

Funny games e a não relação de causalidade nos filmes de Michael Haneke

Livia Maria Marques Sampaio*

Resumo

*A proposta com este artigo é problematizar a relação entre as histórias trágicas contadas nos filmes de Michael Haneke e o espectador, que, ao se deparar com diversas perguntas lançadas nessas películas, fica sem respostas. Há um consenso nos estudos, críticas e resenhas dos filmes desse diretor de que neles existe uma unidade precisa de forma e conteúdo. Um plano ligado a outro. Um detalhe aparentemente desprovido de importância que surge no início será significado no decorrer da história. Não há perda de energia dramática. Especificamente em *Funny games* (1997), personagens que falam aos espectadores olhando diretamente para a câmera rebobinam uma cena com o controle remoto, alterando totalmente o desenrolar da história e trocam de nomes entre si, levantam questões a respeito da forma e da ética do filme. Essas peripécias narrativas, isoladamente, não são inovadoras, mas todas elas no mesmo filme formam um conjunto de artifícios para atingir o espectador, incomodando-o, desestabilizando-o, desejo confesso e marcante do diretor em todas as suas obras.*

Palavras-chave. Cinema. Narrativa. Recepção. Michael Haneke. *Funny games*.

* Mestranda em Comunicação e Culturas Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA).
E-mail: lmmsampaio@hotmail.com.

Introdução

Com personagens ambíguos e inacessíveis, histórias de sofrimento mostradas algumas vezes com violenta ironia e em outras com uma extrema delicadeza, longas tomadas combinadas com *close-ups*, cortes abruptos e ausência de *clichés*, os filmes de Michael Haneke impactam os espectadores, especialmente pelo manejo das suas escolhas narrativas e estéticas. Seus temas não são inovadores. Do primeiro longa-metragem para o cinema, *O sétimo continente* (1989), no qual uma família comete suicídio, ao último, *Amor* (2012), que trata da história de um casal de idosos ao se deparar com sua implacável finitude quando a mulher adoece, histórias comuns chegam às telas causando forte rebuliço.

Qual seria, então, a causa da propalada fama de diretor cruel, genial, sádico, brilhante, torturante, dentre outros adjetivos dados a Haneke. Tomando como exemplo o filme *Funny games* (FUNNY..., 1997), que elementos foram agenciados para que a história, que poderia ser resumida a uma manchete de jornal intitulada “Família em férias é morta por dois psicopatas”, se transformasse em um filme tão perturbador e com tamanha repercussão?

Neste artigo adota-se como hipótese que a “Caixa de Pandora” está na forma fílmica. O agenciamento dos fatos mediante a escolha dos recursos cinematográficos gera determinadas sensações no público. Dificilmente o efeito causado por *Funny games* ocorreria por meio de outra expressão artística: um romance ou uma peça de teatro, por exemplo. Foi uma história escrita para ser narrada pelo “veículo” cinema.

Sem dúvida, a literatura, esta expressão artística secular, sempre dialogou com outras linguagens. Do teatro, também secular, aos jogos de *videogames*, são diversos os modos de contar histórias. Todos com suas trajetórias acabam incorporando influências que recebem de outras manifestações artísticas. No caso do cinema, uma jovem arte que construiu seu caminho em pouco mais de cem anos, entre as páginas escritas e as imagens mostradas existem laços estreitos e opostos. Nas páginas são as palavras que acionam os sentidos do leitor e se transformam em imagens na sua mente, enquanto a tela abriga imagens que serão interpretadas pelo espectador. Os recursos tecnológicos que o cinema possui podem ser um bálsamo para a narrativa ou uma hecatombe. O diretor é quem vai direcionar o espectador para esta ou aquela sensação, ao manipular esses recursos. O sucesso de um filme não é certeza de reconhecimento, mas o fracasso é a via quase certa para o desbotamento de um diretor.

Neste trabalho, portanto, percorre-se a linha narrativa de *Funny games* e sua recepção pelo público, aglutinando-o no cenário *haneckiano*.

Antes, porém, faz-se um passeio pela produção artística desse diretor a fim de melhor contextualizar esta proposta.

Mapeando o universo de Michael Haneke

Nascido na Alemanha em 1942, Michael Haneke, naturalizado austríaco, iniciou sua carreira no campo das artes no início da década de 1960 como pianista. Ao abandonar o piano, frustrado por sua não vocação, estudou filosofia e dramaturgia na Universidade de Viena. Trabalhou como crítico de cinema e literatura e em seguida como editor de roteiros para televisão. Passou a escrever os próprios trabalhos, mas, ao não encontrar possibilidades de executá-los na TV, começou a trabalhar como diretor de teatro. Sua reputação cresceu no meio artístico germânico e Haneke retornou à televisão, na estatal German Network SWF, onde fez seu primeiro filme, *After Liverpool* (AFTER..., 1974), adaptação de uma peça de teatro do britânico James Saunders.

Neste primeiro filme, o estilo de Michael Haneke já estava posto. No cotidiano de um casal que vive em um apartamento moderno vai se desenhando a dinâmica opressiva das relações, os primeiros sinais da rotina e a falta de comunicação que leva, homeopaticamente, a um mal estar insuportável. Muitos livros na estante, jornais pela casa e, na parede, o pôster de um filme de Jean-Luc Godard mostram que o casal tem uma vida cultural ativa. Na trilha sonora, Haneke inova ao colocar *Satisfaction* acompanhada de imagens de um show dos Beatles. Incluindo diversas cenas de videoclipes, fragmentos dessa história citam letras de músicas, quase todas dos Beatles e frases de escritores famosos. A primeira citação é de Godard: “O filósofo e o cineasta compartilham certa vida – a visão de mundo que é específica de certa geração”. (AFTER..., 1974)

Na década de 1970, Haneke escreveu, dirigiu e produziu peças de teatro¹ intercalando com trabalhos na televisão. Entre 1974 e 1997 dirigiu na TV e no cinema um total de 11 filmes, todos com produção austríaca e/ou germânica. Segundo Grundman (2010, p. 24), “by the early 1990s, there were two Hanekes – the Haneke of national television and the Haneke of European art cinema”². Enquanto o “primeiro Haneke”, ainda trabalhando ocasionalmente na TV, se colocava cada vez mais como um ex-diretor de televisão que estava abandonando esse veículo por ter sido abandonado por ele, o segundo Haneke, “começava a se consolidar como um autor e aperfeiçoava seu vocabulário cinematográfico, movimentando-se entre re-

1 No teatro, Haneke trabalhou com obras de Strindberg, Goethe e Heinrich von Kleist em Berlim, Munique e Viena. Em 2006, ele estreou como diretor de ópera na encenação de Mozart *Don Giovanni* para a Ópera Nacional de Paris no Palais Garnier. Em 2012, realizou a produção de *Così fan tutte*, no Teatro Real de Madri.

2 Tradução nossa: “no início de 1990, havia dois Hanekes: o Haneke da televisão nacional e o Haneke do cinema de arte Europeu”.

curiosos teatrais e expandindo seletivamente os dispositivos usados em seus filmes, que incluíam imagens de vídeo e televisão”.

Seu primeiro filme para o cinema, *O sétimo continente* (O SÉTIMO..., 1989) deu início à chamada “Trilogia da era glacial” ou “Trilogia da incomunicabilidade”. *Benny’s vídeo* (BENNY’S..., 1992) e *71 fragmentos: cronologia do acaso* (BENNY’S..., 1994) completam esta trilogia, cujo foco temático é a incomunicabilidade que mata. Literalmente.

A observação de Grundmann sobre o primeiro Haneke “deriva de um fato curioso”. Convidado a escrever e dirigir um longa-metragem para o canal de TV, onde trabalhava, ele escreveu *O sétimo continente*. Apesar do sucesso na captação dos recursos para produzi-lo, o roteiro foi rejeitado “por conter muitas cenas de morte para a televisão” (GRUNDMANN, 2010, p. 44). Pouco depois, uma produtora – The Austrian Film Institute – se interessou pela ideia. Esse foi o início da sua carreira cinematográfica.

Seu quarto filme para o cinema, o último produzido na Áustria, foi *Funny games* (FUNNY..., 1997). Segundo Frey (2003), “*Funny Games* is in a sense an epilogue to Haneke’s glaciation trilogy: this film, like the others that precede it, conducts an investigation of violence and spectatorship”.³ Causando forte impacto nos espectadores, a provocação feita nessa obra projetou o diretor para o mercado internacional.

A partir daí, convidado a filmar na França, Haneke dirigiu mais quatro filmes – *Código desconhecido* (CÓDIGO..., 2000), *A professora de piano* (A PROFESSORA..., 2001), *O tempo do lobo* (O TEMPO..., 2003) e *Caché* (CACHEÉ, 2005) – até chegar ao *remake* de *Funny games* em 2007, quando, requisitado por uma produtora norte-americana, foi filmar nos Estados Unidos. Segundo ele, o convite foi aceito a fim de ampliar o público da primeira versão, que, apesar do sucesso, teve sua exibição restrita a poucas salas de cinema de arte na Europa. Embora considerado um fracasso de bilheteria, esse *remake* foi outro salto na carreira do diretor, aumentando sua visibilidade internacional. Aqui, sua fama de diretor rigoroso e minimalista se consolidou. E também de cruel, violento, torturante, rigoroso, dentre outros adjetivos que, dependendo do contexto, são elogiosos ou não. Trata-se do mesmo filme, com praticamente as mesmas tomadas, os mesmos cortes, o mesmo estilo. Ao título foi acrescido o *US*.

Em 2009, *A fita branca*, produção conjunta entre Itália, Alemanha, Áustria e França lhe rendeu vários prêmios, inclusive a Palma de Ouro em Cannes na categoria “Melhor Filme” e a primeira indicação ao Oscar de “Melhor Filme Estrangeiro”.

3 Tradução nossa: “*Funny Games* é em certo sentido um epílogo à trilogia glacial de Haneke: este filme, como os outros que o precedem, conduz a uma investigação de violência e do espectador.”

Três anos depois, Haneke recebeu novamente a Palma de Ouro de Melhor Filme por *Amor*, que levou também o prêmio de “Melhor Filme Estrangeiro” no Globo de Ouro 2013 e foi indicado a cinco categorias do Oscar: “Melhor Filme”, “Melhor Direção”, “Melhor Roteiro Original”, “Melhor Atriz” (Emanuelle Riva) e “Melhor Filme Estrangeiro”, tendo recebido o prêmio na categoria “Melhor Filme Estrangeiro”.

Em 2013, foi premiado com o troféu “Príncipe das Astúrias”⁴ na categoria “Artes”. A Fundação Príncipe das Astúrias destacou sua “estética muito expressiva e provocadora que costuma gerar controvérsias” (PRÊMIO., 2013). Em seu discurso de agradecimento, ele chamou a atenção para as dificuldades de fazer cinema como arte (DISCURSO..., 2013). Lembrou a questão de o cinema ser uma expressão artística nova em relação às outras e que demanda um grande investimento de capital. Disse que o primeiro compromisso do cinema é dar lucro, pois depende do mercado, e qualquer filme deve ao menos cobrir os custos, já que, em caso de fracasso, fica difícil a continuidade do trabalho de um diretor. Citou a ação dos meios de comunicação de massa que, “con su trivialización de los criterios estéticos y de contenido, forzada por la dependencia del índice de audiencia, no representan precisamente una escuela audiovisual compleja para el público potencial del cine”⁵. (DISCURSO..., 2013)

Sem dúvida, a carreira sólida e ascendente de Michael Haneke contrasta com os efeitos provocados por seus filmes. Referindo-se a *Funny games*, Grundmann (2010) diz que experiência estética é tão impactante que o filme parece implorar para ser abandonado.

Capistrano (2011, p. 9) define

o que este realizador propõe é um cinema que rejeita qualquer tipo de delicadeza ou de concessões aos olhos vislumbrados dos espectadores; em vez disso, ele parece disposto a estourar os vasos sanguíneos que irrigam esses olhares pulsionados pelos veículos audiovisuais.

Então, como explicar que um filme que “praticamente implora para ser abandonado”, como *Funny games* – o que de fato acontece, pois muitos espectadores saem da sala durante a projeção –, tenha impellido Haneke ao mercado internacional duas vezes? Onde está o ponto de

4 Os “Prêmios Príncipe de Astúrias” são uma série de prêmios anuais atribuídos pela Fundación Príncipe de Asturias, na Espanha, a pessoas ou instituições de todo o mundo que tenham produzido contribuições notáveis nas seguintes áreas: artes, desportos, ciências sociais, comunicação, humanidades, cooperação internacional, investigação científica e técnica e letras. Os prêmios são apresentados em Oviedo, a capital de Principado das Astúrias, numa cerimônia conduzida pelo Príncipe de Astúrias.

5 Tradução nossa: “com sua trivialização de critérios estéticos e de conteúdo, dependente dos índices de audiência, não representa precisamente uma escola audiovisual complexa para o público potencial do cinema”.

convergência entre autor e espectador/audiência/mercado nessa relação aparentemente sadomasoquista?

Como se conta e como se ouve uma história?

A narrativa contempla a experiência contada pelo narrador e ouvida pelo receptor. Este, por sua vez, ao contar aquilo que ouviu, transforma-se em narrador, por ter incorporado à sua experiência a história já ouvida. Narrativa é movimento.

O estudo moderno da narrativa começou com as análises dos formalistas russos, especialmente de Jakobson, Bakhtin, Boris Tomachevski e Vladimir Propp, que exerceram grande influência na França, onde se expandiram mais tarde com Greimas, Claude Levi-Strauss, Claude Bremond, Roland Barthes, Todorov, dentre outros, dando início à chamada “teoria estruturalista”. (GAUDREAUULT; JOST, 2009)

Uma das grandes contribuições trazidas pela análise estrutural da narrativa foi a constatação de que a disposição dos fatos em uma história não é um procedimento que se organiza aleatoriamente, pois está sujeito a estruturas predeterminadas de narração que moldam as tramas.

Em outra via, o filósofo francês Ricoeur⁶ (2012) traz uma importante contribuição à narratologia ao estabelecer um diálogo entre o Livro XI das *Confissões* de Santo Agostinho e a *Poética* de Aristóteles⁷, incorporando profundamente à narrativa a variável “tempo”.

Da *Poética* de Aristóteles, Ricoeur (2012) extrai dois conceitos: *mimesis* e intriga. *Mimesis* é a imitação criadora da experiência viva que produz sentido através da intriga, do agenciamento dos fatos. Relacionando o que ele chama de “os três tempos miméticos”, Ricoeur faz a ponte entre tempo e narrativa. Por serem caras ao estudo da narratologia e aplicáveis ao estudo da narrativa nas artes, inclusive no cinema, estas definições merecem atenção especial. Elas podem ser assim resumidas:

- *Mimesis* I. É a pré-compreensão do mundo, comum ao poeta e ao fruidor, que possibilita a identificação de acontecimentos e ações em geral através de traços estruturais, simbólicos e temporais.

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

6 Paul Ricoeur recebeu forte influência da hermenêutica (Dilthey, Heidegger, etc.), da fenomenologia de Husserl, dialogando com a psicanálise e com a filosofia analítica americana/inglesa.

7 Agostinho trata dos paradoxos psicológicos do tempo, enquanto a *Poética* de Aristóteles fala da organização racional da narrativa. Para Ricoeur (2012, p. 13-55), esses dois pontos apresentam uma simetria inversa: na representação do tempo de Agostinho, a discordância filosófica desmascara o desejo de concordância psicológica, enquanto, em Aristóteles, a concordância poética supera as discordâncias políticas através da configuração da intriga. (RICOEUR, 2012, p. 56-92)

• *Mimesis* III. Esta operação é o lugar do leitor. Ele é o operador que assume na leitura o percurso de *mimesis* I à *mimesis* III por meio da *mimesis* II. A composição efetuada na *mimesis* II tem seu sentido pleno ao chegar ao campo do leitor, que construirá sua apreciação através da sua referência de mundo configurada por outro alguém. (RICOEUR, 2012)

Ao percurso realizado da *mimesis* I à *mimesis* III por meio da *mimesis* II, Ricoeur nominou de círculo das *mimeses* (RICOEUR, 2012). Trata-se de um caminho que faz a mediação passar diversas vezes pelo mesmo ponto. É o círculo hermenêutico entre a narrativa e o tempo.

Na tríplice conceituação da *mimesis*, há, portanto, um ponto de partida, uma mediação e um ponto de chegada. Narrar é ação de permanente atualização. É a capacidade humana de tornar a atualidade mais do que um momento que se perderá da memória.

Já no cinema, contar histórias envolve a manipulação de recursos próprios a essa categoria. Com a extrema velocidade na evolução das técnicas cinematográficas, a constatação da necessidade de buscar teorias narrativas específicas a essa nova expressão artística era indiscutível, apesar de algumas resistências e lamentos pontuais.

Diz, no final da década de 1970, um pessimista Todorov (1980, p. 74) sobre a narrativa literária:

É fato que hoje não é mais a literatura que oferece as narrativas literárias de que toda sociedade parece necessitar para viver, mas o cinema: os cineastas nos contam histórias, ao passo que os escritores encenam as palavras.

O tempo provou que as artes não são excludentes, tampouco as teorias que embasam estudos específicos a esta ou àquela forma artística, apesar de algumas vozes dissonantes.

Ocorre que as imagens na tela são precedidas por uma escrita, um *script*. Em sua análise sobre *Morangos silvestres*, de Bergman (1957), Williams (2011, p. 201) lembra que Bergman dizia:

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

Williams alerta, então, para o fato de que o roteiro escrito por um cineasta deve ter em mente não a encenação de um terceiro, e sim a

própria tarefa de fazer o trabalho final em som e imagem, ou seja, há uma questão de expressão e de notação. No caso de Bergman, em que o dramaturgo se tornou se próprio diretor, a unidade entre texto e cena é alcançada nas etapas do trabalho de um só intelecto. Ainda nas palavras de Bergman (1975 *apud* WILLIAMS, 2011, p. 203)

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

Mesmo que muitas dessas funções sejam delegadas a técnicos, é fato que a narração de um texto fílmico envolve diversas variáveis além daquelas que existem na literatura e no teatro. Todorov e Gérard Genette, atentos às peculiaridades da linguagem cinematográfica, entenderam que a narrativa de um filme não deveria ser tratada como uma variante da narrativa literária, e sim como uma forma dotada de especificidades, “porque o filme é de uma complexidade maior que o romance, em razão da multiplicidade de suas matérias de expressão, a narratologia não é, portanto, uma simples adaptação para o cinema, da narratologia literária”. (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 14)

Trazendo as três operações miméticas de Ricoeur para a narrativa do cinema, faz sentido inferir que os recursos cinematográficos que podemos colocar como narrativa e estilo estão na *mimesis* II, que agencia os fatos da trama para o espectador percorrer o caminho entre a *mimesis* I (a pré-compreensão do mundo) e a *mimesis* III (o espectador sob o efeito da obra).

Uma relação sadomasoquista?

O enredo de *Funny games* é lacônico. Uma dupla de jovens entra na casa de campo de uma família com um único objetivo: torturá-los até a morte. As ações com os cinco personagens se passam quase todo o tempo dentro da casa. Poucas falas, planos longos, cortes abruptos e múltiplos recursos de metalinguagem caracterizam a estrutura do filme. São praticamente cinco personagens: os pais, Georg e Anna, o filho, Georg Jr., e os dois rapazes que entram na casa, Peter e Paul.

O primeiro minuto e meio de projeção nos apresenta essa família que percorre em seu veículo uma bucólica e ensolarada estrada. A cena é construída para levar ao espectador a ideia de que ali está uma família feliz em férias. Eles estão alegres, a estrada é bela, o dia está lindo e os pais, sob o olhar atento e admirado do filho, brincam de adivinhar nomes de músicas clássicas que tocam no CD do carro que leva um veleiro. Um jogo sábio e gracioso. A composição filmica é estável de modo a não deixar dúvidas sobre a felicidade da família culta de classe média em início de férias. O contrato inicial entre a obra e o espectador é o da plena felicidade, mas, aos poucos, começa a ocorrer um desvio dos eventos esperados. Em uma lenta metamorfose, o sonho da família vai se tornando um pesadelo.

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

Segundo Metelmann (2010 *apud* GRUNDMANN, 2010, p. 179),

Haneke has polemicized against elements of mainstream narratives: schematization, the work's 'save-the world' function, in which a problem is posed and solved by a hero within ninety minutes... In other words, the notorious rewind of the victim's counter-action in *Funny Games* – the culmination and turning point of the Austrian period – may be the ultimate criticism of the melodramatic villain-hero scheme. How much artistic satisfaction Haneke must have felt editing sequence!⁸.

Wheatley (2009) endossa o coro a respeito das peculiaridades narrativas usadas por Haneke, que fazem de seus filmes motivo de amor e ódio dos espectadores, ressaltando que entre diversas opções, o diretor escolhe articulações que perturbam. Uma polêmica frase dele é sobre

8 Tradução nossa: “Haneke polemiza os elementos da narrativa tradicional: a diagramação, a função do trabalho de ‘salvar o mundo’ em que um problema é levantado e resolvido por um herói dentro de 90 minutos... Em outras palavras, o ‘rewind’ notório das vítimas em um contra ataque em *Funny Games* – o ponto mais auto da sua fase austríaca – pode ser a crítica definitiva do sistema de vilão-herói melodramático. Quanta satisfação artística Haneke deve ter sentido a edição de sequência!”

seu desejo de “rape the viewer into autonomy by confronting them directly with their complicity in the cinematic production of desire and illusion”⁹. (HANEKE, 2010, p. 78)

O consenso que existe em relação à precisão formal dos filmes de Haneke desaparece quando se trata da recepção. Críticos, estudiosos e espectadores diversos questionam os efeitos causados por seus filmes. A ética é um conceito posto a prova na recepção das suas obras. Seria ético mostrar uma família, incluindo uma criança, em um processo de destruição de seus bens materiais e da própria vida, como em *O sétimo continente*? Um adolescente que mata uma garota “para ver como é”, em *Benny’s video*, voraz espectador de um vídeo caseiro que mostra inúmeras vezes, inclusive em câmera lenta, seu pai matando um porco com um tiro na testa seria ético? E sendo a arma utilizada para abater o porco a mesma usada para matar a garota? Os jovens rapazes que entram na casa da família em *Funny games* para tortura-los até a morte anunciada pelo jogo proposto fazem isso por qual motivo? Se não há motivo, é ético mostrar tamanha tortura? E submeter o espectador a isso? E por quê? A quais anseios atendem essas histórias tão cruéis? Quem ganha o que com isso? O que esta ou aquela cena que dizer? Qual a mensagem do filme? Não existem respostas. Nem nos filmes, nem nas falas do diretor.

Segundo Haneke (*apud* HELLISH, 2013; MUSEU DO CINEMA, 2013), “é um dever da arte formular perguntas, não fornecer respostas. E se você quiser uma resposta clara eu ignoro”.

A proposta de formular perguntas e não fornecer respostas, que perpassa a filmografia do diretor, encontra aporte nestas pesquisas recentes sobre a narratividade. Isso inclui a elaboração do comportamento das suas personagens. Em *Funny games*, os espectadores ficam literalmente “no escuro” em relação aos “porquês”. Assim agem porque assim desejam. Apenas o desejo, nesse caso violento e cruel, os motiva. Não há justificativa, muito menos um final feliz que, de alguma forma, poderia confortar o espectador.

Para Ryngaert (2006, p. 136),

as pesquisas recentes sobre a narratividade, sobre as estruturas do relato, levam a analisar as personagens como forças, como atantes. Podemos responder a perguntas como: o que faz a personagem? o que quer fazer a personagem? Sem nos embarçarmos com uma relação de causa e efeito, com aquilo que poderíamos chamar suas motivações – evitando todo ponto de vista moral que procure justificar as ações da personagem e todo o ponto de vista psicológico que leve a considerar critérios de coerência ou de verossimilhança.

9 Tradução nossa: “estuprar a autonomia dos espectadores confrontando-os diretamente com a sua complicidade na produção cinematográfica do desejo e da ilusão”.

Em diversas entrevistas, Haneke diz, ao se referir a *Funny games*, que o espectador tem diversas “chances” para levantar e ir embora do cinema, e por essa razão quem fica até o final necessita ver aquilo.

Sim. Faz sentido. Em sua apresentação no Festival de Cannes, em 1997, os espectadores foram deixando a sala, o que ocorreu em diversas exibições do filme, e é um movimento recorrente de alguns espectadores ao se depararem os filmes do autor. Sair do cinema é o único alívio possível neste cinema que não atenua o sofrimento, ao contrário, provoca-o. Quanto à necessidade de ver “aquilo”, pode ser tanto por certo masoquismo, como sugere Haneke na referência acima, quanto pela esperança encontrar um final feliz até o último momento. Não encontrará. Nem em *Funny games* nem em outro filme dele.

É realmente difícil entender o que leva o diretor a optar por um cinema de múltiplos questionamentos sem respostas. Iluminando o papel da violência na sociedade contemporânea, esse entendimento se torna mais inatingível. Em entrevista a Grundmann, a fala abaixo pode ajudar a compreender essa relação enigmática:

For years, I have been trying to restore to spectators a little bit of the kind of freedom they have in the other arts. Music, painting, the fine arts give recipients breathing space in their consideration of the work. The language-bound arts already circumscribe this freedom considerably, because they are forced to name things by their name. [...] In other words, film has, from the outset, a tendency towards disenfranchising the recipient. But if film aspires to be an art, it must take it seriously and, as much as possible, attempt to restore the lost freedom to the later. But what it means? I think this is a very decisive question, with which all serious filmmakers engage. [...] One has to find a construction that lets the viewer fly – in other words, that stirs the viewer imagination¹⁰. (HANEKE, 2010, p. 605-606)

Curioso notar que as críticas a *Funny games* vão de um polo a outro. Amei!! Odiei!! No site www.imbd.com, por exemplo, é possível ver que na Europa, nos Estados Unidos, no Brasil, em todos os lugares, esse filme é considerado incômodo, mas se o incômodo causa reflexão, como pretende o diretor, ou se incomoda e causa apenas repulsa como sugerem alguns críticos, é objeto de diversos estudos quase sempre inconclusivos, como são os filmes de Haneke.

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

Em seu artigo sobre a crítica brasileira aos filmes de Haneke, Altmann (2011) encontra diversos adjetivos que muitas vezes colam as obras à pessoa do diretor: “Deus sádico”, “incômodo”, “violento”, “mórbido prazer”, “agente do mal”, “cineasta da crueldade”, dentre outros. Ao final do trabalho a autora conclui. “Com isso podemos chegar, finalmente, a uma estrutura – Haneke: diretor-autor-dialético-complexo-masoquista-sádico-duvidoso-intelectual-moderno e sintomatologista (e/ou vidente sensível) em relação aos males do seu espaço-tempo”. (ALTMANN, 2011, p. 379)

Aplicar a tríplice mimese de Ricoeur em *Funny games* é produtivo. Na *mimesis* I, o espectador, sujeito que carrega sua experiência de vida, vai assistir ao filme e nele deposita expectativas. Senta-se e começa a assistir a ele. Durante a projeção, o desenrolar da trama levanta inúmeras questões a respeito daquele contrato inicial – filme/ espectador –, no qual, provavelmente, não estava previsto que a violência, se esperada, fosse mostrada daquela maneira. As cenas de morte, por exemplo, ficam fora do quadro. Não aparecem na tela. Ao espectador só é possível ouvir choros e gritos. Diz o autor que ele deixa ao espectador (à mente deste) a construção visual das cenas. Quanto mais violência existe em sua memória, com mais força e mais violentamente ele vai construí-las. Os rapazes, polidos e impecavelmente vestidos para um programa “verão na casa de campo”, começam a trocar de nome entre si e suas atitudes insanas são tratadas por eles com ironia. Nem o nome deles é um dado de realidade. Inicialmente apresentados como Paul e Peter que, segundo o autor, assim foram chamados em uma referência aos apóstolos, ao longo da trama eles se nominam de Tom e Jerry, e também de Beavis e Butt-Head, dois personagens de uma série de TV americana. Mais uma informação que Haneke confunde ao não dar “precisão”, definição ao espectador. Nem o nome? Não. Os rapazes matam a todos, matança que se inicia pelo cachorro da família e pela criança, subvertendo a dinâmica dos *thrillers*, onde animais e crianças são mortos por último. Os modos de Peter e Paul, o conhecimento apresentado sobre a marca do taco de golfe que a família possui, por exemplo, sugere que os assassinos têm um nível econômico de conforto. A dissonância entre o que se espera, com base na construção das personagens e suas atitudes, impacta a narrativa e, conseqüentemente, transtorna o espectador que costuma chegar a *mimeses* III com grande desconforto e vários questionamentos.

Em filmes de suspense, em *thrillers*, por exemplo, o lugar comum é personagens maus serem caracterizadas como tal. Isso significa, normalmente, roupas escuras e comportamentos bizarros, costumeiramente

apresentados no início da trama. Subverter essa ordem é incômodo e enigmático. Não dar respostas causais aos atos é mais subversivo ainda.

Conclusão

Com um cinema que atordoa, Michael Haneke, usando fartamente recursos narrativos e estéticos, tantas vezes enviesados, segue sua carreira em ascensão, sem abrir mão da sua determinação em trazer reflexão aos espectadores. A consagrada forma dos seus filmes, considerada impecável, parece sobrepujar o desgosto de muitos críticos e espectadores.

Seu próximo filme, ainda em processo de produção, com lançamento previsto para 2015, fala de um grupo de pessoas que se encontram por meio da internet. O diretor disse que o filme explora “a frágil relação entre mídia e realidade”, e que as histórias de vários personagens se reúnem em um *flash mob* no final do filme. “Knowing Haneke, this might not be a bunch of people dancing for 30 seconds in a public square, but something more unusual.”¹¹ (FISCHER, 2014).

Não há dúvida de que os filmes de Haneke incomodam. Em um estudo mais aprofundado, percebe-se que uma das maiores causas desse incômodo ocorre pela falta de respostas. Não há porquês, não há razão, nenhuma explicação aos atos de qualquer personagem, muito menos alívio ao espectador. Não existe um esperado *happy end*. Por quê? Porque sim e porque não.

Funny games and the not relationship of the causality in Michael Haneke's films

Abstract

The proposal with this article is to problematize the relationship among the counted tragic histories in Michael Haneke's films and the spectator, that, when coming across with several questions thrown in those films, is unanswered. There is a consensus in the studies, critics and reviews of that director's films that in them exists a necessary unit in way and content. A plan connected another. A detail seemingly without importance that appears in the beginning will be meant in elapsing of the history. There is no loss of dramatic energy. Specifically in Funny games (1997), characters that speak to the spectators looking directly at the camera rewind a scene with the remote control, altering totally the uncoiling of the history and change of names amongst

¹¹ Tradução nossa: “Conhecendo Haneke, isso pode não ser um monte de gente dançando por 30 segundos em uma praça pública, e sim algo mais incomum.”

themselves, they lift questions regarding the form and the ethics of the film. Those adventures narrative, separately, are not innovative, but all of them in the same film form a group of artifices to reach the spectator, inconveniencing it destabilizing it, desire admits and outstanding of the director in all their works.

Keywords: *Movies. Narrative. Reception. Michael Haneke, Funny games.*

Referências

71 FRAGMENTOS: cronologia do acaso. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria: Wega Film, 1989. DVD (104 min).

A FITA branca. Direção: Michael Haneke. Itália/Alemanha/Áustria/França: Wega Film e Les Film du Losange 2009. 1DVD (144 min).

A PROFESSORA de piano. Direção: Michael Haneke. Áustria/Alemanha/França: Wega Film, MK2, Les Films Alains Sarde & Christine Gozian e Arte France Cinema. 1DVD (131 min)

AFTER Liverpool. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria: Südwestfunk (SWF), 1974. 1 DVD (90 min).

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

AMOR. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria/França: Les Films du Losange, X-Filme Creative Pool, Wega Film, 2012. 1 DVD, 2013 (127 min).

BENNY'S vídeo. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria: Wega Film e Bernard Lang, 1992. 1 DVD, 2004 (105 min).

BERGMAN, Ingmar. *Morangos silvestres*, 1957. Filme. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TQIbFVoriD8>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

CACHÊ. Direção: Michael Haneke. Itália/Alemanha/Áustria/França: Wega Films, Bavaria Film e BIM Distribuizone, 2005. DVD, 2006 (117 min).

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

CÓDIGO desconhecido. Direção: Michael Haneke. França: MK2 e Les Films Alain Sarde, 2000. 1DVD, 2006 (118 min).

DISCURSO de Michael Haneke en la entrega de los Premios Príncipe de Asturias 2013. 2013. Disponível em: <<http://www.abc.es/cultura/20131025/abci-discurso-haneke-premios-oviedo-201310251635.html>>. Acesso em: 20 set. 2014.

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

FREY, Matias. *A cinema of disturbance: the films of Michael Haneke in context*. 2003. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/haneke-2/>>. Acesso em: 20 set. 2014.

FUNNY games. Direção: Michael Haneke, Áustria, 1997. Filme-vídeo (104 min.), Wega-Film, Drama/Thriller.

FUNNY games. Direção: Michael Haneke. Produção: Veit Heiduschka, Intérpretes: Susanne Lothar, Ulrich Muhe, Arno Frisch, Frank Giering. Roteiro: Michael Haneke, Wega-Film 1997. 1 DVD (104 min).

GAUDREAU, Andre; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Ed. UnB, 2009.

GRUNDMANN, Roy. *A companion to Michael Haneke*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.

HANEKE, Michael. Unsentimental education: an interview with Michael Haneke. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). *A companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.

HELLISH, Angélica. Masmorra à trois #02: trilogia da incomunicabilidade de Michael Haneke. 2011. Disponível em: <<http://cinemasmorra.com.br/masmorra-a-trois-trilogia-da-incomunicabilidade-de-michael-haneke/>>. Acesso em: 20 set. 2014.

METELMANN, Jörg. Fighting the melodramatic condition: Haneke's polemics. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). *A companion to Michael Haneke*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.

MUSEU DO CINEMA, 2013. *Michael Haneke*. 2011. Disponível em: <<http://www.museudocinema.com.br/2011/05/michael-haneke.html>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

O SÉTIMO continente. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria: Wega Film, 1989. DVD, 2004 (105 min).

O TEMPO do lobo. Direção: Michael Haneke. Alemanha/Áustria/França: Wega Film, 2003. DVD, 2004 (113 min).

PRÊMIO Príncipe das Astúrias para realizador Haneke. 2013. Disponível em: <http://www.dn.pt/inicio/artes/interior.aspx?content_id=3209332>. Acesso em: 20 set. 2014.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. São Paulo: Martins Fontes, 2012. v. 1.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Introdução à análise do teatro*. São Paulo: Martins Fontes, 1996 (Col. Leitura e Crítica).

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

TOUBIANA, Serguei. *Entrevista com Michael Haneke*. Tradução nossa. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA>>. Acesso em: 20 set. 2013.

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

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

Enviado em 28 de outubro de 2014.

Aceito em 1º de novembro de 2014.