



UNIVERSIDADE
ESTADUAL de LONDRINA

THIAGO HENRIQUE RAMARI

DESPRAZER, REALIDADE E CONSCIÊNCIA:
O CONTRACINEMA DE MICHAEL HANEKE EM *FUNNY*
GAMES

Londrina
2017

THIAGO HENRIQUE RAMARI

DESPRAZER, REALIDADE E CONSCIÊNCIA:
O CONTRACINEMA DE MICHAEL HANEKE EM *FUNNY*
GAMES

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina (UEL) como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Sílvio Ricardo Demétrio.

Londrina
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Ramari, Thiago Henrique.

Desprazer, realidade e consciência : O contracinema de Michael Haneke em Funny Games / Thiago Henrique Ramari. - Londrina, 2017.
109 f. : il.

Orientador: Silvio Ricardo Demétrio.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2017.
Inclui bibliografia.

1. Contracinema - Tese. 2. Cinema realista clássico - Tese. 3. Michael Haneke - Tese. 4. Funny Games - Tese. I. Demétrio, Silvio Ricardo. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.



Universidade
Estadual de Londrina



PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO

CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Thiago Henrique Ramari

**Título: "DESPRAZER, REALIDADE E CONSCIÊNCIA: O CONTRACINEMA DE
MICHAEL HANEKE EM FUNNY GAMES"**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Dr. Silvio Ricardo Demetrio (Orientador)
Universidade Estadual de Londrina

Prof.ª Dr.ª Ana Paula Silva Oliveira
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Dr. Rodrigo Oliva
UNIPAR

Londrina, 02 de maio de 2017.

À Mãe, Rainha e Vencedora Três Vezes Admirável de Schoenstatt.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Valdir Ramari e Roseli Terezinha Alves Ramari, por fazerem dos meus sonhos os seus próprios sonhos.

A todos os professores do curso de mestrado, por acenderem em mim a paixão pela pesquisa e pela carreira acadêmica, hoje um ato de resistência no Brasil.

Ao meu orientador, professor Sílvio Ricardo Demétrio, por me presentear com um novo e fascinante pensamento sobre o cinema, que levarei para o resto da vida.

Aos professores André Azevedo da Fonseca e Ana Paula Silva Oliveira, pelas importantíssimas e indispensáveis contribuições durante o processo de qualificação.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela bolsa de estudos que me permitiu empreender dedicação exclusiva sobre esta pesquisa.

Aos novos e queridos amigos Guilherme Popolin, Rafaela Martins e Renata Cabrera Borges, pelo companheirismo e carinho que me proporcionaram no dia a dia da universidade.

“A angústia, assim como a inteligência, é um meio de saber.”

Georges Bataille (1992, p. 45)

RAMARI, Thiago Henrique. **Desprazer, realidade e consciência:** o contracinema de Michael Haneke em Funny Games. 2017. 209f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2017.

RESUMO

A presente dissertação explica os efeitos desagradáveis e reflexivos que o longa-metragem Funny Games (1997/2007), do cineasta austríaco Michael Haneke (1942-), normalmente provoca entre os espectadores. Como metodologia, o trabalho parte da cartografia realizada por Wheatley (2009), para empreender revisões bibliográficas e analisar a obra fílmica, com um tom que se pretende didático e voltado ao leitor brasileiro. Com base na autora supracitada, afirma-se primeiramente que Funny Games tensiona elementos de movimentos fílmicos distintos e opostos, o cinema realista clássico e o contracinema, com o objetivo de induzir o público a uma reflexão sobre o consumo de imagens de violência por entretenimento. Em seguida, procede-se com um levantamento das teorias concernentes a cada escola, todas exemplificadas por excertos de filmes diferentes, para alcançar ao fim o principal objeto de estudo desta pesquisa. Por esse trajeto, observa-se que, nos 29 minutos iniciais, Funny Games atua no perímetro do cinema realista clássico, a fim de estimular na plateia expectativas de entretenimento comuns a gêneros fílmicos alicerçados sobre a temática da violência, tais como a aventura, o thriller e o western. Depois, elementos disjuntivos do contracinema, a exemplo dos apartes, da rebobinagem intradieética e do estiramento temporal de determinados planos, são introduzidos para interromper o percurso do prazer e responsabilizar a audiência pelos assassinatos de três membros de uma mesma família em uma casa de campo. Com o choque provocado, a espectador realiza que a violência é utilizada pela primeira escola apenas para satisfazer seu interesse por divertimento, fato que, além de remontar à apropriação da sensação de suspense pela indústria cultural no fim do século 19, abre um importante espaço à reflexão sobre o regozijo cotidiano da sociedade perante imagens que contenham agressões, brutalidades e selvagerias. Assim, pode-se afirmar que, em Funny Games, o contracinema cumpre sua função de contracorrente quando desvela a relação de cumplicidade que os filmes comerciais sempre impõem entre o público e os antagonistas, situação que favorece o desencadeamento de sensações desagradáveis e encaminha o acionamento da consciência crítica. A partir de tal análise, reitera-se a perenidade do contracinema entre as produções fílmicas contemporâneas, contrariando provavelmente as previsões de críticos e estudiosos que decretaram a “morte” do escopo teórico que lhe dá suporte, o modernismo político, devido às suas contradições internas. Ao fim, defende-se que os ideais e os preceitos da escola continuam a influenciar diversos cineastas e contam com potencial relevante para promover debates sobre assuntos relevantes à sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Funny Games. Contracinema. Michael Haneke.

RAMARI, Thiago Henrique. **Unpleasure, reality and conscience: the counter-cinema of Michael Haneke in Funny Games.** 2017. 109p. Dissertation (Master's Degree Dissertation) – State University of Londrina, Londrina. 2017.

ABSTRACT

This dissertation explains the unpleasant and reflexive effects which *Funny Games* (1997/2007), a movie by the Austrian Michael Haneke (1942-), usually provokes among the spectators. As a methodology, the text begins in the cartography identified by Wheatley (2009), to undertake bibliographic reviews and analyze the film with a didactic tone aimed at the Brazilian readers. From the above-mentioned author, this work firstly considers that *Funny Games* stresses elements of distinct and opposing film movements, the classic realist cinema and the counter-cinema, with the aim of inducing the public to reflect on the consumption of violent images by entertainment. Then, it proceeds with a survey of theories concerning each school, all exemplified by excerpts from different movies, to reach the main object of this research at the end. Through this route, it observes that, in the first 29 minutes, *Funny Games* acts in the classic realist cinema's perimeter, in order to stimulate entertainment expectations usually seen in filmic genres based on violence, such as adventure, thriller and western. After this, counter-cinema's disjunctive elements (e.g. characters looking at the camera, intradiegetic rewinding scenes and temporal stretching of certain plans) are introduced to interrupt the course of pleasure and to hold the audience accountable for the murders of three members of the same family in a country house. With the shock provoked, the spectator becomes able to see that violence is used by the first school only to satisfy his interest for pleasure, fact that 1) remembers the appropriation of suspense feeling by cultural industry, and 2) opens a space to the reflection on the social enjoyment with images that contain aggression, brutality and savagery. Thus, it is clear that counter-cinema fulfills its counter-current function when the movie reveals the complicity that commercial movies always impose between public and antagonists, a situation that favors the unleashing of unpleasant sensations and directs the activation of critical awareness. From this analysis, it reiterates the perennality of counter-cinema in contemporary film productions, probably against the predictions of critics and scholars who have decreed the "death" of the theoretical scope that supports it, the political modernism, due to its internal contradictions. Finally, it 10 argues that the ideals and precepts of this school continue to influence several filmmakers and have a relevant potential to promote debates on important issues to the contemporary society.

Keywords: *Funny Games*. Counter-cinema. Michael Haneke.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	O CINEASTA E O FILME	20
3	O CINEMA REALISTA CLÁSSICO	34
3.1	PERCURSO DAS FORMAS (<i>THE HATEFUL EIGHT</i>)	35
3.2	PERCURSO DO CONTEÚDO (<i>APOCALYPSE NOW REDUX</i>)	40
3.3	PERCURSO VARIANTE: VIOLÊNCIA (<i>NATURAL BORN KILLERS</i>).....	46
3.4	PERCURSO (IN)COMPLETO: <i>FUNNY GAMES</i>	51
4	O CONTRACINEMA	55
4.1	PÓS-BRECHTIANISMO: WOLLEN E WHEATLEY	65
4.2	<i>FUNNY GAMES</i> (PARTE 2)	82
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
	REFERÊNCIAS	102
	FILMOGRAFIA	106
	MUSICOGRAFIA	109

NOTA SOBRE AS TRADUÇÕES

Esta dissertação conta com dezenas de citações diretas retiradas de pesquisas publicadas em outros idiomas. Para facilitar a leitura, tais excertos aparecem em português no corpo do texto, a partir de traduções que realizei com o máximo de cautela, a fim de me manter fiel ao pensamento de seus autores. Mesmo assim, em todas essas situações, notas de rodapé trazem os trechos originais, para eventuais consultas.

Também são vários os filmes que cito e que analiso ao longo deste trabalho. Para ser justo com o processo de criação dos realizadores, optei por utilizar o título original dessas obras, independentemente do idioma, no corpo do texto. Em relação às falas de personagens, reproduzi as legendas em português que constam nas edições em DVD comercializadas no Brasil ou ainda em arquivos de vídeo disponibilizados na internet.

1 INTRODUÇÃO

A reflexão que compõe as páginas desta dissertação levou sete anos para se consolidar. Desde a primeira vez que assisti ao longa-metragem austríaco *Funny Games*¹, em 2010, até poucos meses antes da conclusão do curso de mestrado, em 2017, busquei respostas para as perguntas que primeiro me afligiram como cinéfilo e depois como pesquisador. Para muitas delas, encontrei ou desbravei caminhos teóricos a fim de esgotá-las. Para outras, é necessário investir ainda mais tempo, ampliar o escopo da pesquisa, percorrer e abrir novas rotas. É neste longo processo, tanto o já realizado como aquele ainda por realizar, que reside a beleza topográfica do grande mapa que chamamos de ciência. Uma frase atribuída ao dramaturgo, romancista e jornalista irlandês George Bernard Shaw (1856-1950) parece resumir tal experiência: “a ciência nunca resolve um problema sem criar outros dez”.

O ponto de partida e o principal objeto de análise deste trabalho é o *thriller*² *Funny Games*, do cineasta austríaco Michael Haneke (1942-). Cheguei à versão de 1997 por acaso, com a ajuda da internet, muito antes de pensar em ingressar em um programa de mestrado. Ao assistir ao filme pela primeira vez, fui pego de surpresa: após um quarto de projeção, passei a sentir um desconforto crescente, um incômodo que não demorou a se aproximar do limite do insuportável. Para chegar ao fim, tive mesmo de enfrentar uma vontade também progressiva de abandoná-lo. Depois de tantos anos como cinéfilo, censurei-me pela primeira vez por assistir a um filme de cunho violento. De tal experiência resultou, no entanto, uma inquietação maior: como um *thriller* conseguiu me causar tanto mal-estar mesmo isolando a maioria das cenas de assassinato naquele espaço para além dos limites da tela, o chamado extracampo no cinema, ao qual nenhum espectador tem acesso?

Essa pergunta soava intrigante devido ao contexto cinematográfico da década de 1990, quando a primeira versão de *Funny Games* foi lançada. Naquela época, o mercado contava com numerosas franquias dos gêneros de *thriller* e terror (visto, de modo geral, como um *thriller* mais violento), que atraíam multidões às salas de projeção justamente porque

¹ O cineasta austríaco Michael Haneke lançou duas versões de *Funny Games*. A primeira, com produção austríaca e falada em alemão, chegou aos cinemas mundiais em 1997. A segunda, realizada nos Estados Unidos e falada em inglês, veio dez anos depois, em 2007. Ambos os filmes são praticamente idênticos, a ponto de o mais recente ser considerado um *remake* “quadro a quadro” do mais antigo.

² No Brasil, esse gênero é mais conhecido como suspense. No entanto, para não gerar confusão com a sensação física de suspense, abordada mais adiante, o gênero cinematográfico será tratado como *thriller*, sua nomenclatura em inglês, neste trabalho.

mostravam mortes de maneira explícita. Dentre as mais populares estão *A Nightmare on Elm Street*, *Child's Play*, *Friday the 13th*, *Halloween* e *Scream*. Eu já havia assistido a várias delas, sem com isso ter sentido qualquer espécie de mal-estar. Ao contrário, o medo que provocavam era contornado pelo prazer, havia algo de bom naquilo tudo, era até possível rir em alguns momentos. Tal cenário remonta, de acordo com Nogueira (2010, p. 37), a uma revisão do Código de Produção da indústria cinematográfica realizada nos anos 1970, por meio da qual “uma vaga de filmes marcados por uma maior liberdade na apresentação explícita de situações de extrema violência viria a tornar-se incontornável”.

Descobri mais tarde, durante a pesquisa, que a diferença entre os efeitos provocados por *Funny Games* e pelas franquias supracitadas era somente a ponta do iceberg. O impacto que o longa-metragem de Haneke causara sobre mim contrariava mais profundamente o longo trajeto percorrido pela indústria do entretenimento desde que o medo social da morte acidental e prematura começou a inspirar toda a sorte de espetáculos. De acordo com Singer (2004), este medo, nomeado suspense, era produto direto de duas transformações germinadas durante a idade moderna: uma delas socioeconômica, que contempla as mudanças tecnológicas que marcaram, sobretudo, a passagem do século 19 para o século 20; e a outra neurológica, acerca das novas experiências perceptivas que essas mesmas inovações proporcionaram à população, inicialmente nas grandes cidades do Ocidente.

Para uma melhor compreensão deste contexto histórico, devo dividi-lo em dois momentos. No primeiro, o suspense, entendido como um medo circunscrito na vida real, disseminou-se pelas cidades mais modernas entre os séculos 19 e 20, quando os seus moradores passaram a conviver com os bondes elétricos, os automóveis utilitários, as grandes máquinas nas indústrias, entre outras invenções de grande porte. Acostumados até então com uma rotina mais calma e rudimentar, eles temiam a morte precoce em acidentes de trânsito e trabalho, quando saíam às ruas ou enquanto cumpriam com seus expedientes. Segundo Singer (2014), houve, de fato e temporariamente, um aumento expressivo nos números de acidentes, mortos e feridos devido às mudanças socioeconômicas, uma vez que a percepção física da população não estava preparada ainda para o bombardeio de estímulos provocados por tais tecnologias. A imprensa fez um retrato dessa realidade e, devido à tendência sensacionalista, reforçou o aterramento generalizado às novas invenções. Um exemplo disso é a notícia sobre a morte de Isaac Bartle, publicada em 9 de maio de 1894, pelo *Newark Daily Advertiser* (apud SINGER, 2004, p. 106, destaques do autor):

Isaac Bartle, um cidadão proeminente de New Brunswick, foi morto instantaneamente na estação da rua do mercado da Ferrovia Pensilvânia nesta manhã. Seu corpo foi tão terrivelmente mutilado que os restos mortais tiveram que ser recolhidos com uma pá e levados embora em uma cesta ... Ele foi reduzido a uma massa irreconhecível debaixo das rodas de uma locomotiva de carga pesada. A locomotiva golpeou Mr. Bartle por trás e o arrastou diversos metros ao longo do trilho, mutilando seu corpo de um modo horrível. Praticamente cada osso foi quebrado, a carne feita em pedaços e distribuída ao longo do trilho, e o corpo foi tão completamente dilacerado que as moedas e a faca no bolso das calças foram entortadas ou quebradas, e o talão de cheques, a carteira e os papéis foram despedaçados³.

Em um segundo momento, os empresários do ramo do divertimento começaram a estimular uma espécie de suspense inofensivo no público, na tentativa de monetizar altas somas. Os parques de diversão surgiram e se multiplicaram, os teatros passaram a trazer peças sobre desastres, os circos investiram em números cada vez mais perigosos e as salas de cinema revolucionaram a impressão de realidade para que o espectador pudesse quase sentir na pele aquilo que via na tela. A diferença fundamental era a de que, nesses locais, os cidadãos, como clientes, podiam ver a morte sem temer o fio de sua gadaña, sentir aquele frio na barriga característico sem sofrer qualquer lesão corporal. Foi a partir desse momento que o suspense ganhou uma nova faceta e passou a ser relacionado também à sensação de prazer. Assim como ocorreu com os bondes elétricos, os automóveis utilitários e as máquinas nas indústrias, porém, as pessoas se acostumaram com o primeiro nível de intensidade dessas atrações depois de um tempo. Tal fato obrigou os empresários a aumentar regularmente a potência de cada uma delas, a fim de mantê-las convidativas e rentáveis. Como afirma Singer (2004), a percepção humana é mutável e se torna apática depois de um tempo exposta a um mesmo padrão.

No cinema, a adaptação contínua da percepção humana culmina na conclusão de Sontag (2003, p. 6.3) de que uma imagem que teria feito o público virar a cara de nojo décadas atrás é vista hoje sem o menor constrangimento por adolescentes de todas as idades. Ela diz mesmo que, para muitas pessoas das culturas modernas atuais, “a brutalidade física é antes um entretenimento do que um choque”. Tal afirmação nos remete a uma outra de Máximo Gorki, datada de 1896, na qual o cinematógrafo já é tratado como o aparelho que possibilitaria, ao mesmo tempo, o embrutecimento e o cultivo dos “nervos”, por meio da

³ Singer (2004, p. 107) exemplifica também a abordagem sensacionalista da imprensa com dois títulos e subtítulos de reportagens publicadas pelo mesmo jornal em 1894: “Arremessado para a morte instantânea: corpo é preso em rápidas correias giratórias e esmagado contra o teto a cada volta” e “Morte terrível de um gari: sua cabeça foi quase arrancada por uma máquina de varrer”.

oferta de novas, fortes e excitantes sensações aos espectadores, na qual incluo a exploração do suspense.

Diga o que disser, mas isso [o cinematógrafo] é uma tensão para os nervos ... Nossos nervos estão ficando cada vez mais fracos, estão ficando cada vez mais debilitados, estão reagindo cada vez com menos energia a simples “impressões da vida diária” e anseiam cada vez mais avidamente por impressões novas, fortes, inusitadas, ardentes e estranhas. O cinematógrafo lhes dá isso – e os nervos serão cultivados de um lado e embrutecidos de outro! O desejo por essas impressões estranhas e fantásticas ficará cada vez maior, e ficaremos cada vez menos capazes e menos desejosos de compreender as impressões diárias da vida ordinária. A sede pelo estranho e pelo novo pode nos levar longe, muito longe (GORKI apud SINGER, 2004, p. 123).

Não é este o caso de *Funny Games*, definitivamente. Para responder à pergunta que me inquietava, busquei então artigos, dissertações, teses e livros sobre o longa-metragem no Brasil, mas nada encontrei. Uma possível explicação para isso é a de que Haneke ainda era pouco conhecido no país em 2010, situação que começou a mudar após o seu 12º filme⁴, intitulado *Amour*, ganhar o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro em 2012. Diante de tal dificuldade, recorri a sites estrangeiros de vendas de livros, nos quais obtive algum sucesso. Dentre as obras que li está a de Wheatley (2009), uma das principais referências deste trabalho, por meio da qual comecei a entender a minha reação diante de *Funny Games*. Em resumo, a cartografia realizada pela autora mostra que o cineasta desenvolveu uma estratégia fílmica amalgamando recursos característicos de dois movimentos distintos e opostos, o cinema realista clássico (*classic realist cinema*) e o contracinema (*counter-cinema*)⁵, a fim de incitar nos espectadores uma reflexão sobre o consumo cotidiano de imagens de violência por entretenimento. Como essa experiência que se circunscreve no âmbito de um profundo desprazer, eu a relaciono, guardadas as devidas proporções, àquela de Alex DeLarge

⁴ A contagem leva em consideração apenas os longas-metragens de Haneke efetivamente exibidos nos cinemas mundiais. *Amour* é o mais recente deles. Os anteriores são: *Der siebente Kontinent* (1989), *Benny's Video* (1992), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), *Das Schloß* (1997), *Funny Games* (1997), *Code Inconnu: Récit Incomplet de Divers Voyages* (2000), *La Pianiste* (2001), *Le Temps du Loup* (2003), *Caché* (2005), *Funny Games U.S.* (2007) e *Das weiße Band – Eine deutsch Kindergeschichte* (2009). Para além dessa filmografia, o realizador tem vários títulos produzidos para a televisão.

⁵ Por vários meses, não encontrei qualquer referência a esse movimento em pesquisas brasileiras. Por conta disso, traduzi *counter-cinema* como cinema de contra-ataque, termo que me parecia adequado à sua proposta de negação ao “manual hollywoodiano de cinema”, que caracteriza o cinema realista clássico. Publiquei, inclusive, alguns textos em revistas científicas usando essa terminologia. Mais tarde, no entanto, tive acesso a um artigo no qual Mascarello (2001) se refere ao movimento como contracinema. Depois disso, e a fim de tentar manter uma homogeneidade da nomenclatura no país, deixei o cinema de contra-ataque de lado e adotei o contracinema nos meus trabalhos.

(interpretado por Malcolm McDowell) em *A Clockwork Orange* (1971), do norte-americano Stanley Kubrick (1928-1999).

Meu horizonte ganhou então amplitude. Como o cinema realista clássico é aquele produzido há décadas sob os moldes do entretenimento hollywoodiano, com uma ampla divulgação na televisão e no circuito cinematográfico brasileiros, julguei conhecê-lo minimamente e desviei quase toda a minha atenção, em um primeiro momento, ao contracinema, com o qual havia tido contato apenas por intermédio de Wheatley (2009). As perguntas já se multiplicavam: queria entender mais profundamente as características desse movimento, o contexto histórico no qual havia se desenvolvido, os filmes mais relevantes etc. Foi então que, em novas e recorrentes pesquisas na internet e em bibliotecas, descobri que essa escola, que estimula o desprazer em vez do prazer no espectador, quase nunca era lembrada no Brasil. Além disso, alguns autores, a exemplo de Mascarello (2000; 2001), consideravam consumadamente ultrapassado, senão “morto”, o escopo teórico no qual ela surgiu, o chamado modernismo político. Em contraposição a esse cenário nacional, constatei que pesquisadores estrangeiros e a produção cinematográfica mundial mostravam que havia não só continuidade, mas uma certa vitalidade renovada. Dentre os exemplos estão partes consideráveis das filmografias de Haneke, da belga Chantal Akerman (1950-2015) e do francês Jean-Luc Godard (1930-) – este talvez o maior de todos os nomes.

Em 2014, meu projeto de pesquisa para o programa de mestrado em Comunicação na Universidade Estadual de Londrina (UEL) foi concebido sobre a intrínseca relação que liga *Funny Games* ao contracinema, para explicar a minha reação e, certamente, as de muitas outras pessoas diante do longa-metragem. Não esperava com a ideia inicial e tampouco espero com estas páginas preencher a lacuna que persiste sobre os estudos dessa “escola do desprazer” no Brasil. Entretanto, tenho a expectativa sincera de contribuir para o conhecimento e para a fomentação do debate a respeito dela, que nasceu após os episódios de maio de 1968 para estimular a consciência crítica do público sobre o aparato cinematográfico e sobre a sociedade em geral, em oposição aos preceitos que valorizam o entretenimento e as ideologias dominantes no cinema realista clássico. Assim, o objetivo geral deste trabalho se delineou nos moldes de uma análise do filme de Haneke a partir da ótica contracinemática, o que termina, numa via dupla, por reafirmar também a validade desta última nos estudos cinematográficos.

Como o contracinema negou os princípios do cinema realista clássico, tensão que Haneke fez questão de explorar em diversos momentos de *Funny Games*, conforme a

cartografia realizada por Wheatley (2009), outros três objetivos, todos específicos e fundamentalmente didáticos, desmembram-se do objetivo geral, a saber: um de cunho descritivo, no qual aponto características gerais e teóricas do cinema realista clássico e do contracinema; outro analítico, em que exemplifico a aplicação de tais teorias por meio de breves análises filmicas, exercício que ajuda a diferenciá-las com mais exatidão; e o último exploratório e analítico, quando identifico e problematizo os elementos contracinemáticos de *Funny Games*, com base na estratégia formal híbrida criada pelo cineasta para levar os espectadores à reflexão sobre o consumo rotineiro de imagens de violência. Com esse conjunto de objetivos cumprido, fica clara, ao meu ver, a permanência e a vitalidade dos preceitos do contracinema junto à produção cinematográfica mais recente, com destaque para a europeia.

Em relação às metodologias, adotei a revisão de literatura e a análise de filmes. A primeira, entendida como o recolhimento de “informações documentais sobre os conhecimentos já acumulados acerca do tema da pesquisa” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 99), é de suma importância para apresentar as teorias do cinema realista clássico e do contracinema; para enriquecer os breves comentários feitos sobre alguns longas-metragens; e para expor as visões de diferentes pesquisadores sobre *Funny Games*. Quanto à análise de filmes, entendo-a a partir de Aumont e Marie (2013), como uma aplicação de teorias e disciplinas aos objetos selecionados, uma vez que não existe qualquer método universal nessa seara. Realizo, com efeito, leituras que se circunscrevem intrinsecamente aos filmes, a partir de conceitos propostos, principalmente, por Burch (2006), Haneke (2014), Vogler (2015), Wheatley (2009) e Wollen (1982). Vale ressaltar que cada filme citado é considerado uma obra autônoma “susceptível de engendrar um *texto* [...] que fundamente os seus significados em estruturas narrativas [...] e em dados visuais e sonoros [...], produzindo um efeito particular no espectador” (AUMONT; MARIE, 2013, p. 10, destaque dos autores).

Para finalizar, e de modo sucinto, esta dissertação está dividida em três capítulos teóricos e analíticos. No próximo, “O cineasta e o filme”, apresento uma curta biografia de Haneke e o enredo de *Funny Games*. Em “Cinema realista clássico”, exploro as características desse movimento principalmente a partir de um recorte próprio e geral, concentrado na jornada do herói, no grau zero do estilo cinematográfico e nas convenções para o tratamento de imagens violentas destinadas ao entretenimento. Além de *Funny Games*, todos esses tópicos são exemplificados com sequências de *Apocalypse Now* (2001), *Natural Born Killers* (1994) e *The Hateful Eight* (2015), dirigidos pelos norte-americanos Francis Ford Coppola

(1939-), Oliver Stone (1946-) e Quentin Tarantino (1963-), respectivamente. Em “Contracinema”, exponho definições, classificações e abordagens desse movimento de contracorrente, com base em Mascarello (2000; 2001), Xavier (2014), Wheatley (2009) e Wollen (1982). Os filmes comentados nessa seção são *Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), de Chantal Akerman; *Film Socialisme* (2010) e *Le Vent d’Est* (1970), de Jean-Luc Godard, o último em parceria com o francês Jean-Pierre Gorin (1943-); e *Der siebente Kontinent* (1989), *Benny’s Video* (1992), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), *Caché* (2005) e, claro, *Funny Games*, todos de Michael Haneke. Ao fim, há ainda as Considerações Finais, nas quais trato da definição de arte cinematográfica para o cineasta austríaco, sintetizo os principais pontos desta pesquisa e lanço alguns desdobramentos para possíveis trabalhos futuros.

2 O CINEASTA E O FILME

A humanidade, que outrora, em Homero, foi um objeto de espetáculo para os deuses olímpicos, tornou-se agora objeto de espetáculo para si mesma. Sua autoalienação atingiu um grau que lhe permite vivenciar sua própria destruição como um gozo estético de primeira ordem.

Walter Benjamin (2012, p. 123)

Michael Haneke nasceu em 23 de março de 1942, em Munique, na Alemanha. Filho do ator e diretor alemão Fritz Haneke (1906-1989) e da atriz austríaca Beatrix von Degenfeld (1916-1965), ele cresceu, estudou e fez carreira primeiramente na Áustria. Wheatley (2009) o posiciona ao lado de cineastas como Franz Novotny (1949-) e Peter Patzak (1945-) no Novo Cinema Austríaco, um movimento influenciado por duas correntes fortes e opostas naquele país, o cinema de vanguarda e o cinema de entretenimento. Assim, sua filmografia se localiza “no meio do caminho” entre ambas: mostra-se menos experimental do que aquelas de Kurt Kren (1929-1998), Peter Kubelka (1934-) e Peter Weibel (1944-) e mais reflexiva do que a maioria dos títulos que compõem o circuito de massa, sobretudo no que concerne às realidades austríaca, europeia e ocidental. Tal hibridismo parece refletir a cartografia de Wheatley (2009) para *Funny Games*, na qual identifica características de movimentos distintos e opostos, o contracinema (ligado à vanguarda) e o cinema realista clássico (ligado ao entretenimento), conforme será visto mais adiante nesta dissertação.

A filmografia de Haneke começa na década de 1970 e se estende até os dias atuais. No período que vai de 1974 a 1997, o cineasta realizou trabalhos sobretudo para emissoras televisivas da Áustria e da Alemanha⁶. Com *Der siebente Kontinent*, de 1989, ele ingressou no circuito comercial cinematográfico, relação que se tornou exclusiva a partir de 1997. Independentemente da plataforma, podemos afirmar que o teor crítico e a temática da violência atravessam toda a sua obra, em maior ou menor grau. Dentre os assuntos mais frequentes, Wheatley (2009) cita raivas silenciosas, humilhações sexuais, antissemitismo, xenofobia e racismo, sempre no contexto das famílias de classe média. Brunette (2010) lista a alienação, a perda gradativa de humanidade entre as pessoas, a criação de sistemas de

⁶ São eles: *Und was kommt danach...* (1974); *Sperrmüll* (1975); *Drei Wege zum See* (1976); *Lemminge: Arkadien* (1979); *Lemminge: Verletzungen* (1979); *Variation* (1982); *Wer war Edgar Allan* (1984); *Fraulein – Ein deutsches Melodram* (1985); *Nachruf für einen Mörder* (1991); *Die Rebellion* (1992); e *Das Schloß* (1997), este último o único que teve vida para além da televisão, com exibições no cinema e lançamento em VHS e DVD. Com exceção dos dois *Lemminge*, de *Wer war Edgar Allan* e de *Das Schloß*, nenhum dos outros títulos foi encontrado ao longo da realização desta pesquisa e, por isso, não constam nas referências bibliográficas.

comunicação para uma sociedade cada vez mais isolada e a relação problemática entre a realidade e a representação oferecida pelos meios de comunicação de massa.

A abordagem desses assuntos determina três momentos principais na filmografia de Haneke, sob a perspectiva de Brunette (2010). Os filmes televisivos direcionam críticas sociopolíticas à classe média, um alvo comum entre vários artistas austríacos. Dentre os títulos lançados no cinema, *Der siebente Kontinent*, *Benny's Video*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* e *Funny Games* (versão de 1997), todos falados em alemão, abrem mais espaço à reflexão sobre a violência e a sua representação midiática e cinematográfica. Já *Code Inconnu*, *La Pianiste*, *Le Temps du Loup* e *Caché*, falados em francês, ampliam o escopo e analisam, a partir de um viés indubitavelmente pessimista, as idiossincrasias da vida contemporânea. *Das weiße Band* se aproxima deste último caso, mas em um recorte histórico, já que se passa em uma vila alemã nos anos que antecedem a Primeira Guerra Mundial (1914-1919). *Amour*, não citado pois lançado posteriormente ao estudo, parece se adequar também à terceira fase.

O tratamento dado à violência revela um enfrentamento de Haneke para com o fantasma nazista da Áustria, atitude também observada nos trabalhos de outros diretores do Novo Cinema Austríaco. De acordo com Wheatley (2009, p. 21), ele lança luz sobre o “elefante austríaco no canto da sala”⁷, para relacioná-lo com atos e atividades permeados pela violência na sociedade atual, como quando critica o prazer que os espectadores sentem diante da morte de personagens em filmes de *thriller* ou terror. Assim, suas estratégias filmicas rejeitam não só a apropriação da sensação de suspense pela indústria, mas também a ideia de arte totalizante, que na visão de Benjamin (2012) contribuiu com o desenvolvimento de regimes fascistas, pois elevou a alienação social a um ápice no qual as pessoas passaram a apreciar a própria destruição por meio da arte. Assim, em vez de ser retratada de modo convencional para gerar prazer e divertimento, a violência se mostra racional, educada e até mesmo refinada em seus filmes, tais como nos campos de concentração, a fim de provocar o pensamento crítico. Como acrescenta Wheatley (2009, p. 21), “relegada na maior parte ao extracampo, é uma violência com uma ressonância peculiarmente fascista, pois é arrepiante, fria e calculista, em vez de catártica”⁸.

⁷ “[...] Austria’s elephant in the corner: the country’s complicity with the Nazi regime” (WHEATLEY, 2009, p. 21).

⁸ “Relegated for the most part to the off-screen space, it is a violence with a peculiarly fascist resonance, for it is chilling, cold and calculated, rather than cathartic” (WHEATLEY, 2009, p. 21).

Em *Funny Games*, acompanhamos, ao longo de quase 110 minutos, o sequestro e o assassinato de uma família em um país não identificado, na versão de 1997, e nos Estados Unidos, na de 2007⁹. A família em questão se chama Schober (1997) ou Farber (2007) e é formada pelo pai Georg/George (interpretados por Ulrich Mühe e Tim Roth, respectivamente), pela mãe Anna/Ann (Susanne Lothar/Naomi Watts) e pelo filho Schorsch/Georgie (Stefan Clapczynski/Devon Gearhart). Os responsáveis pelos crimes, que ocorrem pelo único prazer de fazer as vítimas sofrerem, daí talvez a tradução do título do filme para *Violência Gratuita* no Brasil, são dois jovens adultos aparentemente bem-educados, Paul (Arno Frisch/Michael Pitt) e Peter (Frank Giering/Brady Corbet).

A introdução do longa-metragem, que se estende até o fim dos créditos iniciais, soma pouco mais de cinco minutos. Primeiramente, o filme mostra, a partir de planos¹⁰ externos e internos, um carro com um barco preso à traseira percorrendo uma rodovia não nomeada. As imagens são acompanhadas pelas vozes das pessoas que estão dentro do automóvel, brincando de adivinhar os nomes dos compositores e dos intérpretes das óperas que escutam pelo aparelho de CD. De forma semelhante, o espectador é instigado a descobrir, ou ao menos supor, as relações existentes entre esses personagens somente com base no que dizem, uma vez que seus rostos permanecem em segredo. Conforme afirma Brunette (2010, p. 51), a ideia de jogo está presente desde o começo e se consolidará como “motivo central”¹¹ da obra. Tal consideração estabelece também uma referência imediata com os títulos *Funny Games* e *Funny Games U.S.*

Esses personagens são apresentados após dois minutos do início da projeção, em um único enquadramento do tipo Primeiro Plano (PP)¹², feito a partir do lado de fora do para-

⁹ Na versão austríaca, imaginamos que a história se passe em um país que fale alemão, uma vez que os personagens se comunicam neste idioma. No *remake*, o próprio título delimita os Estados Unidos como o local dos acontecimentos: *Funny Games U.S.*

¹⁰ De acordo com Aumont et al. (2014, p. 40), plano é “qualquer pedaço de película que desfila de modo ininterrupto na câmera entre o acionamento do motor e sua parada”. Com base nessa definição, restrita ao ato da filmagem, podemos inferir que, em um filme já montado, plano é simplesmente o trecho compreendido entre dois cortes.

¹¹ “The voices continue to guess the identifies of the singers, establishing the ideia of the *game*, which will become a central motif in the film [...] while the camera cuts to a closer, angled shot of the car on a two-lane road” (BRUNETTE, 2010, p. 51-52, destaque do autor).

¹² Cada plano contém um ou mais tipos de enquadramento. A classificação utilizada neste trabalho é a de Bernardet (1980): o Plano Geral (PG) apresenta um espaço vasto no qual os personagens não são identificados; o Plano de Conjunto (PC) mostra um ambiente também amplo, mas no qual os personagens são reconhecíveis; o Plano Médio (PM) traz personagens inteiros com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés; o Plano Americano (PA), personagens enquadrados a partir da cintura ou da coxa; o Primeiro Plano (PP),

brisas do carro: trata-se da família Schober/Farber. Inspirado no conceito de capital cultural em Bourdieu¹³, Brunette (2010) qualifica Georg/George, Anna/Ann e Schorschi/Georgie como integrantes da classe média alta, devido às óperas que escutam. De fato, no veículo, eles parecem familiarizados com tais obras, uma vez que citam, com certa propriedade, os nomes de Beniamino Gigli (1890-1957), Elena Souliotis (1943-2004), Georg Friedrich Händel (1685-1759), Jussi Björling (1911-1960) e Renata Tebaldi (1922-2004). Essas peças são, assim, entendidas como apetrechos intelectuais cujo consumo é uma marca desse grupo social que vive confortavelmente em termos financeiros, com posses que vão desde bons automóveis até casas de veraneio e barcos a velas.

A harmonia que delinea essas primeiras imagens do longa-metragem é rompida poucos segundos depois. Enquanto os planos continuam a ser do carro, da rodovia e dos Schobers/Farbers, a banda sonora composta pelas óperas e pelas vozes alegres dos personagens é interrompida com a entrada abrupta de *Bonehead* e *Hellraiser*, da banda de rock norte-americana Naked City. De tão agressivas, essas músicas marcam um contraste extremo para com as feições tranquilas de Georg/George, Anna/Ann e Schorschi/Georgie. Os créditos iniciais começam junto delas e também figuram em discordância com a composição das paisagens na tela, devido à cor vermelha intensa da tipografia. Além dos choques que provocam, tais dissonâncias sonora e visual parecem dar uma pista sobre o que está prestes a acontecer à família. Brunette (2010, p. 52) afirma, de fato, que *Bonehead*, em seu teor violento, “vai acontecer”¹⁴ àquelas três pessoas.

Depois dos créditos iniciais e já na casa de veraneio, Anna/Ann prepara o almoço, enquanto Georg/George e Schorschi/Georgie colocam o barco no lago aos fundos da propriedade. É neste momento que Peter aparece à soleira da porta, para pedir quatro ovos emprestados em nome da vizinha, Eva Berlinger/Eve Thompson (Monika Zallinger/Linda Moran). Anna/Ann concorda em ajudá-los e faz perguntas amistosas enquanto busca os ovos

personagens enquadrados a partir do busto; o Primeiríssimo Plano (PPP) ou *big close*, o rosto do personagem; e o plano de detalhe, uma parte do corpo que não o rosto ou um objeto qualquer.

¹³ De acordo com Bourdieu (2007, p. 18), o capital cultural é “a natureza dos bens consumidos e da maneira de consumi-los” de cada classe social. Esses bens podem ser “mais legítimos”, como a pintura ou a música, ou “mais livres”, a exemplo do vestuário e do mobiliário. O autor acrescenta que o capital cultural de cada indivíduo advém de dois “mercados”, o “escolar” (ensinado nas escolas) e o “extra-escolar” (herdado da família).

¹⁴ Referindo-se apenas a *Bonehead* e não a *Hellraiser*, Brunette (2010, p. 52) diz: “This music – and a whole lot more – is going to ‘happen’ to them, as it were, and these innocents haven’t a clue”.

na cozinha (“o que ela vai fazer?”¹⁵, referindo-se ao que cozinhará, por exemplo). Após se despedirem, no entanto, ocorre um acidente: Peter deixa os ovos caírem e quebrarem ao tentar sair pela porta por onde entrou. A dona da residência ri da situação, limpa o local e aceita lhe dar mais quatro unidades. Novamente na cozinha, outro acidente acontece: o visitante esbarra em um celular, que cai dentro da pia cheia d’água. Toda a simpatia de Anna/Ann se esvai, então, de repente. Ela pede a Peter que pegue os ovos e saia “antes que destrua toda a cozinha”.

Aproximadamente um minuto depois, Peter volta, dessa vez acompanhado de Paul. O cachorro dos Schobers/Farbers, chamado Rolfi/Lucky, havia pulado sobre Peter, que, novamente, deixou os ovos caírem e quebrarem. Anna/Ann pede desculpas mais de uma vez e sugere prender o animal para os dois irem embora. Paul recusa a ajuda e muda imediatamente de assunto ao ver tacos de golfe de uma marca conhecida em um canto do *hall*. Ele pega um deles, olha-o bem de perto e pede para experimentá-lo em uma jogada do lado de fora. A dona da casa se mostra reticente, mas acaba por dar o consentimento após um momento de silêncio. Assim que Paul sai, o cachorro começa a latir, até que solta uma espécie de urro e para de repente. Desconfiada de que algo errado está acontecendo, Anna/Ann vai até Paul, pega o taco de volta e retorna ao *hall*, onde pede aos visitantes que saiam. A tensão entre os três aumenta quando, em vez de deixar o local, em uma obediência tácita, Paul exige que ela dê mais ovos a Peter.

Quando Anna/Ann está prestes a expulsá-los, Georg/George e Schorschi/Georgie entram na residência, a fim de saber o que aconteceu a Rolfi/Lucky. No *hall*, porém, deparam-se com o clima estranho e hostil envolvendo Anna/Ann, Paul e Peter. O dono da casa tenta, então, entender o que se passa ali, sem sucesso. Os visitantes relatam os fatos, mas sua esposa se recusa a fazer o mesmo. Nervosa, ela apenas entrega o restante da caixa de ovos ao marido, pede a ele que coloque os dois para fora e segue rumo a outro cômodo. Sem poder mediar o conflito de forma justa, Georg/George pede educadamente a Paul e Peter que saiam. Entretanto, como a dupla continua a exigir ovos, a discussão ganha uma segunda etapa. A situação se agrava quando os três se agriem: Georg/George dá um tapa no rosto de Paul e, logo na sequência, Peter quebra a perna direita do dono da residência com um golpe de taco de golfe. Schorschi/Georgie entra na defesa do pai, mas é rapidamente imobilizado. Anna/Ann reaparece e fica estarrecida diante do que acabou de acontecer.

¹⁵ As falas dos personagens são praticamente idênticas nas duas versões de *Funny Games*. Por isso, optamos por reproduzir as legendas em português do *remake* de 2007, cujo DVD é mais facilmente encontrado no Brasil.

Com os Schobers/Farbers visivelmente assustados, Paul dá início a um primeiro jogo, de adivinhação. O jovem tira do bolso da bermuda uma bola de golfe e pergunta a Georg/George: “o que é isto?”. Após receber a resposta correta, o visitante lança uma outra questão: “mas por que ela está no meu bolso?”. Como a família fica em silêncio, Peter toma a frente e diz ao amigo que a bola estava ali porque não a havia usado na tacada de minutos antes, do lado de fora da casa. Sorrindo, Paul indaga por que não a jogou e o colega responde de imediato, afirmando que algo o impediu. Para acabar com o mistério, Paul revela na sequência que foi obrigado a usar o taco de outra maneira. Anna/Ann se dá conta, então, do que aconteceu e pergunta, referindo-se ao cachorro de estimação, Rolfi/Lucky: “onde ele está?”.

A interrogação de Anna/Ann faz com que o jogo de adivinhação se desdobre no jogo popularmente conhecido como “quente ou frio” no Brasil. Enquanto a mulher percorre o lado externo da casa de veraneio à procura de Rolfi/Lucky, Paul lhe acompanha dando dicas: “está frio, esfriou, mais frio, gelado, esquentando, esquentando... bem quente”. Pouco tempo depois, ela encontra o cachorro morto dentro do automóvel da família. Quando abre a porta do lado do motorista, na versão de 1997, e o porta-malas, na de 2007, o animal, de grande porte, tomba até alcançar o chão. Durante essa busca, Paul realiza um aparte, nome dado para quando um personagem olha para a câmera com o objetivo de se remeter diretamente à audiência¹⁶. Em um único plano, o jovem, mostrado de costas em *big close*, vira a cabeça para a esquerda até ficar frente a frente com a lente de filmagem, momento no qual pisca o olho direito (1997) / dá um sorriso (2007) para o público que assiste àquela cena do outro lado da tela de projeção.

¹⁶ Com base na revisão que Costa (1995, p. 75) faz da teoria de Tom Gunning, notamos que o aparte é um recurso filmico que remonta ao cinema de atrações, cuja preponderância se deu no fim do século 19 e no início do século 20. Os filmes desse período têm uma tendência exibicionista, tanto no que diz respeito à escolha dos assuntos quanto na maneira de tratá-los. Nas encenações, por exemplo, “os atores de *vaudeville* ou das pequenas ficções interpelam o espectador, cumprimentam-no, ridicularizam-no, incluindo-o na cena e quebrando a possibilidade da construção de um mundo ficcional”. Esse recurso é pouco utilizado hoje no cinema, mas pode ser visto em filmes populares, tanto comerciais como artísticos, a exemplo de *À Bout de Souffle* (1960), de Jean-Luc Godard; *Ferris Bueller's Day Off* (1986), do norte-americano John Hughes (1950-2009); *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001), do francês Jean-Pierre Jeunet (1953-); *Le Notti di Cabiria* (1957), do italiano Federico Fellini (1920-1993); e *Psycho* (1960), do britânico Alfred Hitchcock (1899-1980).



Imagem 1- Paul dá uma piscadela para o público durante aparte (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)¹⁷

De volta à residência, Paul e Peter levam os três reféns ao cômodo contíguo ao *hall*, uma sala com sofá, mesa e televisão. As torturas físicas e psicológicas continuam mais intensamente ali. Um diálogo ríspido envolvendo todos confirma também que os jovens não são movidos por motivo convencional algum. Não lhes interessam dinheiro, carro, joias ou qualquer outro item de valor. Não se trata ainda de uma vingança, uma vez que nenhum deles se conhecia antes daquele dia. O desejo é tão somente o de praticar a violência nas suas diferentes formas. Prova disso é que, logo em seguida, Paul estabelece uma aposta. Nela, os criminosos dizem que os Schobers/Fabers estarão mortos em 12 horas, enquanto estes dizem – na verdade não dizem coisa alguma, pois é algo imposto - que estarão vivos. Anna/Ann pergunta apenas “o quê?”; Georg/George expressa um sorriso cético; e Schorschi/Georgie olha assustado para os seus futuros assassinos. Antes de concordar, Peter questiona a própria aposta, já que, se a família perder, não poderá pagar a parte, indefinida, que lhe cabe, e se vencer, idem. A isto, Paul responde: “eles perdem de todo o jeito, é aí que quero chegar”.

Durante o estabelecimento da aposta, Paul realiza o segundo aparte do longa-metragem, dessa vez verbalmente. Em um único plano, o personagem, visto de perfil em *big close*, vira a cabeça para a direita, olha para a lente da câmera e pergunta a opinião da

¹⁷ As imagens de *Funny Games* reproduzidas neste trabalho são da versão austríaca, com autorização de Haneke.

audiência sobre a aposta com os Schobers/Fabers: “O que acha? Acha que eles têm chance? Está do lado deles, não é? Em quem vai apostar?”.



Imagem 2 - No segundo aparte, Paul faz perguntas ao público (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

Feita a aposta, Paul critica Peter, que não para de comer. Ele chama o amigo de gorducho e diz até que, se fosse magro, poderia conquistar uma mulher feito Anna/Ann. Peter reage, exigindo que o amigo pare de xingá-lo e duvidando da boa forma da dona da casa. Tal incerteza faz com que Paul realize um novo jogo, que chama na hora de “gato no saco”. Ele retira a fronha de uma almofada e a coloca de supetão na cabeça de Schorschi/Georgie, segurando-a bem justamente a partir de então. Assustado, o menino se debate e grita algumas vezes em desespero, até que se controla e fica em silêncio. Paul afirma então que, com a única criança do local impossibilitada de ver qualquer coisa, Anna/Ann pode tirar a roupa para que verifiquem se está ou não em forma. Para ser ainda mais cruel, ele exige que Georg/George peça à esposa que fique nua, usando as seguintes palavras: “tire a roupa, querida”. São os gritos do garoto em um novo rompante de pânico, no entanto, que obrigam o pai reticente a fazer o que o torturador quer. Também sem saída, Anna/Ann se despe completamente, chorando em silêncio, na frente dos visitantes. Ao fim, Paul dá o veredito, satisfeito: “sem pneus!”.

Quando Paul e Peter retiram a fronha da cabeça de Schorschi/Georgie, um imprevisto acontece. Georg/George e Anna/Ann entram em luta corporal com a dupla e o menino foge pelo andar superior, uma vez que encontra a porta do *hall* trancada. Mesmo já sendo noite, ele desce por um telhado e segue para a entrada principal da propriedade. Lá, no entanto, tem dificuldade para escalar o portão eletrônico, alto demais. Sem alternativa, sai pelos fundos, entrando na beira do lago, em um caminho mais longo. Quando se aproxima da casa vizinha, cuja proprietária, Eva Berlinger/Eve Thompson, havia supostamente pedido ovos por meio de Peter, sensores captam a sua presença e todas as lâmpadas externas se acendem. Com medo de ser visto, corre para dentro, onde encontra o corpo de Sissi/Jenny (não creditada), filha da dona. Fica por conta do espectador atribuir aos dois criminosos a morte da menina e, possivelmente, dos pais dela, que não são vistos em lugar algum.

Apesar da agilidade de Schorschi/Georgie, Paul consegue segui-lo facilmente, graças às pistas fornecidas pelos aparatos de segurança – a janela aberta, o portão eletrônico fechado e as luzes externas acesas na casa vizinha, por exemplo. Para assustar o menino enquanto o procura de cômodo em cômodo, o criminoso coloca para tocar um CD com as músicas *Bonehead* e *Hellraiser*, da banda Naked City, que escutamos na introdução do filme. Pouco tempo se passa até o momento em que ele encontra o garoto no andar superior, com uma espingarda nas mãos trêmulas, ameaçando atirar. Sem medo algum, Paul se aproxima devagar, pedindo ao pequeno que atire. Quando este finalmente puxa o gatilho, descobre que a arma está descarregada e é levado de volta à residência dos pais, que permaneceram sob a vigilância de Peter. Ao rever a mãe no sofá da sala, desabafa: “eles mataram a Sissi/Jenny”.

Pouco depois das 23 horas, Paul e Peter começam a agir para vencer a aposta feita anteriormente. Primeiro, eles recarregam a espingarda encontrada por Schorschi/Georgie. Depois, selecionam um dos reféns, no caso Anna/Ann, por meio de outro jogo, o “uni-duni-tê”. A ideia é que uma contagem feita a partir da idade dela sirva de método para definir quem será o primeiro a morrer. Como ela se recusa a dizer quantos anos tem, entretanto, a dupla discute e lhe dá a idade de 35 em comum acordo. Peter começa então a contar e Paul vai à cozinha preparar um sanduíche para si. A câmera segue este último, registrando diligentemente o caminho que faz até a geladeira para buscar ingredientes. É no momento em que vasculha o interior do eletrodoméstico com o olhar que o barulho de um tiro atravessa o cômodo, seguido de gritos desesperados. O filme não revela de imediato quem foi morto, mas o espectador é capaz de descobrir se identificar as vozes que ouve, assim como as vítimas fizeram com as óperas mais cedo no carro.

De volta à sala, a câmera registra fixamente, em um plano de detalhe, a tela da televisão ligada, toda suja de sangue, na qual é transmitida uma corrida de carros. A banda sonora não contém mais gritos, mas apenas as vozes do narrador da corrida e dos dois criminosos. Estes últimos discutem entre si e decidem ir embora de repente – ao que tudo indica, Peter fez algo errado na contagem e matou quem não deveria. Somente depois disso descobrimos quem morreu, em um plano-sequência¹⁸ de aproximadamente 10 minutos que abrange boa parte da sala. O número 35 caiu sobre Schorschi/Georgie, cujo corpo está em um canto do cômodo, ao lado do televisor, envolto em uma poça de sangue. As marcas vermelhas nas paredes próximas dão uma ideia do impacto do tiro de espingarda sobre o corpo do menino. A câmera, que permanece fixa todo o tempo, também mostra Anna/Ann primeiro se livrando das fitas que atam seus pulsos e tornozelos e, depois, socorrendo Georg/George, que começa a chorar copiosamente.

Finalmente livre dos assassinos, o casal Schober/Faber decide pedir ajuda. Como não tem condições de sair, devido à perna quebrada, Georg/George fica na propriedade, tentando sem sucesso contato pelo celular que Peter derrubou na pia cheia d'água. Anna/Ann, por sua vez, concorda em buscar socorro fora de casa. Ela sai por uma janela, corta uma cerca com alicate para ter acesso a uma estrada vicinal e, ali, grita por ajuda em frente às residências vizinhas, mas ninguém lhe responde. Pouco tempo depois, contudo, enxerga um carro vindo na sua direção. Aparentemente sem saber como agir, esconde-se atrás de uma árvore no canteiro lateral. Quando o veículo passa, corre atrás dele, gritando para que o motorista pare, o que não acontece. Quando outro automóvel surge no horizonte da pista, Anna/Ann adota uma estratégia diferente: fica parada no meio da estrada, para obrigar o condutor a parar.

Um corte filmico nos leva de repente à casa da família Schober/Farber. Georg/George está na sala, cobrindo com uma toalha o corpo do filho morto, quando escuta um barulho no *hall*. Assustado, ele chama por Anna/Ann, mas, para o seu infortúnio, a resposta chega na forma de um objeto: uma bola de golfe surge rolando pela porta aberta do cômodo. Um Primeiríssimo Plano (PPP) revela, então, toda a dramaticidade do rosto do personagem ao perceber que os assassinos voltaram. Após alguns segundos de silêncio, Paul e Peter entram na sala, trazendo Anna/Ann com as mãos amarradas. O espectador tem aqui de ligar os pontos: ao que tudo indica, a dupla de criminosos estava no segundo carro que passou pela

¹⁸ Na definição de Aumont e Marie (2012), plano-sequência é um plano longo e articulado o bastante para representar uma sequência inteira, ou seja, um momento facilmente isolável na história contada. No cinema de entretenimento, esse recurso é pouco usado, uma vez que existe a preferência por fragmentar as sequências em vários planos de durações menores.

mulher na estrada. O azar imediatamente relacionado a esse fato parece remeter a outro jogo, aquele conhecido como “roleta russa”.

Reacomodados, os assassinos retomam o objetivo de vencer a aposta. Eles repetem os versos do “uni-duni-tê”, que terminam novamente em Anna/Ann. Fato contíguo, Peter começa a contar até 35, atribuindo cada número a uma das vítimas, quando Paul lhe lembra das regras: “se for a idade dela, tem de começar [a contagem] por ela”. Depois, ele acrescenta: “não cometa o mesmo erro de novo. Não é em quem parou, é quem sobrou [que morre]”. Neste caso, Georg/George é quem sobra e, por isso, será o próximo assassinado da família Schober/Farber. Antes de atirar nele, porém, Paul encontra uma faca e decide fazer um outro jogo, que nomeia “esposa devota” ou “com faca ou com pistolão, perder a vida é diversão”. De acordo com a regras, feitas por ele na hora, Anna/Ann terá a oportunidade de mudar a ordem dos assassinatos e de escolher a arma com a qual a próxima vítima será morta, se recitar uma oração religiosa de modo convincente. Durante a explicação detalhada, contudo, o marido intervém irritado, dizendo: “acabe com isso, já chega”. Sentindo-se contrariado, o criminoso realiza, então, o terceiro aparte do filme. Mais uma vez em *big close*, ele olha para a câmera e pede a opinião da plateia: “você acha que já chega? Quer um fim de verdade, né? E o desenvolvimento da trama, não?”.



Imagem 3 – “Já chega?”, pergunta Paul à plateia no terceiro aparte (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

Em seguida, Paul retoma a explicação do jogo, mas descobre, com surpresa, que Anna/Ann não conhece oração alguma. Para continuar com os planos, ele pede ajuda a Peter, que ensina uma prece curta à mulher. Depois de ser submetida a ensaios e enquanto escuta as regras serem repassadas uma vez mais, ela nota a espingarda sobre uma mesa próxima. Em um movimento rápido, agarra a arma com força, aponta para Peter e atira com precisão. O jovem é atingido em cheio no tórax e cai instantaneamente morto em um canto da sala. Diante de tal situação, Paul fica transtornado e passa a procurar por um controle remoto. Ao encontrá-lo, pressiona o botão “rebobinar” e a imagem do filme congela por alguns segundos. Na sequência, os últimos planos voltam no tempo de modo acelerado e param no instante em que a dona da casa está prestes a pegar a espingarda. De volta à projeção em andamento normal, e sabendo o que está para acontecer, Paul não permite que o amigo morra. Quando a mulher se debruça sobre a mesa, ele pega a arma antes e diz: “não devia ter feito isso Anna/Ann. Não pode quebrar as regras. Sinto muito, você perdeu. Dê adeus ao Georgie [Georg/George]”. Um Primeiro Plano (PP) mostra então Paul e Peter lado a lado, e o primeiro, munido com a espingarda, dá um tiro em direção ao chão, onde estava o marido dela.

Depois disso, chega, enfim, a vez de Anna/Ann. Em um plano externo, já de manhã, vemos Paul, Peter e ela caminhando em direção ao barco que, no dia anterior, foi colocado no lago por Georg/George e Schorschi/Georgie. A mulher está novamente amordaçada e, ao entrar na pequena embarcação, tem as mãos e os pés amarrados. Assim que começam a velejar, os dois assassinos investem em uma discussão sobre realidade e ficção até que, em um dado momento, Paul pergunta: “que horas são?”. Peter olha para o próprio relógio de pulso e responde: “passou de 8 horas”. Sem cerimônia alguma, o primeiro dá um beijo no rosto da mulher, despede-se dela com um “tchau, linda” e a joga na água. Aparentemente, ela afunda, uma vez que não é mais registrada pela câmera. Logo depois, os criminosos retomam a discussão anterior e Paul lança a seguinte provocação: “mas a ficção não é real?”. Peter parece não entender e questiona: “por quê?”. Paul responde: “dá para ver [a ficção] em filmes, certo?”. Peter: “mas é claro”. Paul: “então [a ficção] é tão real quanto a realidade, porque dá para ver, certo?”. Peter: “bobagem”. Na leitura de Brunette (2010), Paul afirma que toda cena atuada e filmada é real à sua maneira, ainda que se trate de uma realidade paralela, definida como representação de alguma coisa. “Os dois termos [realidade e representação] entram

então em colapso [...] sobre a inseparabilidade final da realidade e da ficção” (BRUNETTE, 2010, p. 67)¹⁹.

Em seguida, os dois jovens param o barco nas proximidades de outra casa de veraneio em torno do lago. Paul desce, vai até a porta da propriedade e chama pelos donos. Depois de alguns segundos, uma mulher aparece, no caso Gerda/Betsy (Doris Kunstmann/Siobhan Fallon Hogan), amiga dos Schobers/Fabers. O jovem se apresenta, diz que está hospedado na residência de Anna/Ann e pede ovos emprestados em nome dela. Enquanto a mulher vai até a cozinha, ele, já no *hall*, aproxima-se da câmera e olha diretamente para a lente em Primeiríssimo Plano (PPP), realizando o quarto e último aparte do filme. A imagem congela nesse quadro, trazendo de novo o título do filme (*Funny Games / Funny Games U.S.*) em vermelho-vivo, além do rock *Bonehead*, do *Naked City*, na banda sonora. Como a projeção termina nesse instante, é impossível saber o que acontece depois, mas a face congelada de um assassino cuja vontade é soberana (qualquer evento imprevisto pode ser desfeito por ele com a ajuda de um controle remoto) indicam que o suplício imposto a Georg/George, Anna/Ann e Schorschi/Georgie será repetido junto à família de Gerda/Betsy.



Imagem 4 – No último aparte, Paul está na casa de Gerda/Betsy (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

¹⁹ “The two terms thus easily collapse [...] about the final inseparability of reality and fiction” (BRUNETTE, 2010, p. 67).

Com o último aparte de Paul, terminamos também este capítulo dedicado à carreira profissional de Haneke e ao enredo de *Funny Games*. Agora, para começarmos a desvendar como o filme provoca desprazer e reflexão nos espectadores, precisamos descobrir como ele estimula, contraditoriamente, prazer e entretenimento. Em outras palavras, devemos compreender primeiro como o título atende a preceitos do cinema realista clássico, para, em seguida, investigar a maneira pela qual nega esses mesmos princípios, no âmbito do contracinema. Tal organização metodológica nos permite manter a fidelidade teórica a Wheatley (2009), ao mesmo tempo que nos dá espaço para elaborar capítulos didáticos sobre cada uma dessas escolas. Este último ponto é de extrema importância, já que desejamos estimular um debate no país sobre o contracinema, movimento que nasceu para se opor ao cinema realista clássico. Assim, e com efeito, é impossível falar do primeiro, sem falar do segundo.

3 O CINEMA REALISTA CLÁSSICO

[Um filme é] um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade.

Jean-Claude Bernardet (1980, p. 12)

Como dissemos na Introdução e no capítulo anterior, o cinema realista clássico se preocupa, sobretudo, com o entretenimento da audiência. Para alcançar esse resultado de maneira plena, os realizadores precisam se certificar de que o público assistirá às histórias como se elas fossem reais, como se fossem os sonhos de que fala Bernardet (1980). Essa garantia é obtida ainda durante a produção do filme, pela adoção de uma gramática cinematográfica realista que induz o espectador a esquecer da própria realidade, incluindo o fato de que está diante de uma tela, para mergulhar profundamente no enredo. Além dessa organização estrutural, é importante que a emoção seja valorizada frente à razão: filmes repletos de drama, romance ou suspense se adequam melhor à intenção de promover o lapso de consciência do que aqueles que discutem hermeticamente o feminismo, o marxismo ou a xenofobia. Não é à toa que, para Badiou (2015, p. 81), o cinema realista clássico, também chamado de cinema comercial ou de cinema *mainstream*, é aquele que se limita a reproduzir um imaginário dado, no qual não podemos participar como de um “conflito de ideias”.

Wheatley (2009) pontua que o cinema realista clássico tem como centro Hollywood, que influenciou e continua a influenciar fortemente a produção cinematográfica de vários países. Devido à sua capilaridade junto à indústria cultural desde a primeira metade do século 20, essa escola também ensinou muitas pessoas a “ler” filmes baseadas somente em uma gramática realista, estabelecendo inclusive parâmetros para julgar uma produção como boa ou ruim. Não importa se o enredo é de ficção científica e se passa em um futuro distante e inverossímil, como se vê em *Alien* (1979), do britânico Ridley Scott (1937-): o importante é que as histórias sejam contadas a partir de estruturas que sustentem a sensação do real. Essa tendência, que começou ainda na época do cinematógrafo, ganhou grande impulso com as técnicas de montagem do norte-americano D. W. Griffith (1875-1948) e continuou a se desenvolver ininterruptamente, fazendo do cinema uma arte popular no mundo inteiro. Conforme atesta Bernardet (1980, p. 12, destaque do autor), “essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema”.

Para ser um representante legítimo do cinema realista clássico, o filme precisa atender a determinados princípios, alguns unânimes, outros particulares. Devido ao caráter didático deste trabalho, vamos percorrer três conjuntos de regras, de forma sucinta, a partir de agora. No primeiro, que chamaremos “percurso das formas”, nosso guia será Burch (2006) na exploração do grau zero do estilo cinematográfico; no segundo, “percurso dos conteúdos”, trabalharemos com Vogler (2015) em torno da estrutura narrativa mítica; e no terceiro, “percurso variante”, conheceremos com Haneke (2014) as normas para uma representação rentável da violência. Enquanto os dois primeiros têm abrangência generalizada, o último se restringe aos filmes que contêm violência, para endossar a discussão sobre a reificação do suspense desde o fim do século 19. O uso prático dessas teorias será exemplificado por sequências de *Apocalypse Now Redux* (2001), *Natural Born Killers* (1994) e *The Hateful Eight* (2015), produções que, além de representarem a escola, fazem uso massivo de cenas violentas. Ao fim, mostraremos ainda quais aspectos são atendidos por *Funny Games*.

3.1 PERCURSO DAS FORMAS (*THE HATEFUL EIGHT*)

O percurso das formas remonta à primeira metade do século 20. Os passos fundamentais se deram entre 1905 e 1920, quando o cinema, ainda primitivo²⁰, começou a investir no desenvolvimento da linguagem fílmica, com o objetivo de se tornar mais narrativo, contar histórias. Em suma, os realizadores permitiram que a câmera percorresse gradualmente os espaços entre os personagens e os objetos de cena, abandonando a tomada fixa diante dos cenários, enquadramento que simulava a experiência do espectador diante do palco de teatro ou de atrações diversas. Ao implicar a necessidade de cortes na filmagem, essa mudança fez nascer um trabalho que Burch (2006) chama de decupagem técnica ou apenas decupagem, no qual ocorre uma organização prévia dos planos a serem registrados e reunidos posteriormente na montagem. Trata-se, com efeito, de um planejamento detalhado e orgânico do filme antes de ligar as câmeras.

²⁰ O cinema primitivo, citado por Burch (2006), parece ser o mesmo que Costa (1995) chama de primeiro cinema e que Tom Gunning, citado pela última, chama de cinema de atrações. “De 1895 a 1906-8 temos um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturado em um ou mais planos autônomos, arranjados como os números de variedades, consumido em *performances* [...], um cinema cujos eventuais atores utilizam uma gestualidade afetada e exagerada [...], muitas vezes se dirigindo ao espectador. É um cinema dominado por uma forte tendência ao espetáculo e uma fraca tendência à narração. O nosso primeiro cinema” (COSTA, 1995, p. 67, destaque da autora).

Com a decupagem técnica, o filme se tornou mais complexo, composto fundamentalmente por uma sucessão orquestrada de pedaços de espaço e pedaços de tempo. Dito de maneira mais específica, esse trabalho de organização prévia fez convergir um conjunto de cortes no espaço, cuja realização se dá no momento da filmagem, com um conjunto de cortes no tempo, executado na fase da montagem. Para tornar tudo mais claro, vamos imaginar um roteiro do cinema mudo que contemplasse, em uma dada sequência, a conversa entre duas aristocratas sentadas em sofás luxuosos na câmara de um castelo. Se fossem utilizadas duas câmeras, cada uma delas poderia filmar apenas uma das personagens ao longo de todo o diálogo, com enquadramento do tipo Primeiro Plano (PP), estabelecendo assim um par de recortes no espaço cênico. Na montagem, esses registros teriam de ser fragmentados e intercalados temporalmente, para que pudéssemos ver cada atriz no momento exato de suas falas. Seria necessário, ainda, incluir passagens com as transcrições do que cada uma disse, para que acompanhássemos o conteúdo da conversação.

Toda essa mudança foi acompanhada por uma preocupação bastante específica, destaca Burch (2006). Os realizadores queriam investir em uma nova linguagem para contar histórias, mas não estavam dispostos a abrir mão do realismo já proporcionado pelo teatro e replicado pela câmera estática do cinema primitivo. Era preciso que houvesse uma espécie de ligação ou de comunicação entre os planos que seguiam uns aos outros, para que não fossem tomados de modo isolado e independente, mas como partes lógicas de um todo em plena execução. Assim, eles chegaram à conclusão de que algumas regras deveriam ser obedecidas durante o processo de filmagem, para que o efeito do espaço real, imediato e compreensível do palco, onde se viam as chamadas “cenas da vida”, fosse mantido na tela. É neste momento que nascem as noções dos *raccords* de olhar e direção, que se referem aos planos ambientados em um espaço físico único ou em contiguidade. Essas concepções talvez sejam as mais básicas e, por isso mesmo, as mais importantes para toda a revolução linguística testemunhada pelo cinema realista.

Vamos voltar, então, às duas aristocratas na câmara do castelo. Conforme dissemos acima, a montagem da sequência da conversa mostraria uma personagem sempre isolada da outra, mas em alternância: ora veríamos uma falando, ora veríamos a outra falando. Para que houvesse *raccord* de olhar, ou seja, para que tivéssemos a impressão de que elas se olham enquanto conversam, seria preciso que, no momento da filmagem, uma estivesse voltada para o lado direito do respectivo plano e a outra, para o lado esquerdo. Do contrário, ficaríamos confusos em relação às posições geográficas que ocupam, prejudicando o tão almejado senso

de realidade. No *raccord* de direção, haveria ainda a necessidade de uma movimentação física maior do que aquela proporcionada por um simples diálogo. Uma das mulheres poderia se levantar para ir à toailete, com a câmera lhe acompanhando diligentemente. Se ela saísse do plano no qual aparecem os sofás pelo lado direito, teria de entrar no plano seguinte, o do banheiro, pelo lado esquerdo. Assim, teríamos a sensação de um deslocamento lógico, apesar de fragmentado.

Com o aprimoramento dessas e de outras regras mais complexas, a troca de planos nos filmes começou a passar despercebida pelo público. É a partir deste ponto que o cinema alcança o chamado grau zero do estilo cinematográfico: a gramática que compõe a articulação dos planos está explícita na tela, mas ao mesmo tempo totalmente eclipsada, pela sua fluência lógica, aos olhos de quem assiste²¹. Essa transparência cristalina, aliada à chegada do som, em 1927, contribuiu sobremaneira para a crença de que o cinema era um meio de expressão verdadeiramente realista, fato que glorificou Hollywood, sobretudo nos anos 1930 e 1940, na nomeada “Era de Ouro”. Burch (2006), no entanto, não se mostra simpático a essa soberania, uma vez que ela suplantou, por duas décadas, um universo muito mais amplo de possibilidades para a articulação dos planos fílmicos. Nenhuma das escolas que surgiram nesse período teve tanto destaque em termos mundiais quanto o “manual hollywoodiano de fazer cinema”.

Ao negar [...] a polivalência da mudança de planos, os cineastas chegaram a passar de um plano para outro por razões esteticamente mal definidas, razões de mera conveniência, a tal ponto que, alguns deles, ao final dos anos quarenta, começaram a se questionar se essas mudanças eram realmente necessárias, se não era melhor suprimi-las pura e simplesmente, ou então usá-las apenas raramente e com uma função especial (BURCH, 2006, p. 32).

Mesmo com a reavaliação que veio depois, tais convenções atribuíram uma forma ao cinema realista clássico, que se mantém profundamente influente ainda hoje. Parte disso se deve ao fato de que foram elas que garantiram o triunfo da sétima arte no mundo inteiro, ao oferecerem aos espectadores um divertimento dotado da mais alta dose de realidade virtual –

²¹ Apesar da semelhança dos termos, não devemos relacionar o grau zero do estilo cinematográfico em Burch (2006) com o grau zero da escritura em Barthes (1971). Enquanto o primeiro trata de uma organização formal e narrativa do cinema que reflete os ideais burgueses de representação objetiva do mundo (conforme veremos no capítulo 4), o segundo se refere a uma escritura literária “amodal”, “neutra”, “inocente” e “transparente” (BARTHES, 1971, p. 91-92), que se posiciona no meio do caminho entre a escritura burguesa e as diversas tentativas posteriores de romper com esta última.

maior do que aquela vista no teatro, nas atrações circenses, nos espetáculos de *vaudeville*, nos museus melodramáticos etc. Um dos muitos herdeiros recentes dessa escola, que investe majoritariamente no grau zero do estilo cinematográfico para estimular o lapso de consciência e o entretenimento do público, é o faroeste-na-neve *The Hateful Eight*, de Quentin Tarantino. Escolhemos exemplificar o percurso das formas com esse longa-metragem, porque o enredo se passa quase inteiramente dentro de um local fechado, em uma loja chamada Armarinhos da Minnie, característica que facilita a observação dos *raccords* de olhar, muito numerosos, pelo leitor interessado. Nas cenas externas, há também alguns exemplos de *raccord* de direção.

Ambientado no século 19, *The Hateful Eight* conta a história de uma emboscada para libertar a assassina Daisy Domergue (interpretada por Jennifer Jason Leigh), que está sob o poder do caçador de recompensas John Ruth (Kurt Russell), em viagem pelo estado de Wyoming, nos Estados Unidos. A gangue da qual ela faz parte, formada por Bob (Demián Bichir), Jody (Channing Tatum), Joe Gage (Michael Madsen) e Oswaldo Mobray (Tim Roth), chega ao Armarinhos da Minnie, mata quase todas as pessoas que estão ali e fica à espera John e Daisy, que deverão se abrigar no local, por causa da nevasca que se anuncia. De fato, os dois chegam pouco tempo depois, mas não sozinhos, como se imaginava: eles vêm acompanhados pelo futuro xerife Chris Mannix (Walton Goggins), pelo caçador de recompensas Marquis Warren (Samuel L. Jackson) e pelo condutor de charrete O. B. (James Parks). Como os comparsas de Daisy fingem ser outras pessoas a princípio, com o objetivo de esperar pelo momento certo para entrar em ação, o conflito não acontece de imediato, mas uma hostilidade generalizada passa a germinar pouco a pouco, devido a preconceitos, a desconfianças e a contrariedades de discurso. Ao fim dos 167 minutos de duração e com todos os segredos desvelados, o filme termina em um banho de sangue, no qual todos os personagens morrem, característica comum ao cinema de Tarantino.

Como dissemos, a maior parte de *The Hateful Eight* se passa no interior do Armarinhos da Minnie. No que diz respeito à forma, o longa-metragem é composto, basicamente, por cortes simples, quando os planos são apenas justapostos uns aos outros, incluindo muitas vezes os *raccords* de olhar. A situação cênica explica por que este último recurso é um dos mais utilizados pelo realizador: durante a nevasca, os personagens não têm muito o que fazer, além de conversar, discutir e vigiar os movimentos uns dos outros. Um exemplo ocorre na hora do jantar, quando alguns deles comem guisado em uma mesa de madeira comprida na ala esquerda do estabelecimento. É neste momento que Marquis Warren desmente a história de que recebeu uma carta do ex-presidente Abraham Lincoln (1809-

1865), fazendo com que John Ruth se sinta enganado por ter acreditado nela. A montagem do diálogo tenso que se instala entre os dois é parecida com a do exemplo que demos das duas aristocratas na câmara do castelo: em uma sequência de 18 planos em que aparecem quase centralizados, ora vemos Marquis falando, com o olhar direcionado para o lado esquerdo, ora vemos John falando, com o olhar voltado para o lado direito. Desse modo, fica claro que os dois estão sentados quase frente a frente na mesa, o primeiro um pouco mais à direita e segundo, um pouco mais à esquerda. O realismo das posições geográficas que eles ocupam se traduz na maneira como são enquadrados plano a plano.

No *Armarinhos da Minnie*, Tarantino evita os *raccords* de direção. Como o espaço é pequeno, ele normalmente opta por exibir na íntegra os movimentos dos personagens, em vez de fragmentá-los em mais de um plano. Esses *raccords* são identificados, entretanto, nos minutos iniciais de projeção, nas sequências que mostram a viagem de Chris Mannix, Daisy Domergue, John Ruth, Marquis Warren e O. B. por uma Wyoming repleta de neve. Aos 15 minutos, por exemplo, assistimos a dois planos curtos e externos da charrete que eles ocupam: no primeiro, o veículo está em movimento e sai pelo lado esquerdo do quadro; no segundo, o deslocamento continua, indo da margem direita à margem esquerda, em obediência à lógica do recurso. Já nos 60 segundos de abertura, o longa-metragem nos informa curiosamente a rota do vento, sem que haja qualquer personagem em cena: em sete planos, a câmera mostra somente o ambiente externo dominado pela cor branca, no qual todos os elementos móveis se deslocam sempre da direita para a esquerda. Primeiro são as nuvens, depois centenas de pássaros voando e, por fim, uma infinidade de flocos de gelo que caem do céu. Um detalhe sutil pautado pelas convenções do realismo.

Quando tem, diante de si, esse realismo lógico e transparente, os espectadores não precisam se preocupar em desvendar qualquer enigma no âmbito da forma fílmica. A realidade é dada, pura e simplesmente, como um dado concreto, para que eles voltem toda a sua atenção ao enredo projetado na tela. Assim, com o caminho livre para esse envolvimento íntimo com a trama e com os personagens, todos serão induzidos a esquecer da própria rotina, para usufruir do prazer do entretenimento por um período limitado de tempo. Vale ressaltar novamente que, para o projeto ser bem-sucedido sob esse parâmetro de análise, a história não pode oferecer dificuldades à interpretação. A emoção deve ser valorizada frente a qualquer tendência hermética, a fim de que o abraçamento soe natural e profundo. A chamada jornada do herói, teorizada por Campbell (1989) e adaptada ao cinema por Vogler (2015), é um dos

esquemas narrativos que melhor se adequam às intenções do movimento. Vamos discuti-la na próxima seção deste capítulo, o “percurso do conteúdo”.

3.2 PERCURSO DO CONTEÚDO (*APOCALYPSE NOW REDUX*)

O segundo percurso se refere ao conteúdo dos filmes. Como as histórias também podem determinar o sucesso ou o fracasso das produções perante à audiência, ele é tão relevante quanto o percurso das formas para o cinema realista clássico. Um dos esquemas que se tornaram populares na indústria é aquele esquadrihado por Vogler (2015) com base na teoria da jornada do herói, um dos trabalhos mais lembrados de Campbell (1989). Enquanto este mostrou que os mitos de diferentes povos e épocas eram, na realidade, um monomito, ou seja, contavam histórias semelhantes organizadas de maneira igualmente semelhante, aquele identificou essas mesmas características nos filmes que alcançaram grande bilheteria ao longo dos anos. Trata-se, com efeito, de uma substância narrativa que existia no inconsciente coletivo desde os primórdios, mas que somente no século passado foi identificada, primeiro nos mitos e depois nos filmes, por cada um dos estudiosos. O ponto temático central é sempre uma aventura empreendida por um herói, com grande apelo emotivo e realista e com o objetivo de oferecer uma lição moral (mais presente nas fábulas) ou um momento de entretenimento (mais comum ao cinema, independentemente do gênero).

A releitura de Campbell (1989) realizada por Vogler (2015) fez tanto sucesso que se tornou um dos guias-padrão para roteiristas em Hollywood. Além disso, foi classificada por Toby Young como a “bíblia da indústria”²², em um artigo publicado na edição de dezembro de 1997 e janeiro de 1998 da revista norte-americana *Spy*. De maneira resumida, a reaplicação teórica sugere que os roteiros cinematográficos sejam concebidos com base em um conjunto de 12 estágios, estrategicamente divididos em três atos, levando sempre em consideração as necessidades de cada história. As justificativas para o uso desse modelo são as de que os estúdios utilizam estruturas convencionais para atingir uma larga audiência e que a jornada do herói, essa substância narrativa que existe há séculos no inconsciente coletivo, é o principal instrumento para lidar com o público massificado. Conforme pontua Vogler (2015, p. 42),

²² “[...] Christopher Vogler, the author of the currenty industry bible, *The Writer’s Journey* [...]” (YOUNG, 1997/1998, p. 29, destaque do autor).

com as ferramentas que compõem esse dispositivo “é possível construir uma história que sirva para quase todas as situações, uma história que seja dramática, divertida e psicologicamente verdadeira”, alvo do mercado cinematográfico.

No primeiro ato, testemunhamos o preâmbulo da aventura. A história deve começar com um estágio chamado “mundo comum”, no qual conhecemos o herói antes da jornada propriamente dita. Precisamos saber, por exemplo, se é casado ou solteiro, onde vive e no que trabalha, os hobbies e os vícios que mais lhe agradam, enfim, um parâmetro geral de sua vida naquele momento. Depois, é necessário que o protagonista receba um “chamado à aventura”, ou seja, que um acontecimento previsto ou imprevisto o empurre para uma missão cujos resultados são incertos e, portanto, arriscados. Pode ser a chegada de uma mensagem triste, um convite para um emprego desafiador, uma repentina e atraente amizade, qualquer evento que desestabilize a ordem dada. Naturalmente, ele pode se valer de uma “recusa ao chamado”, para se manter na zona de conforto e evitar possíveis consequências da empreitada, mas um “encontro com o mentor”, alguém muito experiente, que já viveu situações parecidas, deverá lhe convencer a encarar a situação, a partir de conselhos, ensinamentos ou treinamentos. É condição *sine qua non* que a incumbência seja aceita, pois, do contrário, o enredo se encerra de imediato.

No segundo ato, a aventura começa com a “travessia do primeiro limiar”, etapa na qual o herói entra no mundo especial, onde deverá cumprir a missão que lhe foi designada. O cruzamento da fronteira que separa o mundo comum do mundo especial pode ser representado de várias formas, fantasiosas ou não: o primeiro dia em um país desconhecido, o início de um tratamento contra uma doença grave ou a entrada em um buraco que leva a uma dimensão mágica, só para citar alguns exemplos comuns. Uma vez neste ambiente, é importante que o protagonista passe por pequenos tormentos e conheça pessoas que poderão se tornar amigas ou inimigas, dependendo das circunstâncias. Trata-se de um estágio denominado “provas, aliados e inimigos”, cujo principal objetivo é registrar a adaptação, nem sempre fácil, à nova realidade. Depois, sentindo-se mais à vontade, o personagem precisa se concentrar e reunir forças para cumprir a jornada, que pressupõe a batalha com um grande vilão, seja ele uma entidade (uma máfia muito temida, por exemplo), uma pessoa (um assassino em série) ou um sentimento (uma timidez incontrolável). Conforme se aproxima desse momento decisivo, ele vive a angústia crescente da “aproximação da caverna secreta”, até que, no interior dela, fica frente a frente com o temido rival, em uma situação de crise extrema, na qual todas as forças se encontram no estado mais tensionado de contrariedade: a “provação”.

A morte é o ponto mais importante da “provação”. O herói não pode sair da batalha do mesmo jeito que entrou nela. Seu eu atual precisa morrer para que haja o nascimento de um eu novo, ainda que isso se efetive, na maioria das vezes, apenas no plano simbólico. É nessa passagem, como quando começa a reagir de modo certo após quase perder para o vilão, que o protagonista salta da condição de mortal do mundo comum para aquela que os gregos denominavam apoteose, transformando-se em uma espécie de deus. Além da sua relevância dramática, o fato desse movimento de conversão ser aquele “com o qual o público mais se diverte” (VOGLER, 2015, p. 218) reforça a necessidade de que os personagens principais de todas as histórias enfrentem a morte ou algo semelhante, superando-a com o próprio renascimento. Com isso, eles se tornam dignos de usufruir dos prêmios, das lições e da nova visão de vida que adquiriram ao longo da aventura, já na etapa seguinte, chamada “recompensa”. Quanto aos personagens que encarnam o papel do adversário, eles normalmente morrem ou escapam pouco antes de morrer, neste caso adiando o confronto final para o terceiro e último ato do filme.

Transformado pelas experiências que viveu, o herói começa, no terceiro ato, o “caminho de volta” ao mundo comum. Apesar da aparente estabilidade, esse caminho não é de todo seguro e pode reservar algumas surpresas: a mais comum é o reaparecimento do vilão, caso não tenha sido morto no ato anterior. O novo e definitivo confronto se dá no estágio nomeado “ressurreição”, um momento adicional de morte e renascimento, semelhante àquele da “provação”, mas com uma diferença elementar: ele não é constituído a partir de uma situação de crise, mas, sim, de clímax, segundo Vogler (2015). Em vez de um estado de tensão extrema, temos um pico de energia emocional, que desemboca em uma espécie de purificação tanto do protagonista, como dos espectadores. Para o primeiro, representa um novo salto, do estado de apoteose ao estado mais sublime de epifania, quando passa a ser reconhecido como um deus por todas as pessoas ao redor. Para os outros, desencatilha a *catarse*, palavra grega que significa “purgar” ou “vomitar”, empregada aqui para se referir à enxurrada de emoções provocada por essa fase da história. Como o adversário é derrotado definitivamente na maioria das vezes, todos gozam de uma sensação prazerosa e acrisolada de alívio quando a batalha chega enfim ao seu termo. Depois, o personagem retoma o caminho de volta ao mundo comum no “retorno com o elixir”, com todos os aprendizados reconfirmados e prontos para serem repassados a outras pessoas.

Para esta seção, selecionamos como exemplo o longa-metragem *Apocalypse Now Redux*, versão estendida do original lançado em 1979, de Francis Ford Coppola. Nele, o

esquema de Vogler (2015) tem 11 dos 12 estágios cumpridos e aparece embutido em uma jornada propriamente dita, aquela que o capitão norte-americano Benjamin L. Willard (interpretado por Martin Sheen) faz pelo fictício Rio Nung, entre o Vietnã do Sul e o Camboja, para assassinar o coronel compatriota Walter E. Kurtz (Marlon Brando), durante a Guerra do Vietnã (1955-1975). Assim como *The Hateful Eight* tem características que facilitam a identificação do grau zero do estilo cinematográfico, acreditamos que a organização do enredo de *Apocalypse Now Redux* ajuda o leitor a compreender os tópicos da jornada do herói, satisfazendo a intenção didática que percorre as páginas deste trabalho.

No primeiro ato, o capitão Willard espera com uma ansiedade quase autodestrutiva por sua segunda missão naquela guerra, no hotel onde vive em Saigon, capital do Vietnã do Sul, seu “mundo comum”. Numa determinada manhã, ele recebe uma intimação para ir a Nha Trang, na porção leste do país, onde receberá a nova tarefa, configurando o “chamado à aventura”. Lá, é recebido por dois oficiais do grande escalão do exército norte-americano, o general Corman (G. D. Spradlin) e o coronel Lucas (Harrison Ford), que revelam o serviço secreto de encontrar e assassinar o coronel Kurtz na ilha que habita no Camboja. A ideia de agir contra um aliado compatriota faz com que Willard tenha um momento calado de hesitação, delimitando a “recusa ao chamado”, mas a imposição persuasiva e as orientações dos superiores, os mentores do “encontro com o(s) mentor(es)”, levam-no a aceitar a incumbência. O exército deseja o fim de Kurtz para se salvaguardar: ele aparentemente enlouqueceu, tornando-se uma espécie de deus para nativos cambojanos e aplicando métodos cruéis de tortura contra todos aqueles que considera inimigos, verdadeiros crimes de guerra.

No segundo ato, “a travessia do primeiro limiar” se dá de maneira absolutamente ordinária. O capitão Willard é levado até um porto no Rio Nung, onde sobe no barco-patrolha que o levará até a ilha do coronel Kurtz, fato que dá início à aventura do filme. A etapa das “provas, aliados e inimigos” vem na sequência e é uma das mais exploradas ao longo dos 202 minutos de projeção. Os oficiais norte-americanos que compõem a tripulação do barco, *chief* Phillips (Albert Hall), Jay “Chef” Hicks (Frederic Forrest), Lance B. Johnson (Sam Bottoms) e Tyrone “Clean” Miller (Laurence Fishburne), tornam-se aliados do protagonista de maneira gradual. Juntos, eles enfrentam várias dificuldades que os aproximam, como quando passam por ilhas sob fogo cerrado, escapam de um ataque de tigre selvagem e viram alvo de investidas inimigas. Outras pessoas também se tornam aliadas de todo o grupo em momentos pontuais do enredo, como o coronel Bill Kilgore (Robert Duvall) e seus soldados, a família

francesa De Marais (apenas na versão *Redux*) e o fotojornalista não nomeado interpretado por Dennis Hopper.

A “aproximação da caverna secreta” ocorre quando o barco cruza a fronteira do Vietnã do Sul com o Camboja. A marcação dessa etapa é clara, porque a paisagem ganha um tom extra de gravidade, para indicar que o confronto principal já não está mais tão distante. Personagens tribais são vistos próximos ao rio e as encostas aparecem “decoradas” com cruzeiros, fogueiras e crânios de esqueletos humanos. Além disso, *chief* Phillips e Tyrone “Clean Miller” morrem durante ataques à embarcação, aumentando ainda mais as sensações de medo e ansiedade. O ápice dessa crise é alcançado na “provação”, que ocorre pouco tempo depois de o capitão Willard chegar com o restante da tripulação à ilha do coronel Kurtz. Assim que começa a explorar o território, ele é repentinamente cercado e levado à força por vários homens até um local úmido e escuro, onde se encontra com o vilão. Em vez de um combate tradicional, no entanto, o coronel o submete primeiro a um interrogatório e depois a um teste de resistência extremo, cujo objetivo não é saber apenas se ele é forte o bastante, mas também mensurá-lo, reordená-lo e transformá-lo para outra missão.

Durante esse teste de resistência, Willard sobrevive à morte em uma apoteose delineada de maneira sutil. Ele fica preso em diferentes locais, é exposto ao calor e à chuva e é privado de alimentação, situações que muitas pessoas comuns não resistiriam. Além disso, é obrigado a encarar o rosto da morte na cabeça decapitada de Jay “Chef” Hicks, lançada sobre as suas pernas durante uma noite, momento no qual chora e grita de desespero pela primeira vez. Quando Kurtz o liberta depois de dias, o capitão já não é um capitão: é um homem que renasceu graças a uma força quase sobre-humana, de semblante pacífico e respeitoso, que nada diz, apenas ouve, um milagre *per se*. Diferentemente do que se vê com frequência nessa fase, o vilão não morre nem foge, mas se converte em um mentor que concede ao bravo herói um treinamento por ter renascido em vida, uma “recompensa”. Com efeito, Willard é levado até uma casa na ilha para adquirir uma nova visão de mundo, oferecida por meio da leitura de poesias sobre a condição humana, do relato de experiências militares marcantes e da exposição de reflexões sobre assuntos diversos (o ato de julgar, a composição de um horror puro, as características dos soldados ideais etc). Ao fim, o coronel lhe dá uma nova missão: primeiro assassiná-lo e depois contar ao filho dele tudo o que testemunhou naquela ilha.

No terceiro ato, Willard está livre na ilha. Durante uma celebração noturna dos cambojanos, ele aparece sozinho, dentro do barco-patrolha, à espera do momento ideal para

cumprir com a nova missão. Desse modo, o herói não começa o “caminho de volta”, mas segue diretamente para a etapa da “ressurreição”, que contempla o assassinato do agora mentor Kurtz. Em voz *over*²³, ele se explica: “Eu ia virar major por causa disso [a morte do coronel], e eu nem estava mais no exército [...]. Todos queriam que eu o fizesse. Especialmente ele. Senti que ele estava lá, me esperando para acabar com sua dor”. Assim, em meio aos acordes iniciais cadenciados de *The End*, da banda norte-americana The Doors, vemos o protagonista pular da embarcação para dentro do rio e, depois, seguir sobre terra firme até a casa principal, onde mata seu compatriota com vários golpes de foice. Para aumentar a dramaticidade, as cenas compreendem a intensa evolução melódica da trilha sonora e são alternadas com aquelas da execução de um caribu pelos nativos do lado de fora. Se os espectadores são poupados de uma visão nua dos ferimentos provocados pela lâmina no corpo do coronel, o mesmo não ocorre com os do animal. À audiência é dada a chance de ver tudo explicitamente, desde o metal lhe atravessando a carne até os suspiros que marcam seus últimos instantes de vida. Um expurgo de emoções pode meio da catarse é, assim, inevitável.

Depois do assassinato, Willard pega o diário de Kurtz e sai em direção à celebração que ocorre do lado de fora da casa, onde é imediatamente reconhecido como um deus por todos os nativos cambojanos. A multidão se agacha em reverência ao herói, sem qualquer tipo de resistência, materializando o salto do estado de apoteose para o estado de epifania. Ele caminha no espaço que se abre diante de si, encontra Lance B. Johnson e os dois seguem para o barco-patrolha, que começa a fazer o caminho de volta para casa. A última fase do esquema de Vogler (2015), o “retorno com o elixir”, é concebida neste momento, quando o protagonista retorna ao mundo comum, a fim de compartilhar as lições que aprendeu com outras pessoas. A principal delas é adiantada por ele mesmo, ainda no hotel em Saigon, nos minutos iniciais do filme: “Todo mundo consegue o quer. Eu queria uma missão, e pelos meus pecados, eles me deram uma. Trouxeram-na para mim como um serviço de quarto. Era uma missão de primeira classe, e depois dela ter terminado, eu nunca mais iria querer outra”. Ao que parece, o horror da guerra se revelou de maneira tão cristalina e traumática, que o personagem não poderia mais atuar como capitão do exército norte-americano em conflito

²³ A voz *over*, segundo Campos (2007), parte sempre de um narrador onipresente ou de um personagem, desde que as falas deste sejam extradiegéticas, isto é, relacionem-se com a diegese, o universo do filme, a partir de um fora, de um espaço externo e distanciado dos acontecimentos. “Um narrador [ou um personagem] em voz *over* pode relatar o passado, comentar o presente e antecipar o futuro dos personagens, revelar suas motivações, pensamentos, emoções e vontades, analisar incidentes e personagens, e até comentar a sua própria narração” (CAMPOS, 2007, p. 204).

algum. *Apocalypse Now Redux* termina, assim, de modo cíclico, voltando ao ponto de partida com todos os conflitos solucionados, sem aresta alguma a ser aparada.

Com os percursos das formas e do conteúdo, constituímos a base mais larga dos roteiros característicos do cinema realista clássico. A coexistência do grau zero do estilo cinematográfico e da jornada do herói em um mesmo filme responde em grande medida pelo momento de entretenimento oferecido ao espectador. Só que esses dois conjuntos de regras normalmente não bastam, porque os pormenores de um ou mais gêneros fílmicos exigem a adesão a normas adicionais e específicas. Por esse motivo, o próximo e último percurso deste capítulo será variante e tratará de títulos que investem em cenas de violência explícita em maior ou menor grau. Com base em um texto de Haneke (2014), vamos introduzir as normas de desimpedimento (*disengagement*), intensificação (*intensification*) e incorporação (*embedding*), que nos serão úteis para analisar, mais adiante, o longa-metragem *Funny Games*.

3.3. PERCURSO VARIANTE: VIOLÊNCIA (*NATURAL BORN KILLERS*)

A violência que testemunhamos no dia a dia, nas cidades e nos países onde vivemos, não é a mesma violência projetada sobre uma tela no âmbito do cinema realista clássico. Enquanto a primeira tem a capacidade de nos traumatizar e de nos fazer investir cada vez mais em aparatos de segurança (seguros de toda ordem, alarmes sonoros, grades reforçadas, carros blindados, armas registradas), a segunda nos diverte, faz com que sintamos uma miríade de emoções e às vezes até nos estimulam a dar boas risadas. Essa diferença, tão acentuada, aponta para uma realidade que parece ser muito pouco refletida pelo público em geral: a indústria cinematográfica dá às imagens violentas um tratamento diferenciado, para que se tornem agradáveis, prazerosas e, acima de tudo, consumíveis. Por isso, a pergunta que nos move nas próximas linhas é a seguinte: mesmo que realize os percursos anteriores a contento, como um cineasta pode tornar deleitoso algo tão condenável quanto a violência na sociedade contemporânea, a exemplo do que se vê em *The Hateful Eight*, *Apocalypse Now Redux* e *Natural Born Killers*, este o título que será analisado ao fim desta seção.

Já sabemos que, no final do século 19, a sensação de suspense derivada da vida real, que pressupõe sempre alguma forma de violência, tornou-se uma matéria-prima rentável para a indústria cultural. No entanto, e focando agora no cinema, isto não significa que a violência seja um conteúdo capaz de estimular o prazer no público independentemente da maneira como for retratado. Nos grandes estúdios, existem regras que devem ser respeitadas em relação a esse tópico, se a pretensão é oferecer um momento de entretenimento aos espectadores. Uma das mais lembradas foi definida por acaso pelo longa-metragem *Sabotagem*, lançado em 1936 com a assinatura do cineasta britânico Alfred Hitchcock (1899-1980). Segundo Wheatley (2009, p. 92), esse filme provocou o consenso de que “o assassinato de uma criança é, de modo geral, muito perturbador emocionalmente para uma plateia assimilar dentro dos limites do prazer”²⁴. Na história, um menino chamado Stevie (interpretado por Desmond Tester) morre após a explosão de uma bomba que carregava inadvertidamente entre os passageiros de um bonde em Londres, na Inglaterra. Essa sequência chocou o público e foi criticada pelo realizador francês François Truffaut (1932-1984), para quem a morte de uma criança em um filme era algo muito próximo de um abuso do poder cinematográfico, conforme lembra Fleischmann (1988).

Haneke (2014) considera a representação da violência uma parte importante da história e da essência das imagens em movimento, pois gêneros foram concebidos e se definem por meio dela, a exemplo dos filmes de ação, aventura, faroeste, guerra e terror. Ao mesmo tempo, no entanto, critica duramente o seu uso, por parte dos realizadores, quando os objetivos são apenas promover o divertimento do público e elevar a arrecadação da bilheteria. Ele identifica outras três regras em vigência na indústria cinematográfica, das quais ao menos uma precisa ser satisfeita para que as cenas de violência se tornem objetos de consumo prazerosos aos olhos daqueles sentados nas poltronas. A primeira se chama desimpedimento (*disengagement*) e consiste em cercar tais imagens com experiências de vida imediatas da plateia, a fim de estimular uma identificação de aparência naturalizada. A segunda, a intensificação (*intensification*), cria relações de causa e consequência diegéticas que levam a audiência a aprovar os atos violentos como única solução possível. Na terceira e última, a incorporação (*embedding*), embutem-se elementos satíricos, irônicos e perspicazes nesses mesmos atos, tornando-os invariavelmente mais leves, mesmo que se definam na prática

²⁴ “[...] The murder of a child is generally too emotionally unsettling for an audience to absorb within the limits of the pleasure drive” (WHEATLEY, 2009, p. 92).

como uma carnificina. *Natural Born Killers* (1994), de Oliver Stone, obedece a todas essas premissas, na nossa avaliação.

Com 119 minutos de duração, o longa-metragem conta a história fictícia do casal de assassinos seriais Mickey (Woody Harrelson) e Mallory Knox (Juliette Lewis), durante a década de 1990, nos Estados Unidos. O enredo compreende desde o instante em que os dois se conhecem e se apaixonam repentinamente, até aquele no qual já são celebridades internacionais e fogem da penitenciária onde receberiam a pena de morte. Entre um ponto e outro, eles assassinam mais de 50 pessoas por motivos diversos, incluindo os pais de Mallory, mais de uma dezena de policiais e alguns jornalistas que cruzam os seus caminhos. As cenas de violência são explícitas na maioria das vezes, mas o tratamento dado a elas anula os impactos negativos e lhes atribui uma nova roupagem, aquela do entretenimento que define o cinema realista clássico. A diversão que o filme oferece se reflete nas apreciações muito positivas impressas no estojo do DVD comercializado no Brasil: John Powers, da revista *Vogue*, ressalta que é “de tirar o fôlego; Owen Gleiberman, do *Entertainment Weekly*, diz que é “o melhor filme dos anos 90”; já Robert Ebert, do *Chicago Sun-Times*, vai além e atesta que se trata de “uma obra prima”.

Natural Born Killers obedece à regra do desimpedimento quando traz dois assassinos seriais como protagonistas e demonstra a relação que a mídia e a sociedade tecem para com eles. Esse tipo de criminoso é muito explorado pela imprensa mundial, porque tem grande capacidade de mobilizar leitores, ouvintes e telespectadores, aglutinando-os em um processo no qual se visualizam e se identificam como comunidade capaz de julgá-los ou de aclamá-los. Tratam-se, assim, de figuras reais que fazem parte do imaginário e da experiência social, circunscrevendo-se, ainda que de maneira apenas midiaticizada, na realidade cotidiana de muitas pessoas. Desde Jack, o Estripador até Jack Unterweger, passando por Aileen Wuornos, Charles Manson, Dennis Nilsen, Jeffrey Dahmer e Richard Ramirez, todos reuniram espectadores reais, pautaram rodas de conversa formais e informais e são lembrados, e às vezes celebrados, até hoje. O filme que analisamos faz um retrato satírico desse cenário coletivo que “desperta identificações” (HANEKE, 2014, p. 576)²⁵, quando mostra um programa televisivo de grande audiência chamado *American Maniacs*; quando enquadra a manchete de jornal *Mickey e Mallory assassinam seis adolescentes em festa do pijama*; e

²⁵ “[...] The *disengagement* of the violence-producing situation from the viewer’s own immediate life experiences that elicit identification (the Western, science fiction, horror genres, and the like” (HANEKE, 2014, p. 576).

quando destaca a multidão de fãs do casal protagonista em diferentes países, mesmo sabendo dos crimes que cometeu.

A intensificação é vista de maneira clara quando o longa-metragem se transforma em um *sitcon* televisivo intitulado *I Love Mallory*, para mostrar como o casal protagonista se conheceu e assassinou os pais dela antes de fugir em um automóvel conversível pelos Estados Unidos. A primeira morte é a do pai, Ed Wilson (Rodney Dangerfield), que recebe vários golpes de chave de roda até ser afogado em um aquário na sala de casa; e a segunda é a da mãe, interpretada por Edie McClurg, que é amordaçada e amarrada à própria cama, onde morre queimada. Mesmo hediondos, os crimes são aceitos pela audiência como única solução possível, porque o pai abusava sexualmente de Mallory e a mãe se calava diante dessa situação. Como explica Haneke (2014, p. 576), as condições de vida e as ameaças sofridas por um personagem “induzem o espectador a aprovar os atos de violência [realizados por esse mesmo personagem] como libertadores e positivos”²⁶. Ao fim do “episódio”, Mickey faz menção de assassinar o irmão mais novo da namorada, o menino Kevin (Sean Stone), mas ela o impede rapidamente, fazendo com que o filme obedeça também à regra definida por *Sabotagem*.

A incorporação percorre toda a extensão de *Natural Born Killers*, uma vez que os diálogos têm pretensões cômicas e os personagens são retratados de maneira caricatural ou histriônica. De volta ao *sitcon* que referimos acima, a revelação verbal e visual de que Mallory é abusada pelo pai aparece em meio a cenas recheadas de piadas preconceituosas, amenizando o potencial de impacto sobre a plateia. Em outros momentos do filme, a afetação histórica do jornalista Wayne Gale (Robert Downey Jr.) chama a atenção para si e dificulta qualquer reflexão sobre o sensacionalismo e sobre a relação privilegiada que a mídia televisiva concede à violência em geral. Já o detetive Jack Scagnetti (Tom Sizemore) é representado a partir de um prisma sexual grosseiro e obsceno, como quando a câmera mostra um grande volume de pelos pubianos saindo de sua cueca, fato que se destaca perante a informação de que ele também é um assassino em série. Muitas das sequências são ainda intercaladas por animações e efeitos estéticos que direcionam a um divertimento simples, gratuito e sensorial, em vez de promover uma consciência crítica generalizada sobre a midiaticização da violência e a apreciação da mesma pelos espectadores.

²⁶ “The *intensification* of one’s living conditions and their jeopardization, which allows the viewer to approve of the act of violence as liberating and positive [...]” (HANEKE, 2014, p. 576).

Para além dessas três regras, Haneke (2014) também cita a valorização da ação, a narrativa mítica e a estetização da violência como recursos que contribuem para tornar o retrato desta última palatável na tela. Ao atender também a todas essas características, salientadas nas sequências dos assassinatos, *Natural Born Killers* sepulta a óbvia tentativa de criticar por meio do humor a exploração massiva da violência pela mídia, contrariando o texto que acompanha o estojo do DVD da versão brasileira: “Oliver Stone [...] oferece uma experiência poderosa em um filme como nenhum outro: Assassinos por Natureza [título nacional], visualmente deslumbrante, uma crítica à violência e à obsessão da mídia perigosamente divertida”. É por conta dessa incompatibilidade intransponível entre os objetivos analítico e comercial que Haneke (apud BRUNETTE, 2010, p. 58-59) faz a seguinte avaliação:

[...] o filme de Oliver Stone [...] é a tentativa de usar uma estética fascista para alcançar um objetivo antifascista, e isso não funciona. É realizado algo como o oposto disso, uma vez que é produzida uma espécie de filme cult, na qual o estilo de montagem complementa a violência representada, revelando-a amplamente sob uma luz favorável²⁷.

Com todas essas interferências no âmbito da forma e do conteúdo, filmes como o de Stone, e também de Tarantino, Coppola e tantos outros realizadores, apresentam a violência privada daquilo que Haneke (2014) chama de a verdadeira medida de sua existência na realidade, ou seja, medos profundamente desconcertantes de dor e sofrimento. Em outras palavras, ela é transformada em um objeto de consumo sob medida para uma audiência acostumada a ser estimulada, agradada e entretida. Conforme salienta o autor (2014, p. 278), ao longo da história do cinema “[...] a violência foi domesticada na sua imagem e a prazerosa sensação do horror administrado em doses homeopáticas se tornou muito bem-vinda”²⁸. No âmbito de *Natural Born Killers*, isso explica tanto o fracasso em criticar a relação tríplice entre violência, mídia e público nos dias de hoje, como o sucesso que obteve junto às exposições comerciais nos cinemas, arrecadando aproximadamente 50% a mais do que foi

²⁷ “[...] Oliver Stone’s film [...] is the attempt to use a fascist aesthetic to achieve an anti-fascist goal, and this doesn’t work. What is accomplished is something like the opposite, since what is produced is something like a cult film where the montage style complements the violence represented and presents it largely in a positive light” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 58-59).

²⁸ “Violence became domesticated in its image and the pleasant chill of horror administered in homeopathic dosages was quite welcome” (HANEKE, 2014, p. 278).

gasto na produção, somente nos Estados Unidos, segundo dados do Internet Movie DataBase (IMdB).

Depois de estudar os três percursos sugeridos para compreender o cinema realista clássico, resta-nos agora uma última missão neste capítulo: verificar quais das características aqui abordadas são atendidas por *Funny Games*, em atenção à cartografia realizada por Wheatley (2009), uma de nossas principais bases teóricas. A partir dessa análise, ainda parcial porque não inclui a contribuição do contracinema, começaremos a diferenciar o longa-metragem de Haneke dos outros três que examinamos nas últimas páginas. Além disso, abriremos o caminho para um entendimento mais amplo das reações desagradáveis que provoca entre os espectadores, na imposição de uma reflexão sobre o consumo de imagens violentas para mero entretenimento.

3.4 PERCURSO (IN)COMPLETO: *FUNNY GAMES*

Nos dois primeiros capítulos deste trabalho, dissemos que *Funny Games* utiliza elementos do cinema realista clássico e do contracinema, para obter uma reação incômoda e reflexiva dos espectadores perante as imagens e o conteúdo de violência. Na sequência e até aqui, empreendemos um trajeto pelo cinema realista clássico, baseados em dois percursos gerais e um variante, com o único objetivo de compreendê-lo em amplitude, para além de qualquer gênero cinematográfico específico. Wheatley (2009) adota uma estratégia semelhante, mas com uma diferença pontual: concentra-se em definir essa escola sobretudo a partir das regras que delineiam o gênero *thriller*. Naturalmente, as duas abordagens se complementam, uma vez que qualquer leitura feita a partir dos preceitos de um único gênero figurará sempre como percurso variante da constituição básica formada entre o grau zero do estilo cinematográfico e a jornada do herói, estes sim indispensáveis a nosso ver.

Com base nos percursos que atravessamos, *Funny Games* adere ao cinema realista clássico nos 29 minutos iniciais de duração. Os *raccords* de olhar e direção são indubitáveis, as três primeiras etapas da jornada do herói são cumpridas de maneira protocolar e a regra do desimpedimento emoldura os escassos retratos de violência explícita. Todo esse conjunto atua organicamente, com uma precisão em grande medida estandardizada, para fazer com que o

princípio da experiência fílmica oriente o espectador a um entretenimento puro. Em outras palavras, Haneke (apud BRUNETTE, p. 139) coloca em prática sua própria definição de cinema comercial, que chama de cinema da distração: um tipo de filme no qual “podemos mostrar a realidade em sua totalidade, o que é falso”²⁹ e será demonstrado quando público acordar prematuramente do “sonho” a que se refere Bernardet (1980).

No primeiro caso, o do grau zero do estilo cinematográfico, os ângulos dos olhares e os deslocamentos físicos são inteiramente lógicos. Dentre os vários exemplos, destacamos dois, de observação facilitada: 1) na sequência em que Paul faz o jogo de adivinhação com a bola de tênis, os *raccords* de olhar mostram com clareza a posição de cada personagem no *hall* da casa de veraneio, apesar dos enquadramentos fechados, em Primeiríssimo Plano (PPP); e 2) na viagem que a família Schober/Farber realiza na abertura do longa-metragem, o carro se locomove sempre da esquerda para a direita, obedecendo à noção de *raccord* de direção e evitando, com isso, qualquer disjunção que provoque estranhamento em que assiste. Com a utilização desses recursos, a impressão de realidade se consolida rapidamente nos minutos iniciais de projeção, fazendo com que a plateia se sinta estimulada a embarcar no lapso de consciência.

Ao mesmo tempo, o enredo cumpre com as três primeiras etapas da jornada do herói aplicada ao cinema. O “mundo comum” dos Schobers/Farbers é apresentado na viagem de carro e nos instantes iniciais na casa de veraneio, quando descobrimos que Georg/George, Anna/Ann e Schorschi/Georgie formam uma família de classe média alta que terá alguns dias de descanso pela frente. O “chamado à aventura” se consolida na sequência e aos poucos, conforme os três personagens identificam as verdadeiras intenções de Paul e Peter, desde o momento em que este último aparece pedindo ovos até aquele no qual os dois estabelecem a sórdida aposta de morte. Por fim, a “recusa ao chamado” se revela na resistência contínua das vítimas em aceitar as primeiras investidas dos criminosos contra elas. Como essas etapas fazem parte do primeiro ato do esquema de Vogler (2015), a aventura propriamente dita ainda não começou, o que leva também a audiência a criar expectativas sobre o que irá acontecer aos personagens.

Já as cenas explícitas de violência, o tapa no rosto de Paul e o golpe no joelho de Georg/George, são pautadas pela regra do desimpedimento, pois se apoiam em medos que se

²⁹ “[...] The cinema of distraction [...] claims that we can show reality in its totality, which is false” (HANEKE apud BRUNETTE, p. 139).

disseminaram e se intensificaram com a ajuda da mídia na sociedade moderna: aqueles relativos a ficar sob o poder de criminosos e de ser eventualmente assassinado por eles. Com efeito, Haneke afirma, em uma entrevista reproduzida por Brunette (2010, p. 56), que “*Funny Games* foi feito como uma metáfora para a sociedade que se voltou para dentro e excluiu o mundo exterior”³⁰, em referência aos inúmeros aparatos de segurança que protegem residências, estabelecimentos comerciais e tantos outros bens de grande valor atualmente. O público pode, assim, identificar-se com as vítimas nos aterramentos que alimenta dia após dia, derivados da violência sofrida, testemunhada e consumida em cidades do mundo inteiro. Não identificamos nesse trecho a adoção das normas de intensificação e incorporação.

A partir do 29º minuto, no entanto, a relação do longa-metragem com o cinema realista clássico passa a sofrer repetidas fissuras, todas provocados pela inserção de elementos característicos do contracinema, como os quatro apartes de Paul e a rebobinagem intradieética que antecede a morte de Georg/George. Além do grau zero do estilo cinematográfico ser continuamente interrompido pela ação desses elementos sobre a impressão de realidade, a jornada do herói não completa os 12 estágios do seu ciclo e o desimpedimento se desintegra em meio à reflexão imposta. Por isso, é nessa segunda fase que o filme provoca desconfortos na audiência, fazendo-a repensar o consumo que faz de imagens de violência por mero divertimento. A experiência até então prazerosa se converte, de repente, em uma experiência do desprazer, fato que define Haneke como um realizador contracinemático e, portanto, anticomercial.

Essa mesma relação calcada em fissuras é verificada por Wheatley (2009) na abordagem que faz do cinema realista clássico a partir das regras definidoras do *thriller*. Baseada em Thomas Schatz, a autora afirma primeiramente que um gênero fílmico pensado sob a ótica hollywoodiana aglutina sempre personagens unidimensionais em um enredo familiar e previsível. Depois, e a partir de Steve Neale, acrescenta que tal estrutura básica tem particularidades narrativas e formais dependendo do gênero no qual se encaixa, variantes que determinam as expectativas da plateia em relação à história. No caso do *thriller*, as construções consideradas padrão fazem com que o público espere sentir a prazerosa sensação de suspense, aquele frio na barriga seguro que tratamos no início deste trabalho - e se, por

³⁰ “*Funny Games* was meant as a metaphor for a society that has turned inward and excluded the exterior world” (HANEKE apud BRUNETTE, p. 56).

acaso, ela não se efetivar, é comum que o espectador se sinta enganado e desapontado com o filme.

A partir dessas observações, Wheatley (2009) destaca que, em *Funny Games*, vários elementos do *thriller* são empregados a fim de estimular a audiência por esse caminho já conhecido. A premissa narrativa básica, por exemplo, é a de uma família sob ameaça de uma força externa, argumento bastante recorrente nesse segmento (também visto, a título de curiosidade, em *The Amityville Horror*, *Panic Room* e *The Others*, dirigidos por Stuart Rosenberg, David Fincher e Alejandro Amenábar, respectivamente). Além disso, há a adoção de elementos formais característicos, como a dinâmica entre campo e contracampo, os pontos de vista subjetivos, a aceleração dos cortes nos momentos de maior tensão e os planos de detalhe de objetos importantes para a trama (os tacos de golfe, a espingarda e a faca em *Funny Games*). Todo esse conjunto de elementos entra em conflito com preceitos contracinemáticos, que, como dissemos, são introduzidos a partir do 29º minuto de projeção.

Com a finalização da reflexão baseada no cinema realista clássico, seguimos para o capítulo no qual trataremos do contracinema. Primeiramente, vamos fazer uma retrospectiva histórica e teórica desse movimento europeu, para depois analisar filmes que lhe são representativos e alcançar, ao fim, o principal objeto de estudo deste trabalho, *Funny Games*. A intenção é compreender as motivações, as diretrizes e as inovações que caracterizam essa escola, para explicar na sequência as reações que a segunda parte do longa-metragem de Haneke provoca entre os espectadores. Assim, a discussão que começamos nesta seção continuará no próximo capítulo: aqui, fomos até o 29º minuto; mais adiante, partiremos deste ponto e seguiremos até o fim, com a expectativa de responder às perguntas que nos movem por estas linhas. Além disso, esperamos tornar o contracinema mais presente nas pesquisas acerca da sétima arte, já que, conforme constatamos, trata-se de uma linha de pensamento ainda pouco abordada no Brasil, apesar da sua importância e influência na produção fílmica da atualidade.

3 O CONTRACINEMA

*De resto, só comecei a ser cruel depois de ter
começado a pensar.*

Na infância podia torturar, mas não sabia o que isso era.

Agora quando torturo sei que torturo.

É muito diferente.

Gonçalo M. Tavares (2005, p. 24)

O contracinema nasceu na França logo após os episódios conhecidos como maio de 1968³¹. Duas frentes garantiram o seu desenvolvimento: uma delas prática, com realizadores engajados na produção de filmes; e a outra teórica, com textos publicados por revistas segmentadas de alto prestígio no país, principalmente a *Cahiers du Cinéma* e a *Cinéthique*. Ambas as frentes se retroalimentavam no esforço para conceber obras e princípios filmicos que denunciasses a impressão de realidade e a ideologia dominante de representação objetiva do mundo a ela subordinada, características do cinema realista clássico. O terreno para inovações nessa seara era mais do que propício, uma vez que, além da onda de contracultura reforçada pelo movimento dos estudantes universitários, a França era um berço para novas teorias desde que André Bazin conseguira incorporar a sétima arte nas discussões culturais que lhe eram previamente hostis³². Conforme lembra Andrew (2002, p. 147), através dos

³¹ De acordo com Piacentini (2008), o chamado maio de 1968 começou com manifestações estudantis nas universidades de Nanterre e Sorbonne, na França. Os alunos, que ingressavam em número cada vez maior ano a ano, deram início a protestos contra o despreparo das instituições e contra a rigidez do sistema educacional em vigência. Pouco tempo depois, esse movimento se espalhou para outras universidades do país e acabou aglutinado à onda de contracultura que já contestava valores morais considerados incompatíveis para a época. Estimulados pelo levante, trabalhadores de diversos segmentos também entraram em greve e foram às ruas reivindicar por maiores salários e melhores condições de serviço. Toda essa efervescência ultrapassou depois as fronteiras francesas e chegou a outros países, motivada por questões diversas.

³² Aumont e Marie (2012) lembram que, embora não tenha lançado nenhum livro sistemático, Bazin escreveu muitos artigos para jornais e revistas, o que deu visibilidade crítica ao cinema. O teórico, que morreu em 1958, também é ligado ao realismo cinematográfico, mas se posicionava contra qualquer manipulação ou intervenção excessiva que atentasse contra a integridade do real a ser representado. Assim, ele criticava, por exemplo, o uso da montagem nos casos em que produzia sentidos unívocos, impostos deliberadamente pelos cineastas, em detrimento da ambiguidade própria da realidade. Xavier (2014, p. 79) destaca que Bazin propôs “uma afinidade essencial entre a narração cinematográfica e determinadas características básicas de um estilo romanesco ‘objetivo’ e ‘de reportagem’” e que sua teoria foi “a proclamação do reinado da continuidade, tomada em seu sentido mais amplo: não apenas no nível lógico (consistência no desenvolvimento das ações), mas também no nível da percepção visual (desenvolvimento contínuo da imagem sem cortes)”.

“cineclubes, da Cinemateca Francesa, da Escola Nacional de Cinema, do Idhec³³, da crítica séria [...] e do nascimento de uma sucessão de revistas [...], a população francesa do pós-guerra foi bombardeada por fragmentos da teoria do cinema”.

Apesar do cenário favorável, o conjunto de teorias que deu suporte ao contracinema, chamado modernismo político³⁴, nunca encontrou uma unicidade efetivamente sólida. Os textos, desenvolvidos em maior volume por estudiosos e críticos da *Cahiers du Cinéma* e da *Cinéthique*, foram marcados por embates diretos e reposicionamentos argumentativos, que levaram a uma implosão por esgotamento poucos anos mais tarde, conforme aponta Mascarello (2001). Este fato não desmerece, entretanto, as contribuições prestadas por tal debate aos estudos do cinema, a partir de um objetivo, este sim, irrestritamente compartilhado: a formação de um “*front* cultural” para “discussões sobre a produção e a distribuição de filmes militantes e sobre as questões em torno da prática artística no interior da sociedade capitalista”, nas palavras de Xavier (2014, p. 161). Além disso, é explícita a apropriação por diversos cineastas dos textos franceses e de suas revisões posteriores na Inglaterra, de Chantal Akerman (1950-2015) a Jean-Luc Godard e de Jean-Marie Straub (1933-) e Danièle Huillet (1936-2006) a Michael Haneke, o que lhes atribui indubitavelmente uma validade sem prazo de expiração.

Para uma compreensão mais didática do modernismo político, vamos recorrer à divisão em duas fases proposta por Mascarello (2001), acrescida de explicações e comentários de Xavier (2014), entre outros autores. A primeira delas é a francesa, com a qual abrimos este capítulo, ocorrida entre 1969 e o início da década de 1970 e fortemente marcada pelo tom político, em virtude dos protestos desencadeados pelos acadêmicos de Nanterre e Sorbonne. Segundo Mascarello (2001), a *Cahiers du Cinéma* e a *Cinéthique* ergueram o próprio “*front* cultural” sobre uma triangulação teórica entre a semiótica do cinema, o marxismo althusseriano e a psicanálise lacaniana, para desconstruir o cinema dominante e para elevar o

³³ Sigla para Institut des Hautes Études Cinématographiques (Instituto de Estudos Cinematográficos Avançados, em português).

³⁴ O nome modernismo político foi cunhado anos mais tarde, quando a discussão teórica já havia implodido na França, mas contava com uma sobrevida na Inglaterra. De acordo com Mascarello (2000, p. 107), o termo foi utilizado pela primeira vez por Sylvia Harvey, no artigo *Whose Brecht? Memories For The Eighties: a Critical Recovery*, publicado pela revista *Screen*, em 1982. Depois, foi desenvolvido por David Rodowick, no livro *The Crisis of Political Modernism: Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*, lançado em 1994. Outros estudiosos, porém, atribuem termos diferentes para o mesmo conjunto teórico. Alguns exemplos são: paradigma Metz-Lacan-Althusser (Francesco Casetti), teoria contemporânea do cinema (Robert Lapsley e Michael Weslake), desconstrução (Ismail Xavier), *screen-theory* (Joanne Hollows e Mark Jankovich) e *subject-position theory* (David Bordwell).

status do filme de mera mercadoria ao de instrumento de mudança social. De forma mais específica, os textos das publicações buscavam, por um lado, desvendar os mecanismos de subjetivação ideológica do espectador pelo cinema *mainstream* e, por outro, fundamentar o contracinema como movimento de vanguarda.

Para Xavier (2014), a triangulação teórica é um pouco diferente e traz a semiologia no lugar da semiótica do cinema. Em uma avaliação bastante particular, parece-nos que Mascarello (2001) se preocupou em destacar uma teoria mais específica, que vai além da linguagem verbal e abarca também a gramática cinematográfica, enquanto Xavier (2014) apenas manteve o escopo teórico que serviu de inspiração ao modernismo político, aquele desenvolvido pela revista francesa *Tel Quel* no âmbito da literatura, sedimentado sobre a semiologia, o marxismo althusseriano e a psicanálise lacaniana. Por respeito ao trabalho de ambos os autores e também pela proximidade existente entre a semiótica do cinema e a semiologia, manteremos os dois termos ao longo desta dissertação, quando nos referirmos ao pensamento ou fizermos uso de citações de seus interlocutores. Como Xavier (2014) é o único que realiza uma explanação pormenorizada de cada elemento componente da triangulação teórica, vamos nos basear em sua obra para elaborar uma visão panorâmica ao leitor interessado.

Em primeiro lugar, a semiologia integrou o projeto do modernismo político, pois se encontrava em um momento no qual os teóricos sustentavam as investidas de vanguarda contra a noção dominante de representação no cinema. Sob a influência do materialismo, muitos deles, quiçá a maioria, defendiam que o real não era totalmente visível e passível de ser capturado de maneira neutra pela câmera, contrariando o que a impressão de realidade fazia crer. Assim, a verdadeira potencialidade da sétima arte era entendida como a criação deliberada de significados e significantes a partir de diferentes temas, em uma clara revalorização do cinema de montagem eisensteiniano³⁵. Dentre os principais teóricos dessa fase, vale a pena citar Christian Metz, que rompeu com o bazinismo e criticou a repressão a um uso mais amplo e político da semiologia nas produções cinematográficas; Emilio Garroni, que defendeu a desnaturalização da linguagem e a consequente sabotagem à ideia de espelhamento e de ordem natural do mundo; e Noel Burch, que argumentou a favor de um

³⁵ Em resumo, Sergei Mikhailovitch Eisenstein (1898-1948), considerado “o mais prolixo dos cineastas teóricos” por Aumont e Marie (2012, p. 95), tratou a montagem como uma operação do processo de pensamento por excelência. Desse modo, ela não devia ser utilizada para a representação “transparente” dos fatos da história, mas para a criação de significados que extrapolassem os sentidos denotativos imediatos, em um evidente estímulo à reflexão do público. Nesse sentido, ele se diferenciava do cinema realista clássico.

evolução do cinema guiada pelo “desejo formativo dos artistas, e não por algum realismo básico do veículo” (ANDREW, 2002, p. 189).

Em relação à releitura que Louis Althusser fez de Karl Marx, Xavier (2014) afirma que dois pontos subsidiaram as críticas dos teóricos contracinemáticos. Um deles, o da interpelação, mostra como os Aparelhos Repressivos de Estado (exército, polícia, justiça etc) e os Aparelhos Ideológicos de Estado (igreja, escola, família etc) impõem a ideologia da classe dominante ao indivíduo desde o seu nascimento, fazendo com que ele termine por se reconhecer nela e por reproduzir os seus princípios inconscientemente. A *Cahiers du Cinéma* e a *Cinéthique* incluíram o cinema *mainstream* no âmbito dos AIEs, uma vez que, por meio da noção de representação objetiva do mundo, instaurada e reafirmada ao longo das décadas por um grupo social privilegiado (a burguesia), os filmes fizeram com que o espectador se reconhecesse natural e imaginariamente neles. O segundo ponto está baseado na crítica às ideias de continuidade, totalidade e desenvolvimento orgânico da sociedade, características da chamada tradição idealista (com destaque para a dialética hegeliana). Assim, as duas revistas também refutaram o cinema dominante por ser idealista, isto é, baseado na naturalidade, na evolução contínua e nas histórias plenas de sentido, para defender um cinema materialista, calcado na descontinuidade, na linguagem criativa e no discurso que estimulasse o pensamento. Dito de outra maneira, o uso da impressão de realidade era entendido como uma celebração da forma mais reacionária de representação do espaço-tempo, construída para ser imposta como um divertimento fictício e ideológico que se confundisse com o real, em detrimento dos enunciados críticos.

Da psicanálise de Jacques Lacan, interessou principalmente a cena infantil do estágio do espelho. Esse recorte, já realizado pela interpelação althusseriana, diz respeito à constituição imaginária que uma criança com cerca de um ano faz do próprio corpo ao se deparar com a imagem dele refletida sobre uma superfície. Essa constituição ocorre pela primeira vez devido à combinação entre a imaturidade motriz (a criança tem uma noção fragmentada do seu corpo até então) e a maturação precoce da organização visual (que permite, enfim, a composição una de si ao se enxergar refletida). A *Cahiers du Cinéma* e a *Cinéthique* transportaram esse princípio para o cinema, a fim de estabelecer uma analogia com a relação que o público tece para com o filme convencional. Conforme Xavier (2014, p. 154), a sala escura, a disposição dos elementos de projeção e a obra filmica por definição fragmentada levam o espectador a reviver esse estado de “submotricidade” e “superpercepção”, uma vez que precisa constituir uma unidade com todas as sequências e

cenas “refletidas” na tela. Esse trabalho, que se dá a partir de um método de decodificação amplamente disseminado, culmina em uma dupla identificação: uma para com o conteúdo das imagens (personagens, principalmente) e outra, mais decisiva, para com a visão da câmera, “elemento constitutivo do mundo”. Nessa relação, o sujeito vê “refletido” o seu eu espectral de modo imaginário e completo, em total acordo com a ideologia dominante de representação objetiva do mundo. Ou como afirmam Aumont e Marie (2012, p. 108, destaque dos autores), “a tela remete a uma espécie de imagem especular do *eu* espectral, sem ser, propriamente falando, um espelho refletor”.

Com base nessa triangulação teórica e apesar da inexatidão entre os termos (semiologia ou semiótica do cinema), Mascarello (2001) destaca que o modernismo político francês teve dois momentos principais. Um deles ocorreu em 1969 e 1970, com a elaboração da teoria da desconstrução, quando as revistas investiram em artigos que questionavam a impressão de realidade e discutiam o grau ideal de radicalização do conteúdo (significado) e da forma (significante) no contracinema. O projeto não foi totalmente bem-sucedido porque, em relação ao segundo tópico, o que se viu na prática foi o direcionamento quase exclusivo da atenção à investigação e à exposição somente das formas. Ela se manifestou, sobretudo, na defesa de um cinema que trouxesse em si “a marca do processo de produção”, em vez de eliminar os traços que o denunciassem como objeto trabalhado e como discurso que tivesse por trás “uma entidade produtora e seus interesses” (XAVIER, 2014, p. 158), a exemplo do que se via nos filmes comerciais. Essa ênfase desequilibrada terminou por autorizar excessos formalistas posteriores em Burch, na França, e em Peter Gidal e Malcolm LeGrice, na Inglaterra, excluindo o aspecto histórico das discussões, tão importante na concepção eisensteniana do cinema de montagem.

O segundo momento se refere à chamada teoria do dispositivo, desenvolvida por Jean-Louis Baudry, em um artigo publicado na *Cinéthique*, em 1970. O mérito dela se resumiu a uma discussão mais sólida sobre a figura do público, a partir da crítica feita pelos desconstrutivistas à impressão de realidade, culminando no conceito de sujeito transcendental. De acordo com Xavier (2014), o estudioso se valeu da base laciana via interpelação althusseriana para mostrar que o sucesso do projeto ilusionista também estava baseado na posição oferecida à plateia durante a exibição fílmica. O argumento era o de que, ao investir em uma visão monocular da câmera, sempre baseada em um ponto fixo em torno do qual se organizavam os objetos em cena, o sistema determinava um lugar a ser ocupado pelo espectador, aquele de um sujeito transcendental, cuja função era a de ordenar as informações

diegéticas a partir dos códigos dominantes de representação objetiva do mundo. Dadas as características narrativas e de projeção fílmica, essa organização provocava a identificação com os personagens e com o ponto de vista do aparato, além da constituição do próprio eu espectral, fundamentalmente burguês. Em outras palavras, este último se reafirmava de maneira absoluta dentro do contexto ideológico que lhe foi imposto desde o nascimento por diferentes aparelhos sociais. Como coloca Mascarello (2001, p. 22) sobre esse contexto, “[...] o indivíduo a ser posicionado ideologicamente deve já dispor de faculdades ‘subjetivas’ para proceder ao ‘reconhecimento que o constituirá como sujeito’”.

Destes dois momentos teóricos principais, houve três desdobramentos. Em 1972, a *Cinéthique* criticou o próprio excesso de formalismo e passou a se focar no conteúdo dos filmes, como fazia antes dos episódios de maio de 1968. Dois anos depois, em 1974, a revista inglesa *Afterimage* publicou a tradução de um ensaio que Burch escrevera em francês, no qual defendia a volta à teoria da desconstrução, mas em um módulo já a-historicizante e ignorando as contribuições do sujeito transcendental. Por fim, Metz fez uma releitura da teoria do dispositivo, acrescentando-lhe um estudo acerca do voyeurismo e do fetichismo estimulados pelo aparato cinematográfico na relação com os espectadores, em uma edição de 1975 da revista francesa *Communications*. Tal pulverização das teorias em diferentes linhas de pensamento levou a uma inevitável implosão por esgotamento do modernismo político em território francês. Na avaliação de Mascarello (2001, p. 16), essa dispersão do *front* cultural revela os “impasses estabelecidos pela tensão entre um programa modernista formalista e sua pretensão de contemplar a História e o espectador”, fato que encaminhou a “um esvaziamento do projeto modernista-político” na França.

Nesse processo de implosão, contribuíram também as muitas críticas feitas a posições bancadas pela *Cahiers du Cinéma* e pela *Cinéthique*, dentre as quais destacamos duas aqui. Uma delas dizia respeito ao intenso determinismo textual que delimitava o *corpus* teórico do modernismo político como um todo. Com base em David Rodowick, Mascarello (2001) explica que, quando os estudiosos propuseram uma nova relação entre cinema e plateia, consideraram apenas o texto fílmico, elaborado antes das filmagens, para alcançá-la. Assim, e da mesma forma como fazia o cinema realista clássico, não havia espaço para um espectador independente, mas apenas para aquele tomado como passivo e refém do que fora decidido *a priori*. A outra crítica é ressaltada por Xavier (2014, p. 156), sobre a visão monolítica que as publicações tinham da ideologia dominante: elas olhavam para os produtos burgueses como se fossem sempre “resultado de um projeto sem contradições, fruto da lucidez e da

autoconsciência de uma classe que se anteciparia à história e constituiria seus códigos de representação com tal coerência e funcionalidade para a defesa dos seus interesses”.

Depois da fase francesa, Mascarello (2001) traz a fase britânica do modernismo político. Ela começou em 1971, com a “importação” e a tradução para o inglês das teorias da *Cahiers du Cinéma* e da *Cinéthique* pela revista *Screen*, atos viabilizados sobretudo por Stephen Heath e por Colin MacCabe, ex-alunos de Althusser, Lacan, Jacques Derrida e Roland Barthes em Paris. Em seguida, de 1974 em diante, a publicação iniciou a sua fase produtiva no domínio do escopo herdado, o que resultou em quatro linhas de pensamento – duas delas, o materialismo-estrutural e a abordagem contracinemática da teoria feminista, reviveram alguns impasses enfrentados pelos estudiosos franceses; as outras duas, o pós-brechtianismo e a dialética do sujeito, tentaram resolver esses mesmos impasses, a partir da revisão dos argumentos e da inclusão de novas referências. Apesar de o autor ressaltar sempre a falência de tais ideias, voltamos a reforçar que elas continuam a ser aplicadas por diferentes cineastas, com objetivos idênticos ou parecidos com os daqueles que atuaram nas décadas de 1960 e 1970.

As quatro linhas de pensamento da *Screen* são comumente agrupadas em um conjunto denominado *screen-theory*³⁶. A primeira, o materialismo-estrutural, valorizava as disjunções narrativa e representacional, tal qual a teoria da desconstrução e o resgate dela realizado posteriormente por Burch. Conforme salienta Wollen (1982, p. 195), a partir da obra de Gidal (1946-), o objetivo era “construir uma estética ‘anti-ilusionista’ para um meio ‘ilusionista’ por natureza”, mostrando o filme como um produto composto por procedimentos diversos, a exemplo do enquadramento, da focalização, da filmagem etc. No entanto, essa vertente, também defendida por LeGrice e definida pelos seus excessos formalistas, foi combatida pelo perfil corretivo-histórico do pós-brechtianismo, círculo no qual se encontravam Heath, MacCabe e Wollen e que terminou por conquistar a predominância teórica na publicação em 1974 e 1975. Paralelamente a esse dissenso conceitual, Laura Mulvey deu continuidade à teoria do dispositivo de Baudry e Metz, mas em um âmbito inteiramente novo, o da teoria feminista do cinema, inaugurando um caminho temático dentro dos estudos contracinemáticos, mas não isento de críticas. Dentre essas três tendências iniciais, é importante explorar, ainda que de maneira breve, o pós-brechtianismo, uma vez que

³⁶ Conforme ressalta Mascarello (2001, p. 13), “quando grafado em minúsculas, o composto institui uma tensão polissêmica entre o nome da revista e o significado do substantivo *screen* (tela), em alusão à fundação teórica da *screen-theory* na teoria francesa do dispositivo”.

configurou uma tentativa de contemplar a história no projeto modernista-político. Para tanto, lançou mão de uma pequena parte do pensamento de Bertolt Brecht, reelaborada dentro da moldura semio-lacano-althusseriana.

De modo geral, o pós-brechtianismo buscou reaproximar o modernismo político da realidade histórica, em um movimento oposto àqueles realizados pelo materialismo-estrutural e pelo desconstrutivismo de Burch, que pensavam somente em uma nova estética, em experimentos formais. Para atingir esse objetivo, os teóricos se apropriaram do conceito teatral do distanciamento (*Verfremdung*) em Brecht, que relaciona o texto de base da obra artística à produção de conhecimento sobre um assunto qualquer. Essa apropriação não ocorreu, entretanto, sem flexibilizações exigidas pela natureza do cinema e, também, da argumentação pretendida. Segundo Wollen (1982, p. 202), Brecht era realista e pensou esse princípio para embutir no teatro a ideia de representação da realidade, por meio da qual os espectadores, posicionados à distância do enredo, pudessem aprender algo com ele. Essa representação ia muito além da semelhança para com a aparência do objeto ou do referente de origem, buscando sempre revelar a sua essência, “precisamente aquilo que não aparecia à primeira vista”³⁷. Isso tudo porque, naquela época, a tradição burguesa tratava os espetáculos teatrais como substitutos e não como representações da vida cotidiana, diante dos quais o público desenvolvia uma relação quase umbilical, impossibilitando uma reflexão aprofundada. No cinema, a situação é parecida, mas o tratamento é diferenciado: tal conceito surge justamente para combater a prática de um realismo que é antirreflexivo e estimula o lapso de consciência, em prol de uma reformulação radical da linguagem que sustente um discurso crítico sobre qualquer aspecto da máquina social, afetando com isso a consciência da plateia.

Desse modo, os pós-brechtinianos mantiveram a defesa do trabalho sobre o significante e o significado, mas com o objetivo de não compor um experimento formalista e, sim, expor contradições das realidades cinematográfica ou social e promover com isso o distanciamento e a reflexão crítica do público. Conforme explica Mascarello (2001) a partir de Wollen, as ações sobre o significante eram entendidas de modo a não destruir, mas a intervir sobre o processo de significação, a fim de transformar os sentidos, alterar ou negar o fluxo dos significados, sempre promovendo desvios, subversões e conversões, em uma nova valorização do cinema de montagem. Diante dessa reorganização filmica, o espectador era

³⁷ “A representation, however, was not simply a likeness or resemblance to the appearance of its object/referent; on the contrary, it represented its essence, precisely what did not appear at first sight (WOLLEN, 1982, p. 202).

posicionado de uma maneira desconfortável que o obrigava a produzir determinados significados para as imagens apresentadas. Não havia, assim, a possibilidade de identificação nem de homogeneização ideológica para com os grupos dominantes, como se via no comportamento do sujeito transcendental e nos filmes convencionais. Apesar desse esforço sem dúvida corretivo, que tentou abrir espaço à história, o pós-brechtianismo permaneceu limitado ao determinismo textual, já que os efeitos que buscava durante a projeção estavam baseados em um texto apriorístico. Neste aspecto, não conseguiu se diferenciar muito de toda a herança francesa do movimento, fato que culminou em diversas críticas e na substituição por outra linha de pensamento na revista britânica, a da dialética do sujeito, a partir de 1975.

Heath e MacCabe tentaram resolver o impasse do pós-brechtianismo por meio da dialética do sujeito. Eles propuseram uma reorganização da triangulação teórica do modernismo político, a fim de historicizar o espectador e de reduzir ao máximo a influência do determinismo textual. Neste rearranjo, excluíram o referencial althusseriano, por entenderem que a apropriação que fazia da psicanálise lacaniana, concentrada apenas na cena infantil do estágio do espelho, era excessivamente reducionista. Feito isto, incluíram outros estágios do desenvolvimento subjetivo em Lacan, para constituir a figura de um espectador que estivesse sempre em movimento, que já trouxesse uma bagagem de conhecimento consigo e que não poderia ser totalmente reduzido ao texto fílmico ou à homogeneização ideológica. A ideia fundamental era a de que o público e os significados construiriam uns aos outros de modo contínuo, em um processo infundável, durante toda a projeção de uma obra fílmica. Como se vê, no entanto, nesse novo prisma conceitual de mão dupla, o texto ainda exercia uma influência sobre a plateia, definindo-a e constituindo-a ainda que de maneira relativa. Apesar dos esforços dos pesquisadores, a “contenção” temporária da audiência pelo texto fílmico continuava a ser considerada, mesmo que apenas nos momentos em que se fizesse urgente. Deste modo, as críticas feitas primeiro à vertente francesa e depois ao pós-brechtianismo se mantiveram neste último momento do projeto modernista-político da revista *Screen*. Na visão de Mascarello (2001, p. 25), as novas propostas apareceram mesmo “na condição de ressalva ou apêndice à investigação central”, que continuava a ser “a das estruturas textuais como posicionadoras do sujeito-espectador”.

Depois da dialética do sujeito e sem conseguir superar as críticas e as autocríticas às próprias contradições teóricas, o modernismo político também sofreu uma implosão por esgotamento na *Screen*, em uma re-encenação do que foi visto anos antes na *Cahiers du Cinéma* e na *Cinéthique*. De acordo com Mascarello (2001), Paul Willemen deu o tiro de

misericórdia: em um ensaio publicado em 1978, apontou os contrassensos e as tensões que permearam a *screen-theory*, ressaltou a inviabilidade de pensar o espectador de modo apriorístico a partir do determinismo textual e reclamou uma abertura maior do que a realizada pela sua última fase aos influxos do contexto de recepção. Na sequência, observou-se na teoria do cinema a passagem gradual do textualismo ao contextualismo, em um movimento que encontrou seu expoente máximo na liderança internacional do pensamento anglo-americano dos estudos culturais. As contribuições do projeto modernista-político permaneceram, contudo, na práxis cinematográfica, motivo o suficiente para que continuem a ser estudadas pelos novos pesquisadores nas universidades. De modo geral, e para facilitar a compreensão, podemos tratar seus deslocamentos conceituais internos da seguinte forma:

partindo de um desenho inicial onde o sujeito-espectador comparece apenas implicitamente como objeto de subjetivação (na teoria da desconstrução), elabora-se uma concepção detalhada do posicionamento subjetivo (na teoria do dispositivo), admite-se a seguir a necessidade de contemplar o histórico, ainda que sempre a nível textual (no pós-brechtianismo) e, em último e infrutífero esforço de fuga ao determinismo textual, aborda-se a condição do sujeito-espectador como a de constituído/constituído, em sua relação com o texto (na dialética do sujeito) (MASCARELLO, 2001, p. 17).

Concluído este panorama teórico sobre o modernismo político na França e na Inglaterra, realizaremos um recorte nos pensamentos de Wollen (1982) e de Wheatley (2009) na próxima seção deste capítulo, devido à permeabilidade que encontram na produção cinematográfica recente de alguns cineastas. O primeiro foi um dos nomes mais importantes do pós-brechtianismo e a segunda propôs uma nova classificação a partir dos seus princípios, formando um conjunto de fundamentos que será analisado com o auxílio dos longas-metragens *Vent d'Est* (1970) e *Film Socialisme* (2010), de Jean-Luc Godard, o primeiro em parceria com Jean-Pierre Gorin (1943-); *Der siebente Kontinent* (1989), *Benny's Video* (1992), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994) e *Caché* (2005), de Michael Haneke; e *Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), de Chantal Akerman. Depois disso, estaremos preparados para continuar com a análise do filme que serviu de mola-propulsora para este trabalho: *Funny Games*.

4.1 PÓS-BRECHTIANISMO: WOLLEN E WHEATLEY

O termo contracinema foi cunhado por Peter Wollen, em um artigo sobre o longa-metragem *Vent d'Est*, publicado em 1972 pela revista britânica *Afterimage* e republicado em 1982 na coletânea *Readings and Writings: Semiotic and Counter-strategies*. Além da terminologia, o autor estabelece no texto os critérios definidores do contracinema, chamados de sete virtudes cardeais (*seven cardinal virtues*), todas relacionadas aos princípios do modernismo político, com destaque para aqueles do pós-brechtianismo. Em contraposição, ele aponta também os aspectos que caracterizam o cinema convencional, representado sobretudo por Hollywood, nos sete pecados mortais (*seven deadly sins*). Como exemplo do primeiro caso, está a obra dirigida por Godard e co-dirigida por Gorin, classificada como “[...] um filme pioneiro, um filme de vanguarda, um filme extremamente importante” e “o ponto de partida para o trabalho sobre o cinema revolucionário” (WOLLEN, 1982, p. 91)³⁸. No início desta seção, vamos percorrer todos os critérios apresentados pelo autor, à luz do título destacado em sua análise.

Vent d'Est foi o longa-metragem que inaugurou os trabalhos do Grupo Dziga Vertov, cujos integrantes eram justamente Godard e Gorin. Influenciado pelos eventos de maio de 1968, o filme discute práticas revolucionárias no âmbito da luta de classes e a posição que o cinema deve ocupar em relação a elas: aquela contrária aos métodos dominantes de representação, uma vez que atendem aos interesses ideológicos da burguesia e não dos trabalhadores. Assim, a obra é composta por disjunções e repetições sonoras e imagéticas, por encenações e diálogos totalmente desdramatizados e por marcas do processo de produção fílmica – em uma das sequências cruciais a nosso ver, equipamentos cinematográficos registram uma “assembleia geral” de toda a equipe, na qual se discute a fabricação de imagens e de sons que remetam à ideia de repressão. Conforme afirma Autran (2015, p. 152-153), “[...] para além de um documento admirável, este filme, como grande parte da obra de Godard, permite uma reflexão acerca da produção de imagens no regime capitalista”, tornando a sua crítica “atualíssima” ainda hoje. Além disso, e conforme já assinalado, o título atende às sete virtudes cardeais do cinema pensadas por Wollen (1982), que podem ser representadas de acordo com o quadro abaixo, juntamente dos sete pecados mortais.

³⁸ “*Vent d'Est* is a pioneering film, an avant-garde film, an extremely important film. It is the starting-point for work on a revolutionary cinema” (WOLLEN, 1982, p. 91, destaque do autor).

Tabela 1 - Os sete pecados mortais e as sete virtudes cardeais.

Sete pecados mortais <i>(seven deadly sins)</i>	Sete virtudes cardeais <i>(seven cardinal virtues)</i>
Transitividade narrativa (<i>narrative transitivity</i>)	Intransitividade narrativa (<i>Narrative intransitivity</i>)
Identificação (<i>identification</i>)	Afastamento (<i>estrangement</i>)
Transparência (<i>transparency</i>)	Destacamento (<i>foregrounding</i>)
Única diegese (<i>single diegesis</i>)	Múltiplas diegeses (<i>multiple diegesis</i>)
Encerramento (<i>closure</i>)	Abertura (<i>aperture</i>)
Prazer (<i>pleasure</i>)	Desprazer (<i>un-pleasure</i>)
Ficção (<i>fiction</i>)	Realidade (<i>reality</i>)

Na contraposição entre a transitividade narrativa e a intransitividade narrativa temos, do primeiro lado, um encadeamento de imagens que formam uma unidade facilmente compreensível e, do outro lado, disjunções variadas que passam ao largo das convenções dominantes da linguagem fílmica. Dito de outra forma, enquanto uma está inserida no contexto do grau zero do estilo cinematográfico, a outra adere às inquietações da semiologia ou da semiótica do cinema, propondo novas experiências no âmbito dos significantes e dos significados. Na avaliação de Wollen (1982), *Vent d'Est* destrói praticamente toda a transitividade narrativa: as digressões que em obras anteriores de Godard provocam apenas interrupções momentâneas aparecem hipertrofiadas em quase todas as sequências, minando as possibilidades de uma continuidade nos moldes tradicionais. Além disso, o filme é dividido em capítulos, uma quebra diegética por si só, e adota o tom retórico, panfletário e desdramatizado para expor seus argumentos a respeito da luta de classes e do cinema militante. “Há diversas razões para que Godard rompesse com a transitividade narrativa. Talvez a mais importante é a de quebrar o encanto emocional da narrativa, forçando o espectador [...] a se reconcentrar e a focar novamente sua atenção” (WOLLEN, 1982, p. 80-81)³⁹. Nessa estratégia, vislumbra-se a influência do conceito de distanciamento em Brecht⁴⁰.

³⁹ “There are a number of reasons why Godard has broken with narrative transitivity. Perhaps the most important is that he can disrupt the emotional spell of the narrative and thus force the spectator [...] to re-concentrate and re-focus his attention” (WOLLEN, 1982, p. 80-81).

⁴⁰ Apesar de o pós-brechtianismo ter sido formalizado teoricamente apenas em 1974 pela revista *Screen*, a influência de Brecht já era evidente no cinema, como se vê em *Vent d'Est*. Wollen (1982) afirma mesmo que a

O segundo par do quadro se circunscreve no grau de proximidade que o público tece para com o filme. Há identificação nas situações em que o espectador se sente ligado empática e emocionalmente aos personagens da história e há afastamento quando ele é mantido à distância para refletir sobre o que é visto na tela, efeito estabelecido por recursos como o aparte, o comentário e a fragmentação dos papéis interpretados. Enquanto a primeira característica, comum ao cinema convencional, apresenta-se como um produto da transitividade narrativa, a segunda, contracinemática, está intrinsecamente ligada à intransitividade narrativa. *Vent d'Est* faz uso de apartes e de comentários, mas é no conjunto de personagens incongruentes, interrompidos e divididos que mais promove o afastamento da plateia. A exploração deste último aspecto se dá, sobretudo, no âmbito das vozes, uma vez que aparecem desconectadas das imagens, sobrepostas umas às outras ou em meio a uma tensão diegética-extradiegética – quando há uma voz *over* em discurso panfletário questionada pelos atores em cena, por exemplo. Relacionar uma determinada voz a um determinado personagem se mostra uma tarefa indubitavelmente difícil, já que, conforme aponta Wollen (1982, p. 81), “o filme usa a mesma voz para diferentes personagens” e “diferentes vozes para o mesmo personagem”⁴¹, em um claro objetivo de evitar uma constituição bem definida dos papéis em cena.

Seguindo adiante, a transparência ocorre quando o realizador trabalha a gramática fílmica de tal modo que ela se torna “invisível” aos olhos dos espectadores. Aqui salientamos a tradição realista e, mais uma vez, o grau zero do estilo cinematográfico, que desembocam na ideia de que a tela é uma janela aberta para um mundo representado objetivamente. Em oposição, o destacamento se dá quando o cineasta articula a linguagem para além das convenções dominantes, a fim de reivindicar a visibilidade que lhe é inerente e chamar a atenção do público para ela. Este uso pode ter, no entanto, diferentes finalidades: dentre os desconstrutivistas e os materialistas-estruturais, é comum que determinados elementos fílmicos sejam colocados em primeiro plano com o objetivo de constituir uma situação puramente ótica; já outros, como Godard, utilizam-se desse *modus operandi* para repensar o cinema a partir de um parâmetro historicizado. Em *Vent d'Est*, há um exemplo deste último caso: durante outra reunião da equipe de produção, na qual o tema em debate é a autogestão

obra de Godard está dentro da tradição moderna estabelecida por Brecht e por Antonin Artaud, outro teórico de renome no teatro.

⁴¹ “[*Vent d'Est*] takes specially far the device of allowing voices to float off from characters into a discourse of their own on the soundtrack, using the same voice for different characters, different voices for the same character” (WOLLEN, 1982, p. 81).

política, as imagens aparecem densamente marcadas, riscadas, arranhadas. Na leitura de Wollen (1982), essa sequência demonstra um entendimento da sétima arte como um processo de escrita em imagens⁴² e não como uma mera representação do mundo. Neste sentido, é compreensível que a película, material sobre o qual os fotogramas são gravados, contenha rasuras e outras indicações diversas. A ideia de obra destitui a impressão de realidade.

Na única e nas múltiplas diegeses, a discussão é sobre o ou os universos da história contada. Se o filme tem uma dimensão, apresentada de maneira clara, coesa e coerente, trata-se de uma diegese única; se, ao contrário, interpola mundos desconectados, a partir de fissuras intransponíveis e até mesmo incompreensíveis, as diegeses são múltiplas. Quando *Vent d'Est* traz personagens conversando em línguas diferentes, como se canais de áudio distintos fossem acionados ao mesmo tempo para uma interação absolutamente improvável, delineia-se o segundo caso. Em um desses trechos, vemos dois revolucionários presos de cabeça para baixo na encosta de um fundo de vale. Enquanto um deles, bastante ferido, relata grandes feitos em francês, o outro lhe responde apenas em inglês, e ambos riem juntos. Há ainda o plano-sequência envolvendo uma mulher grávida e o cineasta Glauber Rocha (1939-1981). A primeira encontra o segundo no centro de uma encruzilhada e lhe pergunta, em francês, qual direção deve tomar para chegar ao cinema político. Ele, que canta o refrão de *Divino, Maravilhoso*, composição de Caetano Veloso (1942-) e Gilberto Gil (1942-), responde em português: “pra lá é o cinema desconhecido, o cinema da aventura; por aqui é o cinema do terceiro mundo, [...] é o cinema da opressão de consumo imperialista, [...] da repressão, da opressão fascista, do terrorismo, é um cinema perigoso, divino e maravilhoso [...]”. Como se nota neste último exemplo, além dos idiomas diferentes utilizados pelos personagens, apresentam-se dois universos filmicos distintos, coexistentes e praticamente incomunicáveis.

Um filme também pode tratar de um ou mais temas de modo harmonioso, a partir de recortes extremamente precisos, definindo o encerramento, ou adotar um viés problematizante, ao determinar um debate com expansão bastante ampla, na chamada abertura. Na explicação de Wollen (1982), esta última se relaciona a um uso apurado de intertextualidades, citações e paródias, que supera sobremaneira a utilização apenas

⁴² É importante ressaltar que a ideia godardiana de escrita em imagens difere do conceito de *caméra-stylo* em Alexandre Artruc, mais próximo da noção de estilo. De acordo com Wollen (1982, p. 84, tradução nossa), o realizador de *Vent d'Est* busca “liberar as imagens de suas funções como elementos de representação e lhes atribuir uma função semântica dentro de um código icônico genuíno”, cuja construção só se dá se houver, de algum modo, comentários sobre o processo em si, o que envolve, invariavelmente, um alto nível de destaque.

secundária desses mesmos elementos pelo cinema convencional. É como se, na abertura, a obra se tornasse uma grande arena, na qual diferentes discursos se confrontariam de maneira independente em busca de uma suposta hegemonia. Com efeito, nos trabalhos de Godard, essa polifonia tem uma existência bem marcada, tanto estrutural como significativa, o que faz com que seja “[...] mais e mais impossível entender sequências inteiras e até filmes inteiros sem um grau de familiaridade com as citações e as alusões que os estruturam” (WOLLEN, 1982, p. 86)⁴³. No longa analisado, há diversas cenas em que personagens leem trechos de livros para expor ou explicar uma ideia que defendem; outros excertos também integram as falas de alguns deles, provocando uma ressignificação no contexto em que se inserem, como na sequência em que Rocha relaciona um verso da música *Divino, Maravilhoso* ao cinema do terceiro mundo. Além disso, um conflito polifônico ocorre na primeira assembleia geral da equipe de produção, na qual se discute a criação de imagens e sons que deem ao público a ideia de repressão. Há opiniões favoráveis e contrárias ao uso da primeira página de um jornal no filme, na qual se vê ilustrações dos rostos de Joseph Stalin (1878-1953) e de Mao Tsé-Tung (1893-1976) e a seguinte inscrição, feita grosseiramente a mão: “procurados por assassinato”.

Os tópicos seguintes, o prazer e o desprazer, definem-se por uma oposição entre o entretenimento e a satisfação da plateia, por um lado, e a provocação e a mudança de pensamento dela, por outro lado. Para Wollen (1982, p. 88) essas características se referem, principalmente, ao modo como o cinema *mainstream* e o contracinema fazem uso do aspecto fantasioso inerente à sétima arte, elemento este independente do grau de realismo convencional, uma vez que “enquanto há imagens, é impossível eliminar a fantasia”⁴⁴. Na sua avaliação, enquanto o primeiro lhe dá a forma de um tocador de flauta que hipnotiza o público, a fim de agradá-lo e de acalentá-lo por um tempo, o segundo faz uma apropriação fundamentalmente diferente, a fim de estabelecer uma ligação do espectador não com a história, mas com o discurso do cineasta, abrindo espaço para a reflexão e a mudança de pensamento. Em *Vent d’Est*, a fantasia se desvela como um fantasiar-se psicopatológico, quando compartilha o desejo de atirar em delegados sindicais (que trabalhariam a favor dos patrões) e de assassinar compradores nos supermercados (em um embate contra a sociedade de consumo). Neste último caso, imagens extremamente provocativas, detalhando a feitura de

⁴³ “It becomes more and more impossible to understand whole sequences and even whole films without a degree of familiarity with the quotations and allusions which structure them” (WOLLEN, 1982, p. 82).

⁴⁴ “[...] As long as there images at all, it is impossible to eliminate fantasy” (WOLLEN, 1982, p. 88).

bombas caseiras, são justapostas a outras que mostram cidadãos circulando pelas ruas de uma cidade, a sequência toda enredada por narrações em voz *over*⁴⁵ e sons de explosões. Ao cumprir com o papel que lhe é delegado, o de elaborar o significado correto para essa formulação estrutural e fantasiosa pouco comum, o espectador se conecta à retórica do realizador. Somente a partir daí, quando a reflexão se mostra garantida, ele pode ou não aderir à posição política apresentada.

Por fim, a ficção e a realidade se materializam à luz de tudo o que foi exposto até aqui. Em seus filmes anteriores, Godard começa a recuar e a atacar a vertente ficcional, entendida como quando atores interpretam uma história diante das câmeras, motivado por uma investigação em torno dos aspectos dissimulantes das imagens. De acordo com Wollen (1982, p. 90), o realizador demonstra um “horror à atuação”, baseado em uma antipatia para com aquele “que fala as palavras de outra pessoa”, inquietação esta que termina com o “reconhecimento de que ninguém nunca se expressa com as próprias palavras, portanto, de impossibilidade de um diálogo genuíno [...]” no cinema⁴⁶. *Vent d’Est* traz como herança dessa fase a quase inexistência de diálogos, substituídos por um número excessivo de monólogos, muitos deles leituras de excertos literários colocados em evidência a fim de chamar a atenção para este ponto da realidade cinematográfica. Após os eventos de maio de 1968, a aversão do cineasta à ficção se torna ainda mais extrema, quando passa também a considerar as implicações políticas que existem por trás dela. Ele começa a entendê-la a partir do seguinte esquema: atuação (*acting*) = mentira (*lying*) = fraude (*deception*) = representação (*representation*) = ilusão (*illusion*) = mistificação (*mystification*) = ideologia (*ideology*). Essa noção, criticada por Wollen (1982) em função das diferenças irreduzíveis entre seus elementos

⁴⁵ Quando o filme aborda, de modo apenas retórico, o desejo de promover um atentado, é delineada uma contraposição de ideias a partir de duas vozes femininas em narração *over*. Contra a investida de violência, diz a primeira: “os que jogam as granadas, que incumbem os fanáticos de fazer um trabalho assassino, agem como os gangsteres, cujo único objetivo é matar e destruir, ainda que não tirem disso qualquer benefício”. Em seguida, fala a segunda, favorável à ação: “eis o que diz o humanismo burguês, quando o explorado consegue meios de pegar o explorador pela garganta. Mas quando o humanismo burguês fala de vítimas inocentes, quando fala de violências inúteis, o que isso esconde? A realidade cotidiana da opressão burguesa, a realidade das lutas”.

⁴⁶ “Godard has long shown a horror of acting, based originally on a ‘logo-centric’ antipathy to anybody who speaks someone else’s words, ironic in the circumstances. Eventually, Godard seems to have reformulated his attitude so that actors are distrusted for speaking other people’s words, as if they were their own. This accompanies his growing recognition that nobody ever speaks in their own words, hence the impossibility of genuine dialogue and the reduction of dialogue to reciprocal – or often unilateral – interviewing” (WOLLEN, 1982, p. 90).

internos⁴⁷, também perpassa *Vent d'Est*, uma vez que os métodos de representação burgueses, que incluem o trabalho dos atores, são substituídos por uma desdramatização generalizada e por uma elaboração inovadora no âmbito da significação.

Assim, o que Wollen (1982, p. 91), Godard e *Vent d'Est* nos mostram é que o cinema não pode mostrar ou revelar a verdade, no sentido hollywoodiano e baziniano do termo, porque ela “[...] não está lá fora no mundo real, esperando para ser fotografada”. Nessa perspectiva, o que está ao alcance dos cineastas é produzir significados que “[...] só podem ser traçados, não em relação a alguma medida abstrata ou a um critério de verdade, mas em relação com outros significados”, em uma tensão que se mostra muitas vezes desafiadora ao entendimento do público. É por isso que o autor que elaborou as sete virtudes cardeais afirma que, dentro desses parâmetros, “[...] o objetivo de Godard de produzir o contracinema é o objetivo certo” e que a função dessa escola se resume a “[...] lutar contra as fantasias, ideologias e ferramentas estéticas de um cinema com as próprias e antagonistas fantasias, ideologias e ferramentas estéticas”⁴⁸. A batalha era, e continua a ser com Godard e com outros diretores da atualidade, contra a ideologia dominante de representação, o que não exclui, evidentemente, a presença de outras ideologias nos discursos filmicos.

Quase 40 anos depois e sob a justificativa de que os filmes recentes do contracinema diversificaram os métodos para tornar o espectador consciente da ideologia dominante no contexto audiovisual, Wheatley (2009) propôs duas novas classificações, que absorvem em parte a grelha de conceitos elaborada por Wollen (1982)⁴⁹. Em uma delas, que chama de primeira geração do modernismo (*first-generation modernism*), impera uma forma de reflexão “benigna”, pois deriva da aplicação de alguns critérios do realismo baziniano profundamente reformulados para os novos objetivos; já na outra, a segunda geração do modernismo (*second-*

⁴⁷ Como exemplo da própria crítica ao esquema em questão, Wollen (1982, p. 90, tradução nossa) cita o caso da ideologia: ela “[...] não depende primeiramente de mentiras. Depende da aceitação de valores e de interesses em comum”.

⁴⁸ “The cinema cannot show the truth, or reveal it, because the truth is not out there in the real world, waiting to be photographed. What the cinema can do is produce meanings and meanings can only be plotted, not in relation to some abstract yardstick or criterion of truth, but in relation to other meanings. This is why Godard’s objective of producing a counter-cinema is the right objective. But he is mistaken if he thinks that such a counter-cinema can have an absolute existence. It can only exist in relation to the rest of the cinema. Its function is to struggle against the fantasies, ideologies and aesthetic devices of one cinema with its own antagonistic fantasies, ideologies and aesthetics devices (WOLLEN, 1982, p. 91).

⁴⁹ Nas palavras de Wheatley (2009, p. 54, tradução nossa): “[...] nós devemos notar que, apesar de haver uma tendência entre os historiadores do cinema de discutir o contracinema como um monolito formal, caracterizado pelos princípios que Wollen explicou no seu ensaio sobre *Vent d'Est*, os filmes atuais do movimento são extremamente variados em suas abordagens para reposicionar o espectador como ideologicamente consciente”.

generation modernism), a abordagem é “agressiva”, por ser calcada na metatextualidade, revelando uma ligação mais próxima com os diversos desdobramentos teóricos do movimento na *Cahiers du Cinéma*, na *Cinéthique* e na *Screen*. Apesar de a justificativa estar baseada na produção cinematográfica recente, os exemplos primordiais são dos anos em que o modernismo político ainda era discutido pelas revistas europeias: de um lado está o longa-metragem *Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, de Akerman; e do outro, *Vent d’Est*, de Godard e Gorin. Vamos passar pelas considerações que a autora faz desses dois filmes, acrescentando-lhes alguns comentários e dados, e também por breves análises de outros títulos, realizados tanto por ela como por nós.

A primeira geração do modernismo está baseada primordialmente em uma extensão dos princípios bazinianos, sobretudo aqueles referentes a um realismo construído a partir do uso limitado da montagem e da preservação de certa ambiguidade no conteúdo exposto. Eles são alongados, estendidos, estirados até um extremo no qual o público se vê obrigado a cavar uma distância para se engajar racionalmente sobre a ação vista na tela, a fim de compreendê-la da maneira mais exata. Na prática, isto ocorre quando, apesar da manutenção do grau zero do estilo cinematográfico, a duração atribuída às imagens é, de modo geral, muito maior do que aquela exercida pelo cinema realista convencional. Assim, diante de uma cena estática por alguns minutos, o espectador é privado do lapso de consciência e é levado a escaneá-la atentamente em todas as direções, para tentar extrair dela um significado apropriado e em consonância com o todo. Essa construção é usada para subsidiar discussões políticas, ideológicas e sobre a natureza da percepção e da interpelação no cinema. Conforme explica Wheatley (2009, p. 55), “ao distanciar a plateia da narrativa e ao reduzir a narrativa e o significado a um mero esquema, o filme da primeira geração modernista serve como total negação das principais técnicas hollywoodianas para absorver o espectador [...]”⁵⁰.

Exemplo da primeira geração do modernismo, *Jeanne Dielman* é um longa-metragem com pouco mais de 190 minutos, no qual acompanhamos a rotina de três dias da personagem-título, interpretada por Delphine Seyrig, em Bruxelas, na Bélgica. Ela é uma dona de casa jovem e viúva, que vive em um apartamento com o único filho, Sylvain (Jan Decorte), e que se dedica para cumprir com todos os afazeres domésticos. Para ganhar algum dinheiro extra, ela também se prostitui aos fins de tarde, quando recebe homens dentro de casa, enquanto o

⁵⁰ “By distancing the spectator from the narrative and by reducing narrative and meaning to mere schema, the first-generation modernist film thus serves as a total negation of mainstream Hollywood’s techniques for absorbing the spectator [...]” (WHEATLEY, 2009, p. 55).

filho está estudando no colégio. Nota-se, porém, que, em meio à extrema cordialidade que emprega sobre esse cotidiano, a protagonista se sente insatisfeita com a realidade que a sociedade lhe impôs. Às vezes, essa constatação é clara, como quando relata a Sylvain a história do seu casamento⁵¹; noutras vezes, revela-se no silêncio solitário com que executa as suas tarefas ou na espera inquieta para que o tempo passe logo. De acordo com a leitura feita por Wheatley (2009, p. 54-55), o filme de Akerman “nos força a sentar em meio ao tédio da rotina de uma dona de casa, levando-nos a experimentar cada um de seus afazeres da maneira como ela os desempenha”⁵², situação que faz eclodir uma reflexão tanto política como ideológica: a primeira sobre o papel das mulheres na sociedade europeia após o fim da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) e a segunda sobre o modo como elas são representadas nos filmes convencionais. Por esse motivo, o título é normalmente considerado como feminista.

Para promover uma reflexão sobre a realidade das mulheres em geral, *Jeanne Dielman* aplica estratégias para evitar o lapso de consciência temporário do público, mesmo se inserindo no âmbito do realismo. A principal delas absorve os princípios bazinianos, utilizados conforme a primeira geração do modernismo, para que a plateia seja distanciada da diegese pelo tempo de exposição aos planos e possa, com isso, fazer uma avaliação crítica da sociedade a partir da história contada. Desse modo, em muitos quadros de longa duração, nenhuma ação relevante acontece, justamente para salientar a insatisfação da protagonista com a própria e imutável rotina de dona de casa. O efeito do estiramento desses princípios é ainda intensificado por outros artifícios: a fragmentação de toda a história em três partes, com a inserção de subtítulos indicando o fim dos dois primeiros dias; a repetição das mesmas tarefas domésticas em cada jornada diária da protagonista; e a simplificação da construção linguística, uma vez que todos os planos foram filmados com a câmera parada e, depois, justapostos a partir de cortes secos, a fim de causar “tédio” em quem assiste. O quadro abaixo, que elaboramos a partir de uma decupagem própria, ajuda a dimensionar a duração dos planos no título analisado.

⁵¹ Diz Jeanne Dielman: “Não sabia se queria me casar, mas era o que as pessoas faziam. Foi o que fiz”.

⁵² “So Akerman’s film, for example, forces us to sit through the tedium of a housewife’s routine, prompting us to experience each of her chores as she performs them” (WHEATLEY, 2009, p. 54-55).

Tabela 2 – Alguns planos longos de *Jeanne Dielman*.

Dia	Ações	Duração
1	Jeanne toma banho	3'05"
1	Jeanne faz crochê na sala do apartamento	3'31"
1	Jeanne se penteia, veste um robe e organiza a penteadeira do próprio quarto	2'37"
2	Jeanne engraxa os sapatos do filho e ferve água na cozinha	3'14"
2	Jeanne lava a louça do café da manhã	3'15"
2	Jeanne descasca batatas	2'30"
3	Jeanne prepara uma carne para assar	3'27"
3	Jeanne senta à mesa da cozinha, depois vai à sacada, volta para observar uma panela ao fogo e busca uma xícara	2'47"
3	Jeanne sentada à mesa da sala, após assassinar um homem	5'38"

Como as definições de Wheatley (2009) estão ligadas à classificação de Wollen (1982) e, por extensão, à vertente pós-brechtiana, é possível visualizar o diálogo que ela tece para com ambos na análise que faz de *Jeanne Dielman*. A relação entre a primeira geração do modernismo (Wheatley) e as concepções de afastamento (Wollen) e distanciamento (Brecht) é a mais evidente de todas. Além disso, o estiramento dos princípios bazinianos também pode ser considerado uma forma de destacamento (pensado por Wollen e reflexo das discussões semióticas/semiológicas do pós-brechtianismo) e existe, na experiência ofertada ao público, um desprazer em potencial (comum aos dois lados). Podemos afirmar assim que, em última

instância, o longa-metragem de Akerman revela a própria tentativa do pós-brechtianismo de aproximar o movimento contracinemático da realidade histórica, neste caso discutindo o feminismo, muito embora a interpretação da plateia esteja condicionada a um determinismo textual e ocorra a partir de uma estruturação linguística que, mesmo consideravelmente reformulada, insere-se no contexto da impressão de realidade.

Situação semelhante à de *Jeanne Dielman* pode ser observada no primeiro longa-metragem de Haneke para o circuito cinematográfico. Em *Der siebente Kontinent* (1989), a plateia acompanha uma história baseada em fatos reais, na qual uma família austríaca de classe média, formada pelo pai Georg (Dieter Berner), pela mãe Anna (Birgit Doll) e pela filha Eva (Leni Tanzer)⁵³, decide cometer suicídio. Apesar da vida confortável que os três personagens levam, existe uma espécie de vazio existencial com a qual têm de lidar e que fundamenta a decisão terminal. O realizador não traça verbalmente a ligação entre a sensação de vazio e a morte dos protagonistas, mas estimula o espectador a reconhecê-la a partir de um inegável determinismo textual. Diegeticamente, isto ocorre, a nosso ver, pela combinação de dois momentos: no primeiro, que se estende pelos 70 minutos iniciais de projeção, esse vazio é tratado como um reflexo negativo da sociedade moderna, por meio de cenas que mostram os familiares realizando atividades corriqueiras de maneira automatizada, fragmentada e alienada; e no segundo, que abrange os 35 minutos subsequentes, o fato de eles destruírem todos os bens dentro de casa antes da injeção letal encaminha a interpretação de que se rebelaram contra a sociedade que sustenta tal desconforto pela importância destinada às coisas, em detrimento das relações humanas. Se por um lado Georg e Anna são bem-sucedidos em seus trabalhos, ele é um engenheiro recém-promovido e ela uma oculista com negócio próprio, por outro as relações sexuais que mantêm são mecânicas e figuram apenas como um passatempo durante uma madrugada de insônia, conforme pontuação de Wheatley (2009)⁵⁴.

⁵³ Os nomes dos personagens nos filmes de Haneke normalmente se repetem e, portanto, podem não corresponder àqueles da família em cuja história o roteiro de *Der siebente Kontinent* foi baseado.

⁵⁴ “No início do segundo ‘capítulo’, logo antes de as rotinas diárias testemunhadas no primeiro [capítulo] se repetirem, Haneke mostra George [sic.] e Anna fazendo sexo. Por um minuto nada parece fora do comum, mas, à medida que eles chegam ao final, o despertador toca para se levantarem da cama, e o ato é então revelado por aquilo que é de fato. Não se trata de amor, nem tampouco de função procriadora, mas um modo de passar o tempo entre acordar e começar o dia. A relação deles é reduzida a um exercício sem sentido em uma série de exercícios sem sentido. Este episódio é seguido por uma série de breves imagens da família realizando sua rotina matutina: escovando os dentes, colocando cereal no prato, amarrando cadarços” (WHEATLEY, p. 56-57, tradução nossa).

Estruturalmente, Haneke investe sobretudo nas características delineadas pela primeira geração do modernismo, para levar o público a refletir sobre as condições desumanizadas impostas pela sociedade moderna, fato bem marcado por Wheatley (2009). Observamos que, em meio a um tom realista, *Der siebente Kontinent* traz um conjunto de planos longos que retratam as ações diárias da família, em meio a outros mais curtos e mais próximos daqueles que compõem o cinema convencional, já assinalando um hibridismo que percorreria toda a obra comercial do realizador. Dentre os primeiros, vemos Anna aguardando em uma fila por uma consulta médica (com duração de 1'20"), Eva comendo cereal na cozinha de casa (1'32") e a família toda tomando café da manhã (41"). É a partir do tempo prolongado que o espectador tem para analisar essas e outras imagens que se efetiva o afastamento e o engajamento racional para com a diegese, uma vez que é preciso descobrir o que elas querem dizer no contexto geral da história. Ademais, e conforme analisa a autora, todo esse efeito é intensificado e relacionado de modo mais evidente ao destacamento pela distribuição que o cineasta faz de 44 telas pretas com durações variáveis ao longo do filme. Ao mesmo tempo em que elas provocam uma fragmentação generalizada, uma vez que desconectam planos e sequências inteiras, oferecem um tempo extra para o público elaborar significados e refletir sobre as situações apresentadas nas imagens que as antecedem. É o efeito cumulativo desse trabalho que faz eclodir a crítica principal.

É importante ressaltar que *Der siebente Kontinent* não se restringe apenas aos planos longos e às telas pretas, mas faz uso de diversos outros recursos que dão suporte aos efeitos dos primeiros, encaminhando a interpretação que relaciona o vazio existencial ao suicídio dos personagens. Destacamos as filmagens com a câmera parada, como se isolassem determinados estratos factuais para análise, da mesma forma que fazem as telas pretas; os enquadramentos pouco usuais, porque se focam nas ações automatizadas e excluem os rostos dos personagens, evitando qualquer identificação para com eles; e a divisão de toda a história em três capítulos (*Parte 1: 1987; Parte 2: 1988; e Parte 3: 1989*), acentuando a sensação de fragmentação fílmica, que reflete indubitavelmente a vida dos protagonistas. Na avaliação de Wheatley (2009, p. 56), o longa-metragem mostra Haneke trabalhando com o escopo da tradição modernista, “com estruturas cinematográficas familiares ao contracinema, mas usando particularmente as técnicas da primeira geração do modernismo, baseadas nos princípios de fragmentação e distanciamento”⁵⁵.

⁵⁵ “[...] Haneke’s debut feature establishes the director as working firmly within the modernist tradition, drawing on cinematic structures familiar to us from counter-cinema, but using in particular the techniques of first-

Em *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), o terceiro longa-metragem que fez para o circuito cinematográfico, Haneke explora com afincado ainda maior a estratégia desenvolvida em *Der siebente Kontinent*. Como o próprio título sugere, o filme é composto por 71 fragmentos narrativos, divididos por 71 telas pretas, que, dessa vez, têm durações idênticas: cerca de 2 segundos cada⁵⁶. Além disso, o público é apresentado a várias histórias em vez de apenas uma, cujos planos e sequências se interpolam de maneira independente, até que começam a se entrelaçar e convergem em um final baseado em um acontecimento real: um tiroteio que matou várias pessoas dentro de um banco em Viena, na Áustria, em 1993. Os personagens principais são Marian (Gabriel Cosmin Urdes), um garoto romeno que mendiga e pratica pequenos furtos na capital austríaca; Hans (Branko Samarovski), que trabalha em uma transportadora de valores enquanto a mulher, Maria (Claudia Martini), cuida do filho recém-nascido; o aposentado Tomek (Otto Grünmandl) e a sua filha bancária, Sabine (Patricia Hirschbichler), cuja relação é de proximidade diplomática; o casal Inge (Anne Bennent) e Paul (Udo Sammel), que tenta adotar uma criança para formar família; e o estudante Max (Lukas Miko), que não consegue lidar com as pressões do dia a dia e, por isso, abre fogo no banco com uma arma comprada ilegalmente, cometendo suicídio na sequência. No atentado, quase todos os personagens estão na agência em questão - as exceções são Marian, Maria e Paul.

Em *71 Fragmente*, o uso de ferramentas da primeira geração do modernismo circunscreve um objetivo próximo àquele de *Der siebente Kontinent*, o de chamar a atenção do espectador para a alienação e o colapso da comunicação na sociedade moderna: os personagens vivem para os seus afazeres e não conseguem estabelecer relações efetivas entre si. Em vez de tratar esses temas no âmbito de uma única história, o cineasta opta por explorá-los em suas pluralidades, em diferentes grupos e contextos na Áustria. Ao fazer isso, ocorre uma “[...] redução do desenvolvimento dos personagens”, uma vez que “[...] o espectador não é introduzido a eles em sentido convencional algum”⁵⁷ (WHEATLEY, 2009, p. 66),

generation modernism, based as it is on principles of fragmentation and distancing, and aimed at restoring the spectator to the conditions of perception with which they confront reality” (WHEATLEY, 2009, p. 56).

⁵⁶ Wheatley (2009, p. 67, tradução nossa) comenta que, diferentemente de *Der siebente Kontinent*, no qual as telas pretas mais longas privilegiam a reflexão sobre determinados planos e sequências, em *71 Fragmente* a duração idêntica delas faz com que “cada cena apresentada nos impacte com a mesma (des)importância que todas as outras”.

⁵⁷ “With this multiple narrative comes a concomitant reduction of character development: the spectator is not introduced to these ‘characters’ in any conventional sense; exposition is restrained even more than in the preceding films; the spectator does not even learn the names of many of the characters” (WHEATLEY, 2009, p. 66).

dificultando qualquer processo de identificação. Os planos longos, focados em atividades corriqueiras e profissionais, repetem-se para manter o público à distância da ação na tela⁵⁸, com um novo e mais complexo quebra-cabeça para montar diante de si, devido à miríade de histórias que o compõe – e a solução para ele, o símbolo do destacamento neste caso, é mais uma vez pré-determinada. É interessante observar ainda que, em vários desses quadros longos, os personagens não pronunciam uma única palavra sequer enquanto realizam atividades mecanicamente, mas os televisores ligados sonorizam os ambientes com programas telejornalísticos e peças publicitárias, contrapondo os valores discrepantes que a sociedade atribui aos objetos e às relações humanas, em favor dos primeiros. Novamente, há a preponderância da câmera parada, mas os enquadramentos são mais usuais do que aqueles de quatro anos antes, outra marca de hibridismo.

A segunda geração do modernismo ocorre concomitantemente à primeira e se define por uma exploração da metatextualidade fílmica. Isto quer dizer que as obras deixam a impressão de realidade de lado, total ou parcialmente, para investir em uma série de disjunções derivadas dos debates semióticos/semiológicos dos anos 1960 e 1970 e das técnicas de montagem eisensteinianas. Ao seguirem por este caminho, o efeito sobre o público também muda: em vez de afastá-lo para que se engaje racional e objetivamente com as imagens, obriga-o a se perceber como espectador do título em projeção e, mais do que isso, como participante ativo na decifração da crítica proposta, ainda que tal atuação seja pré-determinada pelo texto. Nas palavras de Wheatley (2009, p. 55, destaques da autora), esse desdobramento “[...] não está preocupado em distanciar o espectador da ação cinematográfica, mas em enfatizar a sua proximidade com ela”⁵⁹. Além disso, acrescenta que “[...] onde a primeira geração do modernismo chama a atenção da plateia para o filme, a segunda geração do modernismo chama a atenção dela para *ela mesma*”⁶⁰. Para exemplificarmos este último caso, podemos recorrer a um recurso que apresentamos no início deste trabalho: o aparte. Quando o público sente o estranhamento de ser “observado” ou “provocado” por um dos personagens em cena, ele volta os olhos para si mesmo, confirma a posição que ocupa e

⁵⁸ Alguns exemplos são: o senhor Tomek falando ao telefone com a filha e com a neta (7’30”), Max jogando pingue-pongue com o auxílio de uma máquina (2’49”) e o casal Inge e Paul lendo na cama antes de dormir (1’57”).

⁵⁹ “This second group of ‘aggressively’ reflexive films is not concerned with distancing the spectator from the cinematic action, but with emphasising their proximity to it” (WHEATLEY, 2009, p. 55).

⁶⁰ “[...] Where the first-generation modernism only calls the spectator’s attention to the film, second-generation modernism calls their attention to *themselves*” (WHEATLEY, 2009, p. 55, destaque da autora).

visualiza a separação entre a diegese e a não-diegese. É por isso que a autora afirma que a abordagem aqui não é “benigna”, mas, sim, “agressiva”, pois se dá de maneira mais direta. Os exemplos primordiais são os longas-metragens de Godard da década de 1970, com destaque para *Vent d’Est*.

Conforme a análise de Wollen (1982), *Vent d’Est* atende às sete virtudes cardeais do cinema, a partir de um uso hipertrófico de disjunções filmicas. Embora todas essas disjunções se insiram na segunda geração do modernismo, destacamos aquelas que abordam o espectador de maneira direta, como se observa nos inúmeros apartes, nos comentários feitos em voz *over* e nas constituições pouco usuais de algumas cenas. A nosso ver, exemplos destes três casos ocorrem durante a assembleia na qual a equipe de produção discute a criação de imagens e sons que representem a ideia de repressão. Os apartes feitos pelas pessoas presentes inserem a plateia na reunião como uma espécie de convidada, para acompanhar o debate que ocorre nos bastidores das filmagens. Essa participação não é só imposta como é também registrada, já que, em um dado momento, um homem aponta uma câmera fotográfica para os “espectadores” e clica uma imagem “deles”. Essa abordagem é reforçada pelos comentários de uma voz *over* feminina sobre o fazer cinematográfico, uma vez que não são dirigidos a personagem algum, mas à consciência daqueles que estão sentados nas poltronas. Ela lança perguntas como “por que estas imagens?”, “por que estes sons?” e “por que essa abordagem incessante, mudando de imagens e de sons?”, referindo-se às disjunções da sequência, para em seguida responder: “era para se falar de algo que conhecemos em maio de 1968 nas fábricas, nas universidades, nos escritórios, nas reuniões de bairro. Os camaradas se reuniram, se juntaram. Na confusão das discussões, de algum modo eles progrediram”. Além disso, o público se depara com cenas bastante distintas, como naquelas em que uma mão “lhe mostra” primeiro a capa e depois duas páginas internas de uma edição de 1965 da revista francesa *Premier Plan*, na qual o cineasta Dziga Vertov (1896-1954) é o destaque principal, a fim de defender uma das posições ali debatidas. Diante disso tudo, podemos aplicar a curta avaliação que Wheatley (2009, p. 55) faz do filme à sequência completa da assembleia geral: “[...] uma abordagem radicalmente diferente ao espectador”⁶¹.

De acordo com Delorme (2010), foi após os episódios de maio de 1968 que Godard começou a discutir com mais profundidade a realidade histórica, a partir da elaboração e desenvolvimento de estruturas filmicas, em um alinhamento com o que mais tarde seria

⁶¹ “The second group of films, exemplified by Jean-Luc Godard’s 1970s counter-cinema and in particular *Le Vent d’est*, takes a radically different approach to the spectator” (WHEATLEY, 2009, p. 55, destaque da autora).

chamado de pós-brechtianismo. Esse perfil, que difere do anterior, inserido no contexto do movimento francês conhecido como *nouvelle vague*⁶², segue oscilante até os dias atuais. Dentre os filmes que o compõem estão *Vent d'Est* e aquele que consideramos um dos mais emblemáticos, *Film Socialisme* (2010), no qual uma construção metafórico-disjuntiva estimula a reflexão sobre a crise europeia frente à crise do capitalismo. A obra tem uma constituição genuinamente pluridiegética, comportando três diferentes atos, dos quais nos interessa sobretudo o primeiro, em função da discussão aqui proposta. Nele, acompanhamos o transatlântico Costa Concordia em um cruzeiro que vai de Alger, na Argélia, até Barcelona, na Espanha, passando por várias cidades, como Alexandria, no Egito; Haifa, em Israel; e Nápoles, na Itália. A embarcação, com passageiros que conversam entre si em diferentes idiomas, outra marca pluridiegética, figura como uma Arca de Noé do continente europeu, que navega sobre o oceano de dinheiro que o destruiu. As críticas feitas à história de vários países são confrontadas com o primeiro diálogo, no qual um homem diz que “o dinheiro é um bem público” e uma mulher acrescenta a comparação “como a água”, em um plano de 17 segundos que mostra apenas o movimento tranquilo do oceano a partir de um enquadramento em *plongée*⁶³.

O primeiro ato, concentrado em 44 minutos, é repleto de disjunções metafóricas que se encaixam na segunda geração do modernismo. Para apresentar as dificuldades comunicacionais dos países europeus, a fragmentação inerente às suas fronteiras visíveis e invisíveis e a saturação política que os absorve continuamente em momentos de crise, Godard opta por justapor imagens de diferentes qualidades dos seus representantes no interior da arca aquática. Algumas são de alta definição, outras de baixa definição e o casamento entre elas provoca uma espécie de choque no público, desafiando-o ao mesmo tempo a decifrar uma mensagem que não se ampara no grau zero do estilo cinematográfico. Tal delegação de responsabilidade marca a proximidade de que fala Wheatley (2009), uma vez que o entendimento da crítica depende quase exclusivamente do engajamento do espectador em

⁶² A *nouvelle vague* foi um movimento cinematográfico que se concentrou nos anos 1960. De acordo com Manevy (2012, p. 222), cineastas como François Truffaut, Eric Rohmer (1920-2010), Claude Chabrol (1930-2010) e Jean-Luc Godard, todos jovens que amadureceram durante a Guerra Fria (1945-1991), “[...] começaram a filmar aproveitando o clima propenso à renovação que culminaria em maio de 1968”. Nele, houve uma ruptura parcial com o cinema comercial francês, que replicava a cartilha hollywoodiana clássica, e um aumento da consciência acerca das questões envolvendo a representatividade em imagens. Os filmes começaram a incorporar o advento do acaso, a estética da fragmentação, a polifonia visual e algumas características comuns aos documentários; na esfera temática, traziam certo erotismo, romantismo com pitadas tragicômicas e visões em torno da sociedade de consumo. O movimento foi também influenciado pelo pensamento de André Bazin.

⁶³ Termo utilizado no cinema para designar tomadas aéreas.

desvendar as construções pouco usuais. O mesmo acontece nas sequências em que discussões sobre assuntos importantes, como o “abandono” da África pela Europa, são prejudicadas e até mesmo interrompidas pelos ruídos do vento em atrito direto com os microfones de captação sem a proteção adequada: trata-se de uma construção linguística para significar a ineficácia do diálogo entre os seus interlocutores, como mostra análise realizada por Béghin (2010). Em meio ao desenvolvimento desses argumentos, o arremate decisivo é, a nosso ver, o aparte realizado por Constante (Nadège Beausson-Diagne), no convés do navio. Ela olha para a câmera e interpela diretamente, ou agressivamente, o público: “pobre Europa. Não se purificaram, se corromperam pelo sofrimento. Não se sentiram exaltados, e sim humilhados pela conquista da felicidade”.

Haneke também utiliza características da segunda geração do modernismo, mas de maneira menos hermética que Godard. Wheatley (2009) destaca, por exemplo, as cenas iniciais de *Benny's Video* (1992) e *Caché* (2005), uma vez que submetem os espectadores a uma breve armadilha visual, a fim de lhes mostrar como a primeira percepção de uma imagem pode ser enganosa. Os dois filmes começam com cenas que remetem naturalmente a um presente diegético: em *Benny's Video*, trata-se da filmagem caseira do abate de um porco, a partir do ponto de vista de quem maneja a câmera, em um plano-sequência com duração de 1’47”; em *Caché*, mostra-se de maneira estática e objetiva o fim da Rue de Iris, em Paris, e a fachada de uma residência da via transversal, por 2’46”. No primeiro caso, o público se dá conta de que interpretou erroneamente a cena após 45 segundos, quando ela é, de repente, rebobinada em parte e reproduzida de novo em câmera lenta. Não era uma filmagem que acontecia naquele momento, mas, sim, uma gravação antiga exibida sem as informações que lhe localizassem no tempo e no espaço. No segundo caso, são as considerações verbalizadas pelos dois protagonistas depois de 2’19” que desvelam a imagem como a reprodução de um arquivo audiovisual, desfazendo a impressão de um ambiente “real” e “presente” onde uma ação parecia estar prestes a acontecer⁶⁴. Essa experiência metatextual imposta pelo realizador faz com que a plateia volte os olhos para si mesma, pois percebe que foi vítima de um estratagema fílmico ao qual não poderia escapar, que foi mesmo enganada. A partir daí, os dois títulos discutem e estimulam uma reflexão sobre a relação da sociedade moderna para

⁶⁴ Na análise de Wheatley (2009, p. 63, tradução nossa): “Como o título do filme [*Benny's Video*] e as cenas de abertura sugerem, a fronteira entre o vídeo diegético em andamento e a tão falada ‘realidade’ da narrativa fílmica é repetidamente colocada em questão, e em vários momentos o espectador só ganha consciência retroativamente de que as imagens que esteve assistindo são, na verdade, parte do vídeo de Benny (em oposição ao filme de Haneke), uma técnica que será reprisada com efeito ainda maior em *Caché*”.

com as imagens, a partir de enfoques diferentes: a vida mediatizada (*Benny's Video*) e a ameaça na forma de efigie (*Caché*).

A observação de preceitos da primeira e da segunda geração do modernismo em filmes recentes comprova a capacidade e a longevidade do contracinema em elaborar estratégias filmicas para estimular a consciência crítica dos espectadores. Diante de tudo o que foi discutido neste capítulo até agora, não seria exagero algum considerar Godard o cineasta mais importante desse movimento, já que, desde os episódios de maio de 1968, atua em um *modus operandi* que reflete as discussões encabeçadas pelo pós-brechtianismo e por diferentes teóricos, a exemplo de Wollen e Wheatley. *Vent d'Est* e *Film Socialisme* são apenas dois exemplos que demonstram a sua permanência e contribuição ao contracinema por quase meio século – seu último trabalho é *Adieu au Langage*, de 2014. Depois dele, outros realizadores apareceram e desenvolveram maneiras diferentes de atender aos mesmos objetivos, como é o caso de Haneke. *Der siebente Kontinent*, *Benny's Video*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* e *Caché* são representantes genuínos dessa nova safra. Falta, no entanto, voltarmos para a obra mais importante deste trabalho, porque foi aquela que nos trouxe até aqui. Na próxima seção, retomaremos a análise de *Funny Games*.

4.2. FUNNY GAMES (PARTE 2)

Com base em Wheatley (2009), afirmamos nas primeiras páginas deste trabalho que *Funny Games* tem uma estrutura híbrida, constituída a partir de um amálgama de características de dois movimentos cinematográficos diferentes e opostos, o cinema realista clássico e o contracinema. Depois de discutir os principais preceitos dessas duas escolas com o apoio de diferentes filmes e de realizar uma análise parcial do nosso objeto de estudo sob a ótica hollywoodiana e comercial, resta-nos agora explicar como o contracinema se insere nesse contexto, de que maneira se organiza a heterogeneidade de formas na construção filmica e por que ela promove sentimentos desagradáveis entre os espectadores ao longo de quase duas horas de duração. Com isso, cumpriremos o objetivo geral e os objetivos específicos que nortearam esta pesquisa nos últimos anos.

Na seção anterior, ressaltamos que esse hibridismo é uma marca da filmografia de Haneke. Preceitos do cinema convencional são utilizados juntamente de elementos

contracinemáticos, em uma estratégia que visa não o entretenimento, mas a reflexão sobre alguma questão específica. É por isso que Wheatley (2009, p. 22) afirma que, apesar da adesão a algumas resoluções do cinema realista clássico, a obra do diretor “[...] pertence à tradição modernista tanto na forma como na intenção, de acordo com várias categorias que Peter Wollen delineou em seu clamor por um ‘contracinema’ modernista”⁶⁵. A nosso ver, no entanto, *Der siebente Kontinent*, *Benny’s Video*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, *Code Inconnu: Récit Incomplet de Divers Voyages*, *La Pianiste* (2001), *Le Temps du Loup* (2003), *Caché*, *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* (2009) e *Amour* (2012) trabalham essa estratégia de modo mais suave que *Funny Games*, uma vez que evitam endereçamentos muito agressivos à plateia. Conforme vimos no capítulo segundo, nosso objeto de estudo tem quatro apartes e uma sequência na qual cenas diegéticas são rebobinadas de seu próprio interior para mudar o curso da história, elementos essencialmente metatextuais que não encontram equivalentes em intensidade no restante do conjunto da obra do realizador⁶⁶.

A estratégia básica de *Funny Games* é fazer com que o público reflita sobre o consumo que faz de imagens de violência por entretenimento, a partir do choque desencadeado pela justaposição de cenas com características do cinema realista clássico e do contracinema, momentos que Wheatley (2009, p. 99) chama de “impacto”: trata-se, com efeito, dos pontos nos quais “[...] o prazer do espectador (atrelado à narrativa) e a reflexão consciente que [ele] faz sobre o status do filme enquanto filme coincidem” ou quando “a posição confortável do público como espectador despercebido [o chamado *voyeur*], alcançada pelos desenvolvimentos narrativos na tela, é muito abruptamente desestabilizada”⁶⁷. Essa noção de impacto nos remete à teoria eisensteiniana, na medida em que defende uma obra fílmica que não seja emocional demais nem formalista demais, mas se baseie em um equilíbrio dessas duas características, em uma espécie de espiral dialética que as emaranhe. A

⁶⁵ “His films belong to a modernist tradition both in form and intention, conforming to many of the categories that Peter Wollen sets out in his call for a modernist ‘counter-cinema’” (WHEATLEY, 2009, p. 22).

⁶⁶ Em *Benny’s Video* e *Caché*, as cenas que incluem rebobinagens são agressivas porque submetem o espectador a um erro de interpretação, mas não chegam ao ponto de mudar deliberadamente o curso da história diegética, como se vê em *Funny Games*. Ainda assim, é importante ressaltar, todas elas se encaixam na segunda geração do modernismo de Wheatley (2009). Os outros filmes de Haneke trabalham a oposição entre cinema realista clássico e contracinema de maneira ainda mais suave, porque se restringem, quase que exclusivamente, à primeira geração do modernismo.

⁶⁷ “The point of impact is the moment at which the spectatorial pleasure drive (attached to the narrative) and the spectator’s conscious reflexivity about the status of the film as a film coincide. It is the result of reason and feeling conflicting. The spectator’s comfortable position as the unseen viewer, caught up in the narrative developments on-screen, is very abruptly destabilised” (WHEATLEY, 2009, p. 99).

diferença, contudo, é a de que, enquanto Eisenstein valorizava uma tomada de consciência do público com base na relação harmoniosa entre emoção e formalismo, Haneke aposta no mesmo produto, mas a partir de uma imbricação tensionada, conflituosa e problemática entre os dois elementos. Nas palavras de Wheatley (2009, p. 103, destaques da autora),

enquanto Eisenstein enxergou a resposta emocional [do espectador] como sendo vibratória, isto é, harmoniosa, para com a resposta intelectual, Haneke as vê de maneira diretamente oposta. Isto não quer dizer que uma deva ser sacrificada em prol da outra [...], mas que essa oposição deve ser usada de maneira produtiva. [...] É [...] um cinema da emoção e da razão *ocorrendo em tensão*. O espectador é solicitado a responder tanto emocional *como* intelectualmente ao filme, e quando essas duas formas diferentes de respostas ocorrem ao mesmo tempo, o resultado é um conflito produtivo: um conflito que força o espectador a refletir racionalmente sobre a própria resposta emocional.⁶⁸

Como *Funny Games* organiza, então, as características do cinema realista clássico e do contracinema para provocar um impacto “tensionado” sobre o espectador? Vamos começar aplicando o conceito de Wheatley (2009) na continuação da análise que fizemos parcialmente nas últimas páginas do capítulo terceiro. Lá, dissemos que, durante os 29 minutos iniciais de projeção, o longa-metragem investe com afinco nas características do cinema realista clássico: obedece ao grau zero do estilo cinematográfico, atende às três primeiras etapas da jornada do herói (“mundo comum”, “chamado à aventura” e “recusa ao chamado”) e estimula a aceitação de imagens violentas pelo público por meio da regra do desimpedimento. À essa composição, o realizador justapõe, então, um elemento típico do contracinema, isto é, o primeiro aparte do assassino Paul, aquele no qual pisca/sorri para a câmera, a fim de fissurar a impressão de realidade e fazer com que a audiência “desperte” do lapso de consciência em que se encontra. É como se, em um único lance, a plateia despertasse de uma espécie de feitiço prazeroso e se enxergasse em sua realidade imediata e concreta: diante de uma tela de cinema, de televisão ou de computador. Se a não-diegese havia evanescido após alguns minutos de projeção, agora ela ressurge, de modo imperativo, para que todos que assistem à história se visualizem nela, como seu espaço de direito.

⁶⁸ “Whereas Eisenstein saw felt response as being vibratory with, that is to say harmonious with, intellectual response, Haneke sees them as directly opposed. This is not to say that one should be sacrificed at the expense of the other. [...] It is [...] a cinema of emotion and reason *occurring in tension*. The spectator is prompted to respond both emotionally *and* intellectually to the film, and when these two different forms of response occur simultaneously, a productive conflict results: a conflict which forces the spectator to reflect rationally upon their own emotional response” (WHEATLEY, 2009, p. 103, destaques da autora).

Essa reterritorialização agressiva, característica da segunda geração do modernismo, é necessária não para afastar o espectador, mas para desvelar uma proximidade ainda mais profunda dele para com o longa-metragem, na comparação com aquela proporcionada pelo lapso de consciência. Quando pisca/sorri para a câmera, Paul evidencia a relação fundamental que se estabelece entre o público e os vilões de filmes violentos, notadamente aqueles do *thriller* e do terror: a de uma cumplicidade não-verbalizada e inconsciente. O personagem diz, por meio de um simples gesto, que as suas ações diegéticas têm por objetivo maior satisfazer os anseios de todos aqueles que pagaram para assistir a um título que deve, pelas convenções cinematográficas de mercado, estimular a sensação de suspense. Pode-se contra-argumentar que a plateia torce sempre pela sobrevivência total ou parcial da família, devido a um impulso humanitário que lhe é simplesmente inerente, mas é importante ressaltar que tal esperança vem depois do desejo de ser entretida pelo filme, ou seja, de que haja cenas violentas em quantidade suficiente para garantir o prazeroso frio na barriga – o que implica, claro está, o sofrimento das vítimas.

Conforme atesta Wheatley (2009, p. 96, destaque da autora), o aparte demonstra que “[...] os antagonistas estão ‘atuando’ para a audiência como uma parte do filme. Paul não vê a plateia apenas como espectadores, mas a acusa de ser sua verdadeira *raison de ser*: a violência [...] existe só porque o público espera por isso”⁶⁹. A avaliação dela está em consonância com uma explicação dada pelo próprio realizador, citado por Brunette (2010, p. 58): “eu faço do espectador um cúmplice do assassino e, em última análise, reprovoo-o por essa posição. É um pouco sarcástico, mas queria mostrar como você sempre termina cúmplice do assassino quando assiste a esse tipo de filme [em referência àqueles convencionais]”⁷⁰. Desse modo, podemos afirmar que o impacto não rompe somente com a impressão de realidade proporcionada pelo grau zero do estilo cinematográfico, mas também, e de maneira definitiva, com a regra do desimpedimento, já que o público é colocado ao lado dos criminosos e não das vítimas que representam os medos sociais em questão. A principal consequência de tal evento é que a audiência fica suscetível a sentir culpa pelo sofrimento dos Schobers/Farbers a partir desse ponto.

⁶⁹ “[...] The address to the audience constantly refers to the fact that the antagonists are ‘performing’ for the audience as a part of a film. Paul does not merely acknowledge the audience as spectators, but he also accuses them of being his very *raison d’être*: the cinematic violence in *Funny Games* exists only because the audience expects it” (WHEATLEY, 2009, p. 96, destaques da autora).

⁷⁰ “I’m making the viewer the accomplice of the killer, and ultimately I’m reproaching him for this position. It’s a little sarcastic, but I wanted to show how you always end up the accomplice of the killer if you watch this kind of film” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 58).

Depois desse primeiro impacto, *Funny Games* retoma parcialmente as características do cinema realista clássico. De novo, o grau zero do estilo cinematográfico circunda todas as cenas e sequências. Em relação à jornada do herói, o filme pula a etapa do “encontro com o mentor”, mas cumpre com a “travessia do primeiro limiar”. Na nossa avaliação, o ponto que marca o início da aventura propriamente dita é aquele no qual Georg/George, Anna/Ann e Schorschi/Georgie são obrigados a aceitar a aposta de Paul e Peter. Trata-se, de fato, do instante em que é dada a largada à luta cronometrada das vítimas pela sobrevivência. De um esperado novo mergulho no lapso de consciência, estimulado pela construção convencional, a plateia é resgatada por outra abordagem agressiva, o segundo aparte, aos 40/42 minutos: Paul, sentado em um sofá, vira o rosto para a câmera e pergunta: “O que acha? Acha que eles [Schobers/Farbers] têm chance [de vencer a aposta]? Está do lado deles, não é? Em quem vai apostar?”. Com esse impacto, Haneke reforça o efeito do primeiro aparte, uma vez que faz o público visualizar e avaliar, de modo mais incisivo, os seus desejos em relação à história apresentada, a partir da consciência, ou no mínimo de uma sensação esclarecedora, de cumplicidade para com a dupla de criminosos. De acordo com Laine (2010, p. 57, destaque da autora),

acredita-se popularmente que, face a cenas horríveis como aquelas retratadas em *Funny Games*, a audiência tende a se identificar com as vítimas automaticamente. Mas ao ter os assassinos olhando de forma constante para a câmera, piscando e se reportando à audiência diretamente [...], Haneke nega esse tipo de fácil solução. Como resultado, os espectadores realizam que são observadores, não vítimas. O jogo de Haneke é fazê-los dividir a agonia dos Schobers [ou Farbers], enquanto os permite se mover entre a diegese e a não-diegese juntamente com os assassinos psicopatas. Isto sugere que o público funciona como cúmplice para a tortura dos Schobers. Assim, mesmo que a nossa compaixão e preocupação estejam claramente com os Schobers, nós estamos ‘jogando o jogo’ do lado errado, junto com os assassinos, gostemos disso ou não.⁷¹

Em seguida, o grau zero do estilo cinematográfico é retomado, mas a jornada do herói ganha uma continuidade irrecuperavelmente fissurada: o longa-metragem se concentra de

⁷¹ “It is popularly believed that, faced with the horrific scenes like those depicted in *Funny Games*, the audience tends to identify with the victims automatically. Yet by having the killers constantly looking into the camera, winking, and addressing the audience directly [...] Haneke denies the audience this kind of easy solution. As a result, the audience realizes that they are the observers, not the victims. Haneke’s game with the audience is to make them share the Schobers’ agony, while permitting them to move between the diegesis and the nondiegesis together with the psychopathic killers. This suggests that the audience functions as an accomplice to the torture of the Schobers. So even though our compassion and concern is clearly with the Schobers, we are ‘playing the game’ on the wrong side, together with the killers, whether we like it or not” (LAINE, 2010, p. 57, destaque da autora).

modo exclusivo na “provação” e na “ressurreição”. Isto ocorre porque, desde o segundo aparte, toda a história se resume aos embates entre as vítimas, de um lado, e os criminosos, de outro. Na nossa análise, a “provação” se estende até o momento seguinte ao assassinato de Schorschi/Georgie, quando a dupla de visitantes desiste repentinamente da aposta e vai embora. Há, ali, uma situação genuína de crise, determinada pelo mais alto grau de tensão, que resulta em uma inevitável transformação das vítimas: a tragédia com o filho faz com que Anna/Ann e Georg/George atravessem o movimento de morte e renascimento e passem a agir de acordo com uma valorização revigorada de suas vidas. Nesse sentido, eles empreendem diferentes ações para buscar ajuda e a mulher chega mesmo a se declarar ao marido, dizendo-lhe que o ama em meio a uma torrente de lágrimas e beijos. O pico de tensão da “provação” não atinge somente os personagens, mas também os espectadores, e de uma maneira bastante desagradável, porque desobedece à regra cunhada por *Sabotagem*, aquela de nunca matar uma criança em um filme.

Já a “ressurreição” começa quando Paul e Peter retornam à casa de veraneio, para um novo e definitivo enfrentamento com o casal, delineando também um novo e definitivo momento de morte e renascimento. Dessa vez, a situação não é mais de crise e, sim, de clímax, pois o pico de tensão é substituído por um pico emocional, conforme prescreve o esquema de Vogler (2015). A sequência que melhor traduz essa fase é aquela no qual Anna/Ann reage de modo incisivo, pegando uma espingarda e atirando contra Peter, que cai instantaneamente morto. A avalanche de sentimentos é tão intensa que o público experimenta a sensação de catarse em dose elevada, provocando, inclusive, manifestações das mais diversas - Brunette (2010) lembra que, na *première* do filme em Cannes, os espectadores chegaram a comemorar, por meio de aplausos, a revanche de Anna/Ann sobre os visitantes criminosos. Nesse trecho, porém, observamos também a ocorrência de dois impactos, que, além de reforçarem os anteriores, extinguem qualquer esperança de que a história acabe de um jeito convencional: um pouco antes do assassinato, Paul realiza o terceiro aparte, aos 95/89 minutos, perguntando ao público se deseja um “fim de verdade” para a história, o que implica mais violência contra as vítimas; depois do tiro, aos 99/94 minutos, há a rebobinagem intradieética, que traz Peter de volta à vida e, surpreendentemente, anula a catarse que ofereceu tanto alívio à plateia. Ambas as intervenções, agressivas em essência, fazem aumentar exponencialmente a sensação de culpa pelo sofrimento dos Schobers/Farbers, pois fica claro que a obra trabalha a favor dos criminosos e, sem dúvida alguma, dos seus cúmplices.

Depois de três apartes, da rebobinagem intradiegética e da ruína gradual dos elementos do cinema realista clássico, a quarta e última intervenção de Paul, na qual sorri/olha para a câmera aos 106/102 minutos, sugere que toda a violência praticada contra os Schobers/Farbers será repetida junto aos Berlingers/Thompsons. Como o longa-metragem termina nesse *momentum*, é como se apontasse para uma possível continuação em breve, estratégia comum ao cinema convencional para monetizar altas somas sobre potenciais sucessos de bilheteria. No entanto, em virtude da experiência desagradável que oferece por meio do efeito cumulativo de culpa, o filme se mostra capaz de fazer com que o público não sinta mesmo vontade de assisti-la. As perguntas, os olhares e os sorrisos comprometedores do assassino, além do efeito corrosivo da rebobinagem disjuntiva, demonstram uma alta capacidade para levar a audiência a pensar sobre o seu perfil enquanto consumidora de imagens de violência e sobre o uso “recreativo” que a indústria faz dessas últimas. Tudo isso só ocorre porque os impactos interrompem o prazer resultante do uso de elementos do cinema realista clássico com a introdução abrupta de características crítico-rationais do contracinema: assim, ao fim de tudo, não resta espaço algum ao divertimento, mas somente ao autojulgamento dos espectadores, que está calcado, necessariamente, no desprazer da culpa. É por isso que, na *première* em Cannes, “quando ocorreu a rebobinagem, houve silêncio total, porque eles [os espectadores] entenderam que haviam permitido ser totalmente manipulados. Porque [perceberam também que] aplaudiram um assassinato” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 67)⁷². Na avaliação geral de Wheatley (2009, p. 45),

[uma vez que nos sentimos] encorajados em meio a uma relação prazerosa com o filme, dispositivos reflexivos nos atacam com uma força imprevista, já que rompem com aquilo que é seguro, com a posição segura que tomamos. Desconfortável, o espectador se torna consciente de si mesmo como alguém sentado em uma sala de cinema, engajado em uma busca escapista. Ele retém seu desejo anterior por prazer, mas é preciso lutar agora contra a consciência racional das estruturas manipulativas do cinema. Diante desse conflito entre emoção e razão, nós podemos dizer que o objeto de consciência crítica é moral, envolvendo tanto a relação emocional com o filme, como as implicações éticas desse movimento⁷³.

⁷² “When it was rewound, there was total silence, because they understood that they had let themselves be totally manipulated. Because they had applauded a murder” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 67).

⁷³ “Encouraged into a pleasurable relationship with the film, reflexive devices strike us with an unforeseen force, as they rupture the safe, secure position of refuge we have taken up. Discomfited, the spectator becomes aware of himself as someone sitting in the cinema, engaging in an escapist pursuit. They retain their earlier desire for pleasure, but it must now struggle against the rational awareness of the cinema’s manipulative structures. Due to this conflict between emotion and reason, we may say that the object of critical awareness is then itself moral, involving both our emotion involvement with the film, and the ethical implications of that movement” (WHEATLEY, 2009, p. 45).

Diferentemente da análise que empreendemos, mas ao mesmo tempo complementar a ela, Wheatley (2009) faz duas leituras de impactos formados por um recorte mais concentrado, entre elementos próprios do *thriller* e do contracinema, em *Funny Games*. A primeira, que chama de episódio modernista (*the modernist episode*), abrange desde a fuga de Schorschi/Georgie até o momento em que o vemos morto pela primeira vez, envolto em uma poça de sangue, na sala da casa de veraneio da família Schober/Farber. A segunda, denominada reflexividade “agressiva” (*“agressive” reflexivity*), concentra-se na sequência da rebobinagem, na qual o assassinato de Peter, cometido por Anna/Ann, é desfeito por Paul com a ajuda de um controle remoto. Enquanto o episódio modernista revela a tensão entre construções típicas do gênero em si e da primeira geração do modernismo, a reflexividade “agressiva” trabalha a dualidade a partir dos elementos da segunda geração do modernismo. Seguiremos essa ordem na explanação e utilizaremos também as contribuições de outros estudiosos, a fim de endossar a reflexão sobre o longa-metragem de Haneke.

No episódio modernista, Wheatley (2009) divide o trecho que contempla a morte de Schorschi/Georgie em três partes: a perseguição (*the chase*), o assassinato (*the murder*) e o resultado (*the aftermath*). Na primeira, que abrange desde a fuga do menino até o momento em que ele puxa o gatilho de uma espingarda contra Paul na casa dos Berlingers/Thompsons, a construção fílmica se dá a partir de convenções do *thriller* no âmbito do cinema realista clássico. A autora destaca detalhes que classifica como genuinamente hitchcockianos, a exemplo do retrato em penumbra do interior da residência vizinha; dos barulhos descuidados que o garoto faz na tentativa de se esconder; da transição rápida e alternada dos planos que mostram Paul e a criança; e da suspensão repentina do momento em que a tensão está em seu ponto mais alto: depois que a arma não dispara, o assassino chega até a vítima e um corte leva o espectador de volta à casa dos Schobers/Farbers, impedindo-o de saber temporariamente o que acontece entre os dois. Tal estratégia deixa o público pleno de uma prazerosa sensação de suspense e em uma espera ansiosa para descobrir o que se passou.

Assim que o longa-metragem volta à residência dos Schobers/Farbers, começa a segunda parte, a do assassinato. É ali, depois de alguns instantes, que a audiência revê Schorschi/Georgie, que chega vivo, molhado e assustado, na companhia de Paul. Na sequência e por meio de cortes aplicados em ritmo moderado, planos americanos mostram a espingarda sendo recarregada, Peter começando a contagem que definirá o primeiro a morrer e Paul indo à cozinha para preparar um sanduíche noturno. Rapidamente, a tensão do público atento ao correr dos números se eleva a um novo nível recorde, para ser frustrada de maneira

brusca poucos segundos após, uma vez que, quando o tiro é disparado, a cena na tela é um longo plano de Paul olhando para o interior da geladeira e não o assassinato em si – uma banalidade cotidiana que dura 58/45 segundos e que nos remete, em certa medida, a *Jeanne Dielman*. A expectativa de um momento de catarse é, assim, radicalmente atrofiada, enquanto a plateia tenta descobrir, por meios dos gritos que escuta, quem foi atingido pelo tiro. Wheatley (2009, p. 91) explica que, ao contrário do que acontece ao fim do segmento da perseguição, aqui “[...] o momento de clímax⁷⁴ que o espectador estava esperando (a arma a ser disparada, o assassinato a realizar-se) ocorre de fato, mas ele é impedido de ter o prazer da catarse, pela maneira anticlimática que [o crime] é apresentado”⁷⁵. Trata-se, assim, de um verdadeiro impacto.



Imagem 5 – Paul mexe na geladeira quando Schorschi é morto (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

A catarse é um dos elementos mais comuns do cinema realista clássico e não somente do gênero *thriller*. Vogler (2015) afirma que esse conceito remete primeiramente ao drama

⁷⁴ Diferentemente de Vogler (2015), Wheatley (2009) não faz diferenciações entre os momentos de crise e de clímax nas suas análises. De modo geral, ela se refere aos trechos mais intensos da história como clímaxes, que pressupõem o desencadeamento de catarses.

⁷⁵ “Here, the climactic moment that the spectator has been waiting for (a gun to be shot, a murder to take place) does indeed occur, but the spectator is denied the pleasure of catharsis by the anticlimactic manner in which is presented” (WHEATLEY, 2009, p. 91).

teatral grego da idade antiga, cujo objetivo primordial era provocar uma espécie de expurgo dos sentimentos ruins acumulados pelos espectadores durante a rotina do dia a dia. Assim, assistir a uma tragédia no palco tinha um efeito terapêutico legítimo sobre as pessoas daquela época: as peças faziam-nas experimentar as sensações prazerosas de alívio e purificação devido à eliminação de todos os “venenos” do cotidiano. Conforme vimos brevemente no capítulo terceiro, no contexto cinematográfico o termo é usado para designar a descarga emocional intensa que acomete o público no encerramento dos momentos de clímax das histórias. É como se a plateia vomitasse de uma só vez todos os sentimentos incômodos que germinaram e foram mantidos dentro de si por causa única e exclusiva da projeção fílmica. No caso do episódio modernista em *Funny Games*, Wheatley (2009) afirma que haveria catarse somente se o assassinato de Schorschi/Georgie fosse mostrado explicitamente, encerrando toda a tensão estimulada desde que ele fugiu para a casa dos Berlingers/Thompsons. Ao mostrar Paul na cozinha no instante em que o tiro é disparado, as expectativas frente ao filme se dissolvem, a angústia aumenta porque não se sabe quem morreu e qualquer possibilidade de alívio deixa então de existir. A emoção do momento é destituída de maneira forçada pela imposição de um engajamento racional sobre a diegese.

A contextualização histórica feita por Vogler (2015) encontra respaldo ainda mais aprofundado em Nietzsche (1988), ampliando o arsenal de subsídios à nossa disposição para um melhor entendimento do conceito quando transposto ao cinema. Para o filósofo, a catarse é o resultado do arrebatamento emocional que toma conta da plateia na tragédia teatral grega, esta derivada de uma combinação que traz, por um lado, a embriaguez, o êxtase e o terror relacionados ao deus Dionísio (traduzidos sobretudo pelo uso da música e do ritmo ditirâmbicos) e, por outro lado, a aparência contemplativa concernente a Apolo (nas formas mitológicas do enredo, na interpretação técnica dos atores e na apreciação meramente estética). Para que sintam na pele esse arrebatamento, a audiência precisa antes ser absorvida pelas características dionisíacas até o ponto em que se autoextermine, esqueça de si mesma e da própria vida, para participar das ações representadas pelos atores como se estivesse em um outro corpo, sob a égide de um outro caráter. Ao fim dessa incursão, a plateia é agraciada com um verdadeiro momento de paz, uma vez que se reencontra renascida, renovada e reconciliada consigo mesma, como que diante da possibilidade de um novo começo na própria vida. Nas palavras do pensador (1988, p. 39), quando se alcança esse último estágio, quebram-se “todas as barreiras rígidas e hostis que a miséria, a arbitrariedade ou o ‘modo insolente’ haviam estabelecido entre os homens” na sociedade.

Com base nessa leitura nietzschiana, podemos inferir que o segmento do assassinato de Schorschi/Georgie viola, de fato, o cinema realista clássico. A construção fílmica se apoia primeiramente nas convenções do gênero *thriller* para “embriagar” o público, mas depois, com a ocorrência do impacto contracinemático, atrofia a tão esperada catarse, a fim de atender a objetivos reflexivos e não emocionais. Por um lado, e de acordo com Laine (2010, p. 55), “uma vez que o horror e a agonia da audiência não encontram uma saída por meio de um momento de catarse, eles se tornam duradouros, evidenciando a traumática realidade da violência”⁷⁶. Incluiríamos ainda a culpa nessa lista de sensações desagradáveis, já que a sequência ocorre depois de dois apartes de Paul, o primeiro desvelando e o segundo reforçando a cumplicidade do espectador para com os visitantes criminosos. Por outro lado, a inserção do longo plano do assassino na cozinha e o destacamento do espaço fora de cena a partir dele, no qual o tiro atinge o menino, mostram-se como condição fundamental para o estímulo ao pensamento crítico. Conforme explica Price (2010, p. 42, destaque nosso), essa estratégia “[...] constrói um espaço à reflexão em vez do *pathos*, que conduziria à estrutura da catarse, que funciona hoje a serviço da ordem, aquela que configura a violência e a dor de alguém em prol da ideologia ou, mais pesadamente, do entretenimento”. Assim, e ainda segundo o autor, no filme “[...] a dor mobiliza o pensamento; mas, de maneira irônica, isso se dá a partir da recusa em determinar uma palavra ou imagem idêntica a ela”⁷⁷.

Wheatley (2009), entretanto, concentra-se pouco no plano longo de Paul na cozinha e mais no segmento seguinte, o do resultado, para salientar o embate entre as convenções do cinema realista clássico e da primeira geração do modernismo. Nessa terceira parte, há apenas dois planos estáticos, que, juntamente com o atrofiamento da catarse, contrapõem-se às fórmulas convencionais do *thriller*: o primeiro mostra a tela da televisão da sala ligada e suja de sangue por 36/40 segundos; e o outro, um plano-sequência, enquadra o corpo de Schorschi/Georgie e a movimentação dos seus pais depois de os criminosos partirem, durante 10/9 minutos. Juntos, esses fragmentos obrigam a plateia a encarar as consequências das ações violentas que aconteceram na diegese, algo incomum no cinema *mainstream*: com as imagens carregadas de realismo expostas ao longo de um tempo maior do que o

⁷⁶ “Since the audience’s horror and agony cannot find an outlet through a moment of catharsis, they become enduring, bespeaking the traumatic reality of violence” (LAINE, 2010, p. 55).

⁷⁷ “Haneke’s use of the long take in these scenes, and the offscreen space it opens, constructs a space for reflection rather than for pathos, which would lead to a structure of catharsis that ultimately works in the service of order, one that configures violence and someone else’s pain in the service of an ideology, or, more plainly, entertainment. Instead, pain here mobilizes thought; but ironically, it does so by its refusal to find a word or image identical to it” (PRICE, 2010, p. 42).

habitualmente praticado, o espectador é obrigado a escaneá-las em todas as direções, em vez de apenas registrá-las no contexto da narrativa. Assim, além de ver o filme enquanto filme, pois se encontra afastado da ação na tela, é necessário enfrentar o resultado do assassinato de uma criança a partir de um novo florescimento racional. Como argumenta Wheatley (2009, p. 92, destaques da autora),

com o impulso emocional egoísta por prazer bloqueado, o espectador se compromete com os eventos na tela de uma maneira diferente: o desconforto vem ao ser forçado a testemunhar o resultado da morte de Georgie [ou Schorschi] e a se engajar com um conjunto de emoções não familiares ao gênero [como o choro desesperado de Georg/George]. Assim, a apresentação da consequência [do assassinato] não mobiliza uma preocupação epistêmica sobre aquilo que *vai acontecer*, mas, em vez disso, obriga o espectador a considerar as implicações daquilo que *aconteceu*. Nesse momento da narrativa não existe uma ação imediata para os personagens realizarem, e assim ficamos apenas em contato com a maneira como eles *reagem*⁷⁸.

A maneira como a audiência é obrigada a lidar com as consequências da violência em *Funny Games* se apoia na diferenciação que Haneke faz da experiência estética nas artes plásticas e no cinema comercial. Enquanto as imagens estáticas, representadas pelas pinturas, mostram o resultado de uma ação, as imagens em movimento dos filmes convencionais focam na ação em si. Desse modo, explica o realizador (2014, p. 576, destaques do autor), “a imagem [parada] geralmente apela à solidariedade do espectador para com a *vítima*, ao passo que o filme o coloca na posição de *perpetrador* [da ação e, também, da violência]”⁷⁹. Para tornar tudo mais claro, podemos recorrer aos dois exemplos que ele destaca em seu texto: 1) de um lado está o quadro *Guernica*, de Pablo Picasso (1881-1973), que estimula a empatia do público para com as personagens retratadas, devido à disponibilidade de um tempo prolongado para se tomar consciência delas; 2) já do outro lado está o longa-metragem *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola, que o posiciona como cúmplice do exército norte-americano em diversas sequências de ataques violentos contra os vietcongues – o ponto de vista objetivo da câmera, que representa também o ponto de vista da audiência *voyeur*, parte

⁷⁸ “With the selfish emotional drive for pleasure blocked, the spectator engages with the events on screen in a different manner: discomfort comes from being forced to witness the aftermath of Georgie’s death and engage with a set of emotions unfamiliar to the genre. For the presentation of consequence does not mobilise an epistemic concern with what *will* happen, but rather it forces the spectator to consider the implications of what *has* happened. At this moment in the narrative there is no immediate imperative for the characters to act, and so we are out in contact with how they *react*” (WHEATLEY, 2009, p. 92, destaques da autora).

⁷⁹ “The still image generally shows na action’s *result*, whereas the film shows the *action itself* (HANEKE, 2014, p. 576, destaques do autor).

quase sempre do espaço dominado pelos Estados Unidos. Em *Funny Games*, somos obrigados a encarar o resultado de um crime, como se estivéssemos diante de uma pintura, mas somente depois de ganharmos consciência acerca da relação de cumplicidade que nos une aos personagens assassinos. Nesse embate contraditório, o sentimento de culpa e o pensamento crítico eclodem com força dentre as pessoas na plateia.

No segundo estudo, a reflexividade “agressiva”, Wheatley (2009) se volta para a sequência do controle remoto. Diferentemente do episódio modernista, no qual a autora destaca o uso de elementos tipicamente hitchcockianos, a principal referência aqui é o cinema de violência de Sam Peckinpah (1925-1984), cujo estilo, ao mesmo tempo realista e extremamente explícito, tornou-se lugar comum nas últimas décadas. No início da sequência em questão, observa-se de fato que o estímulo a um aumento gradativo da sensação de suspense dá lugar à exibição repentina de um ato violento, envolvendo um grande estardalhaço e a explosão de bolsas de sangue falso, em uma montagem repleta de cortes. Quando Anna/Ann pega a espingarda e atira em Peter, este é arremessado contra uma parede, enquanto seu sangue espirra para todos os lados (parede, chão, objetos e rosto de Paul), tudo isso distribuído em apenas 4/5 segundos e 7 planos. A morte do criminoso é a única mostrada explicitamente, em toda a sua dramaticidade e envolta em uma familiaridade formal, para surpreender e fazer com que a plateia tenha um momento genuíno de catarse, como se viu na *première* do filme no Festival de Cannes. Nas palavras da autora (2009, p. 98), “nessa curta sequência, o espectador experimenta não a tensão associada ao aumento do suspense, mas a liberação catártica derivada do momento de vingança da vítima”⁸⁰.

Em seguida, ocorre a reviravolta mais marcante do filme. Quando Paul pega um controle remoto e rebobina as últimas cenas para evitar o assassinato de Peter, o efeito catártico é cancelado de repente e de maneira retroativa. O alívio que a audiência havia sentido segundos antes é simplesmente anulado por essa intervenção fílmica metalinguística, que se relaciona à segunda geração do modernismo e, fato contíguo, opõe-se a estrutura hoje convencional do subgênero *guts and gore*⁸¹. Trata-se, com efeito, de um outro momento de impacto, uma vez que interrompe bruscamente o curso do prazer, para que o filme seja visto

⁸⁰ “In this short sequence, the spectator experiences not the tension associated with a building up of suspense but a cathartic release provided by the moment of the victim’s revenge” (WHEATLEY, 2009, p. 98).

⁸¹ Wheatley (2009) usa esse termo, que em tradução livre significa “vísceras e sangue coagulado”, para se referir ao cinema de Peckinpah, no qual a violência aparece estilizada e espetacularizada. Entre os cineastas que contribuíram para a difusão desse estilo estão Quentin Tarantino e Oliver Stone, que citamos no capítulo terceiro.

enquanto filme e o público possa, a partir disso, avaliar seu próprio e íntimo comportamento diante dele. O silêncio que tomou conta da *première* em Cannes após a rebobinagem diegética reflete o autojulgamento de uma audiência que descobriu e confirmou sua relação inglória para com os personagens assassinos, fato que lhe reveste de culpa, remorso e arrependimento. De fato, e conforme já salientamos, o filme se empenha na demonstração de que os *thrillers* trabalham sempre a favor dos vilões para garantir a prazerosa sensação de frio na barriga em uma plateia que se tornou apática às emoções do dia a dia. Segundo Laine (2010, p. 56-57),

[...] o destino dos Schobers [ou Farbers] é sobredeterminado, porque o filme colabora com os assassinos, que já sabem o resultado desse filme-jogo sádico. Portanto, até quando as coisas se tornam desfavoráveis aos dois criminosos, Paul pode simplesmente apanhar o controle remoto, “rebobinar” a cena em questão e reverter o episódio para manter o curso predestinado dos eventos. E o nosso destino na audiência também é sobredeterminado, por causa da maneira como nos anestesiámos para as emoções do cotidiano (Haneke diria que nos afundamos em uma “glaciação” emocional) e passamos a procurar por nossas emoções afetivas no cinema [de entretenimento]”⁸².



Imagem 6 – Paul rebobina cenas para evitar o assassinato de Peter (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

⁸² “[...] Schobers’ fate is overdetermined because the film collaborates with the killers, who already know the outcome of the sadistic film-game. Therefore, even when things in film take an unfavorable turn for the two killers, Paul can simply grab the remote control, ‘rewind’ the scene in question, and reverse the episode to maintain the predestined course of events. But our fate in the audience is also overdetermined because of the way we have anaesthetized ourselves to emotions in everyday life (Haneke would say that we have sunk into emotional ‘glaciation’) and sought our affective thrills in the cinema instead” (LAINE, 2010, p. 56-57).

Em sua análise, Wheatley (2009) destaca que, tanto no episódio modernista como na reflexividade “agressiva”, o embate entre características do cinema realista clássico e do contracinema embebem o público do sentimento de desprazer. A autora (2009, p. 78) diz entender este último termo à maneira de Laura Mulvey e Peter Wollen, uma vez que o toma não apenas como uma frustração do impulso por prazer, mas também como “a mobilização de uma gama de emoções ‘negativas’ por parte do espectador, dentre as quais o desconforto, o constrangimento, a raiva e a culpa”⁸³. Ela diferencia tal noção da mera negação do prazer (quando o filme opera em um nível racional, evitando qualquer possibilidade de a plateia sentir prazer, estratégia comum ao contracinema) e também do fracasso do prazer (quando a audiência fica entediada, porque suas expectativas iniciais não foram supridas), justamente porque faz eclodir, por meio dos impactos, as ditas emoções de tons “negativos”. Assim, defende que Haneke deu, com alguns títulos de sua filmografia, uma contribuição importante à herança dos cineastas contracinemáticos: ele não faz com que o público reflita somente fria e criticamente sobre questões relativas à sociedade moderna e aos efeitos “perniciosos” do cinema realista clássico, mas o posiciona moral, emocional e racionalmente frente ao que assiste.

Depois de todas essas análises e para finalizar, nós podemos ir ainda um pouco além. Ao investir em um embate direto entre o cinema realista clássico e o contracinema, sempre a favor deste último movimento, Haneke submete o público a uma experiência em alguns pontos semelhante àquela imputada sobre Alex em *The Clockwork Orange* (1971). Ao compreenderem traumáticamente que os títulos comerciais violentos trabalham a favor dos vilões e os colocam em relação de cumplicidade para com eles, os espectadores são induzidos a mudar o comportamento de consumo e a adotar uma posição crítica à indústria da sétima arte. Nesse contexto, pouco importa que o filme seja de ficção: como sugere Paul no último diálogo com Peter, aquilo que é projetado sobre a tela é real à sua maneira, e não só porque é passível de ser visto como real (impressão de realidade), mas principalmente porque provoca sentimentos reais (a experiência cinematográfica). O frio na barriga que sentimos quando um assassino persegue e tortura uma vítima é um fato que demonstra a que ponto nos deleitamos com o sofrimento de outra pessoa, quando a nossa própria integridade não está sob risco. Tudo isso só é possível porque o realizador trabalha para além das convenções comerciais e oferece ainda uma contribuição ao contracinema (posicionando-o sempre em tensão com o

⁸³ “[...] a term which signifies not only the frustration of the pleasure drive, but also the mobilization of a range of ‘negative’ emotions on the spectator’s part, among them discomfort, embarrassment, anger and guilt” (WHEATLEY, 2009, p. 78).

cinema realista clássico), o que delineia a verdade, muito mais ampla e diversa, do fazer cinematográfico. Em poucas palavras, ele desconstrói tanto o cinema quanto o espectador a partir de um objetivo que é, ao mesmo tempo, contracinemático e humanitário por excelência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aparentemente, Michael Haneke nunca citou o contracinema nas entrevistas que concedeu ou nos textos que publicou. No entanto, a sua concepção de arte cinematográfica enquadra toda a sua obra no escopo desse movimento, mais especificamente nas ramificações do pós-brechtianismo de Wollen (1982) e Wheatley (2009). Para ele (2014, p. 579, destaque do autor), só existe arte em um filme quando este “contém o ato de autorreflexão baseado em um texto, ato que há muito se tornou condição *sine qua non* para todas as formas de arte moderna”⁸⁴. Nas últimas páginas desta dissertação, constatamos a aplicação desse mandamento em *Der siebente Kontinent*, *Benny’s Video*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, *Caché* e, sobretudo, *Funny Games*, obras que repensam o fazer cinematográfico a partir de um enredo calcado em problemáticas sociais, sempre com o objetivo de atingir a consciência do público nas duas frentes. Se para tantos críticos do modernismo político e do contracinema, a exemplo de Mascarello (2001), o determinismo textual é uma característica teórica insuperável e, portanto, problemática, devido à intenção de tornar o espectador independente, para o cineasta soa como um elemento fundamental quando o intuito é produzir filmes que se encaixem no status circunscrito pela arte. Essa assunção talvez seja também um avanço em relação às contradições enfrentadas pelas revistas *Cahiers du Cinéma*, *Cinéthique* e *Screen*, nos anos 1960 e 1970.

Outros dois atestamentos artísticos de Haneke que sublinhamos nestas considerações finais são o de que “a *forma da representação* determina o *efeito do seu conteúdo*” (2014, p. 578, destaques do autor)⁸⁵ e o de que o cinema “é obrigado a confrontar a realidade, a fim de encontrar um pequeno pedaço de verdade” (apud BRUNETTE, 2010, p. 9)⁸⁶. Visualizamos também nesses preceitos a influência do pós-brechtianismo, uma vez que, na obra do realizador, a construção filmica atua sempre em coalescência com o objetivo de chamar a atenção do público para alguma questão considerada nociva à sociedade contemporânea. Em *Funny Games*, constatamos que a introdução de disjunções cinematográficas, tais como o

⁸⁴ “Yes, I would go so far as to speak of medial ART only when it contains this act of text-based self-reflection, an act that has long become a *sine qua non* condition of all other forms of modern art” (HANEKE, 2014, p. 579, destaque do autor).

⁸⁵ “The *form of representation* determines the *effect of its content*” (HANEKE, 2014, p. 578, destaques do autor).

⁸⁶ “An art form is obliged to confront reality, to try to find a little piece of truth” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 9).

aparte, a rebobinagem intradieética e o estiramento temporal de alguns planos, tem o objetivo de despertar na plateia uma reflexão sobre as implicações reais do consumo de imagens de violência por entretenimento. Desse modo, o filme rompe com a ligação secular existente entre a representação de situações brutais e o prazer do suspense, ao mesmo tempo em que historiciza e provoca a consciência da audiência, atingindo ao fim, e indubitavelmente, “um pequeno pedaço de verdade”.

Funny Games não opera, contudo, em um nível estritamente racional, como faz Jean-Luc Godard, o maior e mais longo nome do contracinema na nossa opinião. Haneke concebe uma forma fílmica que só leva o espectador à reflexão após acusá-lo de corresponsabilidade pelas torturas e mortes imputadas às personagens-vítimas. Conforme aponta cartografia realizada por Wheatley (2009), que nos serviu de ponto de partida, o longa-metragem utiliza no início apenas elementos do cinema realista clássico, que tem Hollywood como epicentro, para induzir o público a criar expectativas comuns a gêneros violentos, a exemplo do *thriller* – a vontade do susto, do frio na barriga, do grito inesperado, do suspense em suma. Depois, a partir do 29º minuto, as disjunções cinematográficas, próprias do contracinema, surgem pouco a pouco para mostrar à plateia que a ânsia por entretenimento a posiciona como cúmplice dos assassinos e, portanto, de todos os crimes cometidos. A partir desse choque, a audiência sente culpa, mal-estar e arrependimento, para depois repensar o próprio hábito cotidiano de consumo de imagens de violência por diversão. Em uma entrevista concedida a Sharrett (2014, p. 587), o realizador diz mesmo que, ao contrário do cinema *mainstream*, que tende a atrofiar discussões sobre assuntos importantes para oferecer passatempo, o seu trabalho objetiva “perturbar o espectador e tirar dele qualquer consolação ou autossatisfação”⁸⁷ em prol de um discurso que considere verdadeiro.

O contracinema responde, assim, às principais (e pessoais) inquietações que fizeram germinar este projeto de pesquisa em torno de *Funny Games*. A introdução de recursos disjuntivos aliada ao enredo e à crítica pretendida tornam a experiência fílmica traumatizante e, certamente, capaz de modificar comportamentos sociais cristalizados há muito tempo. Indo um pouco mais além nas intenções que nortearam o desenvolvimento do modernismo político, a estratégia nos faz questionar o caráter dos métodos criativos do cinema realista clássico, baseados na impressão de realidade, na jornada do herói e nas especificidades de cada gênero e temática, pois induzem à aceitação de diferentes tipos de violência como

⁸⁷ “My objective is to unsettle the viewer and to take away any consolation or self-satisfaction” (HANEKE apud SHARRETT, 2014, p. 587).

gatilho para o entretenimento. Durante os percursos das análises teórica e fílmica, buscamos comprovar esse argumento a partir de confrontos entre características do cinema realista clássico e do contracinema, baseados em um recorte amplo e geral, formulado especificamente para este trabalho, a fim de atender sobretudo o público leigo brasileiro. Em teor de complementariedade, trouxemos também uma discussão semelhante empreendida por Wheatley (2009), mas focada nas convenções que norteiam o gênero *thriller* na indústria.

Funny Games não se esgota, naturalmente, na análise empreendida nesta dissertação. O longa-metragem pode e deve ser estudado ainda sob diversos ângulos do contracinema e teorias correlatas, de maneira isolada ou em concomitância com outros títulos de Haneke. Após toda a discussão aqui realizada, parece-nos verdadeiramente intrigante como a presença de imagens ausentes, característica comum à filmografia do realizador, produz efeitos variados e avassaladores sobre uma audiência habituada a ter acesso aos registros audiovisuais de todos os acontecimentos que a cercam. Além do assassinato dos Schobers/Farbers, a vigilância escondida da família Laurent em *Caché* e a existência apenas sub-reptícia da palavra “nazismo” em *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* são exemplos de como a obra fílmica não se limita ao que é visto dentro das margens da tela ou ao que é dito pelos personagens em cena - ela pode, com efeito, provocar respostas diferentes e ganhar uma extensão física e reflexiva muito mais profunda, se baseada em formulações que escapam às garras do manual de entretenimento hollywoodiano. A sobreposição do invisível sobre o visível na obra do cineasta austríaco é o desdobramento que pretendemos para esta pesquisa nos próximos anos.

Em relação ao contracinema, buscamos lançar uma luz cuidadosa sobre sua base teórica, a fim de minimizar a lacuna existente nos estudos das nossas universidades. Como dissemos na Introdução, são poucos os pesquisadores brasileiros que trabalharam em alguma medida com esse movimento, ao contrário do que se observa na Europa, onde tudo começou. A boa notícia é que, diante do panorama que delineamos a partir do microuniverso hanekiano, não podemos ratificar a “morte” dessa escola, tampouco do escopo teórico que lhe dá suporte, como já foi tão apregoado. De fato, notamos que o *modus operandi* de diversos cineastas pode ser explicado com base na sua defesa pela exploração das potencialidades da sétima arte e pelo estímulo à consciência crítica de uma audiência habituada a sinonimizar filme e entretenimento. Godard, por exemplo, está em plena atividade, lançando curtas e longas-metragens com frequência; Haneke, por sua vez, pode ser considerado um dos herdeiros do movimento que mais contribui para a sua renovação, após quase 50 anos dos episódios de

maio de 1968; não podemos nos esquecer também da produção mais recente de realizadores como Chantal Akerman, Danièle Huillet (1936-2006) e Jean-Marie Straub (1933-), além dos brasileiros normalmente classificados como “marginais” – muitos deles parecem contar com a influência, em maior ou menor grau, do contracinema.

Assim, e apesar das contradições teóricas que marcaram o modernismo político, ainda passíveis de rediscussão e reelaboração sob uma nova ótica, o contracinema se mostra como um caminho viável para desconstruir o esquema fílmico comercial e fomentar discussões relevantes à sociedade contemporânea, se explorado com responsabilidade. Ele parece mesmo um dos suportes mais eficientes para debater com amplitude a representação habitual da violência, as questões de alteridade em tempos de terrorismo, as problemáticas referentes a gênero e a sexo, as idiosincrasias sócio-políticas mundiais e os efeitos provocados por um regime capitalista agressivo, para citar apenas alguns temas em voga atualmente. Com a influência dessa escola ainda jovem em filmes recentes, com o desejável aumento na quantidade de pesquisas acadêmicas correlacionadas e com a divulgação abrangente de todos os materiais produzidos, podemos somar uma contribuição significativa para a formação de cidadãos críticos à própria realidade, ponto de partida fundamental para compreender e, quem sabe, solucionar os problemas que nos cercam diariamente. Um contraponto sensato, artístico e intelectualizado aos objetivos reduzidos da indústria cinematográfica só pode trazer benefícios a uma sociedade que se mostra cada vez mais acirrada nas suas disputas internas. Exatamente o que Haneke faz.

REFERÊNCIAS

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

ASSASSINOS POR NATUREZA (1994). Disponível em:
<http://www.imdb.com/title/tt0110632/?ref_=nv_sr_1>. Acesso em: 9 jan. 2017.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2014. (Ofício de arte e forma).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

_____; _____. **A análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

AUTRAN, Arthur. Vent d'est (Vento do leste). In: ARAÚJO, Mateus; PUPPO, Eugenio (Org.). **Godard inteiro ou o mundo em pedaços**. São Paulo: Hecho Produções, 2015. p. 152-153.

BADIOU, Alain. O cinema como experimentação filosófica. In: YOEL, Gerardo (Org.). **Pensar o cinema**: imagem, ética e filosofia. São Paulo: Cosac Naify, 2015. p. 31-82. (Cinema, teatro e modernidade, 19).

BARTHES, Roland. **O grau zero da escritura**. São Paulo: Cultrix, 1971.

BATAILLE, Georges. **A experiência interior**. São Paulo: Ática, 1992.

BÉGHIN, Cyril. Vent et or. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n. 657, p. 24-25, jun. 2010.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BRUNETTE, Peter. **Michael Haneke**. Chicago: University of Illinois Press, 2010.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2006. (Debates, 149).

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1989.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. São Paulo: Scritta, 1995. (Coleção clássica).

DELORME, Stéphane. Passions. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n. 655, p. 43-45, abr. 2010.

FLEISCHMANN, Mark. Sabotage. **The criterion collection**, [S.l.], jan. 1988. Seção Current. Disponível em: <<https://www.criterion.com/current/posts/959-sabotage>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HANEKE, Michael. Violence and the media. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). **A companion to Michael Haneke**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014. p. 575-579. (Wiley Blackwell companions to film directors, 1).

LAINE, Tarja. Haneke's "Funny" Games with the audience (revisited). In: PRICE, Brian; RHODES, J. D. (Ed.). **On Michael Haneke**. Detroit: Wayne State University Press, 2010. p. 51-60.

MANEVY, Alfredo. Nouvelle vague. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2012. p. 221-252. (Coleção campo imagético.)

MARNER, Terence. **A realização cinematográfica**. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 2010.

MASCARELLO, Fernando. De Cinéthique a Maffesoli: propostas para a superação da nostalgia modernista pelo erudito e pelo político em teoria do cinema. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 12, p. 99-109, jun. 2000.

_____. A screen-theory e o espectador cinematográfico: um panorama crítico. **Novos olhares**, São Paulo, n. 8, p. 13-28, 2º sem. 2001.

NIETZSCHE, Friedrich. **A origem da tragédia**. 5. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1988.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: géneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PIACENTINI, Ébano. Maio de 68 foi auge da década em que jovens “aceleraram” a história. **Folha Online**, São Paulo, abr. 2008. Seção Mundo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mundo/2008/04/396547-maio-de-68-foi-auge-da-decada-em-que-jovens-aceleraram-a-historia.shtml>>. Acesso em 12 jul. 2016.

PREMIER PLAN. Lyon: Serdoc, n. 35, 1965.

SHARRETT, Christopher. The world that is known: an interview with Michael Haneke. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). **A companion to Michael Haneke**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014. p. 580-590. (Wiley Blackwell companions to film directors, 1).

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, V. R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 95-123. (Cinema, teatro e modernidade, 1).

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. [E-book.] São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SPECK, Oliver C. **Funny frames: the filmic concepts of Michael Haneke**. Nova York, Londres: Continuum, 2010.

TAVARES, Gonçalo M. **O homem ou é tonto ou é mulher**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WHEATLEY, Catherine. **Michael Haneke's cinema**: the ethic of the image. New York: Berghahn Books, 2009. (Film Europa: German in an international context, 7).

WOLLEN, Peter. **Readings and writings**: semiotic counter-strategies. Londres: Verso, 1982.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

YOUNG, Toby. The "plot" thick'uns. **Spy**, Nova York, p. 28-29, dez. 1997 jan. 1998.

FILMOGRAFIA

71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls. Direção: Michael Haneke. Drama, 96". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=2226>>. Acesso em: 4 mar. 2016.

À BOUT de souffle. Direção: Jean-Luc Godard. Drama, 86". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=661>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

A CLOCKWORK orange. Direção: Stanley Kubrick. Drama, 138". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=1108>>. Acesso em: 23 dez. 2016.

ADIEU au langage. Direção: Jean-Luc Godard. Experimental, 66". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=45670>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

ALIEN. Direção: Ridley Scott. Ficção científica, 116". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=12930>>. Acesso em: 26 dez. 2016.

AMOUR. Direção: Michael Haneke. Alemanha, Áustria, França: Imovision, 2012. 1 DVD (127 min).

APOCALYPSE now (Redux). Direção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Buena Vista Home Entertainment Inc., 2001. 1 DVD (202 min). (Cinemateca Veja, 30.)

BENNY'S video. Direção: Michael Haneke. Drama, 105". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=2198>>. Acesso em: 9 ago. 2016.

CACHÉ. Direção: Michael Haneke. Áustria, França: California Filmes, 2006. 1 DVD (113 min).

CODE inconnu: récit incomplet de divers voyages. Direção: Michael Haneke. Drama, 112". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=25104>>. Acesso em: 4 mar. 2016.

DAS SCHLOß. Direção: Michael Haneke. Drama, Mistério, 123". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=2214>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

DAS WEIßE Band. Direção: Michael Haneke. Alemanha, Áustria, França, Itália: Imovision, 2009. 1 DVD (145 min).

DER SIEBENTE Kontinent. Direção: Michael Haneke. Drama, 113". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=42093>>. Acesso em: 9 ago. 2016.

FERRIS Bueller's day off. Direção: John Hughes. Comédia, 103". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=36685>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

FILM Socialism. Direção: Jean-Luc Godard. Drama, 97". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=27906>>. Acesso em: 13 jun. 2016.

FUNNY games. Direção: Michael Haneke. Terror, Drama, 124". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=109>>. Acesso em: 28 ago. 2015.

FUNNY games U.S. Direção: Michael Haneke. Alemanha, Eslováquia, Estados Unidos, França, Itália: California Filmes, 2007. 1 DVD (106 min).

JEANNE Dielman, 23, quai du commerce, 1080 Bruxelles. Direção: Chantal Akerman. Drama, 213". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=27259>>. Acesso em: 19 maio 2016.

LE FABULEUX destin d'Amélie Poulain. Direção: Jean-Pierre Jeunet. Comédia, Romance, 122". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=1758>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

LE NOTTI di Cabiria. Direção: Federico Fellini. Drama, 110". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=1798>>. Acesso em: 28 jul. 2016.

LE TEMPS du loup. Direção: Michael Haneke. Drama, Crime, 104". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=1700>>. Acesso em: 9 mar. 2016.

LE VENT d'est. Direção: Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin. Experimental, Político, 100". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=6845>>. Acesso em: 20 maio 2016.

LEMMINGE: Arkadien. Direção: Michael Haneke. Drama, 112". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=5pxAkBBB0UU>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

LEMMINGE: Verletzungen. Direção: Michael Haneke. Drama, 107". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=q5EjYt8cgmo>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

NATURAL born killers. Direção: Oliver Stone. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment Inc., 1994. 1 DVD (119 min).

PANIC room. Direção: David Fincher. Estados Unidos: Sony Pictures - AMZ, 2002. 1 DVD (112 min).

PSYCHO. Direção: Alfred Hitchcock. Suspense, 107". Disponível em:
<<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=2615>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

SABOTAGE. Direção: Alfred Hitchcock. Suspense, 75". Disponível em:
<<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=31707>>. Acesso em: 17 abr. 2016.

THE AMITYVILLE horror. Direção: Stuart Rosenberg. Terror, 117". Disponível em:
<<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=29782>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

THE HATEFUL eight. Direção: Quentin Tarantino. Ação, Aventura, Faroeste, 167". Disponível em:
<<https://www.netflix.com/search?q=os%20oito&jbv=80064515&jbp=0&jbr=0>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

THE OTHERS. Direção: Alejandro Amenábar. Suspense, Terror, 104". Disponível em:
<<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=31665>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

WER war Edgar Allan? Direção: Michael Haneke. Drama, 83". Disponível em:
<<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=22399>>. Acesso em: 25 ago. 2015.

MUSICOGRAFIA

THE DOORS. The end. Intérprete: The Doors. In: THE DOORS. **The Doors**. Hollywood: Sunset Sound Recorders, p1967. 1 disco sonoro. Lado B, faixa 5.

VELOSO, Caetano; GIL, Gilberto. Divino, maravilhoso. Intérprete: Gal Costa. In: GAL COSTA. **Gal Costa**. [S.l.]: Phonogram/Philips, p1969. 1 disco sonoro. Lado B, faixa 2.

ZORN, John. Bonehead. Intérprete: Naked City. In: NAKED CITY. **Grand Guignol**. Japão: Avant Records, p1995. 1 CD. Faixa 12.

_____. Hellraiser. Intérprete: Naked City. In: NAKED CITY. **Grand Guignol**. Japão: Avant Records, p1995. 1 CD. Faixa 20.

