UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS

Lívia Maria Marques Sampaio

FUNNY GAMES: O CINEMA CRU DE MICHAEL HANEKE

Salvador

2015

Lívia Maria Marques Sampaio

FUNNY GAMES: O CINEMA CRU DE MICHAEL HANEKE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Profª. Drª. Regina Gomes

Salvador

2015

Aos que seguem

AGRADECIMENTOS

A Silvio Humberto que, com sua doce sabedoria e infinita paciência, me insuflou a buscar um caminho acadêmico para meus devaneios em linhas soltas.

Com imensa gratidão, à minha orientadora Regina Gomes. Atenta e cuidadosa foi uma parceira.

Ao querido professor Mahomed Bamba, que acreditou no meu trabalho desde o início, me incentivou e indicou preciosas leituras.

Aos professores Itânia Gomes e José Francisco Serafim pelo acolhimento inicial no POSCOM.

Ao professor Guilherme Maia pelos ensinamentos sobre o som no cinema.

Um agradecimento singular ao professor André Lemos. Ao final deste trabalho, me deparei com as seguintes palavras de Nietzsche "Quem é professor nato considera cada coisa apenas em relação aos seus alunos – inclusive a si mesmo". Faço-as minhas e agradeço, mais uma vez, a oportunidade de ter sido sua aluna.

Aos generosos e apaixonantes colegas do POSCOM: vocês fazem a diferença!

Aos meus amigos, meus amores. Citar nomes em poucas linhas seria ingrato, mas vocês se reconhecem porque somos uma família que se compreende em cada um. Agradeço especialmente aos irmãos de fé que contribuíram com dicas, leituras e correções: Edgilson Tavares, Laurenio Sombra e Ludmila Cavalcante. Tempo é prioridade. Muito feliz por me sentir prioridade no contexto acelerado de vocês, acadêmicos. Exemplos a seguir sem moderação.

A Ricardo Góis, Hugo Sérgio, Salvador Spósito e Gleide Amorim que, diligentes ao equilíbrio que tive que fazer entre SEFAZ e POSCOM, ajudaram a segurar o trapézio.

Aos parceiros felinos Ozzy, Tim, Ághata Patrícia e Bruno. Passeando em volta do computador, dormindo sobre livros, quebrando alguns copos, arranhando cadeiras e sofás, levaram movimento e alegria a uma rotina noturna solitária e silenciosa.

Aos meus filhos, Felipe e Thiago, professores da minha vida.

O BISPO (*Sentado na poltrona, no meio do palco, com uma voz cava, mas veemente*) - Na verdade, não é tanto a doçura nem a unção que deveriam definir um prelado, porém a mais rigorosa inteligência. O coração nos leva à perdição. Cremos ser donos de nossa bondade: nós somos escravos de uma serena languidez. É ainda de outra coisa que se trata, não de inteligência. (*Hesita*) Seria de crueldade. E além dessa crueldade - e através dela - um caminhar hábil, vigoroso em direção à Ausência. Em direção à Morte. Deus? (*Sorrindo*).

O BALCÃO

(Le Balcon)
Jean Genet
Peça em nove quadros
Tradução: Jaqueline Castro e Martim Gonçalves

RESUMO

Esta pesquisa aborda as estratégias narrativas e estéticas articuladas no filme *Funny Games* (1997), do diretor austríaco Michael Haneke, a fim de causar determinadas sensações no espectador. Pretende-se identificar de que forma o estupor causado por este filme, considerado violento e cruel, ao invés de sentenciar o Haneke a um provável ostracismo, abriu as portas do disputado mercado internacional para seus filmes posteriores, com a peculiaridade de ter um *remake* norte-americano, feito pelo próprio diretor, dez anos depois. No primeiro momento serão analisados os elementos que dão forma ao filme. Para o estudo da narrativa será priorizado o trabalho de Paul Ricoeur. As abordagens de David Bordwell embasarão questões específicas da arte cinematográfica, tanto relacionadas com a narrativa quanto com o estilo. Em seguida, serão apresentados alguns dados sobre a recepção dos filmes de Michael Haneke para contextualizar a reação do espectador de *Funny Games* no universo fílmico do diretor. Por fim, será feita a análise deste filme, no âmbito de produção dos seus filmes austríacos, com o propósito de mostrar que as emoções convocadas por *Funny Games* são fruto das estratégias calculadas com precisão para impactar o público através de uma trama que coloca em evidência uma prática perturbadora: a crueldade. Como resultado, pretende-se demonstrar que a elaboração rigorosa de Haneke é a chave para manter e ampliar a visibilidade sobre seus filmes, que persistem nos temas indigestos.

Palavras-chave: Funny Games (filme), Michael Haneke, Análise Fílmica, Recepção, Crueldade.

ABSTRACT

This research addresses the narrative and aesthetic strategies in the film *Funny Games* (1997), by the Austrian director Michael Haneke, articulated with the purpose of causing certain sensations in the viewer. The aim is to identify how the stupor caused by this film, considered violent and cruel, instead of sentencing Haneke to a probable ostracism, opened the doors of the disputed international market for his later films, with the peculiarity of having an American remake, made by the director himself, ten years later. At first we will consider the elements that form the film. For the analysis of the narrative we will prioritise the work of Paul Ricoeur. The approaches of David Bordwell will support specific issues of the cinematic art, both related to the narrative as to the style. Then we introduce some data on the reception of Michael Haneke's films, to contextualise the *Funny Games* viewer's reaction in the filmic universe of the director. Finally, we will analyse the film, in the context of the production of Haneke's Austrian movies, with the purpose of showing that the emotions convened by *Funny Games* are the result of strategies precisely calculated to impact the public through a plot that highlights a disturbing practice: cruelty. With that, we intend to demonstrate that Haneke's rigorous development is the key to maintaining and increasing the visibility of his movies, that persist with hard to digest, disturbing themes.

Keywords: Funny Games (film), Michael Haneke, Filmic Analysis, Reception, Cruelty

LISTA DE FIGURAS

Figura 01- Créditos iniciais em *Funny Games*_____ 38

Figura 02- Peter e Paul entram na casa de Georg e Anna_____50

Figura 03- Casa de Georg e Anna_____57

Figura 04- Cena inicial de *Funny Games* _____59

Figura 05- Plano fixo de aproximadamente 3 min. -*71 Fragmentos*___63

Figura 06- Cena da morte da garota em *Benny´s Video*_____67

Figura 07- MOVIEmeter *Funny Games* 1997_____88

Figura 08- STARmeter Michael Haneke_____95

Figura 09- O amanhecer da família *O Sétimo Continente*_____103

Figura 10- Peixes e dinheiro são mortos *O Sétimo Continente*_____105

Figura 11 - Georg aguarda a morte – *O Sétimo Continente*_____105

Figura 12 - Benny entrega seus pais_____107

Figura 13 - Dois momentos de jogo – *71 Fragmentos*_____109

Figura 14 - Circuito interno de segurança do Banco – *71 Fragmentos*__110

Figura 15 - Paul pisca para a câmera – *Funny Games*_____112

Figura 16 - Morte de Georg Jr. – *Funny Games*_____114

Figura 17 – Peter e Paul deixam a casa levando Anna – *Funny Games*_116

Figura 18 - Tríplice *Mímesis - O Sétimo Continente*_____117

Figura 19 - Tríplice *Mímesis - Benny´s Video*_____118

Figura 20 - O abate do porco – *Benny´s Video*_____119

Figura 21 - Triplice *Mímesis - 71 Fragmentos*_____120

Figura 22- Tríplice *Mímesis - Funny Games*_____123

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 10

1. **NARRATIVA** 16
1.1. A NARRATIVA NO CINEMA 20

2. **ESTILO CINEMATOGRÁFICO** 30
2.1. SOM 33
2.1.2.OUVINDO *FUNNY GAMES* 36
2.2. *MISE-EN-SCÈNE* 44
2.2.1. PERSONAGENS 49
2.2.2. OBJETOS 53
2.2.3 CENÁRIO, CORES E ILUMINAÇÃO 56
2.3. PLANOS 61
2.4. ENQUADRAMENTO 64
2.5. MONTAGEM 67

3. **RECEPÇÃO** 70
3.1. ALGUMAS ABRODAGENS TEÓRICAS 71
3.1.1 A CRÍTICA COMO INSTÂNCIA DE RECEPÇÃO 75
3.2. TEMA E FORMA: OS DOIS LADOS DA BALANÇA 76
3.3. DADOS EMPÍRICOS 85
3.3.1 O IMDb 86
3.4. MERCADO E CINEMA 88
3.5. PRÊMIOS 93

4. **ANÁLISE DO CORPUS FÍLMICO** 99
4.1. TRILOGIA DA ERA GLACIAL 99
4.1.1.. *O SÉTIMO CONTINENTE* 101
4.1.2 *BENNY´S VIDEO* 106
4.1.3. *71 FRAGMENTOS – UMA CRONOLOGIA DO ACASO* 107
4.2 *FUNNY GAMES* 111
4.3 QUEBRA-CABEÇA 117
4.4 VIOLÊNCIA E CRUELDADE 125
4.4.1 CRUELDADE 126
4.4.1.1 O TEATRO DA CRUELDADE 128
4.5 A CRUELDADE EM *FUNNY GAMES* 130

CONSIDERAÇÕES FINAIS 134

REFERÊNCIAS 142

INTRODUÇÃO

Em 14 de maio de 1997, *Funny Games* foi apresentado na mostra competitiva do Festival de Cannes. Michael Haneke concorria à Palma de Ouro de melhor diretor. Ele não levou o prêmio, mas o filme causou grande alvoroço. Muitas pessoas saíram da sala durante a projeção, inclusive o diretor Wim Wenders[1] que se levantou, aos gritos, dizendo à plateia "se vocês estão tendo um pesadelo, é melhor acordar" [2]. Nas impressões à saída desta sessão, o impacto e a controvérsia: "Minhas pernas estão tremendo. É muito estranho"; "Extraordinário. Surpreendente"; "Insuportável. Me trouxe péssimas lembranças"; "O primeiro filme inteligente que vimos na seleção oficial deste ano"; "Algumas pessoas saíram. Não conseguimos, ficamos presos nele. Parece 'Laranja Mecânica' em 1997"; " Muito imoral porque os bandidos fogem com ela. Estou um pouco desapontado" (MONTMAYEUR, 2013).

Apesar de já ser um diretor bastante conhecido nos países germânicos, especialmente na Áustria e na Alemanha, e de ter participado de festivais em outros países europeus, no Canadá, e nos Estados Unidos[3], Haneke nunca havia disputado a Palma de Ouro[4]. E entrou na disputa com seu filme considerado o mais violento e polêmico. A reação em Cannes foi tão forte, que *Funny Games* se tornou "o tema" naquele ano, rendeu diversas reportagens e, consequentemente, muita publicidade (Grønstad, 2012). A partir

[1] Dois anos antes, em 1995, Haneke e Wim Wenders fizeram parte do grupo de 40 diretores que realizaram o documentário *Lumiere and Compan*y". Disponível em <http://www.imdb.com/ title/ tt0113718/? ref_=nm_ flmg_dr_11> . Acesso em 24 jan. 2015.

[2] Disponível em < http://sensesofcinema.com/2010/great-directors/michael-haneke/> . Acesso em 24 jan. 2015.

[3] Em 1992 Haneke foi indicado ao prêmio de melhor diretor no Chicago International Film Festival – EUA – por Benny´s Video.

[4] Os filmes anteriores de Haneke chegaram a ser exibidos em Cannes, mas nunca haviam sido selecionados para a disputa da Palma de Ouro em nenhuma categoria.

daí, Michael Haneke entrou de vez nos circuitos de festivais de cinema, e numa carreira ascendente chegou à indicação do Oscar de Melhor Filme Estrangeiro por seus dois filmes mais recentes: *A Fita Branca* (2009) e *Amor* (2012) [5], sendo vencedor neste último.

Formado em Filosofia e Literatura pela [6]Universidade de Viena, Haneke iniciou sua carreira como crítico de arte, dirigiu várias peças, editou e dirigiu filmes para a televisão. Quando chegou ao cinema, já trazia uma bagagem variada de trabalhos artísticos. Em quase todos seus filmes é transparente sua relação com a televisão, especialmente como objeto de crítica, e também com o teatro, na ênfase dada à *mise-en-scène*.

Apresentando ao espectador histórias perturbadoras, ausência de respostas, personagens ambíguos e inacessíveis, finais não felizes, planos longos, câmera fixa, cortes abruptos, uso da metalinguagem e sons articulados de maneira original, Haneke começou sua carreira cinematográfica em 1989, aos 46 anos. Tendo em vista que ele manteve seus temas aflitivos, existe um aparente paradoxo entre seus filmes e seu sucesso. Isso é evidente quando se considera o fato de que *Funny Games*, tido como sua obra mais incômoda e violenta, projetou sua carreira duas vezes: em 2007, na versão austríaca, e dez anos depois, no *remake* norte-americano – *Funny Games US*.

Assim, este estudo pretende trazer elementos de forma, conteúdo e recepção para tentar encontrar o pêndulo que regula esta balança: de um lado, um cinema "incômodo", "violento", "cruel" – lugar comum nas referências aos filmes de Haneke; e do outro, o sucesso crescente de público e crítica. A opção por estudar Michael Haneke vem do fato deste autor transgredir alguns limites da linguagem cinematográfica, tratar de temas dolorosos e ainda assim ter uma carreira ascendente, sendo assistido e premiado cada vez mais. Seu trabalho apresenta questões existenciais, examinando a alienação, o isolamento das pessoas e o desespero da sociedade.

Funny Games foi escolhido para o *corpus* por condensar diversos elementos presentes em outros filmes de Haneke, e também por, como dito, ser um marco na carreira do diretor em dois momentos.

---

[5] Amor recebeu cinco indicações ao Oscar: melhor atriz (Emanuelle Riva), diretor, filme, filme estrangeiro e roteiro original.

[6] As informações sobre sua formação acadêmica são diversas. Algumas dizem que Haneke tem formação também em psicologia, em outras que se graduou também em dramaturgia. Como a biografia de Haneke nesta Introdução está pautada basicamente pelas informações de Roy Grundmann (2010), será considerada a informação que ele dá: filosofia e literatura (p. 2).

Em que pese o fato de *Funny Games US* ser um *remake shot-by-shot*, da versão original, cuja única alteração significativa foram os atores, este trabalho se centrará na primeira versão, pois ela encerra a chamada fase austríaca de Haneke, que conta com quatro filmes: os três primeiros, que formam a Trilogia da Era Glacial, e *Funny Games*. A partir daí, ele passou a filmar na França e em outros países, retornando a Austria/Alemanha em 2009 com *A Fita Branca*, mas em outro patamar no mercado cinematográfico. Este recorte é importante, pois a base temática da Trilogia é a falta de comunicação, a frieza das relações. Embora seus filmes posteriores também abordem estas questões, é na Trilogia que elas estão colocadas de forma mais contundente e, concordando com Mattias Frey que "*Funny Games* é em certo sentido um epílogo à Trilogia Glacial de Haneke"[7], pode se dizer que este filme fecha um ciclo e descortina novas possibilidades.

Nascido na Alemanha em 1942, Michael Haneke, naturalizado austríaco, iniciou sua carreira no campo das artes no início da década de 60 como pianista. Ao abandonar o piano, frustrado por sua não vocação, como lamenta em entrevistas, foi para a Universidade de Viena, onde concluiu suas graduações. Após trabalhar como crítico de arte, ele passou a editar roteiros para televisão. Neste caminho, começou a escrever seus próprios roteiros, mas ao não encontrar possibilidades para lançá-los na TV, chegou ao teatro e dirigiu várias peças. Sua reputação cresceu no meio artístico germânico [8]e Haneke retornou à televisão, na estatal German Network SWF, onde fez seu primeiro filme em 1974: *After Liverpool* , uma adaptação da peça de teatro do britânico James Saunders.

Na década de 70, Haneke escreveu, dirigiu e produziu peças de teatro intercalando com trabalhos na televisão. Entre 1974 e 1997, dirigiu na TV e no cinema um total de onze filmes, com produção austríaca e/ou germânica[9]. Para Roy Grundmann "no início de 1990,

---

[7] Tradução livre de "Funny Games is in a sense an epilogue to Haneke's glaciation trilogy". Disponível em http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/haneke-2/. Acesso em 03 fev. 2015;

[8] Segundo Grundmann (2010, p. 44), no início da década de 70, Haneke já estava engajado "em uma impressionante variedade de projetos de direção artística". Ele dirigiu diversas peças de Margherite Duras , de Heinrich von Kleist, Strindberg (inclusive sua famosa peça The Father), e sua carreira foi se expandindo à medida em que as peças por ele dirigidas chegavam a outras cidades. Para Grundmann, os temas das peças já trilhavam os temas criados por Haneke no cinema. Ao mesmo tempo, ainda segundo Grundmann, ele ganhava fama como "diretor estrela", agente provocador financiado pelo Estado, uma pessoa com ideias controversas que procurava constranger e irritar os outros; um "enfant terrible" (pessoa com ideias não convencionais e/ou controversas que procura provocar os outros).

[9] Adalberto Muller (2011) observa que Haneke era um diretor ativo de *Spielfilme*, gênero que nos países de língua alemã correspondia às novelas brasileiras ou às minisséries. Os *Spielfilms* mobilizavam parte importante do audiovisual nos países de língua alemã. De alta qualidade, a teledramaturgia produzida naqueles países levou filmes produzidos para a televisão a se transformassem em *cult movies* na Europa. Nesta época a Alemanha ainda vivia à sombra dos acontecimentos ligados ao movimento político

havia dois Hanekes: o Haneke da televisão nacional e o Haneke do cinema de arte Europeu" [10] (GRUNDMANN, 2010, p. 24). Segundo ele, o "primeiro Haneke", ainda trabalhando ocasionalmente na TV, se colocava cada vez mais como um ex-diretor de TV que estava abandonando este veículo por ter sido abandonado por ele, ao mesmo tempo em que o "segundo Haneke" começava a se consolidar como um autor e aperfeiçoava seu vocabulário cinematográfico, movimentando-se entre recursos teatrais e expandindo seletivamente os dispositivos usados em seus filmes, que incluíam imagens de vídeo e televisão. Seu primeiro filme para o cinema, *O Sétimo Continente,* lançado em 1989, deu início à chamada "Trilogia da Era Glacial" ou "Trilogia da Incomunicabilidade". *Benny´s Vídeo* (1992) e "*71 Fragmentos - uma cronologia do acaso*" (1994) completam esta Trilogia que tem como foco temático a incomunicabilidade que mata. Literalmente. *Funny Games* (1997) veio em seguida. Causando debates acalorados, a provocação feita nesta obra projetou o diretor para o competitivo mercado internacional cinematográfico. [11]

O enredo de *Funny Games* (1997) é lacônico. Uma dupla de jovens entra na casa de campo de uma família – pai (Georg), mãe (Anna) e filho (Georg Jr.) – com um único objetivo: torturá-los até a morte. As ações com os cinco personagens ocorrem quase todo o tempo dentro da casa e as reviravoltas na trama advém muito mais dos recursos de encenação do que do texto. "De gelar o sangue", afirmou o crítico Stepneh Holden, do New York Times[12]. "Nunca a violência machucou tanto", escreveu o crítico do jornal francês *Libération* [13]. O ineditismo do conjunto da experiência estética e a ausência da relação causa-efeito do comportamento insano dos rapazes, engrandece esta obra e provoca nos espectadores as mais diversas sensações e impressões fronteiriças.

A partir de uma abordagem interdisciplinar que entrelaça referências de narratologia, estética e recepção, este trabalho buscará as estratégias cinematográficas

---

revolucionário RAF (Facção do Exército Vermelho), que se opunha radicalmente ao capitalismo dominante dos EUA e à sua interferência na política europeia. Ao mesmo tempo, Haneke iniciou no que se chamou de Novo Cinema Alemão, ou seja, "nascido entre as cinzas da RAF e do Novo Cinema, o cinema de Haneke manteve tanto a discussão política forte quanto o radicalismo na experiência da linguagem" (MULLER, 2010, p. 233).

[10] Tradução livre de " By the early 1990s, there were two Hanekes – the Haneke of national television and the Haneke of European art cinema" (GRUNDMANN, 2010, p. 34)

[11] Filmes disponíveis no YouTube. O Sétimo Continente (1989) < https://www.youtube.com/watch?v=4_u03uC2DEs>. Benny´s Video (1992) < https://www.youtube.com/watch?v=BKZtY0uaxV0>. 71 Fragmentos – uma cronologia do acaso (1994) < https://www.youtube.com/watch?v=1UQXSSrBdYQ > (dublado em espanhol). Funny Games (1997) < https://www.youtube.com/watch?v=9m3YTutdmYM > . Funny Games US (2007) < https://www.youtube.com/watch?v=vUMDT8UHcJY >. Acesso (de todos) em 20 mar 2015.

[12] Capa do DVD de Funny Games (1997).

[13] Disponível em http://www.mostrahaneke.com/programa-funny-games.html . Acesso em 03 fev. 2015.

combinadas em *Funny Games*, que fizeram deste filme praticamente uma unanimidade em termos de incômodo ao espectador, ao mesmo tempo em que levou o diretor a filmar em outros países, outros continentes, em um reconhecimento crescente da sua obra. Para isso, parte-se de duas premissas: que o estilo de Michael Haneke se mantém em todos os seus filmes, sempre dentro do seu objetivo de provocar o espectador, e que *Funny Games* atinge com precisão esta proposta. Considerando a aparente contradição entre um realizador que persiste no desejo em "estuprar a autonomia do espectador"[14] (WHEATLEY, 2009, p. 78) , em confrontá-lo e, ainda assim – ou talvez também por isso – conseguir aumentar o interesse sobre seus filmes, esta dissertação pretende demonstrar que *Funny Games* apresenta a crueldade e a violência com extremo rigor, o que significa: os holofotes que iluminaram a violência apresentada no filme também iluminaram a forma como esta violência foi apresentada, em uma relação na qual convergem os dois vetores.

O primeiro capítulo vai buscar conceitos sobre a narrativa das artes em geral, para trazer, em seguida, teorias específicas sobre a narrativa no cinema. Partindo do fato de que narrar é um impulso natural do homem, ou seja, acompanha a experiência humana, é pertinente recorrer a alguns cânones da narratologia antes de chegar aos teóricos que se dedicaram aos estudos específicos da narrativa no cinema, uma vez que, sendo uma arte recente em relação às outras, não é prudente desconsiderar as teorias sobre o ato de narrar que precedem o cinema.

Este arcabouço teórico evoca uma perpendicular chamada "tempo". Na narratologia, o tempo é quase sempre tratado com elemento essencial à compreensão dos processos de narração. Para isso, serão utilizados diversos estudos, inclusive os conceitos de Paul Ricoeur tratados especialmente em sua obra Tempo e Narrativa (2012).

O segundo capítulo é dedicado às opções estilísticas feitas em um filme, dentro da definição de David Bordwell (2013), segundo a qual, fazem parte do estilo cinematográfico as técnicas colocadas na "mídia cinema", que podem ser divididas em: *mise-en-scène*, enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e demais aspectos da arte cinematográfica, como som, montagem e edição. O som, por ser um elemento forte em *Funny Games*, será tratado em um tópico específico, e estará pautado principalmente nas definições Michael Chion (2008). A *mise-en-scène*, cujo conceito suscita debates, será

[14] Tradução livre de "rape the viewer into autonomy" (WHEATLEY, 2009, p. 78).

trabalhada, também, dentro da demarcação feita por Bordwell, uma vez que o que interessa aqui é investigar os elementos estilísticos por si, e não discutir teorias.

O terceiro capítulo vai mapear algumas teorias da recepção e da espectatorialidade, para se chegar a dados empíricos. Aqui o *corpus* será expandido, a fim de abranger todos os filmes deste diretor feitos para o cinema[15], uma vez que, no que tange à recepção, é prudente rastrear os caminhos percorridos pelo autor, pelos receptores, pelo mercado, mostrando que a recepção é um processo, no sentido exato da palavra, que envolve diversas variáveis.

Este capítulo tem como finalidade, também, instrumentalizar a hipótese de que as duas versões de *Funny Games* levaram a carreira de Michael Haneke a dar dois grandes saltos: após a versão austríaca, quando ele começou a filmar na França, e após o *remake*, quando as portas das produtoras começaram a se abrir com facilidade para seus filmes, elevando a qualidade técnica dos mesmos e aumentando o alcance da sua distribuição.

O quarto e último capítulo se dedicará à análise de *Funny Games*. Aqui, primeiramente serão analisados os três filmes que compõem a Trilogia da Era Glacial a fim de buscar os eixos temáticos entre os quatro filmes. Fazer o recorte do contexto da sua fase austríaca corrobora para o entendimento do "cinema cru de Michael Haneke", título desta dissertação.

Nesta etapa serão trazidos alguns conceitos sobre violência e crueldade. Tomando como refefência a frase do crítico do jornal *Libération*, que evoca sentimentos comuns a diversos espectadores deste filme, pretende-se entender por que a violência em *Funny Games* machucou tanto. A hipótese é que a expressão "a violência com requintes de crueldade", usada no campo jurídico, cabe bem, e vai além, em *Funny Games*. Para tentar comprovar que o filme não é só violento, mas também cruel, serão utilizadas principalmente as contribuições de Antoin Artaud sobre o Teatro da Crueldade.

A partir do enredamento dos elementos encontrados nos capítulos anteriores, e da análise, neste último capítulo, da combinação entre forma e conteúdo presentes em *Funny Games*, pretende-se comprovar que o paradoxo entre a repugnância sobre o que é

[15] Deste ponto em diante, ao falar dos "filmes de Haneke", será sempre sobre em relação aos filmes feitos para o cinema, desconsiderando os que foram feitos para a televisão, que não são o foco deste estudo. O mesmo vale para longa-metragens: sempre sobre os que foram feitos para o cinema. Quando a referência for a filmes para a televisão, será feita a obseração.

mostrado, e a atração pelo filme, pode ser explicado pelo rigor com que forma e conteúdo são manejados pelo diretor.

1. NARRATIVA

Segundo Reis & Lopes (1988) os vocábulos narração e narrativa são polissêmicos, usados em contextos diversos, inclusive como sinônimos. Já no *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema* (AUMONT; MARIE, 2010), o verbete *narração* traz como uma de suas definições "a maneira de contar a história", e a *narrativa* como "o enunciado narrativo que assegura a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos". Difícil estabelecer limites entre os dois conceitos; de um modo geral, se usa o termo narração como o ato de narrar, e narrativa como aquilo que foi narrado. A narratologia é o estudo das narrativas como disciplina.

O estudo moderno da narrativa tem origem nas análises dos formalistas russos, especialmente de Jakobson, Bakhtin, Tomachevski e Vladmir Propp[16] que exerceram grande influência na França, país onde este estudo se expandiu a partir de Greimas, Claude Levi-Strauss, Claude Bremond, Roland Barthes, Todorov, entre outros, dando início à chamada "teoria estruturalista". Neste conceito, os elementos que constituem a narrativa estão relacionados por um sistema único de significação, denominado "estrutura"[17].

Todorov, referindo-se ao trabalho do russo Vladmir Propp[18], lembra que este autor, ao fazer seu famoso estudo sobre narrativa em contos russos, chamou de "função" a cada

[16] Em 1969, Todorov propôs o termo narratologia que ganhou força, como disciplina, a partir da publicação de Figures III, em 1972, de Jean Genett (GAUDREAULT; JOST, 2009).

[17] O termo estrutura vem da palavra latina *struetura*, derivada do verbo *struere* que significa construir, e até o século XVII foi utilizado no seu sentido etimológico. Uma estrutura era uma construção, numa acepção propriamente arquitetural (REIS & LOPES 1988).

[18] Estruturalista russo que analisou os componentes básicos do enredo dos contos populares russos. Um dos expoentes da narratologia, Propp, recolheu vários contos tradicionais até chegar a um *corpus* de 449 contos; encontrou 31 funções estruturais neste corpus, apresentadas no livro "Morfologia do Conto Maravilhoso",

ação isolada de um conto quando vista através da sua utilidade para o conjunto da obra. Para Propp "Se lermos todas as funções, umas após as outras, veremos que uma função decorre da outra por uma necessidade lógica e artística. Vemos que nenhuma função exclui a outra. Permanecem todas no mesmo eixo e não em vários eixos" (*apud* TODOROV, 1980, p. 63). Propp sugeriu chamar os personagens de *actantes* para que não fossem definidos por seu status social ou pelo seu caráter, e sim por um conjunto de funções que cumprem dentro da história. Desta forma, um personagem poderia ter várias funções e uma função poderia ser alcançada por vários personagens.

Em outra via, o filósofo francês Paul Ricoeur[19] trouxe uma importante contribuição à narratologia, incorporando profundamente o elemento "tempo" ao conceito de narrativa através de um diálogo fictício entre o Livro XI das *Confissões* de Santo Agostinho, e a *Poética* de Aristóteles, que fundamentou seu livro *Tempo e Narrativa*, escrito entre 1982 e 1983. Ricoeur justificou a escolha destes dois pensadores, que viveram em épocas e contextos culturais distintos, com o fato de que Santo Agostinho, ao questionar o tempo na sua autobiografia, fez surgir, sem se dar conta, uma estrutura narrativa, enquanto Aristóteles construiu uma teoria da intriga dramática sem considerar as questões temporais, deixando para a Física a função de analisar o tempo. Intui Ricoeur (2012, v.1, p.10) que essas duas obras "não se limitam a convergir para a mesma interrogação a partir de dois horizontes filosóficos radicalmente diferentes: cada uma gera a imagem invertida da outra".

Ricoeur extrai da *Poética* de Aristóteles dois conceitos: intriga e *mímesis* A intriga (*mythos*) é a combinação dos acontecimentos transformados em história. Sua função é possibilitar um trabalho de conjunto, promovendo a ligação das ações humanas nas obras. A *mímesis* é a representação da ação[20]. Segundo ele, é fundamental entender os termos *mythos* e *mímesis* como processos ou operações, e não como estruturas fixas. Enquanto a

---

publicado em 1928, sem grande repercussão, e que em pouco tempo saiu de circulação. Em 1958, quando saiu uma tradução inglesa do livro, passou-se, então, a perceber claramente que o estudo de Propp, embora concentrado num *corpus* de cem contos de magia russos e sem nenhuma pretensão explícita de extrapolar essas conclusões para outros gêneros, explicava um fato que perturbava os folcloristas: a ocorrência dos mesmos esquemas narrativos em povos que dificilmente poderiam ter mantido contato entre si (PROPP, 2001).

[19] Paul Ricoeur recebeu forte uma influência da hermenêutica (Dilthey, Heidegger etc.), da fenomenologia de Husserl, e dialoga muito com a psicanálise e com a filosofia analítica americana/inglesa.

[20] O conceito de *mimesis* é originário dos estudos de Aristóteles e Platão. Significa representação. Porém, os dois tinham perspectivas diferentes sobre a abrangência deste conceito, já outros estudiosos apresentaram visões diferentes, alguns concordando com Aristóteles, outros com Platão, e outros traçando suas próprias teorias, mas o significado enxuto de *mímesis* é representação. Aqui a *mímesis* será tratada sob a perspectiva de Paul Ricoeur.

composição da intriga já é, por si, uma atividade, a *mímesis* deve ser entendida como algo dinâmico, como a arte de produzir ou representar. A *mimesis* é a imitação criadora da experiência viva que produz sentido através da intriga. Relacionando o que nominou de "os três tempos miméticos", o autor fez uma ponte entre tempo e narrativa. Destacou em seu estudo o caráter narrativo da experiência temporal enquanto dimensão da ação humana, afirmando que o aspecto da narratividade é intrínseco à maneira pela qual as ações humanas se configuram. Por serem caras ao estudo da narratologia nas artes, inclusive no cinema, estas definições merecem atenção especial. Elas podem ser assim resumidas:

- *Mímesis* I. É a pré-compreensão do mundo, comum ao poeta e ao fruidor, que possibilita a identificação de acontecimentos e ações em geral, através de traços estruturais, simbólicos e temporais. É neste momento que se inicia a construção da intriga.

- *Mímesis* II. A narrativa acrescenta traços discursivos de forma a ser distinguida de uma simples sequência de frases de ação. Aqui os fatos se movimentam através de uma intriga (definida na *Poética* de Aristóteles) que se torna mediadora entre os acontecimentos e as diversas possibilidades de transformá-los em histórias.

- *Mímesis* III. É o lugar do leitor. Ele é o operador que assume na leitura o percurso de *mímesis* I à *mímesis* III por meio da *mímesis* II. A composição efetuada na *mimesis* II tem seu sentido pleno quando chega ao campo do fruidor, que construirá sua apreciação através da sua referência de mundo – *mímesis* I, configurada por outro alguém na *mimesis* II. Afirma Ricoeur (2012, v.1, p.123) que "a narrativa alcança seu sentido pleno quando é restituída ao tempo do agir e do padecer na *mímesis* III".

Ao percurso realizado da *mímesis* I à *mímesis* III por meio da *mímesis* II Ricoeur denominou de círculo das *mímesis*. Trata-se de um caminho que faz a mediação passar diversas vezes pelo mesmo ponto. Na tríplice conceituação da *mímesis* há, portanto, um ponto de partida, uma mediação e um ponto de chegada. Para ele, toda narrativa é constituída por duas diferentes dimensões: a cronológica (que caracteriza a história enquanto série de ações e experiências) e a não-cronológica ou configuracional (que corresponde à intriga enquanto conjunto que conduz a sucessão dos eventos). Este ponto da teoria da narrativa foi importante para libertá-la de algumas amarras sobre seu caráter sequencial, questionadas sempre que era percebida apenas como sucessão linear de acontecimentos. Segundo este autor, a narrativa inclui a noção de um tempo passado, pois contar alguma coisa implica necessariamente que esta coisa já tenha acontecido, e tem,

portanto, como parceiro permanente o conceito de memória. Tarkovsky (1998, p. 64), por sua vez, afirma: "O tempo e a memória incorporam-se numa só entidade; são como os dois lados de uma mesma medalha. É por demais óbvio quem sem o Tempo, a memória também não pode existir". Nesta lógica, a narrativa pode ser considerada como uma estrutura que organiza essa experiência do tempo, sentido simultaneamente como transformação e como manifestação de uma durabilidade dos relatos.

Gérard Genette (1995), a partir da divisão feita por Todorov em 1966[21], também problematizou as questões temporais da narrativa, as infidelidades à ordem cronológica dos acontecimentos e suas relações de encadeamento entre as diversas linhas de ação que constituem a trama. Ele inicia o primeiro capítulo do seu livro *Discurso da Narrativa*, com uma afirmação de Christian Metz (*apud* GENETTE, 1995, p. 31): "A narrativa é uma sequência duas vezes temporal: há o tempo da coisa-contada e o tempo da narrativa (tempo do significado e tempo do significante)". Para Genette, o estudo da temporalidade narrativa passa pelo confronto entre a ordem de disposição dos acontecimentos e os segmentos temporais. Ele desenvolve diversos conceitos no decorrer do seu trabalho, especialmente dentro da relação intrínseca entre o tempo e a narrativa.

Na mesma trilha, Gaudreault e Jost (2009) resgatam dos estudos de Metz seus cinco critérios para reconhecer uma narrativa: 1) tem começo e fim; 2) é uma sequência com duas temporalidades; 3) é um discurso; 4) a consciência da narrativa 'desrealiza' a coisa contada; e 5) é um conjunto de acontecimentos. Aqui não serão analisados todos os itens, pois a proposta é seguir fortalecendo a relação entre tempo e narrativa. Segundo os autores, uma das funções da narrativa é negociar um tempo com outro tempo, o que a diferencia tanto da descrição - que é negociar um espaço em um tempo-, quanto da imagem - que é negociar um espaço em outro espaço. Para Gaudreault e Jost, no universo construído na ficção - a diegese-, um fato pode ser definido pelo seu lugar dentro da trama, por sua duração ou pelo número de vezes em que intervém nos acontecimentos. O narrador não precisa atender a uma temporalidade linear, pois uma história pode começar por um fato ou por outro.

> Estudar a dimensão do tempo significa comparar a ordem que os acontecimentos teriam no mundo postulado pela diegese ao mundo bem mais material, no qual eles aparecem no próprio seio da narrativa que

[21] Todorov problematizou a narrativa em três grupos: do tempo, onde se estabelece a relação entre o tempo da história e o discurso; do aspecto, que é a maneira pela qual a história é percebida pelo narrador; e do modo, que se refere ao tipo de discurso utilizado pelo narrador (GENETTE,1995).

> lemos ou a que assistimos. Uma simples frase tem o poder de mudar rapidamente o eixo do tempo (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 135).

A literatura é a base secular da cultura. Do teatro, também secular, até aos jogos de *vídeo games*, são diversos os modos de narrar. Todos com suas trajetórias incorporaram influências que receberam de outras manifestações artísticas. O cinema é uma jovem arte que construiu seu caminho em pouco mais de cem anos. A função narrativa, entretanto, apesar de ter sofrido diversas alterações ao longo dos anos, se manteve como ato fundamental da existência humana, adequando-se às novas formas de contar histórias.

No caso do cinema, entre as páginas escritas e as imagens na tela existem relações fortes e às vezes inversas: nas páginas, são as palavras que acionam os sentidos e na mente do leitor se transformam em imagens, enquanto a tela abriga imagens que serão interpretadas pelo espectador. Ambas propiciam indagações e reflexões. Segundo Jean Luc Godard (*Cahiers du Cinema,* 171, out. 1965): "Os escritores sempre tiveram a ambição de fazer cinema sobre a página em branco: de dispor os elementos e deixando que o pensamento circule de um a outro". (*apud* COZARINSKY, 2000, p. 13).

Os estudos aqui trazidos tratam do ato de narrar em múltiplas formas de expressão, e consideram o fluxo temporal como agente de transformação através do registo sucessivo de acontecimentos. Os conceitos de narrativa podem conviver pacificamente tanto com os cânones quanto com as obras de vanguarda que, com frequência, exprimem a realidade temporal de maneiras distintas.

André Gaudreault e François Jost (2009) dividem as bases narrativas em três tipos: oral, escrita e fílmica. A primeira é quando a apresentação do contador é imediata, sem intermediário. A segunda é a que resulta de um ato de escrita anterior – uma mídia-, ou seja, tem um intermediário e não chega ao leitor no momento em que é executada. A terceira é a fílmica que, tal qual a escritural, possui um intermediário, uma mídia, que também não chega ao leitor – no caso espectador-, ao mesmo tempo em que é produzida, mas por mesclar palavras, imagens e sons, merece uma categoria separada de estudo.

1.1 A NARRATIVA NO CINEMA

Para Andrei Tarkovsky (1998), a especificidade da arte cinematográfica se dá na fixação temporal registrada em suas formas e manifestações reais. Segundo ele, a imagem cinematográfica "consiste basicamente na observação dos eventos de vida dentro do tempo, organizados em conformidade com o padrão da própria vida, sem descurar das suas leis temporais" (p. 77-78).

O acontecimento é o cerne da narrativa, sem o qual não existe uma história. Mesmo que o acontecimento tenha lugar unicamente no pensamento de um personagem, ele é indispensável para considerar que se está diante de uma narrativa. Do mesmo modo, sempre que se assiste a uma apresentação ou representação de uma sucessão de acontecimentos, pode-se afirmar que é uma narrativa, seja qual for o meio de representação adotado (GAUDREAULT; JOST, 2009). É desta forma que David Bordwell (1985) fala da narração como um processo que em sua base não é específico de nenhuma mídia. Bordwell não trabalha com o conceito de narrativa, e sim com o de narração, entendido como uma função que tem lugar na mente do espectador.

Jacques Aumont (2004 b) estabelece uma pertinente comparação entre o cinema e a pintura. Segundo ele, a diferença entre as duas formas artísticas é a temporalidade da narrativa. Ainda que a pintura tenha almejado representar uma narrativa que se desenrola no tempo, a imobilidade sempre foi um limite intransponível para a pintura, pois para que um quadro represente uma narrativa completa, ou terá que apresentar uma sequência de quadros, ou buscar a síntese do acontecimento em um instante único no qual a ação principal da narrativa se encontra condensada "Narrativa ou menos narrativa, é toda a pintura que se choca com esse intransponível: figurar o tempo" (AUMONT, 2004 b, p.81).

A lógica temporal é captada pelo espectador através de um processo denominado por Bordwell (1985) de inferência, e que em parte depende da competência e da cultura desse espectador. Este processo afeta os três aspectos do tempo: a ordem dos eventos, a sua frequência e a sua duração. O próprio ritmo, variável também muito trabalhada por Tarkovsky (1998), segundo o qual "o fator dominante e todo-poderoso da imagem cinematográfica é o ritmo, que expressa o fluxo do tempo no interior do fotograma" (p.134), funciona deste modo, isto é, tem implicações na forma como o espectador, através de um processo dedutivo, toma consciência do significado diegético.

Uma das distinções importantes para a narratologia é entre fábula (ou *syuzhet*) e trama, feita por Bordwell. Esta distinção, já apresentada por Aristóteles e, mais detalhadamente, pelos formalistas russos, pode ser assim definida: a história que é representada (fábula); e o modo de representação, de construção, dessa história (trama). (BORDWELL, 1985). O autor completa seu raciocínio afirmando que no filme de ficção a narração é o processo no qual a trama e o estilo interagem dando pistas e canalizando a construção da fábula pelo espectador. Apenas quando a trama organiza as informações da fábula é que o filme narra, ou seja, a narração também inclui processos estilísticos. Conclui (p. 50), que "Logicamente, o padrão da trama é independente do meio; os mesmos padrões da trama podem ser incorporados em um romance, em uma peça, ou em um filme "[22], ou seja, a despeito da narrativa cinematográfica possuir especificidades, existem conceitos que perpassam todas as obras narrativas.

O espaço é outro elemento caro à narrativa. Bordwell (1985) distingue três tipos de dados espaciais que fazem parte do espaço cenográfico: espaço do plano, espaço da montagem e espaço do som. Já Gaudreault e Jost (2009) apontam para dois tipos de relações espaciais, decorrentes da articulação entre dois planos: Primeiramente, a das relações de identidade, que ocorre sempre que o segundo plano mostra um pormenor do primeiro, como acontece no *cut-in*, ou vice-versa - é o caso dos *travellings* e da panorâmica. Em seguida, a das relações de alteridade, que podem ser tanto de contiguidade - quando na passagem de um plano a outro, há uma comunicação visual imediata, como no caso do campo/contra-campo-, como também de disjunção - quando se articulam dois espaços aproximados ou dois espaços distantes[23].

Estes elementos que também compõem a forma fílmica serão estudados detalhadamente no próximo capítulo, mas uma primeira observação se pode fazer desde já: em *Funny Games* há uma substancial alteração da forma narrativa, inclusive na contramão da acentuada tipificação das personagens segundo critérios que simplificam as funções, no sentido que Propp dá ao termo. Por exemplo: o homem que deveria cuidar e proteger sua

[22] Tradução livre de "Logically, syuzhet patterning is independent of the medium; the same syuzhet patterns could be embodied in a novel, a play, or a film" (BORDWELL, 1985, p. 50).

[23] Os autores tratam em detalhes do que eles chamam de "teoria do espaço narrativo do filme". Ponderam que " O cinema é um fenômeno que implica de maneira constante uma multiplicação de informações topográficas, mesmo quando se trata de planos aproximadis, Quaisquer que sejam os objetos que ele nos apresenta, eles podem ser decompostos em partes menores, que se espalham necessariamente em um espaço dado e mantêm, umas com as outras, uma forma qualquer de relação espacial." (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 107).

família, mas não o faz (neste filme Georg, o pai, é ferido no início, tornando-se um espectador da tortura contra ele e sua família); os rapazes maus que não se vestem e não se portam como tal (eles são educados e estão bem vestidos); entre outros desvios narrativos e estilísticos referentes aos personagens, iluminação, som, enquadramento.

A famosa cena do controle remoto em *Funny Games* fez história. Quase ao final do filme, em um descuido dos sequestradores, Anna pega a arma e atira em Peter. Em entrevista[24] a Serge Toubiana[25] (2005b), Haneke contou que na exibição no Festival de Cannes, a plateia aplaudiu em pé este momento, porque, finalmente, após quase duas horas de tortura, o jogo virou. Um bandido foi morto. Infere-se que o segundo também será. Anna e Georg vão sobreviver, e com um deleite de vingança: Anna mata Peter! Pronto! Um final que caminha para um *happy end*. Porém, o controle remoto que estava na sala cumprindo sua função cotidiana de mudar o canal da televisão é procurado por um Paul em desespero que brada "cadê, cadê o controle?". Quando o encontra no sofá, Paul rebobina a cena, voltando ao mesmo ponto onde estavam os personagens. A arma que Anna tenta pegar é tomada por um Paul irônico, certo de que o jogo não vai mudar,como de fato não mudará, e a felicidade do público é frustrada impiedosamente.

Esta desconstrução operada por Haneke evidencia a artificialidade do tempo cinematográfico ao mesmo tempo em que submete o espectador a uma experiência delirante, pois o público não esperava que uma cena fosse literalmente rebobinada e a situação voltasse ao passado diegético em um tempo real futuro.

É importante salientar que a quase total ausência de dados cronológicos nos filmes, em geral, não permite que os espectadores percebam os saltos do tempo real no universo da diegese. Em *Funny Games*, por exemplo, o espectador sabe que a história começa pela manhã, pois o dia está claro, e quando chegam à casa, após abrirem portas e janelas, Georg e Georg Jr. vão colocar o veleiro no lago, enquanto Anna começa a preparar o almoço. Um

---

[24] Serge Toubiana entrevista Haneke em 2005. Estas entrevistas estão nos extras de cada DVD dos 4 primeiros filmes seus, e também disponíveis no YouTube. Para facilitar a visualização, aqui serão divididas entre a parte referente à Tilogia da Era Glacial disponível em < https://www.youtube.com/playlist?list=PL5A6F030AE1C85AD5 > e sobre Funny Games (1997) em < https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY > (1ª parte) e < https://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA> (2ª parte). Acesso em 20 mar. 2015. A parte referente à Trilogia será referenciada como (2005a) e a parte sobre Funny Games, (2005b).

[25] Serge Toubiana é jornalista e crítico de cinema francês e diretor da Cinemateca Francesa. Informações disponíveis em < http://fr.wikipedia.org/wiki/Serge_Toubiana >. Acesso em 20 mar. 2015. Blog de Toubiana (Cinemateca Francesa) disponível em < http://blog.cinematheque.fr/>. Acesso em 20 mar. 2015.

relógio na cozinha marca 10h10min[26]. Este é um dado de tempo real, só que, no decorrer da trama, o relógio marca sempre a mesma hora, ou seja, não estava funcionando, então não há como saber o horário em que começou a história. Esta informação poderia ser irrelevante, mas ao apostarem com a família que todos estarão mortos até às 9h da manhã do dia seguinte, ela passa a ser importante à família e curiosa ao espectador, afinal, personagens e espectadores questionam quanto tempo há para escapar daquele jogo macabro. Em *Funny Games*, o tempo é quase um personagem, pois os torturadores dão à família um veredicto temporal. Quando apostam que todos estarão mortos até às 9:00h do dia seguinte, eles falam as horas: passa um pouco das 20:00h, ou seja, a família tem, a princípio, apenas mais 12 horas de vida. Após estabelecer o tempo para o fim do jogo, algumas vezes eles dizem as horas, o que deve afligir ainda mais o espectador, que fica entre a angústia e a esperança, como quem aguarda a execução de uma pena de morte, esperando que algum apelo seja atendido. No caso do filme, a súplica da família e o apelo silencioso do espectador. Não tendo recorrido a malabarismos de suspense, Haneke produziu uma obra onde se sente a tensão de uma história de tortura, pautada em uma luta contra um tempo que é seu algoz.

O som, que será trabalhado no próximo capítulo, é um elemento fundamental quando se fala de espaço fílmico, pois ele permite a interação de espaços simultâneos (ao contrário da natural sucessividade espacial do cinema). Em *Funny Games*, o uso do que se chama "espaço fora-do-quadro", ou seja, as cenas sugeridas que não vemos na tela, é frequente. Grande parte dos atos violentos cometidos não aparece nos quadros. Ao espectador só é permitido ouvir sons, gritos, choro, mas ele não assiste ao "espetáculo" da violência. Burch (1992), afirma que para se compreender a natureza do espaço fílmico é fundamental entender que este espaço torna-se, na verdade, dois: aquele que está dentro do quadro e o que está fora do quadro. Haneke coloca a violência, mas nega ao espectador o acesso visual a ela que se dá principalmente pela audição.

Para Aumont (2004b, p.40) "Se o campo é a dimensão e a medida espaciais do enquadramento, o fora-de-campo é sua medida temporal, e não apenas de maneira figurada; é no tempo que se manifestam os efeitos fora-de-campo". Mesmo um conceito de natureza aparentemente espacial revela implicações de ordem temporal.

[26] Na versão norte-americana do filme, o relógio na cozinha marca a mesma hora que a versão austríaca: 10h10 min.

Ao tratarem do "Ponto de Vista" no cinema, Gaudreault e Jost (2009, p.167) denominaram de focalização "uma relação de *saber* entre o narrador e seus personagens", lembrando que Genette, nos seus estudos sobre o tema, considerou o fator *ver*. Segundo os autores, unir o saber e o ver no mesmo termo pode ser legítimo no caso de um romance, mas no cinema é necessário fazer uma distinção, especialmente "porque o filme sonoro pode mostrar o que o personagem *vê e dizer* o que ele está pensando" (p.167). Assim, é necessária a separação entre o ponto de vista visual e o cognitivo, o que será chamado por eles de ocularização, que é a relação entre o que a câmera mostra e o que o personagem deve ver. Sendo o cinema determinado pela visão e pela audição, é importante não apenas constatar a frequente mudança de focalização, mas também apurar se esta se realiza através do processo de ocularização ou de auricularização, que Gardreault e Jost definem como "um ponto de vista sonoro, ou melhor, auricular [...] se realiza por meio do tratamento dos ruídos, das palavras, da música, ou seja, de tudo que é audível (p.172).

De fato, embora os planos e os ângulos sejam os principais responsáveis pelo tipo de focalização no cinema, outras potencialidades fílmicas, tanto de ordem visual quanto de ordem auditiva, contribuem para a efetivação do processo, como é o caso da iluminação e do som. O cinema favorece uma complexa teia de visões e múltiplas informações, através da possibilidade de acumular diversos níveis de informação num único plano, o que confere uma particularidade no campo do ponto de vista do espectador.

Um bom exemplo desses conceitos referentes ao ponto de vista são algumas cenas de *Funny Games*, quando os rapazes falam olhando diretamente para a câmera, ou seja, para o espectador. Segundo Haneke (TOUBIANA, 2005b) , a intenção do filme é convidar o público a refletir sobre a violência na mídia, e um dos recursos usados é exatamente o de chamá-lo, literalmente, a participar da cena e a opinar – fato que na prática é impossível ocorrer, mas a mente do espectador registra o "convite". Em um momento de extrema tortura para com Anna, por exemplo, Paul resolve tirar a mordaça que a impede de gritar, mas faz um alerta ao espectador "melhor tirar isso, afinal, os mudos não sofrem de maneira espetacular, o que não é bom para a audiência". E em outro momento, enquanto tortura Georg, Paul, olhando para a câmera, pergunta "está bom para vocês? Devemos parar?".

Este processo, que coloca a mediação cinematográfica como elemento entre o universo diegético e o seu receptor, leva o espectador a gerir sua imaginação, pois ele é convocado a dialogar com a obra também através dos próprios personagens. No caso de

Funny Games é explícito o desejo do diretor em tornar claro esse processo, por vezes ao ponto de arriscar a perda da identificação do espectador com o filme.

Ao falar sobre a cena do controle remoto, Jörg Metelmann diz

> Haneke polemiza os elementos da narrativa tradicional: a diagramação, a função do trabalho de "salvar o mundo" em que um problema é levantado e resolvido por um herói dentro de 90 minutos [...] Em outras palavras, o " rewind" notório das vítimas em um contra ataque em *Funny Games* – o ponto mais alto da sua fase austríaca – pode ser a crítica definitiva do sistema de vilão-herói melodramático. Quanta satisfação artística Haneke deve ter sentido a edição de sequência! (METELMANN, 2010, p. 179)[27].

Estes desvios, como dito anteriormente, são mostrados através de manipulações narrativas e estéticas. Na cena de abertura, por exemplo, a sequência harmônica é quebrada, apenas para o espectador, quando estouram na tela os créditos do filme em grandes letras vermelhas, ao som dos acordes caóticos de *Bonehead* – música do compositor e saxofonista John Zorn. A tranquilidade se mantém no interior do carro. Os personagens continuam harmônicos como a música clássica que ouvem, mas para a plateia é elaborada outra cena. As letras vermelhas e, especialmente, a troca repentina da música, abalam a sensação do êxito da estabilidade pretendida pela família e proposta até então. Esta sequência inicial é construída através de uma justaposição de imagens. Os personagens continuam dentro do seu universo "férias felizes", mas a cena apresentada ao espectador, ao mesmo tempo, alerta que pode não ser bem assim.

O plano fixo, muito usado por Haneke, confere certa austeridade aos filmes que, alternado com movimentos de câmara contidos e vários *close ups* em partes dos corpos e em objetos, se assemelha a um olhar que percorre um cenário lentamente, fixando esse olhar, às vezes, em algum objeto ou pessoa. Paradoxalmente, o desejo de Haneke em desmontar o aparato ficcional, em *Funny Games*, revelando partes da representação da obra, colide com a ideia de envolver o espectador em uma atmosfera na qual ele esquece que está em um universo ficcional, já que este filme relembra ao público (através de diversos processos

[27] Tradução livre de "Haneke has polemicized against elements of mainstrain narratives: schematization, the work´s " save-the world " function, in which a problem is posed and solved by a hero within ninety minutes. In other words, the notorious rewind of the victim´s counter-action in Funny Games – the culmination and turning point of the Austrian period – may be the ultimate criticism of the melodramatic villain-hero scheme. How much artistic satisfaction Haneke must have felt editing sequence!" (METELMANN, 2010, p. 179).

utilizados) o ato enunciativo da narrativa, como a dizer "isto é um filme"; "você está assistindo a uma representação".

As opções narrativas do cineasta buscam levar o espectador para o jogo ativo da recepção, e ilustram o que este diretor considera uma posição de seriedade no processo artístico, que sempre envolve o fruidor da obra. Em entrevista a Roy Grundmann, Haneke diz:

> Por anos venho tentando devolver aos espectadores um pouco do tipo de liberdade que eles têm em outras artes. Música, pintura, as belas artes dão aos receptores espaço para respirar em suas considerações sobre a obra. As artes que envolvem a língua já circunscrevem essa liberdade consideravelmente porque elas são obrigadas a chamar as coisas pelo seu nome.[...] Em outras palavras, o cinema tem, desde o início, uma tendência a desautorizar o receptor. Mas se o cinema aspira ser uma arte, deve levar o público ao qual se dirige a sério e, tanto quanto possível tentar devolver a ele a liberdade perdida. Mas de que forma? Eu acho que esta é uma pergunta muito decisiva, com a qual todos os cineastas sérios devem se engajar. [..] É preciso encontrar a construção que permita ao espectador voar – em outras palavras, que agite sua imaginação (GRUNDMANN, 2010, p 605-606)[28].

O conceito de forma não será colocado em oposição ao conceito de conteúdo, pelo contrário, será utilizada, no decorrer deste trabalho a noção de Bordwell e Thompson (2013). Para eles, a forma é o sistema geral atribuído ao filme por produtores e receptores, onde todos os componentes funcionam como parte de um padrão geral, que devem ser tratados enquanto elementos da forma fílmica dentro do que é considerado conteúdo.

Mesmo que muitas operações formais sejam delegadas a técnicos, a narração de um filme envolve diversas variáveis, além daquelas que existem na literatura e no teatro. Todorov e Genett, atentos às peculiaridades da linguagem cinematográfica, entenderam que a narrativa de um filme não deveria ser tratada como uma variante da narrativa literária, e sim como uma forma dotada de especificidades, pois "o filme é de uma

[28] Tradução livre de "For years, I have been trying to restore to spectators a little bit of the kind of freedom they have in the other arts. Music, painting, the fine arts give recipients breathing space in their consideration of the work. The language-bound arts already circumscribe this freedom considerably, because they are forced to name things by their name [...]In other words, film has, from the outset, a tendency towards disenfranchising the recipient. But if film aspires to be an art, it must take it addressee seriously and, as much as possible, attempt to restore the lost freedom to the later. But what it means ? I think this is a very decisive question, with which all serious filmmakers engage. [...] One has to find a construction that lets the viewer fly – in other words, that stirs the viewer imagination" (GRUNDMANN, 2010, p. 605-606).

complexidade maior que o romance, em razão da multiplicidade de suas matérias de expressão, a narratologia não é, portanto, uma simples adaptação para o cinema, da narratologia literária" (GAUDREAULT; JOST, 2009, p.14). Agregando grande parte da semiologia do cinema, conceito trazido por Christian Metz, estes autores levantaram questões específicas sobre a narrativa cinematográfica.

Embora enriqueça sobremaneira a arte cinematográfica, as múltiplas opções de forma e necessárias combinações, aumentam o conflito de decisões do cineasta. Em sua análise sobre "Morangos Silvestres", de Ingmar Bergman, Raymond Williams (2011) lembra que Bergman dizia que:

> Um filme começa em um 'núcleo primitivo' que 'luta para chegar a uma forma definida'. Se esse núcleo parece forte o suficiente, ele resolve materializá-lo. Então surge algo bem confuso, difícil: a transformação de ritmos, temperamentos, atmosfera, tensões sequências, matizes e aromas em palavras e frases, em um roteiro compreensível (BERGMAN *apud* WILLIAMS, 2011, p. 201).

Williams atenta, então, para o fato de que o roteiro escrito por um cineasta deve ter em mente não a encenação de um terceiro, mas também sua própria tarefa de fazer o trabalho final com o som e a imagem. No caso de Bergman, em que o dramaturgo se tornou o próprio diretor, a unidade entre texto e cena é alcançada nas etapas do trabalho de um só intelecto. Ainda nas palavras de Bergman,

> Muitas vezes penso em um tipo de notação que me permitisse colocar no papel todas as nuances e matizes da minha visão, e assim registrar distintamente a estrutura interna de um filme. Pois quando estou na atmosfera artisticamente devastadora do estúdio, com a cabeça imersa em detalhes triviais e irritantes que acompanham a produção cinematográfica, geralmente preciso de um esforço tremendo para lembrar como imaginei ou pensei originalmente esta ou aquela sequência. Por esta razão, o *script* é um ponto de partida técnico bastante imperfeito para um filme (BERGMAN *apud* WILLIAMS, 2010, p. 203).

Reiterar este ponto de que conteúdo e forma são inseparáveis na narrativa, é fundamental para a compreensão das etapas deste trabalho, uma vez que se pretende averiguar de que forma a trama de *Funny Games* foi construída para impactar o espectador. Segundo Roy Grundmann (2010), os filmes de Haneke "têm um arco narrativo, embora

fragmentado e estrategicamente privado de informações, mas, ainda assim, reconhecido como um arco".[29] Para ele, *Funny Games* é o exemplo mais drástico da reflexão moral nos filmes de Haneke. Grundmann questiona como se pode patrocinar um filme cuja experiência estética é tão surpreendente que o filme parece praticamente implorar para ser abandonado. Esta dúvida perpassa o presente trabalho, pois uma das questões aqui levantadas é a carreira ascendente de Michael Haneke, em contraponto a seus filmes, que parecem mesmo "implorar para serem abandonados", e *Funny Games* é um exemplo contundente disso, razão pela qual foi escolhido para o *corpus*.

Sem dúvida, é muito difícil separar, em um filme, a narração do estilo. "Sejam nos códigos particulares", como se referem Aumont e Marie, nas "matérias de expressão", como Todorov coloca, a narração e o estilo estão enredados na elaboração do material fílmico. Este trabalho pretende, dentro do possível, fazer uma separação entre os dois conceitos apenas para mapear e analisar com mais clareza os recursos utilizados na composição da obra, deixando claro que narração e estilo não serão forçadamente separados, pois quase nunca é possível, e seria desnecessário tentar fazê-lo.

Trazendo as três operações miméticas de Ricoeur para a narrativa do cinema, podemos dizer que os recursos cinematográficos colocados como "estilo" integram, junto com a narrativa, a *mimesis* II, que agencia os fatos da trama para o espectador percorrer o caminho entre a *mímesis* I (a pré-compreensão do mundo) e a *mímesis* III (o espectador sob o efeito da obra).

Personagens que falam aos espectadores olhando diretamente para a câmera, que rebobinam uma cena com o controle remoto alterando totalmente o desenrolar da trama, que trocam de nomes entre si, juntamente com outras manipulações narrativas e estéticas, levantam questões a respeito da forma do filme. Pode-se dizer que essas "brincadeiras" narrativas, isoladamente, não são inovadoras, mas todas elas no mesmo filme formam um conjunto de artifícios para atingir o espectador causando uma forte reação do público, consequência que será tratada no capítulo referente à recepção.

Se a percepção de Tarkovsky, descrita no início deste tópico é verdadeira, é possível afirmar que o cinema não pode deixar de prestar atenção à sua poderosa

[29] Tradução livre de "His films have a narrative arc that, while fragmented and strategically deprived of key information, is nonetheless recognizable as an arc." (GRUNDMANN, 2010, p. 25).

capacidade de fixação do tempo em forma de fato, devendo ir muito além do mero impacto visual do registo de imagens que se movem.

> Pela primeira vez na história das artes, na história da cultura, o homem descobria um modo de registrar uma impressão do tempo. Surgia, simultaneamente, a possibilidade de reproduzir na tela esse tempo, e de fazê-lo quantas vezes se desejasse, de repeti-lo e retornar a ele. Conquistara-se uma matriz do tempo real. Tendo registrado, o tempo agora poderia ser conservado em caixas metálicas por muito tempo (tecnicamente, para sempre.) (TARKOVSKY, 1998, p. 70).

2. ESTILO CINEMATOGRÁFICO

Nas artes narrativas, o realizador procura escolher, organizar e manejar os elementos de que dispõe de acordo com sua pretensão em relação a este consumidor final. Da história bíblica do homem que morreu na cruz à história do homem que acorda metamorfoseado em uma barata, há um leque de opções temáticas, diversos meios de se contar – teatro, cinema, literatura, dança –, e várias opções de estilo, ou seja, depois de escolher o *tema* (o quê), se escolhe *mídia* (onde), e a forma/*como* (narrativa e estilo). A história de Jesus Cristo, por exemplo, foi e continua sendo contada de diversas maneiras, com enfoques diversos em todas as artes. O mesmo ocorre com a saga de Gregor Samsa em "A Metamorfose", de Franz Kafka. Fato é que entre o tema e a mídia, existe a forma, e no caso da arte cinematográfica, que conta com múltiplos recursos técnicos, deter-se nela é fundamental. Segundo Noel Burch (1992) "Quando se trata de julgar um verdadeiro filme, ou seja, uma obra com múltiplas dimensões e cujo tratamento formal é exaustivo, julgá-lo pelo tema seria um erro" (p 112).

O capítulo anterior procurou traçar um panorama sobre a narrativa em geral e mais especificamente sobre a narrativa no cinema. Este capítulo tratar diretamente do estilo na "mídia cinema" devido ao fato do objeto deste trabalho ser um filme que, como tal, possui uma gama de recursos além dos que dispõem as outras artes (literatura e teatro, por exemplo). Para isso será feita uma revisão bibliográfica desta matéria, focando nas teorias aplicáveis a elementos e combinações estilísticas encontrados nos filmes de Michael Haneke e, especialmente, em *Funny Games***.**

David Bordwell estudou em detalhes o estilo cinematográfico. Em seus diversos livros sobre a arte do cinema, ele ressalta a importância do estilo afirmando que é neste momento que o realizador fará suas escolhas técnicas para atingir o público através da sua obra. Por seu farto e pertinente material, este autor será priorizado nesta fase do estudo.

Embora o presente trabalho não vá recorrer ao estudo do estilo cinematográfico em suas fases específicas na história, é pertinente apontar que Bordwell (2013) delimita três momentos importantes na história do estilo:

1. A "versão padrão", que seria o primeiro momento, dominante até meados do séc. XX, a qual ele define como período da “história básica do cinema” estudada pelos primeiros analistas dos filmes mudos, representada pelos franceses Robert Brasillach e Maurice Bardàche, seguidos por Georges Sadoul, Jean Mitry, René Jeanne são representantes desta fase.

2. O segundo momento chega através da crítica de André Bazin e da geração do pós-guerra europeu, quando se incorpora na história do cinema a estilística cinematográfica e os procedimentos valorados pelo realismo do pós-guerra: planos longos, planos-sequência, profundidade de campo, montagem, encenação.

3. Por fim, o “retorno ao modernismo” quando Bordwell vai utilizar fartamente a metodologia da análise estilística de Noel Burch.

> Burch participou da tradição ao estudar a “linguagem cinematográfica”, ao modelar o desenvolvimento do cinema, com base em uma noção de modernismo nas artes adjacentes, e ao organizar uma história estilística segundo os padrões superiores de continuidade e mudança (BORDWELL, 2013, p. 158).

De fato, Burch abraçou com força o estudo da forma no cinema. No prefácio à edição de 1992 de *Práxis no Cinema*, Ismail Xavier comenta “A unidade forma-conteúdo ou, se quisermos, a interação entre tema-forma é um pressuposto que Burch assume como quem respira, sem sentir necessidade de uma discussão problematizadora” (*in* BURCH, 1992, p. 13).

Afirmando que a imagem em movimento do cinema pode se originar tanto na fotografia - princípio defendido por André Bazin - quanto através da animação, ou por um programa de computador, Bordwell (2008) destaca que qualquer que em qualquer contexto, a imagem em movimento deixa traços que ativam a mente do espectador. Segundo ele

> A palavra traço, derivada de *tractus*, uma trilha ou um curso, deveria nos lembrar que o cinema é, em parte, uma arte pictória, que dispõe uma composição visual no espaço para ser apreciada. *Tractus* designa tanto abrir um atalho (tarefa do diretor) como seguir um atalho já aberto

> por outros, como fazemos ao assistir ao filme – ou a estudar os traços da imagem (p. 305).

Para Bordwell (2013), o estilo cinematográfico se refere ao uso sistemático de técnicas pertencentes à mídia cinema postas em um filme, que podem se classificadas em a) *mise-em-scène* (encenação, representação, ambientação, iluminação); b) enquadramento; c) foco; d) controle de valores cromáticos; e) outros aspectos da cinematografia, edição e som. Segundo o autor "O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas" (p. 17). O estilo cinematográfico pode, então, ser discutido em outros sentidos, como o estilo de um cineasta individualmente – cita como exemplo o "estilo Hitchcock", "estilo Jean Renoir "– ou um estilo grupal como a *Montagem Soviética* ou o estilo *hollywoodiano*. Em todos os casos, as escolhas técnicas características de encenação, filmagem, cortes e som, são essenciais tanto ao estilo individual quanto ao grupal. Burdwell sublinha que as estratégias narrativas e escolha dos temas, inclusive, fazem parte de um estilo.

O sistema estilístico dos filmes, para Bordwell e Thompson (2013), não se encontra somente dentro da obra, pois ao se relacionar com os espectadores é necessário considerar as expectativas destes que advém das suas experiências de vida e também da experiência construída ao longo do tempo com os próprios filmes (*mímesis* I, dentro do estudo da narrativa de Paul Ricoeur). As especificidades estilísticas (*mímeses* II) de um filme podem coincidir com as expectativas do público, mas também modificá-las e desafiá-las, atingindo o espectador, objetivo de qualquer obra. *Mímesis* III, ratificando o que já foi dito, é a figura do espectador, pós apreciação da obra.

Bordwell (2013) coloca o estilo em um patamar tão alto dentro dos estudos do cinema, que chega a afirmar que "por mais que o espectador possa ser envolvido pelo enredo ou gênero, assunto ou implicação temática, a textura da experiência fílmica depende centralmente das imagens em movimento e do som que as acompanha" (p. 21). Imagens e sons constituem a mídia cinema.

> O estilo do filme interessa porque o que é considerado conteúdo só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas, Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento das lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao olhar: é a porta de entrada para

> penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós (BORDWELL, 2008, p. 57-58).

Os elementos estilísticos são, sem dúvida, parte essencial do discurso fílmico, assim como os elementos narrativos tratados no capítulo anterior. Estes dois sistemas interagem para dar forma à história contada, por isso é muito difícil separá-los, como já foi dito. A divisão destes elementos no presente trabalho ocorre apenas para apontar e aplicar teorias que predominam em um ou em outro sistema, sem deixar de observar que dentro de um filme, narração e estilo são praticamente inseparáveis.

A relevância da apropriação do manejo de técnicas de encenação, para causar efeitos no espectador, é colocada com clareza por Wilson Gomes (2004).

> Na obra de arte a intervenção do criador estabelece os meios e os modos que a potencializa deste ou daquele modo, em suma, que orientam a sua realização, a sua atualização. O criador, o autor é um destinador, um programador da destinação e, por conseguinte, da realização da obra. Nesse sentido, uma obra expressiva é sempre uma composição de estratégias destinadas a configurar a apreciação, a determinar, portanto, aquelas circunstâncias onde as possibilidades vêm à realidade. A perspectiva de todo autor e de toda obra, portanto, é o de que a apreciação pode ser programada (p. 58).

Devido a sua importância na história do cinema, e por ser usado de diversas formas em *Funny Games*, o primeiro tópico deste capítulo será sobre o som.

2.1 SOM

Em 04 de fevereiro de 1928 ocorreu a estreia de *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*), considerado o filme pioneiro no uso do som sincronizado com a imagem: "uma junção bem precoce do fonógrafo com o cinematógrafo" (AUMONT; MARIE; 2010 p.204). Deixando os espectadores encantados ao ouvirem a voz sincronizada com a imagem do ator Al Jolson na tela, a novidade causou polêmica entre cineastas e estudiosos que se alvoroçaram em apoios, rejeições e muitos questionamentos. Alguns, preocupados com o possível desvio da função desta arte, protestaram defendendo a continuidade do cinema mudo ou

propondo outros usos para o som no cinema. Não houve indiferença. A chegada do som sincronizado foi um divisor de águas na sétima arte.

Ao se referir à chegada do som sincronizado, Bordwell (2013) recorda que para muitos estudiosos os desenhos de Walt Disney mostraram que o cinema sonoro poderia interagir adequadamente com o "dinamismo pictórico do cinema mudo em uma atividade audiovisual" (p. 37), mas ainda assim, na *Versão Padrão* afirmava-se que os filmes sonoros provocavam uma reversão do modo do cinema teatral e uma perda de valores visuais. Ele lembra que justamente quando o cinema começou a conquistar seu reconhecimento oficial de belas-artes, chegaram os filmes sonoros, fazendo diretores, espectadores e estudiosos temerem o fim desta arte que mal havia nascido.

Um marco nesta discussão inicial ocorreu em 1928 quando os cineastas russos Sergei Eisenstein, Grigori Aleksandrov e Vsevolod Pudovkin escreveram o manifesto "Declaração sobre o futuro do cinema sonoro" no qual apoiavam a chegada do som sincronizado, com ressalvas, temendo um uso inapropriado da nova técnica. (EISENSTEIN, 1997).

Muito se discutiu, e ainda se discute, sobre os efeitos do som no cinema. Não é à toa que Michel Chion, no capítulo VII do seu livro *A Audiovisão*, dá ao primeiro tópico o título "Sessenta anos de lamentos", lembrando que a história do som no cinema foi quase sempre contada através da ideia de uma divisão entre cinema mudo e cinema falado, mas que "para além da história visível descontínua do cinema, marcada por acontecimentos referenciáveis [...] prossegue uma história contínua, feita de mudanças mais ou menos progressivas e mais difíceis de deletar" (CHION, 2008, p. 114).

Chion denominou de síncrese a combinação entre sincronismo e síntese. Para o autor, a síncrese abriu as portas do cinema sonoro, pois foi através deste efeito que as configurações audiovisuais se tornaram mais ricas. Ele define o ponto de sincronização no audiovisual como um encontro síncrono entre um momento sonoro e um visual, afirmando que "o ponto de sinconização é, com efeito, o lugar onde o arco audiovisual encontra o solo e se eleva de novo" (p. 52). Lembra que a combinação entre som e imagem, hoje natural para o cinema, se construiu em um espetáculo à época. Um dos caminhos que o autor coloca para melhor observar como som e imagem operam em um filme é o que ele denominou de "método de máscaras", que propõe assistir várias vezes uma sequência,

observando-a com o som e a imagem sincronizados, outras vezes só com o som, e outras só com a imagem.

A função do som de pontuar uma cena no cinema é enfatizada por Chion. Remetendo à encenação no teatro, o autor retoma o significado de "pontuar cenas", seja através de pausas, respiração, gestos e outras expressões, ou através das múltiplas pontuações no cinema mudo: gestuais, visuais, inclusive dos cartões que eram um elemento forte de pontuação. A chegada do som sincronizado possibilitou ao cinema "um meio mais discreto e sub-reptício de introduzi-lo nas cenas sem carregar o desempenho dos atores ou a planificação" (p. 44).

André Bazin (2012) foi um defensor das novas perspectivas relacionadas a estética do cinema decorrentes do avanço tecnológico que incluíam o som e, posteriormente, as cores. Para Bazin − filho do cinema sonoro − como lembra Bordwell, os valores do cinema mudo persistiram no cinema sonoro, não havendo oposição entre as duas cinematografias, mas sim a convergência entre aspectos dos dois grupos com seus estilos e concepções cinematográficas fundamentalmente diferentes. Ismail Xavier ratifica esta união, lembrando que " o cinema sonoro significa imagem e som como elementos integrantes de mesmo nível, e não, como muitos preferem, imagem acrescida de um acessório " (XAVIER, 1984, p. 27) e vai além, ao dizer que "a imagem e o som não se combinam com o objetivo de mostrar algo, mas com o objetivo de significar algo" (p. 54).

Ressalta Bordwell (2013) que assim como na Historia Antiga muitos consideraram o som como uma marca do fim do processo estilístico no cinema, os autores da *nouvelle critique* postulavam, em fins dos anos 40, que o filme sonoro havia chegado a um estado final, pois o atual desafio no cinema seria explorar outros domínios, como a realidade social e a psicologia. Nenhuma previsão pessimista sobre o cinema sonoro se concretizou. O cinema sonoro chegou, ficou, e segue em expansão, com seus diversos recursos, cada vez mais múltiplos.

Em seu trabalho *Fundamental Aesthetics of Sound*, David Bordwell e Kristin Thompson (1985) discorrem sobre os poderes do som, suas propriedades acústicas: sonoridade, potência, timbre, e outras combinações possíveis entre som e imagem cinematográfica. Segundo eles, o som no cinema possui três formas: fala, música e ruídos (ou efeitos sonoros), sendo que ocasionalmente um som pode conter as três categorias, deixando aos cineastas a tarefa de explorar essas possibilidades.

Claudia Gorbman (1980; 1987), outro destaque entre os autores que se dedicaram ao estudo das funções da música no cinema, elaborou diversos trabalhos, inclusive sobre a função do silêncio na narrativa cinematográfica. Para a autora, a música no cinema narrativo tem como objetivo principal envolver emocionalmente o espectador, inserindo-o no filme, levando-o inclusive a não lembrar-se da natureza tecnológica da narrativa.

Ainda nos estudos do som no cinema, Noel Burch (1992) dedica um capítulo do seu livro à utilização estrutural do som, destacando, assim como outros autores citados, que "ao falar das inter-relações entre os materiais sonoros e entre o espaço sonoro e o espaço visual, referimo-nos tanto à música como aos diálogos e ruídos, porque achamos que esses dois tipos de interação dialética podem envolver todos os elementos sonoros" (p.120).

É inegável, portanto, que os estudos do som no cinema não se limitam aos estudos da música no cinema. Quando se fala em analisar o som na narrativa cinematográfica, é imperativo considerar o significado que a palavra "som" abarca, especialmente no caso de filmes de gênero não musical, ou, como *Funny Games*, que faz pouquíssimo uso da música, mas utiliza diversos elementos sonoros, como ruídos e silêncio.

Segundo Aumont e Marie (2010),

> O som que um filme oferece raramente intervém sozinho. Ele supõe um agenciamento entre vários eixos: ruídos, falas e, às vezes, música. Procede de uma certa arte da composição sonora. Além disso, o som fílmico é acompanhado de uma percepção visual, até mesmo nos casos-limite em que a tela fica escura. A percepção fílmica é, portanto, áudio (verbo) visual e faz intervir numerosas combinações entre sons e imagens: redundância, contraste, sincronismo ou dessincronismo ou dessincronização etc. (p. 276).

2.1.2 OUVINDO *FUNNY GAMES*

Em *The violence of silence: vocal provocation in the cinema of Michael Haneke*, Lisa Coulthard (2012, p. 89) observa que nos filmes de Haneke:

> [...] uma uniformidade de estilo é facilmente identificável e é uma identidade formal formada em grande parte por tendências acústicas:

> poucos diálogos, raros casos de música que estão sempre, de alguma forma diegeticamente motivados e uma enorme amplitude dinâmica que muda de forma abrupta e violenta entre o ruído e o silêncio[1].

Os sons que Haneke utiliza em seus filmes, às vezes servem para contrapor a imagem e em outras para reforçá-la. Ele não faz uso do som para preencher vazios na trama. Ao tratar do uso do som em *O Sétimo Continente* (1989), Hernández chamou o realizador de "gourmet do som" (HERNÁNDEZ, 2009).

Cabe aqui um aparte sobre as possibilidades de uso do som acusmático no campo cinematográfico feitas por Chion. O som acusmático é o som que se ouve sem saber de onde vem. Um rádio, por exemplo, que transmite sons sem que seja mostrada sua imagem, é um "media acusmatico". Em um filme, isso pode ocorrer de duas formas: visualizado e depois acusmatizado ou acusmático e depois visualizado. Segundo o autor, "um som ou voz deixados acusmáticos criam, com efeito, um mistério acerca do aspecto da sua fonte e da sua própria natureza, as propriedades e os poderes dessa fonte." (CHION, 2008, p. 61). Segundo o autor, é na oposição entre o visualizado e o acusmático que se estabelece, no audiovisual, o chamado fora de campo.

Nos filmes de Haneke, é notável o uso frequente dos *sons fora de campo* e dos *sons on the air*, que, na definição de Chion, são os sons os presente em cena, porém transmitidos através de rádio, televisão, telefone, etc. Em *Funny Games* (1997), muitas ações são desenhadas através de sons, especialmente de ruídos mecânicos e aparatos tecnológicos, sendo mais frequentes os sons do rádio e da televisão. Nos dois primeiros minutos deste filme é apresentada a família Schober que percorre em seu carro uma bucólica e ensolarada estrada. Os pais, sob o olhar atento e admirado do filho, brincam de adivinhar nomes de músicas clássicas que tocam no CD do carro. Eles brincam de adivinhar as peças e intérpretes das músicas eruditas que escolhem para ouvir. Händel, Mascagni e Mozart. O jogo musical, sábio e gracioso, apresenta personagens que, além de felizes, são cultos. Esta sequência será quebrada, apenas para o espectador, no segundo minuto, quando surgem na tela os créditos do filme em grandes letras vermelhas que lembram os filmes de terror tipo B, ao som dos gritos de John Zorn. A foto abaixo ilustra

[1] Tradução livre de "[...] a uniformity of style is readily identifiable and it is a formal identity shaped in large part by acoustic tendencies: minimal dialogue, only rare instances of music that are always in some way diegetically motivated, an intensification of foley sounds associated with bodily movement and a massive dynamic range that shifts abruptly and violently between noise and silence (Coulthard, Lisa, 2012 , p. 89).

este momento em que a cena se divide: os personagens, felizes dentro do carro, e o corte para o espectador quando aparecem os créditos que, embora causem menos impacto do que o som, demarcam território.

Figura 1. Créditos iniciais

Fonte: DVD Funny Games (1997)

A sequência, que dura pouco mais de três minutos, é construída através de uma justaposição de imagens − a família no carro e os créditos em letras grandes e vermelhas − e de som, mas é o contraste entre a música clássica, melódica, e os gritos de Zorn que impacta a narrativa. Segundo Claudia Gorbman (1980, p.185) "a música que toca enquanto aparecem os créditos do filme − jazz, pseudo-classical, Wagnerian, folk − ativam códigos culturais e podem revelar de antemão, muito sobre o estilo e o tema da narrativa que está por vir."[2] Utilizando o "método de máscaras" proposto por Chion, é fácil identificar a importância da análise sonora. Se tirarmos o som e ficarmos somente com as imagens da abertura de *Funny Games*, a justaposição das duas cenas perde praticamente todo o sentido, pois é a troca repentina da música que marca com força a ambiguidade proposta.

Cabe aqui um parênteses sobre a música de John Zorn. Compositor, saxofonista, fundador do *Theatre of Musical Optics*, em Nova York, Zorn toca *jazz*, música clássica, rock experimental, entre outros gêneros, e é vocalista da banda *Naked City* que acompanha a música cantada neste filme. Em algumas análises sobre *Funny Games* é corriqueira a

[2] Tradução livre de "the music that plays while a film's credits unroll - activates these cultural codes, and can reveal before-hand a great deal about the style and subject of the narrative to come" (Gorbman, 1980 p. 185).

referência ao "*heavy metal* de John Zorn", equivocadamente. Diz Haneke em entrevista a Katey Rich (2008) :

> Não é *heavy metal*. John Zorn não faz *heavy metal*. Assim como o filme faz uma paródia de um *thriller* clássico, John Zorn faz uma paródia de *heavy metal* clássico. A música clássica não é a trilha sonora deste filme. Toda a minha música não deve ser entendida uma parte da trilha sonora , e som como a ação, que faz parte da história. A outra música, a música de John Zorn e está sob os títulos, e é o cólon irônico. OK, agora vamos para um *thriller*. [3]

Esta informação traz uma sutileza nesta relação entre música e cinema, pois sinaliza que a escolha de Zorn foi feita com o propósito de acompanhar a proposta do filme, uma vez que assim como *Funny Games* busca parodiar os *thrillers* clássicos, John Zorn procurou fazer o mesmo com o *heavy metal* clássico[4]. Acompanhando os critérios de Bresson (1979) segundo o qual "É preciso que imagens e sons se sustentem entre si de perto e de longe. Nada de imagens e sons independentes" [5] (p. 78), no *remake* norte-american, Haneke recusou a sugestão da produtora para trocar a música John Zorn pela de Marilyn Mason, pois Mason de fato toca o *heavy metal* clássico, o que não seria condizente com a proposta do filme. A paródia de Haneke é acompanhada pela paródia de Zorn. Ambos " brincam " com clássicos.

A música Zorn aparecerá novamente quando Paul, um dos sequestradores, persegue Georg Jr. que foge para a casa de um vizinho. Já próximo a Georg Jr., Paul diz "Vem cá. Vou colocar uma música para nós dois", e coloca para tocar *Hellraiser*, também na voz de Zorn, que traz os mesmos gritos e o mesmo incômodo acústico que a música de abertura, pontuando o inegável controle de Paul sobre a situação. Ele persegue Georg Jr., sabe que será fácil acuá-lo, permite que Georg Jr. aponte o rifle para ele e ainda avisa-o de

---

[3] Tradução livre de "It's not heavy metal. John Zorn does not make heavy metal. Just like the film is a parody of a classical thriller, John Zorn is a parody of classical heavy metal. The classical music is not a soundtrack in this movie. All my music is not meant as a soundtrack—is part of the action, part of the story. The other music, the John Zorn music, is under the titles, and it's the ironic colon. OK, now we go to a thriller " disponível em < http://www.cinemablend.com/new/Interview-Funny-Games-Director-Michael-Haneke-8141.html > Acesso em 16 mar.2015.

[4] Diversas músicas de John Zorn estão disponíveis no canal do youtube. Esta, por exemplo, traz uma mistura de Jazz e Bossa Nova < https://www.youtube.com/watch?v=W9iR_QdFh6A> Acesso em 02 fev 2015. Aqui, com a cantora argentina Sofia Rei no Warsaw Summer Jazz em 2013 < https://www.youtube.com/watch?v=MA39pXfBBRE> Acesso em 02 fev 2015. Aqui, seu perfil na wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/John_Zorn. Acesso em 20 mar. 2015.

[5] Tradução livre de "Es preciso que imágenes y sonidos se sostengan entre si de cerca y de lejos. Nada de imágenes y sonidos indenpendientes" (BRESSON, 1979, p. 78)

que deve puxar o gatilho. Assim como controla a música que está tocando, Paul controla a cena. Ele sabia que a arma estava descarregada. Ao som de *Naked City*, a perseguição finda quando o tiro não sai. Paul olha para Georg Jr. e sussurra sarcasticamente *pufff*.

Assim como o contraste entre a música clássica e os gritos de John Zorn no início do filme, *Funny Games* segue com grandes diferenças acústicas. Falas, músicas e ruídos são muitas vezes abruptamente interrompidos por cortes, com longas pausas sonoras.

Na sequência final do filme, Paul, já na casa da próxima vítima, olha para a câmera e, ao surgirem os créditos finais, também em letras vermelhas, volta a tocar a música da abertura. A narrativa circular - quando o final do filme reencontra o início formando o arco narrativo que fecha um círculo - indica que a história macabra recomeçará.

Destaca Chion (2008) que:

> Para além do seu papel narrativo (apresentar ou lembrar o quadro de ação e as suas dimensões), o elemento de cenário sonoro pode ser também, graças à montagem, um papel pontuativo. A inteligência da sua distribuição no ritmo da cena pode renovar-lhe e transfigurar-lhe completamente a utilização (p. 49).

O som fora de quadro está em quase todos os atos violentos cometidos em *Funny Games*. Ao espectador só é permitido ouvir - sons, gritos, choro -. Ele não assiste ao "espetáculo" da violência. Burch (1992), afirma que para se compreender a natureza do espaço fílmico é fundamental entender que este espaço torna-se, na verdade, dois: aquele que está dentro do quadro e o que está fora do quadro. Haneke coloca a violência, mas nega ao espectador o acesso visual a ela, que é mostrada através do som, ou seja: não se vê. Ouve-se. Praticamente nenhuma imagem dos atos sanguinários é mostrada. A câmera mostra o desenrolar das ações que culminam em violência, mas no momento em que um personagem é brutalmente torturado ou morto, a câmera é desviada.

As músicas clássicas tocadas na abertura, as duas músicas de John Zorn e uma canção que toca no rádio pouco antes de Peter entrar na casa, compõem o universo musical do filme. Todas, combinadas com as imagens, possuem funções pontuais na trama, no

sentido colocado por Chion. Até a música *pop* que toca no rádio discretamente está em perfeita conexão com a cena na qual Anna lava as verduras na cozinha tentando relaxar após a saída de Peter. Esta canção, quase inaudível, acompanha toda a cena em que Peter e Paul iniciam, em parceria, os primeiros diálogos com Anna.

Segundo Haneke,

> A música é a forma artística mais relacionada ao cinema. Também ao teatro. Pois o cinema, teatro e música se baseiam principalmente no tempo. Se uma história funciona ou não é sempre uma questão de tempo, como uma melodia. Se o ritmo e a coordenação estão errados, você pode ter o melhor roteiro que não vai funcionar. O diálogo também é baseado no ritmo. Onde e como são as pausas é essencial. O trabalho do diretor é ter olhos e ouvidos para o ritmo. Ele deve ser capaz de ouvir se uma pausa é muito longa ou muito curta. É uma questão de musicalidade, ser capaz de escutar e decidir se é autêntica ou não[6]. (SAMANIEGO, 2009)

Percebe-se nesta fala a importância da função tempo, trabalhada no capítulo anterior, relacionada ao uso dos elementos sonoros de um filme. A palavra *ritmo* deriva do grego *rhytmos* que se refere ao que flui, que se move em movimentos regulados, o que significa que uma música deve ter seus acordes corretamente ritmados para ser apreciada. O mesmo se dá com um filme, onde sons e imagens devem estar no mesmo compasso. Ritmados. Na mesma entrevista, Haneke diz "Para mim sempre é mais eficaz, se quero manipular o espectador, utilizar mais o som do que a imagem. Porque a imagem, sabemos todos, está truncada, o sangue é ketchup e essas coisas"[7]. E sobre seu prazer ao colocar o som durante a montagem, explica:

---

[6] Tradução livre de "La música es la forma artística más relacionada con el cine. También el teatro. Pues el cine, el teatro y la música se basan todo en el tempo. Si una historia funciona o no siempre es un asunto de tempo, al igual que una melodía. Si el ritmo y coordinación es el equivocado ya puedes tener el mejor guión que no va a funcionar. También el diálogo está basado en ritmo. Donde y como están las pausas es esencial. El trabajo del director es tener oído y vista para el ritmo. Hay que ser capaz de oír si una pausa es demasiado larga o demasiado corta. Es una cuestión de musicalidad, ser capaz de escuchar y decidir si resulta auténtico o no. Disponível em < http://lamimesis.blogspot.com.br/2009/08/14-michael-haneke-la-realidad.html >. Acesso em 20 mar. 2015.

[7] Tradução livre de " Para mi siempre es más eficaz, si quiero manipular al espectador, utilizar el sonido más que la imagen. Porque la imagen, ya lo sabemos todos, está trucada, la sangre es ketchup y esas cosas ". Disponível acima. Mesmo acesso.

> O que mais gosto é adicionar o som. Quando a película já está montada, o som lhe dá literalmente vida. O som te dá muitas possibilidades. Pode melhorar muitas coisas. Inclusive se uma tomada está ruim pode melhorá-la com uma pequena ajuda do som. Dar esse sopro de vida em sua obra é insuperável. Eu amo isso[8].

As músicas clássicas tocadas na abertura, as duas músicas de John Zorn e uma canção que toca no rádio pouco antes de Peter entrar na casa, compõem o universo musical do filme. Todas, combinadas com as imagens, possuem funções pontuais na trama, no sentido colocado por Chion. Até a música *pop* que toca no rádio discretamente está em perfeita conexão com a cena na qual Anna lava as verduras na cozinha tentando relaxar após a saída de Peter. Esta canção, quase inaudível, acompanha toda a cena em que Peter e Paul iniciam, em parceria, os primeiros diálogos com Anna.

É importante tecer detalhes quanto ao uso dos recursos sonoros neste filme, pois o som dá um forte tom à obra. Diversas passagens sonoras pontuam momentos de *Funny Games*. Ao fim da cena inicial, Georg para o carro e buzina para chamar a atenção dos amigos que estão na outra casa. Esta buzina discreta, porém marcante, avisa que a história vai começar. Quase ao final do filme, quando os sequestradores vão embora após a morte de Georg Jr, Anna sai em busca de socorro enquanto Georg fica em casa aguardando. Após cobrir o corpo do filho em silêncio, ouve-se o som de uma bola de golfe batendo no taco do chão. Georg ouve. Olha em direção a porta. Vê a bola tinir no chão. Em seguida entram Peter e Paul com Anna amordaçada.

Na última cena, o silêncio absoluto com os créditos rolando, como a dizer que não há mais nada a falar. O silêncio ao final é uma característica dos filmes de Haneke. Em Amor, por exemplo, a ausência total de sons quando aparecem os créditos finais do filme combina com o modo como os espectadores costumam deixar a sala do cinema: em silêncio.

---

[8] Tradução livre de "Lo que más me gusta es añadir el sonido. Una vez la película ya está montada el sonido le da literalmente vida. El sonido te da mucho juego. Puedes mejorar muchas cosas. Incluso si una toma es mala la puedes arreglar con un pequeño arreglo de sonido. Darle ese soplo de vida a tu obra es insuperable. Me encanta. "Disponível em http://lamimesis.blogspot.com.br/2009/08/14-michael-haneke-la-realidad.html > . Acesso em 10 out. 2014.

2.2 MISE-EN-SCÈNE

O conceito de *mise-en-scène* é amplo, e sempre foi muito discutido. Este tópico também vai seguir a definição de Bordwell (2008), segundo o qual " a imagem da *mise-en-scène* é, por excelência, um plano-sequência com grande profundidade de campo" (p. 16), onde estão cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores. O movimento da câmera que alguns estudos incluem no conceito de *mise-en-scène* será deixado para outro tópico, pois a "movimentação da câmera diz respeito à cinematografia, não constituindo característica do que é filmado" (p. 36). Segundo este autor, é difícil separar essas definições no campo cinematográfico, ou seja, qualquer trabalho vai misturá-los às vezes, mas dentro do possível, somente o que faz parte da cena, o que está dentro do quadro, será considerado *mise-en-scène*. Para ele,

> [...]os espectadores, com razão, concentram-se nos rostos, nos diálogos, nos gestos tentando avaliar sua pertinência para o desenrolar da trama. Entretanto os rostos (e os corpos), as palavras (e seus efeitos) e os gestos (sua coreografia) são linhas diferentes de um mesmo bordado. A cada momento. Em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos (BORDWELL, 2008,p. 29).

Bordwell lembra que na fase inicial do cinema havia um enaltecimento da técnica da montagem por ser puramente cinematográfica, em detrimento da encenação que remetia ao teatro. Os críticos, muito atentos à montagem, praticamente ignoravam a *mise-en-scène*. Com o cinema sonoro a encenação ganhou mais espaço, ainda que até hoje a montagem habilidosa continue a ser mais elogiada do que uma encenação bem elaborada. Segundo ele, isso pode ser explicado pelo fato de que os recursos usados para a elaboração da *mise-em-scène* são mais sutis do que os da montagem. O autor ratifica a importância do estudo minucioso do estilo ao afirmar que as escolhas estilísticas guiam o olhar do espectador, pois o interesse público "está também sujeito à magia gravitacional dos corpos desenhados com a luz da tela" (p. 69).

Haneke é um diretor que privilegia a *mise-en-scène*, utilizando mais os seus recursos do que os da montagem, o que será demonstrado ao longo deste estudo. Ele diz que prefere filmar planos longos inclusive porque os atores, especialmenre os de teatro, desenvolvem com mais fluência suas emoções quando não há cortes nem interrupções. Faz a ressalva de que no caso de cenas externas e/ou com muitos coadjuvantes fica difícil manter a qualidade de um plano longo, com seis, sete minutos, por exemplo, pois ao trabalhar com muitas pessoas, ainda mais quando não são atores profissionais, é difícil não haver dispersão (MONTMAYEUR, 2013).

Como foi dito na pequena biografia de Haneke, antes de trilhar seu caminho no cinema, ele passou pelo teatro e pela televisão, o que certamente influenciou seu estilo cinematográfico. Há um forte tom teatral em suas obras, percebido especialmente pela rigorosa construção da *mise-en-scène* e pelo trabalho de interpretação dos atores. Esta maneira de Haneke filmar exemplifica esta colocação de Bordwell (2013): "a feitura de um filme é uma avalanche de escolhas mínimas [...]. Ao fazer suas escolhas, o cineasta é guiado pelo ofício que dominou, pelos modelos que conhece, pelos ensaios, erros e hábitos da experiência" (p. 205).

Distribuição minimalista de objetos e pessoas dentro do quadro, silêncios significantes, a maneira dos atores entrarem e saírem da cena, os esvaziamentos como elemento da composição, entre outros aspectos, destacam o uso que Haneke faz do dispositivo da teatralidade: como meio para trazer o espectador à realidade e como um mecanismo que contesta as representações espetaculares, que muito se aproxima da concepção do teatro épico, desenvolvida por Bertold Brecht.

É frequente a comparação entre o teatro de Bertold Brecht e o cinema de Haneke. Embora este diga não ser um grande fã de Brecht, os pontos de convergência nas obras dos dois realizadores são marcantes. Haneke, inclusive, por ter trabalhado muitos anos como diretor de teatro, viveu a dramaturgia alemã e certamente conheceu com profundidade a dramaturgia *brechtiana*. De acordo com Grundmann (2010), as práticas realizadas por Haneke no teatro constituem o valor de suas obras e são sua principal ferramenta de estilo. Ele busca um controle total do dispositivo cinematográfico através de uma seleção rigorosa dos recursos que aparecem nos planos, para alcançar os efeitos pretendidos.

A *Teoria do Teatro Épico* de Brecht, no início do século XX, buscou romper convenções do teatro clássico (teatro aristotélico), que se caracterizavam essencialmente

pelo efeito ilusionista, propondo uma nova teoria de representação que suprimisse a ideia de ilusão, através, especialmente, do "efeito distanciamento". Para isso, Brecht criou um novo modo de representação baseado na exibição do dispositivo que, ao revelar os procedimentos técnicos, poderia desestimular o efeito ilusionista, provocando no espectador um olhar consciente e realista sobre os fatos. Uma das suas propostas foi a quebra da " quarta parede". Segundo Ismail Xavier

> No século XVIII, o teatro assumiu com mais rigor a "quarta parede" e fez a mise-em-scène se produzir como uma forma de tableau que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a "quarta parede" significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão "em outro mundo". (XAVIER, 2003b, p. 17).

De fato, no século XVIII, o teatro procurava fazer o público entrar ao máximo na história, se esquecendo de que estava assistindo a uma encenação. Neste modelo, além das três paredes que compõem o palco, os atores deveriam imaginar uma quarta parede que separasse o público da cena. A quebra da quarta parede no teatro épico foi mais uma forma de romper o efeito ilusionista da representação teatral, buscando fazer do espectador agente ativo da encenação. Brecht fazia uso desta quebra especialmente através de narradores que muitas vezes se narravam a história fictícia, e eu outras se assumiam como atores em cena. A ideia é que o rompimento da quarta parede permitisse uma aproximação direta com espectador. Para Gerd Bornheim (1992), Brecht pretendia que os atores mantivessem controle sobre seus papéis. Desta forma, interrompiam processos de identificação ou empatia por parte do público. A ideia era "cuidar para que não surjam campos hipnóticos' que magnetizem o espectador" (BORNHEIM, 1992, p.258). É bom lembrar que a quebra da quarta parede já era usada na comédia antiga, como, por exemplo, em prólogos e epílogos nas comédias de Plauto e Terêncio, mas Brecht a usou com o propósito de conscientizar o espectador sobre a realidade social.

Ao ator Brecht atribuiu um papel crucial a fim de cumprir duas funções básicas: representar os problemas sociais e causar uma atitude crítica no espectador. Como seu objetivo era fazer o público entender os problemas sociais como algo humano, a mediação

entre o texto e a representação deveria se centrar no ator, com o apoio cênico em segundo plano. Centralizar no ator não exclui o controle dos demais recursos (no caso do teatro são principalmente o palco, a iluminação e os sons), ao contrário: todos os elementos devem ser controlados, pois tudo o que é posto em cena deve atuar obrigatoriamente. Os espaços necessitam de austeridade para que a composição ganhe clareza e represente o discurso apresentado. Nada deve existir que possa desviar a atenção sobre o fato representado. O artista tem que criar um universo diegético totalmente em conexão com o sentido ideológico da obra

Segundo Brecht (2004),

> As premissas para a utilização do efeito distanciamento com o fim citado são que se limpe o cenário e a zona do público de todo elemento "mágico" e que não se formem "campos hipnóticos" [..] há que neutralizar com determinados meios técnicos a tendência do público em embarcar-se em uma de essas ilusões (p.131).[9] Aspas do autor.

Dentro das especificidades da dramaturgia *brechtiana*, entender o conceito de *gestus* social é imperativo para estabelecer esta comunicação entre o teatro de Brecht e o cinema de Haneke. *Gestus* social pode ser definido como a expressão gestual das relações sociais, que regem em determinada época a convivência entre os homens. O uso apropriado do *gestus*, segundo Brecht, cria um processo de interação entre o ator e o espectador que permite definir a representação da realidade. Além de servir para iluminar a representação, o *gestus* deve ser politicamente útil para a ação. Para este dramaturgo, o gesto estilizado, que costuma ser excessivamente dramático, não deve ser usado em nenhum caso, o que converge com o pensamento de Haneke que inclusive disse em seu texto *Terror e Utopia da Forma*: "sempre me pareceu obsceno assistir a um ator retratar, com fúria dramática, alguém que estivesse sofrendo ou morrendo − é roubar daqueles que estão realmente sofrendo ou morrendo sua ultima posse: a verdade" (HANEKE, 2011, p. 20). O movimento dos atores, sua expressão, seus gestos, são sempre exatos para representar cada fato em cada cena. Não há excessos, o que, mais uma vez, remete aos

[9] Tradução livre de "Las premisas para la utilización del efecto distanciador con el fin citado son que se limpie el escenario y la zona del publico de todo elemento «magico» y que no se formen «Campos hipnóticos» [...] hay que neutralizar con determinados medios tecnicos la tendencia del publico a embarcarse en una de esas ilusiones" (BRECHT, 2004, p.131).

conceitos de Bresson. “Um suspiro, um silêncio, uma palavra, uma frase, um barulho, um lado, seu modelo inteiro, seu rosto imóvel, movendo-se, de perfil, de frente, um imenso ponto de vista, um espaço restrito. Cada coisa exatamente no seu lugar: seus únicos recursos”[..] “ Nada em excesso, nada que falte “[10] (BRESSON, 1979, p. 32; p. 42).

> Na realidade, o excesso de objetos não é mais do que uma falta de espaço. Muitas vezes, as casas mais pobres são mais ricas em objetos. Uma impressão de parquedad também se deve à construção cênica do ilusionista que não se contenta em sugerir características, trabalhar com abstrações, deixando a cargo do espectador a tarefa de concretizar. Se opõe a paralização e atrofia a fantasia. [11] (BRECHT, 2004, p. 203).

No cinema costuma ser mais difícil dar funções aos muitos objetos colocados nos quadros do que no teatro, mas em praticamente todos os filmes de Haneke a composição do cenário aparece reduzida a seus limites, pois muitos objetos possuem função ativa na história, inclusive em *Funny Games*. Por esta razão, um dos subitens deste tópico abordará a função dos objetos neste filme. O mesmo ocorre com o trabalho dos atores que, como componentes essenciais do distanciamento, só aparecem em cena para mostrar algo ao público. Pelo mesmo motivo, será tratado em outro subitem: personagens.

Tarkovsky (1998) foi outro grande defensor da *mise-en-scène* cinematográfica, sempre considerando seu fator temporal. Ele criou o conceito de “tempo impresso“ para se referir à precisão de uma obra fílmica na qual só deveria estar em cena personagens e objetos que tivessem função no enredo. As técnicas cinematográficas teriam que ser contidas, exatas, para dar um efeito de concentração nas cenas sem haver dispersão, de forma muito similar aos conceitos de Brecht. Segundo ele, era preciso “deixar as mãos livres”, tirando “todos os elementos desnecessários, inadequados ou irrelevantes, e fazê-lo de tal forma que a questão das necessidades do filme e das coisas que deveriam ser evitadas fosse resolvida por si própria” (p. 111). Ele dá o exemplo de Bresson, que fazia seus filmes sem “ nenhuma

[10] Tradução livre de “Un suspiro, un silencio, una palabra, una frase, un estrepito, una mano, tu modelo entero, su cara, quieto, en movimiento, de perfil, de frente, una vista inmensa, un espacio restringido .Cada cosa exactamente en su lugar: tus úmicos recursos”[...] “Nada en exceso, nada que falte”. (BRESSON, 1979, p. 32; p. 42

[11] Tradução livre de “En realidad, el exceso de objetos no es mas que una falta de espacio. A menudo las viviendas pobres son las mas ricas en objetos. Una impresión de parquedad también se debe a que la construcción escenica no ilusionista se contenta con sugerir características, trabaja con abstracciones, dejando a cargo del espectador el trabajo de concretar. Se opone a la paralización y a la atrofia de la fantasia” (BRECHT, 2004, p 203).

introdução especial de material, nada de forçado, nada que lembre generalização deliberada (*ibid* p. 111).

Referindo-se a *Funny Games*, Catherine Weathley (2008) diz que este filme encena uma manipulação "escondida" – aspas da autora – a fim de inserir o espectador no espetáculo cinematográfico. Dentro do largo espectro que existe entre o uso de recursos específicos do suspense, que busca o engajamento do público através de formas contidas de emoção, e do melodrama, no qual as emoções do espectador são conectadas através de personagens com boa conduta moral, "o elemento técnico central é a concentração da mise-en-scène cinematográfica especialmente em torno de personagens individuais e seu lugar em uma trama. Este quadro tem como objetivo principal a elaboração do espectador dentro do filme" (p.104) [12].

2.2.1 PERSONAGENS

A primeira observação importante é quanto ao nome das personagens. Haneke dá a todos os personagens principais dos seus filmes os mesmos nomes: Georg e Anna, com as variações de pronúncia e escrita referentes aos países onde se passa cada história[13]. Jean-Pierre Ryngaert (1996) chama a atenção para o fato de que os nomes atribuídos às personagens são uma indicação importante, e ainda que uma personagem não se construa apenas a partir de seu nome, é relevante analisar de que forma os autores as nomeiam. Sendo assim, é legítimo inferir que nos filmes de Haneke os nomes das personagens principais cumprem somente a função de nominá-las, sem nenhuma conotação metafórica, como o próprio autor afirma ao responder esta questão em entrevista a Donald Clarke (2012).

[12] Tradução livre de "the central technical element is the concentration of mise-en-scène and cinematography around individual characters and their place in a plot. This framework is aimed foremost at drawing the spectator into the film" (WHEATLEY, 2008, p. 104).

[13] Exceção feita às adaptações, como "O Castelo" (1997), baseado no conto de Franz Kafta e *A Professora de Piano* (2001), adaptação do livro homônimo de Elfriede Jelinek. Neste, entretanto, uma personagem coadjuvante, se chama Anna. Outra observação é quanto aos sobrenomes dos personagens. Quase sempre, em seus filmes austríacos/alemães, o sobrenome é Schober, enquanto na França é Laurent.

> Quando eu fiz meu primeiro filme de TV há alguns anos eu precisava de alguns nomes e eu escolhi os menores e mais simples que poderia encontrar. Eles deveriam ter poucas sílabas longas. Por isso fiquei preso a eles. O importante na escolha de nomes é garantir que eles não tenham um significado na vida real. Como o filme é um meio realista, eu não quero que eles tenham qualquer significado metafórico escondido. É isso ou porque eu sou muito preguiçoso[14].

Mostrando o quão importante podem ser o nome das personagens, *Funny Games* faz o inverso com os nomes dos rapazes torturadores. Inicialmente apresentados com nome dos apóstolos Peter e Paul, durante o longa metragem eles se chamam, aleatoriamente, pelo nome dos ingênuos e engraçados Tom e Jerry que brincam sempre do que são − gato e rato − e em outros momentos de Beavis e Butt-Head, personagens de uma série de televisão americana, que embora também engraçados possuem um comportamento rebelde e inconsequente. Em entrevista a Toubiana (2005b), Haneke disse que o nome dos os rapazes varia porque eles são "arquétipos" (aspas do autor).

Cabe aqui uma pequena consideração a respeito de arquétipos imaginando-os como funções exercidas por diferentes personagens. A abordagem da narrativa por meio dos arquétipos deve muito a Jung[15], pioneiro em identificar na produção do inconsciente , figuras arcaicas que se repetem em várias culturas, É neste inconsciente coletivo, herdado culturalmente, que se manifesta e se atualiza o arquétipo. A estrutura arquetípica contribui especificando os traços de cada arquétipo, que, munidos de uma função, funcionam como uma máscara que os personagens usam no universo da ficção.

Desta forma, podemos entender que quando Haneke se refere aos rapazes como arquétipos, ele quer dizer que ao dar nomes diferentes a eles − e carregados de simbolismo, pois representam personagens que já estão na memória do espectador (apóstolos e figuras de desenhos animados) -, ele pretende fazer com que suas atitudes representem não só o que está no texto, como também os nomes que lhes são dados, já previamente associados a

---

[14] Tradução livre de "When I made my first TV film some years ago I needed some names and I chose the simplest shortest I could find," Haneke told me. "They had to be few syllables long. That's why I have stuck with them. The important thing when selecting names is to ensure they don't have a meaning in real life. Because film is a realist medium I don't want them to have any hidden metaphorical meaning. It's either that or because I am really lazy." Disponível em < http://www.irishtimes.com/blogs/screenwriter/2012/11/11/michael-haneke-talks-anne-and-george/> . Acesso em 20 mar.. 2015.

[15] Carl Jung trata detalhadamente do conceito de arquétipos em sua obra *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2000).

figuras populares − pessoas ou desenhos. Segundo Hernández "os arquétipos nos filmes de Haneke tem tanta ou mais força do que os personagens" (p. 2009, 38).[16]

No caso dos personagens principais, a relação entre dois nomes quaisquer – Anna e Georg - e o burro Balthazar, personagem principal do filme *Au hasard Balthazar* (1966), de Robert Bresson é inevitável. Como disse Haneke, Balthazar, que tanto chamou sua atenção, poderia ser qualquer um. Não importava se era um animal ou que nome tinha. Era uma vida, e o filme de Bresson contou a história dessa vida, assim como os filmes de Haneke contam histórias de personagens que poderiam ser também qualquer um. No caso, que atendem quase sempre pelos nomes de Anna e Georg.

Por sua vez, os rapazes, construídos estrategicamente com a candura dos apóstolos, vestidos de branco, de pele clara, polidos e educados, entram com facilidade na casa da família. Estão desarmados. Se sua elaboração fosse outra, distinta do ambiente "classe média em sua casa de campo", certamente a facilidade para se infiltrarem no ambiente não seria a mesma.

Figura 2 Peter e Paul na casa de Georg e Anna

Fonte: DVD Funny Games (1997)

[16] Tradução livre de "en la obra de Haneke, en general, los arquetipos tienen tanta o más fuerza que los personajes" (HERNÀNDEZ, 2009, p. 38).

Durante a história eles se comportam com certa patetice. Em alguns momentos brincam de gato e rato, como *Tom* e *Jerry* fazem entre eles, com alguma graça e lampejos de mal estar.. Outras vezes se portam como delinquentes, como *Beavis e Butt-Head*. Segundo Ryngaert (2006), nenhum "grande propósito", mas uma soma de microações também constrói uma identidade.

Na entrevista a Toubiana (2005b), a respeito de *Funny Games* (1997), Haneke fala da sua relação com os personagens.

> Como autor, devo dar a todas as minhas criaturas os recursos que disponho. Não gosto quando um criador se acha mais inteligente que sua criatura. Procuro dar a cada personagem tudo o que a situação permite. Lhes darei minha inteligência, minha sensibilidade e confronto esses personagens. Não me interessa denunciá-los, incluindo que não é protagonista, Eu dei a Paul, o pior dos dois, uma inteligência que exerce certa fascinação pelo que faz. Uma fascinação negativa, mas uma fascinação. Dê a todos os personagens a mesma intensidade para que todos sejam interessantes (HANEKE *in* TOUBIANA - tradução livre).

Em *Funny Games*, os personagens da família foram construídos para representarem o que são: a tal família feliz abastada. O "feliz" será ceifado no decorrer da trama. O mesmo não ocorre com os rapazes, e certamente por isso, a mudança de nomes. Toda a construção física e seus bons modos (sim, pois até na tortura eles mantem as boas maneiras, embora de forma cínica) vão de encontro ao seu comportamento cruel e violento. Das boas vestes e do gestual educado, apresenta-se dupla dos "bons apóstolos". Dos atos, os tipos *Tom* e *Jerry* e *Beavis* e *Butt-Head*. São as microações. Na família, as atitudes esperadas. Nos rapazes, a surpresa. Segundo o autor, na citada entrevista a Toubiana, ele dirigiu os dois núcleos dramáticos da seguinte forma: a família seria o núcleo da tragédia, e os rapazes, o da comédia. Haneke afirma que os rapazes são "o paraíso cômico". Dois tipos sempre encontrados no circo. Um é o que sabe tudo, muito sério, enquanto o outro é o idiota.

O olhar dos personagens, seus gestos, suas falas, o tom, o movimento, formam um todo inserido na construção do drama. No caso de Peter e Paul, a polidez, o conhecimento por eles apresentado − inclusive sobre a marca do taco de golfe que a família possui − sugere que eles têm ao menos um nível econômico confortável. Junto com a aparência

física impecável, não é difícil abrir a porta que os levará ao mundo perfeito da família de Georg e Anna, onde o casal e seu filho se tornarão presas fáceis nas mãos dos delinquentes.

A dissonância entre o que se espera a partir da construção das personagens e suas atitudes impacta a história e, consequentemente, transtorna o espectador. Em filmes de suspense, em *thrillers*, o comum é personagens maus serem caracterizadas como tal. Isto significa normalmente roupas escuras e comportamentos bizarros, costumeiramente apresentados no início da trama. Subverter esta ordem é enigmático.

2.2.2 OBJETOS

Adornar o cenário, trazer referências simbólicas, despertar novas sensações, mostrar o envolvimento do diretor com a narrativa, expressar ideologias, delimitar espaços temporais, são algumas das diversas funções que os objetos possuem na elaboração fílmica. Funcionam também como instrumentos de construção, preservação e diferenciação de identidades. Muitas vezes os objetos, ao serem transformados em imagens ficcionais, carregam significados que vão além das suas funções na realidade. Modos diversos de apresentar objetos em cena não são exclusivos da arte cinematográfica, mas a representação, tributária do teatro, unida à tecnologia e aos objetos demarca a estrutura do significado de "ser um filme", onde estão incluídos os objetos e as diversas possibilidades de coloca-los em cena. E filmá-los.

O estudo da função dos objetos nos filmes não é recente, embora ainda não exista uma metodologia específica para tal. Já na década de 50, o crítico e estudioso de cinema André Bazin (2012) propôs uma interpretação dos objetos no cenário fílmico. O fotógrafo francês, crítico e cineasta, Alain Fleischer (2004) foi detalhista no estudo da função dos objetos existentes em um filme ao escrever sobre a dramaturgia dos objetos no cinema. Segundo o autor, objetos podem tanto auxiliar a narrativa como manipular as ações dos personagens.

Objetos e aparatos tecnológicos apropriados de forma peculiar dentro da narrativa marcam a filmografia de Michael Haneke. Em seu primeiro filme, *O Sétimo Continente* (1989), baseado em um fato real, a desconstrução familiar, voluntária, começa e termina pelos objetos, ou melhor, pelos não humanos, já que uma das primeiras ações praticada

após a decisão de pôr fim a todas as vidas é a quebra do aquário. Um longo plano mostra os peixinhos debatendo-se no chão inundado da sala. Neste filme, a importância dos objetos é tão grande que quando a família decide pelo suicídio, ela começa a destruir todos seus objetos, inclusive suas economias que, retiradas do banco, vão literalmente para a privada, em uma cena memorável, chocante e, ao que parece real, pois segundo o diretor, a polícia encontrou moedas no vaso sanitário da casa (TOUBIANA, 2005a). A cena final, depois de destruídos todos os objetos da casa, e mortas mãe e filha – o pai ainda aguarda o efeito do veneno – é da televisão ligada com chuviscos na tela.

Em seu segundo filme, quase todas as ações são mediadas pelos aparatos tecnológicos. Não é por acaso que o filme se chama *Benny´s Video* (1992). Sem dúvida, nos filmes de Haneke, os objetos vão muito além de enfeites dos quadros ou figurantes da narrativa. Câmera fixa e longos planos convocam a atenção do espectador a praticamente todos os elementos postos em cena e mesmo que o público não se dê conta, os objetos possuem uma função ativa. Independente da atenção dada pelo espectador ao que seriam detalhes do filme - os móveis, o barco, a faca, o ímã de geladeira -, a maneira como esses objetos emergem na história é peculiar.

O título do artigo de Erick Felinto (2011) *A coisa que me olha: os objetos sinistros de Michael Haneke*, já anuncia o destaque dos objetos no universo fílmico de Haneke, e de que maneira " essas coisas que olham" são apresentadas ao espectador. Felinto diz que os objetos intervêm na obra desse diretor de duas formas: " como centro de gravidade em torno dos quais se processam a maioria das ações dos personagens" e " que promovem uma sobreposição de planos imagéticos perturbadora" (FELINTO, 2013, p. 201). Conclui que

> Em seus enigmas narrativos e em sua problematização das imagens, Haneke nos convida ao engajamento em um interessante jogo. Um jogo em que nos defrontamos continuamente com os objetos do nosso mundo e somos convocados a elaborar novos modos de enxergá-lo" (*ibid* p.72).

Em nota de rodapé, Felinto sugere o estudo da obra de Bruno Latour para essa nova perspectiva relacionada à interação entre homens e objetos no cinema. De fato, a TAR, ou Actor-Network Theory (ANT) − desenvolvida por Bruno Latour, Michel Callon e John Law na década de 80 – é muito pertinente a este estudo. Sua proposta de seguir os atores e

rastrear suas associações pode ajudar no entendimento de como os não-humanos participam de uma composição fílmica. Segundo Latour (2012) devemos olhar com mais atenção os agregados reunidos, humanos e não-humanos, e como eles se conectam. Para Stalder (1997, s/p.) "O objetivo da teoria é descrever uma sociedade de seres humanos e não-humanos como iguais atores ligados em redes construídos e mantidos, a fim de atingir um objetivo particular, por exemplo, o desenvolvimento de um produto." Como observam Ferreira e Baptista (2009), a proposta da Teoria Ator-Rede é romper com esquemas pré-definidos, dando conta da heterogeneidade dos coletivos que estão por trás de atividades como a ciência, religião e política.

Segundo André Lemos (2013),

> A TAR identifica redes, mediadores e intermediários que atuam em uma determinada associação. O objetivo é descrever os atores envolvidos nas associações e revelar suas características. [...] Esses mediadores, ou actantes (termo da semiótica greimasiana), são tudo aquilo que produz ação sobre outros, podendo ser tanto humanos como não humanos. Eles compõem as redes e são eles mesmos redes, mônadas, partes e todo ao mesmo tempo. Cada actante é sempre fruto de outras associações e cada associação age também como um actante. Ele pode ser um mediador ou cessar essa atividade transformando-se em um intermediário. Não há essência nos objetos: só associações (p 11).

Na casa da família, em *Funny Games*, onde se passa praticamente todo o filme, cada objeto está no seu lugar determinado para causar no espectador a ideia de que se trata de uma família "sob controle". O acesso à casa se dá através de um imenso portão que é aberto por um controle remoto. Ao entrar, a família, que pensa estar protegida dentro do seu mundo bem construído e equipado, acabará se tornando prisioneira deste mesmo mundo, e o portão, colocado para sua proteção, irá aprisioná-los. Dentro da casa os objetos estão postos de forma a ratificar seu pertencimento a uma classe abastada, mas sem excessos. Além da decoração simples e sofisticada, os tacos de golfe são apresentados. Um *close up* diretamente nos tacos de golfe mostra o momento em que Georg os coloca lá encostados na parede da sala. Sim: além de uma casa de campo com um grande lago ao fundo, a família possui um veleiro e pratica golfe. No decorrer da trama, estes objetos − símbolos da classe média − serão apropriados pelos torturadores, deixando de cumprir sua função lúdica e servindo ao deleite psicopata da dupla, o que vai culminar na tragédia do núcleo familiar.

Os tacos de golfe permeiam toda a história. No início, como objetos que lá estão para compor o cenário da família de classe média. Logo depois se tornam objetos de desejo dos rapazes que pedem para testá-los, e o primeiro teste será exatamente no cachorro que eles matam. Será com um taco que Peter quebrará a perna de Georg, e assim o imobilizará até o final do filme. Haneke contou a Toubiana (2005b), que inicialmente se deparou com a questão de como tornar possível dois rapazes, desarmados, entrarem na casa e torturarem a família considerando que o homem da casa, o pai, era mais forte e alto e estava em uma posição privilegiada, dentro do seu espaço, perante invasores sem armas. Ele teve, então, a ideia de quebrar a perna de Georg no início do filme usando o taco de golfe. A dor sentida o deixaria imobilizado, sem ação, resolvendo o problema da verossimilhança interna deste domínio do mais forte pelo aparentemente mais fraco.

As bolas de golfe também terão participação especial em alguns momentos do filme, especialmente como prova de que o jogo continua, como foi mostrado no tópico sobre o som. O veleiro, símbolo altamente representativo da grandeza monetária da família, terá uma única função no filme, além de ratificar a fartura: será com ele que os rapazes sairão, ao final do filme, da casa de Georg e Anna e chegarão à casa da próxima vítima. Em nenhum momento este objeto é usado pela família. Os ovos, por sua vez, dão início à tensão dramática da história, uma vez que é entre o pedido de empréstimo dos ovos à Anna e suas sucessivas quedas pelas mãos de Peter que se dá o início da intriga.

É na tão falada cena do controle remoto, porém, que a função dos objetos é totalmente desvirtuada da sua função corriqueira, inclusive na composição fílmica. Em *Funny Games*, o percurso que este objeto faz na trama é surpreendente. Controles remotos sequer vão além de apêndices do "objeto televisão", mas aqui ele passa de figurante a protagonista da cena, alterando totalmente o desenrolar da trama para um caminho sem volta. Durante alguns segundos seu protagonismo é absoluto, e através da ação de *rewind* a história vai mudar, ou melhor, voltará ao que era, exatamente no ponto em que estava. Se não fosse o controle remoto e seu *rewind* o destino dos personagens seria outro.

Funny Games é um filme que brinca com o espectador, destruindo suas certezas, frustrando suas expectativas, surpreendendo-o, seja através dos actantes humanos ou dos não- humanos. O farto uso da metalinguagem corrobora para uma participação mais ativa dos não-humanos, especialmente na cena do controle remoto que acaba por colocar em

prática, em segundos, todas as situações aqui levantadas: brinca com o espectador, frustra suas expectativas, surpreende, desestabiliza.

Avaliando as microações dos personagens humanos e não-humanos em *Funny Games*, é inegável que personagens não humanos atuam, modificam ações e podem ser considerados atores. Inclusive, assim como os humanos, em determinado momento da história eles passam de figurantes a protagonistas, de coadjuvantes a figurantes, enfim, podem ziguezaguear pela trama. "Siga os atores, ou antes, aquilo que os faz atuar: as entidades em circulação" (LATOUR, 2012 p. 339).

Analisando o objeto taco de golfe, por exemplo, com um olhar *latouriano*, fica claro que de figurante no cenário da casa, de adorno calculado para estar lá a fim de compor a cena, ele passa a mediador ao modificar duas ações em momentos distintos: quando o cão é morto e quando a perna de Georg é quebrada. Se fosse classificado dentro da categoria dada aos personagens humanos, seria protagonista ou coadjuvante. Ator, sem dúvida. Agente. Um ator-rede, pois faz parte desta rede formada pelas peças colocadas e desenvolvidas na narrativa. "Um ator-rede consiste naquilo que é induzido a agir por uma vasta rede, em forma de estrela, de mediadores que entram e saem. São muitas as conexões que lhe dão a existência: primeiro os vínculos, depois os atores" (LATOUR, 2012, p. 312).

2.2.3 CENÁRIO, CORES E ILUMINAÇÂO

Ao tratar do que chamou de "princípio de direcionamento de atenção", Bordwell (2008) ressaltou que em uma narrativa é possível reunir diferentes técnicas dentro de alguns princípios gerais. Com frequência um contador de histórias procura chamar a atenção para alguns detalhes. No cinema, dentro do quadro estão as cores, a iluminação e outras técnicas desta linguagem que vão ressaltar determinados aspectos da trama. Personagens e objetos já foram trabalhados porque são partes da *mise-em-scène* extremamente destacadas nos filmes de Haneke. Christoph Kanter [17] é o Diretor de Arte de quase todos seus filmes desde *Benny´s Video* (1992), inclusive da ópera *Così fan tutte* que Haneke dirigiu em 2013 no Teatro Real de Madrid.

[17] Disponível em < http://www.imdb.com/name/nm0002496/ > . Acesso em 15 nov 2014.

O cenário de *Funny Games*, como já foi dito, é simples. Uma espaçosa casa de campo, sem objetos luxuosos. Apesar do imenso portão, do lago contíguo ao quintal verde e bem cuidado, a decoração interna é singela. Sofá, mesa, televisão, uma cozinha pequena e uma escada. Quando filmada do lado de fora, vê-se que existem muitos cômodos, mas as cenas internas ocorrem entre a sala e a cozinha. Certamente um cenário luxuoso, uma sala com móveis vistosos, tapetes e lustres chamativos, além da possibilidade de desviar o foco sobre os personagens, como tratado anteriormente dentro do conceito de *parquedad* de Brecht, poderia causar no público certa antipatia à família, pois riqueza em excesso costuma ofuscar a empatia com aqueles que sofrem. O cenário é perfeito para apresentar uma família rica e simpática.

Figura 3. Casa de Georg e Anna. Acima, o ambiente interno. Abaixo, o externo.

Fonte: DVD Funny Games (1997)

Haneke costuma usar imagens austeras, reforçando que o foco é na ação dos personagens, como definido por Brecht em seu *gestus social*. Jean Mitry, em seu trabalho *Estetica y Psicologia del Cine*, fez um detalhado estudo sobre o significado das cores em um filme. Segundo ele, as cores devem ser combinadas levando em conta o significado de cada uma, sua combinação e tonalidades.

> A expressão das cores é um efeito de seu poder discricionário. Se trata de significar por seu dinamismo, ou seja, por suas transformações ou oposições, pelo jogo móvel de formas e cores, enfatizando às vezes umas, às vezes outras. Ao invés de formar composições harmoniosas "em si"

> deve se criar estruturas em ressonância com o sentido psicológico do drama [18] (MITRY, 1986, v.2, p.150-151).

Em 1945, Maurice Merleau-Ponty proferiu a conferência *Le Cinéma et la nouvelle psychologie* sobre arte cinematográfica e questões, suscitadas pela nova psicologia, relacionadas à intervenção do olhar e da memória na percepção do espectador. Em texto publicado no Brasil em 1969, o autor traz vários exemplos de como o sentido de um objeto, de um personagem, pode ser induzido ou modificado de acordo com a escolha das cores e da iluminação, pois "a permanência das cores e dos objetos não é, então, construída pela inteligência, e sim, capturada pelo olhar, na medida em que este abarca ou adota a organização do campo visual" (MERLEAU-PONTY *in* XAVIER, 2003, p.107). Dois pratos brancos, observa, podem ter significados totalmente diferentes a depender da iluminação em cada um. Neste trabalho ele fala também do ritmo, do som, entre outros aspectos relacionados predominantemente à fenomenologia, tratando a percepção cinematográfica como um todo. Para ele "é mediante a percepção que podemos compreender a significação do cinema: um filme não é pensado, e sim, percebido" (p 115).

Haneke, através do uso predominante de cores frias e pastéis, consegue dar uma aparência uniforme às suas imagens que procuram representar uma desafeição social, como o autor diz em suas entrevistas. Em *Funny Games* há um vermelho pontual, certamente a fim aumentar sua tensão dramática. O tratamento de luz e cor em seus filmes é, portanto, outro recurso estético intensificador que ratifica o conteúdo narrativo. A forma estética que ele propõe traz a ideia de uma sociedade apática, anestesiada, Os temas dos seus filmes que fazem parte deste *corpus* serão tratados com detalhes no capítulo referente à análise de *Funny Games*.

É comum nos filmes de Haneke o espaço predominante ser a casa. Na Trilogia da Era Glacial, isso ocorre tanto em *O Sétimo Continente* como em *Benny´s Video*. Apenas *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso* não se ancora em um *monoambiente*. Em *Funny Games*, por exemplo, são poucas as tomadas externas Elas ocorrem em menos de 1/10 do filme, em rápidas passagens: na cena inicial na estrada, depois no jardim, no lago, no rio - quando Georg Jr foge e vai buscar ajuda na casa dos vizinhos; na estrada novamente -

[18] Tradução livre de "La expresión de los colores es un efecto de su discreción. Se trata de significar por su dinamismo, es decir, por sus transformaciones o sus oposiciones, por el juego móvil de las formas y de los colores, haciendo hincapié. En lugar de formar composiciones armoniosas «en sí», conviene crear estructuras en resonancia con el sentido psicológico del drama" (MIRTY, 1986, v.2, p. 150-151).

quando Anna sai de casa para procurar ajuda; e, por fim no lago, com o veleiro - quando Peter e Paul se dirigem à casa da próxima vítima jogando Anna no lago durante o percurso. É correto, então, afirmar que o cenário do filme é o interior da casa.

A primeira cena em *Funny Games* é um plano geral, filmado em câmera alta[19] que registra um dia bonito. Tanto na estrada, quanto depois, na casa, tudo é claro, brilhante e alegre. A atmosfera não é sombria, como costuma ser em filmes de suspense. Ao contrário: é convidativa, como a mostrar ao espectador "veja que lugar paradisíaco. Entre!" Também, como foi dito nos tópicos anteriores, os torturadores estão caracterizados como jovens "agradáveis". A brancura das suas roupas, inclusive as luvas brancas de Peter e Paul combinam com o cenário perfeito. Na entrevista a Toubiana (2005b), ao se referir às vestes dos personagens Haneke diz "O paraíso branco é impecável". Interessante notar que em seu filme *A Fita Branca* (2009), o *trailer* fazia a chamada com a voz *off* do professor que narra a história dizendo "branco é a cor da pureza". Assim os rapazes são caracterizados: puros e cândidos. Impecáveis.

Figura 4. Cena inicial de *Funny Games*.

Fonte: DVD Funny Games (1997)

A iluminação acompanha o ritmo da história. Pela manhã, a alegria do sol que entra na casa. Mais tarde, a melancolia das cores mornas e foscas nos momentos de tensão crescente até o cair da noite e o acender das luzes que iluminam o ambiente de maneira

[19] Em seu estudo sobre a decupagem clássica, Ismail Xavier (1984) detalhou os tipos de planos e ângulos, articulando algumas combinações possíveis usadas em um filme. Não há necessidade, aqui, de esmiuçar estas denominações, mas a fim de não deixar alguma lacuna conceitual, fica o registro de que o plano geral é quando a câmera está em uma posição que registra todo o espaço da ação. A "câmera alta" é quando a câmera mostra os acontecimentos de cima para baixo.

tímida, bruxuleante. A tensão da história é reforçada pelo ambiente que vai se tornando sombrio.

2.3 PLANOS, ENQUADRAMENTO, FOCO E MONTAGEM

Em 1926, Pudovkin, escreveu sobre a técnica do cinema, destacando o tratamento do material, ao que ele denominou "montagem estrutural". Assim ele a definiu:

> O filme cinematográfico e, consequentemente também o roteiro, é sempre dividido num grande número de partes separadas (ou melhor, ele é construído dessas partes). O roteiro de filmagem completo é dividido em sequências, cada sequência divididas em cenas, e, finalmente, as cenas mesmas são construídas a partir de série de planos, filmados de diversos ângulos. Um roteiro verdadeiro, pronto para ser filmado, deve levar em consideração esta propriedade básica do cinema (PUDOVKIN, 2003, p. 57).

O autor completou seu raciocínio dizendo que " a construção de uma cena a partir de planos, de uma sequência a partir de cenas, de uma parte inteira de um filme (um rolo, por exemplo), a partir de sequências e assim por diante, se chama montagem" (PUDOVKIN, p. 58). Para ele, a montagem era um dos instrumentos mais significativos do cinema.

Quase noventa anos depois, as técnicas cinematográficas foram multiplicadas, seus usos diversificados, mas o esquema básico traçado por Pudovkin – e de outros estudiosos à época do nascimento do cinema – não se alterou.

Conforme dito anteriormente, nos estudos iniciais sobre o cinema, especialmente na História Antiga, como se referiu Bordwell, havia uma polaridade entre *mise-em-scène* e montagem. O que seria mais importante ao cinema? Claro que a montagem, inovadora e específica da arte cinematográfica era tratada com mais empolgação, fato recorrente até hoje. Haneke dá atenção especial à encenação, mas ele faz filmes, ou seja, todo aparato técnico deve ser considerado nos estudos de qualquer obra cinematográfica, inclusive nas que são mais cênicas, por assim dizer.

Segundo Bordwell (2013), as escolhas e articulações de mecanismos específicos, como a organização dos espaços fílmicos, enquadramentos, movimentos de câmera e edição, formam o conjunto das práticas estilísticas de um filme. É o que será tratado a seguir.

2.3. PLANOS

No tópico "Problemas e Soluções" do seu livro *História do Estilo Cinematográfico*, Bordwell (2013) recorda uma questão assim colocada por Godard "Parece-me que o único grande problema com o cinema, mais e mais a cada filme, é quando e por que começar um plano e quando e por que terminá-lo" (p. 205), ou seja, as dificuldades dos cineastas podem surgir a qualquer momento, e realizar uma obra cinematográfica é se deparar com decisões que são, muitas vezes, penosas.

A escolha e a combinação dos planos é uma dessas decisões delicadas para um cineasta, inclusive porque a técnica faz parte da criação artística. Um plano corresponde a cada tomada de cena, ou seja, "é um segmento contínuo da imagem" (XAVIER, 1984, p.19). Não só a dúvida quanto ao que colocar dentro do plano, mas também em que momento cortá-lo, de que forma costurá-lo com o seguinte, são questões que perpassam as ideias criativas de todos os artistas, em maior ou menor intensidade.

Para o estudo dos planos, especialmente os fixos ou sequência – mais utilizados por Haneke – o conceito de profundidade de campo é essencial. Bazin dedicou-se a historiar os avanços no uso da profundidade de campo ao longo da história do cinema, e não só ele, como outros estudiosos tem em *Cidadão Kane* (1941)[20] um exemplo de perfeccionismo e inovação no uso deste conceito. Segundo Bazin, (2012), graças à profundidade de campo, cenas inteiras passaram a ser apresentadas em uma única tomada, inclusive até com a câmera imóvel. Os efeitos dramáticos, antes conseguidos com a montagem, surgem através do deslocamento dos atores dentro do enquadramento escolhido pelo diretor. À recorrência sistemática deste efeito, Bazin denominou de "plano-sequência", e na já apontada

[20] Segundo Bazin (2012), *A regra do jogo* (1939), de Jean Renoir, é um dos filmes de maior importância para a história do cinema sendo praticamente o pioneiro no uso da profundidade de campo que viria a ser a linguagem cinematográfica como conhecemos hoje, com seus vários planos com funções narrativas e estéticas diversas, além dos efeitos fotográficos.

definição de *mise-em-scène* de Bordwell, a profundidade de campo é tão essencial que não se pode pensar em um efeito sem o outro, ou seja, estão sempre juntos. "De um modo geral, quanto maior a profundidade de campo, maior é a possibilidade de concentrar informações num único plano" (XAVIER, 1984, p. 66), justamente pelo fato de que com grande profundidade de campo é possível filmar uma cena em vários planos e nela colocar diversas informações.

Os planos-sequência podem ser definidos como uma sequência filmada de forma contínua, sem cortes entre planos, através de movimentos de câmera necessários para sua continuidade. De acordo com Bazin (2012), a profundidade de campo seria o componente que permitiria uma penetração da realidade através de uma ampla distância focal em todo o plano que, ao inserir no quadro objetos próximos à lente e outros mais distantes, permite ao diretor a possibilidade de construir as inter-relações dramáticas dentro do mesmo enquadramento. O uso da estética realista (plano sequência, profundidade de campo, movimento de câmera), teorizada por Bazin, está muito presente não só nos estudos de Andrei Tarkovski, como em suas obras.

Nos filmes de Haneke, por sua vez, é o plano fixo[21] que prevalece, mas em geral este tipo de plano, que costuma ser de longa duração, converte-se em um plano-sequência. Ele retém ao máxino o movimento de câmera para manter a concentração do espectador nas cenas, com exceção de casos isolados necessários para acompanhar o movimento de alguma ação. Segundo o autor "Com a imagem, quero fazer sequências longas, planos longos, fáceis de decifrar. Não há manipulação na imagem"[22].

A primeira cena de *Código Desconhecido*, um plano-sequência de quase dez minutos de duração, é um bom exemplo sobre o que visa o diretor ao usar um longo plano fixo. Na entrevista à Chistopher Sharrett, Haneke afirma:

> O *Código Desconhecido* consiste em grande parte de sequências estáticas, com cada tomada feita em uma só perspectiva, precisamente porque eu não queria ser condescendente ou manipular o espectador, ou pelo menos fazê-lo no menor grau possível. Certamente, o cinema é

[21] Segundo Bordwell, "Hoje, talvez a coisa mais radical que se possa fazer em Hollywood é colocar a câmera num tripé, posicioná-la a uma distância razoável da ação e deixar toda a cena se desenrolar" (BORDWELL, 2008, p. 54).

[22] Tradução livre de "Con la imagen quiero hacer secuencias largas, largos planos fáciles de descifrar. No hay manipulación de la imagen". Disponível em < http://lamimesis.blogspot.com.br/2009/08/14-michael-haneke-la-realidad.html >. Acesso em 15 out. 2014.

> sempre manipulação, mas se cada cena é feita com apenas uma tomada, então, penso, há ao menos uma menor manipulação do tempo quando se trata de aproximar-se ao "tempo real". A redução da montagem ao mínimo também tende a devolver a responsabilidade ao espectador no sentido de que se requer maior contemplação, em minha opinião[23].

Esta fala ratifica alguns pontos que foram colocados no decorrer desta escrita. Haneke, ao usar planos longos, procura aproximar o tempo do filme ao tempo real da ação. Somado ao uso reduzido da montagem, o espectador tem tempo (real) para refletir durante a cena. Contemplar, refletir e reagir, algumas vezes saindo do cinema, é onde mira Haneke quando tem em mente o destinatário da sua obra : o espectador.

Sobre um plano fixo de três minutos, em *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso* (1994), onde a única ação é um personagem jogando ping-pong – Figura 5 -, e só se vê o que está no campo, Haneke diz a Toubiana (2005a) que o segredo está em encontrar a duração da cena e, para isso, ele se coloca no lugar do espectador. Imagina sobre esses três minutos: 1) no início vejo " ah ! um garoto está jogando " 2) começo a gostar 3) estou entretido 4) começo a ficar com raiva. Estou cansado 5) em determinado momento, começo a sentir os pulsos. Segundo o diretor, este é o tempo certo, difícil de encontrar, e que o segredo está sempre em fazer um trabalho musical. Tradução livre.

Figura 5. Plano fixo e longo em *71 Fragmentos*.

Fonte : DVD 71 Fragmentos (1994)

[23] Tradução livre. Disponível em < http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php >. Acesso em 11 out. 2014.

O autor faz aqui uma colocação significativa quando se refere à manifestação de "tempo real" no filme, que difere do tempo imposto pela montagem. É importante destacar neste momento a classificação da imagem fílmica realizada por Deleuze (1985; 2011), na qual foram constatadas duas modalidades. Por um lado, a imagem-ação que se encarrega de criar um dinamismo no filme mediante o uso de "imagens senso-motoras" que permitem dar continuidade à narração. Por outro, as imagens que provêm diretamente do tempo, imagens-tempo, como se refere Deleuze. É aqui que se situa o plano-sequência.

Aumont (2014) fez uma classificação do "fora de campo" a partir do tipo de imagem. Segundo ele existem dois tipos de fora de campo: o "fora de campo" na imagem fixa e o "fora de campo" na imagem mutável. Enquanto o "fora de campo" na imagem fixa deixa fluir a imaginação, o "fora de campo" na imagem mutável gera expectativa do que possa ser revelado a qualquer momento, ou seja, é outra maneira de fluir a imaginação Haneke usa mais o fora de campo na imagem fixa, como nesta cena de *71 Fragmentos*, obrigando o espectador a construir o contra campo

2.4 ENQUADRAMENTO

No *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, de Jaques Aumont e Michel Marie (2010), os autores explicam que a noção de enquadramento no cinema, tributária da noção de quadro na pintura, é o conjunto do processo mental e material, através do qual se chega a imagem que possui um campo que pode ser visto de determinado ângulo. Já o fora-de-campo e fora-de-quadro estão em verbetes separados. Há, sem dúvida, diferenças entre as duas nomenclaturas. O conceito de fora-de-quadro já havia sido apontado por Eisenstein e foi retomado na década de 70, significando o espaço total da produção, ou da escritura, que contém o que está dito/produzido/mostrado e o que não está. Já o fora-de-campo se refere aos elementos do filme que estão fora do quadro, ou seja, que fazem parte da ação, mas o espectador não vê. Neste trabalho estes conceitos serão usados como sinônimos, pois, via de regra, são muito semelhantes.

Noel Burch (1992) afirmou que "para compreender a natureza do espaço do cinema, pode ser útil considerar que se trata, efetivamente, de dois espaços: o que existe em cada quadro e o que existe fora do quadro" (p. 37). Ismail Xavier (1984), também recorre ao conceito de Burch sobre as cenas que não aparecem na tela, mas são intensificadas ou minimizadas a depender da composição feita. Ele cita como exemplo o *close* de um rosto, quando não se vê o corpo do personagem, mas sabe-se que ele existe. O mesmo se dá quando um personagem fala a outro que não está presente no quadro, sendo que a inferência de que este outro existe é óbvia. Ele recorda a afirmação de Bazin de que tudo o que o quadro cinematográfico mostra pode se prolongar infinitamente. Que "o quadro é centrípeto, enquanto a tela é centrífuga" (BAZIN, 1984, p. 14).

Fato é que a importância do "fora de campo" é muito grande. Entradas e saídas de cena, o espaço atrás da câmera, o olhar do personagem para fora do campo - olhar em *off* - partes do corpo fora do quadro, entre outras tipologias, são alguns recursos usados no fora-de-quadro. Essas "partes do espaço", diz Burch, atiçam a imaginação do espectador. Segundo ele, Renoir foi o primeiro a compreender a importância desse instrumento para o cinema. Em sua análise de *Nana*, 1926, de Renoir, Burch detalha diversos momentos onde este recurso foi utilizado de várias formas, marcando o início do uso sistemático e estrutural do espaço *off* . Ainda segundo Burch, foi Ozu foi o segundo cineasta a compreender a importância do espaço *off* e, provavelmente, o primeiro a "compreender verdadeiramente a importância do quadro vazio e da tensão que dele pode resultar" (p. 45). O quadro vazio, afirma, é originário do teatro de Baudelaire, onde uma ação se passava nos bastidores, deixando o palco vazio.

Ryngaert (1996), ao estudar o "fora-de-cena" na representação teatral, diz que este conceito se refere às cenas que não têm lugar na trama, mas são evocadas pelos personagens, sendo que estes espaços ausentes estão presentes nos bastidores, ou seja, possuem existência "fora do texto". Segundo ele, o universo espacial de um texto é definido "tanto por oposição a tudo o que ele não é como por tudo o que ele é." (p. 87), e assevera que:

> O espaço é também um dado interior que as personagens trazem consigo. Por isso não nos podemos limitar à análise dos lugares e dos espaços " úteis " ao desenrolar do enredo e à sua representação. [...]. O espaço deve ser sempre ocupado ou defendido, assemelha-se com frequência a um

> território, revela as implicações e os fantasmas das personagens, e, como tal, pode ser uma das metáforas que dão sentido à obra" (RYNGAERT, 1996, p. 89).

Burch fala do amplo uso que Bresson e Antonioni – dois cineastas que inspiraram Haneke − fazem tanto do espaço vazio quanto do fora-de-quadro, quase sempre como ações complementares. Fato é que o que não é mostrado gera interpretações diversas por parte do público, e é isso que estes realizadores buscam ao usar este recurso. Pode se dizer que a cena não apresentada, a cena que não se vê ou mesmo não existe como tal, dá liberdade ao espectador de deixar fluir sua imaginação. Aquilo que não se quer mostrar é colocado no espaço fora-de-campo, de forma que esta ação não é apresentada ao espectador, e sim, insinuada.

Existe também o "olhar" em *off*, que é quando um personagem se dirige a outro que está fora da tela. Para Burch (1992) este é diferente do olhar na direção da câmera, que serve para definir o espaço atrás do personagem que está enquadrado, que por sua vez é diferente do olhar do personagem para a objetiva que visa o espectador. Na entrevista a Toubiana (2005b), Haneke disse que quando Paul olha para a câmera pela primeira vez, o espectador fica em dúvida se este olhar é para um personagem que se encontra fora do quadro ou se é para o espectador, e que só no decorrer da trama, com a repetição deste recurso, o espectador terá a certeza de que desde a primeira vez, o olhar para a câmera foi para ele: o público. Desta forma, existe em *Funny Games* não só o "olhar" em *off* , como o olhar para a objetiva, que é dirigido ao público.

Em seus filmes, a maior parte das situações violentas não é mostrada, como já foi dito aqui algumas vezes. A câmera é desviada da cena e o espectador ouve gritos, choros, mas não vê os atos. Em *Benny´s Vídeo*, quando Benny mata a garota, a câmera sai do enquadre dos personagens para registrar a imagem da televisão que mostra o circuito interno do quarto – Figura 6-. O espectador vê a cena do assassinato, mas através do aparelho de televisão do quarto de Benny. Como uma imagem refletida no espelho.

Figura 6. Cena da morte da garota em Benny´s Video

Fonte : DVD Benny´s Video (1992)

Outro fator importante que deve ser destacado nesta análise do fora-de-campo é a questão do som. Embora já tratado em tópico anterior, é pertinente reforçar agora, pois o espectador deve construir um contraponto visual que acompanhe a dimensão auditiva. Michel Chion (2008) define o som fora-de-campo como "o som acusmático" em relação ao que se mostra no plano, ou seja, "aquele cuja fonte é invisível dado momento, temporal ou definitivamente" (p.62). O som fora-de-campo exige do espectador certa capacidade de reconhecimento, gerando assim, um valor acrescentado à representação.

2.5 MONTAGEM

Pudovkin iluminou o papel da montagem sobre as emoções do público e fez um paralelo interessante ao dizer que a lente da câmera substitui o olho do espectador. O técnico em cinema é o responsável por assegurar clareza, ênfase e autenticidade à obra, pois ao filmar as cenas, deverá, depois, juntar os pedaços para a exibição, de forma a dirigir o espectador para este ou aquele ponto. Completa seu raciocínio, afirmando que "a sequência desses pedaços não deve ser aleatória e sim corresponder à transferência natural de atenção de um observador imaginário (que, no final, é representado pelo espectador)" (PUDOVKIN, 2003, p. 60).

Os estudos de Jean Mirty (1986, v. 1) sobre a montagem foram também muito importantes o entendimento da elaboração técnica do filme. Para Mirty, a montagem não só assegura uma sucessão harmoniosa e, por suposto, rítmica dos recursos formais, mas, além disso, constrói a obra, auxiliando seu desenvolvimento ao mesmo tempo temático, dramático, psicológico e temporário. Graças à montagem e ao ritmo marcado por ela, elabora-se a realidade ficcional do filme dando forma ao todo, quando um conjunto de segmentos descontínuos se organiza em função de uma ordem temporária específica. Diz Bresson (1979, p. 19) sobre a montagem: "Meu filme nasce primeiro em minha cabeça, morre no papel, as pessoas vivas e os objetos reais que utilizo o ressuscitam, que morrem em um celuloide, mas que, colocados na ordem correta e projetados sobre uma tela, se reanimam como flores n'água." [24]

Contrário à concepção de que a montagem seria o elemento principal do filme, Tarkovski costurou as relações muitas vezes sutis entre tempo, ritmo e montagem, inerentes à arte cinematográfica. Para ele,

> A imagem cinematográfica nasce durante a filmagem, e existe *no interior* do quadro. Durante as filmagens, portanto, concentro-me na passagem de tempo do quadro, para reproduzi-la e registrá-la. A montagem reúne tomadas que já estão impregnadas de tempo, e organiza a estrutura viva e unificada inerente ao filme; no interior de cujos vasos sanguíneos pulsa um tempo de diferentes pressões rítmicas que lhe dão vida (TARKOVSKI, 1998, p. 135).

Com maior ou menor grau de uso, é inegável a importância do estudo da montagem, ainda que em alguns filmes − poucos – seja utilizada basicamente para juntar os planos. Aumont (2014) fala exatamente isso quando trata da montagem, lembrando que mesmo deixando de lado suas funções narrativas, esta é "antes de tudo a sequencialização de blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas" (p. 175). Lembra o autor que para se compreender um filme é fundamental saber que uma mudança de plano significa uma "descontinuidade temporal da imagem" (p. 175), e que no cinema a montagem faz surgir um tempo artificial.

[24] Tradução livre de "Mi film nace primero en mi cabeza, muere en el papel, lo resucitan las personas vivas y los objetos reales que utilizo, que mueren en el celuloide pero que, colocados en un cierto orden y proyectados sobre una pantalla, se reaniman como flores en el agua" (BRESSON, 1979, p. 19).

Segundo Haneke,

> O processo de montagem é um verdadeiro prazer. Eu não encontro surpresas. Em três ou quatro semanas já terminei. O que leva mais tempo é ter que escolher as cenas [....]. Especialmente nas cenas longas, a escolha é muito difícil. A decisão tem um lado bom e outro não. É uma tarefa longa, difícil e às vezes desagradável, porque você sempre perde algo, especialmente em sequências longas. Mas a montagem é quando o filme começa a ganhar vida. É quando se verifica se o que você tinha em mente funciona na tela. Se a filmagem correu bem, a montagem é um prazer e não é estressante porque você tem tempo. Ao contrário da filmagem, em que o pior é a pressão do relógio. Todos os dias você acorda com medo do que pode acontecer. Na montagem não é assim. Você vai ao estúdio, gasta seu tempo, se der certo ótimo, se não... nada acontece. É maravilhoso[25].

Este capítulo buscou fazer uma revisão bibliográfica aplicável ao filme proposto como objeto, mostrando que nos filmes de Haneke, a composição interna é regida por um radical controle da *mise- en- scène*. Cenas agressivas como o assassinato de um jovem por outro em *Bennýs Video*, a morte de uma criança na frente dos seus pais em *Funny Games* ou o suicídio coletivo de uma família em *O Sétimo Continente* não são espetacularizadas, e sim mostradas de forma que o espectador se sinta parte, ou passível de viver aquele contexto. As situações são desdramatizadas através de um enérgico controle cênico, visando desestabilizar o público para que ele possa refletir sobre o que lhe é mostrado. Como afirma Hernández (2009) a estrutura fragmentada adotada por Haneke, reforçada pelo uso que ele faz do enquadramento e do contraplano, leva o público, muitas vezes, a confundir realidade e ficção, pois a realidade costuma ser mostrada em fragmentos, e não em sua totalidade.

[25] Tradução Livre de "El proceso de montaje es un verdadero placer. No me encuentro sorpresas. En tres o cuatro semanas ya he terminado. Lo que más me lleva tiempo es tener que escoger las escenas. A veces me encuentro con 20 ó 25 tomas de lo mismo. Sobretodo con escenas largas, la elección es muy dura. Una toma tiene sus cosas buenas y otra otras. Es una tarea larga y difícil y a veces hasta desagradable porque siempre se pierde algo, especialmente es secuencias largas. Pero el montaje es cuando la película empieza a cobrar vida. Es cuando compruebas si lo que tenías en mente funciona en la pantalla. Si el rodaje ha ido bien el montaje es un placer y no resulta estresante porque dispones de tiempo. Al contrario de un rodaje, donde lo peor es la presión del reloj. Cada día te levantas con miedo de lo que pueda ocurrir. Al montar no es así. Vas al estudio, te tomas tu tiempo, si marcha bien genial, si no… no pasa nada. Es estupendo. Disponível em http://lamimesis.blogspot.com.br/2009/08/14-michael-haneke-la-realidad.html> Acesso em 13 out 2014.

3. RECEPÇÃO

O esforço empreendido até aqui, teve o propósito de percorrer caminhos teóricos relacionados a alguns aspectos da forma fílmica para entender de que maneira o aparato cinematográfico pode ser articulado para causar determinados efeitos no espectador. Chega-se, agora, ao ato de recepção. Aos espectadores. Mas quem são eles? Como localizá-los nos filmes de Michael Haneke? E em *Funny Games*, que foi produzido duas vezes : a primeira na Áustria e a segunda, dez anos depois, nos Estados Unidos ?

O estudo da recepção cinematográfica não é simples. Segundo Esquenazi (2006) "o conceito de público é parente pobre da teoria do cinema". Não só os poucos estudos sobre o espectador de cinema (AUMONT, 2001) são um entrave, como as diversas mídias disponíveis, em escala crescente, para assistir a um filme - além da sala de cinema, um filme pode ser visto na televisão - aberta/fechada, na internet, em DVD´s - originais/piratas -, dificultam uma análise da recepção. Diferentemente do teatro, onde as bilheterias das salas de espetáculo são uma boa possibilidade de mensuração, no cinema esta tarefa se torna cada vez mais difícil. Em *Funny Games*, especialmente, uma análise da recepção focada em um ou mais tipos de públicos, delimitados por gênero, raça ou condição social, por exemplo, seria complexa e, ainda que fosse possível encontrar "o público de *Funny Games"*, esta tarefa não traria muitos elementos a este trabalho, pois agrupar e estudar estes espectadores iria pouco além de um dado a mais.

Desta forma, este capítulo vai seguir dois vetores. O primeiro, a recepção dos filmes de Haneke, com ênfase em *Funny Games*, através de dados empíricos resgatados de críticas, resenhas e estudos acadêmicos. O segundo será, a partir das conclusões do primeiro, mostrar que *Funny Games* é um filme-chave na carreira do diretor, com a peculiaridade de ter sido filmado duas vezes em países distintos. Para comprovar esta teoria, um tópico será sobre a relação entre cinema e mercado. O que se pretende apontar são os efeitos de *Funny Games* não só sobre o espectador, mas também sobre a obra do diretor. Será demonstrado que procede a afirmação de Grundmann (2010), trazida no primeiro capítulo, pois os filmes de Michael Haneke parecem mesmo implorar para serem

abandonados, e muitas vezes o são pelos espectadores nas salas de cinema, entretanto o público aumenta e cresce o interesse dos produtores por suas obras.

Este capítulo começará por uma revisão bibliográfica de algumas teorias sobre espectatorialidade, inclusive sobre a crítica como instância de recepção. Em seguida, serão apresentadas críticas, resenhas, estudos acadêmicos, prêmios e outros dados sobre a recepção dos filmes de Haneke. A ideia de tornar o *corpus* mais abrangente neste momento tem o propósito específico de chegar ao segundo vetor e, ao final, buscar o ponto de equilíbrio que regula esta balança: de um lado, espectadores diversos e suas impressões, predominantemente negativas sobre os temas, e do outro, a ascensão do diretor no mercado, o investimento crescente em suas obras, que passa pelo reconhecimento de Haneke como um realizador cuidadoso e detalhista.

3.1 ALGUMAS ABORDAGENS TEÓRICAS

Ao traçar um panorama sobre as teorias do cinema no século XX, Robert Stam (2013) tratou do "nascimento do espectador". Passando por diversas fases dos estudos da recepção, ele falou da pulsão psicanalítica nos anos 70, das análises sociológicas dos anos 80 e 90 que buscaram compreender "as formas socialmente *diferenciadas* de espectatorialidade" chegando à "abordagem historicizante" de Hans Robert Jauss, que combinava formalismo e marxismo, sendo, segundo Stam, complementada pelo trabalho de Wolfgang Iser "sobre a interação entre o leitor e o texto" virtual "que necessita ser 'concretizado' no plano da leitura". (p.255). Grifo do autor.

> Texto, dispositivo, discurso e história, em suma, encontram-se todos em jogo e em movimento. Nem o texto nem o espectador são entidades estáticas, pré-construídas; os espectadores moldam a experiência cinematográfica e são por ela moldados, em um processo dialógico infinito. O desejo cinematográfico não é apenas intrapsíquico, é também social e ideológico (STAM, 2013, p. 256).

Para Mahomed Bamba (2013), o principal problema em estudar a recepção apenas a partir de teorias do sujeito, definindo o espectador como "cativo", "*voyeur*", "modelo", "cúmplice" etc., é dissocia-lo do seu contexto, dos seus comportamentos de consumo. A

análise textual, ao focar apenas nos modos de funcionamento das estruturas de significação, restringe a recepção aos atos singulares de interpretação e gera uma conclusão de espectatorialidade que desconsidera as condições dos espectadores. A perspectiva histórica e sociocultural da recepção, por outro lado, frisa ele, inclui o consumo, os modos de uso e o espaço do público, privilegiando as interações entre o cinema, os filmes, seus contextos históricos, e as instituições sociais. Aqui, a recepção pode ser problematizada tanto através de estudos sobre a formação do público e o consumo das obras fílmicas em contextos sociais definidos, quanto através de pesquisas empíricas sobre os espectadores, os lugares onde são apresentados os filmes, entre outros.

Além da questão do social do contexto, existe também a psicanalítica que é onde a teoria da identificação se fez mais presente. A partir dos anos 60, especialmente na década de 70, as teorias psicanalíticas de interpretação cinematográfica ganharam força. Neste cenário, surgiram elaborações diversas, baseadas, por exemplo, nas analogias entre filme e sonho, entre o prazer do espectador e seu *voyeurismo* ou ainda entre a experiência do espectador de cinema e o processo de constituição do sujeito durante o chamado "estágio do espelho", que serviu de base para a distinção elaborada por Jean-Louis Baudry (2003) entre identificação primária e secundária no cinema. O estágio do espelho, assim denominado por Jacques Lacan, é uma fase do desenvolvimento infantil na qual se crê que o indivíduo adquire a capacidade de reconhecer a imagem do próprio corpo ao vê-la refletida no espelho. A partir daí, Baudry traçou um paralelo entre a percepção visual da criança e a condição do espectador na sala de cinema.

> Sem dúvida, a sala escura e a tela rodeada de preto como um cartão de pêsames, já apresentam condições privilegiadas de eficácia. Nenhuma circulação, nenhuma troca, nenhuma transfusão com o exterior. Projeção e reflexão se produzem num espaço fechado, e aqueles que nele permanecem, sabendo-o ou não (mas não o sabem), ficam agrilhoados, capturados ou captados [...]. E o espelho, enquanto superfície reflexiva, é uma superfície quadrada, limitada, circunscrita. [...]. Sem dúvida, o caráter paradoxal da tela-espelho do cinema é que ela reflete as imagens, e assim a ambiguidade permanece, pois a imagem que ela reflete não é a imagem da "realidade" (BAUDRY, 2003, p. 395).

As ideias de Baudry influenciaram muitas abordagens com vieses psicanalíticos que se seguiram, como as de Christian Metz, Laura Mulvey, Judith Mayne, (estas duas considerando especialmente o modo feminista de leitura fílmica). David Bordwell (2005)

fez uma retrospectiva de algumas teorias que exerceram grande impacto nos estudos cinematográficos entre 1975 e 1995. Sintetiza o autor:

> Para Stephen Heath, o cinema canaliza o desejo oferecendo identificações através do olhar – o registro do imaginário-, reguladas pelas operações de estruturação e diferenciação do simbólico. Para Christian Metz, os códigos cinematográficos orientam a pulsão escopofílica e criam uma identificação com a câmera e com o ego do espectador como sujeito transcendental, exclusivamente perceptivo. Para Laura Mulvey, o cinema clássico mobiliza a escopofilia por meio do voyeurismo, do fetichismo e do narcisismo. Em outra variante, conhecida desde então como "teoria do dispositivo", o cinema provoca uma regressão a um sentido infantil de plenitude análogo àquele produzido pelo que Lacan denominou a fase do espelho (BORDWELL, 2005, p. 31-32).

Fica claro que as possibilidades de abordar a recepção são múltiplas e que cada uma ilumina um tipo de público, o que não exclui a possibilidade de uma teoria abranger diversos públicos e/ou, um público ser estudado através de diversas abordagens.

Em *Funny Games* é transparente o caráter tautológico da afirmação de que quem gosta deste filme é masoquista/violento/sádico/cínico - inclusive o autor - mas, ainda que assim o fosse, como agrupar os espectadores supostamente sádicos, masoquistas e violentos? Poderia se fazer uma pesquisa em alguns países, classes sociais, gêneros, mas, seguindo essas hipóteses, teria que se contar com o quase impossível: a sinceridade da resposta. "Vc. é sádico?". "Sim/Não". Localizar o espectador de *Funny Games* seria falho, pois a relação obra/público não se dá de forma clara, nem na identificação, nem na rejeição. Ivana Bentes questiona.

> Estranha lógica de Haneke, seus filmes, como justificá-los em um discurso político? Como amá-los na sua arbitrariedade, como não sairmos frustrados ou despontecnializados desses mundos em que pagamos para entrar e não temos forças para abandoná-lo? Um cinema de desejo doente? Um cinema de explicação da nossa esquizofrenia, do nosso vitalismo desconfigurado, do que nos separa daquilo que podemos? Haneke faz um cinema demonstrativo de mal-estar generalizado (2011, p. 111).

Muitas perguntas e nenhuma resposta. É a intenção do diretor. Diz ele "É um dever da arte formular perguntas, não fornecer respostas. E se você quiser uma resposta clara eu ignoro"[26].

Se seus filmes, portanto, não são dirigidos a um público definido, e sim à sociedade de um modo geral, e se não existe um grupo que se vê declaradamente naqueles personagens, naquelas histórias, no sentido colocado por Baudry (2003), como defini-lo e agrupálo?[27] Retomando a questão dos nomes dos protagonistas serem os mesmos em todos os seus filmes e acrescentando que Haneke repete o núcleo familiar "ideal" - pai, mãe e filho, sem dificuldades financeiras aparentes, ratifica-se o que ele mesmo disse em entrevista citada: que seus filmes são feitos para que o espectador, seja ele qual for, se veja naquele ideal social e familiar. As tragédias que acontecem tocam neste ponto: poderia ser comigo, com você ou com qualquer um, como disse Haneke (*in* CAPISTRANO, 2011) sobre seu impacto ao assistir *Au Hasard Balthazar* (1966), de Bresson. E qual espectador não se identifica com uma aparente perfeição, especialmente em se tratando de um núcleo familiar? Ao narrar uma história em que todos "os bons" poderiam se ver em qualquer personagem, acaba sendo tarefa obtusa buscar núcleos de recepção. Todos querem, e/ou se acham, e/ou se dizem bons. Quanto aos "maus", quem ousa se ver em um personagem cruel e violento? Ainda que se veja, não se confessa. Haneke (2009) cita como exemplo deste "segredo", uma frase de Goethe "Não há crime que eu possa pensar que eu não poderia ter cometido"[28].

Portando, esta breve revisão teórica foi feita para mostrar o revés: que, em se tratando dos filmes de Michael Haneke, em especial *Funny Games*, é ingrata uma delimitação temática e, consequentemente, de público, além de não atender satisfatoriamente a proposta deste trabalho. Bordwell, ao tratar dos atuais estudos de cinema e das grandes teorias, observa que, a despeito dos benefícios trazidos pelos estudos de cinema na academia, a experiência mostrou que

---

[26] Disponível em http://www.museudocinema.com.br/2011/05/michael-haneke.html . Acesso em 16 jan. 2015.

[27] Isso não impede identificações aconteçam, inclusive diretamente como, por exemplo, com os imigrantes argelinos em *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso* e, recentemente, com o casal de idosos em *Amor* (2012).

[28] Tradução livre de "that´s no crime that I can think of which I could not have committed myself" Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=VOx3rpkMtY8 . Acesso em 16 jan. 2015.

> [...] os filmes não se prestam apenas à interpretação e, em especial, que para a compreensão de um filme não é necessário projetá-lo em campos semânticos 'privilegiados' desta ou daquela teoria. Esses programas de pesquisa provaram, sobretudo, *que não é preciso uma grande teoria de todas as coisas para produzir um trabalho revelador em determinado campo de estudo* (BORDWELL, 2005, p. 69 - grifos do autor).

Críticas, resenhas, estudos, entrevistas e premiações, passando pelo orçamento e rendimento, serão mostrados adiante, incluindo todos os filmes de Haneke. A tentativa é abranger as instâncias de recepção como um todo, mostrando que as impressões se repetem, embora existam divergências que também serão trazidas, sem, contudo analisá-las em profundidade, pois são pontos pálidos no universo da apreciação dos filmes de Haneke. Partindo desta visão panorâmica de recepção, serão identificados os dois grandes saltos na carreira do diretor, que ocorrem após os lançamentos de *Funny Games* (1997) e *Funny Games U.S* (2007).

3.1.1 A CRÍTICA COMO INSTÂNCIA DE RECEPÇÃO

Segundo Regina Gomes (2013), a crítica de cinema pode ser compreendida de três formas: como integrante do campo jornalístico, com o objetivo de informar e orientar o leitor sobre a obra; como vestígio e alcance histórico da recepção, e como um mecanismo persuasivo que busca a adesão do leitor. Ela lembra que a crítica é um discurso datado, um registro histórico encontrado nos meios de comunicação, e por isso "pode (e deve) ser vista como um excelente elemento de investigação da compreensão histórica do filme, isto é, de sua recepção" (GOMES, 2013, p. 190). Afirma o crítico é, ele próprio, um espectador, cujo ato de recepção tem um alcance maior, justamente pelo registro e divulgação, posição defendida por Jauss (1986) que , ao tratar da crítica literária, colocou-a como medida de recepção, já que eram testemunhos históricos dos diversos sentidos conferidos às obras ao longo do tempo.

Para Eliska Alltman (2008), a crítica "descreve um momento estrutural ontológico da compreensão". Ela recorda que a crítica cinematográfica foi legitimada a partir dos anos 60, especialmente quando surgiu a revista francesa *Cahiers du Cinéma*, lançada por um grupo de jovens militantes do cinema. André Bazin, seu fundador, juntamente com jovens

como Jean-Luc Godard, Alain Resnais, Eric Rohmer, Claude Chabrol, Louis Malle, François Truffaut - que se tornaram cineastas reconhecidos - procederam uma mudança na atividade de crítica cinematográfica ao analisar filmes com ideias novas e conhecimento da arte cinematográfica. Segundo Bordwell e Thompson (2013), Bazin mudou a cara da crítica cinematográfica.

Atualmente, a atividade crítica é feita em jornais, revistas, também por acadêmicos - houve um grande aumento de estudos sobre o cinema - e, com rapidez, na última década, através da internet, muitas dessas atividades são encontradas em sites, *blogs* especializados, listas e fórum de discussões, onde a maior parte é escrita por espectadores comuns, predominantemente cinéfilos. Quase sempre o espectador vai ao cinema munido de informações sobre o filme. Em cartazes de divulgação e nas capas dos DVD´s, se o filme já possui críticas (positivas) e prêmios, invariavelmente são estampadas frases com a opinião de um crítico de renome e/ou que escreve em um veículo de comunicação conhecido. Nos cinemas de arte, críticas inteiras dos filmes em cartaz, ou que serão lançados, estão coladas nos murais, quase sempre ao lado da bilheteria. Em alguns existem livretos com críticas e resenhas de cada filme.

Das três formas de se utilizar o estudo da crítica para o cinema citadas por Regina Gomes, o enfoque aqui se dará na crítica como recepção da obra. Neste caminho, o próximo tópico vai buscar algumas críticas aos filmes de Michael Haneke, trazidas de veículos de comunicações diversos. A proposta é mostrar críticas de países distintos, publicadas em várias mídias, a fim de sustentar, ao final do capítulo, que o estardalhaço dos críticos, que de modo geral não engoliram a temática de *Funny Games*, impactou positivamente a carreira do diretor. Serão acrescidos ao tópico resenhas e textos de estudiosos do cinema sobre os filmes de Haneke que, ainda que não se tratem de críticas por si, trazem observações sobre a reação do público, visto que os estudiosos, os acadêmicos, também são espectadores.

3.2 TEMA E FORMA : OS DOIS LADOS DA BALANÇA

Ao comentar duas cenas do primeiro filme de Haneke, *O Sétimo Continent*e (1989), citando-as como exemplo da essência da sua obra, Tadeu Capristano (2001) diz:

> Ao fazer o espectador enxergar as coisas como são observadas por diferentes modos de visualização, incluindo o próprio cinema, Haneke expõe não apenas os artifícios que constroem a representação, mas também perturba o olhar com sua oscilação entre o distanciamento crítico e a identificação com a ilusão cinematográfica. Trata-se de um jogo metafílmico nada gratuito, que compõe grande parte da obra do diretor austríaco e constrói uma "estética da crueldade". É através desse jogo que somos transformados em testemunhas oculares e enxergamos um universo dominado pelo sofrimento, pela anomia e pela exceção que se torna regra. [....]. O que este realizador propõe é um cinema que rejeita qualquer tipo de delicadeza ou de concessões aos olhos vislumbrados dos espectadores, em vez disso, ele parece disposto a estourar os vasos sanguíneos que irrigam esses olhares pulsionados pelos veículos audiovisuais (p. 9).

Capristano resume acima a proposta confessa de Haneke de provocar o público. "Estuprar a autonomia do espectador"[29] é uma das frases mais repetidas nas referências à sua intencionalidade de causar impacto. "Cineasta da crueldade", violento, sádico, cínico, são alguns adjetivos utilizados para se referir a este artista. Também o definem como rigoroso, minimalista e perfeccionista, ou seja, entre adjetivos que podem ser interpretados como bons ou não, há um consenso sobre a composição primorosa das suas obras. Polêmico, sem dúvida. Mattias Frey, por exemplo, inicia seu artigo "A cinema of disturbance: the films of Michael Haneke in context", em 2010, publicado na revista *Senses of Cinema*, com a frase "Michael Haneke é indiscutivelmente o cineasta mais estimado e mais controverso da Europa"[30]. Para Hernández (2009) "há uma certa crueldade intelectual em Haneke" (p. 9).

Sua proposta de perturbar o espectador é atingida com sucesso. Além da repetição das palavras "cruel, violento, sádico"[31] em diversos idiomas, os comentários, tanto de especialistas quanto de espectadores comuns, não deixam de fazer menção à qualidade das suas obras. Alguns exemplos (grifos meus):

---

[29] "Rape the viewer into autonomy". Wheatley, 2010, p. 78. Já colocada na Introdução.

[30] Tradução livre de "Michael Haneke is arguably Europe's most esteemed and most controversial filmmaker". Disponível em < http://sensesofcinema.com/2010/great-directors/michael-haneke/> . Acesso em 13 nov. 2014.

[31] Em busca no Google, em português, aparecem 20.300 resultados para "Michael Haneke sádico", 75.600 para "MH cruel", e 121.000 para MH violento. Sem dúvida, nesta procura, estes adjetivos são predominantemente a seus filmes, mas é comum encontrá-los em referência ao diretor. Para "Michel Haneke rigoroso" foram mostradas 728.000 referências. O conceito de "rigor" será tratado no próximo capítulo. Acesso em 12 jan. 2015.

- *O Sétimo Continente* (1989) ".[...]Ainda assim, sua áspera arte meticulosa é empregada no serviço de uma crítica didática que apenas confirma – por meio de seu retrato estreita da vida como inexoravelmente sombrio – seu próprio **cinismo sombrio**."[32] . *Lessons of Darkness* - Blog norte-americano sobre cinema. Escrita em 18 abr. 2007;
- *Caché* (2001) "Haneke não se importa muito com o enredo – na verdade, ele se preocupa **com VOCÊ** "[33]. Título da resenha do austríaco Schwarz escrita em 30 dez. 2005;
- *Funny Games* (1997): "Posando como um trabalho moralmente desafiador da arte, o filme é realmente um ato sofisticado de **sadismo cinematográfico**. Você vai por próprio risco"[34]. Stephen Holden- *New York Times*. Em 11 mar. 1998;
- *Funny Games* (1997): Conclusão do site *Rotten Tomattoes*: Imagens violentas e **contundente provocação ao público** compõem esta experiência niilista de **um dos cineastas mais difíceis do cinema**[35]**;**
- *Código Incomum* (2001) **Provocador, estimulante** (temática e visualmente), como Haneke nos apresenta vários padrões de cinema[...][36]. David Wood – *BBC*. Em 14 mai. 2001.
- *Funny Games US* (2007). Conclusão do site *Rotten Tomattoes*: Embora **feito com grande habilidade**, *Funny Games* é, contudo, um **exercício de sadismo** que castiga o público"[37] ;
- A Fita Branca (2011). Este **filme assombrando** jamais pressiona você. Ele confia em você para desvendar o horror que se encontra por baixo do verniz de inocência.

---

[32] Tradução livre de "Yet his harsh, meticulous artistry is employed in the service of a didactic critique that merely confirms – through its narrow portrait of life as unrelentingly bleak – its own gloomy cynicism..." Disponível em http://www.nickschager.com/nsfp/2007/04/the_seventh_con.html Acesso em 16 jan 2015.

[33] Tradução livre de "Haneke doesn't care much about the plot - in fact he cares about YOU". Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0387898/reviews Acesso em 16 jan. 2015.

[34] Tradução livre de "Posing as a morally challenging work of art, the movie is a really a sophisticated act of cinematic sadism. You go to it at your own risk" Disponível em < http://www.nytimes.com/1998/03/11/movies/film-review-an-exploration-he-explains-of-reactions-to-torture.html > . Acesso em 16 mar. 2015.

[35] Tradução livre de "Violent images and blunt audience provocation make up this nihilistic experiment from one of cinema's more difficult filmmakers" . Disponível em < http://www.rottentomatoes.com/m/1083791-funny_games/?search=Funny%20Games> Acesso em 16 mar 2015.

[36] Tradução livre de "Provocative, stimulating (both thematically and visually as Haneke presents us with various motifs.." Disponível em < http://www.bbc.co.uk/films/2001/05/14/code_unknown_2001_review.shtml > Acesso em 15 jan. 2015.

[37] Tradução livre de "Though made with great skill, Funny Games is nevertheless a sadistic exercise in chastising the audience". Disponível em < http://www.rottentomatoes.com/m/1175174-funny_games/?search=Funny%20Games >. Acesso em 16 mar 2015.

> Você vai ser derrubado por um *loopping*[38]. Peter Travers - *Revista Rolling Stones*. Em 21 dez 2009.

A combinação de adjetivos sobre os temas – violência, crueldade e sadismo especialmente; e a forma fílmica – hábil, meticulosa, estimulante – é consenso. Em uma pesquisa abrangente, é possível encontrar algumas vezes a palavra "monótono", mas ela surge frequentemente acompanhada dos adjetivos citados (ou similares). Em todos os países em que os filmes de Haneke foram exibidos, as reações se parecem. Gostar ou não do resultado final é uma conclusão complicada. Dizem que os temas são horríveis, embora os filmes sejam bem feitos. Ao final, após tantos "mas", "entretantos" e afins, as conclusões raramente são categóricas. Os sites – IMDB, *Rotten Tomattos*, *Metacritcs* – fazem uma média das notas dadas pelos leitores e chegam a números, porém, ao buscar o que foi escrito, raramente se lê: bom/ruim ou alguma palavra ou frase taxativa que defina a conclusão do espectador ao relevar forma e conteúdo.

Em uma crítica a *Caché*, o sérvio Aleksandar Janjić escreveu em seu blog http://cultofghoul.blogspot.com.br/ – *The Cult of Ghoul* – especializado em literatura e filmes de terror, que "este homem velho é muito talentoso", "oferece uma imaginação extraordinária", "aparentemente, aquele lunático sangrento tem o hábito em cada filme matar um animal doméstico", e conclui: "Assim, Sr. Haneke, embora eu o respeite como um autor, tenho que lhe dizer que você é simplesmente um idiota e que pare de uma vez já. Tenho certeza que a PETA[39] (Vilson), vai assinar imediatamente este meu apelo. Vampiro!"[40]. Tradução livre.

A seguir, alguns escritos mais extensos (grifos meus):

No *New York Times*, A. O. Scott escreveu uma matéria, em março de 2008, sobre *Funny Games U.S* (2007), na qual dise:

---

[38] Tradução livre de "This haunting film never pushes itself on you. It trusts you to suss out the horror that lies beneath the veneer of innocence. You'll be knocked for a looping". Disponível em < http://www.rollingstone.com/movies/reviews/the-white-ribbon-20091221 > . Acesso em 17 mar 2015.

[39] Organização que se dedica à proteção dos animais.

[40] Tradução livre de "G. Haneke, iako sam došao do zaključka da vas poštujem kao autora, moram da vam prenesem da ste jedan običan krelac i da prekinete već jednom, a siguran sam da bi PETA (Vilson) odmah potpisala ovaj moj apel. Vampir!" Disponível em http://cultofghoul.blogspot.com.br/2011/10/cache-2005 .html . Acesso em 20 mar. 2015.

> Michael Haneke, um autor austríaco que trabalhou por muitos anos na França, está sempre mais interessado em **punir** o seu público do que em entretê-lo. Com sua **escrupulosa construção, filmes feitos com habilidade**, muitos dos quais ganharam prêmios nos principais festivais internacionais, são terrivelmente suspense e também, muito frequentemente, **viscosos e repelentes**[41].

Por Carlos Marin, crítico de cinema (Espanha), sobre *Funny Games* (s/d).

> Se alguma há uma coisa que Haneke tem demonstrado em todos os seus filmes é que ele não é exatamente um diretor comum. Com um sentido único e desesperador de **ritmo**, ele é capaz de transmitir ao espectador uma sensação de **desconforto** compartilhada com os protagonistas de seus filmes. E isso em 'Funny Games', é mais do que um ato de presença: torna-se um outro personagem. [....]. O que está claro é que "Funny Games" não é um filme de terror ou um thriller comum, é um reflexo frio da violência e da frivolidade com que nos deparamos. É um daqueles filmes que não deixa ninguém indiferente. Ou você vai odiá-lo ou amá-lo, sem meio termo, o que faz deste filme uma obra-prima imprescindível. O melhor: cenas como a do controle remoto, mostrando-nos **o controle que Haneke tem sobre o espectador**. O pior: **planos excessivamente longos**, no verdadeiro estilo de Haneke, que podem desesperar e irritar alguns, mas esse é o propósito do Diretor[42].

Também na Espanha, em setembro de 2003, sobre *A Professora de Piano*, Alfonso Santa Anna comenta:

> Michael Haneke confirma, com A Professora de Piano, sua habilidade **para a descrição emocional dos personagens**, o que não me admira, pois ele estudou Psicologia na juventude, cujo domínio mostrou o filme em *Funny Games* com o qual surpreendeu o mundo pela **manipulação**

---

[41] Tradução livre de "Michael Haneke, an Austrian auteur who has worked for many years in France, has always been more interested in punishing his audience than in entertaining it. His scrupulously constructed, skillfully made films, many of which have won prizes at leading international festivals, are excruciatingly suspenseful and also, more often than not, clammy and repelente". Disponível em < http://www.nytimes.com/2008/03/14/movies/14funn.html?pagewanted=all> acesso em 12 nov. 2014.

[42] Tradução livre de "Si hay algo que ha demostrado Haneke en toda su filmografía es que no es precisamente un director común. Con un sentido del ritmo único y desesperante, es capaz de transmitir al espectador una sensación de incomodidad que comparte con los protagonistas de sus films. Y eso en 'Funny Games', hace más que acto de presencia: se convierte en otro personaje más. [...]. Lo que queda claro es que 'Funny Games' no es una película de terror o un thriller común, es un reflejo frío de la violencia y la frialdad con la que la afrontamos. Es uno de esos films que no dejan a nadie indiferente. O la odias o la amas, no hay término medio, haciendo de esta película una obra maestra imprescindible. Lo mejor: Escenas como la del mando a distancia, que nos demuestran el control que tiene Haneke sobre el espectador. Lo peor: Planos excesivamente largos al más puro estilo Haneke que pueden desesperar y aburrir a más de uno, aunque ese sea el propósito del diretor" Disponível em http://www.aullidos.com/critica.asp?id_pelicula=1037. Acesso em 24 jan 2015.

> **asséptica de crueldade**. Tecnicamente, A Professora de Piano segue as diretrizes da escola alemã, com iluminação fria, e amplo uso de tons que contrastam fortemente com as ações dos protagonistas[43].

Voltando à *Funny Games* (1997), um parágrafo da critica de Gérard Lefort e Didier Péron, publicada em maio de 1997 no jornal *Libération*:

> **Perfeição formal**. A imagem torna-se surpreendente e a originalidade cinematográfica mais importante quando Haneke lança-se. **A elipse sobre os golpes as vítimas diz bem mais sobre a representação da violência que um discurso**. De fato, insiste com muita delicadeza sobre os estertores da agonia, ou seja, os corpos tornados os seus estados de carne putrecível o que, afinal, enfrentaremos todos. [44]

Para ilustrar o quanto a recepção é um tópico complexo, já que cada indivíduo, como mostraram os estudos de recepção, responde à sua maneira, abaixo está parte de uma crítica escrita em 1998 por Richard Scheib sobre *Funny Games* (1997):

> Haneke também consegue ser surpreendentemente **brincalhão.** Em vários pontos, ele engata um jogo em meta-ficcional (ou deveríamos dizer meta-fílmico?) quando Frisch aborda diretamente o público [...]. Em outro momento ele decide que vai prolongar a tortura, a fim de preencher o filme fora de longa-metragem. E no momento mais divertido Lothar consegue apoderar da arma e explodir Giering , mas Frisch decide que as coisas não podem acontecer dessa forma, pega o controle remoto e rebobina o filme [...].. Fazendo um **malabarismo cru**, **perturbando a violência**, nesse tipo de humor brincalhão é extremamente difícil um ato

[43] Tradução livre de "Michael Haneke confirma con La Pianista su habilidad para la descripción emocional de los personajes, no en balde estudió en su juventud la carrera de Psicología, cuyo dominio demostró con la película de Juegos Divertidos (Funny Games) con la que asombró al mundo entero por el aséptico manejo de la crueldad. Técnicamente La Pianista sigue los lineamientos de la escuela germana, con iluminación fría y el uso extensivo de claroscuros que contrastan fuertemente con la acción de los protagonistas" Disponível em http://www.revistacinefagia.com/2003/09/la-pianista/. Acesso em 19 jan. 2015.

[44] Tradução livre de Perfection formelle. L'image est plus surprenante et l'originalité cinématographique plus prégnante lorsque Haneke se lance. L'ellipse sur les coups portés aux victimes en dit nettement plus sur la représentation de la violence qu'un long sermon. Elle insiste en effet assez finement sur les râles de l'agonie, c'est-à-dire sur les corps rendus à leur état de viande putrescible ce qui, après tout, nous attend tous un jour ou l'autre" Disponível em < http://www.liberation.fr/cahier-special/1997/05/15/cannes-haneke-jeu-dangereux-avec-funny-games-massacre-meticuleux-d-une-famille-michael-haneke-rend-l_205578> Acesso em 20 mar 2015.

> de equilíbrio para fazê-lo direito, sem permitir que o filme desça para o mau gosto, mas, para crédito de Haneke, ele consegue[45].

Scheib, na contramão dos espectadores de *Funny Games*, achou engraçadas diversas passagens do filme que o público, em geral, viu como uma afronta. Chamou o cineasta de "brincalhão". Isso ilustra bem o que disse Lacan sobre a relação entre significante e significado. Segundo este, "O significante como tal não se refere a nada, a não ser que se refira a um discurso, quer dizer, a um modo de funcionamento, a uma utilização da linguagem como liame" (LACAN, 1982, p. 43). Para Lacan, a experiência psicanalítica demonstrou que o significado é extremamente volátil, e pertence ao sujeito. Assim, ao manipular narrativas e estilos para causar efeitos no espectador, Haneke o enxerga como sujeito, que vai compreernder o filme de acordo com sua percepção (a *mímesis I*, de Ricoeur), ou seja, os significados são individuais. Respondendo à pergunta feita por Christopher Sharrett em 2002, sobre se seus filmes são uma crítica à civilização ocidental, Haneke disse:

> Eu acho que você pode fazer esta interpretação, mas estou certo de que você sabe como é difícil para um autor para dar uma interpretação sobre seu próprio trabalho. Eu não me importo com tudo o que pode ser interpretado, mas não tenho interesse em autointerpretação. É proposta dos meus filmes colocar certas questões, e seria contraproducente eu mesmo responder a todas estas questões[46]. (HANEKE *apud* SHARRETT, 2010, p. 582).

No mesmo caminho, ao ser questionado pela entrevistadora Karin Luisa Badt em Cannes sobre relações e significados em *Caché*, ele respondeu: "Você pode ver o filme como uma boneca russa com bonecas dentro bonecas, dentro bonecas. A mesma história

---

[45] Tradução livre de "Haneke also manages to be surprisingly playful. At several points he starts to engage in meta-fictional (or should one say meta-filmic?) play and has Frisch directly address the audience [...]. At another point he decides that he will prolong the torture in order to pad the film out to feature length. And in the most amusing moment Lothar manages to get ahold of the gun and blow Giering away whereupon Frisch decides that things can't be allowed to happen that way, scrabbles for a remote control and rewinds the film [...]. Juggling between raw, disturbing violence and this sort of playful humour is extremely difficult a balancing act to get right without allowing the film to descend to bad taste or campiness, but it is to Haneke's credit that he succeeds. Disponível em http://www.imdb.com/reviews/141/14194.html Acesso em 19 jan. 2015. Obs: este link só está disponível para pagantes do site IMDbPro.

[46] Tradução livre de "I think you can take that interpretation, but as I´m sure you know it is difficult for an author to give an interpretation of his or her own work. I don´t mind at all that view, but I have no intereste in self-interpretation. It is the purpose of my films to pose certain questions, and it would be counterproductive if I were to answer all these questions myself" (HANEKE *apud* SHARETT, 2010, p. 582).

pode ser vista em diferentes níveis, pode representar diferentes níveis: a nível pessoal, a nível familiar, nível social, nível político"[47] (HANEKE *apud* WHEATLEY, 2009, p. 157).

Na entrevista a Toubiana (2005b) sobre *Funny Games*[48], Haneke diz "dei ao espectador diversas possibilidades dele sair do cinema, portanto, se ficou até o final, foi porque quis ver aquilo". No documentário *My Life* (ARTE, 2009), o ator Burghart Klaußner, que interpreta o pastor em *A Fita Branca* (2009), conta que confessou ao diretor que foi embora do cinema após poucos minutos de projeção de *Funny Games*, pois ficou chocado com tamanha violência. Haneke respondeu que provavelmente teria ido embora também.

Mesmo em *Amor* (2012), tido como seu filme mais "suave", ou, ao menos "não violento", o diretor não escapa dos adjetivos que remetem à sua intenção de desestabilizar o espectador (nesta pesquisa, o adjetivo "brincalhão", dado Richard Scheib foi "um ponto fora da curva"). Também no *New York Times* sobre *Amor*, em crítica publicada em Dezembro de 2012, Manohla Dargis escreveu:

> Esta erosão de distância, na verdade fortalece o poder emocional do filme. Os espectadores familiarizados com o trabalho do Sr. Haneke podem achar "Amour" muito **frio, cruel** mesmo, e sua descrição do sofrimento, um gesto familiar punição de um **diretor que está há muito tempo interessado em transformar os espectadores de simples consumidores a pensadores críticos**. [...]. No entanto, há um outro ponto observado aqui, ou seja, que toda a violência em "Amour" é crucial para o **rigor**, a visão de mundo com a liberalidade sentimental do Sr. Haneke, que olha sobre a morte com a mesma equanimidade benevolente como a vida. [...].Este é um filme que vai fazer você chorar, não só porque a vida acaba, mas também porque ela floresce[49].

---

[47] Tradução livre de "You can see the film like a Russian doll with dolls inside dolls inside dolls. The same story can be seen on different levels, can represent different levels: the personal level, the family level, the social level, the political level". (HANEKE *apud* WHEATLEY, 2009, p. 157)

[48] Tradução livre. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY Acesso em 19 jan. 2015.

[49] Tradução livre de "This erosion of distance actually strengthens the film's emotional power. Viewers acquainted with Mr. Haneke's work may find "Amour" too cold, cruel even, and its depiction of suffering a punishing, familiar gesture from a director who's long been interested in transforming spectators from simple consumers into critical thinkers. [...].Yet there's another point to be made here, namely that all the violence in "Amour" is crucial to Mr. Haneke's rigorous, liberatingly unsentimental worldview, one that gazes on death with the same benevolent equanimity as life. [...]. This is a film that will make you weep not only because life ends but also because it blooms" Disponível em < http://www.nytimes.com/2012/12/19/movies/michael-hanekes-amour-with-jean-louis-trintignant.html?pagewanted=2> Acesso em 12 nov 2014.

Ainda sobre *Amor*, no Brasil, a *Revista Época* publicou em janeiro de 2013 uma crítica, escrtita por Guilherme Pavarin, com o título "Michael Haneke: o artista do Mal Estar", e no subtítulo: "Com *Amor*, o diretor austríaco reafirma sua posição como um dos grandes cineastas em atividade – e o mais preocupado em incomodar o público"[50] - o que demonstra, mais uma vez, o sucesso do seu propósito em relação ao espectador, como confirma em entrevista a Peter Conrad no *Le Guardian* em novembro de 2012: "Eu fui acusado de "estuprar" o público", [...], "e eu admito isso livremente. Todos os filmes assaltam o espectador de uma maneira ou de outra. [...] Eu estou tentando estuprar o espectador para sua independência"[51].

Ao escrever sobre a recepção dos filmes de Haneke no Brasil, Eliska Altmann (*in* CAPISTRANO, 2011)[52] disse que se surpreendeu ao deparar com a escassez de material. Encontrou alguns artigos e resenhas nas revistas *Cinética*, *Contracampo*, em alguns jornais que disponibilizavam textos online, como *O Globo*, *Folha de São Paulo*. O *Estado de São Paulo* e, no MAM apenas cinco recortes de jornal sobre *Funny Games*: quatro da versão austríaca, e um da americana. Nas poucas matérias, ela descobriu uma referência comum: a violência. Na *Contracampo*, Ruy Gardnier trouxe o conceito de "estética do refém" que seria "uma exacerbação de um certo ideal de arte burguesa, apoiada no conceito *kantiano* de sublime e de uma certa ideia de que o sentimento artístico deve, se possível, atingir níveis físicos, provocar dor e prazeres físicos ao espectador" (*apud* Altmann p. 270) . "Agente do Mal" definiu Francis Vogner dos Reis na *Cinética*. "Deus Sádico" escreveu por Leonardo Mecchi, na *Folha de São Paulo*. Para Fábio Andrade, no mesmo jornal, ao se referir à *A Fita Branca* "o incômodo maior do filme não se daria pela "perversão moral", mas por sua construção estética" (*apud* Altmann, 2011).

Por Rodrigo Fonseca, em crítica de 1998, publicada em *O Globo*, sobre *Funny Games*:

> Espetáculo de **crueldade** humana, Funny Games US, do austríaco Michael Haneke, virou uma espécie de **prazer masoquista da**

[50] Disponível em < http://revistaepoca.globo.com/Mente-aberta/noticia/2013/01/michael-haneke-o-artista-do-mal-estar.html > . Acesso em 12 nov 2014.
[51] Tradução livre de "I've been accused of 'raping' the audience,"[...], "and I admit to that freely. All movies assault the viewer in one way or another."[...]: "I'm trying to rape the viewer into Independence" Disponível em < http://www.theguardian.com/film/2012/nov/04/michael-haneke-amour-director-interview > . Acesso em 12 nov 2014.
[52] O artigo de Altmann foi escrito em 2010, logo após o lançamento de *A Fita Branca*.

> **população cinéfila em Cannes** nestes dias de pré-festival. Exibido em sessão única às 21:45 no cine Les Arcades, o longa-metragem é responsável por olhares de perplexidade e medo de uma plateia que deixa a sala nitidamente abalada com o que viu [...]. Mais do que o **incômodo** das imagens de **violência sumária**, o filme inflama por questionar o **prazer mórbido** que se esconde na cinefilia quando o tema em questão é a **tortura** (*apud* ALTMANN, 2011, p. 267 - grifos meus).

Ao final do trabalho, a autora conclui "Com isso podemos chegar, finalmente, a uma estrutura-Haneke: diretor-autor-dialético-complexo-masoquista-sádico-duvidoso-intelectual-moderno e sintomatologista (e/ou vidente sensitivo) em relação aos males do seu espaço-tempo" (ALTMANN, 2011 p. 379).

A conclusão de Altmann em relação à crítica brasileira pode ser estendida à crítica internacional, como foi visto nos exemplos trazidos. A diferença crucial fica por conta da quantidade de matérias que, obviamente, acompanham a projeção do diretor. Inicialmente restritas às publicações especializadas na Europa, na medida em que seus filmes passaram a ser exibidos em outros países, as críticas avançaram também. Isso é natural e estão de acordo com a lógica de projeção e mercado. Certamente se Altmann fizesse o mesmo trabalho após o filme *Amor* receber tantos prêmios, inclusive o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro em 2013, encontraria maior quantidade de textos, e não só sobre *Amor*, como também sobre os filmes anteriores de Haneke, pois com mais holofotes, mais bilheteria, o interesse no autor e em todas as suas obras cresce. É curioso notar que na citada crítica a *Funny Games US* (2008), A. O. Scoot, do *New York Times* "apresenta" Michael Haneke aos leitores como "um diretor austríaco que trabalhou muitos anos na França". Pelo tom da matéria, parece que Haneke era um entre tantos cineastas estrangeiros desconhecidos que foram trabalhar em um país com mais visibilidade - no caso, a França - e que só depois disso chegou ao "topo", ou seja, aos EUA quando o fato é que Haneke já era bastante conhecido na Europa, havia recebido diversos prêmios internacionais, inclusive em Cannes, e foi filmar nos Estados Unidos a convite de uma produtora.

3.3 DADOS EMPÌRICOS

Para condensar as opiniões trazidas, serão levantados alguns dados numéricos que, apesar de não abarcarem tudo o que foi escrito sobre os filmes de Haneke, colocam

de forma mais didática, o que vem sendo dito. Para isso, o site do IMDb é uma boa ferramenta, pois além de números, apresenta gráficos que possibilitam visualizar aspectos da recepção.

3.3.1 IMDb

O *Internet Movie Database* – IMDb é um site que possui uma base de dados *online* de informações sobre música, cinema, comerciais para televisão e jogos de computador. Lançado em 1990, no Reino Unido, para pessoas trocarem ideias especialmente sobre assuntos relacionados ao cinema e séries de televisão, o IMDb cresceu e foi adquirido em 1998 pela *Amazon.com*, tornando-se um empreendimento comercial. Atualmente o IMDb conta com mais de três milhões de títulos e cerca de seis milhões de pessoas no seu banco de dados[53]. Em 2012, foi criado o IMDbPro, com uma interface diferente, informações mais detalhadas – como pré-produção, detalhes sobre divulgação, etc. Muito usado entre profissionais da área para pesquisas, inclusive para avaliar a popularidade entre atores/diretores/filmes/séries, não é grátis como o IMBb. Para ter acesso, paga-se uma taxa. No IMDbPro existe também gráficos, como *STARmeter* e o *MOVIEmeter rank,* que mostram o movimento da popularidade dos artistas e das obras. Para isso, ele se vale de um algoritmo, cuja base de dados são as pessoas que acessam o IMDb, sendo os *rankings* atualizados semanalmente. A cada vez que alguém visita uma página IMDb, os dados são registrados no *pagerview*.

Uma vez que não está no cerne desta dissertação fazer um minucioso levantamento da recepção, e sim utilizar alguns dados para, dentro do possível, comprovar determinadas hipóteses, os números serão trazidos da plataforma do IMDb, por ser, entre os sites com informações cinematográficas, o mais completo, inclusive com publicações de outros sites, como o *Rotten Tomattoes*, e de diversas mídias. Assim, para não entrar em um debate extenso e desnecessário, os dados serão buscados apenas no IMDB e no IMDbPro. Por aqui é possível inferir alguns fatos relativos à recepção de uma obra, somando-os a outras críticas, publicações, e também à recepção em festivais de cinema. São números que mostram uma recepção abrangente. Espectadores comuns, críticos, profissionais da

[53] Informações sobre a base de dados disponível em http://pro.imdb.com/help/search? domain =helpdesk _ faq&index=1&file=prowhatisstarmeter . Acesso em 16 jan. 2015.

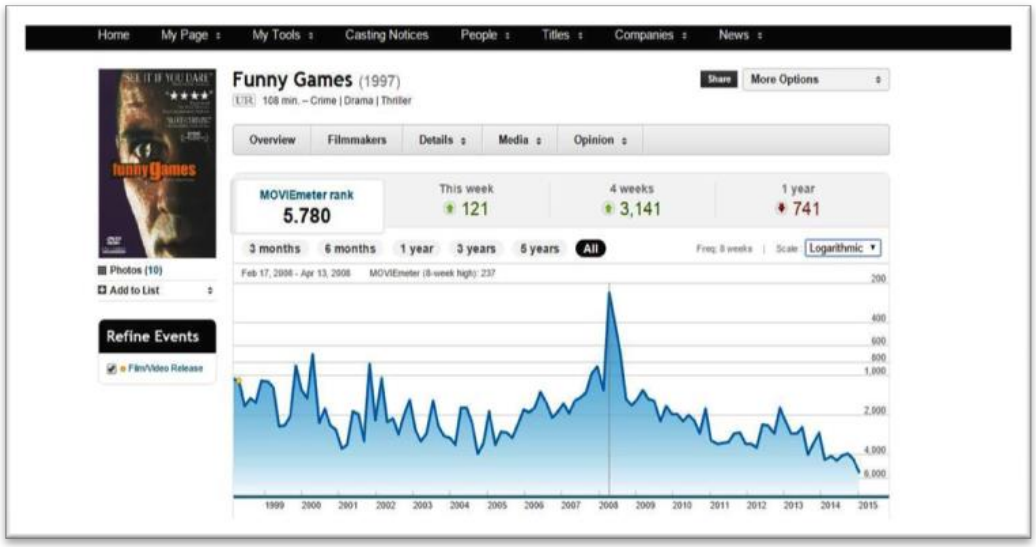
indústria, estudantes de arte, entre outros, são contabilizados, desde que, claro, tenham utilizado o site. Segundo informações do site, eles possuem ferramentas que impedem que o *pagerview* registre visitas repetidas à mesma página[54]. Estes gráficos trazem informações relevantes, pois o banco de dados é extenso, mas só seria possível consider-los como retrato da recepção de determinado tipo de público se o trabalho fosse sobre "espectadores do IMDb"´, e não é o caso. Por outro lado, as informações não são desprezíveis e podem acrescentar muito em termos do que foi dito sobre a recepção de *Funny Games*, seu impacto na carreira do diretor, entre outras curiosidades sobre o processo de espectatorialidade. Existem também, no IMDbPro, levantamentos com base no gênero, faixa etária e se são norte-americanos, ou não[55].

O gráfico abaixo ilustra um curioso aspecto da recepção ao registrar a procura dos visitantes do IMBb por *Funny Games* (1997). O pico de acessos ocorre logo após lançamento de *Funny Games U.S*, dez anos depois do primeiro. Claro que deve se observar que em 2007, a quantidade de pessoas que buscava informações na internet era maior do que dez anos antes, mas o ponto alto não se deu quando Haneke foi indicado ao Oscar pela primeira vez, nem quando recebeu diversos prêmios por *Amor* (2012), e sim, quando os espectadores assistiram o *remake* do filme.

[54] Furthermore, we have designed the ranking algorithm so that the actions of one user (or small group of users) has a limited impact; we monitor STARmeterTM rankings for any possible fraudulent traffic generation, and the algorithm is periodically improved to detect and neutralize any attempts to 'stuff the ballot'. Disponível em< http://pro.imdb.com/help/search?domain=helpdesk_faq&index=1&file=prowhatisstarmeter&ref_=hlp_sr_2> . Acesso em 16 mar 2015.

[55] O público de ambos Funny Games é predominantemente masculino, na faixa etária entre 18 e 44 anos e não americano.

Figura 7 MOVIEmeter *Funny Games* (1997)



Fonte: IMDBPro MOVIEmeter. [56]

Portanto, a despeito do alardeado fracasso de bilheteria, é indiscutível que o *remake* norte-americano chamou a atenção dos espectadores para o filme original. No Brasil, por exemplo, a exibição de *Funny Games* (1997) ficou restrita a algumas salas em festivais de cinema. A pesquisadora inglesa Catherine Wheatley (2010), que fez sua tese de doutorado sobre Haneke, conta que *Funny Games U.S*. foi o primeiro filme do diretor que ela assistiu. A partir deste, ela foi buscar outros e assim começou a estudar sua obra. O sucesso de um filme de um determinado diretor ilumina os anteriores e gera expectativas sobre os futuros.

3.4 MERCADO E CINEMA

O cinema é uma arte de alto custo. Sem dúvida, é viável fazer filmes com baixo orçamento. Atualmente, até com uma câmera de celular é possível filmar e colocar na internet, participar de festivais, enfim, mostrar esta arte. Mas não foi sempre assim, e para se manter em um amplo e competitivo mercado, o diretor tem que ser lucrativo. São inúmeros casos de filmes de baixo orçamento que chegam a exibição em diversos países, recebem prêmios, o diretor se torna conhecido e pode ser convidado a fazer produções

[56] Disponível em < https://pro-labs.imdb.com/title/tt0119167/graph> Acesso em 16 jan. 2015.

maiores, mas há um contrato: sem receita, sem lucro, o diretor está fadado ao fracasso em termos de recepção quantitativa.

Diferentemente do teatro, por exemplo, onde é possível encenar a custo zero, o cinema necessita de um investimento mínimo, ainda que conte com apenas uma pessoa e uma câmera. Sem entrar na questão do quanto esse investimento era necessariamente oneroso em sua origem, é bom pontuar que a questão econômica se fez valer, e se faz ainda, quando o assunto é ter que lidar com um processo artístico diretamente ligado à tecnologia como o cinema.

Tarkovsky (1998) falou desta posição ambígua do cinema, que ficava entre a arte e a indústria, o que, segundo ele, explicava algumas peculiaridades da relação entre o autor e o público.

> Como sabemos, toda manufatura tem que ser viável; para funcionar e se desenvolver, ela não deve apenas cobrir os seus custos, mas também proporcionar certo lucro. Portanto, como produto, um filme faz sucesso ou fracassa, e por mais paradoxal que pareça, o seu valor estético é determinado pelas leis de oferta e procura – por leis de mercado. É preciso lembrar que nenhuma outra arte esteve tão sujeita a critérios desse tipo. Enquanto o cinema permanece em tal situação, sempre será difícil para uma verdadeira obra cinematográfica ver a luz do dia, e mais ainda tornar-se acessível a um público mais amplo (p. 197).

O próprio Haneke, depois de frisar esta difícil relação em seu texto *Terror e Utopia da Forma* (*in* CAPISTRANO, 2011) retomou-a em seu discurso de agradecimento ao receber o prêmio *Príncipe das Astúrias* na categoria "Artes" em 2013. O diretor chamou atenção para as dificuldades de fazer cinema como arte. Lembrou a questão de o cinema ser uma expressão artística nova, em relação às outras, que demanda um grande investimento de capital. Disse que o primeiro compromisso do cinema é dar lucro, pois depende do mercado, e qualquer filme deve ao menos cobrir os custos já que em caso de fracasso, fica difícil o diretor continuar trabalhando. Citou a ação dos meios de comunicação de massa que com "sua trivialização de critérios estéticos e de conteúdo, dependente dos índices de audiência, não representa uma escola audiovisual para o público potencial do cinema" (HANEKE, 2013 – tradução livre).

Stam (2013) lembrou que Metz apontou dois eixos econômicos operantes na estrutura cinematográfica: o cinema como indústria, no qual a venda de ingressos deveria

dar o retorno do investimento, e o cinema como máquina mental que os espectadores adotam para consumir objetos de prazer. Uma economia está ligada a outra, num movimento circular de prazer.

Aumont e Marie (2003) ao tratarem da "Instituição Cinema", acentuaram que o cinema engloba diversas variáveis, algumas que intervêm antes do filme, como infraestrutura econômica, estúdios, financiamentos, e outras que decorrem da recepção, como a influência do filme em diversos aspectos (sociais, políticos, ideológicos), pesquisas de audiência, etc. São esses elementos não fílmicos, ou seja, os extratextuais, que Friedman e Morin denominaram "instituição cinema". (apud AUMONT, MARIE, 2010, p. 168)

A relação é circular. Antes do filme, o investimento. Depois, a depender do resultado - real ou potencialmente - mais, ou menos investimento no próximo filme do diretor. E assim se estampa, na "instituição cinema", o princípio básico da economia de capital: a lei da oferta e da demanda.

Retomando as três fases do cinema de Haneke, esta relação da arte com o mercado transparece. Primeiro, é bom ratificar que seus temas, suas escolhas estéticas não se modificaram[57]. Do seu primeiro filme feito para a televisão em 1974 até o último para o cinema em 2012, sua preferência por planos longos, poucas falas, histórias construídas para desestabilizar o espectador (isso inclui forma e conteúdo), falta de respostas ao público, são recorrentes. O que mudou foi a qualidade técnica e a repercussão das obras, via investimento.

A falta de respostas não se dá apenas no enredo dos filmes, mas também nas "não respostas" do diretor. Ele fala das suas escolhas técnicas, do tema, da escolha dos atores, mas se recusa a responder perguntas que solicitam explicações sobre qualquer relação de causa/efeito, com o argumento de que os nexos devem ser encontrados pelos espectadores, e não pelo realizador. Em entrevista no *Festival de Cannes*, quando concorreu à Palma de Ouro por *A Fita Branca*, Haneke, após ser perguntado se este filme era seu primeiro filme histórico, retrato de uma época, respondeu: "Esta questão sugere a ideia de que neste filme eu pretendi fazer isso ou aquilo. Isso não me interessa. Eu não respondo a esse tipo de

[57] Naomi Watts, uma das produtoras de Funny Games US, disse que ficou surpresa ao ver que quando foi liberado o dinheiro para o filme, Haneke disse que não mudaria nada. Ela falou que é natural que, anos depois, o diretor – neste caso com muito mais recursos – pense em alterar alguma cena, mesmo nos cenários, nos cortes, na música. Haneke, não. Ele quis fazer um *remake shot-by-shot*. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=aGJRKLPsSkE . Acesso em 19 jan. 2015.

questão. Nem em Cannes". O repórter segue "é um filme que evoca o passado alemão? "Haneke é enfático: "Não iremos a lugar nenhum assim. Se eu disser que sim, vão imediatamente relacionar ao fascismo, etc. É isso que quero evitar. Não quero trazer questões que eu mesmo tenha que interpretar". A entrevista flui quando começa a ser conduzida sobre os aspectos técnicos do filme (MONTMAYEUR, 2013).

O IMDB mostra o custo dos seus filmes em valores aproximados a partir de *A Professora de Piano* (2001). O orçamento deste foi de € 3.000.000. *A Hora do Lobo* (2003) custou US$ 61.439; *Caché* (2005), US$ 3.634.406; *Funny Games* U.S (2007), US$ 15.000.000; *A Fita Branca* (2009) , € 12.000.000 e *Amor* (2013) US$ 8.900.000. Existe, no mesmo site, a arrecadação de cada filme, sempre em valores aproximados, mas são dados pontuais contabilizados em moedas distintas e em curtos períodos. *Amor*, por ser mais recente, talvez esteja com informações mais próximas dos números reais. Pelo site, este filme rendeu até abril de 2013 quase o triplo do valor investido[58].

Em sua primeira fase, na Áustria, seus filmes foram produzidos com recursos austríacos. *O Sétimo Continente*, por exemplo, originalmente planejado para a televisão alemã, seria produzido por uma pequena produtora austríaca independente, mas como foi rejeitado pela TV, acabou no cinema através da *Wega Film*[59], também austríaca. Sucesso na Áustria e na Alemanha, a Trilogia da Era Glacial chegou timidamente a cinemas de outros países, através de festivais e em salas de cinema de arte. *Funny Games* (1997), por sua vez, teve três coprodutoras e uma distribuição muito superior aos filmes anteriores, inclusive foi o primeiro filme de Haneke que chegou ao Brasil (distribuição *Cult Movies*). Aqui entra um grande e positivo encontro. Uma noite, em Paris, Juliette Binoche assistiu *Funny Games*. Ela conta, no documentário *My Life*, que ficou tão impressionada com o que viu, que em um final de semana, assistiu mais dois: *Benný´s Video* e *O Sétimo Continente* e disse para sua agente, Matilda, que se tratava de um grande diretor e gostaria de trabalhar com ele. Matilda conseguiu o contato. Haneke disse que estava em um Festival na Espanha quando recebeu uma ligação de Binoche pedindo para conhecê-lo. Ele riu, pensando ser uma brincadeira, mas não era. Encontraram-se, a parceria começou, e o diretor, que afirma nunca ter tido pretensão de filmar fora da Áustria/Alemanha, nem com atores famosos, foi para a França e fez com Binoche *O Código Desconhecido* (2000). Logo vieram *A Professora*

[58] Disponível em http://www.imdb.com/title/tt1602620/business?ref_=tt_dt_bus Acesso em 16 jan 2015.
[59] A Wega Film é também co produtora de todos os seus filmes, exceto de Funny Games US. Disponível em http://www.imdb.com/company/co0047611/?ref_=tt_dt_co Acesso em 16 jan. 2015.

de Piano (2001), *O Tempo do Lobo* (2003) - estes dois com a atriz Isabelle Huppert - e *Caché* (2005) que renderam prêmios em diversos festivais, inclusive em Cannes, o que levou Haneke a se aproximar de uma produtora inglesa que se interessou por um *remake* de *Funny Games*. A negociação não se concretizou e o diretor acabou entrando em um acordo com a norte-americana *Warner Independe*nt, subsidiária da *Warner Brothers*, que produzia filmes americanos independentes e europeus também (GRUNDMANN, 2010).

Mais um ponto de convergência entre os dois filmes foi o interesse de Naomi Watts em produzir *Funny Games U.S*. Ela falou em entrevista (2007)[60] que havia assistido a três filmes de Haneke: *A Professora de Piano*, no *Festival de Cannes*, *Código Desconhecido*, que o diretor Alejandro Iñárritu mostrou a ela e a Benício del Toro - protagonistas do filme *21 Gramas* - como inspiração para interpretarem seus personagens , e *Caché*. Sabendo que Haneke gostaria de fazer um *remake* de *Funny Games* nos Estados Unidos, Watts se interessou, sem ter visto este filme, e quando assistiu, ficou perturbada, se sentiu manipulada, mas admirou o filme, pois gostou das surpresas, e da elaboração, que, segundo ela, rompia diversas convenções. Ao entrar em contato com Haneke, conversaram sobre a história e ela concluiu que o que sentiu, era o que ele desejava que as pessoas sentissem. Watts, então, procurou produtores e em pouco tempo, uma produtora de Hollywood disse a ela que tinha o dinheiro para produzir *Funny Games US*. Entre muitos elogios ao diretor, ela lembra que foi difícil trabalhar com ele, não só pela responsabilidade de ser um *remake*, como pelo fato de que o diretor não aceitou mudar praticamente nada da versão original. Ela disse que Haneke tinha tudo pronto em sua cabeça, que trabalhava com muita precisão, já entrava no *set* sabendo o que iria fazer, e que a única concessão que ele fez , apesar do grande investimento financeiro no filme,foi suavizar a protagonista, interpretada por ela.

Funny Games US, entretanto, além de considerado um fracasso de bilheteria, rendeu muitas críticas a Haneke, especialmente em relação à sua suposta "venda ao mercado", mas apesar do pouco retorno financeiro para os padrões norte-americanos, foi a partir desta versão que chegaram mais convites para produzir seus trabalhos. Na esteira vieram *A Fita Branca* e *Amor*, seus filmes mais recentes, que, entre diversas indicações, chegaram ao Oscar.

[60] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=aGJRKLPsSkE. Acesso em 16 jan. 2015.

Em que pesem os diversos movimentos de cinema não capitalista, experimental - no Brasil os chamados "filmes de garagem" que proliferam -, entre outras formas de produzir esta arte a um custo mais baixo, a relação entre o alcance de uma obra cinematográfica e o mercado é implacável. A sorte e o acaso não se sustentam por si. É preciso retorno financeiro. Se a pretensão é fazer o filme chegar a um grande número de pessoas, tem que dar lucro.

3.5 PRÊMIOS

O IMDB[61] mostra que Michael Haneke recebeu 151 indicações a prêmios diversos por seus filmes, sendo vitorioso em 89 destes. Consta como sua primeira indicação, a de melhor filme, em 1989, no *Locarno International Film Festival*, Itália, por *O Sétimo Continente* (1989). Foi também seu primeiro prêmio recebido por uma obra cinematográfica[62]. Acompanhando o movimento das suas premiações, percebem-se três momentos marcantes:

1 ▪ De 1989 com *O Sétimo Continente* (1989) até 1997, na primeira versão de *Funny Games*, os filmes de Haneke, quatro ao todo, circularam em festivais na Europa, predominantemente em países de língua alemã. Em Cannes, sua primeira indicação foi por *Funny Games* (1997); no *Chicago Internacional Film Festival*, nos EUA, três dos seus quatro primeiros filmes tiveram indicações a prêmios, vencendo duas vezes: em 1994 por *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso*, e em 1997 por *Funny Games*.

2 ▪ De 2000, com *O Código Desconhecido* a 2007 (*Funny Games US*), foram mais quatro filmes que receberam muitas indicações e vários prêmios. No *Festival de Cannes*, três deles foram indicados a algumas categorias, sendo vitoriosos em quase todas. O único que não chegou a Cannes foi *Funny Games* US. Assim, além de maior expansão pela Europa, cresce sua participação em festivais de língua inglesa, como o BAFTA, na Inglaterra.

---

[61] Disponível em < http://www.imdb.com/name/nm0359734/awards?ref_=nm_ql_2 > Acesso em 13 nov. 2014.
[62] O prêmio recebido foi de melhor filme na categoria "Ernest Artaria Award" conforme informação disponível em < http://www.imdb.com/event/ev0000400/1989?ref_=nmawd_awd_75 > . Acesso em 13 nov. 2014.

3 ▪ A partir de 2009, com *A Fita Branca* e *Amor* (2012): estes dois filmes ocupam quase todas as litas de indicações e prêmios de Michael Haneke. Nos países de língua alemã, francesa, inglesa, na América Latina e na *Academy Awards*, USA, o Oscar. Ambos foram indicados ao Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, mas *A Fita Branca*, que foi indicado também ao Oscar de Melhor Fotografia, não recebeu nenhum prêmio. Já *Amor*, indicado a cinco categorias no Oscar de 2013 – Melhor Filme, Melhor Direção, Melhor Roteiro Original, Melhor Atriz (Emanuelle Riva) e Melhor Filme Estrangeiro – venceu na categoria Melhor Filme Estrangeiro.

A divisão das premiações em três momentos é resultado da observação feita no início do capítulo: *Funny Games* (1997) e *Funny Games U.S* (2007) são filmes que deram dois grandes impulsos para a carreira de Haneke. O primeiro, quando Juliete Binoche o convidou a filmar na França. O segundo, dez anos depois, quando fez o *remake* nos Estados Unidos. Observando o aumento da quantidade e da qualidade de produtores, além dos distribuidores[63] (a *Warner Independent Pictures*, a principal distribuidora de *Funny Games US* é subsidiária da *Warner Bross*, uma das maiores produtoras e distribuidoras do mundo), fica claro que o interesse da indústria cinematográfica pelos filmes de Haneke cresceu, com saltos nestes dois momentos.

A figura 8 ilustra alguns desses pontos.

[63] Disponível em https://pro-labs.imdb.com/company/co0106448/ Acesso em 16 jan 2015.

Figura 8. STARmeter Michael Haneke

Fonte: IMDBPro STARmeter.[64]

1) À esquerda, o primeiro pico aparece quando foi lançado *Funny Games* (1997). Neste gráfico não aparecem seus filmes anteriores.

2) A subida entre o final 2000 e início de 2001 foi após uma entrevista de Juliette Binoche, feita para um canal de TV, na forma de um pequeno documentário - sete minutos – dirigido por Jason Grimshaw, chamado *Absolument cinema*, no qual ela conta sobre seu desejo em trabalhar com o diretor austríaco e diz que está trabalhando com ele na França, em seu novo filme *Código Incomum*. Ela faz observações também sobre as complexas sequências do filme[65].

3) O ponto seguinte foi o lançamento de *Código Incomum* (2000), já na França, seu primeiro filme feito naquele país. Não foi um grande sucesso, mas deu destaque a Haneke, especialmente no mercado francês.

4) Em 2001, o lançamento de *A Professora de Piano*. Com Isabelle Hupert no papel principal, foi sucesso de público, crítica e recebeu prêmios importantes.

5) Em 2003, *O Tempo do Lobo*, novamente com Isabelle Hupert no papel principal. Conta uma história similar à de *Funny Games*: o trágico encontro de uma família em férias e dois assassinos. Em termos de recepção, foi um fracasso. Pouca bilheteria e poucas premiações.

[64] Disponível em < https://pro-labs.imdb.com/name/nm0359734/graph> . Acesso em 16 jan. 2015.
[65] Disponível em https://pro-labs.imdb.com/title/tt0398655 . Acesso em 17 jan. 2015.

6) Em 2005, *Caché*. No *Festival de Cannes*, onde Haneke se encontrava por este filme, pelo qual obteve diversas indicações, ele foi procurado por uma produtora inglesa que fez a proposta para o *remake* de *Funny Games*[66].

7) Entre 2007 e 2008, outro momento de subida no gráfico, após o lançamento de *Funny Games U.S*.

8) Em 2009, sua popularidade aumenta com os prêmios em Cannes por *A Fita Branca*, e sua primeira indicação ao Oscar.

9) Os dois pontos altos seguintes estão relacionados aos prêmios por *Amor*, especialmente em Cannes e no Oscar.

Ao analisar a participação dos filmes de Haneke em festivais de cinema, Grundmann (2010) fez uma observação sobre a participação do diretor. Segundo Grundmann, festivais funcionam como um grande mercado, uma vitrine cultural do mundo do cinema, que marca, de certa forma, uma posição contra a noção norte-americana de filmes de entretenimento fabricados em massa, ou seja, é um fórum efetivo para Haneke apresentar uma crítica ao cinema de massa.

> Seus principais marcadores cognitivos e afetivos (a produção de ansiedade, medo, choque e efeitos da violência) e os meios de desencadeá-los (incentivando inferências, levantando suspeitas, e levando a "interruptores cognitivos") são estruturalmente análogos à dinâmica operativa em festivais de cinema com seus protocolos hieráticos e seus ritos performativos de antecipação e resposta[67](GRUNDMANN, 2010, p.27).

Os festivais de cinema, ao funcionarem como um espaço para apresentação e divulgação de filmes, fórum de discussões etc, servem também, e muito, para troca de interesses comerciais[68]. Produtores, empresários, políticos, agentes de turismo, entre

[66] Informações em Grundmann (2010, p. 29).

[67] Tradução livre de "Yet, Haneke´s films can be called festival films in na even more apposite way. Their main cognitive and affective markers (the production of anxiety, dread, shock and effects of violence) and the means of triggering these (by encouraging inference, raising suspicion, and prompting "cognitive switches) are structurally homologous to the dynamics operative in film festivals with their hieratic protocols and their performative rites of anticipation and response" (GRUNDMANN, 2010, p. 27).

[68] Isto se dá em festivais de teatro, literatura, e artes em geral. No Brasil, a FLIP (Festa Literária Internacional em Paraty) reúne escritores de diversas partes do mundo, com palestras, lançamentos de livros e, consequentemente, preços de hotéis restaurantes superfaturados. Em uma cidade pequena e charmosa, não

outros, se conectam no mesmo espaço. No Brasil, por exemplo, o *Festival de Cinema de Gramado*, levou àquela pequena cidade, em 2014, cerca de 200 mil turistas[69]. Em Cannes, como cidade turística que é, espectadores lotam as salas de exibição e também a cidade, que recebe, durante o festival, milhares de turistas[70]. Como troca comercial relacionada ao cinema, o próprio exemplo de Haneke: *Funny Games US* "nasceu na fortaleza do cinema de arte Europeu – Cannes"[71] (GRUNDMANN, 2010, p. 29), quando uma produtora inglesa o conheceu em Cannes e pediu para fazer o *remake* de *Funny Games*.

Apesar se configurarem como alternativos, muitos desses festivais estão, cada vez mais, abrindo caminho para a grande indústria do cinema. Diversos filmes estreiam em festivais e servem de medida para que produtores e distribuidores avaliem suas estratégias de marketing. *Amor* (2012), por exemplo, foi vencedor no *Festival de Toronto*, antes de chegar a Cannes e ao Oscar.

Retomando o ponto do seu desejo em mobilizar o espectador, Haneke diz a Toubiana (2005a):

> Tento contar as histórias sem dar respostas. [...]. O espectador busca suas questões e respostas [...]. Como impactar profundamente o espectador ? Uma das possibilidades é o ritmo. Para mim o filme é mais próximo da música do que da literatura. [...]. O interesse do espectador vem da precisão como isso é mostrado. O acerto é ser preciso nos detalhes. É um tipo de construção em oposição à desconstrução, onde as consequências interessam mais do que as causas. Você só pode explicar através da estrutura. [...]. Isso requer um grande fôlego e é lento. [...] Eu olho para razões que não são as minhas. Meus filmes podem ser sobre o Japão, a Austrália, a Áustria. [...] Eu quero que o filme seja neutro. Tento ser preciso, mas não localizado. É por isso que faço a família típica: "a família". É por isso também é provocativo porque ninguém quer ser esta família (HANEKE *in* TOUBIANA, 2005a)[72].

Este parágrafo transcreve partes da entrevista a Toubiana sobre seu primeiro filme. Histórias sem respostas, impactar profundamente o espectador, precisão, detalhes, soluções através da forma, família típica, e, novamente, "impactar profundamente o espectador".

---

poderia ser diferente, pois as acomodações lotam meses antes do evento, e na cidade não existem restaurantes sem filas durante esses dias.

[69] Página oficial: http://www.festivaldegramado.net/site/. Informação disponível em < http://www.festivaldegramado.net/2014/> Acesso em 16 mar. 2015.

[70] Da página oficial do Festival de Cannes, um link especialmente com informações turísticas: http://www.festival-cannes.com/en/festivalServices/festivalGuide.html. Acesso em 22 jan. 2015.

[71] Tradução livre de "was born at the fortress of European art Cinema – Cannes" (Grundmann, 2010, p. 29).

[72] Tradução livre. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=cTikyDQGjSs . Acesso em 22 jan. 2015.

Estas características se mantiveram, mas é visível, e audível, a diferença na qualidade do som e das imagens dos seus filmes posteriores – especialmente os dois últimos, após Haneke ter realizado *Funny Games US* nos Estados Unidos. Sem dúvida, consequência do investimento financeiro que também amplia o alcance da distribuição, propaganda e tudo o que decorre das leis do mercado.

A qualidade dos seus roteiros, a precisão da sua forma fílmica, os temas polêmicos, chamaram a atenção de uma vitrine importantíssima no mercado de produção cinematográfica: a França. A partir daí, a estas qualidades deveriam se somar a recepção do público, o que ocorreu, fazendo sua carreira ascender sem tropeços até o momento.

À questão colocada no início deste trabalho sobre o paradoxo de tocar em temas tão desagradáveis de forma a perturbar o espectador, e ainda assim alcançar sucesso de público e crítica - o que não deve ser confundido com unanimidade - pode ser respondida com duas palavras: acaso/sorte quando uma atriz influente como Juliette Binoche se interessa por seu trabalho, e rigor, característica que perpassa seus filmes e será trabalhada a seguir.

4 ANÁLISE DO *CORPUS* FÍLMICO

Até aqui, este trabalho reuniu e relacionou estudos sobre narrativa, estilo e recepção, a fim de preparar terreno para a análise do *corpus* fílmico. Ao longo do processo, contudo, para não perder o momento de exemplificar teorias com o próprio objeto, foram trazidos dados empíricos, sem erguer paredes entre teoria e aplicabilidade. Desta forma, o foco agora será voltado para responder a uma questão que condensa diversos pontos levantados e deriva da observação feita pelo crítico do jornal francês *Libération* [1], que perpassa o sentimento de muitos espectadores: "por que a violência em *Funny Games* machucou tanto?" A hipótese a ser comprovada, que exige trazer à luz conceitos inéditos até então, é que a violência foi apresentada com crueldade, dois conceitos que se parecem, mas possuem peculiaridades. No âmbito jurídico, a pena a uma ação violenta é agravada se houver "requintes de crueldade". Em *Funny Games*, não são "requintes", e sim uma união entre os dois fazeres que caminham juntos durante todo o filme.

Concordando com a afirmação de Mattias Frey, colocada no início desta dissetração, de que *Funny Games* (1997) é um epílogo à Trilogia da Era Glacial, será feito um recorte para os filmes austríacos de Michael Haneke, pois eles encerram um ciclo deste diretor, como já demonstrado, e também porque orbitam em torno do tema da frieza humana. Serão apresentados conceitos sobre violência e crueldade a fim de retomar a análise de *Funny Games* à luz dos mesmos, especialmente em relação à crueldade, que requer um estudo mais apurado.

4.1 TRILOGIA DA ERA GLACIAL

Ao conjunto dos três primeiros filmes de Haneke feitos para o cinema – *O Sétimo Continente* (1989), *Benny´s Video* (1992) e *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso* (1994) – se convencionou chamar, em alemão, *Emotionale Vergletscherung*. Em

[1] Apontada na Introdução deste trabalho.

português, “Trilogia da Era Glacial”, “Trilogia da Incomunicabilidade”, “Trilogia da Glaciação”. Esta Trilogia tem como tema a falta de comunicação entre as pessoas, com consequências trágicas.

Grundmann (2010) lembra que a Trilogia foi feita durante os anos que antecederam a adesão da Áustria à União Europeia. Assim, seria possível compreender estes filmes dentro do cenário político que se desenhava, encontrando neles reflexos da ansiedade que permeava a reestruturação política da Europa.

Sim. É um fato – a Áustria aderiu à EU em 1995 – e é possível que a Trilogia tenha considerável relação com este período, especialmente em *71 Fragmentos*, já que neste filme o menino romeno andando nas ruas, um casal aparentemente desempregado, envolto em uma atmosfera soturna, e a angústia que paira entre os personagens, podem ser reflexos das inquietações do porvir. De todas as formas, é sempre difícil localizar os filmes de Haneke em um contexto específico, mas, como os três primeiros formam uma trilogia, obviamente existem diversos pontos que se conectam. O mais importante, sem dúvida, é o tema da incomunicabilidade, que acaba gelando as relações, contendo emoções, sufocando-as, em um emaranhado de secura. O “nó na garganta” estampa o rosto e os gestos dos personagens.

Nesses três filmes, a falta de fluidez nas relações, unidas às emoções contidas, são explícitas. Os personagens agem roboticamente. “Vivem para executar tarefas”, como falou Haneke à Toubiana (2005a). Os vários *closes* em objetos e partes do corpo mostram que essas pessoas estão estilhaçadas, onde o que parece não existir, ou ao menos não se mostra, são sentimentos, ainda que a tristeza mergulhe nos três filmes. No casal que decide se matar levando a filha; nos pais de Benny que não sabem o que fazer com o fato do filho ter assassinado uma pessoa “para ver como é”, e em *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso*, em todos os núcleos: no garoto romeno; no casal que enfrenta percalços para adotar uma criança; no velho solitário que passa os dias entre sua casa e o banco onde trabalha sua filha que mal fala com ele; no outro casal que se desentende quando ele diz para a mulher que a ama, como quem fala “me passa o açúcar”.

Outro aspecto em comum é a presença da televisão, que parece ser, também, personagens nos filmes. Em *O Sétimo Continente*, o objeto não destruído e a última cena: o pai, morrendo, com os olhos fixos nas imagens chuviscadas. Em *Benny´s Video,* praticamente durante o filme inteiro. Seja nos programas que Benny assiste, nas imagens do porco que agoniza, nas imagens que ele capta com seu circuito interno, nas filmagens

que ele faz quando viaja com a mãe para o Egito, e na última cena. Quase toda a história é mostrada através de aparelhos de TV. São quadros com imagens apresentadas aos espectadores, que chegarão a eles através de outro quadro: a tela do cinema. Em *71 Fragmentos*, através das longas tomadas fixas no início e no final mostrando o noticiário, na TV ligada na casa do homem solitário, no casal que vê o garoto romeno abandonado pela TV, e nos rapazes que brincam de quebra-cabeças ouvindo a televisão.

Na Trilogia da Era Glacial, poucos personagens e oito mortes. Cinco assassinatos e três suicídios. Não há um personagem fisicamente doente. Todos morrem de forma trágica. Sobre isso, Haneke diz em entrevista a Franz Graber (*in* ORNELLA, 2010, p. 13-14).

> Eu acredito que a vida "insuportável" desempenha um papel central na trilogia. A morte, ou especialmente, o suicídio, é meramente um resultado. Por um lado, esses filmes, da forma como estão estruturados, deixam claro que não são casos meramente individuais, pois, de fato, dizem respeito a todos nós. Por outro lado, as situações representadas neles são afuniladas de tal forma que os protagonistas em questão não tem meios de agir livremente. Isso deve fazer o público se sentir um pouco nervoso. E eu acho que esta é uma analogia bem apropriada para o contexto da nossa própria realidade social na chamada sociedade afluente[2].

4.1.1 O SÉTIMO CONTINENTE

Em 1989, Hamburgo, Alemanha, uma família alemã – pai, mãe e filha – cometeu suicídio. O fato real tomou as manchetes dos jornais durante algumas semanas, especialmente porque se tratava de uma família "normal", de classe média, sem problemas aparentes que pudessem explicar as causas que culminaram nessa decisão trágica. A repercussão das mortes levou a Radio Bremen – uma rede de TV alemã – a encomendar a Haneke um roteiro sobre este fato, que acabou sendo rejeitado por "conter muitas mortes para a televisão" (GRUNDMANN, 2010, p. 44). Logo depois, uma pequena produtora

[2] Tradução livre de "I believe" unlivable " life plays a central role in the trilogy. Death, or rather suicide, is merely an outcome. On the one hand, these films mark it clear in the way they are structured that these are not merely individual cases, but they do in fact concern us all. On the other hand, the situation depicted in these films are tapered to such an extent that the protagonists in questions have no means of acting freely. That ought to make the audience feel slightly nervous. And I think that´s quite a fitting analogy to the reality of our own social reality in the so-called affluent society" (ORNELLA, 2010, p. 13 e 14).

austríaca se interessou pelo material, e *O Sétimo Continente* (1989), baseado nesta história, foi seu primeiro filme de feito para o cinema.

Haneke (TOUBIANA, 2005a) disse que havia lido a notícia antes de pensar em fazer um roteiro, e passou a acompanhar as matérias que pipocavam na mídia. Todos os dias havia uma especulação diferente. O homem seria homossexual e/ou a mãe o traía e/ou a filha estava doente e/ou a família estava falida. Muitas teorias sobre um fato que não parecia ter explicação. Não deixaram nenhum documento contando suas razões[3]. A polícia encontrou a casa destruída e moedas no vaso sanitário. Na investigação descobriram que o casal sacou suas economias do banco, ou seja, o dinheiro retirado foi destruído tal como os outros papéis e demais objetos. O fato e a tentativa vã[4] da mídia tentar encontrar respostas a partir de inferências múltiplas levou Haneke a escrever o roteiro, imaginando-o não como outra busca de razões, e sim como um filme que contasse essa história, levantando questões, sem deduzir razões. Nesta entrevista ele diz que tentar explicar um crime tão brutal "diminui a força dos gestos", e que sua dificuldade foi encontrar a forma correta para contar a história. Lembra que tentou, durante seis semanas, elaborar o roteiro através de *flashbacks* da vida em família, mas não foi possível, pois cada *flashback* deveria ter uma explicação, e era justamente este caminho que ele não queria. Assim, ele resolveu usar um protocolo: os três últimos anos da vida da família narrados em 3 dias: um em 1987, outro em 1988 e outro em 1989. Os corpos foram descobertos em janeiro de 1989. Nesses dias são mostrados fragmentos de ações cotidianas: o despertador toca às 6 da manhã, o casal se levanta, a mãe acorda a filha, a menina alimenta seus peixes que estão em um grande aquário na sala, tomam café, saem para suas atividades diárias, voltam para casa, mãe e filha rezam juntas e dormem. Em 1989, eles visitam os pais de Georg, compram alimentos, vão ao banco, retiram seu dinheiro, o pai compra ferramentas, vende o carro e jantam juntos em casa. É um jantar farto. Uvas, vinho, pão. Uma" Santa Ceia".

A abertura do filme é emblemática. A primeira cena é um close da placa de um carro, e durante mais de quatro minutos aparece este carro dentro de um lava-jato. Não é mostrado nenhum personagem. Apenas algumas tomadas do interior do carro mostram

[3] No filme aparece o pai escrevendo uma carta dizendo que resolveram "partir" e que a filha quis ir com eles, mas não há referência sobre esta carta ser real ou não. De qualquer forma, esta correspondência nada explica. Diz apenas que tomaram essa decisão, e que ficaram muito felizes quando a filha, Eva, decidiu acompanhá-los.

[4] A família manteve a versão de assassinato. A polícia encerrou o caso como "não resolvido". Informações ao final do filme.

contornos de pessoas. Ninguém fala. O único som vem da máquina de lava-jato. Os créditos aparecem durante esta cena. Ao final, quando o carro sai, é que se vê que tem três pessoas dentro, que são mostradas aos poucos, através de *closes* em partes dos seus corpos. Eles chegam em casa, fazem seu ritual para dormir e, no dia seguinte, a rotina matinal. A câmera mostra os pés da mãe que, ao levantar, calça os chinelos vermelhos. O pai que se levanta, escova os dentes e calça seus sapatos. No café da manhã, algumas falas entre eles, e a mesa da cozinha, filmada do alto, mostra a família, mas não seus rostos. Até este momento, após quase meia hora de filme, todas as cenas são feitas através de tomadas curtas, com cortes rápidos e, entre uma cena e outra, a tela preta. Não se vê nenhum rosto. Eles são filmados de lado, de costas, mas não de frente.

Figura 9. O amanhecer da família.

Fonte: DVD O Sétimo Continente (1989)

Esses objetos são actantes, no sentido colocado por Latour (2012). Durante os dez primeiros minutos do longa, os não-humanos são os únicos atores, e seu protagonismo é também evidente quando primeiro são destruídos os não-humanos - objetos e peixes - e

depois os humanos. Apesar da destruição dos não-humanos só poder ser feita pelos humanos, ela não só é desnecessária ao suicídio, como também , ainda que eles resolvessem destruir suas posses, a ênfase mostrada nos detalhes e na duração das cenas dessas ações revela a importância que os não-humanos possuem na trama. É de grande pertinência a metáfora usada para definir o teórico do Ator-Rede para a ação da família: uma formiga (LATOUR, 2012). O casal faz um trabalho de formiga para apagar os rastros deixados por suas vidas.

Dentro da rotina familiar, alguns indícios de que algo não ia bem. No início, Evi, a filha, mente na escola que está cega. Em outra cena, Anna chora dentro do carro. *Flashs* do cotidiano, que sinalizam que algo paira no ar, mas nem de longe sugerem o que se seguirá: a destruição de tudo deles e de todos eles. Por eles. Diz Haneke

> Nossa obrigação é fazer tarefas diárias. Nós não vivemos. Nós fazemos coisas. Vivemos através de movimentos. Somos escravizados por esses gestos. Nossa vida é a soma desses gestos. Por isso fiz o filme assim. Eles destroem suas posses com intensidade. Pode ser um ato de libertação. Para mim é a coisa mais triste deste filme. [...]. A violência contra os objetos – e os peixes – é contra eles mesmos. A imagem do peixe morrendo é a imagem da morte interna da menina (HANEKE *in* TOUBIANA, 2005a). Tradução livre.

Aparentemente em paz com sua decisão fatal, os três destroem tudo como se estivessem executando suas tarefas do dia a dia. Eles não se desesperam. Apenas quando o pai pega um martelo e quebra o aquário onde estavam os peixinhos de Evi, é que a menina chora, grita e tem que ser amparada pela mãe. Os peixes se debatem na sala. E morrem.

Na mesma entrevista, Haneke diz:

> Lembro que quando fui convidado para ir a Cannes eu disse ao produtor que duas cenas iriam chocar o público: a cena da quebra do aquário e a cena do dinheiro sendo jogado na privada. O produtor disse "não. Isso é ridículo. A cena do aquário pode ser , pois se trata de animais, de vida, mas a do dinheiro não". Aconteceu exatamente como eu disse. As pessoas se levantaram da sala batendo a porta nas duas cenas, porque são tabus. Parece mais chocante jogar fora o dinheiro do que a família se matar e matar sua criança. [..]. Na discussão sobre o filme em Cannes, uma mulher perguntou "A Áustria é assim tão deprimente?" Todo mundo riu, claro. É uma reação típica. Se alguma história me incomoda, eu procuro razões para ela, fora das minhas, que é uma maneira de eu não me implicar na história. Este filme poderia ser no Japão, na América, na França, na Áustria. Não é um retrato da Áustria. É um retrato das sociedades ricas (*ibd* 2005a).

Figura 10. Os peixes e o dinheiro são mortos.

Fonte: DVD O Sétimo Continente (1989)

Ao final, após a morte da filha e da esposa, Georg aguarda catatônico, em frente à TV, a sua morte. Olhando os chuviscos na tela, ele rememora em rápidas cenas, como um álbum de fotos visto de trás para frente, momentos de sua vida, deitado em frente a um dos poucos objetos que não foram destruídos: uma televisão.

Figura 11. Georg aguarda a morte.

Fonte : DVD O Sétimo Continente (1989)

4.1.2 *BENNY´S VIDEO*

Foi através de outra notícia no jornal que surgiu a ideia de *Benny´s Video* (1992), entretanto este filme não foi baseado em uma noticia apenas, e sim, em algumas, ou seja, é uma ficção, fruto de uma mescla de acontecimentos reais. Haneke (TOUBIANA 2005a) conta que um dia leu no jornal que um rapaz cometeu um crime e respondeu à polícia que tinha matado "para ver como era". Chocado, colecionou durante três anos, artigos de jornal que traziam crimes e respostas similares. Pensando nesses crimes e na perigosa ilusão de que tudo pode ser controlado, ele fez *Benny´s Video* (1992), com opções narrativas e estéticas nas quais usa fartamente câmeras, vídeos e dispositivos de vigilância no ambiente diegético. Grande parte dos acontecimentos é mostrada ao espectador através de imagens registradas por esses aparatos que remetem, algumas vezes, à sociedade de controle, e em outras ao *voyeurismo*.

Benny é um rapaz de 14 anos que mata uma garota sem nenhum motivo. Os pais, ao saberem do crime - pelo próprio filho -, buscam uma forma de esconder o corpo da menina e proteger o garoto que, ao final, acaba por entregar seus próprios pais à polícia. Benny vive em meio à tecnologia. Seu quarto é um *bunker* moderno. Ele possui câmera de vídeo, circuito interno de TV, sua janela está sempre fechada, e ele observa o movimento da rua através deste circuito que capta as imagens do lado de fora com sua câmera de vigilância. A cena inicial é a de um porco sendo abatido por seu pai em uma fazenda, que ele assiste repetidas vezes - algumas em câmera lenta, em seu vídeo. Quando traz a menina para seu quarto e a mata com a mesma arma com a qual seu pai matou o porco, a câmera não filma a cena, e sim a TV que, através do circuito interno do quarto, registrou o ato. O mesmo ocorre quando Benny conta o assassinato aos seus pais. Ele não conta com palavras, e sim com imagens, pois ele mostra aos pais a imagem do assassinato na sua TV., e de forma similar, desta vez ao espectador, quando o rapaz entrega os pais à polícia. Nesta cena, a câmera fixa está em seu rosto, enquanto ele responde perguntas feitas pelo policial que está no contracampo, mas não é mostrado. Como apontado no terceiro capítulo, este é um recurso muito utilizado por Haneke: o fora-de-campo com a imagem fixa (AUMONT, 2014). O espectador só vê o que está no campo, enquanto ouve a voz de alguém que não aparece no quadro, obrigando o espectador a construir o contracampo. O plano final mostra Benny saindo da sala onde foi interrogado, enquanto seus pais estão na sala de espera,

sendo em seguida conduzidos ao interrogatório por um policial – Figura 11 -; porém, assim como cenas-chaves anteriores, esta é mostrada ao público através das câmeras do circuito interno da delegacia.

Figura 12. Benny entrega seus pais

Fonte: DVD Benny´s Video (1992)

Nesta foto, ao centro, o movimento dos pais de Benny a caminho da sala para o interrogatório. Do lado esquerdo e do lado direito, imagens fixas do interior da delegacia.

4.1.3 71 FRAGMENTOS – UMA CRONOLOGIA DO ACASO

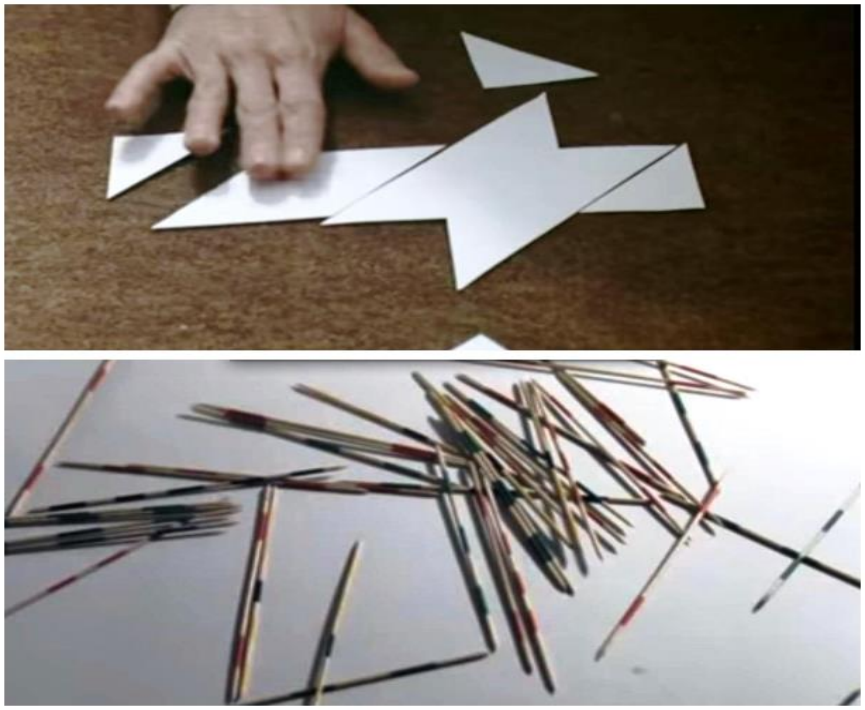
Lançado dois anos depois de *Benny´s Video*, *71 Fragmentos* começa com a imagem de uma notícia real: em Viena, no dia 22 de dezembro de 1993, um rapaz de 19 anos, Maximilian B., atira a esmo dentro de um Banco, matando três pessoas, ferindo outras e logo depois ele se mata com um tiro na cabeça. Após esta informação, o filme volta para 12 de outubro do mesmo ano, com imagens da guerra dos Balcãs. Seguindo o ritmo inicial dos filmes anteriores de Haneke, a abertura dura cerca de três minutos e, novamente, não aparecem os personagens da história. Aqui, apenas sons e imagens reais do noticiário na

televisão que apresenta basicamente imagens da guerra dos Balcãs, e da polêmica sobre o suposto abuso sexual praticado por Michael Jackson.

Após a abertura, surge o primeiro personagem: um menino – romeno, se saberá em seguida-, que cruza a fronteira ilegalmente para chegar à Áustria. A partir daí, os personagens são apresentados aos poucos, em núcleos que não possuem, em um primeiro momento, nenhuma relação. As cenas são rápidas, e entre uma e outra, a tela preta, como a dizer "corta". 1) Uma mulher se levanta da cama, o despertador toca, seu marido também levanta, ouve-se choro de um bebê, ela faz tarefas cotidianas, olha-se no espelho e chora. Corta e volta para o menino romeno que tenta sobreviver nas ruas de Viena. 2) Dois rapazes em um quarto montam um quebra-cabeças. 3) Um casal procura uma criança para adoção. 4) Um homem chega ao banco. Corta e volta ao menino romeno nas ruas. 5) Um rapaz chega à janela e olha para baixo. Em seguida, de baixo, olha para a altura da janela. 6) Um senhor prepara sua comida à noite enquanto ouve o noticiário na TV. 7) O menino romeno olha admirado para uma máquina de refrigerantes, para o imenso luminoso da Coca-Cola, e também para a revista do Pato Donald que ele escolhe, entre muitas, para roubar. 8)Um rapaz joga ping-pong. 9) Um soldado chega ao posto (provavelmente na fronteira), deixa sua arma, enquanto o colega assiste à TV. 10) Noticiário novamente. Crise na França, guerra dos Balcãs e o escândalo sexual de Michael Jackson. Aproximadamente nesta ordem, os personagens começam a voltar às cenas. Não tem nome[5], e as sequências de acontecimentos na mesma cena, quando existem, são rápidas. São mostradas partes, como em um quebra-cabeça, que em três momentos do filme, alguns jovens tentam montar – figura abaixo. O filme apresenta as peças. Ao espectador cabe organizá-las.

[5] Exceção à menina que o casal pretende adotar, que se chama Anni.

Figura 13. Dois momentos em que personagens jogam



Fonte: DVD 71 Fragmentos – uma cronologia do acaso (1994)

Diferentemente dos dois filmes anteriores, neste não existe um núcleo, onde a família era o centro, e sim, vários núcleos: duas famílias, uma criança, um idoso, alguns jovens e pessoas que entram, saem e trabalham no banco. Ao final, todos os personagens têm alguma relação com o banco no qual ocorrem as mortes: ou estão lá dentro quando Maximilian atira, ou são amigos/parentes de alguém que estava lá naquele momento. Não há informações sobre os mortos. Sabe-se, apenas, que foram três. A mulher que estava em processo para adotar o menino romeno vai ao banco retirar dinheiro para comprar passagens a fim de fazerem uma viagem. O garoto aguarda no carro e ela está dentro do banco quando o rapaz atira. Não se sabe se ela morreu. Se sim, o romeno volta a ser órfão. Do destino dos personagens, nenhuma informação. Apenas de Maximiliam B, que se matou.

Na cena final, o noticiário - real. Primeiro este crime em Viena. Entrevistas com pessoas que presenciaram o ocorrido, a foto do estudante, a busca de respostas, e o pedido de paz aos vienenses às vésperas do Natal. Próxima notícia: a guerra dos Balcãs. Imagens de pessoas correndo nas ruas, crianças feridas, outras montando uma árvore de Natal em casa, e o pedido de paz no Natal para aquela nação. Fim desta notícia e volta ao julgamento

de Michael Jackson. É a última cena do filme. Nos fragmentos da história, novamente o uso de planos fixos e longos, e os cortes rápidos. Em um deles, um homem, em frente à televisão ligada no noticiário, fala ao telefone durante oito minutos. A televisão é recorrente em diversas cenas, assim como os dispositivos de segurança. Quase ao final do filme, as câmeras do banco mostram um carro que entra na garagem. O plano fixo é igual ao de *Benny´s Video* quando seus pais são chamados à delegacia. No meio da tela, o movimento do carro. Nos lados, as imagens fixas. No banco, onde o dinheiro é tão bem guardado e vigiado, os clientes são vigiados, mas não estão protegidos, tanto é que Maximiliam não encontra dificuldades para entrar armado e atirar.

Figura 14. Câmeras do circuito interno de segurança do Banco

Fonte: DVD 71 Fragmentos – uma cronologia do acaso (1994).

Em *71 Fragmentos*, Haneke amplia o número de personagens em relação aos filmes anteriores, mas mantém a temática da frieza. Da morte. Segundo Catherine Weathley (2009)

> *71 Fragmentos* antecipa tentativas posteriores que Haneke faz para encontrar um equilíbrio entre a abertura e o fechamento. Sua sofisticação semântica tem uma importância experimental para Haneke, e as investigações sobre a tomada de significado que ocorrem aqui são posteriormente transformadas, ao serem colocadas dentro de um contexto diferente no seu próximo filme, *Funny Games*[6]. (WHEATLEY, 2009, p. 73).

[6] Tradução livre de "71 Fragments prefigures later attempts that Haneke makes to find a balance between aperture and closure. Its semantic sophistication has an experimental importance for Haneke, and the

Após encerrar a Trilogia com *71 Fragmentos*, Haneke fez *Funny Games*, ainda na Áustria. Este filme, além de ser um marco na carreira do diretor, como demonstrado no capítulo de recepção, é tido como extremamente violento, apesar de não mostrar explicitamente os atos de violência.

4.2 *FUNNY GAMES*

Em *Funny Games*, Haneke retoma o núcleo fechado, no qual pai, mãe e filho são torturados até a morte por dois jovens psicopatas. Apesar de não focar na frieza das comunicações como fez nos três filmes anteriores, a comunicação é praticamente inexistente, pois a família começa a ser torturada desde o início do filme, e a ela só resta obedecer, praticamente muda. Os rapazes, por sua vez, trocam apenas palavras e frases soltas, sempre com o propósito de fazer ameaças e ironizar a situação. É um filme que exige do espectador múltiplas inferências, pois se trata, realmente, de um jogo.

Após a cena de abertura, os Schober's chegam a sua casa, abrem as janelas e começam a se preparar para seus dias de férias. Enquanto Anna arruma as compras na geladeira, o marido e o filho vão colocar o veleiro no lago. Peter chega à casa e pede a Anna alguns ovos emprestados para levar ao vizinho, onde diz que está hospedado[7]. Anna empresta, Peter os derruba "sem querer". Anna limpa o chão, com muita calma, e diz para ele "não chorar pelo leite derramado". Peter agradece e pede mais ovos. Derruba-os novamente e derruba também o celular de Anna na pia que está com água, inutilizando este aparelho de comunicação. Anna começa a se irritar. Paul chega, entra na sala, admira os tacos de golfe e pede para testar um deles. Anna concorda a contragosto, e fala para ele "bons tacos não fazem um bom jogador". Paul sai com o taco e Anna vai procurá-lo em seguida. Do lado de fora da casa, Anna encontra Paul que pergunta a ela "onde está Tom ?". Esta primeira mudança de nomes entre os rapazes faz com que a expressão de Anna se altere, mostrando que ela suspeita fortemente que algo está muito errado. Quando pega de

---

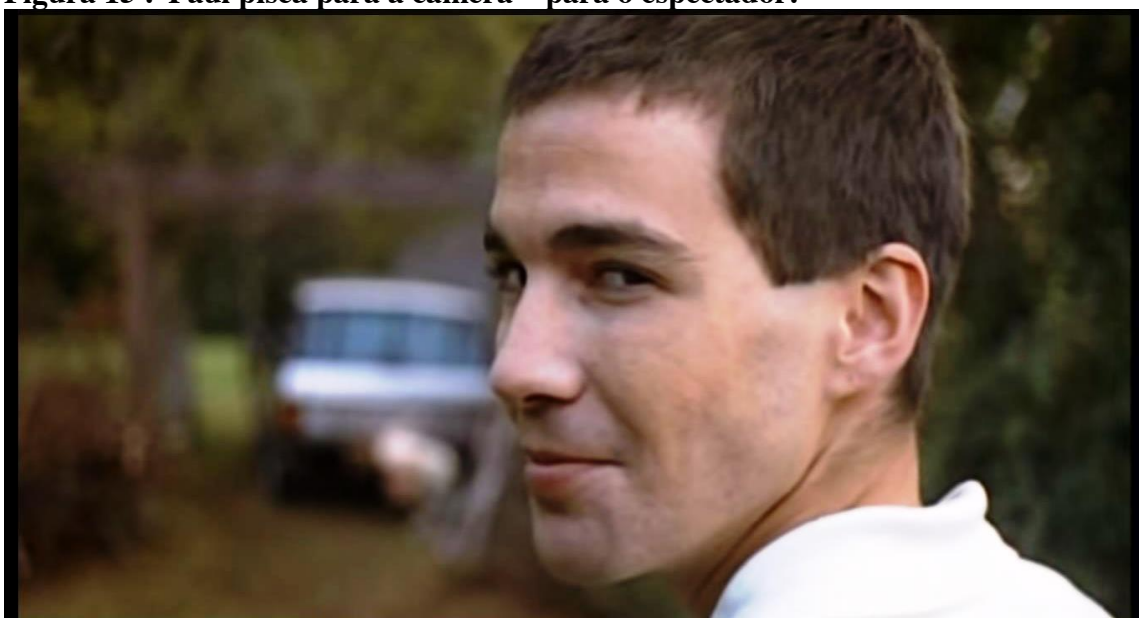
investigation into meaning-making that takes place here is subsequently transformed by being placed within a different context within Haneke´s next film, Funny Games" (WHEATLEY, 2009, p. 73).

[7] A família já tinha visto os rapazes de longe, no quintal dos vizinhos, e depois, quando Frank – o vizinho - vai com Paul à casa de Georg e Anna.

volta o taco, ela entra na casa e fala aos dois “não sei qual o jogo que vocês estão jogando, mas seja qual for eu não quero participar”. Georg chega em seguida e Anna pede que o marido os faça sair da casa. Georg tenta apaziguar, mas acaba por pedir que eles saiam. Eles não obedecem. A tensão aumenta e, quando Paul diz a Georg ironicamente “tenha cuidado com SEUS ovos” e recebe um tapa no rosto. Imediatamente Peter pega um taco e quebra a perna de Georg. Chega-se aos 24 minutos de filme com a primeira cena de violência. (HANEKE, 1997 – tradução livre).

Entre poucas falas, e muito sarcasmo de Peter e Paul – que ecoam, como um mantra, a “falta de necessidade de se chegar àquela situação por causa de alguns ovos” – o espanto da família. Paul tira do seu bolso a bola de golfe e pede que adivinhem onde o taco foi testado, já que a bola está com ele. Assustada, Anna entende o recado e vai procurar o cachorro. Paul “ajuda-a” a encontrá-lo fazendo o jogo do “quente e frio”. Quando Anna chega perto do carro, onde está o cachorro já morto, Paul olha para a câmera pela primeira vez. E dá uma piscadela.

Figura 15 . Paul pisca para a câmera – para o espectador.



Fonte: DVD Funny Games (1997)

Este primeiro olhar é dúbio, como já foi falado quando tratado o conceito de “fora-de-quadro”. Nas outras duas vezes em que Paul olha para a câmera, ele não pisca, mas sim,

fala diretamente ao público, e na última vez, ao final do filme, ele nada diz, porém seu olhar também é direto. Apesar da dúvida inicial, no decorrer da trama fica claro que este olhar não é *off* – para alguém que está fora do quadro – e sim, para a objetiva, ou seja, para o espectador, dentro da delimitação proposta por Burch (1992).

Voltando ao desenrolar da história, o cachorro está morto. É, portanto, a primeira vítima fatal da dupla. Na sala, começa a sessão de torturas. Troca de nomes, pedidos *blasés* de comida, e a pergunta de Georg: "por que vocês estão fazendo isso?" Paul, em sua cruel ironia, dá explicações bobas: Peter foi abusado sexualmente/ a mãe de Peter era prostituta e drogada/ são viciados em drogas. Atônito, Georg olha para Paul que pergunta "vocês estão satisfeitos ou querem outra versão?" E continua: invadimos casas de ricos para sustentarmos nossos vícios/ nos sentimos entediados/ há em nós um vazio existencial. Georg pede para que eles parem, e diz que já entendeu. Paul ri e fala para Peter "ele já entendeu!" *(ibd* 1997).

Aos 40 minutos de filme, Paul avisa "vamos fazer uma aposta". Pergunta a Peter que horas são. Ele responde "Faltam 20 minutos para as 9 p.m". Paul dá a sentença "Aposto que em 12 horas todos vocês estarão mortos. Vocês apostam que estarão vivos, e nós, que vocês estarão mortos". Silêncio. É quando Paul olha pela segunda vez para a câmera e fala ao espectador "Eles não querem apostar. Isso não está certo. O que vocês acham? Eles têm possibilidades de vencer? Vocês estão do lado deles, né?" Peter pergunta a Paul: "que aposta é essa? Mortos eles não podem dar nada e o inverso é o mesmo: eles não podem ganhar nada". Paul responde: "eles perdem de todas as formas. É evidente". E, aos 41 minutos e 30 segundos, Paul anuncia "como se diz na televisão, as apostas vão começar". (*ibid* 1997) É quando o tempo passa a ser inimigo, tanto do casal, quanto do espectador que, ao se compadecer com aquela família, vai esperar até o final alguma redenção. Inutilmente.

O jogo começa e é pesado. Uma das apostas é sobre as "banhas" que Anna talvez tenha em seu corpo esguio. Para verificar, os rapazes enfiam a capa de uma almofada no rosto de Georg Jr. – similar à brincadeira infantil "o gato no saco" - e mandam Georg pedir a Anna, carinhosamente, que tire a roupa. O casal, e o espectador, imaginam que ali ocorrerá um abuso sexual. Não. Ela tira a roupa, Peter e Paul examinam, conferem que Anna "não tem banhas" e Paul a manda vestir-se. É uma cena que causa uma sensação ambígua. Por um lado, o alívio ao constatar que eles só queriam " checar". Por outro, a

dúvida, que paira como uma nuvem carregada naquele ambiente: o que eles querem, afinal? Se não é dinheiro, nem sexo, do que se trata, então?

Peter e Paul continuam. Georg Jr. consegue fugir. Paul o captura na casa dos vizinhos, onde o garoto vê os pés da sua amiga que está morta. Peter liga a TV, zapeia por alguns canais e começa a assistir uma corrida de carros. Paul volta com o menino e, pouco depois, Peter, escolhendo quem será morto através da brincadeira de "uni duni tê", mata Georg. Jr. com um tiro. Aqui, novamente, o uso do fora-de-quadro e do som fora-de-campo (CHION, 2008). Paul está na cozinha quando ouve o tiro. A câmera fixa ainda o acompanha enquanto ele prepara seu sanduiche calmamente. Ouvem-se gritos (*som fora-de-campo*) e o som da corrida de carros que passa na TV (som *on the air*). Um corte e o close na televisão manchada de sangue. Câmera fixa na TV. O movimento é da corrida de carros que está na tela sob o sangue de Georg Jr.

Figura 16. Paul ouve o tiro. Abaixo, a TV com sangue.

Fonte: DVD Funny Games (1997)

Após esta cena, Paul e Peter saem da casa, mas um diz para o outro "vamos embora agora, pois não teremos nada a fazer durante algumas horas". Despendem-se, em um tom casual, mas com uma fala que sugere seu retorno. Aqui, ocorre um plano fixo que dura mais de dez minutos. Durante três minutos, apenas o som da televisão. Anna consegue se levantar e desligar a TV. É quando Georg grita. Anna o consola. A câmera faz movimentos mínimos para registrar os escassos movimentos de Anna. Georg consegue desamarrar suas mãos e ela corre para buscar ajuda. Não consegue sair pelo portão. Estão prisioneiros da própria segurança. Por um caminho alternativo, ela chega à estrada, mas os rapazes a capturam e voltam à casa.

Apesar de implorarem para Paul e Peter pararem com aquilo, eles continuam. Anna pede que os matem logo, e eles dizem que não. Que ainda não "cumpriram o tempo do longa metragem. Que o espectador quer um final plausível" e, olhando para a câmera , Paul diz ao espectador "vocês querem um final real, não?" (HANEKE, 1997. Tradução livre).

Mais um jogo imposto. Agora para Anna escolher quem morrerá primeiro. Ela tem que rezar[8]. E reza. Paul propõe outro jogo. Se ela rezar de trás para frente, sem nenhum erro, poderá escolher não só quem será morto primeiro como também de que forma: se com arma de fogo ou com faca. É neste momento que Anna pega a arma e atira em Peter. E é quando o espectador acredita que pode haver um final feliz - ou menos infeliz -, mas esta cena é rebobinada. Anna realmente tenta pegar a arma, porém Paul a pega antes. O tiro em Peter não aconteceu. Mas, então, fica a questão: o que é real e o que é ficção, como divagam Paul e Peter nos últimos minutos de filme? O último diálogo entre os dois, aparentemente desconexo, faz alusão à dificuldade de comunicação e sintetiza o significado das cenas que quebram a ilusão - a quarta parede de Brecht- do espetáculo cinematográfico, usadas não só nas falas dirigidas ao espectador, tanto direta quanto indiretamente, como especialmente nesse *rewind*.

Peter - Onde parei?
Paul - Na dificuldade de comunicação entre os universos "antimatéria" e "matéria"
Peter - Sim, exatamente. É como um buraco negro. A gravitação é tão grande que nada pode escapar, é o fim de tudo...
[.....]

[8] A oração é a mesma que Evi faz com a mãe em *O Sétimo Continente* (Grundmann, 2010).

Peter - Se Kelvin conseguir vencer a gravitação, então ele fica sabendo que um universo é real, mas o outro somente uma ficção.

Paul - Como é que ele fica sabendo?

Peter - Sei lá! Foi só uma espécie de projeção de modelo no espaço cibernético.

Paul - E onde está seu herói agora? Na realidade ou na ficção?

Peter - Sua família está na realidade e ele na ficção.

Paul - Mas a ficção é real!

Peter - Como assim?

Paul - Você a vê no filme, não é?

Peter - Sim, claro!

Paul - Então ela é tão real como a realidade que você também vê, ou não?

(HANEKE,1997 - tradução livre)

Figura 17. Peter e Paul deixam a casa levando Anna

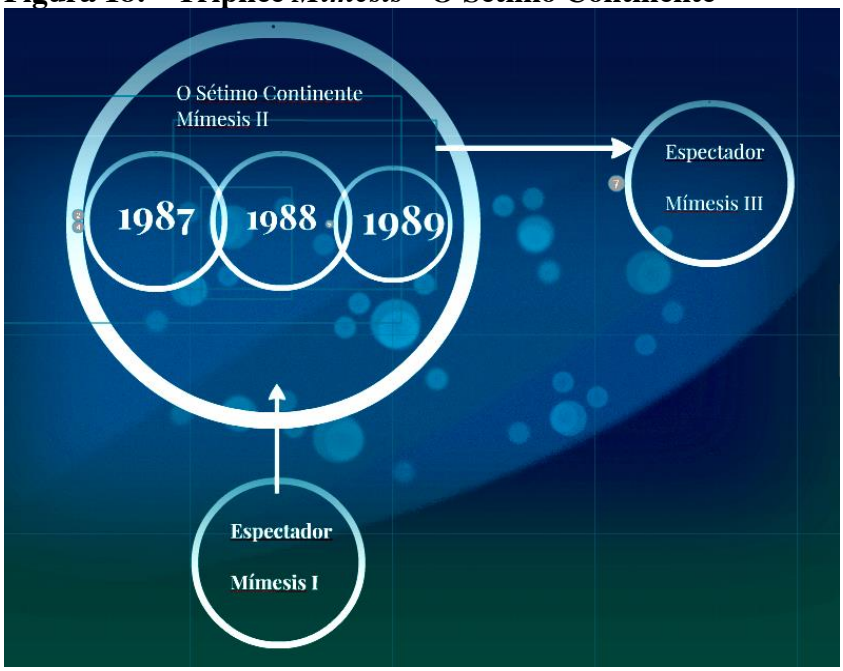
Fonte: DVD Funny Games (1997).

Pouco antes das 9h, eles jogam Anna amordaçada no lago e seguem para a casa da próxima vítima, em uma narrativa circular que indica que a história recomeçará. Em outra casa. Esta cena é filmada em câmera alta, como na cena de abertura – Figura 4 -.

4.3 QUEBRA-CABEÇA

Em *O Sétimo Continente*, a *fábula*, conforme Bordwell (1985) denominou, conta um fato real: uma família cometeu suicídio. No filme, o que precede este ato são ilações. A narração, ou *trama*, seguindo Bordwell, se dá através de uma relação curiosa com o tempo: cada ano é mostrado em um dia, o que reforça a sensação de pessoas que não vivem no sentido pleno da palavra. Vivem para "fazer coisas". Desta forma, através das inferências (BODWELL, 1985), o espectador pode entender que todos os dias de todos os anos daquela família são iguais, ou seja, mostrar um dia por ano, além de apresentar a rotina da família, reforça a ideia de que se trata de uma existência monocórdica. Embora não de forma explícita, o filme joga com o público, pois como a razão de se mostrar aquela rotina só é "explicada" na terceira e última parte do filme -quando eles começam a destruir os objetos- , o espectador deve rememorar as cenas dos anos anteriores para encaixá-las nesta última. A figura abaixo procura mostrar graficamente como se dá a triplice *mímesis* de Paul Ricoeur na narrativa deste filme.

Figura 18. Triplice *Mímesis* - O Sétimo Continente



Fonte: Produção da autora. (Ferramenta Prezi)

O círculo da *mímesis II* é o universo fílmico, que no caso de *O Sétimo Continente* contém três círculos referentes a cada dia, de cada ano. Cada ano tem uma narrativa fechada, pois todos eles têm começo, meio e fim. Ainda que em 1987 e 1988 o público não saiba a razão de estar sendo mostrada aquela rotina, cada ano fecha um arco narrativo, embora não façam sentido isoladamente para a história que será contada. Por isso um ano se relaciona com o outro. A *mímesis I* é o espectador antes do contato com a obra, e a *mímesis III*, depois.

Em *Benny´s Video*, por sua vez, a *fábula* é contada através de uma *trama* que joga o tempo todo com o público. Ao apresentar diversas cenas através de uma mídia que está no campo da representação, há um ponto a mais entre a tela-espelho (Baudry, 2013) e o espectador, que necessita combinar as informações oriundas dos universos diegéticos que estão no mesmo quadro. Inserir um filme dentro de outro – seja via televisão, imagens de câmeras de segurança e afins – é interpor camadas fílmicas e cruzá-las, o que muitas vezes confunde o espectador. Em *Benny´s Video* isso ocorre de diversas formas: imagens projetadas, que às vezes ocupam o quadro inteiro, e outras - a maioria -, que são combinadas com outros elementos de cena que possuem sua própria iluminação, recursos sonoros, e roteiro.

Figura19. Tríplice *Mímesis - Benny´s Video*

Fonte: Produção da autora. (Ferramenta Prezi)

Este filme começa com a imagem de um porco sendo abatido. Cena que Benny vê e revê, antes dos créditos iniciais. No início, as imagens ocupam a tela inteira, ou seja, o que o espectador vê é o filme do abate do porco. Quando a câmera se afasta fica claro que Benny está assistindo a um filme, pois começam a aparecer outros elementos do cenário no campo de visão do espectador. Vinte minutos depois, Benny mostra esta cena à menina que matará em seguida. Nesta segunda imagem, surge o aparelho de televisão como um dos objetos que estão no quarto do garoto, ou seja, se o filme começasse com a segunda imagem, o espectador saberia que eram imagens já gravadas, pré-existentes às cenas do filme. Este exemplo - de tantos que ocorrem durante o enredo- ajuda no entendimento de que quando se insere imagens oriundas de outras mídias dentro da cena, o público tem que refazer mentalmente o quadro acima, como se este pequeno círculo dentro do circulo da *mímesis II* mudasse de lugar, de tamanho, às vezes ocupando todo o círculo.

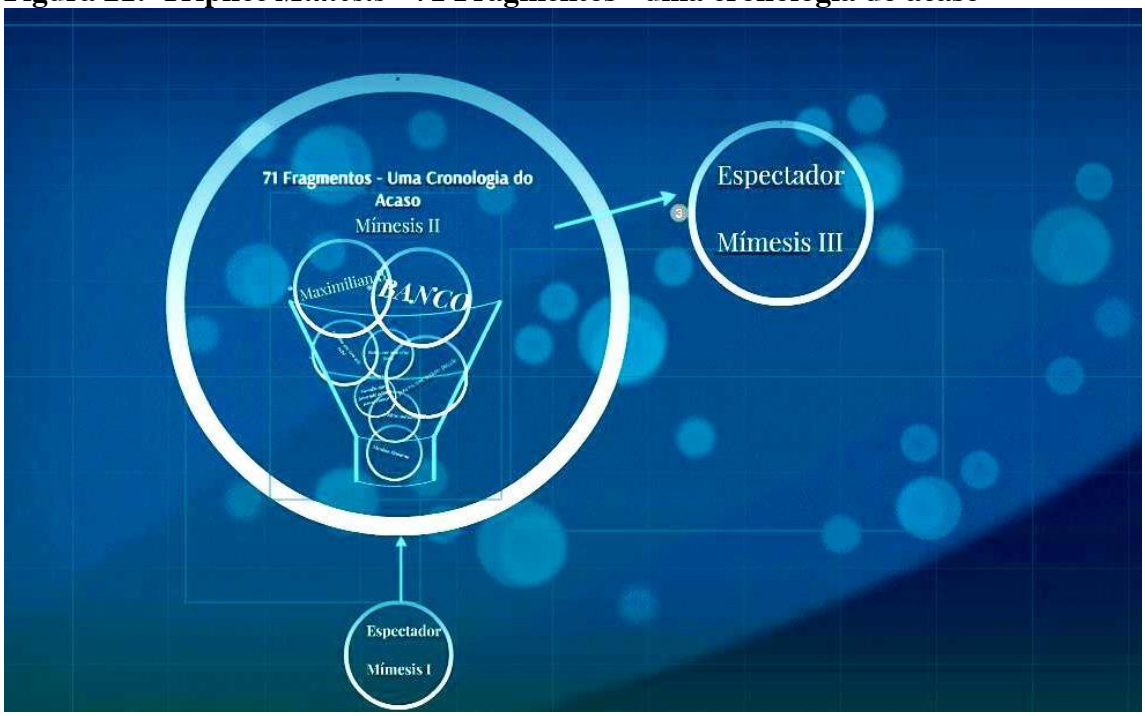
Figura 20. Acima: cena Inicial. O porco sendo abatido.
Abaixo: Benny revê várias vezes esta cena em seu vídeo.

Fonte : DVD Benny´s Video (1992).

Em *71 Fragmentos - uma cronologia do acaso,* o enredo é literalmente fragmentado. Não existe relação aparente entre as cenas, que são mostradas como peças de um quebra-cabeça. Somente no final, quando as pessoas estão no Banco, é que se percebe que elas têm em comum, ao menos, “o banco” - cenário do crime real cometido por Maximilian B. Da

mesma forma que nos outros dois filmes da Trilogia, o espectador tem que refazer as cenas para montá-las e entender que aquelas peças, aparentemente soltas, faziam parte de um arco narrativo. Na tríplice *mímesis*, esta narrativa poderia ser assim representada.

Figura 21. Triplice *Mímesis* - 71 Fragmentos - uma cronologia do acaso



Fonte: Produção da autora. Ferramenta Prezi

Neste filme, embora a televisão tenha um papel importante, pois está quase sempre ligada no noticiário nos diversos núcleos - inclusive abre e fecha o filme-, ela é colocada de uma forma diferente de em *Benny´s Video*, pois neste, a televisão mostra não só filmes e noticiários, como também cenas reais das ações que se passam na diegese. Por isso, no gráfico acima, a mídia TV não está em destaque. Em *71 Fragmentos* o espectador tem uma informação: Maximilian B. matou três pessoas em um banco. Depois disso, os núcleos vão surgindo de maneira aparentemente solta, para, ao final, se unirem de alguma forma via agência bancária, onde será mostrada a ação anunciada no primeiro minuto do filme, e também as imagens na televisão do noticiário real sobre o crime, inclusive a foto verdadeira do rapaz.

Para Roy Grundmann (2010)

> Deixar as coisas de fora é um *modus operandi* padrão no trabalho de Haneke – existem vãos e então uma coluna. As instruções para preencher esses vãos às vezes se apresentam como realmente didáticas. Elas ameaçam remover os edifícios textuais de Haneke por uma comparação com o que Theodor W. Adorno, reverenciado por Haneke, caracterizou como formas abertas da arte moderna. Mas ao espalhar as peças e pedir que o espectador as monte, Haneke geralmente garante que a coluna não será abalada (p. 593-594)[9].

Funny Games, por sua vez, dialoga com a função *tempo* de forma mais linear, e o espectador não necessita refazer os passos do filme para compreender a narrativa, pelo contrário: já no início, os rapazes avisam que se trata de um jogo e que todos estarão mortos em algumas horas. Enquanto os filmes da Trilogia jogam com o tempo da narrativa, convocando implicitamente o espectador a decifrar o jogo, *Funny Games* é explícito, pois já se apresenta como um jogo e os personagens nominam várias ações de "jogo". Tratando-o como uma continuação e/ ou um epílogo da Trilogia, é como se os três filmes anteriores exigissem do público o esforço de encaixar as peças sem avisá-lo, e este filme dissesse "agora vamos jogar de verdade". Em *Funny Games,* a quebra da *quarta parede* ocorre em diversos momentos, o que também é um quebra-cabeça, mas de outra natureza: a trama entra e sai do campo de representação, o que confunde o público de formas diversas. Disse ele a Toubiana "eu dei várias chances para o espectador sair do cinema. Se ele ficou até o fim foi porque precisava ver aquilo" (2005b. Tradução livre), o que remete à quebra da *quarta parede*, pois os personagens avisam o público sobre o que vai acontecer. Se o espectador não acredita, não é por falta de aviso.

A figura abaixo mostra a quebra da *quarta parede*, opção narrativa que ocorre com menos frequência no cinema do que no teatro, com uma questão prática de extrema importância: no teatro, quando, por exemplo, um ator se dirige a alguém na plateia, há uma interação entre ambos, mesmo que o espectador não esboce mais do que um sorriso, ou uma expressão de vergonha, mas no cinema não. O ator pode olhar para a câmera, fazer

[9] Tradução livre de "Leaving things out is a standard modus operandi in Haneke´s work – there are gaps and then there is a spine. The directions for filing in the gaps at times come across as rather didatic, They threaten to remove Haneke´s textual edifices from a comparison with what Theodor W. Adorno, whon he reveres, characterized as the open-ended forms of modern art. But in laying out the pieces and asking the viewer top ut these toghether, Haneke usually ensures that the spine does not rattled" (GRUNDMANN, 2010, p. 593-593).

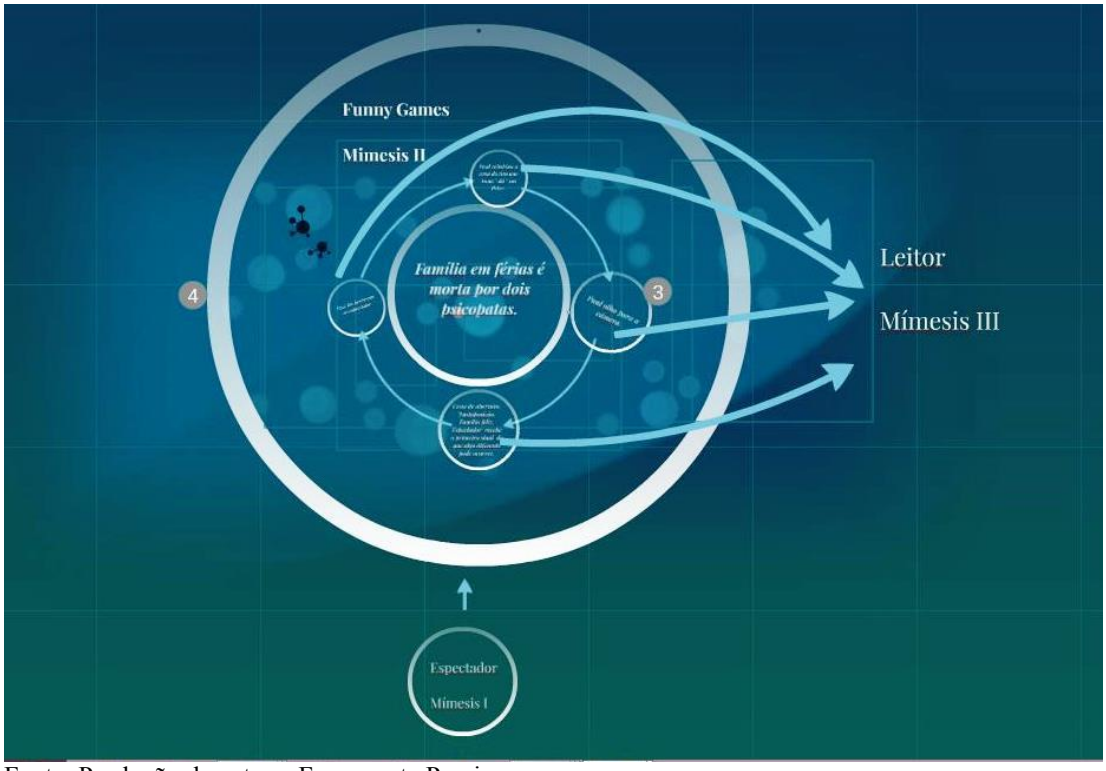
perguntas ao público, explicar cenas, lembra-lo de que está assistindo a um filme, mas a comunicação não se dá, pois entre o ator e o espectador existe o dispositivo cinematográfico que impede um contato físico direto. Desta forma, costuma ser mais aflitiva a quebra da *quarta parede* no cinema do que no teatro, pois o espectador, ainda que tenha respostas, que queira dizer algo, não tem como participar da cena. Ele pode rir, gritar, sair da sala, mas o ator que está na tela, aquele personagem, não saberá.

Neste filme, são basicamente quatro tipos de ações que "chamam o espectador à razão", alertando-o, lembrando-o de que ele está assistindo a um filme, representadas no gráfico por círculos dentro do círculo da *mímesis* II, que giram em volta do enredo. A primeira, sutil, é na abertura, quando a família se encontra dentro do carro ouvindo música clássica e o espectador vê, no primeiro plano, outra cena: a dos créditos na qual toca outra música. Depois, vem o primeiro olhar de Paul para a câmera (são quatro, no total). Outro tipo de comunicação com o público se dá através de diálogos travados entre eles, mas que remetem a questões fora do universo ficcional como, por exemplo, quando Anna pergunta a Peter por que eles não nos os matam logo, e ele responde "não se esqueça do valor da diversão. Não devemos nos privar do nosso prazer", ou quando Paul tira a mordaça que impede Anna de gritar e comenta que vai fazer isso porque "Os mudos não sofrem de maneira espetacular. Temos que mostrar ao público. Perder a vida às vezes pode ser uma grande festa", ou ainda quando, novamente questionados porque não acabam logo com aquilo, Paul diz "Ainda não cumprimos o tempo do longa-metragem". (HANEKE, 1997. Tradução livre).

Por fim, a ruptura total da diegese quando Paul rebobina a cena na qual Anna mata Peter. Eles não falam com o espectador, não olham para a câmera, mas mostram que o que ali ocorre é tão ficcional que pode ser alterado por eles, personagens de um filme de ficção. E mostram, com isso, a impotência do espectador que não tem um controle remoto que possa modificar alguma cena. Quem está no controle é o diretor, e não o público. Este pode, como foi dito, sair da sala do cinema, desligar o aparelho de DVD, fechar os olhos, tapar os ouvidos, mas a história está lá, pronta, com começo, meio e fim, e nada vai modificá-la. Este é outro ponto que torna mais angustiante este contato do personagem com o espectador em *Funny Games*: além de não poder responder, quando questionado, ele não pode interferir na história. A situação do espectador neste filme é claustrofóbica: Paul pode perguntar, mas se o espectador responder não será ouvido. Paul pode rebobinar e

alterar uma cena, mas o espectador, mesmo que tenha um controle remoto em mãos, e rebobine cenas, não poderá modificá-las.

Figura 22. ***Tríplice Mímesis. Funny Games***



Fonte: Produção da autora. Ferramenta Prezi.

A ênfase nos atores, nos *gestus*, com parcimônia, seguindo a linha de Bresson (1979) e a proposta de Brecht (2004) também são características importantes nesses quatro filmes. O movimento de câmera, que costuma saltar de um plano de longa distância para um *close up*, só faz sentido se aquele objeto, aquele movimento, aquela parte do corpo, tiver uma função na história. São as microações apontadas por Ryngaert (2006). Se em *Funny Games*, a câmera se demora sobre os ovos quebrados no chão, é porque isso tem uma função na narrativa. O estilo nos filmes de Haneke, especialmente os quatro primeiros, tem muitos pontos em comum, como os planos fixos e longos, cortes repentinos, o uso do som, a construção dos personagens, do cenário, iluminação, entre outros tratados no decorrer deste estudo. Já a aproximação temática de *Funny Games* com a Trilogia se dá em um primeiro momento pelo viés da incomunicabilidade, só que, por estarem privados de qualquer comunicação, não é possível saber se os Schober's não se comunicam porque

não querem e não podem, ou se é apenas porque não podem devido ao silêncio imposto pelos psicopatas. Por outro lado, estes filmes estão envoltos em mortes, violência - contra os outros e/ou contra si - e crueldade, causando, quase sempre, o tão referido incômodo no espectador, que em *Funny Games* atinge sua máxima potência dentro do universo dos filmes de Haneke.

Assim, após tratar de alguns aspectos da narração, do estilo, da recepção e do contexto em que foi produzido *Funny Games*, esta dissertação chega ao paradigma perpetrado no início: trata-se de um filme violento, sem dúvida, mas por que a violência machucou tanto? A hipótese é que a violência e a crueldade conjugadas com habilidade foi o que sentenciou o espectador ao incômodo, à irritação, ao choque, entre outros adjetivos dados às sensações evocadas por este filme. Desta forma, os estudos trazidos a respeito da violência e da crueldade, terão o propósito de comprovar que *Funny Games* é um filme violento e cruel e é nesse terreno pantanoso, de definições delicadas, que o público se deparou ao entrar no cinema. Desde a primeira exibição em Cannes em 1997.

Para Catherine Wheatley (2009, p. 79),

> Nos filmes de Haneke, o impacto não é o ponto no qual o conteúdo é produzido, mas o ponto em que o espectador é convidado a envolver moralmente com o filme. Funny Games pode ser considerado um 'avanço' não só em termos da sua propulsão de Haneke de um fórum de um nacional de cinema para um internacional, mas também em termos de radicalização da resposta que ele solicita[10] (aspas da autora).

Patrícia Rebello (*in* CAPISTRANO, 2011) compartilha da mesma opinião "Interessa menos a Haneke mostrar a ação do que o mecanismo de funcionamento do mundo onde ela surge. Menos uma pedra jogada no lago, do que a formação dos círculos concêntricos ao redor da ação" (p. 101).

[10] Tradução livre de "In Haneke´s films, impact is not the point at which content is produced but the point at which the spectator is invited to engage morally with the film. XX can therefore be considered a " breakthrough' not only in terms of its propulsion of Haneke from a national to an international film forum, but also in terms of the radicalisation of the response it prompts" (WHEATLEY, 2009, p. 79).

4.4 VIOLÊNCIA E CRUELDADE

Segundo o *Dicionário Aurélio de Português online*, violência significa: 1) Qualidade de violento; 2) Ato violento; 3) Ato de violentar; 4) *Jur* Constrangimento físico ou moral; uso da força, coação; 5) Irascibilidade; 6) Abuso da força; 7) Tirania; opressão; 8) Constrangimento exercido sobre alguma pessoa para obrigá-la a fazer um ato qualquer; coação. [11]

Funny Games mostra atitudes violentas. Os rapazes foram violentos, pois ao entrar na casa dos Schober's, após horas de tortura, matam todos. Considerando que eles começam a agir com violência aos vinte e quatro minutos de filme e não param até o final (o longa tem 108 min.), não existe atenuante a esse vaticínio: o filme é violento. Não é romântico, engraçado, bucólico ou algo que o faça ser pensado através de um veredicto que passe pela definição de "violência". Ainda que alguém possa achar graça em algumas passagens, como o crítico Richard Scheib, não se nega que, com graça ou não, *Funny Games* mostra atos de violência, cometidos com constrangimento, uso da força, coação, irascibilidade, tirania e opressão, ou seja, se enquadram em todas as definições do *Dicionário Aurélio*.

Porém, é fato que filmes violentos existem em abundância. Com socos, tiros, guerras, quase sempre muito barulho e jorrando sangue, estes filmes provocam repulsa, medo e atração. A violência, o perigo e o terror atraem o público. Não foi à toa que no Brasil, *Funny Games* foi traduzido como "Violência Gratuita", na Argentina, como "Horas de Terror" e em Portugal como "Brincadeiras Perigosas"[12]. Catherine Wheatley (2009) lembra que quando *Funny Games* estreou no *Festival de Cannes* em 1997, foi anunciado no catálogo como *thriller*, e a estratégia de marketing foi dar a menor quantidade de possível de informações sobre o filme. Os ingressos foram emitidos com uma etiqueta vermelha, o que só tinha acontecido alguns anos antes com *Cães de Aluguel* de Quentin Tarantino, o que levou o público a esperar um banho de sangue, como escreveu Jonathan Romney na resenha sobre o filme.

---

[11] Disponível em < http://www.dicionariodoaurelio.com/violencia>. Acesso em 17 mar. 2015.

[12] Os outros países mantiveram o título original. Na Espanha foi chamado de *Funny Games – Juegos divertidos*. Disponível em http://www.imdb.com/title/tt0119167/releaseinfo?ref_=tt_dt_dt#akas Acesso em 01 fev. 2012

Os estudos sobre a representação da violência são fartos e podem ser vistos sob a luz da sociologia, psicologia, filosofia, etc. Não é proposta neste trabalho discorrer sobre os caminhos conceituais a respeito da violência. A definição dada pelo dicionário é suficiente, pois em que pesem as variações e a aplicabilidade, ao se falar de violência o *link* é imediato. Todos sabem o que é, e a percebem de acordo com sua experiência. Já para tratar com mais apuro da crueldade é necessário algum aprofundamento. No mesmo dicionário, a palavra cruel tem os seguintes significados: 1)Que goza com fazer sofrer; 2) Insensível; 3) Rigoroso; 4)Severo; 5) Atroz; 6) Doloroso; 7) Pungente. [13]

Os dois conceitos muitas vezes se misturam, e isso é perfeitamente compreensível. É possível dizer que atos violentos são cruéis, e que a crueldade é uma violência. Todavia, não é necessário um olhar muito profundo para entender que o rigor, a severidade, a pungência, por exemplo, não são necessariamente violentos, e que a irascibilidade, o constrangimento, também não são acompanhados obrigatoriamente de um fazer cruel. O que ocorre, é que quando violência e crueldade se unem em uma mesma ação, o resultado é mais forte. Em *Funny Games*, Peter e Paul cometem atos violentos e cruéis, e não apenas com agravante que tem a expressão usada no direito penal: "violência com requintes de crueldade" porque não são requintes. Na violência praticada, eles são cruéis o tempo todo. Violência e crueldade andam de mãos dadas. Ao entrar na casa, já tendo em mente o que vai acontecer, Peter se mostra um rapaz educado que só quer levar os ovos para a vizinha. Tudo é calculado com extremo rigor e os assassinos não saem do seu tom: do início ao fim, eles dizem que o que aconteceu foi apenas consequência do inocente pedido empréstimo dos ovos para a vizinha.

4.4.1 CRUELDADE

Crueldade deriva da palavra latina *cruor*, que significa "tirar o sangue", "expor a carne crua sob a pele" (SANTOS *in* DIAS; GLENADEL, 2004, p. 41). Santos diz que a crueldade é um excesso, lembrando que o próprio direito penal a toma como agravante, ou seja, a crueldade é a violência mais alguma coisa, e é uma particularidade dos humanos. Os animais podem ser violentos, mas não cruéis, pois "a crueldade representa [...] um excesso

[13] Disponível em < http://www.dicionariodoaurelio.com/cruel> . Acesso em 17 mar 2015.

trabalhado dentro da própria cultura. Pensemos na chantagem dos sequestradores, na imaginação dos torturadores, nas vinganças das amantes rejeitadas (Medeia, por exemplo), entre outras exasperações" (p. 41)[14]. Nìzia Villaça diz que "na crueldade transparece o prazer do mal, a crueza, a insensibilidade, o cálculo, o desejo de aniquilação e coisificação da vítima", e que na psicanálise a crueldade é relacionada à perversão "(VILLAÇA, 2004, p. 64).

Clément Rosset trabalha profundamente o conceito de crueldade, tomando como princípio que "'a realidade é cruel por natureza, mas também , e por uma espécie de último refinamento da crueldade, verdadeiramente real" (2002, p.18). Em suas linhas iniciais, Rosset diz que qualquer coisa que pretenda atenuar a crueldade do real traz como consequência o descrédito. Ele vê com pertinência a observação de Ernesto Sabato, em seu romance *Abaddón, o exterminador*. "Desejo ser seco e não enfeitar nada. Uma teoria deve ser implacável e volta-se contra seu criador se este não trata a si mesmo com crueldade" (2002, Introdução. s/p).

> Por "crueldade" do real entendo em primeiro lugar, é claro, a natureza intrinsecamente dolorosa e trágica da realidade. [...] Mas entendo também por crueldade do real o caráter único, e consequentemente irremediável e inapelável, desta realidade [..]. Cruor, de onde deriva *crudelis* (cruel) assim como *crudus* (cru, não digerido, indigesto) designa a carne escorchada e ensanguentada: ou seja, a coisa mesma privada de seus ornamentos ou acompanhamentos ordinários [...]. Assim, a realidade é cruel – e indigesta – a partir do momento em que a despojamos de tudo o que não é ela para considerá-la apenas em si-mesma: tal como uma condenação à morte que coincidisse com sua execução, privando o condenado do intervalo necessário à apresentação de um pedido de indulto, a realidade ignora, por apanhá-lo sempre de surpresa, todo pedido de apelo. [...] Quero dizer que se pode, bastante ordinariamente, e mesmo, em certa medida, bastante razoavelmente, julgar que a realidade é cruel por natureza, mas também, e por uma espécie de último refinamento de crueldade, verdadeiramente real (ROSSET, 2002, p. 17-18).

Friedrich Nietzsche também abordou esse tema em diversos estudos. Em seu livro *Assim Falou Zaratustra*, duas falas de Zaratustra são um bom exemplo "todos os criadores são duros"; "Naquilo que quero saber, porém, quero, também, ser honesto, ou seja, duro, severo, escrupuloso, preciso, cruel, implacável" (NIETZSCHE, 2005, p. 296), em um caminho similar como o da relação que Antonin Artaud faz entre crueldade e rigor, segundo

[14] Alguns estudos dizem que os animais podem ser cruéis, mas aprofundar este ponto não é necessário aqui.

o qual "Do ponto de vista do espírito, a crueldade significa rigor, aplicação e decisão implacáveis, determinação irreversível, absoluta". (ARTAUD, 2006, p. 118).

Artaud trouxe o conceito original de crueldade para aplicá-lo ao teatro, propondo um novo tipo de representação teatral. Seu livro, *O teatro e seu duplo*, que traz sua proposta para este novo teatro, é muito rico em conceitos e definições do significado de crueldade. Por sua relevância a este tema o próximo tópico vai falar especificamente sobre o Teatro da Crueldade de Artaud.

4.4.1.1 O TEATRO DA CRUELDADE

No início da década de 30, Artaud em um movimento similar ao de Brecht, rejeitou o teatro espetacular, propondo retomar a encenação como o ponto central da representação teatral. Ele enxergava o teatro ocidental como um vilão que dispersava o espectador, e via no teatro oriental elementos que capturavam público. Em sua digressão, antes de escrever o *Primeiro Manifesto do Teatro da Crueldade*, Artaud chamou a atenção para a forma de convocar sentimentos através da linguagem.

> Todo sentimento é na verdade intraduzível. Expressá-lo é traí-lo. Mas traduzi-lo é *dissimulá-lo*. A expressão verdadeira esconde o que ele manifesta. Opõe o espírito ao vazio real da natureza, criando por reação uma espécie de cheia no pensamento. [....]. Todo sentimento forte provoca em nós a ideia do vazio. É a linguagem clara que impede esse vazio e impede também que a poesia amadureça no pensamento. É por isso que uma imagem, uma alegoria, uma figura que mascare o que gostaria de revelar têm mais significação para o espírito do que as clarezas proporcionadas pelas análises da palavra (ARTAUD, 2006, p. 79).

O que ele reclama, é o excesso de explicações dadas por palavras, em diálogos que, de tanto "traduzirem" a encenação, pareciam dispensá-la[15]. Não era uma questão de suprimir a palavra do teatro, explicou Artaud, e sim, mudá-la de posição, colocando-a

[15] Atualizando esta questão, um artigo atual de Robert McKee, escrito por Thaís Britto no Jornal O Globo. McKee, conhecido como um "guru "em Hollywood, quando esteve no Brasil em 2014 para ministrar um curso para roteiristas. Ele diz que " roteiristas brasileiros devem aprender a não explicar tudo". Disponível em http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/guru-em-hollywood-robert-mckee-diz-que-roteiristas-brasileiros-devem-aprender-nao-explicar-tudo-11539505 . Acesso em 08 fev. 2015.

como um meio para conduzir a história, pois ao dizer tudo com palavras, a encenação, e consequentemente, a função do teatro, se perde.

> É sob esse ângulo de utilização mágica e de bruxaria que se deve considerar a encenação, não como o reflexo de um texto escrito e de toda a projeção de duplos físicos que provém do texto escrito, mas como a projeção ardente de tudo o que pode ser extraído, como consequências objetivas de um gesto, uma palavra, um som, uma música e da combinação entre eles. Essa projeção ativa só pode ser feita em cena e suas consequências encontradas diante da cena e na cena; e o autor que usa exclusivamente palavras escritas não tem o que fazer e deve ceder o lugar a especialistas dessa bruxaria objetiva e animada (ARTAUD, 2006, p. 81).

Feitas para serem aplicadas ao teatro - embora em algumas passagens Artaud fale com entusiasmo dos filmes dos irmãos Marx, ao mesmo tempo em que vê o cinema como um inimigo do teatro -, suas considerações têm muitos pontos em comum com a proposta de Haneke. Em que pesem questões da narrativa cinematográfica, e alguns elementos de estilo que são próprios do cinema - como enquadramento, montagem e edição - uma característica constante em seus filmes, aqui reduzido a *Funny Games*, é a encenação, e demais elementos que dela fazem parte, considerando, sempre, a definição de Bordwell (2008) que traz para o conceito de *mise-en-scène*, fundamentos que fazem parte do teatro: encenação, representação, ambientação e iluminação.

Artaud percorre um longo caminho para explicar o que pretende com o Teatro da Crueldade. Apesar da loucura que assolava sua mente e se refletia em atos insanos, afastando-o do convívio social e, consequentemente, das possibilidades de pôr em prática suas ideias, as propostas do Teatro da Crueldade, polêmicas à época, acabaram incorporadas às práticas teatrais, como o uso de espaços alternativos, atenção detalhada à iluminação e ao som, redução do protagonismo dos textos, uso abundante de signos, integração da plateia às cenas, etc. No entanto, além dos seus modos, muitas vezes desagradáveis, como disse Anais Nin, em um depoimento para o livro *Artaud e o Teatro* (1978), outro fato dificultava a aceitação desse novo tipo de representação teatral: a palavra crueldade. A ideia era rejeitada especialmente por produtores, afinal, quem queria produzir um teatro "cruel"? Parte da sua obra *O Teatro e seu Duplo*, são explicações do que, para ele, significa o Teatro da Crueldade, que está diretamente relacionado ao rigor, à precisão, à vida real, de forma muito semelhante aos conceitos de Nietzsche. Entretanto, se na

filosofia se discutia com fervor o conceito de crueldade, usar essa palavra para dar nome a uma forma de representação teatral era uma afronta, pois invariavelmente remetia apenas à questão da violência, brutalidade, morte. O outro lado, do rigor, da "decisão implacável", e das definições posteriores de Clément Rosset (embora trazidas muito anos depois de Nietzsche e Artaud, Rosset percorreu caminhos teóricos similares) eram pouco relevados.. Nesse paradigma perpetrado pela palavra *cruel,* se desconsidera que, em sua raiz, a crueldade remete também ao rigor, e não apenas à maldade. Sem dúvida, esse rigor pode estar relacionado a um comportamento tirano, malvado, mas este não é seu único sentido, o que Artaud tentou por muito tempo explicar, mas só foi compreendido depois da sua morte.

> Não se trata, nessa Crueldade, nem de sadismo, nem de sangue, pelo menos de modo exclusivo. Não cultivo sistematicamente o horror. A palavra crueldade deve ser considerada num sentido amplo e não no sentido material e rapace que geralmente lhe é atribuído. [...]. Pode-se muito bem imaginar uma crueldade pura, sem dilaceramento carnal. E, aliás, filosoficamente falando, o que é a crueldade? Do ponto de vista do espírito, a crueldade significa rigor, aplicação e decisão implacáveis, determinação irreversível, absoluta. (ARTAUD, 2006, p. 117-118)

4.5 A CRUELDADE EM *FUNNY GAMES*

Em *Funny Games*, o "cenário de laboratório", como definiu Ivana Bentes (*in* CAPISTRANO, 2011, p. 109), é feito para confundir o espectador. A estrada bonita, o dia lindo, a "família modelo" em férias, a casa de campo[16], os rapazes vestidos de branco, a polidez de ambos, e o imenso contraste desta elaboração formosa com o planejamento milimétrico das terríveis ações dos psicopatas é chocante. Prossegue Bentes,

[16] Em 1997 na Áustria, possuir uma casa de campo – a princípio, eles tinham duas casas – era algo para pessoas que estavam no topo da pirâmide sócio/econômica. Já nos EUA em 2007, não era tão significativo como representação de riqueza. Talvez por isso a família austríaca pareça mais sofisticada do que a americana.

> O espectador oscila entre duas lógicas, as das vítimas de encarceramento, assujeitadas e humilhadas na própria casa e a lógica-cínica dos personagens que piscam os olhos para nós, apelando para uma cumplicidade cínica-inteligente-monstruosa, de "espectadores de uma cena", diante de uma família," boa demais", normativa " demais". E quando estamos instalados no jogo/game (com suas regras infantis, adivinhas, brincadeiras de criança) descobrimos o quanto é repugnante ou horrível. Somos os cúmplices desses jogos e ao mesmo tempo a narrativa nos culpa e pune por essa adesão "cinematográfica" a essa brincadeira inocente e monstruosa.Michael Haneke manipula o espectador "normopata", o espectador do cinema narrativo clássico em *Funny Games* (que ele já declarou querer "estuprar") como os personagens manipulam de forma cínica a família normativa. Personagens e espectador normopata sofrem no filme (BENTES, 2011, p. 109 - aspas da autora).

Realmente, no início, com exceção da cena de abertura, quando é justaposta pelos créditos em letras vermelhas e pela música de John Zorn, nada indica que ocorrerá naquele cenário uma torturante chacina. Um espectador que chega ao cinema sem nenhuma informação sobre o filme vê um cenário imaculado, onde estão pessoas finas, educadas, até o segundo pedido de ovos, quando a história começa a ficar apreensiva.

Como diz Wheatley (2009), neste filme Haneke estimula inicialmente a expectativa do público em relação a convenções de gênero tanto familiares quanto convenções formais de filmes de suspense. Nos cortes moderados do início, no ritmo acelerado em pontos de alta tensão, nos *close ups* em objetos como a faca no barco, nos tacos de golfe, no cão da família, ou seja, em tudo o que será parte importante na narrativa que, mais tarde, participarão como indicadores de gênero. Para ela, o diferencial neste filme é a maneira como Haneke trata o público, ao inverter, paulatinamente, no decorrer da trama, esses pontos de convenções de gênero.

O que se tem, em *Funny Games*, é o exercício pleno de crueldade. Os rapazes são rigorosos, calculistas, cínicos, implacáveis para buscar seu deleite: torturar a família e matá-la. Tomando a violência como a explosão de algo, as agressões físicas de Peter e Paul a Georg especialmente - quebrar sua perna, dar chutes nesta perna já ferida - são atos de violência, e matar é sempre uma violência, mas, desprovidos de motivação, pois não querem sexo, dinheiro, ou algo tangível, é nítido de que o gozo deles se dá com o sofrimento dos outros. O que eles querem é praticar a tortura. E avisam isso. Dizem que querem jogar. Ao serem indagados por qual razão, eles dão respostas cínicas, justamente

porque eles querem “apenas” jogar. Levar a família à morte é uma consequência, um ato que deve ser cumprido para fazer valer sua proposta cruel. Como disse Ieda Tucherman “Se o homem cruel faz correr mais sangue do que o necessário é pelo prazer que experimenta em causar sofrimentos gratuitos; a crueldade tem como princípio a produção de um mal intenso ao qual nenhuma razão pode ser atribuída” (2011, p. 134).

O filme é um jogo cruel. Os atos de tortura dos rapazes têm o agravante de serem feitos por meio de jogos de crianças, como “quente e frio” (a cena em que Anna vai procurar o cachorro que está morto), “gato no saco” (quando Paul coloca a capa da almofada no rosto de Georg Jr) e “ uni-duni-tê” (quando Peter mata Georg Jr). Além disso, como ressaltou Brigitte Peucker (*in* PRINCE; RHODES, 2010), a tortura elaborada pelos assassinos teatraliza a violência e se relaciona com uma variedade de estruturas, incluindo a palhaçada e a mímica (o jogo de ovo), e a imitação de cenas clássicas de ficção, por exemplo, quando eles exigem que Anna aja como "esposa amorosa", enquanto ela assiste seu marido ser assassinado.

Por sua vez, a constante quebra da quarta parede tem o efeito perverso de fazer os rapazes “dialogarem” com o espectador, ao mesmo tempo em que nega a estes qualquer possibilidade de intervenção nas cenas. Segundo Tarja Laine,

> O jogo de Haneke com o público é fazê-los compartilhar a agonia Schober's, enquanto que lhes permite mover-se entre a diegese e não diegese junto com os assassinos psicopatas. Isso sugere a cumplicidade do espectador com a tortura dos Schober’s, que não podem se mover entre a diegese e a não diegese enquanto os torturadores podem (2010, p. 57) [17].

Os rapazes praticam seu jogo cruel com a família - no campo da representação –-e com o público - na quebra da quarta parede. Injetando mais incômodo ao espectador, a falta de respostas. O que disse Haneke, quando se referiu à representação da morte da família em *O Sétimo Continente*, cabe em toda sua filmografia e é perfeito para *Funny Games*: “as explicações diminuem a força dos gestos”[18]. Os atos são brutais. Não explicá-

[17] Tradução livre de “Haneke's game with the audience is to make them share the Schober´s agony, while permiting them to move between the diegesis and the nondiegesis togheter with the psychopathic killers. This suggests that the audience functions as an accomplice the to the torture of Schobers, who cannot move betweenthe diegesisand the nondiegesis in the ways the tortures can” (LAINE, 2010, p. 57).
[18] Entrevista a Toubiana (2005a) citada na pg. 93 deste trabalho.

los aumenta a brutalidade. Convidar o espectador a participar do filme eleva o desconforto e o espanto do espectador, pois fica estampada – especialmente no sorriso cínico de Paul – a impotência de quem está assistindo a história. Afinal, se o espectador é convocado diretamente para interagir e não o faz, por óbvia incapacidade, os "por quês?" se multiplicam. "Por que me chamaram se eu não podia ir?" e a pergunta de sempre: "para que tudo isso?".

Segundo Haneke, ele buscou, através de *Funny Games*, fazer uma crítica à representação da violência. Alguns autores discordam da eficácia dessa proposta, inclusive Ivana Bentes em artigo citado, mas esta dissertação não pretende discutir se o diretor conseguiu fazer o espectador refletir sobre a violência – segundo ele, especificamente na televisão e no cinema –, e sim, entender e analisar sua proposta que está contida nesta, que é incomodar o espectador. Isso o diretor conseguiu.

Questiona Haneke:

> A verdade é a soma das coisas que vemos e ouvimos? A realidade pode ser representada? Para o observador, o que é que faz o objeto representado real, credível ou, mais precisamente, digno de se acreditar? Qual é a responsabilidade do marionetista se a marionete imita perfeitamente a vida real? No mundo das imagens animadas, a ilusão e decepção serão gêmeas ou só vagamente relacionadas? Serão as respostas mentiras? Serão as perguntas respostas? Será o fragmento a resposta estética ao caráter incompleto da nossa percepção? Será a montagem a simulação da totalidade? Até que ponto aquilo que está ausente pode ser contado por aquilo que está presente? A precisão é uma categoria moral ou estética? Pode a alusão substituir a descrição? O OFF é mais preciso do que o ON? (HANEKE *apud* WHEATLEY, 2009, p 115)[19]

As considerações sobre violência e crueldade auxiliam no entendimento da retórica de *Funny Games*, que conta com diversas de estratégias narrativas para representá-las, e incluem o modo como Haneke convoca o espectador a participar do filme. As perguntas e comentários que Peter e Paul fazem ao público, por exemplo, parecem refletir questões do próprio diretor, colocadas acima.

[19] Tradução livre de " Is truth the sum of wat we see and hear ? Can reality be represented ? To the observer, what makes the represented object real, credible, or more precisely, worthy of being believed ? What is the responsibility of the puppet master if the puppet perfectly imitates real life ? In the world of moving pictures, are illusion and desecption twins or merely closely related ? Are the answers lies ? Are the questions ansewers? Is the fragment the aesthetic response to the incomplete nature of our perception ? Is editing the simulation of the whole ? Is precision an aesthetic or a moral category ? Can allusion replace description? Is that which is off-camera more precise than that whitch is on?"(HANEKE *apud* WHEATLEY, 2009, p. 115).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dirigindo filmes para o cinema há 26 anos, Michael Haneke está rodando seu 11º longa *Flashmob*, com estreia prevista para o segundo semestre de 2015. Pouco se conhece sobre a trama, atores e outros detalhes de produção, segredo contumaz em suas obras. Deste, sabe-se apenas que conta a (s) história (s) de pessoas que se conhecem pela internet, e se reúnem em um *flash mob*[20] ao final da história. Haneke diz que o filme explora "a frágil relação entre mídia e realidade" e Russ Fischer deduziu que "Conhecendo Haneke, isso pode não ser um monte de gente dançando por 30 segundos em uma praça pública, e sim algo mais incomum"[21] (FISCHER, 2014). Este "incomum" é passível de várias definições, mas costuma significar, nas obras deste diretor, acontecimentos inusitados, espectador atordoado, polêmicas, ações com consequências trágicas, violência, crueldade.

Como disse Grundmann (2010, p. 44), antes de fazer cinema, Haneke já era conhecido no meio artístico germânico como um *enfant terrible*, não só pelo tema das peças que dirigia, mas também pela forma com a qual frequentemente buscava chocar o público. Em 2013, após o sucesso de *Amor*, Haneke dirigiu, no Teatro Real de Madrid, a ópera de Mozart *Cose fan Tutte*, tida por Clément Rosset como uma obra de "evanescência cruel do amor, de seu duplo poder de aparecer e desaparecer, de ser e de não ser" (ROSSET, 2012, p. 46). Ainda que, reconhecidamente de temática cruel, Haneke, segundo alguns críticos, conseguiu "piorar" o que já era indigesto. A dura crítica de Keris Nine, publicada no blog *Opera Journal*, chega a questionar "Algum *Funny Games* aqui, talvez?"[22].

Salta aos olhos que as obras de Haneke - sejam no teatro, no cinema, na televisão - tratam de temas pesados e perseguem o incômodo do espectador. Por outro lado,

---

[20] *Flash mob* é uma expressão que significa um grande encontro público onde pessoas realizam um ato incomum ou aparentemente aleatório e depois se dispersam, geralmente organizadas pela internet.

[21] Tradução livre de "Knowing Haneke, this might not be a bunch of people dancing for 30 seconds in a public square, but something more unusual". Disponível em http://www.slashfilm.com/michael-haneke-flashmob/ Acesso em 26 fev. 2015.

[22] Disponível em http://operajournal.blogspot.com.br/2013/07/mozart-cosi-fan-tutte.html . Acesso em 02 mar. 2015.

impressiona o fato de que ao longo de quase cinquenta anos, este diretor, transitando por diversas expressões artísticas e de forma polêmica, não apenas ingressou no competitivo e dispendioso mercado cinematográfico, como atingiu com seu último filme – *Amor* (2012) – um patamar elevado em termos de indicações a prêmios no cinema. Este filme não só foi indicado – e vitorioso – ao Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, como recebeu indicações de Melhor Atriz (Emanuelle Riva), Roteiro Original, Diretor e Melhor Filme. Michael Haneke, então, um diretor austríaco, nem sempre bem visto[23], mostrando histórias de sofrimento e machucando o espectador, conseguiu chegar à premiação mais importante – em termos de expressão mundial -[24] do trabalho de um diretor de cinema, que é concorrer às categorias mais significativas do Oscar, lembrando que quatro destas estão intrinsicamente ligadas à sua batuta: roteiro original, direção, melhor filme e melhor filme estrangeiro.

Especificamente sobre sua produção cinematográfica, é pacífico o entendimento de que seus filmes são perturbadores. Como demonstrado no capítulo sobre recepção, as observações, tanto de críticos, quanto de espectadores comuns e estudiosos, remetem a esse caráter de incômodo. Reduzir este trabalho para seus filmes produzidos na Áustria tenciona analisar seus primeiros anos no cinema, que começam com a Trilogia da Era Glacial e terminam com *Funny Games*. Foram, portanto, quatro filmes de pequena produção – para os padrões do cinema – em oito anos. *Funny Games*, por ser o último desta fase, exatamente porque deu visibilidade internacional a Haneke – que começou a filmar na França – combina com riqueza recursos estéticos e narrativos, e por isso foi escolhido para o *corpus* desta dissertação. Este filme possui também as seguintes características que lhes dão destaque: 1) é considerado seu filme mais violento e cruel; 2) é o mais polêmico; 3) traz muitos elementos presentes nos filmes anteriores, e acrescenta outros; 4) foi filmado novamente, dez anos depois, nos Estados Unidos, com atores e produção norte-americanos. Este trabalho, portanto, considerou essas hipóteses e passou por diversos caminhos teóricos para comprová-las, tendo como espinha dorsal a crueza presente em *Funny Games*.

[23] Quando, por exemplo, em 2005, Haneke recebeu A Palma de Ouro de Melhor Diretor em Cannes por Caché, foi vaiado e ovacionado ao mesmo tempo, e o barulho só parou depois que ele desceu do palco (WHEATLEY, 2010)

[24] Evidentemente não se trata aqui de enaltecer o valor artístico dos filmes que concorrem ao Oscar, e sim, pontuar a visibilidade que o Oscar dá a um profissional dentro da indústria cinematográfica.

Nas análises feitas sobre os aspectos formais do filme, são sólidas as evidências de que a manipulação de estratégias estéticas e narrativas primaram pela inquietação do espectador. Haneke estava ciente de que, ao se sentirem extremamente desconfortáveis, as pessoas poderiam ir embora do cinema, e, sabendo que isso aconteceu – e muito – ele considerou o filme um sucesso, pois atingiu o espectador como ele desejava, ao menos no pretendido efeito de incomodá-lo, já que se houve uma reflexão a respeito da representação da violência na mídia, não ficou claro. Isabelle Huppert lembra que Haneke dizia que "Meus filmes são mais difíceis para o espectador assistir do que para eu fazê-los ou os atores interpretarem" (HUPPERT, 2009). Voltando a *Funny Games,* sem dúvida um filme que conta a história de dois psicopatas que torturam e matam uma "família fofa", como adjetivou Wheatley (2010) desprovidos de razões, já é suficientemente perturbador. Não dar causas a esses atos e, pior, ironizar o lugar comum de onde costumam brotar essas insanidades (drogas/abusos/crise existencial) transtorna ainda mais. Possivelmente, sem que o espectador se dê conta, a cena em que Anna é obrigada a tirar a roupa,– diga-se de passagem, à maneira dos rapazes/do diretor, pois eles não tiraram a roupa dela à força, e sim, exigiram que o marido pedisse carinhosamente para ela se despir – sem que Peter e Paul toquem no corpo dela ou dêem alguma conotação sexual ao verem seu corpo nu, é quando a possibilidade assustadora de que eles, por não terem razões, talvez não tenham limites, começa a ficar evidente. Como pontuou João Maia:

> Podemos nos interrogar sobre as razões do medo que o homem sente diante dos fatos inexplicáveis objetivamente. A recusa do gratuito seria apenas um aspecto, dentre outros, da recusa do real, um dos múltiplos mecanismos de defesa que entram em jogo a partir do momento em que o real é percebido como cruel. (*in* DIAS; GLENADEL, 2004, p. 130).

A quebra da quarta parede é também outro recurso que enfatiza essa elaboração estratégica feita para incomodar – e muito – o espectador. É costume, no cinema, que a quebra da quarta parede ocorra em filmes de comédia, com o propósito de fazer o público rir, como o dono de uma casa que convida uma pessoa para passar momentos agradáveis em seu lar, saboreando um café. Serve, também, para dar informações. *Monte Pyton – em busca do Cálice Sagrado* (1975), do grupo Monte Pyton, dirigido por Terry Gilliam e Terry Jones, traz um humor ácido e personagens que falam com o espectador, sempre em situações engraçadas. Em determinado momento, um personagem pergunta ao público se a

cena está boa, provocando gargalhadas no cinema. *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), de John Hughes, é uma comédia mais tradicional, que fez muito sucesso, especialmente entre os adolescentes, na qual personagens também falam com os espectadores. Em *Psicose* (1960), de Hitchcock, a quebra da quarta parede ocorre quando Norman Bates começa a espionar Marion através de um buraco na parede. A câmera mostra o olho de Bates voltado para a objetiva, como a lembrar ao espectador de que ele está em um filme, assumindo uma posição de *voyeur*, grosso modo, como Bates. Em *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985), de Woody Allen, o protagonista do filme "sai da tela" e declara seu amor a uma espectadora. Já em *Funny Games*, ao pedir para o espectador opinar sobre cenas de tortura, Paul faz um convite para que ele entre na casa, mas não para se divertir. É um convite cheio de malícia. O memorável *rewind* é o ponto mais significativo da quebra da quarta parede neste filme, pois modifica uma cena que poderia ser um alívio para o espectador – e para Georg e Anna, claro – e volta à cena da tortura à qual se seguirá a morte de Georg. Se na exibição no *Festival de Cannes*, um espaço onde filmes não convencionais são frequentes, as pessoas aplaudiram em pé o momento em que Anna "mata" Peter, para depois voltarem a sentar, desolados, em suas poltronas, que efeito de frustração, ou de raiva, ou de indignação, esta cena terá tido sobre os espectadores em geral? Sobre Haneke, certamente causou muito prazer editá-la, como disse Jörg Metelmann[25].

Tem-se, então, um filme que incomoda. Tanto na crueldade de Peter e Paul que, por si, já seria incômoda ao espectador, quanto nas brincadeiras não engraçadas com o público. Seria exagero afirmar que as pessoas que assistiram ao filme foram torturadas psicologicamente, pois algumas disseram que se sentiram desconfortáveis, outras, perturbadas e até, em algumas críticas se fala em "experiência de tortura", mas, como lembra o próprio Haneke, não é necessário assistir até o final. O espectador pode ir embora do cinema, e se ficou, foi porque quis. Fato é que Anna e Georg são torturados, o que é violento e cruel. E qual a razão? Nenhuma. Um ou outro espectador pode até sentir martirizado por estar diante de um filme cruel, inclusive alguns adjetivam Michael Haneke como um cineasta cruel – o que é diferente de chama-lo de "cineasta da crueldade". O que se pretendeu foi mostrar que, através de uma construção precisa, *Funny Games* segue a linha de Michael Haneke, que é fazer um cinema perturbador, e, se é consenso que *Funny*

[25] Folha 17 deste trabalho.

Games é, de todos os seus filmes, o mais violento e cruel, sem dúvida é o que mais incomoda.

Ao comentar que recebeu muitas criticas pelo fato do cachorro e da criança serem mortos no filme, Haneke disse que "é assim na vida real. Que crianças e cachorros também são mortos" (TOUBIANA, 2005b). Na mesma entrevista, ao falar sobre algumas pessoas que se indignaram com tamanha violência, ele disse que existem psicopatas, existem pessoas que matam sem motivos, e essa é a realidade. O mesmo com as críticas que recebeu sobre os peixinhos de Evi que se debatem no chão da sala até a morte em *O Sétimo Continente*. Ele diz que é muito hipócrita essa crítica à morte dos peixes e do porco em *Benny´s Video*, especialmente quando vindas de pessoas que comem peixes, porcos e outros animais.

Embora se trate de uma ficção, que inclusive lembra ao espectador de que aquilo que está na tela é um filme, *Funny Games*, longe de pretender uma reprodução fidedigna do real, aborda uma tragédia que se vê em manchetes de jornal, nos telejornais, que ocorre – não exatamente da mesma forma – no entorno das pessoas, inclusive diretamente com algumas Isso vale também para a Trilogia, tanto que *O Sétimo Continente* e *71 Fragmentos – uma cronologia do acaso* são baseados em fatos reais, e *Benny´s Video*, apesar de não narrar um fato real, é baseado em algumas tragédias reais publicadas em artigos que Haneke colecionou durante 3 anos.

O título do filme *Funny Games* já foi escolhido para mostrar que o engraçado, o *funny*, não necessariamente significa que será uma história graciosa, ou que fará o espectador rir. De acordo com Mônica Ramos (2006), o título original do filme é bem mais sugestivo do que a tradução para o português, que se fosse literal, seria "Jogos Divertidos". "A diversidade de significados da palavra *funny*, adjetivo que qualifica a palavra *games*, traduzida como 'jogos', indica muito sobre essa película carregada de sarcasmo, cuja estética se aproxima à da televisão" (RAMOS, 2006, p. 30). Ela lembra que *funny* significa tanto "risível", "divertido", quanto "estranho", "desonesto", "doente" e "louco", ou seja, o título tanto pode sugerir "jogos divertidos" quanto "jogos doentes", por exemplo. Os tipos de jogos praticados durante o filme ratificam o amplo sentido, já que, por serem quase todos nominados – e com semelhança prática – de inocentes jogos infantis, aumentam a angústia e indignação tanto da família torturada quanto do espectador.

Há uma elaboração rigorosa por parte de Haneke, sem dúvida. Isso é consenso, inclusive, de todos os que trabalham com ele, pois há unanimidade entre técnicos e atores sobre o cálculo cuidadoso feito pelo diretor antes de começar a filmar qualquer cena. O improviso não existe. Disso Juliette Binoche reclama, embora não diretamente, quando conta que até a posição de segurar um copo é determinada por ele (MY LIFE, 2009*)*. Como disse Susane Lothar, atriz de vários filmes de Haneke, inclusive de *Funny Games*, no mesmo documentário,

> Ele não dá nenhuma resposta. Isso é de uma dolorosa honestidade. Algumas questões não têm respostas [...]. Sua linguagem visual é estritamente formal. Não há nada de acidental em seus filmes. Ele filma para editar. Ele não faz diferentes versões e escolhe uma durante a edição. Ele tem o filme na sua mente, o que é muito fascinante. [...]. Ele se prepara muito cuidadosamente por um longo período[26](LOTTAR, 2009).

Esta inflexibilidade, que não permite desvios, lembra a maneira de Hitchcock filmar. Além da preferência por histórias tensas, foco na atuação dos atores, pouca música[27] – como Haneke – Hitchcock também era conhecido como um diretor que tinha em mente tudo o que iria fazer no *set*. Ao entrevistá-lo durante a filmagem de *Ladrão de Casaca* (1955), entrevista publicada na *Cashiers du Cinéma* em outubro de 1954, Bazin ficou intrigado com o fato de Hitchcock responder perguntas durante duas horas, enquanto as cenas continuavam a ser rodadas. Conta Bazin que às vezes Hitchcock olhava para o *set* e voltava a conversar com ele. Ao final da entrevista, Bazin perguntou "Qual a parte da improvisação em seu trabalho?", ao que Hitchcock respondeu "Nenhuma.[...] como eu poderia me dar ao luxo desta hora, em plena filmagem, dar esta entrevista se eu tivesse que pensar ao mesmo tempo no filme?" (BAZIN, 1989, p. 133-146).

O rigor aparece em alguns detalhes, muitas vezes imperceptíveis. Apenas um espectador demasiado atento, conhecedor tanto da proposta de *Funny Games* quanto de um tipo de música muito específico, entenderia a recusa de Haneke em trocar a música de John

---

[26] Tradução livre de "He doesn´t give any answers. That´s a painful honestly. Some questions have no answers [...]. His visual language is strictly formal. There's nothing accidental in his films. He shoots for editing. He doesn't shoot different versions and then choose one during editing. He has the film set out in his film, which is quite fascinating.[…] He prepares very thoroughly over a long period". (LOTTAR,,2009).

[27] Em seu artigo *Without Music - on Caché* , Michel Chion (in GRUNDMANN, 2010), diz que a falta de música, ou, às vezes, sua ausência total, é uma das marcas dos filmes de Haneke, sendo "particularmente perspicaz nas duas versões de *Funny Games*, em *Benny´s Video* e em *O Sétimo Continente*" p. 161 e 162. Tradução livre.

Zorn pela de Marilyn Mason no *remake* do filme. Quem, assistindo às duas versões, identificaria aqueles gritos como sendo de Zorn ou de Mason? Ou quem saberia que esses gritos de Zorn são uma paródia ao *heavy metal* clássico?

Ainda sobre o *remake* de *Funny Games*, outra curiosidade sobre as peculiaridades postas em cena. Na primeira versão, o cachorro da família é um Pastor Alemão que se chama Rolfi. Na segunda, trata-se de um cachorro da raça Golden Retriever chamado Lucky. A raça Pastor Alemão é associada à nobreza germânica. São cães inteligentes, frequentemente utilizados por forças policiais e militares para patrulhar fronteiras, farejar suspeitos e buscar criminosos. Os nazistas os usavam muito - Hitler tinha um pastor alemão - para capturar judeus. Já os cães da raça Golden Retriever são dóceis e fazem de tudo para agradar tanto aos donos quanto aos estranhos, e não servem como cães de guarda. É a raça preferida de cachorros nos Estados Unidos. Lucky terá o mesmo destino que Rolfi, e também nada poderá fazer para ajudar seus donos, mas as diferentes maneiras como essas raças se relacionam com um estranho sugerem algo interessante sobre a forma como essas famílias compreendem a sua posição no mundo social (MONK *in* GRUNDMANN, 2010). Como já falado no capítulo anterior, possuir uma segunda casa na Áustria em 1997 alude a uma posição aristocrática. Provavelmente os Schober´s austríacos eram muito ricos. Já uma segunda casa nos EUA em 2007 não tem este caráter. O casal até poderia ser muito rico, mas inclusive seus modos, mostrados em alguns detalhes, levam a crer que são uma família mais despojada do que a anterior, e a raça do cachorro provavelmente é um dos detalhes que corrobora para essa impressão.

Fazer a comparação entre os dois *Funny Games* ratifica esse minimalismo de Haneke, especialmente porque o *remake* é praticamente igual ao original, mas sutilezas como essas da música, do cachorro, entre outras, expressam alguns detalhes que contextualizam, mesmo que muito discretamente, cada versão no tempo – 1997/2007 – e no espaço – Áustria/Estados Unidos.

A expressão "o cinema cru de Michael Haneke" tem esta conotação: um cinema que mostra histórias cruéis. De 1989 a 2012, todos seus filmes contam histórias dolorosas e são manipulados para perturbar o espectador. *Funny Games*, pelas diversas características levantadas ao longo desse estudo, é a trama – multiplicada em dois filmes – que mostra de forma mais categórica a crueldade no sentido etimológico da palavra, no viés apontado por

Rosset sobre a crueldade do real e na expressão artística chamada por Artaud de Teatro da Crueldade.

Artaud não viveu para ver no palco suas ideias sobre esse novo teatro. Suas propostas tinham consistência no papel, mas seus modos, sua forma de se relacionar com o mundo, seus rompantes, sua loucura e a palavra "cruel", com a qual ele adjetivou esse teatro, foram empecilhos para que ele pudesse colocá-lo em prática. Haneke não adjetiva o tipo de filme que faz, e não tem como proposta fazer um novo cinema – como Thomas Vinterberg e Lars von Trier com o *Dogma 95* – mas filme após filme os espectadores saem perturbados do cinema, e as críticas ao incômodo sentido nem sempre convidam o público a assistir aos seus filmes. Muitas vezes até avisam "não vá", ou, como o crítico Stephen Holden do New York Times sobre *Funny Games* (1997) " se você for, é por sua conta"[28], mas o ponto que regula a balança entre o estupor causado por seus longas e sua crescente popularidade – considerando que Haneke mantém os temas desagradáveis, tristes, violentos e cruéis, sem fazer concessões, inclusive sobre as esperadas relações de causalidade – é seu rigor, palavra que possui, no Aurélio 7 significados : 1) inflexibilidade. 2) exatidão 3) severidade 4) crueldade 5) determinação 6) pontualidade 7) intensidade de um fenômeno [29]. "O acerto é ser preciso nos detalhes", diz Haneke [30], o que parece se confirmar a cada filme cru que ele faz.

[28] Parte da crítica transcrita neste trabalho à folha 89. Disponível em < http://www.nytimes.com/1998/03/11/movies/film-review-an-exploration-he-explains-of-reactions-to-torture.htm> . Acesso em 18 mar. 2015.
[29] Disponível em < http://www.dicionariodoaurelio.com/Rigor >. Acesso em 17 mar. 2015.
[30] Entrevista a Toubiana (2009) citada à filha 99 – Capítulo 2.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTMANN, Eliska. (Des)construindo Haneke:*olhares da crítica brasileira*. In: CAPISTRANO, Tadeu (Org.). **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, RJ, 2011.

_____**Olhares da recepção**. *A crítica cinematográfica em dois tempos*. Caderno CRH, Salvador, v. 21, n. 54, p. 611-622, set./dez. 2008.

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. São Paulo: Martins Fontes . 3ª ed., 2006.

AUMONT Jacques. **A Imagem**. 16 ed. Campinas-SP: Papirus, 2014.

_____.**O olho interminável**: *cinema e pintura*. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac e Naify, 2004b.

AUMONT Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2010.

_____ **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BAMBA, Mahomed (Org). **A recepção cinematográfica**: *teoria e estudos de casos*. EDUFBA, 2013.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: *antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 383-394.

BAZIN, André. **¿Qué es el cine?** Madrid: Rialp, 2012

_____. **O Cinema da Crueldade**. São Paulo: Martins Fones 1989.

BENTES, Ivana. Ponto de existência: onde está o controle remoto?". In CAPISTRANO, T. (Org.) **A imagem e o incômodo***: o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, 2011. (pp. 103-112).

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Unicamp, 2013.

_____**Figuras traçadas na luz**: *a encenação no cinema*. Tradução Maria Luiza Machado Jatobá Campinas: Papirus, 2008.

_____Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org). **Teoria Contemporânea do cinema**. *Pós-estrtuturalismo e filosofia analítica*. Vol. 1. São Paulo: Senac, 2005.

_____**Narration in the fiction film**. Madson, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Unicamp, 2013.

_____. Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema. In: WEIS, E. e BELTON, J. (eds). **Theory and Practice**: *Film Sound*. New York: Columbia University Press, 1985 (p.181 – 199).

BRECHT, Bertolt. **Escritos sobre teatro**. Barcelona: Alba, 2004.

BRESSON, Robert. **Notas sobre el cinematógrafo**. México: Era, 1979.

BRIGITTE, Peucker. In: BRIAN PRINCE; RHODES, John David (Orgs). **On Michael Haneke**. Detroit-USA: Wayne State University Press. 2010. (pp. 15-35)

BRITTO, Thais. **Guru em Hollywood, Robert McKee diz que roteiristas brasileiros devem aprender a não explicar tudo**. Fev. 2014, Jornal O Globo. Disponível em < http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/guru-em-hollywood-robert-mckee-diz-que-roteiristas-brasileiros-devem-aprender-nao-explicar-tudo-11539505> Acesso em 20 mar. 2014.

BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

CAPISTRANO, Tadeu (Org.). **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, RJ, 2011.

CHION, Michael. Without Music: On Caché. In: GRUNDMANN, Roy. **A Companion to Michael Haneke**. Chichester: Wiley-Blackwell. 2010. (pp. 161-167).

_____. **A Audiovisão**: *som e imagem no cinema*. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CLARKE, Donald. **Michael Haneke talks Anne and George**. The Irish Times. Nov. 2012. Disponível em < http://www.irishtimes.com/blogs/screenwriter/2012/11/11/michael-haneke-talks-anne-and-george/>. Acesso em 20 mar. 2015.

CONRAD, Peter. **Michael Haneke: There's no easy way to say this…**The Guardian. Nov, 2012. Disponível em < http://www.theguardian.com/film/2012/nov/04/michael-haneke-amour-director-interview>. Acesso em 20 mar. 2015.

COULTHARD, Lisa. **The violence of silence**: *Vocal provocation in the cinema of Michael Haneke*. Vancouver: University of British Columbia.Studies in European Cinema, v. 9, numbers 2 & 3, p. 87-97 2012.

COZARINSKY, Edgardo. **Borges em e sobre cinema**. São Paulo: Iluminuras, 2000.

DARGIS, Manohla. **Étude on Aging, Its Graces, Its Indignities.** The New York Times. Dez, 2012. Disponível em < http://www.nytimes.com/2012/12/19/movies/michael-hanekes-amour-with-jean-louis-trintignant.html?pagewanted=2> . Acesso em 20 mar. 2015.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Cinema II. São Paulo: Brasiliense, 2011.

_____**A imagem-movimento**. Cinema I. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DIAS, Ângela Maria e GLENADEL, Paula (Orgs.). **Estéticas da Crueldade**. Rio de Janeiro: Atlântica 2004.

EISEINSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar,1997.

ESQUENAZI, J. P. O sentido do público. In ABRANTES, José Carlos. **A construção do olhar**. Lisboa: Livros Horizonte, 2005, p. 97-111.

ETHIS, Emmanuel. **Sociologie du cinéma et de ses publics**. Paris, A. Colin, coll. 128 Sociologie, 2005.

FELINTO, Erick. A Coisa que me olha: os objetos sinistros de Michael Haneke In CAPISTRANO, T. (Org.) **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, 2011.

FERREIRA e BAPTISTA, R. **Constituição e reconfiguração da sociologia da ciência: as abordagens de Merton, Bloor e Latour**. In: Congresso Brasileiro de Sociologia, XIV, 28 a 31 de julho de 2009, Rio de Janeiro, Grupo de Trabalho 29 – Teoria Sociológica, 2009. Disponível em<http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=2&ved=0CDAQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.sbsociologia.com.br%2Fportal%2Findex.php%3Foption%3Dcom_docman%26task%3Ddoc_download%26gid%3D3685%26Itemid%3D171&ei=Ux1cUsH4GqGAiAL2nIDoBQ&usg=AFQjCNGayxldN6OpE770su_7aaUFt1CJ8Q > . Acesso em 18 mar. 2015

FERREIRA, Aurelio Buarque. **Dicionário do Aurelio** *online*. Disponível em < http://www.dicionariodoaurelio.com/> . Acesso em 20 mar. 2015.

FISCHER, Russ. **Michael Haneke's New Film is 'Flashmob'.** Mai, 2014. Disponível em < http://www.slashfilm.com/michael-haneke-flashmob/>. Acesso em 20 mar. 2015.

FLEISCHER, Alain. Une dramaturgie des objets, In: AUMONT, J. **Les voyages du spectateur: de l´imaginaire au cinema**. Paris: Léo Scheer, 2004, p 81 -102.

FREY, Mattias. **A cinema of disturbance**: *the films of Michael Haneke in context*.Dez, 2010. Disponível em < http://sensesofcinema.com/2010/great-directors/michael-haneke/> Acesso em 20 mar. 2015.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: UNB, 2009.

GENETTE, Gerard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

GOMES, Regina. A recepção da crítica ao filme *Carandiru* de Hector Babenco. In: BAMBA, M. (Org). **A recepção cinematográfica**: *teoria e estudos de casos*. EDUFBA, 2013.

GOMES, Wilson. Princípios de Poética (com Ênfase na Poética do Cinema) in: PEREIRA, M.;GOMES, R.; FIGUEIREDO, V. (Org.). **Comunicação, Representação e Práticas Sociais**. 1ªed. Rio de Janeiro: Editora PUC, 2004.

GORBMAN Claudia. **Unheard melodies, narrative film music**. London: BFI Books.1987.

_____**Narrative film music, yale french studies**: *cinema/sound*, n. 60, p. 183-203. 1980.

GRABNER, Franz. "We live in a permanente state of war. An Interview with Michael Haneke". In: ORNELLA, Alexander D. e KNAUSS, Stefanie (Orgs). **Fascinatingly Disturbing** – *Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke´s Cinema*. Oregon-USA: Pickwick Publications, 2010. (pp. 13- 33).

GRUNDMANN, Roy. **A Companion to Michael Haneke**. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell. 2010 p. 1 a 50.

GUSTAFSSON, Henrik e GRØNSTAD, Asbjørn (Editors). **Ethics and Images of Pain** (Rourledge Advances in Art and Visual Studies) [EBook Kindle]. Rourledge; 1ª ed. 2012.

HANEKE, Michael. **Premio Principe de Asturias de las artes**. 2013. Disponível em < http://www.fpa.es/es/premios-princesa-de-asturias/premiados/2013-michael-haneke.html?texto=discurso&especifica=0> Acesso em 20 mar. 2015.

_____. Terror e utopia da forma. Au hasard Balthazar de Robert Bresson. In: CAPISTRANO, T (Org). **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, RJ, 2011. (pp 15-33).

HERNÁNDEZ, Juan. A. **Michael Haneke. la disparidad de lo trágico**. Madri: Ediciones JC, 2009.

HOLDEN, Stephen. **An Exploration (He Explains) of Reactions to Torture.** The New York Times. Mar. 1998. Disponível em < http://www.nytimes.com/1998/03/11/movies/film-review-an-exploration-he-explains-of-reactions-to-torture.html> . Acesso em 20 mar. 2015.

JANIJIĆ, Aleksandar. **Režija i scenario: Michael Haneke**. Disponível em < http://cultofghoul.blogspot.com.br/2011_10_02_archive.html>. Acesso em 20 mar. 2015.

JUNG, Carl. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

LACAN, J (1972-1973). Ed, 1982 (1992) **O seminário**, *livro 8, a transferência*, Rio de Janeiro: Zahar.

LAINE, Tarja. Haneke´s " Funny" Games with the audience (reviseted). In: PRINCE, B. e RHODES, J. **On Michael Haneke**. Detroit, 2010. (pp. 51 – 60).

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**:.*uma introdução à teoria ator-rede*. Salvador, Bauru-SP: EDUFBA–EDUSC, 2012

_____.**Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEFORT, G e PÉRON, D. **Cannes. Haneke, jeu dangereux**. Jornal Libération. Mai. 1997. Disponível em < http://www.liberation.fr/cahier-special/1997/05/15/cannes-haneke-jeu-dangereux-avec-funny-games-massacre-meticuleux-d-une-famille-michael-haneke-rend-l_205578> . Acesso em 20 mar. 2015.

LEMOS, André. A comunicação das coisas. internet das coisas e teoria ator-rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia, In PESSOA, Fernando (Org.). **Cyber arte cultura**: *a trama das redes*. Seminários Internacionais Museu Vale, ES Museu Vale, Rio de Janeiro, 2013.

MAIA, João. O cruel: cinema e criatividade. In: DIAS, Ângela Maria e GLENADEL, Paula (Orgs.). **Estéticas da Crueldade**. Rio de Janeiro: Atlântica 2004. (pp. 123-132).

MARIN, Carlos. **Crítica de Funny Games**. s/d Disponível em < http://www.aullidos.com/critica.asp?id_pelicula=1037> Acesso em 20 mar. 2015.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. In: XAVIER, Ismail (Org). A experiência no cinema. Rio de Janeiro: Graal, 2003. (pp.101-118).

METELMANN, Jörg. Fighting the Melodramatic Condition: Haneke´s Polemics. In: GRUNDMANN, Roy. **A Companion to Michael Haneke**. Chichester: Blackwell. 2010. (pp. 168-186).

MITRY, Jean. **Estética y psicología del cine**. *Las estructuras 1*. Madri: Siglo XXI. 1986.

_____. **Estética y psicología del cine**. *Las formas 2*. Madri: Siglo XXI. 1986.

MONK, Leland. Hollywood Endgames. In: GRUNDMANN, Roy. **A Companion to Michael Haneke**. Chichester: Blackwell. 2010. (pp. 420-438).

MULLER, Adalberto. Kafka na tevê: castelo e o cinema de Haneke. In CAPISTRANO, T. (Org.) **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, 2011, p. 233-245.

NIETZCHE, Friedrich. **Assim Falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NINE, Keris. **Mozart - Così Fan Tutte.** Jul, 2013**.** Opera Journal. Disponível em **<** http://operajournal.blogspot.com.br/2013/07/mozart-cosi-fan-tutte.html>**.** Acesso em 20 mar. 2015.

ORNELLA, Alexander D. e KNAUSS, Stefanie (Orgs). **Fascinatingly Disturbing** – *Interdisciplinary Perspectives on Michael Haneke´s Cinema*. Oregon-USA: Pickwick Publications, 2010.

PAVARIN, Guilherme. **Michael Haneke, o artista do mal-estar:** *Com "Amor", o diretor austríaco reafirma sua posição como um dos grandes cineastas em atividade – e o mais preocupado em incomodar o público*. Revista Época. Jan. 2013. Disponível em < http://revistaepoca.globo.com/Mente-aberta/noticia/2013/01/michael-haneke-o-artista-do-mal-estar.html> . Acesso em 20 mar. 2015.

PROPP, Vladmir. **Morfologia de um conto maravilhoso**. Propp CopyMarket.com, 2001.

PUDOVKIN, Vsevolod. Metodos de tratamento do material (Montagem estrutural). In: XAVIER, Ismail (Org). **A experiência no cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2003. (pp. 57 – 74).

RAMOS, Mônica Miranda. **Os jogos narrativos e a violência da linguagem nas obras de Bonassi, Aquino, Moreira, Haneke e Von Trier**. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura). Programa de Pós-graduação em Letras- Belo Horizonte: UFMG, 2006.

REBELLO, Patricia. Um cinema caché costurado com fita branca. In CAPISTRANO, T. (Org.) **A imagem e o incômodo**: *o cinema de Michael Haneke*. Mostra Haneke. Caixa Cultural. Rio de Janeiro, 2011. (pp. 97-102).

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. Dicionário da teoria narrativa. São Paulo: Ática, 1988

RICH, Katey. **Interview: Funny Games Director Michael Haneke**. Mar. 2008. Disponível em < http://www.cinemablend.com/new/Interview-Funny-Games-Director-Michael-Haneke-8141.html>. Acesso em 20 mar. 2015.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**, v. I, II e III. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ROSSET, Clément. **O princípio da crueldade**. 2ª ed. Tradução de José Thomaz Brum,Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à análise do teatro**. São Paulo: Martins Flores, 1996.

SAMANIEGO, Santiago. **Michael Haneke: La realidad contradictoria**. Blog Cine y Mímesis. Ago, 2009. Disponível em < http://lamimesis.blogspot.com.br/2009/08/14-michael-haneke-la-realidad.html>. Acesso em 20 mar. 2015.

SANTA ANNA, Afonso. **La pianista (La pianiste)**. Revista Cinefagia. Set, 2003. Disponível em < http://www.revistacinefagia.com/2003/09/la-pianista/>. Acesso em 20 mar. 2015.

SANTOS, Jair. **Literatura, crueldade e produtivismo**. In: DIAS, Ângela Maria; GLENADEL, Paula (Orgs.). Estéticas da Crueldade. Rio de Janeiro: Atlântica 2004.

SCHEIB, Richard. **Funny Games (1997).** 1998. Disponível em < http://www.imdb.com/reviews/141/14194.html > . Acesso em 20 mar. 2015.

SCHWARZ, V. **Haneke doesn't care much about the plot - in fact he cares about YOU**. Dez. 2005. Disponível em < http://www.imdb.com/title/tt0387898/reviews>. Acesso em 20 mar. 2015.

SCOTT, A.O. A **Vicious Attack on Innocent People, on the Screen and in the Theater**. The New Your Times. Mar, 2008. Disponível em < http://www.nytimes.com/2008/03/14/movies/14funn.html?pagewanted=all&_r=1& >. Acesso em 20 mar. 2015.

SHARRETT, Christopher. The world that is Know. An interview with Michael Haneke. In: GRUNDMANN, Roy. **A Companion to Michael Haneke**. Chichester: Blackwell. 2010. (pp. 580 a 590).

STALDER, Felix. **Actor-Network theory and communication network**: *toward convergence*. Disponível em < http://felix.openflows.com/html/Network_Theory.html >. Acesso em 20 mar. 2015.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2013.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TRAVERS, Peter. **The White Ribbon**. Rolling Stone. Dez. 2009. Disponível em < http://www.rollingstone.com/movies/reviews/the-white-ribbon-20091221>. Acesso em 20 mar. 2015.

TODOROV, Tzvetan. **Gêneros do discurso**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

VILLAÇA, Nízia. **Estética da Crueldade e do luxo na comunicação contemporânea**. In: DIAS, Ângela Maria; GLENADEL, Paula (Orgs.). Estéticas da Crueldade. Rio de Janeiro: Atlântica 2004

WHEATLEY, Catherine. **Michael Haneke's cinema**: *the ethic of the image*. New York: Berghahn Books, 2009.

WILLIANS, Raymond. **Drama em cena**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WOOD, David. **Code Unknown (2001).** BBC Home. Disponível em < http://www.bbc.co.uk/films/2001/05/14/code_unknown_2001_review.shtml> . Acesso em 20 mar. 2015.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena.** São Paulo: Cosac&Naify, 2003.

_____. **Prefácio**. In: BURCH, N. Práxis do cinema. São Paulo: Perspectiva, 1969. (pp. 11-17).

XAVIER, Ismail – **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984

REFERÊNCIAS *ON-LINE*

BINOCHE, Juliette. In: BOEHM, Felix e Gero. Michael Haneke - My life (documentário). ARTE. 2009. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU> . Acesso em 20 mar. 2015.

BOEHM, Felix e Gero. **Michael Haneke - My life** (documentário). ARTE. 2009. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU> . Acesso em 20 mar. 2015.

CAPISTRANO, T. Mostra Haneke. **Funny Games**. Disponível em < http://www.mostrahaneke.com/programa-funny-games.htm> Acesso em 20 mar. 2015.

HANEKE, Michael. In: BOEHM, Felix e Gero. Michael Haneke - My life (documentário). ARTE. 2009. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU >, Acesso em 20 mar. 2015.

HANEKE, Michael. **Michael Haneke on violence** - cine-fils.com. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=VOx3rpkMtY8> . Acesso em 20 mar. 2015.

HANEKE, Michael. **The Seventh Continent**. 1989. Filme. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=4_u03uC2DEs> . Acesso em 20 mar. 1015.

_____. **Benny´s Video**. Filme. 1992. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=BKZtY0uaxV0> . Acesso em 21 mar. 2015.

_____. **71 Fragmentos de una Cronología del Azar**. 1994. Filme. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=1UQXSSrBdYQ>. Acesso em 21 mar. 2015.

_____**Funny Games**. 1997. Filme. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=9m3YTutdmYM> Acesso em 21 mar. 2015.

_____**Funny Games US**. 2007. Filme. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=9fxjbaOFSrk> . Acesso em 21 mar. 2015.

HUPPERT, Isabelle. In: BOEHM, Felix e Gero. **Michael Haneke - My life** (documentário). ARTE. 2009. Disponível em <.https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU>, Acesso em 20 mar. 2015.

IMDb. **Site.** Disponível em < http://www.imdb.com/>. Acesso em 20 mar. 2015.

LOTTAR, Susane. In: BOEHM, Felix e Gero. **Michael Haneke - My life** (documentário). ARTE. 2009. Disponível em <. https://www.youtube.com/watch?v=twstothrZVU> Acesso em 20 mar. 2015.

ROTTEN Tomatoes. **Site**. Disponível em < http://www.rottentomatoes.com/> . Acesso em 20 mar. 2015.

TOUBIANA, Serguei. **Entrevista com Michael Haneke**. Disponível em < https://www.youtube.com/playlist?list=PL5A6F030AE1C85AD5> (2005a). Acesso em 20 mar. 2015.

_____. **Entrevista com Michael Haneke**. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY> (parte 1) e < https://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA> (parte 2). (2005b) Acesso em 20 mar. 2015.

WATTS, Naomi. **Funny Games - Entrevista Naomi Watts.** Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=aGJRKLPsSkE> . Acesso em 20 mar. 2015.

ZORN, John. **Músicas** Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=XKmwxeT1z60&list=PLEC576D92B90A3B13 > Acesso em 20 mar. 2015.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS – DVD´s

MONTMAYEUR, Yves. (Director/Writer) Serge Guez (Producer) **Michael H-Profession: Director**.[DVD]. Austria/France (2013). 92 min.

HANEKE, Michael. (Director/Writer). Veit Heiduschka (Producer) (1989). **The Seventh Continent** [DVD]. Austria: Wega Film.

_____(Director/Writer) Veit Heiduschka &Bernard Lang (Producers) (1992). **Benny´s Video** [DVD]. Austria/ Switzerland: Wega Film/ Langfilm.

_____ (Director/Writer). Veit Heiduschka & Willi Segler (Producers) (1994). **71 Fragments of a Chronology of Chance** [DVD]. Austria/ Germany: Wega Film/ Zweites Deutsches Fernsehen.

_____ (Director/Writer), Veit Heiduschka (Producer) (1997). **Funny Games** [DVD]. . Austria: Wega Film.

_____(Director/Writer). Marin Karmitz &Alain Sarde (Producers) (2000). **Code Unknown** [DVD]. Germany/France: Bavaria Film/ Canal+.

_____(Director/Writer). Veit Heiduschka & Margaret Ménégoz (Producers) (2003). **Time of the Wolf** [DVD]. Germany/ France: Bavaria Film/ Canal+.

_____(Director/Writer). Philippe Aigle & Rene Bastian (Producers) (2007). **Funny Games US** [DVD]. France/ England: Celluloid Dreams/ Halcyon Pictures. Warner Independent Pictures (Distribuitor).

_____(Director/Writer). Stefan Arndt & Veit Heiduschka (Producers) (2009) **The White Ribbon** [DVD]. Germany/Austria : X-Filme Creative Pool/ Wega Film.

_____(Director/Writer). Stefan Arndt & Veit Heiduschka (Producers) (2012) **Amour** [DVD]. France/ Germany: Les Films du Losange/ X-Filme Creative Pool.