, el 13 de abril de 1967, Hans Robert Jauss ofrece una conferencia que se convierte en una suerte de manifiesto de una nueva mirada hacia esta cuestión.

Aplicada al ámbito de la literatura, tanto Robert Jauss como posteriormente Wolfgang Iser focalizan sus preocupaciones en un agente que, si bien durante toda la historia de la cultura había formado parte capital de la maquinaria artística, en ningún momento se le había atribuido ningún tipo de protagonismo en la función o codificación del sentido del proceso creativo y la obra final: el público, tal y como afirma Xavier Antich:

la reflexión de la Escuela de Constanza, [...] corre en paralelo con un fenómeno que también empieza a manifestarse a partir de los años 60: una nueva comprensión del papel del público (de los públicos) en la transmisión creativa de la obra que replantea, desde su raíz, el mito romántico y posromántico del artista genial y diferente (Antich, 2010).

La posteriormente denominada Estética de la Recepción realiza una inversión radical de la tradicional jerarquización del proceso creativo y sistema del arte que, si bien no empodera al receptor respecto al agente creador, relativiza los papeles predominantes en los que habían derivado la construcción de vacuos discursos que alimentaban una mitología tan absurda como desfasada en torno a la figura del artista. Por primera vez en la historia de la estética el espectador, presente siempre en el juego artístico, conforma una parte importante del relato y tanto su papel como sus dinámicas en este entramado son problematizados de manera primigenia.

De este modo, la segunda mitad del siglo XX ofrece una cantidad indispensable de literatura que, tratando de subsanar el desgaste discursivo sobre el que pivotaba el mito del artista y evidenciando los nuevos parámetros de fragmentación e indeterminación que caracterizaban el paradigma de la obra contemporánea, concentra su foco de atención en el público; desde Umberto Eco, quien atomiza el sentido unívoco y cerrado de la obra de arte entendida como producto de un acto

comunicativo que se definía por la “multiplicidad de interpretaciones que genera” (Eco, 1984: 5), discurriendo por la proclamada ‘muerte del autor’ de Roland Barthes (1968) y las denuncias de Arnold Hauser en 1975 para corroborar que:

tanto la historia como la crítica del arte, la doctrina de los géneros y técnicas artísticas como la psicología y la sociología del arte consideran e interpretan la obra de arte principalmente desde el punto de vista del sujeto productor, y sólo a modo de complemento desde el del sujeto receptor (Hauser, 1977: 549).

En ese sentido, encontramos las claras manifestaciones del nuevo rumbo historiográfico y filosófico, crítico con unas máximas positivistas en irrefrenable desmoronamiento.

Como no podía ser de otra forma, las recientes problemáticas y preocupaciones que eran profetizadas por una parte de la comunidad intelectual de la Europa occidental y que la Escuela de Constanza sistematizó impregnaron precozmente el debate de la inmensa mayoría de las disciplinas artísticas, especialmente el de las más jóvenes, como el cine y la fotografía. En este caso, resulta pertinente reseñar las aportaciones de Francesco Casetti en su obra *El film y su espectador*, las cuales, en palpable consonancia analítica con su contexto filosófico, preconizan el papel activo del público en la recepción de la obra cinematográfica y la manera en la que:

diversas ciencias plantean su impacto con el espectador: Para la psicología, eje alrededor del cual gira la situación fílmica; para la sociología, uno de los factores de la institución cinematográfica; para el psicoanálisis, componente del dispositivo fílmico; para la economía, punto de unión de necesidades y consumos; para la semiótica, uno de los polos del “circuito” de la *parole* (Casetti, 1989: 22).

Sin duda, el cine constituirá uno de los campos artísticos en el que estos nuevos planteamientos discursivos alcancen un perfil más problemático y controvertido. Y es que repensar el papel del público receptor e interpretar la obra de arte — en este caso cinematográfica— como propuesta para un proceso comunicativo abierto y múltiple en sus exégesis origina que el discurso cinematográfico se torne en un arma de doble filo. En efecto, si integramos en la experiencia cinematográfica —empleando palabras del propio Jauss— un “horizonte de intereses, deseos, necesidades y experiencias, condicionado por circunstancias sociales, las específicas de cada estrato social y también las biográficas” (Jauss, en Mayo-ral, 1987: 77-78) de cada espectador, los agentes productores metamorfosearán el cine y los medios como instrumentos capaces y legítimos para el manejo del llamado por la teoría de la recepción ‘horizonte de expectativas’ y, en definitiva, la imagen en movimiento hará las veces de dispositivo para la manipulación del sujeto espectador.

Por todo ello, la supervisión de la experiencia del público ante la gran pantalla y el estudio de toda la maquinaria que se pone en funcionamiento durante este proceso —motivados por la nueva hermenéutica del sujeto receptor—, junto con el conocimiento del poder de manipulación o, cuanto menos, la influencia que la imagen ejerce sobre el espectador contemporáneo, y el uso como instrumento para la codificación del deseo de la modernidad que los medios de comunicación y el cine de arraigo comercial ejercen en los dominios virtuales de la sociedad espectacular — en términos debordianos—, son los zócalos que sustentan y delimitan el debate cinematográfico en buena parte de su existencia. Sobre ellos pivota la perenne dialéctica sobre el cine como mero entretenimiento y discurso garante del pasatiempo contemporáneo o como lenguaje artístico de nuestra era.

Por si fuera poco, esta brecha se verá acen-
 tuada por el masivo desarrollo de los medios
 de comunicación hegemónicos y la inabordable
 vorágine visual difundida por éstos, los cuales,
 apoderándose de “todos los medios de expre-
 sión artística”, tal y como afirmaría Adorno en
 su texto *Televisión y cultura de masas*, constru-
 yen un híbrido imperio visual. Éste “transforma
 la moderna cultura de masas en un medio for-
 midable de control psicológico. El carácter reite-
 rativo, de ser siempre lo mismo, y la ubicuidad
 de la moderna cultura de masas tiende a favore-
 cer las reacciones automatizadas y a debilitar las
 fuerzas de resistencia individual” (Adorno, 1954:
 2). El filósofo alemán nos advierte de la cons-
 trucción de todo un complejo dispositivo visual
 al servicio de la estandarización de la recepción
 estética y uniformidad del individuo contemporá-
 neo a través de unos mecanismos que impostan
 en el espectador la inagotable necesidad de “sen-
 tirse sobre terreno seguro” y presentan un uni-
 verso emocional imperiosamente prefijado.

De tal manera, podemos deducir de la teo-
 ría adorniana que la cultura contemporánea se
 vale de la imagen en movimiento para subyugar
 al agente receptor a una servidumbre normali-
 zada en la que el control de las reacciones con-
 ducidas que metamorfosean al individuo en un
 consumidor alienado tenga la información que
 procesa un antifaz periodístico o artístico. “En el
 Estado videocrático, con su política *histerizada*
 por las ‘imágenes’” (Castro, 2012: 63), el papel
 subordinado de la comunidad espectadora está
 tan homogeneizado como los códigos visuales
 que sustentan dicha estructura.

LAS APORTACIONES DE MICHAEL HANEKE
 AL DEBATE MEDIANTE *FUNNY GAMES*:
 EL SUJETO RECEPTOR Y SU PROBLEMATIZACIÓN

No sólo hallamos voces disidentes en el ámbito
 literario ante y contra esta tesis, sino también

gran cantidad de cineastas que perforan la bre-
 cha y aportan propuestas cinematográficas que
 suponen un ejercicio combativo, dotando al gru-
 po receptor de herramientas que invitan a decon-
 struir esos preceptos normalizados y redefinen
 nuestro papel como participantes del juego cul-
 tural de las imágenes. Como ejemplo nítidamen-
 te palpable de este debate planteamos analizar
 algunas de las propuestas del director austriaco
 Michael Haneke (1942), las cuales, siendo cons-
 cientes de la exitosa deriva de la que ha gozado
 su filmografía en los últimos años, rezuman un
 denominador común que no es sino la preocu-
 pación por todas las problemáticas esbozadas en
 las líneas precedentes.

En claro antagonismo con las características
 que Adorno promulgaba en su disección de los
 medios de masas y las propuestas hegemónicas,
 en las que el espectador funciona a modo de reci-
 piente vacío por colmar con un fluido ideológi-
 co complejo y determinado —mediante embudos
 como la canalización de la reacción del públi-
 co y la rápida identificación psicológica con los
 estereotipos representados—, la obra del direc-
 tor austriaco se nutre de un procedimiento litera-
 rio para darnos constante consciencia de nuestra
 posición en el diálogo con la imagen: el conocido
 como ‘distanciamiento brechtiano’.

Considerado un arma empleada por Bertolt
 Brecht en su obra para advertir al lector que asis-
 te a un producto cultural ideologizado e ideolo-
 gizante, y que sólo en esta coyuntura debe ser
 capaz de emitir un juicio, el distanciamiento bre-
 chtiano es una técnica que, en su caso aplica-
 da a la literatura, trata de generar un “efecto de
 extrañeza, una separación entre sujeto y objeto,
 un punto de vista advertido que pretende anu-
 lar la identificación con los personajes y elimi-
 nar la posibilidad de confundirse”, en suma, un
 deseo de “despertar las conciencias críticas de los
 espectadores [...], a quienes considera perezos-
 sos y acostumbrados a vivir engañados” (Esco-
 bar, 2016: 49).

Del mismo modo, el ejercicio cinematográfico hanekiano considera la identificación con los personajes como una forma de enajenación del agente receptor; por ello, en sus películas existe un enérgico deseo por manifestar que nos hallamos ante una narración ficticia, manipulable y controlada. Quizá algunas escenas de *Funny Games* (1997) se constituyan como cimas de este fenómeno, mediante dos rasgos interesantes:

- Por un lado, la codificación de unos personajes que tienen plena consciencia tanto de que forman parte de un universo ficticio como de que los espectadores no. De ahí que el director se valga constantemente de la denominada ‘ruptura de la cuarta pared’, propiciando que uno de los protagonistas se dirija en repetidas ocasiones¹ al otro lado de la pantalla con el fin de hacernos partícipes del argumento (directamente) y obligar al sujeto receptor a pensarse como espectador continuamente (indirectamente).
- Por otro, la “culminación de este sistema”, en palabras del propio director, sucede en la intervención directa del director sobre el hilo argumental, manifestando sobremano que lo que presenciamos no es sólo un producto manipulado, sino que éste tiene completa capacidad de manipularnos. En una de las escenas, en las que el espectador respira aliviado ante lo que parece ser un cambio de rumbo en el desarrollo argumental —el asesinato de Peter, interpretado por Frank Giering—, Paul (Arno Frsich) se lanza desesperado hacia el mando para revertir la sucesión de los hechos. En este instante se consume, por un lado, que nos hallamos ante un relato visual ficticio sustentado en la manipulación del discurso

1 Concretamente, se dirige en tres ocasiones hacia el público, con un interesante juego de interpelaciones que no recibimos con seguridad hasta la segunda ocasión; es en ésta en la que tomamos inequívoca conciencia de que formamos parte de la estructura y del devenir narrativo.

y la incidencia en la mirada y percepción de quien observa; por otro lado, que no existe un agente director del fenómeno anterior, que éste no tiene por qué ser Haneke, sino que los propios protagonistas controlan y manejan el devenir argumental.

Además, si se habla de *Funny Games*, verdadero “manifiesto por antonomasia de la ascendencia brechtiana de Haneke” (Escobar, 2016: 61), hemos de mencionar que la mordacidad de la crítica que la película realiza se centra en un aspecto concreto del imaginario visual contemporáneo que siempre ha interesado al cineasta: la representación de la violencia por parte de los medios dominantes y su recepción por parte del individuo contemporáneo. En un marco dominado por “la masacre convertida en entretenimiento” y “las grandes dosis por televisión de un *espectáculo cotidiano*” (Castro, 2012: 15-19) que conduce a la conversión del público en un consumidor pasivo y banalizado por la mercantilización estetizada de la violencia, Haneke, en su deseo de erigirse como antibiótico ante “la sobredosis de la realidad mediatizada” y dispuesto a “superar la narcosis de lo virtual” (Castro, 2012: 63-64), nos imbuje en un universo del que nos distancia pero nos condena al desasosiego. Lo hace desde una ficción que nos responsabiliza del espectáculo construido y, consecuentemente, “atosiga nuestras conciencias, nos incomoda y nos hace removernos en la butaca” (López, 2006: 60-61). El propio director calificaba de hipócritas a aquellas personas que habían criticado ferozmente el ejercicio analizado en *Funny Games*, puesto que no gozaban del derecho de distanciar su consciencia de un bárbaro espectáculo en el que habían participado.

¿Por qué nos incomodan las películas de Haneke? ¿Por qué nos contagian de un desagrado que se torna repugnante? Probablemente las respuestas a estas cuestiones expliquen

la maestría cinematográfica del director y justifiquen su creciente ensalzamiento en los altares de la cinematografía europea. Las películas de la primera etapa del autor de *La cinta blanca* (2009) dinamitan los rincones oscuros de la moral burguesa occidental e iluminan la lobreguez de los deseos del sujeto contemporáneo, sumido en una búsqueda catastrófica de sensaciones y arropado por los designios de, en términos de Castro, una nada colosal. Haneke alegoriza nuestra abducción por los *mass media* y corrobora que nos hemos convertido en lo que contemplamos, que “preferimos el artificio a la cosa Real” (Castro, 2012: 68). Como el Beethoven contemporáneo de José Hierro, antepone la retransmisión de la *Novena* a la asistencia al auditorio. Es interesante analizar la dicotomía por la que sus películas nos otorgan la libertad de sentirnos espectadores al mismo tiempo que nos subyugan a otra esclavitud, que es la suya.

Y es que sin duda, lejos de que todo el ejercicio hanekiano otorgue al espectador la libertad de sentirse participante de lo que podríamos calificar como experiencia estética, sus deseos son los de substraernos de una servidumbre para envolvernos en otra, en la que él mismo construye un universo milimétricamente confeccionado en el que el mínimo accesorio y el plano más nimio queda domeñado al arbitrio del artista. Todas las partes que conforman la urdimbre cinematográfica sumen a los espectadores en un laboratorio quirúrgico de aparente necesidad que acordona un territorio de permanente intranquilidad y sofoco angustioso. Éste es el epicentro del cine de Haneke en su relación con el público: sus logros son conseguir que éste se piense como tal y establecer los límites de nuestra subjetividad receptora para que nuestra opinión sobre la película sólo adopte fundamento en la medida en la que ha sido observada.

Si bien la convivencia con la violencia en el imaginario cotidiano, despojada del ropaje espectacular, es un rasgo asumido como denominador

común en la obra del cineasta,² en el desarrollo de sus diferentes largometrajes se vislumbrarán otras preocupaciones que también requieren una comunidad espectadora que se percibe y se reflexiona como uno de los lados definidores del triángulo autor-obra-público. Tal es el caso de la que probablemente haya sido la película que encumbró al director a los altares más elevados de la cinematografía mundial: *Amour* (2012). En ella, Haneke otorga la potestad de habitar un espacio doméstico y formar parte de él del mismo modo que lo hace la pareja protagonista, alcanzando un grado de familiaridad con cada una de las estancias, consintiendo una sensación opresiva en la medida en que nos impide la descarga emocional en la variedad del entorno.³

Este jugoso ejercicio ya lo encontramos en otras producciones cinematográficas a lo largo de la historia del cine, entre las que resulta ineludible destacar la realizada tan sólo un año antes por Milagros Mumenthaler, *Abrir puertas y ventanas* (2011), en la que también la casa es el entorno en el que la cámara decide guarecerse durante todo el desarrollo argumental, conformándose como marco de una idiosincrasia teatral idónea. La cineasta argentina, por añadidura, dedica un rico catálogo de planos a los elementos cotidianos que forman parte de las estancias, tratando de dotar a estos objetos y rincones de la casa, *a priori* anodinos, de un calado inusitado en las

2 Susan Sontag advierte, a propósito de Diane Arbus, de la deriva “rectora del arte de los países capitalistas: la supresión, o al menos reducción, de los escrúpulos morales y sensorios. Buena parte del arte moderno está consagrado a disminuir la escala de lo terrible. Al acostumbrarnos a lo que anteriormente no soportábamos ver ni oír, porque era demasiado chocante, doloroso o perturbador, el arte cambia la moral, [...]”. Todos estos planteamientos son visiblemente aplicables al cine del director austriaco (Sontag, 1989: 51).

3 La dialéctica entre los espacios y las tramas argumentales en la obra de Michael Haneke es otro de los rasgos por reseñar en su filmografía, pues ellos también quedan imbuidos en el flujo de confrontación emocional en el que participan quienes visualizan sus películas. En este sentido, resulta ineludiblemente elocuente la extensa escena de *El séptimo continente* (1989) en la que la familia destruye la totalidad de los bienes que posee en su vivienda, reduciendo cada una de sus estancias a puro escombros.



Cuadros clínicos, de la serie *Cuadros clínicos* (2003). Acrílico sobre tela: Elena Fabela.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

lógicas emocionales de la película, cimentando una auténtica iconografía de lo ordinario. En esta tesitura, dominada por la inspección de los hilos que configuran el tejido de una historia en apariencia fútil y común, alejada de las grandes historias que homogeneizan la prioridad argumental del cine, parece que no es una cuestión trivial que, en una escena de la película, una de las protagonistas aparezca leyendo *La condición postmoderna* (1979), de Jean-François Lyotard.

Regresando a Haneke, puede parecer un tanto contradictorio analizar su producción desde la óptica de la Escuela de Constanza y sus preceptos, pues ésta ensalzaba en la obra contemporánea el diálogo que generaba un carácter aperturista y en absoluto cerrado que cabría ratificar inexistente en un cine pomenorizado y caprichosamente hilvanado por el director centroeuropeo. De lo que no cabe duda, empero, es

que en sus propuestas —mayoritariamente las iniciales, hallando *Funny Games* como la máxima expresión— el público no está constituido como entidad pasiva y excluida “de la configuración significativa de la obra” (Antich, 2010: 329). En palabras de Antich:

el espectador se ve confrontado a su propia contemplación y la propia obra violenta su exclusión o reclusión en el ámbito de una percepción puramente pasiva: no es posible quedarse fuera. De esta tensión, que lleva al espectador al interior de la obra, que transforma la propia conciencia de obra en autoconciencia de la propia contemplación, nace la interacción de la obra (Antich, 2010: 330).

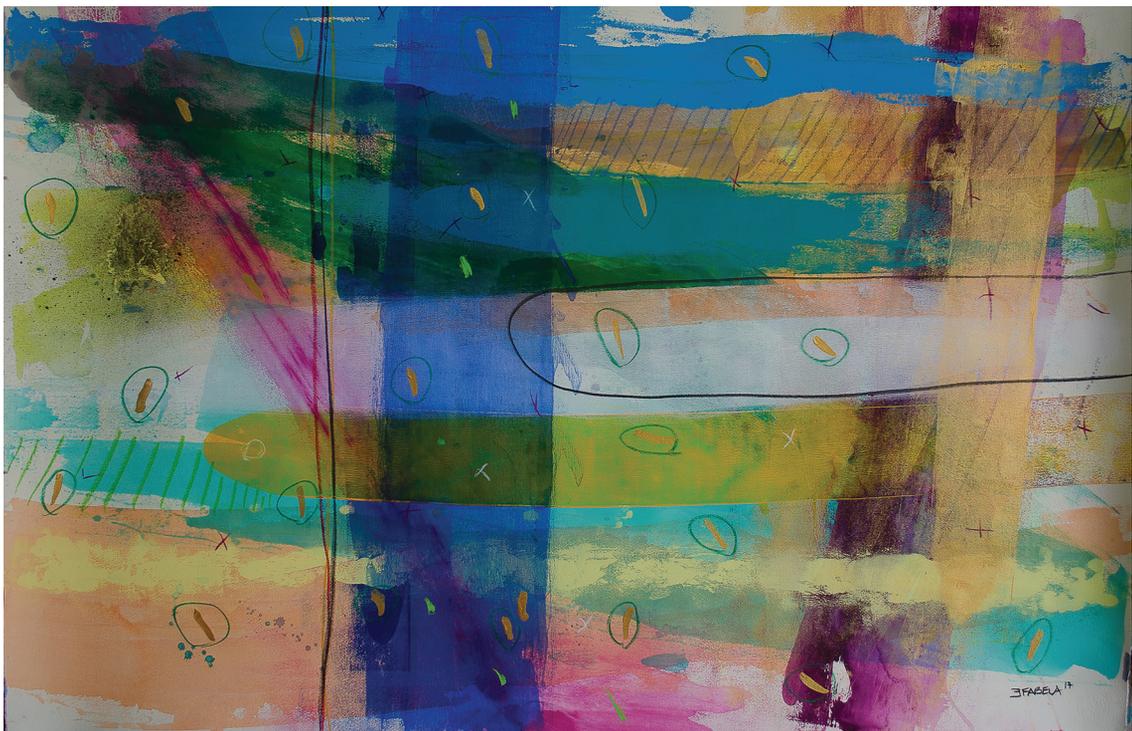
El autor de *Happy End* (2017) coloca al espectador en el centro del debate y, destripando la

experiencia estética para aprovecharla como arma, dinamita las lógicas de interacción entre la obra y el público para reprocharnos la pasividad en la que nos hemos acomodado, inmersos en el proceso de metamorfosis que convierte la recepción en consumición. Haneke parece cuestionarnos: ¿qué papel juega nuestra mirada en el circuito vertiginoso e infinito de imágenes diarias? ¿Qué responsabilidades requiere para el sujeto receptor contemporáneo vivir hostigado por una deriva inagotable de contenidos filtrados en imágenes móviles? ¿Modifica esto el papel del receptor? ¿Tiene sentido hablar hoy de recepción en las dinámicas artísticas?

Los textos demuestran que todas estas cuestiones, diseccionadas en la praxis por la propuesta hanekeana —de manera más prolija en su primera etapa como cineasta—, así como por un gran catálogo de artistas de nuestra contemporaneidad, se dotan de un soporte teórico en las reivindicaciones y análisis que Hans Robert Jauss desarrollaría en abril de 1967. La motivación

que procuraba la extenuación de un discurso que exprimía, desde tiempos inmemoriales, la supremacía del artista y su producto, hizo que Jauss y sus simpatizantes reclamaran la atención hacia quien recibe la obra artística. Pareciera provocativo que una cultura estética basada en la contemplación de la obra de arte —garantizada sólo en la medida en la que exista un sujeto que contempla— no pusiera interés en el público, cuyas problemáticas no se filtrarían en la dialéctica teórica hasta entrado el siglo XX.

En suma, la primera etapa de la filmografía de Haneke queda atravesada por buena parte de las problemáticas de los lenguajes artísticos y culturales de la segunda mitad del siglo XX. Tanto *Funny Games*, punta del iceberg, como la denominada *Trilogía de la glaciación* —*El séptimo continente* (*Der siebente Kontinent*, 1989), *El video de Benny* (*Benny's Video*, 1992) y *71 fragmentos de una cronología del azar* (*71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, 1994)— no sólo estimulan el debate sobre la impronta alienante de los medios de difusión de masas y los canales



Registrando la lluvia, de la serie Registros (2016). Acrílico, lápiz graso, conté y grafito sobre papel: Elena Fabela.

Prohibida su reproducción en obras derivadas.

de producción de imágenes, sino que desentrañan las lógicas del lenguaje cinematográfico como un dispositivo del arte, capaz de reflexionarse mediante sus cualidades autorreferenciales.

EL EJERCICIO HANEKIANO A PROPÓSITO DE BAUDRILLARD: ¿CONTRACULTURA VISUAL O APOTEOSIS CULTURAL?

El entrecruzamiento de la estrategia hanekiana como respuesta subversiva ante un tratamiento concreto del espectador por parte de los *mass media* con el esbozo de las características que realiza Adorno podría posicionar al cineasta austriaco y sus primeras propuestas en un pedestal de la contracultura. ¿Qué ocurriría si analizamos *Funny Games* teniendo en cuenta las aportaciones que conforman el imaginario de Baudrillard, en tanto que éste se posiciona como uno de los grandes analistas del metatexto contemporáneo, es decir, el simulacro? ¿Acaso esta película no es santo y seña de las lógicas del simulacro contemporáneo? ¿No cae Haneke, en su deseo de situarse como antítesis de la cultura hegemónica, en un ejercicio que no es sino la apoteosis de ésta —parafraseando al propio filósofo francés—?

Desde la óptica de Baudrillard, la película, en su intento de circunscribir y esclarecer los límites entre ficción y realidad, no manifiesta sino la simulación de una realidad inexistente, hasta el grado de confundir completamente si la estructura del film propicia la posibilidad de adoptar otra actitud ante la recepción de imágenes o si directamente nuestro sometimiento al espectáculo es ya inmanente. *Funny Games* nos consume en lo imposible de la responsabilidad. Tanto ver la película hasta el final como dejar de verla no son sino la metáfora del declive contemporáneo; nos hace tangible tanto que las dinámicas relacionales entre el sujeto contemporáneo con su flujo inagotable de imágenes estén adulteradas por el simulacro como que es este mismo el constructor de marcos relacionales y actitudes

de percepción en nuestra era. Ante el espejo de simulaciones sólo nos queda reconocer nuestro disfrute y regocijarnos en nuestro propio basurreo o apartar la mirada. El sistema de disuasión es perfecto. Bajo el intento de “regenerar un principio moribundo mediante el escándalo” y la “abolição de la distinción entre lo pasivo y lo activo” (Baudrillard, 2016: 44 y 61), el hijo pródigo de Cannes sella el cenit del círculo vicioso. Mirar o apartar la mirada: no es que ésta sea la cuestión, sino que siempre fue, es y será la única que nos quede. Con los mismos mecanismos, tanto en *Funny Games* como en los medios observamos y somos personas observadas. Del mismo modo que en la película, “la TV nos contempla, la TV nos aliena, la TV nos manipula, la TV nos informa” (Baudrillard 2016: 63). ¿Es todo esto un ardid hanekiano para apostillar el engranaje de nuestra relación con la imagen en movimiento? ¿Es la creación del único escenario en el que el sujeto contemporáneo se siente confortable o, como diría Baudrillard (2016: 90), la manifestación de que “en adelante, la única verdadera práctica cultural será la de masas” tornada en un ejercicio “manipulatorio, aleatorio, de laberinto de signos, que ya no tiene sentido?”. *Funny Games* se consagra como la metáfora del síndrome y el síndrome mismo. Ante el desfile global, sólo nos queda mirar(nos).

REFERENCIAS

- Adorno, Theodor L. W. (1954), “Televisión y cultura de masas”, consultado el 19 de enero de 2018, disponible en: <https://www.marxists.org/espanol/adorno/1954/0001.htm>
- Antich, Xavier (2010), “La Estética de la Recepción”, en *Imágenes rotas. Materiales para una historia contemporánea de las ideas estéticas*, inédito.
- Baudrillard, Jean (2016), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- Casetti, Francesco (1989), *El film y su espectador*, Madrid, Cátedra.
- Castro Flórez, Fernando (2012), *Contra el bienalismo. Crónicas fragmentarias del extraño mapa artístico actual*, Madrid, Akal.
- Eco, Umberto (1984), *Obra abierta*, Barcelona, Planeta-Agostini.
- Escobar, Aliber (2016), “El distanciamiento brechtiano en las obras de Michael Haneke”, *Revista Xilmai*, vol. 11, núm. 21, pp. 45-64.

Haneke, Michael (1989), *El séptimo continente* (cinta cinematográfica), Austria, Wegan Film.

Haneke, Michael (1992), *El video de Benny* (cinta cinematográfica), Austria, Coproducción Austria-Suiza.

Haneke, Michael (1994), *71 fragmentos de una cronología del azar* (cinta cinematográfica), Austria, Coproducción Austria-Alemania / Wegan Film.

Haneke, Michael (1997), *Funny Games* (cinta cinematográfica), Austria, Wegan Film.

Haneke, Michael (2012), *Amour* (cinta cinematográfica), Austria, Coproducción Austria-Francia-Alemania / Les Films du Losange / X Filme Creative Pool / Wega-Film / France 3 Cinéma / ARD degeto / Bayerischer Rundfunk / WDR / France télévisions.

Hauser, Arnold (1977), *Sociología del arte: sociología del público*, Barcelona, Labor.

López Delgado, Cristina (2006), "El desasosiego de Haneke", *Magazín*, núm. 17, pp. 60-61.

Mayoral, José Antonio (comp.) (1987), *Estética de la Recepción*, Madrid, Arco Libros.

Sontag, Susan (1989), *Sobre la fotografía*, Barcelona, Edhasa.

SANTOS ROJAS OGÁYAR. Graduado en Historia del Arte por la Universidad de Jaén, España. Sus intereses se centran fundamentalmente en las relaciones entre arte y poder en la contemporaneidad, los vínculos entre la crítica cultural y la teoría política, así como el análisis de las derivas artísticas, políticas y sociales del dispositivo artístico contemporáneo.



Noticia internacional de aquel amor, de la serie *Recortes que dejan huella* (2005). Técnica mixta sobre papel: Elena Fabela.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.