

# MACHTSSPELLEN

EEN ANALYSE VAN DE IMPLICIETE VERTELLING VAN  
*FUNNY GAMES*



Naam:	Roos ten Cate
Studentnummer:	3588092
Begeleidend docent:	Drs. Daisy van der Zande
Studiejaar:	4
Blok:	3
Datum:	02-04-15
Aantal woorden:	6512
Annotatiestijl:	The Chicago Manual of Style



## SAMENVATTING

FUNNY GAMES, evenals de rest van het oeuvre van Michael Haneke is door menig filmwetenschapper besproken. De film is echter nog niet onderzocht in het kader van een narratologische studie. Dit onderzoek richt zich op de rol van de impliciete verteller in FUNNY GAMES. Er wordt onderzocht hoe de impliciete verteller zich verhoudt tot de narratieve structuur. Hierbij spelen de personages Peter en Paul een belangrijke rol: zij lijken een zekere macht uit te kunnen oefenen over de narratieve structuur, waardoor ze de vertelling naar eigen hand kunnen zetten. Dit onderzoek zal aantonen dat een dergelijke verstoring van de narratieve structuur van invloed is op de houding van de kijker.

# INHOUDSOPGAVE

<b>INLEIDING .....</b>	<b>5</b>
<b>HOOFDSTUK 1: DE IMPLICIETE VERTELLER .....</b>	<b>6</b>
<b>HOOFDSTUK 2: DE IMPLICIETE VERTELLING .....</b>	<b>10</b>
§1: De openingsscène.....	10
§2: De relatie tussen Peter, Paul en de impliciete verteller.....	12
<b>HOOFDSTUK 3: DE HIËRARCHIE VAN VERTELLING .....</b>	<b>20</b>
§1: Mes-motief.....	21
§2: De vierde wand.....	22
§3: Verhouding tussen Peter en de vertelstructuur .....	24
<b>CONCLUSIE.....</b>	<b>26</b>
<b>LITERATUUR .....</b>	<b>28</b>

## INLEIDING

De films van regisseur Michael Haneke staan veelal bekend om hun zelf-reflexieve, postmoderne karakter. FUNNY GAMES (1997) is hier geen uitzondering op. In deze film wordt een jong gezin, bestaande uit vader Georg, moeder Anna en zoon Georg Jr., in hun eigen vakantiehuis gegijzeld door twee jongemannen. De gijzelnemers onderwerpen hun slachtoffers aan sadistische en fatale 'funny games'. De film heeft binnen het filmwetenschappelijk discours aanzet gegeven tot menig analyse. Deze analyses richten zich voornamelijk op de thematische boodschap van de film, waarbij er veel aandacht uitgaat naar diens gewelddadige karakter. In "Violence is a Funny Game: Michael Haneke's *Funny Games* and Wim Wenders' *The End of Violence*" van Michael Opperman en "Over Genot en Kijkgeweld" van Ignaas Devisch wordt de nadruk gelegd op de conceptualisering van geweld in FUNNY GAMES.<sup>1</sup> Catherine Wheatly analyseert het geweld in de film in relatie tot de conventies van Amerikaanse film, waarbij ze vertrekt vanuit ethiek en genretheorie.<sup>2</sup> Ook Thomas Elsaesser heeft aandacht besteed aan de manier waarop de film zich verhoudt tot het medium *an sich*, in de context van een auteursstudie. In het artikel "Performative Self-Contradictions: Michael Haneke's *Mind Games*" kijkt hij naar de mate van reflectie en kritiek in Haneke's werk op het medium film.<sup>3</sup> Al deze analyses richten zich voornamelijk op de ideologische of filosofische boodschap die de historische auteur van FUNNY GAMES uitdraagt. Hoewel deze analyses zeer interessant en relevant zijn, bieden ze geen antwoorden op de vragen die de film oproept op een kleinere schaal, wanneer er wordt gekeken naar de film als tekstueel object. In dit onderzoek zal ik dan ook de narratieve structuur van FUNNY GAMES analyseren, waarbij ik mij richt op de impliciete verteller: een onzichtbare en anonieme stem die de vertelling buiten

---

<sup>1</sup> Michael Opperman, "Violence is a Funny Game: Michael Haneke's *Funny Games* and Wim Wenders' *The End of Violence*", in *Journal of American Studies of Turkey* 7 (1998), 103-104; Ignaas Devisch, "Over Genot en Kijkgeweld", in *Cinergie Mediafilm* 231, 77.

<sup>2</sup> Catherine Wheatly, "The Ethics of Agression: *Funny Games*", in *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image* (New York: Berghahn, 2009), 79-81.

<sup>3</sup> Thomas Elsaesser, "Performative Self-Contradictions: Michael Haneke's *Mind Games*", in *A Companion to Michael Haneke*, ed. Roy Grundmann (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2010), 53.

de diëgese om beïnvloedt.<sup>4</sup> De impliciete verteller speelt een zeer grote rol in de narratieve constructie van de film, voornamelijk in relatie tot de personages Peter en Paul. Ik zal beargumenteren dat deze personages de regels van de narratieve structuur weten te overstijgen, waardoor de verschillende vertellingen worden getroebleerd en de grenzen van de impliciete vertelling worden opgezocht. Om dit aan te tonen zal ik onderzoeken welke rol de impliciete vertelling speelt in de narratieve constructie van de film: hoe is de impliciete vertelling opgebouwd?; hoe verhouden Peter en Paul zich tot de impliciete vertelling?; welke thematische boodschap draagt de impliciete vertelling daarmee uit?; En tot slot: wat voor effect heeft de complexe narratieve structuur op de manier waarop de kijker zich tot de film verhoudt? Met de antwoorden op deze vragen wil ik aantonen dat de actieve houding van de kijker, een aanname die volgens Bordwell ten grondslag ligt aan de cognitieve filmnarratologie,<sup>5</sup> wordt geproblematiseerd: in hoeverre kan de kijker een actieve kijkhouding aannemen wanneer de vertelling door de personages dreigt overgenomen te worden?

## HOOFDSTUK 1: DE IMPLICIETE VERTELLER

Dit onderzoek zal vertrekken vanuit de cognitieve filmnarratologie. Deze tak van de filmwetenschap, die zich bezig houdt met de constructie en de werking van filmische vertellingen, werd in 1985 geïntroduceerd door David Bordwell, met de publicatie van zijn monografie *Narrative Comprehension and Film*.<sup>6</sup> Bordwell onderzoekt hierin de werking van vertellingen, specifiek hoe de *plot* en de filmstijl de kijker gelijktijdig helpt en belemmert in het creëren van de *story* van de film.<sup>7</sup> Cognitieve filmnarratologie vertrekt vanuit de cognitieve wetenschap,

---

<sup>4</sup> Edward Branigan, *Narrative Film and Comprehension* (Londen en New York: Routledge, 1992), 91.

<sup>5</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: Routledge, 1985), 33a.

<sup>6</sup> Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 172.

<sup>7</sup> Ibid.

die zich bezig houdt met de werking van het menselijk verstand.<sup>8</sup> Bordwell gebruikt cognitieve psychologie om te onderzoeken welke processen de kijker doorloopt om een filmische vertelling te begrijpen.<sup>9</sup> Hij stelt dat een filmische vertelling bestaat uit een serie tekens en structuren die de kijker aanzet tot het formuleren van hypothesen over de betekenis van de vertelling. Deze hypothesen worden gebaseerd op zogenaamde 'schemata': referentiekaders bestaande uit ervaringen en kennis die de kijker heeft opgedaan uit zowel eerdere vertellingen als zijn eigen leven.<sup>10</sup> Met behulp van de geformuleerde hypothesen maakt de kijker de vertelling begrijpelijk.<sup>11</sup> Volgens Bordwell zet cognitieve filmtheorie zich af van andere theorieën als *mimetic*, *diegetic* en *enunciation theories* door de conceptualisering van de kijker:

[These theories] lead us to conceive of the perceiver as backed into a corner by conventions of perspective, editing, narrative point of view, and psychic unity. A film, I shall suggest, does not "position" anybody. A film cues the spectator to execute a definable variety of *operations* [cursivering door auteur].<sup>12</sup>

Cognitieve filmnarratologie gaat dus uit van een actieve kijker, en beschouwt het begrijpen van een vertelling als een vaardigheid: "In opposition to all passive notions of spectatorship, then, we should consider film viewing a complicated, even skilled, activity".<sup>13</sup> De actieve houding die de kijker aan moet nemen om een film te begrijpen impliceert een mate van communicatie: vanuit de vertelling wordt een boodschap gecommuniceerd naar de kijker.<sup>14</sup> Dit communicatiemodel vereist een wederkerige relatie tussen de kijker en een verteller: er is immers niet alleen sprake van een ontvanger, maar ook van een zender van de

---

<sup>8</sup> Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (New York en Londen: Routledge, 1992), xii.

<sup>9</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 30b-31a.

<sup>10</sup> Idem, 31b.

<sup>11</sup> Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 172.

<sup>12</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 29.

<sup>13</sup> Idem, 33a.

<sup>14</sup> Idem, 62a.

boodschap.<sup>15</sup> De meningen zijn verdeeld over het bestaan van dergelijke extra-fictionele entiteiten. Volgens Bordwell voegt de conceptualisering van een impliciete verteller niets toe aan het discours omtrent filmnarratologie: “No trait we could assign to an implied author of a film could not be more simply be ascribed to narration itself [...]. To give every film a narrator or implied author is to indulge in an anthropomorphic fiction.”<sup>16</sup> Wanneer een vertelling een mate van communicatie tussen een impliciete verteller en een kijker lijkt te hebben, komt dit volgens Bordwell voort uit de vertelling zelf: “[...] the narrational process may sometimes mimic the communication situation more or less fully”.<sup>17</sup> Hoewel Bordwell dus het bestaan van een impliciete verteller ontkent, is het opvallend dat hij toch kenmerken van de impliciete verteller toekent aan de vertelling: “[...] it sometimes surpresses information, it often restricts our knowledge, it generates curiosity, it creates a tone, and so on.”<sup>18</sup> Hiermee lijkt hij zichzelf tegen te spreken. Bordwell’s bevindingen over de impliciete vertelling heeft dan ook van verscheidene filmwetenschappers tegengeluid gekregen, waaronder van Edward Branigan.<sup>19</sup> In plaats van de lineaire constructie van vertelling die Bordwell aanhoudt, waarbij de kijker de narratieve boodschap zelf construeert aan de hand van aanwijzingen van de film, gaat Branigan uit van een complexere narratieve constructie die ruimte biedt voor een externe of impliciete verteller die het verhaal overbrengt aan de kijker.<sup>20</sup> Branigan deelt de narratieve constructie van een film op in acht lagen, beginnende bij de film als tekstueel object, en eindigend bij de gedachtes van de personages (zie afbeelding 1).<sup>21</sup> De schematische weergave van deze lagen toont aan dat elke narratieve laag wordt verteld door specifieke *narrators*: de tekstuele laag wordt verteld door een historische auteur en een extra-fictieve verteller, de fictieve laag door een extra-fictieve verteller en een non-diëgetische verteller, et cetera. Er is dus op elke laag – met uitzondering van de gedachtes van de personages – een overlap tussen twee vertellers. Deze overlap biedt ruimte voor een impliciete

---

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Idem, 62b.

<sup>18</sup> Idem, 62a.

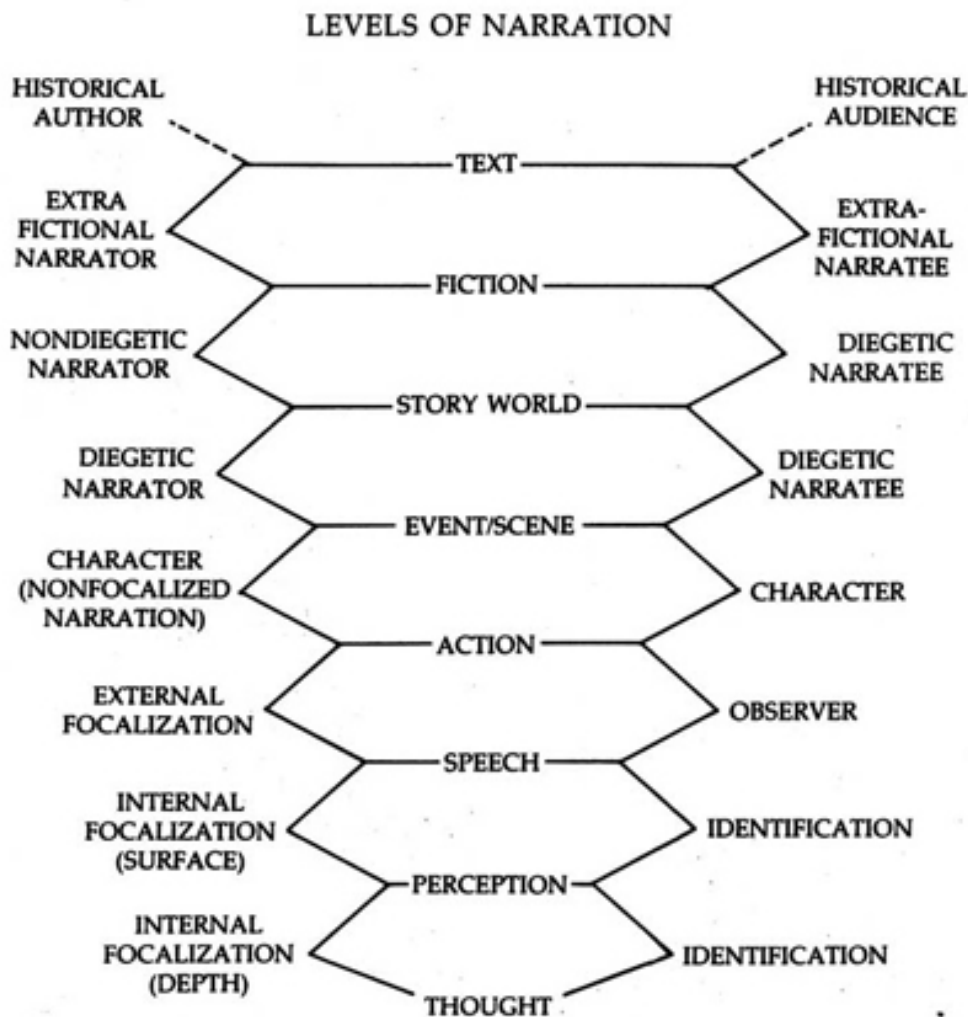
<sup>19</sup> Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 187.

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, 87.



verteller, die zich volgens Branigan manifesteert tussen de fictionele en de tekstuele laag.<sup>22</sup>



Afbeelding 1: een schematische weergave van de acht lagen van vertelling van Edward Branigan.<sup>23</sup>

Branigan definieert de impliciete verteller als een onzichtbare, extra-fictieve stem die betekenis toekent aan elementen in de film die niet direct gemotiveerd zijn door de fictieve vertelling.<sup>24</sup> Volgens Branigan is het concept van de impliciete verteller zeer complex: “[...] with the concept of implied authorial narration one is at the very boundary of the text, at the very limit of what might still be justified as being *in* the text as opposed to being in a world, or in an

<sup>22</sup> Idem, 91.

<sup>23</sup> Idem, 87.

<sup>24</sup> Ibid.

intertext, which frames the text.”<sup>25</sup> In FUNNY GAMES worden de grenzen van de vertelling opgezocht wanneer extra-fictionele vertellingen en de fictieve vertellaag in elkaar over lijken te lopen. Om te onderzoeken op welke manier dit gebeurt zal ik de volgende onderzoeksmethode hanteren: ik zal ten eerste de impliciete vertelling van de film analyseren, waarbij ik mij concentreer op hoe deze zich verhoudt tot de personages Peter en Paul. Dit zal ik doen door formele elementen uit de film die niet direct worden gemotiveerd door de personages, te verbinden aan de impliciete verteller. De analyse zal zich voornamelijk richten op de cameravoering en montage: deze twee elementen zijn het meest aanwezig in de totstandkoming van de impliciete vertelling van de film. Met deze analyse zal ik aantonen dat de impliciete vertelling gedurende de film wordt gekoppeld aan Peter en Paul. Vervolgens zal ik de narratieve constructie van de film analyseren. Hierbij zal ik mij richten op de momenten in de film waarin de verschillende vertellingen worden getroebleerd. Dit creëert een hiërarchie van vertelling binnen de narratieve constructie, waarbij Peter en Paul zich boven de impliciete verteller weten te plaatsen. Ik zal aantonen dat op verschillende momenten in de film de personages een mate van macht uitoefenen over de impliciete verteller en op deze manier de vertelling kunnen manipuleren. Met deze analyses zal ik tot slot aantonen dat de vertroebeling van de vertellingen sterk van invloed is op de houding van de kijker.

## HOOFDSTUK 2: DE IMPLICIETE VERTELLING

### §1: De openingsscène

Elsaesser en Buckland benadrukken dat om de opbouw van de vertelling goed te kunnen analyseren, het belangrijk is om de analyse te beginnen bij de openingsscènes van de film.<sup>26</sup> In de openingsscène van FUNNY GAMES worden de drie hoofdpersonages, Georg, Anna en Georg Jr., geïntroduceerd. De wijze waarop deze introductie is opgebouwd draagt op impliciet niveau veel betekenis uit. Het openingsshot is een *extreme long overhead shot* van een auto die over een

---

<sup>25</sup> Idem, 95.

<sup>26</sup> Elsaesser en Buckland, *Studying Contemporary American Film*, 172.

snelweg rijdt. Doordat het shot van zeer grote hoogte is genomen, is het niet zichtbaar wie er in de auto zitten. Wel zijn de stemmen van de passagiers te horen, evenals de muziek die in de auto wordt afgespeeld. Het hierop volgende shot is een *long shot*, opnieuw van de auto, die nu over een autoweg rijdt. Beide shots zijn *tracking shots*: de camera volgt de auto, waarbij het kader onveranderd blijft.<sup>27</sup> Evenals in het eerste shot blijven, hoewel hun stemmen nog steeds te horen zijn, de passagiers verborgen voor de kijker. Beide shots hebben op impliciet niveau een observerend karakter: de auto wordt van bovenaf, van een grote afstand gevolgd. De montage – die aantoont dat de auto eerst over een snelweg en daarna over een autoweg rijdt – suggereert dat de passagiers een aanzienlijk lange tijd onderweg zijn, wat zou betekenen dat de auto ook al langere tijd wordt gevolgd. Bovendien impliceert het feit dat de stemmen van de passagiers te horen zijn nog voordat zij duidelijk in beeld zijn geweest, dat ze worden afgeluisterd. Het derde shot is een plotselinge *extreme close-up* van het interieur van de auto, van een stapel cd's. Het shot toont hoe één van de personages een cd uit de stapel pakt en vervolgens, in een nieuwe *extreme close-up* de cd in de speler doet. Nog steeds komen de personages niet een beeld: we horen alleen de stemmen en zien alleen een hand. Dit is een opvallende sequentie: de personages worden aanvankelijk van zeer grote hoogte, vanaf een zekere objectieve afstand 'bekeken'. Maar blijkbaar heeft de vertelling ook toegang tot de directe belevenis van de personages, door middel van de *extreme close-ups* van het interieur van de auto. Deze toegang wordt echter niet verschaft door de personages zelf, aangezien hun identiteit nog niet kenbaar is gemaakt. De afstand tussen de vertelling en de personages wordt dus extreem verkleind, zonder dat de sequentie het observerende karakter kwijtraakt. De sequentie wordt vervolgd met drie achtereenvolgende *long shots* van de auto, die wederom tonen dat de personages langere tijd onderweg zijn. De eerste twee shots zijn *high-angle shots*, maar het derde shot toont de auto van de zijkant. De vertelling lijkt hiermee dichterbij de personages te komen. Hierna volgt opnieuw een *extreme close-up* van de cd-speler en de handen van de personages. Pas in het volgende shot worden de personages voor het eerst in beeld gebracht: een

---

<sup>27</sup> David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill, 2008), 195.

*medium shot* van het interieur van de auto toont Georg, Anna en Georg Jr. Er wordt nu eindelijk een identiteit gekoppeld aan de stemmen die we hebben gehoord, waardoor het observerende karakter van de sequentie lijkt te zijn verdwenen. Het shot straalt rust en vrede uit: de personages zijn vrolijk met elkaar in gesprek en luisteren naar een klassieke operette. Plotseling wordt het shot echter verstoord door de begintitels, in grote, bloedrode letters, begeleid door agressieve en chaotische *thrash punk* muziek. Het shot wordt onmiddellijk volledig overmeesterd door de non-diëgetische muziek en tekst: alle diëgetische geluiden zijn afgekapt en het beeld wordt gedomineerd door de grote en opvallende letters. Nog steeds onder begeleiding van de tekst en de muziek vervolgt de scène met *close-ups* van de drie personages, afgewisseld met een *long shot* van de auto. We zien echter geen *point-of-view shots*, of vergelijkbare shots die suggereren dat de vertelling op dat moment door de personages gefocaliseerd wordt. Er blijft dus een duidelijke afstand tussen de vertelling en de personages, die wordt versterkt door de non-diëgetische elementen. De muziek stopt abrupt wanneer de auto tot halt komt bij het huis van de burens van de personages. Hierop volgt de eerste *shot-reverse shot* constructie met een *point-of-view shot* van Anna, die een gesprek aangaat met de burens, Fred en Eva, die ver van hen vandaan in de tuin staan. Vanaf dit moment lijkt de vertelling te worden gefocaliseerd door Anna. De film vervolgt, terwijl de auto verder rijdt, met een dialoog tussen Anna en Georg, die met *shot-reverse shots* wordt weergegeven. In de eerste vier minuten van de film wordt er op impliciet niveau al veel verteld over het lot van de personages: de kadrering van de shots in combinatie met het uitstellen van de introductie van de personages suggereert dat de personages door een buitenstaande entiteit worden geobserveerd. De wijze waarop de non-diëgetische elementen de diëgetische overnemen vertelt ons dat deze entiteit een overmeesterende kracht heeft. Bovendien suggereert de verontrustende muziek de aanwezigheid van een kwaadaardig karakter. Tot slot, blijkend uit het sterke contrast in sfeer tussen de diëgetische en de impliciete vertelling, lijkt het gezin zich onbewust te zijn van de dreiging van deze entiteit.

## §2: De relatie tussen Peter, Paul en de impliciete verteller

In de openingsscène wordt door de impliciete verteller een dreigend, maar anoniem gevaar aangekondigd. In de volgende scènes wordt er vrij snel een connectie gelegd tussen dit dreigende gevaar en de twee personages Peter en Paul. Deze connectie wordt in het verloop van de film uitgewerkt tot een complexe interactie waarbij de impliciete vertelling in dienst lijkt te staan van de personages. In deze paragraaf zal ik aantonen op welke manier dit gebeurt.

De twee personages zijn voor het eerst te zien vlak nadat de agressieve muziek is gestopt: ze staan naast Fred en Eva wanneer Anna een gesprek met hen probeert aan te knopen. Doordat het shot van zeer veraf is genomen, zijn Peter en Paul niet duidelijk te zien. De eerstvolgende keer dat Paul in beeld komt, is hij opnieuw niet direct te zien: hij staat achter een hek, verscholen achter tralies. Ook Peters gezicht is tijdens zijn eerste scène in eerste instantie verscholen achter een hordeur. Het feit dat Peter en Paul bij hun introductie niet duidelijk te zien zijn, impliceert dat de twee jongemannen niet te vertrouwen zijn – achter hun beleefde en formele manieren verschuilen zij hun ‘ware gezicht’. Dit impliciete wantrouwen komt verder tot uiting in de eerste scène tussen Anna en Peter. Tijdens deze scène staat Peter plotseling voor de deur om een aantal eieren te lenen. Anna laat Peter binnen en geeft hem, na een kort gesprek, de eieren. Peter wil vertrekken, maar laat dan, buiten beeld, de eieren op de grond vallen. Anna ruimt de kapotte eieren op en loopt de keuken in – Peter loopt achter haar aan. Een *medium long shot* toont Peter en Anna samen in de keuken (zie afbeelding 2). Op aandringen van Peter draait Anna zich om naar de koelkast om nieuwe eieren te pakken, waarbij de camera haar met een *pan* volgt (zie afbeelding 3). Wanneer Anna zich terugdraait, evenals de camera, staat Peter plotseling een stuk dichterbij haar (zie afbeelding 4). De veilige en beleefde afstand die Peter tot dan toe heeft bewaard is opeens verdwenen. Dit shot valt samen met een verandering in sfeer tussen Anna en Peter: hoewel Peter nog steeds beleefd is, lijkt hij opdringeriger te worden, wat voor ongemak en wantrouwen zorgt bij Anna. Op deze manier wordt de impliciete dreiging die in de openingssequentie is opgebouwd gekoppeld aan Peter.



Afbeelding 2: een *medium shot* toont de afstand tussen Peter en Anna.



Afbeelding 3: de camera volgt Anna's beweging met een *pan*.



Afbeelding 4: de tweede *pan* laat zien dat de afstand tussen Peter en Anna plotseling is verkleind.

De climax van de opbouw van de dreiging vindt enkele scènes later plaats, wanneer Peter en Paul samen opnieuw in het huis van Georg en Anna verschijnen. Anna, die op dat moment alleen is, voelt zich niet veilig en probeert

de mannen tevergeefs weg te sturen. Hierop volgt een drie minuten durende *long take* waarin Georg en Georg Jr. zich bij Anna voegen en vervolgens proberen om Peter en Paul weg te sturen. In dit shot zijn Peter en Paul – ongeacht of ze actief deelnemen aan de dialoog of niet – constant in beeld. Niet alleen slagen Georg en Anna er niet in zich te ontdoen van de twee mannen, ze lijken tevens als een prooi omsingeld te worden (zie afbeelding 5). Gedurende de *long take* cirkelen Peter en Paul langzaam om hen heen en komen steeds dichterbij. De camera volgt Georg en Anna met een *pan* naar een andere ruimte, maar weet niet te ontsnappen aan Paul, die na enkele seconden alweer het beeld domineert (zie afbeelding 6 en 7). Hiermee wordt geïmpliceerd dat het gezin niet kan ontsnappen aan de twee mannen. Het shot eindigt uiteindelijk in een aanval van Peter op Georg, waarbij Georg ernstig gewond raakt aan zijn been. Hiermee is de opbouw van de impliciete dreiging tot een climax gekomen: er wordt nu expliciet getoond dat Peter en Paul een gevaar vormen voor de hoofdpersonages. De connectie die op impliciet niveau werd gelegd tussen de aankomende dreiging en Peter en Paul is nu bevestigd.



Afbeelding 5: Peter en Paul domineren het shot.



Afbeelding 6: de camera beweegt met een *pan* weg van Peter en Paul...



Afbeelding 7: ...maar al snel stapt Paul opnieuw prominent het beeld binnen.

Hoe sterk de impliciete vertelling is verbonden aan Peter en Paul komt het beste naar voren in de scène na de moord op Georg Jr. Nadat zij Georg Jr. hebben vermoord, verlaten Peter en Paul halsoverkop het huis. Het eerstvolgende shot nadat de twee mannen zijn vertrokken, is een vrijwel volledig statische *long take* van tien minuten, die laat zien hoe Georg en Anna reageren op het vertrek van hun gijzelnemers en de dood van hun zoon. De statische stijl van het shot wijkt sterk af van de rest van de film. Het gebrek aan montage en camerabeweging zou kunnen betekenen dat de impliciete verteller, net als de gijzelnemers, plotseling is verdwenen. Het sterke contrast met de stijl van de rest van de film impliceert dat de vertelling opeens niet meer gekleurd wordt door de stem van de impliciete verteller. Dit zou het verband tussen de impliciete verteller en Peter



en Paul bevestigen: het feit dat de impliciete verteller tegelijkertijd met de gijzelnemers is vertrokken, duidt op een relatie tussen de impliciete verteller en de personages. De *long take* wordt echter gevolgd door een *cutaway* naar een *long shot* van het huis. Dit shot toont niks anders dan de buitenkant van het huis, en wordt op geen enkele manier gemotiveerd door de handelingen van Anna of Georg. De enige mogelijke verklaring voor dit shot is de aanwezigheid van de impliciete verteller. Het shot toont aan dat de impliciete verteller niet weg is, maar de kijker slechts heeft doen geloven dat hij was vertrokken. Op deze manier lijkt de impliciete verteller te zeggen dat Peter en Paul, net als hij zelf, niet daadwerkelijk vertrokken zijn, en elk moment terug kunnen keren. Het shot heeft hetzelfde observerende karakter als de *long shots* van de auto uit de openingsscène. Georg en Anna lijken dus opnieuw in de gaten gehouden te worden.

De dreiging van de gijzelnemers wordt opnieuw opgebouwd wanneer Anna het huis verlaat om hulp te zoeken. In deze scène wordt de 180°-regel doorbroken. De 180°-regel is een wet uit het *continuity editing* systeem die ervan uitgaat dat de ruimtelijke opbouw van een scène wordt gebaseerd op een 'middenlijn', ook wel de *axis of action* genoemd. Om de ruimtelijke logica van de scène te waarborgen, schrijft de 180°-regel voor dat de handelingen gefilmd worden vanuit een halve cirkel op de *axis of action*, het '180°-gebied'.<sup>28</sup> De scène waarin deze regel wordt doorbroken opent met een statisch *long shot* van Anna, die over straat loopt, vanaf de linkerkant van het beeld (zie afbeelding 8). Doordat Anna steeds dichterbij de camera komt, verandert de kadrering van een *long shot* naar een *close-up* (zie afbeelding 9). Vervolgens wordt met een *point-of-view shot* van Anna een naderende auto getoond (zie afbeelding 10). Het *point-of-view shot* wordt gevolgd door een *reverse shot* van Anna. Dit shot is echter genomen vanaf de andere kant van de *axis of action* (zie afbeelding 11). Als Anna even later haar weg vervolgt, lijkt het, doordat er is afgeweken van de 180°-regel, alsof ze de verkeerde kant oploopt, terug naar het huis. Op deze manier lijkt de impliciete verteller aan te geven dat ze, hoewel ze op zoek is naar veiligheid, eigenlijk richting het gevaar loopt. Dit blijkt uiteindelijk ook het geval te zijn: de volgende auto die Anna tegemoet komt is die van Peter en Paul.

---

<sup>28</sup> Bordwell en Thompson, *Film Art*, 231.



Afbeelding 8: een statisch *long shot* van de weg...



Afbeelding 9: ...verandert in een *tracking close-up* van Anna.



Afbeelding 10: een *point-of-view* shot toont een naderende auto.



Afbeelding 11: het *reverse-shot* wordt genomen vanaf de andere kant van de *axis of action*, waardoor de ruimtelijke continuïteit wordt verstoord.

De volgende scène toont het laatste spel van de film: Peter en Paul besluiten dat ze Georg gaan vermoorden, maar geven Anna eerst de kans om het moordwapen te kiezen. Wat in deze scène opvalt is dat zodra Peter en Paul besluiten Georg te vermoorden, hij niet meer in beeld komt; zelfs op de momenten dat hij actief betrokken is bij de scène bevindt hij zich *off-screen*. Op impliciet niveau lijkt Georg zodra de gijzelnemers hebben besloten over zijn lot meteen zijn relevantie voor de vertelling kwijt te raken. Hiermee wordt gesuggereerd dat de impliciete vertelling in dienst staat van Peter en Paul: zij bepalen wie er wordt getoond in de vertelling en de impliciete verteller handelt hiernaar.

Een alternatieve verklaring voor het feit dat Georg na zijn doodvonnis niet meer in beeld komt, zou kunnen zijn dat de vertelling door Peter en Paul wordt gefocaliseerd: als de film vanuit hun beleving zou worden verteld, zou het logisch zijn dat Georg niet meer zichtbaar is nadat hij zijn relevantie voor de vertelling kwijt is. De vertelling bevat echter geen elementen die er op wijzen dat de vertelling door Peter en Paul wordt gefocaliseerd. Wanneer de vertelling door een personage wordt gefocaliseerd, krijgt de kijker directe toegang tot zijn belevingswereld.<sup>29</sup> De kijker krijgt echter op geen enkel moment inzicht in de belevingswereld van Peter of Paul. De motivatie achter hun handelen blijft een voortdurend raadsel, zowel voor overige personages als voor de kijker. Bovendien bevinden Peter en Paul zich voor een groot deel van de film *off-screen*,

---

<sup>29</sup> Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, 103.

ook wanneer ze actief deelnemen aan de dialoog. Hieruit kan geconcludeerd worden dat de vertelling niet wordt gefocaliseerd door Peter en Paul.

### HOOFDSTUK 3: DE HIËRARCHIE VAN VERTELLING

Thomas Elsaesser benadrukt in zijn analyse van *FUNNY GAMES* de boodschap die de historische auteur van de film uitdraagt:

*Funny Games'* relentlessness and irreversibility [...] highlights the one-way contract that the film proposes to the viewer, rubbing it in that we wish for a happy ending but won't get one, not because that is the way life is, but because the director has decreed it so, letting chance in by the front door, as it were, only then to bolt all the doors and windows from the inside.<sup>30</sup>

Volgens Elsaesser wordt de kijker gevangen door de meedogenloosheid van de film: het verlangen naar een goede afloop wordt door de regisseur erkend, maar tegelijkertijd aan de kijker ontzegd. Dit plaatst de kijker in een machteloze positie die vergelijkbaar is met die van de gijzelaars. Mijn interpretatie van de film sluit tot op zekere hoogte aan bij het citaat van Elsaesser: er vindt inderdaad een impliciete machtsvertoon plaats ten opzichte van de kijker, namelijk door de mogelijkheid te geven tot een goede afloop, om deze vervolgens op gewetenloze wijze weer weg te nemen. Maar waar Elsaesser deze boodschap toekent aan de historische auteur, betoog ik dat de boodschap voortkomt uit de vertelling. Op verschillende momenten in de film wordt de narratieve structuur ernstig verstoord, wanneer de personages de macht over de impliciete vertelling lijken over te nemen. In dit hoofdstuk zal ik aantonen op welke manier dit gebeurt.

---

<sup>30</sup> Thomas Elsaesser, "Performative Self-Contradictions: Michael Haneke's *Mind Games*", uit *A Companion to Michael Haneke*, ed. Roy Grundmann (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2010), 57-58

## §1: Mes-motief

Op impliciet niveau komt het machtsspel tussen Peter en Paul en de impliciete verteller nadrukkelijk naar voren in het mes-motief. Aan het begin van de film, nog voordat Peter en Paul het huis zijn binnengedrongen, wordt er sterk de nadruk op gelegd dat Georg en Georg Jr. een mes nodig hebben om de zeilboot gereed te maken voor gebruik. Georg Jr. krijgt het mes van zijn moeder mee, die er nog voor waarschuwt dat ze het mes wel weer terug wil zien. Enkele scènes later toont *extreme close-up* dat het mes ongemerkt op de bodem van de boot valt, uit het zicht van Georg en Georg Jr. De kijker beschikt nu over kennis die zowel de gijzelaars als de gijzelnemers niet hebben: er ligt een mes in de boot. Gedurende de rest van de film komt het messen-motief op verschillende momenten terug; hiermee lijkt de nadruk op het mes dat in de boot ligt te worden opgebouwd. Op het moment dat de gijzelnemers Anna, na de moord op Georg Jr. en Georg, meenemen naar de zeilboot, lijkt de opbouw tot een climax te komen: de kijker verwacht dat Anna het mes vindt en deze zal gebruiken om te ontsnappen. Wat er daadwerkelijk gebeurt blijkt een deceptie te zijn: Anna vindt inderdaad het mes, maar nog voordat ze kan proberen ermee te ontsnappen, pakt Paul het mes af en gooit het zonder blikken of blozen in het water. De opbouw naar een mogelijk goed einde, die zich strekte over bijna de gehele film, wordt dus met een anticlimax afgewikkeld. Hierin ligt een impliciet machtsspel tussen de kijker, de impliciete verteller en de gijzelnemers: de kennis die de kijker heeft over het mes geeft hem een bepaalde macht over de vertelling – de kijker weet dat het mes een rol gaat spelen in de film, aangezien er met een *extreme close-up* een sterke nadruk op werd gelegd. Niemand anders dan de kijker en de impliciete verteller lijkt deze kennis te hebben, wat de kijker dus ook de macht geeft over Peter en Paul. De kennis wordt echter op een zeer onverschillige en nonchalante manier nutteloos gemaakt door Paul, wanneer hij het mes in het water gooit. Doordat de kennis over het mes door Paul wordt verworpen, blijkt de macht die de kijker had over de personages en de vertelling vals te zijn.

## §2: De vierde wand

De machtsverhouding tussen Peter, Paul en de impliciete vertelling wordt verder geproblematiseerd wanneer Paul zich op verschillende momenten in de film plotseling tot de camera wendt en de kijker direct aanspreekt. Deze momenten dragen sterk bij aan de vertroebeling van de verschillende niveaus van de vertelling. De eerste keer dat Paul de vierde wand doorbreekt is wanneer Anna op zoek gaat naar de hond, Rolfi. Paul heeft de hond kennelijk vermoord en het lichaam ergens in de tuin verstoppt. Een *long shot* toont Anna in de tuin, op zoek naar de hond. Terwijl Anna zoekt, geeft Paul *off-screen* aanwijzingen over waar het lichaam zich bevindt (zie afbeelding 12). In deze scène wordt sterk de nadruk gelegd op de macht die Paul uitoefent over Anna: hij stuurt haar aan en zij heeft geen andere keus dan hem te volgen. Het feit dat Paul haar *off-screen* aanstuurt heeft een tweede, impliciete boodschap: op impliciet niveau lijkt Paul Anna van buiten het diëgetische niveau aan te sturen, als ware hij een extra-fictieve narratieve autoriteit. Wanneer Anna verder de tuin in loopt, volgt de camera haar met een *tracking* beweging. Hierbij komt enkele seconden het achterhoofd van Paul in beeld (zie afbeelding 13). Hiermee lijkt de impliciete verteller kort te benadrukken dat, ook al blijft hij haar *off-screen* aansturen, Paul zich wel degelijk in de diëgese bevindt. Later in de scène loopt Paul zelf het shot in. Hij blijft dicht bij de camera, met zijn achterhoofd naar de kijker. Plotseling draait Paul zijn gezicht naar de camera en geeft grijnzend een knipoog (zie afbeelding 14). De diëgetische laag wordt hier dus zonder enige aanleiding doorbroken, wat de implicatie dat Paul zich op een extra-fictief niveau bevindt in de vertelling bevestigt. Wanneer hij zich tot de camera wendt, lijkt Paul de kijker op twee dingen te wijzen: hij kan inderdaad buiten de diëgese treden, en hij is zich er bovendien van bewust dat hij wordt gemedieerd door een vertelling. Deze mate van zelfreflectie op de film komt terug op andere momenten dat Paul zich wendt tot de kijker: tweemaal stelt hij de kijker kritische vragen over wat zij inhoudelijk verwachten van de film. “Is het al genoeg?”, vraagt hij tegen het einde van de film, “u wilt toch een echt einde, met een geloofwaardige plotontwikkeling?”.



Afbeelding 12: een *long shot* toont Anna die, op aanwijzing van Paul, zoekt naar de hond.



Afbeelding 13: een korte *pan* toont kort het achterhoofd van Paul.



Afbeelding 14: Paul wendt zich plotseling tot de camera.

De scène waarin de vertelstructuur het meest wordt uitgedaagd is wanneer Paul de vertelling letterlijk terugspoelt om de moord op Peter ongedaan te maken. Tijdens het laatste spel van de gijzeling weet Anna het geweer van Paul af te pakken en Peter neer te schieten. Paul is geschokt en raakt in paniek, maar vindt al snel de afstandsbediening van de televisie, die hij gebruikt om de scène terug te spoelen naar het moment voor de moord. Wanneer de scène wordt hervat, probeert Anna opnieuw het geweer af te pakken, maar dit keer is Paul haar te snel af en weet de moord op Peter te voorkomen. Deze scène toont aan dat Paul niet alleen buiten de diëgese kan treden en zich op een extra-fictieve laag kan begeven, maar dat hij tevens de volledige vertelling naar behoefte kan manipuleren. Paul heeft op dit moment meer macht over de vertelling dan de impliciete verteller: waar de impliciete verteller louter controle heeft over de vorm van de vertelling, daar kan Paul de volledige vertelling naar zijn hand zetten.<sup>31</sup> Er wordt dus een bepaalde hiërarchische structuur in de vertelling gecreëerd, waarin Paul zich boven de impliciete verteller plaatst. Hierdoor wordt de vertelstructuur op een andere manier uitgedaagd dan in de scènes waarin Paul zich verhoudt tot de kijker, waarin hij zich wel bewijst als extra-fictieve narratieve autoriteit, maar de vertelling hierbij intact laat. Wat verder bijdraagt aan de vertroebeling van de vertelconstructie is het feit dat Paul een afstandsbediening uit de *story world* gebruikt om de vertelling op extra-fictief niveau naar zijn eigen hand te zetten: Paul lijkt, door de *story world* op extra-fictief niveau te manipuleren, de narratieve structuur vanuit de impliciete vertelling nog verder uit te dagen en uiteindelijk te overwinnen.

### §3: Verhouding tussen Peter en de vertelstructuur

In de film komt niet duidelijk naar voren wat de precieze verhouding is tussen Peter en de vertelstructuur. Er wordt op geen enkel moment expliciet getoond dat hij op dezelfde wijze als Paul macht kan uitoefenen over de impliciete vertelling, laat staan de volledige vertelstructuur. De film geeft echter wel aanwijzingen voor een dergelijke subversieve houding van dit personage ten

---

<sup>31</sup> Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell University Press, 1978), 148.



opzichte van de vertelling. Er is een moment in de film waaruit blijkt dat Peter een dergelijke mate van zelfreflectie heeft ten opzichte van de film als Paul. Halverwege de film, wanneer Peter alleen is met Anna en Georg, vraagt Anna: “Waarom vermoorden jullie ons niet meteen?”. Peter antwoordt hierop: “Vergeet het entertainmentgehalte niet; het zou teniet doen aan het plezier van ons allemaal,” waarmee hij impliceert dat hij en Paul het gezin niet alleen gijzelen voor het plezier van henzelf, maar tevens voor het plezier van het publiek. Deze dialoog toont aan dat Peter, net als Paul, zich ervan bewust is dat hij wordt gemedieerd door een filmische vertelling, wat betekent dat ook hij toegang heeft tot een extra-fictieve vertellaag. Dus, hoewel er nergens expliciet zichtbaar wordt dat hij zijn macht kan uitoefenen op de (impliciete) vertelling, toont de film wel aan dat ook Peter een bijzondere positie heeft binnen de narratieve structuur en geeft aanwijzingen dat hij deelgenoot zou kunnen zijn van het machtsspel met de vertelling.

De relatie tussen Peter en Paul biedt ook aanwijzingen voor de manier waarop Peter zich verhoudt tot de vertelling. Peter neemt gedurende de hele film een onderdanige houding aan. In de eerste scène waarin hij duidelijk in beeld is – de scène waarin hij Anna om eieren vraagt – stelt hij zich onnozel en mak op. Ook ten opzichte van Paul neemt hij een onderdanige houding aan: Paul neemt veelal de leiding tijdens de gijzeling en geeft Peter hierbij bevelen. Bovendien spreekt Paul zeer denigrerend over én tegen Peter; Paul lijkt hem niet te beschouwen als een evenwaardige partner. Aan het begin van de film wordt echter gesuggereerd dat het gedrag van Peter slechts een schijnvertoning is. Tijdens de eerste scène tussen Anna en Peter verandert de houding van Peter op de momenten dat Anna niet kijkt van onnozel naar scherp en berekenend. Hoewel dit nog niets zegt over de manier waarop Peter zich verhoudt tot de vertelling, geeft het wel aan dat Peter een complexer personage is dan de film in eerste instantie doet vermoeden. Het personage wordt echter in een volledig nieuw licht gezet in de slotscène van de film. Nadat Anna is vermoord, begeven Peter en Paul zich naar een naburig huis. Paul belt aan en vraagt de bewoner van het huis of hij namens Anna een paar eieren mag lenen. De manier waarop Paul de bewoner aanspreekt en om de eieren vraagt komt sterk overeen met de eerste scène tussen Peter en Anna: Paul neemt een vergelijkbare onnozele en onderdanige houding aan en

gebruikt hetzelfde voorwendsel om het vertrouwen te winnen van de vrouw. De scène impliceert dat Paul tijdens de nieuwe gijzeling de rol van onderdaan zal spelen, en dat Peter dus dit keer de leiding op zich neemt. Als de rolverdeling op deze manier gewisseld kan worden, zou dit kunnen betekenen dat Peter ook, net als Paul, de macht over de vertelling zou kunnen overnemen. Dit blijven echter speculaties, aangezien de film niet laat zien dat Peter deze macht ook daadwerkelijk heeft.

## CONCLUSIE

Met dit onderzoek heb ik aangetoond dat FUNNY GAMES een zeer complexe narratieve constructie heeft, waarbij de verschillende vertellingen op meerdere momenten in de film worden verstoord. Hierbij speelt de relatie tussen de impliciete verteller en de personages Peter en Paul een belangrijke rol: de personages bezetten een bijzondere positie binnen de narratieve structuur, die hen niet alleen toegang geeft tot, maar zelfs macht laat uitoefenen over de impliciete verteller. Deze macht biedt hen de mogelijkheid de vertelling op een extra-fictief niveau te manipuleren. De macht die de personages bezitten over de vertelling is van invloed op de houding van de kijker. Bordwell conceptualiseert de kijker als een actieve deelnemer in het begrijpen van een vertelling: de kijker wordt immers geacht inzicht te krijgen in de vertelling door eigen hypothesen, afgeleid van zijn eigen referentiekader – schemata – te toetsen aan de wetten van de narratieve constructie.<sup>32</sup> In FUNNY GAMES wordt dit proces geïmpliciteerd doordat de schemata waarop de hypothesen van de kijker worden gebaseerd niet afstemmen op de wetten van deze vertelling: doordat de motivatie achter het handelen van de gijzelnemers niet kenbaar wordt gemaakt, krijgt de kijker niet de informatie die hij nodig heeft om de vertelling te begrijpen. Dit zet hem in een machteloze en derhalve passieve positie en geeft de vertelling hetzelfde meedogenloze karakter die door Elsaesser aan de historische auteur wordt toegekend. Op deze manier wordt Bordwell's conceptualisering van de kijker als actieve deelnemer aan de kaak gesteld.

---

<sup>32</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 31b.

Dit onderzoek zou voortgezet kunnen worden in de vorm van een studie naar de conceptualisering van de kijker in het gehele oeuvre van Michael Haneke. Het zou interessant zijn om met behulp van narratologische analyses te onderzoeken of de houding van de kijker door andere films van Haneke op dezelfde manier wordt uitgedaagd als door FUNNY GAMES.

## LITERATUUR

Branigan, Edward. *Narrative Film and Comprehension*. Londen en New York: Routledge, 1992.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

Devisch, Ignaas. "Over Genot en Kijkgeweld". In *Cinemasie Mediafilm* 231. 76-83.

Elsaesser, Thomas. "Performative Self-Contradictions: Michael Haneke's Mind Games". In *A Companion to Michael Haneke*, ed. Roy Grundmann. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2010. 53-74.

Elsaesser, Thomas en Warren Buckland. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. New York: Oxford University Press, 2002.

FUNNY GAMES. Geregisseerd door Michael Haneke. Wenen: Wega Film, 1997.

Oppermann, Michael. "Violence is a Funny Game: Michael Haneke's *Funny Games* en Wim Wenders' *The End of Violence*". In *Journal of American Studies of Turkey* 7, 1998. 103-105.

Wheatly, Catherine. "The Ethics of Agression: *Funny Games*". In *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image*. New York: Berghahn, 2009. 78-112.