

DEL MENSAJE ÉTICO DE HANNAH ARENDT EN FUNNY

GAMES DE MICHAEL HANEKE

RODRÍGUEZ SÁNCHEZ, FERNANDO

RESUMEN: Esta investigación trata de analizar la deconstrucción del mensaje ético de Hannah Arendt sobre el concepto de la “banalidad del mal” y su extrapolación al ámbito del cine, concretamente a la película “Funny Games” (1997) de Michael Haneke, de manera que veremos la banalidad del mal fuera de un ámbito político totalitarista. Durante este ejercicio veremos en qué medida está presente en la película comentada, y gracias a cuatro variables de estudio se analizarán tres secuencias según la influencia del concepto. Las tres secuencias recorren toda la película, desde el inicio con la invasión a la casa, pasando por el juego de “el gatito en el saco” hasta su clímax, donde volvemos a ver como los asesinos encuentran a su nueva víctima.

PALABRAS CLAVE: Hannah Arendt, Michael Haneke, banalidad del mal, Funny Games,

Trabajo de Fin de Grado – Curso 2023/2024

Convocatoria: Junio

Tutor: Dr. Ernesto José Taborda

Grado: Comunicación Audiovisual

Campus: Fuenlabrada

Universidad Rey Juan Carlos

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 ARENDT Y SU BANALIDAD DEL MAL	7
2.2 MICHAEL HANEKE Y “FUNNY GAMES”	9
3. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO Y OBJETIVOS	11
3.1 VARIABLES	13
3.2 HIPÓTESIS	14
3.3 OBJETIVOS	14
4. RESULTADOS	15
4.1 ANÁLISIS DE LA 1º SECUENCIA: INVASIÓN (17:20 – 32:46) Secuencia 1.mp4	15
<i>La Primera Parte De La Secuencia (17:20 – 21:35) 1.1.mp4</i>	15
<i>La Segunda Parte De La Secuencia (21:35 – 23:50) 1.2.mp4</i>	16
<i>La Tercera Parte De La Secuencia (23:50 - 32:46) 1.3.mp4</i>	16
<i>Falta De Remordimiento</i>	17
<i>La Normalización De La Violencia</i>	18
<i>Falta De Empatía</i>	20
4.2 ANÁLISIS DE LA 2º SECUENCIA: “EL GATITO EN EL SACO” (39:59 – 48:51) secuencia 2.mp4	22
<i>La Primera Parte De La Secuencia (39:59 – 43:20) 2.1.mp4</i>	22
<i>La Segunda Parte De La Secuencia (43:20 – 48:29) 2.2.mp4</i>	23
<i>La Tercera Parte De La Secuencia (48:29 – 48:51) 2.3.mp4</i>	23
<i>Cosificación</i>	23
<i>Normalización De La Violencia</i>	24
<i>Nula Empatía y Falta De Responsabilidad</i>	27

4.3 ANÁLISIS DE LA 3ª SECUENCIA: FINAL (01:28:22 – 01:42:03) secuencia 3.mp4	28
<i>La Primera Parte De La Secuencia (01:28:22 – 01:37:10) 3.1.mp4</i>	28
<i>La Segunda Parte De La Secuencia (01:37:10 – 01:40:31) 3.2.mp4</i>	29
<i>La Tercera Parte De La Secuencia (01:40:31 – 01:42:03) 3.3.mp4</i>	29
<i>Normalización De La Violencia</i>	30
<i>La Falta De Empatía y La Cosificación</i>	32
<i>La Falta De Remordimiento</i>	32
5. CONCLUSIONES	33
6. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	37

1. INTRODUCCIÓN

Para la presente investigación hay que entender las bases de lo que será el contexto. Durante el siglo XX, varios sucesos importantes para la historia ocurrieron, tales como la Primera Guerra Mundial (1914 – 1918), la Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) o la Guerra Fría (1947 – 1991), pero lo que más importa para este trabajo, fueron el alzamiento de varios sistemas totalitaristas como el régimen nazi.

Entre todo, una mujer llamada Hannah Arendt, pretendía reflexionar y exponer una base de pensamiento sobre los sucesos que ocurrían, sobre una naturaleza humana y el entendimiento de un totalitarismo tan fuerte (esa Alemania totalitarista). Sus libros y reportajes cambiaron e influenciaron el pensamiento europeo político de manera que, hoy en día, la podemos considerar como una de las grandes filósofas (politóloga), periodistas y divulgadoras del siglo XX, de Alemania y de la historia, y por ello, se convierte en referente y ejemplo en esta investigación.

Hija de padres judíos alemanes y heredera de pensamientos griegos, Arendt fue una mujer pensadora y estudiante de la rama existencialista en la universidad de Heidelberg (Baden-Wurtemberg), donde su interés estaba puesto en el amor, y en la relación hombre-mujer. Birulés (2000) nos dice que no fue hasta más tarde que, una vez casada y con el nacimiento del Tercer Reich, cambió su interés y objetivo a la reflexión de la propia condición humana, y su aplicación a la política. No fue una mujer que, precisamente, se autodefiniera como filósofa, sino más bien como una mujer que reflexiona acerca de la “acción” humana más que su “naturaleza”. Esta idea de filósofa la rechazaba, aunque no hay duda de que nos ha dejado un gran legado de pensamientos críticos que sirven para comprender muchas bases del totalitarismo, del terror, y de la política como tema global.

Siguiendo con lo que comenta Birulés (2000), durante este periodo, tuvo que emigrar a los Estados Unidos debido a la amenaza que atentaba contra su vida por la condición de ser judía, la cual más adelante sería la que, como una de las muchas razones, la daría la oportunidad de participar en uno de los momentos más relevantes de su carrera. Fue entonces cuando escribió un trabajo donde exploraría la política que le interesaba, *Los orígenes del totalitarismo* (1951). Un trabajo donde pretendía buscar y reflexionar acerca de las ideas antisemitas, y encontrar una diferenciación del totalitarismo y la tiranía (donde conceptos como el terror, violencia o poder actuarían como núcleos)

Es en el año 1961 cuando participaría en el juicio hacia Adolf Eichmann, uno de los criminales de guerra popular y funcionario durante el régimen nazi, realizado en Jerusalén del mismo año. Durante este juicio, Hannah asistió como reportera realizando así una reflexión que ya venía trabajando, pero que, con el paso de este juicio, se convirtió en un concepto que acuñaría como “banalidad del mal” en su reportaje llamado Eichmann en Jerusalén, un estudio sobre la banalidad del mal (1963)

A pesar de que en *Los orígenes del totalitarismo* (1951) el mal que se describe es un mal radical, ahora vemos que el mal se vuelve algo banal, de manera que se plantea como una característica adherente al régimen totalitario. Así como decía Marina López (2010), existe de esta manera una jerarquía por la que establecen unos poderes dentro, teniendo que cumplir órdenes como si de un trabajo normal se tratara, es decir, Eichmann afirmaba que, efectivamente, él no mataba, sino que cumplía con su cometido como funcionario del régimen. Esta manera de pensar provocaba una capacidad para hacer superfluos las vidas de las personas afectadas, cosificándolas y actuando sin una maldad diabólica, sin una raíz y percibiéndose como condición humana, como naturaleza íntegra (esto no significa que cada uno tengamos un “Eichmann” dentro, siendo ésta una idea que rechazaba por completo Arendt).

Durante el juicio de Eichmann, se popularizó apodar al criminal como “el mal en persona”, pero desde el punto de vista de Arendt, su apariencia y pensamiento era relativamente “normal”. Evidentemente tendría que aceptar su “pensamiento” como válido (“pensamiento” como concepto que también desarrollaría), ya que, sino, estaríamos pensando en que padecería algún tipo de discapacidad. Esto conlleva a lo que finalmente se plantea como “banalidad del mal”: la trivialización del ejercicio del mal sostenido por un régimen que funciona como si de un sistema burocrático se tratara.

Según Leiva (2019), la expresión de “banalidad del mal” puede resultar algo controvertida y provocadora, suponiendo que no podemos seguir confiando en las categorías, conceptos y normas morales tradicionales para comprender el mal accedido en el siglo XX; por el contrario, nos insta a parar a pensar y enfrentar nuevas formas del mal que ha ido adaptándose a nuestro tiempo.

Mientras tanto, en otro extremo, el cine estaba evolucionando a pasos agigantados tanto tecnológicamente, como en expresividad. Desde el cine mudo en blanco y negro hasta el sonoro

y en color, desde el cine más épico y de grandes estrellas hasta un cine más independiente, íntimo y autoral. Su influencia era cada vez mayor, y poco a poco se comenzó a considerar un arte (el séptimo arte) acuñado por Canudo (1911), el cual comprendió que por su combinación de las demás artes y su forma de crear una experiencia inigualable debía comprenderse como una forma de expresión artística.

Esta evolución surgía en Estados Unidos, aunque Europa no se quedó atrás. Tanto fue así, que durante la crisis en Hollywood a mediados del siglo XX surgieron nuevos movimientos para resaltar nuevas formas de expresión (Nouvelle Vague, expresionismo alemán, neorrealismo italiano) y nuevos directores que querían impregnar un pensamiento en sus películas. De esta manera surgió un director alemán, Michael Haneke.

Nacido en Múnich, 1942, Brunnette (2010) cuenta que Haneke se ha convertido en uno de los grandes directores del cine europeo, y de talla mundial, narrando un reflejo en sus películas de una visión pesimista de la sociedad, tomando como ejemplo (aunque no sea la norma general) la clase media. Sus películas suelen estar impregnadas en violencia física y moral.

En su primera película, *El séptimo continente* (1989), ya podíamos ver la dirección estética y de tema moral por la que se iba a regir, donde tanto la violencia, la posición del espectador en la narración (el punto de vista y su implicación), como en las ideas del mundo contemporáneo depresivas comienzan a construirse. Su película *Funny Games* (1997) se rodaría más adelante, donde consagraría a Michael Haneke como un gran director, y se encontraría en un punto de atención para la crítica europea y mundial (Pérez-Caballero, 2021). *Funny Games* (1997) se considera “la obra más perturbadora de todas” donde la crítica tuvo opiniones enfrentadas, contando así Toubiana (2010) que hubo gente que pudo encontrar la película fascinante desde el principio, mientras que otros espectadores la encontraron repulsiva, pensando en que esto solo podía ser un éxito fortuito. Por tanto, *Funny Games* (1997) se convierte en el objeto de estudio de esta investigación.

Dicho esto, ambas personas parecen estar influenciadas por los cambios ocurridos resultantes de las desgracias del siglo XX, surgiendo así ciertas inquietudes que aparecen como preguntas, como qué está ocurriendo y por qué. El ámbito donde se mueve Hannah Arendt y el ámbito donde se mueve Haneke parece no conectarse a priori, pero a su vez, la relación que se encuentran en ambas personas se mueven hacia una dirección: las cuestiones morales que nos atienden. Por lo tanto, la investigación pretende hacer el puente entre la “banalidad del mal” y

el objeto de estudio, *Funny Games* (1997), desglosando así algunas cuestiones que se pueden observar en la película.

La idea de extrapolar la banalidad del mal a *Funny Games* (1997) en la investigación no es más que un ejercicio de interés por el cual, no solo vemos como la filosofía (o politología) y el arte están muy unidos, sino también que la “banalidad del mal” puede ser también extrapolable a un ámbito que no se recoge dentro de un sistema totalitario, sino que desde sus raíces, podemos comprender también que el mal se usa como una herramienta egoísta.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ARENDT Y SU BANALIDAD DEL MAL

La violencia, y más concretamente, la idea de “banalidad del mal” surge a raíz del juicio hacia Eichmann en 1961, en el cuál, Arendt desarrolló este concepto. Esther Hernández Ibars (2015 - 2016) nos cuenta que, gracias a esto, escribió y recopiló una serie de cuestiones y de circunstancias que ocurrieron y que explicaba el Propio Adolf Eichmann durante el juicio, explicando así que él mismo era una pieza más dentro de un entramado burocrático de la maquinaria totalitaria. Eichmann dejó en claro que, de haber sido ordenado tener que matar a alguien durante el régimen, lo hubiera hecho sin pensarlo, y esto fue un punto de inflexión para Arendt y el punto banal de su figura.

Como ya se ha comentado, el mal tiene una evolución en las teorías de Arendt, donde el mal pasa de ser radical a volverse banal, pero cabe pararse un momento para ver y entender la evolución de la banalidad del mal, para después su aplicación.

Con lo cual, ¿qué es el mal radical? Según Immanuel Kant, y a su vez, de Arendt (ya que ésta cogió algunas de las definiciones de Kant para sus propias ideas) el hombre vive bajo dos tendencias, una por la que tiende al bien inteligible (parte racional) y otra en la que es arrastrado por los impulsos destinados a satisfacer sus necesidades (parte sensible) que lo llevan a cometer el mal. Ahora bien, el ser humano dentro de su libre albedrío, debe elegir entre la parte inteligible y la parte sensible, es decir, entre el bien y el mal. Es ahí cuando, Kant (1985), nos muestra la importancia al elegir, y a su vez, la inclinación egoísta de ser humano, siendo este corrompido por sus propias inclinaciones. Por lo tanto, la naturaleza innata del ser humano sería la maldad.

Ahora, volviendo a Arendt, el mal surge desde una pregunta fundamental: *¿cómo puede uno explicar las “acciones monstruosas” que son cometidas por personas que en otras circunstancias parecen tan “normales” y “ordinarias”?* (Arendt, 2008). Debemos entender que existe una renuncia a todo juicio moral o personal de los actos que se ejecutan bajo el pensamiento totalitario o burocrático, donde como ya se ha comentado, debemos tener muy presente (Ibars, 2015 - 2016)

Esto es, sin duda, otra de las cuestiones importantes de las teorías de Arendt, el pensamiento: según Sócrates, el mal debía ser ocasionado por la falta de pensamiento, ya que todo el mundo quiere hacer “el bien”. *“Es decir, es una ausencia, algo que no es”* (Ibars, 2015 - 2016). Pero el problema para Arendt es cuando la persona que lo está cometiendo no se plantea si lo que está haciendo está mal o bien, es decir, es “el mal” de una persona “normal” lo que lo convierte en algo más peligroso. Siguiendo lo que doce Wachter en 2010, esto lo convierte en la respuesta a un sistema burocrático donde el acto de pensar es algo que no tiene relevancia, por lo tanto, no cabe reflexión moral, convirtiéndolo en algo banal. (Wacher, 2010)

Para esto, Arendt encuentra en el criminal una distinción entre estupidez y no pensar, como dijo en el reportaje: *“ausencia de pensamiento no quiere decir estupidez; puede encontrarse en personas muy inteligentes, y no proviene de un mal corazón; probablemente sea a la inversa, que la maldad puede ser causada por la ausencia de pensamiento”* (Arendt, 1984).

Ahora bien, por otro lado, Arendt, en su libro *La crisis de la República* (1973), comenta que la violencia se distingue por su carácter como instrumento, donde como fenómeno natural, está próxima a la potencia, dado que los instrumentos que se usan dentro de la violencia (como todas las herramientas), son concebidos y empleados para multiplicar la potencia natural hasta que, en su última etapa de desarrollo, pueden sustituirla.

Para la investigación, gracias a Sissi Cano Cabildo (2004) podemos comprender la violencia como herramienta es verdaderamente importante, aunque no obstante, lo que interesa a la relación que existe entre el concepto de Arendt, la “banalidad del mal”, y la película *Funny Games* (1997), no es precisamente la práctica burocrática (como herramienta) del mal, sino la extrapolación del mal banal a los personajes de la película. Dicho esto, Arendt no pretende hacer una distinción entre el “bien” y el “mal” (el propio Eichmann en su juicio no distinguía

entre estos conceptos de la manera en la que nosotros podríamos) sino que el concepto acuña a todo este pensamiento terrorífico, de eliminación de libertades, de elevación de poder, cosificación a muchos niveles y de una normalización en unas acciones que otras personas pueden percibir como inmorales.

2.2 MICHAEL HANEKE Y “FUNNY GAMES”

La película nos cuenta la historia de una familia que llega a su casa de verano para pasar unas vacaciones tranquilas, cuando de repente, conocen a sus vecinos, Peter (Frank Giering) y Paul (Arno Friesch). Estos dos jóvenes a pesar de buena apariencia y buenos modales deciden secuestrar a toda la familia dentro de la casa donde apostarán sus vidas a ver quién sobrevive a esa noche antes de que comience la mañana siguiente para que, como resolución, toda la familia acabe muerta y así Peter y Paul pasaran a cometer los mismos actos a la familia vecina. Esta historia no es más que una influencia de una noticia que el propio director de la película había leído tiempo atrás en un periódico, la cual le cautivó lo suficiente para hacer esta historia que, desde luego, le cambiaría su carrera. Tanto fue así que, 10 años más tarde, se creó una nueva versión de la película dirigida también por Michael Haneke (Pérez-Caballero, 2021).

Funny Games (1997) nos muestra un modelo de violencia y de un mal banal en el que, los verdaderos protagonistas (Peter y Paul), actúan sin distinguir entre el “bien” o el “mal”, tal y como lo comprendía Arendt con el concepto del pensamiento en sus teorías. Nos presentan a dos individuos aparentemente comunes, pero que superan expectativas convencionales en la manera que desafía al espectador. Sus “juegos” violentos se entienden como ejercicios provocativos con el fin de divertirse, usando estrategias como la de la manipulación, la cosificación o la violencia pura. Estas características nos muestran la relación con la “banalidad del mal” fuera del poder sistemático totalitario, donde Peter y Paul no son un Eichmann, es decir, una pieza en todo el engranaje, sino que la violencia en ellos surge como algo “cotidiano”.

La apariencia de Peter y Paul nos dan a entender elegancia, buenos modales y educación, e incluso, una procedencia de buen poder adquisitivo (siendo todo esto siempre meras interpretaciones ya que sabemos que esto luego nunca se llega a saber). Esto contrasta con lo que luego pasará, unos jóvenes violentos que carecen de empatía y remordimiento. Es entonces

cuando la comparación entre Peter y Paul con Adolf Eichmann cobra más sentido, donde ambos pueden parecer personas “normales” o “cotidianas” pero, sin embargo, han sido capaces de matar si así lo fuera.

Siguiendo esta línea, Francisco Javier Gómez Tarín (2005) en comenta dos puntos de vista de los juegos interesantes donde se diferencia entre juegos internos y juegos externos. En el lado de los juegos internos, Peter y Paul aparecen como forma de “irrupción de lo siniestro en el entorno familiar”, siendo estos elementos extraños en el hogar de la familia.

Estas características parecen acercarnos a la “banalidad del mal”, comentando así Francisco Javier, en “Funny Games” y la representación de la violencia (2005) se materializa una metáfora con los acontecimientos reales pasados que influenciaron a Arendt en su carrera: el ascenso de la Alemania Nazi, el fascismo. Así, vemos como diferentes fases de un régimen totalitario ocurren durante la estructura de la película: en un principio, la invasión al hogar, siendo la primera fase de ocupación; después, el propio control absoluto del lugar, siendo Peter y Paul las principales autoridades en los acontecimientos de la película; por último, la eliminación de la familia y, por tanto, del hogar; como epílogo, ahora su objetivo es de nuevo ir a por otro hogar para invadirlo, ocuparlo y eliminarlo. Con lo cual:

“transgrediremos, pues, el nivel narrativo para considerar que Funny Games amplía su discurso a una visión metafórica de la violencia en nuestra sociedad occidental, donde el cruce ficción - realidad ha dejado de constituir una dicotomía para convertirse en una imbricación.” (Tarín, 2005)

Los juegos planteados durante la película se vuelven esa imposición frente a la familia donde el único fin es la muerte, creando normas y reglas que permiten mentir, falsear y destruirlos. De este modo, se acentúa más la metáfora ya comentada acerca de ese totalitarismo y autoridad que Peter y Paul mantienen.

Entre Peter y Paul existe otro juego importante a recalcar de cara a los resultados, donde a pesar de que sus nombres sean los citados, a veces se vuelven confusos y aleatorios, ya que de forma aleatoria Paul puede llamar a Peter como Tom, y Peter a Paul como Jerry, haciendo así alusión a los dibujos animados de la época “Tom y Jerry” (Tarín, 2005). Esto y otros

apodos se convierten en una manera de no identificar siempre a los jóvenes, y así acentuar la idea de extraños en un lugar que se considera seguro y de confianza (tampoco responden a un personaje arquetipo).

Por otro lado, los juegos externos se plantean como una relación película – espectador de manera que Paul, en varias ocasiones, interpela al espectador con preguntas sobre lo que está ocurriendo en el momento haciéndonos partícipes de lo que está ocurriendo. Es esta interpelación a nosotros un factor fundamental en el análisis de la película, nos sitúa como espectadores en un lado “voyeur” que nos ata a seguir mirando la violencia tratada. (Tarín, 2005)

En este sentido, igual se nos acerca a nuestra realidad, donde de nuevo una metáfora rodea la idea de la película donde se ejerce una violencia física y simbólica que se vuelve cotidiana y naturalizada, haciéndonos responsables igualmente de lo que estamos viendo (Tarín, 2005)

3. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO Y OBJETIVOS

Para la investigación se usará como objeto de estudio la película *Funny Games* (Haneke, 1997), para el cual será conveniente un análisis cualitativo de tres escenas usando la aplicación V-Note. Este software consiste en volcar la película en el programa, para así gracias a una línea de tiempo de esta, poder insertar una o varias variables en ella, pudiendo identificar en qué momento surgen ciertas cuestiones, características y qué duración tienen. Gracias a estas opciones podemos seleccionar las cuatro variables escogidas y dentro de su secuencia, ver cuáles de las variables actúan en mayor o menor medida. Será referenciada durante el proceso de investigación y de mucha utilidad.

La forma en la que esta investigación plantea la forma de violencia de la película se aborda desde la “banalidad del mal” y en ese sentido de violencia, se la expone como herramienta para llegar a lograr un objetivo, así como metáfora constante de nuestra propia realidad.

En primer lugar, se describirá la secuencia en cuestión con el propósito de contextualizar el análisis futuro, así como se desentrañan las intenciones en las acciones y se comentan las variables a tener en cuenta. Cabe recalcar que no siempre encontramos el cúmulo de las 4 variables en una escena de manera intensa, sino que hay algunas que se superponen de las otras.

En segundo lugar, hay que destacar que el futuro análisis se basa en el lenguaje cinematográfico de dicha secuencia, siempre teniendo en cuenta de la variable de la que estamos hablando y desde el punto de vista de la banalidad del mal.

Estas cuatro variables tratarán de relacionar la secuencia con la relación entre la banalidad del mal de Arendt y los personajes protagonistas, Peter y Paul. Estas cuatro variables son: normalización de la violencia, falta de empatía, cosificación y falta de remordimiento. A partir de aquí, las variables recogen un significado específico en las escenas que se analizarán, y que respetarán las normas del concepto a seguir.

Véase un esquema en la Tabla 1 en el que encontramos estas cuatro variables y sus escenas:

TABLA 1

Variables y secuencias a ver en el análisis

VARIABLES	SECUENCIAS
Normalización de la violencia	Secuencia 1: Invasión
Falta de empatía	Secuencia 2: Juego
Cosificación	Secuencia 3: Final
Falta de remordimiento	

Estas variables han sido identificadas con las secuencias escogidas debido a una asociación subjetiva de dichos conceptos, que remiten a las acciones que los personajes realizan. En cada acción se observa la variable en cuestión, y se relaciona con las ideas de Hannah Arendt para poder sacar conclusiones.

3.1 VARIABLES

Las variables por mencionar han sido escogidas como características que conectan la “banalidad del mal” de Arendt con “Funny Games” (Haneke, 1997). Gracias a ellas podemos identificar cuando la influencia del concepto de Arendt es más notable, siempre dentro del marco de la película y sin desviarse a un lugar político. Son estas las escogidas debido a que representan tanto a la banalidad del mal como a los actos que cometen Peter y Paul durante la película, ya que otras características como el sistema burocrático u otros no conciernen para la extrapolación y la investigación.

- **Normalización de la violencia:** esta variable estudia el retrato de la violencia desde una manera que la normaliza o, al menos, la representa como algo rutinario. Nuestros protagonistas aceptan la brutalidad de los actos y la usan como algo banal para conseguir sus propios fines, como una herramienta. De acuerdo con esto, las escenas escogidas serán las que mejor representen el mal banal acuñado por Arendt durante el juicio de Eichmann (1962) así como de algún régimen totalitario que ha usado la violencia como algo cotidiano.
- **Falta de empatía:** durante la película presenciamos cómo los personajes carecen de empatía, tanto en sus actos como en sus palabras. Encontramos unas desconexiones emocionales o, al menos, una falta de sufrimiento hacia los demás, lo cual conecta con la frialdad con la que durante el juicio de Eichmann (1962) se apelaba, y de esta manera, podría tratarse como un “monstruo”. Por esta línea, es también una conexión con la teoría de Arendt acerca del pensamiento, donde no podemos aceptar la ausencia de pensamiento, sino más bien la no ignorancia entre el “bien” y el “mal” que también atañe a la empatía.
- **Cosificación:** al igual que Eichmann durante el régimen, y lo que Arendt propone, nuestros protagonistas también despersonalizan a sus víctimas, tratándolas como objetos, o mejor dicho, como juguetes. Es por esto que consiguen ese desprecio a la familia, y por lo que son capaces de continuar después de hacer lo que hacen. Es la cosificación lo que durante un régimen totalitario se usa para que las piezas de un engranaje funcionen de manera burocrática. Si se cosifica y tratamos como objetos o trámites a algo, entonces es más fácil de ejecutar. Esta reflexión es la que surge de la “banalidad del mal”, así como se conecta también con el resto de las variables (forma de violencia, ayuda a la falta de remordimiento y es cuestión de poca empatía).
- **Falta de remordimiento en los actos:** desde luego, la nula aceptación de los actos violentos fue una de las cosas que más llamaron la atención a Arendt durante el juicio de Eichmann en

Jerusalén. Esta variable propone analizar esa misma responsabilidad de los actos violentos representados en la película. La falta de remordimiento por parte de los protagonistas como la falta de resistencia hacia los actos violentos representados por parte de la sociedad puede reflejar el cuestionamiento al hacernos partícipes de los actos de Peter y Paul. Nos hace responsables también haciéndonos ver todo sin hacer nada.

3.2 HIPÓTESIS

Michael Haneke nos enfrenta como espectadores a una dura realidad ficticia sobre los peligros que tiene la maldad y su violencia, así como Hannah Arendt de encontrar una respuesta a las atrocidades cometidas por el ser humano, ya no solo en el holocausto judío y el nazismo, sino en sí en un régimen totalitarista.

La extrapolación de la banalidad del mal es un ejercicio contemporáneo que se pretende en la investigación, donde comprender el mal radical puede surgir en otros ámbitos sin perder de vista el sentido totalitario de Arendt, y el sentido de que el mal puede residir en individuos aparentemente comunes.

Todo este estudio propone la pregunta como hipótesis: ¿es la banalidad del mal un concepto presente en las teorías de Hannah Arendt una influencia en el cine de Michael Haneke y en la película *Funny Games* (1997)? Además, se explora el concepto de que, los propios seres humanos hemos creado de nosotros mismos obras como reflejo de un siglo que, a pesar de los avances que se han logrado, cae siempre en las tragedias más recientes. “Nadie consagrado a pensar sobre la Historia y la Política puede permanecer ignorante del enorme papel que la violencia ha desempeñado siempre en los asuntos humanos, y (...) ha sido singularizada tan escasas veces para su especial consideración” (Arendt, 1973)

3.3 OBJETIVOS

La investigación tiene la finalidad de la extrapolación del concepto de Arendt, pero para llegar ahí se necesitan pasar por ciertos caminos antes que se propondrán como objetivos de manera que, poco a poco, aprenderemos más tanto del concepto como de la obra.

- Investigar la aplicación de la “banalidad del mal” gracias a su extrapolación a la película de *Funny Games* (Haneke, 1997), donde en un principio, este concepto se encuentra arraigado

solamente en el ámbito político – burocrático, pero que su aplicación puede servir para más cuestiones.

- Analizar cómo se deconstruye una moral en la película *Funny Games* (Haneke, 1997) y cómo Haneke usa el medio cinematográfico para enfrentar al espectador a actos violentos. Ambas ideas llegan a lo mismo, pero siempre desde el uso del medio,
- Analizar la película *Funny Games* (Haneke, 1997) para localizar y descubrir los conceptos de Arendt que existen en la película, así cómo ha sido capaz de influenciar en un ámbito que no es la filosofía.

4. RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA 1ª SECUENCIA: INVASIÓN (17:20 – 32:46) [Secuencia 1.mp4](#)

Para comenzar con esta secuencia, nos encontramos en la primera etapa de la invasión al hogar, a la propiedad privada. Aquí comienza la extrapolación de la banalidad del mal, y por tanto, la eliminación de ciertas libertades. La elevación de poder parece hacerse más notable a medida que la secuencia evoluciona, y esto lo podemos ver según las variables planteadas.

El contexto de la secuencia es una situación incómoda provocada adrede por Peter, el cual llega a la puerta de la casa de la familia pidiendo huevos. Anna (la madre de la familia) se los da, pero con la torpeza de Peter, acaban por caerse al suelo. Anna vuelve a sacar más huevos, pero de nuevo vemos como vuelven a caerse, acabando así con la paciencia de Anna. Ante esto, Anna echa a Peter de casa reflejando la ruptura de modales y educación que hasta ahora los caracterizaba.

Haneke ya desde el principio escala desde una situación ordinaria hacia una tensión cada vez más palpable, y es entonces cuando entran en acción los dos hermanos.

La Primera Parte De La Secuencia (17:20 – 21:35) [1.1.mp4](#)

Comienza con Peter y Paul dentro de la casa, uniformados con ropa de golf y con buenos modales. Dentro de la casa se encuentra Anna, quien está sola ya que Georg (padre de familia) y Schorschi (hijo de la familia) se encuentran en el bote que tienen en el puerto del lago. El hecho de encontrarnos a ambos dentro de la casa sin haberles visto entrar nos hace preguntarnos, ¿qué hacen ahí dentro ya? ¿Cómo han entrado? ¿Cuánto tiempo llevan dentro? Esto inicia la invasión al hogar.

Con el paso de la conversación, empezamos a notar un contraste entre la buena apariencia con la ropa y la educación, y las acciones violentas que se vuelven peligrosas. Son varias veces las que los hermanos parecen estar a punto de irse durante esta primera parte, pero es entonces cuando vuelven dentro con la excusa de que a Paul le ha interesado uno de los palos de golf de Georg. La curiosidad de Paul hace que coja prestado ese palo de golf y sale por la puerta para, de momento, probarlo, aunque más adelante nos enteramos de que esto no es así, sino que es para matar al perro de la familia. Más adelante, Anna sale a buscarlo al jardín para encontrárselo con el palo de golf en la mano. Ambos entran y Anna pretende poner fin a esto, pero Paul y Peter, antes de irse, quieren que se les devuelva los huevos que pidieron, lo que lleva a que Anna se estrese hasta su límite.

La Segunda Parte De La Secuencia (21:35 – 23:50) [1.2.mp4](#)

Comienza una vez Georg y Schorschi entran a la casa preguntándose qué ocurre después de ver la situación. Georg pregunta a Anna, de manera más íntima, qué pasa. Anna, con los nervios totalmente perdidos, comienza a hablar con Georg. Aquí la cámara se acerca a planos medios más cerrados que los anteriores con el fin de aislar a la pareja y que entre ellos puedan hablar íntimamente. Paul intenta entrometerse acentuando así la intrusión que están cometiendo. La conversación no dura demasiado puesto que Anna pretende que le defiendan y sacar a ambos hermanos de la casa, mientras que Georg es más comprensivo, pero poco dura esto ya que Anna se enfada y decide irse. Llegando el momento, el Georg se valentona y les invita a irse, pero es aquí donde la tensión vuelve a subir, viendo como Paul y Peter no están por la labor.

La Tercera Parte De La Secuencia (23:50 - 32:46) [1.3.mp4](#)

El momento clímax de la secuencia, donde veremos la violencia física que significa que primero, Georg golpea a Paul con la mano a la cara, para que después, Paul reaccione golpeándole de vuelta con el mismo palo de golf que ha usado antes. Además, agarra al hijo Schorschi para impedir ayudarlo, siendo ya evidente la situación extrema en la que se encuentran. Por último, Paul desvela que todavía tiene la bola de golf que supuestamente había tirado con el palo al probarlo, retando así entonces a Anna a que averigüe qué ha hecho exactamente fuera con un juego: frío o caliente. De esta manera, Anna se acerca más y más hasta descubrir que, en realidad, Paul había matado al perro de la familia y lo había escondido en el coche. Ante esto, Anna queda horrorizada, pero no más lejos de este momento son llamados desde un barco en el lago por los vecinos para saludarlos. Paul decide manipular a

Anna para que no cuente nada ni pida ayuda, quedándose en la última interacción que ocurre con gente de fuera en toda la película.

Desde el uso de las variables, vamos a ver varias de las ellas más enfatizadas, y para comenzar, en esta secuencia la “falta de remordimiento” aparece al comienzo de la secuencia (18:05).

Falta De Remordimiento

Paul se acerca a por los palos de golf de Georg siempre en plano secuencia, siguiendo en todo momento al protagonista del momento (Paul), que con mucha picardía, pide si se puede usar. Es cierto que se pueden ver modales y educación en la forma de hablar: “¿sería mucho pedir hablar?” o “es fantástico, ¿puedo?” (Haneke, 1997). Por el contrario, vemos que enseguida de tener la aceptación de probar el palo, coge una bola sin preguntar y procede a salir llegando a apartar a Anna de la puerta sin decir una palabra (18:46). Esa falta de remordimiento o de responsabilidad, se enfatiza en el momento de volver a dentro de la casa (20:13), donde Anna, cansada ya de tanto “vacile”, decide que es momento de echarlos de su casa. Lógicamente, para Peter y Paul no acaba aquí, ya que al ser invitados a salir, la reacción es completamente una sorpresa:

Figura 1

Peter y Paul reaccionan a lo que Anna les ha dicho



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

“Disculpe pero no entiendo como se ha vuelto tan desagradable” “¿Te hemos molestado Tom o yo en algo?” (Haneke, 1997) Son algunos comentarios que comentan después de, efectivamente, haber sido insolentes pero, desde luego, los modales de nuestros protagonistas siguen confundiendo tanto al espectador como a la familia. Es por eso por lo que la reacción comienza a ser más hostil, hasta el punto de que de repente pretenden negociar una salida de la casa (como si fuera un trato) y Peter y Paul proceden a pedirles los huevos que se le cayeron a Peter momentos antes como intercambio. Esta insolencia y falta de responsabilidad y remordimiento es la que realmente importa en la variable: *“Desde luego esto no me había pasado nunca”, “Dele los huevos a Tom y no le molestaremos más”* (21:35) (Haneke, 1997)

Ahora debemos adelantarnos al momento de la secuencia donde vemos esta variable destacar: en la tercera parte de la secuencia, después de la violencia que hemos visto hacia el Georg, Paul y Peter parecen volver a recuperar esa educación para seguir con el juego interno que están plateando. De esta manera, una vez el Georg cae al suelo (24:33), Anna va corriendo detrás para levantarlo y ayudarlo, pero es entonces cuando ambos (Paul y Peter) se ofrecen a ayudarlo, comentando que Peter ha estudiado medicina y que necesitan ser atendidos por ellos mismo: *“puede ayudarlo si lo desea, pero sin tonterías”, “Peter estudia medicina, sabrá atenderle” “siento haberle hecho daño, pero usted me ha obligado Sr. Schober, sea razonable...” “es usted el capitán Sr. Schober, sabe que a bordo manda el capitán...”* (Haneke, 1997). La cámara se centra esta vez solamente en la familia, viendo como ahora, por puesta en escena, yacen en el suelo los tres miembros de la familia apoyando a Georg dolorido, mientras que Peter y Paul se mantienen de pie observando, sabiendo que tienen todo el poder ya.

La sensación de falta de remordimiento y responsabilidad en los actos se encuentran constantemente, casi eliminando esas normas sociales no escritas que podemos sentir, como por ejemplo quedarte en una casa ajena cuando te están invitando a salir, negarte, para después golpear a Georg (y, como si fuera poco, asesinar al perro).

La Normalización De La Violencia

Ahora bien, todo esto podemos notarlo como una situación violenta, y es así como se da pie a la siguiente variable: *“La normalización de la violencia”*. Representa al máximo esa elevación de poder de Peter y Paul por encima de los miembros de la familia. Es la variable más física, pero no por ello significa que no tengamos respuestas violentas simbólicas. La encontramos

varias veces a lo largo de la secuencia, pero las más notables son: el asesinato del perro, la respuesta de Anna al querer echarles de casa, y la bofetada que recibe el Paul por parte de Georg y la respuesta. Esta variable puede surgir como respuesta o consecuencia.

Durante la secuencia (y en general, durante la película), la cámara no sale mucho de dentro de la casa de verano, y en esta secuencia ocurre alguna vez, dando paso a la primera aparición de violencia: cuando Paul sale a probar el palo de golf ya comentado, la cámara ahora se va al Georg y a Schorsch, quienes están pescando tranquilamente en un bote en el lago (19:08) y escuchamos algo de fondo, los ladridos del perro. Estos ladridos se hacen notar, siendo el protagonista del momento y siendo escuchados por ambos en el bote. Mientras tanto, la cámara sigue estando con ellos, realizando un plano contra plano (padre e hijo en plano medio largo – la casa en plano general) en donde los ladridos parecen que van aumentando hasta que, de repente, se silencian. Haneke nos está adelantando algo que ha ocurrido, pero solo lo sabremos más adelante ya que, en el momento en el que Georg decide ir a ver que ha ocurrido a la casa, no se vuelve a saber nada más (19:47).

Paul vuelve de haber probado el palo de golf, y es ahora cuando la situación se vuelve tensa. Anna invita a irse de su casa a Paul y Peter, pero estos no están dispuestos a irse sin antes conseguir los huevos que se le ha roto a Peter. Esto lleva a una situación no solamente incómoda, sino también violenta a nivel tensión. Con la cámara de nuevo en plano secuencia y teniendo como protagonista a todos bien encuadrados, Anna es la primera en recurrir a la violencia como respuesta para sacarles, cogiéndolos del brazo y empujándoles, pero en ese momento, Georg entra. La tensión es notable, pero solamente por parte de la familia y, sobre todo por parte de Anna, estando más tranquilos Peter y Paul. Esta respuesta se puede ver como una consecuencia de lo que ha ocurrido, y como vía de escape momentánea hacia la liberación de tensión (21:46 – 21:57).

La conversación continúa, hasta el punto de que Georg parece entrar en razón y decide echarles también de su casa. Es en este momento donde, con la puesta en escena, Haneke decide que su personaje Peter se acerque a Georg hasta estar frente a él, enfrentándose directamente con un “por favor”, mientras que Paul se acerca por detrás: *“déselos [...] le dio los huevos, el perro le atacó y se rompieron, quiere más huevos, ¿es eso tan difícil? [...] a ver si te rompo a ti los huevos”*. (Haneke, 1997)

Figura 2

Peter y Paul se acercan a Georg amenazantes



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

Haneke, constantemente, nos está aclarando el dos contra uno (dominación) que supone la puesta en escena, y su violenta respuesta constante. La provocación continua parece que vuelve a tener respuesta, y en un cambio de plano, nos vamos directamente a un primer plano de la cara de Paul recibiendo un golpe en la cara por parte de Georg (23:51). Se desata la violencia y la tensión que estaba preparando Haneke. Peter y Paul reducen a Georg al suelo con un golpe del palo de golf (ya usado como arma anteriormente) y tiran al suelo Schorschi junto a su padre. Dentro de esta trifulca, podemos relacionar esa normalización de la violencia a la que se refiere Arendt, donde parece que esa práctica del mal es irrelevante en cuanto a remordimiento, empatía, etc.

Falta De Empatía

Durante lo que se ha comentado en la secuencia, la falta de empatía ha sido una característica que subyace durante las acciones y palabras, a pesar de que aparentar empatizar con la familia al completo.

El uso del lenguaje en todo momento no solo es correcto, sino que lo usan como otra herramienta para así parecer tener buenas intenciones. Esto puede llevar a provocar a la familia,

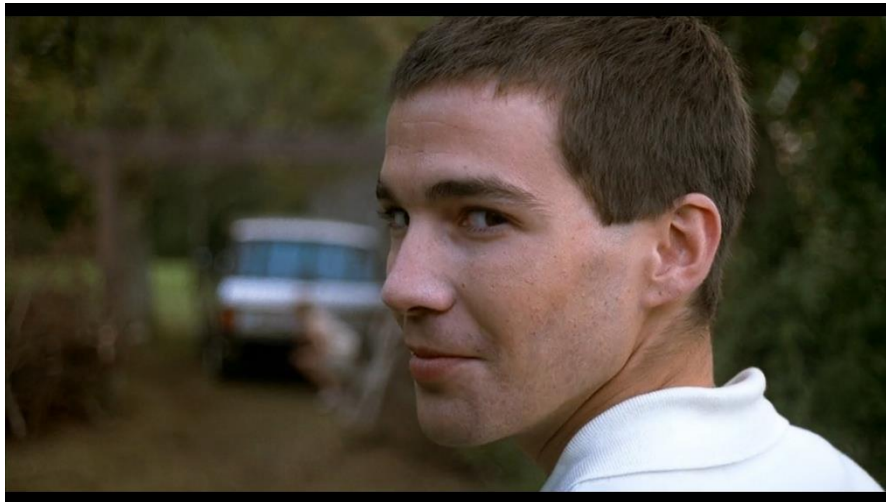
dando señales de cosas totalmente distintas: por un lado, las buenas palabras como las que ya hemos visto, pero por otro lado, las acciones violentas que se llevan a cabo.

El encierro de la familia en la casa está casi completado, pero solo falta el último momento clímax de la secuencia, en el cual se haya al perro asesinado por medio de un juego. Es este momento cuando escuchamos por primera vez una de las intenciones de los protagonistas: jugar a juegos. Este juego consistirá en adivinar por qué, cuando Paul ha salido a probar el palo de golf, ha vuelto con la pelota de golf en su bolsillo intacta. Esto lleva a la mujer a seguir haciéndoles caso hasta tener que seguir jugando a “frío, caliente”, averiguando así el cuerpo del perro asesinado en el coche de la familia (28:43).

En el momento en el que Anna está a punto de encontrar lo que Paul quiere que encuentre, nos guiña un ojo, mirando directamente a cámara, a los espectadores. Nos involucra directamente en la situación, no solamente con el propósito de hacernos partícipe de los actos, sino también está normalizando lo que ocurre, convirtiéndonos en voyeur de lo que está ocurriendo.

Figura 3

Paul guiñando un ojo a cámara



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

4.2 ANÁLISIS DE LA 2ª SECUENCIA: “EL GATITO EN EL SACO” (39:59 – 48:51) [secuencia 2.mp4](#)

Encontrándonos en la siguiente secuencia del análisis, hemos visto cómo después de la invasión total del hogar de la familia, ahora estamos presenciando el dominio de Peter y Paul por encima del resto.

Antes de la secuencia a analizar debemos recalcar un pequeño momento entre la primera y la segunda secuencia, donde se encuentra un momento importante: Georg pregunta a los chicos “¿Por qué hacéis esto?” A lo que entre Peter y Paul explican la infancia de Peter, comentando que fue de lo más difícil y además, que su situación actual sigue siéndolo (en su familia parece haber problemas con varias sustancias nocivas). Pero ¿es esto cierto? Bueno, en realidad, Paul comenta más tarde lo siguiente mientras rompe la cuarta la pared y se dirige al público: *“Desde luego, ¿qué respuesta le gustaría? ¿Cuál le satisfecería? Además no es la verdad, lo saben tan bien como yo. Mírenle, ¿creen que sale de un ambiente de mala muerte? Se le nota. Es un niño mimado de mierda. El hastío y el asco al mundo lo devoran. Se doblega ante el vacío de la existencia. Es duro, se lo aseguro”* (Haneke, 1997)

La secuencia se divide en tres partes también: la introducción hasta el juego, el comienzo del mismo y la resolución.

La Primera Parte De La Secuencia (39:59 – 43:20) [2.1.mp4](#)

Comienza ofreciendo la apuesta que define el objetivo de los protagonistas: sobrevivir 12 horas enteras con ellos. Como es normal, Georg y Anna no lo creen, pero se hace realidad cuando la seriedad del asunto se vuelve evidente al ver que entre Peter y Paul comienzan a hablar en serio. Todo esto se desenvuelve en lo que será la introducción del nuevo juego: Peter y Paul ahora mantienen una conversación acerca del sobrepeso que tiene Peter (llamándole “gordo” como apodo) para así desencadenar una duda: ¿es el cuerpo de la madre lo suficientemente bueno como para seguirlo como ejemplo? La impertinencia en la conversación sobresalta a Schorsch, por lo que se levanta y con él, Peter también, que lo sujeta hasta que ahora Paul propone el juego “el gatito en el saco”.

La Segunda Parte De La Secuencia (43:20 – 48:29) [2.2.mp4](#)

Comienza con Paul encapuchando al niño y dando pie así el juego: mientras el niño está con la funda del cojín ahogándose, el Georg deberá pedirle a Anna que se desnude enfrente de ellos para comprobar si realmente es ejemplo de belleza o no. Durante el proceso, la tensión evoluciona y con ella, la incomodidad, destacando el paso de planos medios a solamente primeros planos, finalizando con el desnudo de esta. Después de la tensión, podría haber ocurrido que Peter y Paul quisieran buscar algo más, pero de nuevo, nos sorprende, queriendo que se vista otra vez ya que la duda está resuelta. Es por esta tensión y lo violento de la situación que Schorschi se hace pis encima, pasando así al clímax de la secuencia.

La Tercera Parte De La Secuencia (48:29 – 48:51) [2.3.mp4](#)

Es el momento donde Schorschi consigue escapar en un altercado que ocurre entre Georg y Anna, y Peter y Paul, huyendo de la casa y dejando dentro del salón la violencia ya explotada después de la tensión entre los padres y los secuestradores.

Cosificación

Dentro de la extrapolación de la banalidad del mal a los personajes de Peter y Paul, encontramos otra variable ya mencionada, la “cosificación” hacia la familia. Esta variable es la que nos representa la despersonalización de los contrarios y su trato como si fueran un objeto. Es evidente que en esta secuencia, y lo que conlleva el desnudo dentro de esta, la cosificación se vuelve un factor importante y que, cada vez más, observaremos que son tratados como juguetes.

Al principio de la secuencia, parece que el comienzo con la proposición de la apuesta se establece una relación de igual (a ver quién consigue su objetivo), pero no más lejos de esto, sabremos que la dominación la tienen Peter y Paul. Es cuando comienzan a hablar del cuerpo de Anna donde vemos que, además de parecer una simple discusión, también se vuelve una humillación al estar tratando el cuerpo de ella como el tema de conversación principal. Siguiendo esta línea, sabemos que Peter tiene el apodo de “gordo” durante una parte de la película, mientras que Paul parece tener un cuerpo más normativo, por lo que el contraste entre estos da pie a una despersonalización del cuerpo de Anna que tienen enfrente, ya que según Cristina Suárez en 2017:

“Asimismo, la idea de la perfección del cuerpo y belleza, conforman un eterno debate o “guerra social” de gordos y delgados y que tiene que ver con la aceptación o rechazo de los mismos y con el grado de integración social en función del cumplimiento o no de esos cánones” (García, 2017)

Este tipo de cosificación nos da otro ejemplo de violencia, tanto simbólica como física (Sampedro, 2022). La etiqueta de la que surge la idea del cuerpo de ella como algo “bonito y estético” se contempla por Peter y Paul como una característica meramente objetiva, y de esta manera, sin valor añadido alguno hacia Anna.

En la segunda parte de la secuencia no solo contamos con la cosificación, sino también con la nula empatía cuando Paul en el juego involucra a Georg: además de obligar a Anna a desnudarse (teniendo a Schorschi como rehén), también debe dar la orden el padre de familia, Georg. De nuevo, el énfasis en la cosificación de Anna se vuelve cada vez más grande, siendo ésta el motivo del nuevo juego sin que ella realmente tenga poder de decisión. Es entonces cuando Georg, al decir “desnúdate, cariño” la situación se vuelve más agresiva: Georg es consciente de la despersonalización de Anna, mientras que ella ha sido reconocida como un juguete, por lo que la relación entre ellos se vuelve humillante. De esta forma, se vuelve también un acto de no reconocimiento como individuos, dando pie a ser manipuladas, maltratadas y violentadas. No obstante, a pesar de la humillación sufrida, Paul decide que una vez comprobado el cuerpo de Anna, es momento de que se vuelva a vestir. No existe un objetivo más allá del que han comentado, ni tampoco una responsabilidad o empatía en lo ocurrido, ha sido simplemente un trámite ocasionado por una pregunta trivial. Es entonces donde explota la tensión y ocurre la violencia, la siguiente variable.

Normalización De La Violencia

Viendo como la violencia se ha desencadenado hasta ahora, la cosificación hacia Anna es tomada desde la provocación (aun siendo una duda que parece ser real e importante para Peter y Paul). Siguiendo esta línea, en la primera parte de la secuencia comienza esa provocación ocasionada por la apuesta tan agresiva, comentando que *“dentro de 12 horas habréis palmado los tres”* (Haneke, 1997). La relación entre los primeros planos de Peter y Paul y los planos

que le dedica Haneke a la familia es otra forma intensificar la seriedad de lo que está a punto de ocurrir, y a su vez, de énfasis en la reacción de incredulidad por parte de Georg hacia Anna y hacia Schorschi,

Figura 4

Paul y Peter proponen no morir durante 12 horas



Nota: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

Habiendo comentado esto, es importante recalcar también el segundo momento de la obra donde el personaje de Paul interactúa con el espectador, rompiendo la cuarta pared y haciéndonos partícipe de la propia apuesta, preguntándonos directamente: “¿Qué opináis? ¿Creéis que tienen alguna posibilidad? ¿Estáis de su parte? ¿Por quién apostáis?” (Haneke, 1997). Nos involucra en la apuesta con la intención de aumentar la tensión, de hacernos partícipe como testigos de lo que va a ocurrir, y por ende, nos adelanta la violencia que va a ocurrir (se hace más evidente todavía).

Figura 5

Paul nos habla directamente como espectadores.



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

Podemos sentirnos pertenecientes y más cercanos a los actos violentos que ocurren, y siguiendo esta línea, aceptar lo que está a punto de ocurrir, ya que volviendo a la “banalidad del mal”, es algo que se debe presenciar, así como comenta Levi en 2009: “*explicarlo significaría haberlo resuelto*” (Levinas, 2009). En cambio, por parte de Paul y Peter parece ser algo normal, y de nuevo, tratándolo como un juego sin importancia que parece haberse repetido más veces (la frialdad de las preguntas puede leerse como una forma en sí de violencia simbólica).

Es ahora en la segunda parte de la secuencia donde la misma tensión que nos ocasiona el inicio del juego es provocada por la violencia alarmante que puede ocurrir en cualquier momento. Para comenzar, Paul y Peter usan la violencia como arma para conseguir lo que quieren: secuestran a Schorschi, lo encapuchan y lo retienen mientras lo ahogan o golpean para conseguir que Anna se desnude. El hecho de que usen la violencia como arma podemos interpretarlo de muchas maneras, pero una de ellas es sin duda la violencia como herramienta para conseguir lo que quieren. Esta práctica es, en realidad, una práctica burocrática que se relaciona con la “banalidad del mal” en cuanto a que los medios pueden justificar el fin. Es cierto que en este caso, el fin es comprobar el cuerpo de la Anna al desnudo, por lo que rompemos con toda empatía y dignidad de la madre, siendo los medios y el fin igualmente violentos. No obstante, existe una conexión con la Alemania nazi, la visión de Arendt y la obra

en cuestión, donde la violencia juega un papel de no solo una herramienta para conseguir algo, sino como marcaje de poder (Bravo, 2017)

Ahora bien, la cosificación en sí es una forma de violencia simbólica, entendiendo violencia simbólica como: *“aquella que funciona a través de un actuar sistemático que, previendo todas las consecuencias, diseña una estructura para justificarse como normal dentro de los procesos de socialización y culturización de los individuos de un Estado”* (Ortiz, 2009). Por lo que esa denigración es de por sí un acto violento, teniendo como respuesta la humillación y además, que explote en la tercera parte la violencia física.

En esta tercera parte vemos esas reacciones a lo ocurrido: Anna llora en silencio y humillada, Georg se encuentra sin fuerzas y Schorschi, se ha hecho pis encima sin querer del miedo a morir en cualquier momento. Esto nos lleva a que, al darle asco a Paul, lo levantara y en ese momento, es cuando Schorschi huye y los padres se involucran en una pelea con Peter y Paul para hacer así la huida de Schorschi mucho más fácil. Esta tensión explota aquí, en la pelea ocurrida donde Haneke nos abre el plano lo suficiente como para ver qué es lo que cada personaje hace al lanzarse los unos contra otros.

La pelea es algo que era inevitable, siguiendo el lenguaje de la película, como una resolución (o clímax) y dándonos un respiro para que la trama pueda seguir avanzando. Después de todo el trabajo de poder, los Georg y Anna consiguen rebelarse para conseguir lo más importante: que su hijo Schorschi, al menos, pueda vivir. Esto no llegará muy lejos más adelante, pero la muestra de rebeldía es también otro símbolo de intención en sobrevivir, pero finalmente fallido. De nuevo, ejerciendo un poder de retención que nos prueba de esas similitudes con la “banalidad del mal” y de los casos totalitaristas a los que se hace referencia.

Nula Empatía y Falta De Responsabilidad

No podemos olvidar el resto de las variables, la “empatía” y la “falta de responsabilidad en los actos”, los cuales están presentes durante toda la secuencia, siendo estas partes fundamentales en el proceso de la cosificación que ocurre en el juego, como en la violencia que supone la acción y su resolución.

Por un lado, encontramos nula empatía en el reconocimiento como individuo a Anna, así como las dos situaciones, Schorschi (ahogado) y Georg (con su sentimiento de culpa) siendo, hasta

ahora, el momento donde más anulan a la familia como iguales. Mientras que, por otro lado, la falta de responsabilidad en los actos parece hacerse todavía más grande a medida que ocurren las acciones, tratando el juego como algo divertido y sin importar en las consecuencias. Por ello, destacar la propuesta de apuesta de sobrevivir durante 12 horas parece el mayor acto de nula responsabilidad en lo que pueda ocurrir, pudiendo hacer lo que se quiera sin importar en la consecuencia con tal de llegar al último fin de los personajes.

4.3 ANÁLISIS DE LA 3ª SECUENCIA: FINAL (01:28:22 – 01:42:03) secuencia 3.mp4

La última secuencia escogida, la final. Para llegar a esta secuencia, la familia ha pasado por muchos más sucesos: el asesinato de Schorschi, el empeoramiento de la herida de Georg del principio de la trama (y otras más a lo largo de la obra) y el intento de huida de Anna. Todos estos acontecimientos nos llevan al estado psicológico de los personajes de Georg y Anna: ambos traumatados por el asesinato de su hijo Schorschi, heridas de gravedad, miedo a ser también asesinados, las consecuencias de los juegos y la amenaza que supone el último.

Llegados a este punto, la secuencia en cuestión tiene como contexto a Georg, el cual se encuentra solo en casa, sobreviviendo gracias a la esperanza de que Anna haya sido capaz de escapar después de todo el tormento. En este momento, la misma bola de golf que una vez probó Paul al principio de la película, aparece rodando por la puerta, apareciendo así de nuevo a Paul y Peter, los cuales han traído a Anna de vuelta.

La secuencia trata, de nuevo, de tres partes: el principio y eliminación de Georg, el asesinato de Anna junto a su huida, y la nueva víctima.

La Primera Parte De La Secuencia (01:28:22 – 01:37:10) 3.1.mp4

Comienza con una mano apagando el teléfono fijo de la casa, para después encontrarnos a Anna totalmente amarrada, con la boca taponada por un trapo y cubierta de sangre, mientras que Georg, también atado de manos y pies, yace sobre el sofá en unas condiciones mortales. Ahora parece que están jugando a un nuevo juego donde parece estar decidiendo con el dedo y contando quién será la siguiente víctima. Paul y Peter tienen una escopeta y un cuchillo, con lo que serán las herramientas para este “juego”. Paul le quita el trapo a Anna de la boca, mientras dice algo interesante “queremos deleitar al público y mostrarle lo que sabemos hacer” (Haneke,

1997). Paul nos está hablando directamente a nosotros, como espectadores, que ahora viene el verdadero clímax, la explosión de violencia que parece que culmina aquí. Es ahora cuando esta primera parte se desarrolla hasta el punto de las reglas del juego: “la esposa entregada” o “morir a balazos o morir a cuchillo, perder la vida puede ser divertido”. Las reglas son las siguientes: Schorschi padre ha sido eliminado. O sea, le toca a él. Ya no tiene remedio. A no ser que quieras ocupar su puesto. (Haneke, 1997). Es decir, deberá escoger entre morir acuchillada y su marido con la escopeta o a la inversa. La reacción de Anna es el silencio. Se encuentra en puro shock, sin ninguna palabra que decir después de haber escuchado que van a morir inevitablemente. Es de nuevo cuando Paul vuelve a hacer alusión al espectador poniéndolo en compromiso de nuevo: “*no es suficiente para una película, ¿tenemos bastante? queréis un final de verdad, un desarrollo creíble, ¿no?*” (Haneke, 1997). Antes de que ocurra, tendrá que rezar una oración de una biblia. Esa es una regla nueva que impone y que deriva en una humillación en el momento en que Anna no sabe ninguna oración (le obligan a repetir y arrodillarse, hasta repetirlo 3 veces). Esta humillación llega a tal punto que Anna, en un momento de lucidez, roba la escopeta a Paul para disparar y matar a Peter. Este momento se convierte en lo que será un “*deus ex machina*”, donde el propio Paul coge el mando de televisión y retrocede la película (la propia película *Funny Games*) para poder interceptar de nuevo la escopeta y que no ocurra. La secuencia acaba aquí, con el asesinato de Georg, sin que el espectador lo pueda ver.

La Segunda Parte De La Secuencia (01:37:10 – 01:40:31) [3.2.mp4](#)

Los personajes se encuentran fuera de la casa, pegados al río, donde Peter y Paul llevan a Anna atada de manos y con la boca tapada. Estos llegan al bote donde, después de sentarla y atarla los tobillos, proceden a navegar hasta un lugar del lago más profundo. Mientras hablan cotidianamente, llega la hora límite de la apuesta del principio, por lo que tiran a Anna al fondo del lago.

La Tercera Parte De La Secuencia (01:40:31 – 01:42:03) [3.3.mp4](#)

Consta de la repetición de todo el proceso: Paul llama a la puerta de una nueva casa, la de la vecina. La excusa ahora es distinta, pero como espectadores ya sabemos lo que está a punto de pasar. Paul es admitido por la mujer de la casa, así que entra y acto seguido, mira a cámara. Aquí, congela la imagen y nos damos cuenta de las intenciones de Paul.

Las tres partes de esta secuencia están ligadas a todas las variables, cada una enfatizada de alguna manera, pero desde luego la que más sobresale del resto es la violencia.

Normalización De La Violencia

En estos momentos, como espectadores, sabemos que al llegar al clímax de la película podemos esperar la explosión de violencia que esperamos después de tantos juegos. Podemos ver a ambos padres totalmente amarrados al sofá, sin poder moverse tanto del dolor como de la impotencia, por lo que en sí esta forma de violencia física ya nos pone en situación de cómo están las cosas. Debemos atender, por ende, a la repetición de las cosas y a cómo cierra Haneke su película en el clímax: en esta parte de la secuencia, volvemos al punto de partida del principio, el mismo sofá, la familia sentada y ellos hablando, de nuevo, de la apuesta que se había planteado (durar 12 horas). La diferencia es que ahora son menos integrantes en la familia, y tenemos a los restantes en unas condiciones mortales y viviendo un shock. Este contraste entre las dos imágenes es otra forma de violencia, dándonos cuenta del punto en el que estamos y el punto donde empezamos. Es evidente toda la violencia y terror que han pasado hasta entonces, pero además, todavía faltando un juego más

Figura 6

Anna, Schorschi y Georg se sientan por primera vez los tres frente a Peter y Paul



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

Figura 7

Anna y Georg sentados a la mañana siguiente en el sofá



Fuente: Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997

Como último juego, el hecho de que Anna deba elegir entre morir por un cuchillo y su marido con la pistola o viceversa es una situación que de por sí, ya es violenta: tener que elegir entre una cosa y otra sabiendo que involucra a su marido ya es una decisión complicada, pero lo es más cuando la elección es entre una muerte rápida y otra lenta.

Ahora, además, surge una humillación extra como violencia simbólica, teniendo que rezar (poniéndose de rodillas y recitar una cita de la biblia) y después, decirla al revés. La situación es tan límite, que ocurre el verdadero clímax, el juego de Haneke que lleva ocupando parte de la película: Anna consigue reaccionar, robar la escopeta y disparar a Peter, logrando matarlo. Esta explosión parece ser ese regalo al espectador, siendo parte de una venganza, de un alivio que parece hacer justicia, pero poco dura cuando Paul le quita la escopeta de nuevo a Anna, la asesina, y después rebobina la película en sí (hablando así de meta cine) para volver al pasado.

Este clímax podría tomarse como, en realidad, un anticlímax, comprendiendo así el anticlímax como nos comenta Carmen Farelo: “*el clímax que no resuelve el conflicto central de la historia. Falso clímax*” (Farelo, 2022). Este conflicto, en este caso, era sobrevivir a los invasores Peter y Paul, pero de nada sirve cuando vemos que Peter tiene el control total de la historia, pudiendo rebobinarla incluso. Sabemos que es imposible que puedan escapar, por lo que no solo es

incómodo para el espectador, sino también violento. No pueden escapar, y nunca han podido. Ahora bien, después de esto actúan con más brutalidad, matando así a Georg sin pensarlo y sin dejar opción, pero Haneke no nos lo enseña con un primer plano, sino fuera de campo. La cámara no sigue la brutalidad del acto que comete Peter.

La Falta De Empatía y La Cosificación

A todo esto, encontramos las variables de cosificación y la falta de empatía como presentes, de manera que todo suma a una violencia final digna de un final de una película: la cosificación como punto de vista en los juegos, y como ya ha sido comentado en la segunda secuencia, es vista como algo banal, como algo superficial viniendo así también la empatía, la cual se encuentra como nula.

Durante las reglas del juego, donde Peter y Paul se encuentran explicando (Anna completamente en shock) ninguno de ellos piensa en la situación contraria a pesar de que realmente saben por lo que están pasando. Ellos son conscientes de todo el daño y trauma que están creados, pero saben cuál es el final antes de que acabe por lo que siguen adelante. En este proceso de nula empatía se encuentra la cosificación, sobre todo en el momento en el que Peter le pide algo imposible: recitar la oración a dios al revés. Es igual de notable que en la segunda secuencia que para estos juegos lúdicos y sádicos se necesitan objetos, las piezas del tablero y estos deben ser tratados como tal: piezas.

La Falta De Remordimiento

Por otro lado, la falta de remordimiento va ligada, sobre todo, al momento en el que sabemos todo el mal que Peter y Paul han hecho a la familia después de todos los juegos, de la cacería que ha podido ser. Este momento es de concienciación y de darnos cuenta de que no se arrepienten, y que esto va a terminar. No sienten la culpabilidad de haber hecho algo malo, sino que simplemente siguen, pero esto es aún más destacable más adelante, en el bote.

Ahora que solo queda viva Anna, Peter y Paul pasan a un bote que está al lado de la casa (el bote donde Georg y Schorschi escuchan al perro dejar de ladrar antes de que lo maten en la primera secuencia) donde se suben y pasaran los últimos momentos juntos. La banalidad con la que hablan Peter y Paul mientras tienen a Anna totalmente atada no se ve antes durante la película, siendo esta vez mucho más contrastado: la situación de tener a una mujer atada en un

barco y llena de sangre mientras Peter y Paul mantienen una conversación sobre agujeros negros y la relación de lenguaje entre lo material y lo antimateria. Pero aun así, la falta de remordimiento se mezcla con la violencia en el momento en el que Peter y Paul empujan a Anna al fondo del lago mientras ella está atada de manos, pies y boca, por lo que podemos intuir que fallecerá ahogada. Todo esto, mientras que las razones que da Paul acerca de por qué lo ha hecho son las siguientes: “*Primero, es muy difícil navegar así... segundo, empiezo a tener hambre.*” (Haneke, 1997). Después, siguen hablando del mismo tema de los agujeros negros y de la ficción, y de nuevo, enfatizando esa falta de remordimiento.

Hasta ahora, las variables comentadas se conectan con la banalidad del mal, incluso en otro aspecto como es la repetición, siguiendo la línea de Dayan Lópe Bravo, “*la naturalización de la violencia se prolonga y se ve reflejada en la aparición de la banalidad del mal*” (Bravo, 2017) . Por lo que ahora, Peter y Paul aparcan el bote y llegan a la nueva casa, las nuevas víctimas, los vecinos. En ese momento, Paul mira de nuevo a cámara, rompiendo la cuarta pared, mirándonos a los ojos para advertirnos: sabemos lo que va a ocurrir de nuevo, la historia se repite como ya hemos visto. Aquí, la conexión con la banalidad del mal es aún más clara ya que, al haber empatizado con la familia anterior y estar ahora todos muertos, parece que cuesta asimilar que ellos puedan pasar a las siguientes víctimas tan rápido, donde la falta de remordimiento, la nula empatía, la facilidad de cosificar a las próximas víctimas como juguetes y la violencia que surge y que resulta también el saltar tan rápido de una familia a otra enfatiza la idea de la extrapolación la “banalidad del mal” de Arendt.

5. CONCLUSIONES

Una vez visto las secuencias analizadas desde las variables ya expuestas, el resultado a sacar es de lo más interesante: desde el punto de vista más reflexivo y teórico, la extrapolación del mal es factible, ya que la teoría de Arendt, además de recogerse en un régimen totalitario, se explaya acerca de otros conceptos conectados con este mismo, como el pensamiento, su moralidad, o como tal, la violencia.

Entonces, ¿podemos definir a Peter y Paul dentro del concepto de “banalidad del mal”? bueno, se aleja mucho del régimen totalitario, por lo que nos resulta complicado entender la sinergia. No obstante, la película ciertamente se puede leer como una metáfora de la vida real, como ya se ha comentado, por lo que si funciona como esta metáfora y entendemos la película como la

actuación del régimen nazi, u otro régimen, sí que llevar a la práctica la banalidad del mal a este caso funciona.

Es también interesante entonces recalcar como una teoría de Arendt, en un marco filosófico – político, se acaba extrapolando al arte, al cine. Por lo que esto nos responde a la hipótesis planteada: ¿es la banalidad del mal un concepto presente en las teorías de Hannah Arendt una influencia en el cine de Michael Haneke y en la película *Funny Games* (1997)?. Podemos decir que sí, al igual que lo serán otras teorías filosóficas, arquitectónicas, matemáticas, etc. La experiencia que hemos adquirido en el siglo XX después de lo ocurrido se refleja de muchas maneras, ya sea en la manera más práctica (como la política, la economía, la moral) como en un ámbito más teórico, más artístico, ya sea en el cine o en otro lugar de reflexión.

A suma de todo esto, usando las variables como método de relación entre el concepto arendtiano y *Funny Games* es ciertamente más visible la conexión. Gracias a ellas nos acercamos todavía más en características que comparten Peter y Paul con la “banalidad del mal” y, no solo esto, sino que la identificación de estas se vuelve más ágil.

Desde luego, la normalización de la violencia es la variable que más veces aparece sin duda (entiendo que Heneke es consciente de que su película es muy violenta) y la más visible de todas. Su importancia es tal que la película está considerada como una película de terror. La crueldad en los actos cometidos por Peter y Paul nos remite a ese régimen brutal que carecía de distinción entre “el bien” o “el mal”, siendo esto algo normal o banal, remitiéndonos a esa tranquilidad a la hora de hacerlo. Tanto los momentos de violencia física, como de violencia simbólica son pertenecientes a sus juegos, a un lenguaje interno que existe de manera ficticia en la película. No obstante, este juego interno es también parte de la extrapolación del concepto, y parte de la metáfora que se ha comentado acerca de la realidad ocurrida.

La falta de empatía, la variable donde vemos como Peter y Paul carecen de sentimientos por la familia o por otra cosa que no sean entre ellos. Al principio, una primera lectura acerca de su relación con ellos mismos parecen no tenerse en cuenta nunca (teniendo apodos insultantes) pero, después del análisis y de varias lecturas más, realmente sí que entienden de hermandad y cuidado entre los dos. A pesar de la frialdad de los actos y de la nula empatía que entienden hacia los actos, entre ellos sienten una conexión, característica de un régimen totalitario al que se refiere Arendt cuando explica la “banalidad del mal”

La cosificación, sin ir más lejos, es la razón por la que se siente más un juego en toda la película. Los juegos se componen de esos integrantes “familia” y “invasores” pero, en realidad, son Peter y Paul los que juegan con la familia como juguetes. Esta lectura es posible después del análisis, donde percibir la cosificación como un variable hace posible ver a Anna, Georg y Schorschi como objetos. Sin ser redundante, el que se cosifique a la familia es en parte lo que nos muestra también la facilidad en la nula empatía, la violencia y la siguiente variable, la falta de remordimientos en los actos.

La falta de remordimiento, es decir, la nula aceptación de los actos cometidos, es la variable que más impactó a Arendt. Durante el juicio, Eichmann no reconocía haber hecho estas atrocidades ya que se sentía como un eslabón más en un sistema. De esta manera es como se sienten a los personajes de Peter y Paul, solo que en lugar de sentirse en un sistema burocrático, los entendemos como un resultado del mundo actual. Ellos mismos serían capaces de hacer lo que hacen y poder dormir por la noche. No conciben que el matar puede conllevar una consecuencia, y no dudan en hacerlo, de manera que hasta en el momento de hablar con educación y manipulando (mintiendo), como espectador, no crees que ellos estén sintiendo remordimiento.

Todas estas variables, más allá de que ayude a la investigación a estudiar la “banalidad del mal” en Peter y Paul, pueden ser también una respuesta a una pregunta que como espectador te puedes hacer: ¿por qué? Bueno, las razones se pueden estudiar desde más campos, como la psicología, pero desde nos concierne, tanto la violencia y la falta de empatía, como la cosificación y la falta de remordimientos pueden responder a muchas de las preguntas que empiezan con un: ¿por qué...?

Desde luego, habiendo resuelto la hipótesis con sus variables, ahora hay que resolver los objetivos propuestos en la investigación.

Comenzando así con el primer objetivo, en donde en un principio se contextualiza, para después poder desentrañar las intenciones futuras ha sido lo que ha facilitado el análisis. Entender la secuencia con un contexto ayuda a después aclarar ciertos detalles más en profundidad.

Siguiendo con el segundo objetivo, centrar el análisis desde las variables ha sido lo que no se involucren otras ramas como la psicología, la medicina, u otros artes como el teatro o la pintura. Es gracias a esto que su uso ha sido más claro en el análisis.

Para concluir con esta investigación, que la “banalidad del mal” haya sido una influencia en la película *Funny Games* (1997) es algo realmente interesante, ya que la extrapolación de otros conceptos también pueden ser posible. Esta idea enriquece a la cultura, al cine y a la filosofía, descubriendo así los entresijos de cada reflexión y de su origen. A fin de cuentas, la banalidad del mal no pretende quedarse en solo un ámbito burocrático, sino que su ampliación a otros campos parece ser evidente con el paso del tiempo, y más en una revisita a obras anteriores en el siglo XX y principios del siglo XXI, donde la concienciación de lo ocurrido en el pasado y su historia oscura influyen en las obras de personas que, de alguna manera, han estado conectadas a estas tragedias.

6. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

- Arendt, H. (1973). *Crisis de la República*. Madrid: Taurus.
- Arendt, H. (1984). *La vida del espíritu*. Madrid: Centro de Estudios Constitucionales.
- Arendt, H. (1993). *La Condición Humana*. Barcelona: Paidós.
- Arendt, H. (2008). *Eichmann en Jerusalén*. Barcelona: Debolsillo.
- Arendt, H. (2017). *El arte de leer*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Birulés, F. (2000). *Hannah Arendt: el orgullo de pensar*. Barcelona: Gedisa.
- Bravo, D. L. (2017). De la naturalización de la violencia a la banalidad del mal. *Ratio Juris*, pp. 111 - 125.
- Brunette, P. (2010). *Michael Hanneke (COntemporary Filme Directors)*. Illinois: University of Illinois Press.
- Cabildo, S. C. (2004). Sentido arendtiano de la “banalidad del mal”. *Horizonte: revista de Estudos de Teologia e Ciências da Religiao*, 101-130.
- Canudo, R. (1911). *Manifiesto de las Siete Artes*. Italia.
- Delgado, C. L. (2006). El desasosiego de Michael Haneke. *Themenschwerpunkt*, 60-61.
- Farelo, C. (15 de Marzo de 2022). *B.Movie audiovisual school*. Obtenido de <https://www.bmovie.school/es/filmmaking/el-guion-peripecias-estructurales/>
- Ferrando-García, P. (2020). Pierrot, Arlequín y nosotros, los espectadores. A propósito de *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). En *Comunicación y diverdiad. Selección de comunicaciones del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC)* (págs. pp. 255 - 269). Valencia: EPI SL.
- Fuenmayor, F. J. (2005). Algunas ideas del pensamiento político de Hannah Arendt: su impacto actual. *Revista de Ciencias Sociales*.
- García, C. S. (2017). *Gordofobia: Un tránsito entre la enfermedad y la cosificación del cuerpo femenino*. Universidad de La Laguna.
- Haneke, M. (Dirección). (1997). *Funny Games* [Película].

- Ibars, E. H. (2015 - 2016). Hannah Arendt y la cuestión de la banalidad del mal . *Facultad de Filosofía y Letras*, 53.
- Kant, I. (1985). *La religión de los límites de la mera razón*. Madrid: Alianza Editorial.
- Leiva, J. (2019). "Mal absoluto, mal radical, banalidad del mal. La comprensión del mal en Hannah Arendt". *Academia*.
- Levinas, E. (2009). Algunas reflexiones sobre la filosofía del hitlerismo. En J. M. Miquel Mardones Beltrán, *Judaísmo y límites de la modernidad* (págs. pp. 65 - 73). Barcelona: Riopiedras.
- López, M. (2010). Arendt, Eichmann y la banalidad del mal. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 287 - 292.
- Nebot, L. B. (2021). Violencia y banalidad del mal. UN análisis de La cinta blanca (Michael Haneke, 2009) desde la teoría arendtiana. *Eikasía. Revista de filosofía.*, 154-178.
- Ortiz, J. P. (2009). Las formas de la violencia. *General José María Córdova*, pp. 323 - 325.
- Pérez-Caballero, J. M.-A. (2021). Deconstrucción de la función social del signo: Análisis textual de la psicosis en Funny Games. *Mhjournal (Miguel Hernández communication journal)*, 141-157.
- Sampedro, S. D. (2022). Cuestionando la cosificación del cuerpo femenino: visibilizando la violencia de género a través del arte. Ecuador: Facultad de Rquitectura, diseño y artes.
- Tarín, F. J. (2005). "Funny Games" y la representación de la violencia. En G. Toti, *La obra y el sentido* (págs. 1 - 9). Madrid: Alianza.
- Tarín, F. J. (2005). La representación de la violencia en la europa de fin del milenio. Un microanálisis de Funny Games (Michael Haneke, 1997). *I Congreso Internacional sobre el Cine Europeo Contemporáneo (CICEC)*, 26.
- Toubiana, S. (2010). *Funny Games. Entretien avec Michael Haneke per Serge Toubiana*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY>
- Wacher, D. E. (2010). Hannah Arendt: La vigencia de un pensamiento. *Revista Enfoques: Ciencia Política y Administración Pública*, III(13), 11 - 12.

ANEXOS

- **Figura 1:** *Peter y Paul reaccionan a lo que Anna les ha dicho.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 2:** *Peter y Paul se acercan a Georg amenazantes.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 3:** *Paul guiñando un ojo a cámara.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 4:** *Paul y Peter proponen no morir durante 12 horas.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 5:** *Paul nos habla directamente como espectadores.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 6:** *Anna, Schorschi y Georg se sientan por primera vez los tres frente a Peter y Paul.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997
- **Figura 7:** *Anna y Georg sentados a la mañana siguiente en el sofá.* Adaptado de *Funny Games* [Fotografía], por Michael Haneke, 1997