

Talavera, Doriana. Análisis de la Ruptura de la Cuarta Pared como herramienta de metaficción en la película Funny Games (2007) del director Michael Haneke. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Comunicación Social. Mención Audiovisual. Maracaibo, 2022.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la ruptura de la cuarta pared como herramienta de metaficción en la película *Funny Games* (2007) del director Michael Haneke. Para la sustentación teórica de este estudio, se tomaron como base los postulados de Schroeder (2014), Waugh (1984), Mckee (2011) y Thibaudeau (2007; citado en Paszkiewicz, 2012). Metodológicamente, la investigación se tipificó como analítica, descriptiva, documental, con un diseño no experimental, transeccional descriptiva. La población, clasificada como finita y accesible, estuvo compuesta por las treinta y tres (33) escenas que conforman la película *Funny Games* (2007) del director Michael Haneke. Como técnica de recolección de datos, se utilizó la observación documental, siendo la ficha de observación el instrumento para recolectar la información, la cual contó con dieciocho (18) preguntas abiertas. El instrumento fue validado por los expertos en materia audiovisual del Comité Académico de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Los datos se analizaron de manera cualitativa y fueron sometidos a un exhaustivo análisis de contenido, donde se logró evidenciar el eficiente uso de la técnica bajo estudio. En ese marco, los resultados de la investigación indican la función y el motivo de la implementación de la ruptura de la cuarta pared como herramienta de metaficción. Finalmente, se considera vital apelar a la formación de estudiantes de Cine, Comunicación Social o Artes Audiovisuales a crear innovadoras historias metaficcionales que recurran a la introspección de su naturaleza y desafíen los estándares convencionales.

Palabras clave: Ruptura de la Cuarta Pared, Metaficción, Técnica cinematográfica, Cine Social, Comunicación Social.