



**O impacto de Funny Games entre
o público cinematográfico: uma
análise baseada no tratamento imagético, no
espectador-personagem e no contracinema**

Thiago Henrique Ramari

Silvio Ricardo Demétrio

Artigo recebido em: 12/03/2017

Artigo aprovado em: 03/03/2018

DOI 10.5433/1984-7939.2017v13n23p213

O impacto de Funny Games entre o público cinematográfico: uma análise baseada no tratamento imagético, no espectador-personagem e no contracinema

The impact of Funny Games between the cinematographic audience: an analysis based on the imagetic treatment, the spectator-character and the counter-cinema

Thiago Henrique Ramari*
Silvio Ricardo Demétrio**

Resumo: *Este artigo analisa o longa-metragem Funny Games, do austríaco Michael Haneke, a partir da verdadeira medida da existência da violência na realidade (HANEKE, 2014); de preceitos diversos do contracinema (WHEATLEY, 2009); e da noção de espectador-personagem, baseada no personagem-espectador descrito por Deleuze (1990). O objetivo é compreender por que o público do filme é induzido a refletir sobre o consumo de imagens de violência por entretenimento, uma das intenções declaradas pelo cineasta em entrevistas.*

Palavras-chave: *Funny games. Tratamento imagético. Contracinema. Espectador-personagem.*

*Mestre em Comunicação pela UEL. Especialista em Docência no Ensino Superior pelo Unicesumar. Graduado em Comunicação Social - Jornalismo pelo Unicesumar.

**Possui graduação em Comunicação Social Jornalismo pela Universidade Estadual de Londrina (1994), mestrado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2001) e doutorado em Epistemologia da Pesquisa em Comunicação pela Universidade de São Paulo (2007). Professor adjunto da Universidade Estadual de Londrina na graduação em Comunicação Social – Jornalismo e no programa de mestrado em Comunicação.

Abstract: *This paper analyses the movie *Funny Games*, by the Austrian Michael Haneke, from the true measure of violence existence in reality (HANEKE, 2014); the different precepts of counter-cinema (WHEATLEY, 2009); and the notion of spectator-character, based on the character-spectator described by Deleuze (1990). The objective is to understand why the audience of the movie is induced to reflect about the consumption of violent images as entertainment, one of the intentions declared by the filmmaker in interviews.*

Word-keys: *Funny games. Imagetic treatment. Counter-cinema. Spectator-character.*

Introdução

Funny Games se tornou um dos longas-metragens mais lembrados do austríaco Michael Haneke (1942-), por questionar o consumo social de imagens de violência por entretenimento. A partir de uma estratégia fílmica incomum ao cinema convencional, o diretor parece se esforçar para alcançar dois propósitos, ambos revelados em entrevistas: denunciar a manipulação no tratamento dado às imagens de violência, para fins de consumo e rentabilidade; e fazer com que, em vez de divertimento, os espectadores sintam culpa pelo assassinato da família protagonista e reflitam sobre o prazer de assistir a imagens agressivas, tão comuns nos meios de comunicação de massa e no cinema hollywoodiano.

Na filmografia de Haneke, *Funny Games* é o quarto longa-metragem produzido exclusivamente para exibição nos cinemas. Antes dele vieram *Der siebente Kontinent* (1989), *Benny's vídeo* (1992) e *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), que também discutem a violência na sociedade contemporânea. Por conta desses e de outros trabalhos lançados na sequência, como *Code inconnu: récit incomplet de divers voyages* (2000), *La pianiste* (2001), *Le temps du loup* (2003), *Caché* (2005) e *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* (2009), o cineasta se tornou

um porta-voz crítico da violência na atualidade. *Funny Games* é falado em alemão e traz no núcleo principal atores conhecidos na Alemanha e na Áustria, como Arno Frisch, Susanne Lothar e Ulrich Mühe. Em 2007, o filme ganhou um *remake* assinado pelo próprio diretor, mas falado em inglês e com atores americanos e britânicos (Michael Pitt, Naomi Watts e Tim Roth).

A pergunta que fundamenta este artigo é: como *Funny Games* induz o público a refletir criticamente sobre o consumo que faz de imagens de violência por entretenimento? Para respondê-la, o texto se divide em três seções, além desta introdução e das considerações finais. Na primeira, o roteiro de *Funny Games* é apresentado e localizado historicamente no percurso de transformação da sensação de suspense em entretenimento pela indústria, com destaque para a adesão ao conceito da verdadeira medida da existência da violência na realidade em Haneke (2014). Na segunda, começa-se a discutir mais incisivamente os elementos constitutivos e a recepção do longa-metragem, a partir da revisão dos estudos de Laine (2010), Price (2010) e, principalmente, Wheatley (2009), que abordam os preceitos do contracinema e da catarse na filmografia de Haneke. Na terceira, aprofunda-se a análise dos elementos constitutivos e da recepção, ao se traçar uma relação do filme com a experiência neorrealista descrita por Deleuze (1990), com base na figura do espectador-personagem. Em termos gerais, este artigo analisa a obra por camadas, dedicando cada seção a um ou mais aspectos que contribuam para uma leitura panorâmica e aprofundada. Metodologicamente, esta pesquisa se ampara na revisão bibliográfica e na análise de sequências filmicas.

Funny Games e o suspense como entretenimento

Funny Games começa com uma viagem de carro na qual é apresentada a família Schober, formada pelo pai Georg (Ulrich Mühe), pela mãe Anna (Susanne Lothar) e pelo filho Schorsch (Stefan Clapczynski).

Esta introdução, com duração de quase seis minutos, é constituída por planos diversos - do Plano de Detalhe ao Plano de Conjunto¹. A estruturação das imagens, aliada à paisagem exuberante e à trilha sonora composta por músicas eruditas, ajuda a delinear o estado de espírito dos personagens: eles estão felizes. O único dado dissonante se concentra no minuto final da introdução, quando *Bonehead* e *Hellraiser*, da banda norte-americana Naked City, surgem para concentrar os créditos iniciais. A sonoridade punk-rock contrasta com toda a elaboração anterior e parecer dar uma pista sobre a violência que a família sofrerá adiante. Como analisa Brunette (2010, p. 52, tradução nossa),

[...] isso [as músicas do Naked City] é psicológica e geometricamente oposto às árias operísticas em uma centena de maneiras diferentes, e é brilhantemente justaposto com as faces [dos personagens] que permanecem diante de nós. Essa música [na verdade, essas músicas] – e muito mais – vai “acontecer” a eles, e esses inocentes não têm nem uma pista sequer².

O inesperado começa a ganhar forma nas primeiras horas em uma casa de campo, o destino da viagem da família Schober. Enquanto Georg e Schorschi trabalham em um barco no dique aos fundos, Anna é surpreendida por uma visita enquanto prepara o

1 A classificação utilizada neste trabalho é a de Bernardet (1980): o Plano Geral apresenta um espaço vasto no qual os personagens não são identificados; o Plano de Conjunto mostra um ambiente também amplo, mas no qual os personagens são reconhecíveis; o Plano Médio traz personagens inteiros com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés; o Plano Americano, personagens enquadrados a partir da cintura ou da coxa; o Primeiro Plano, personagens enquadrados a partir do busto; o Primeiríssimo Plano, o rosto do personagem; e o plano de detalhe, uma parte do corpo que não seja o rosto ou um objeto qualquer.

2 No original: “it is psychological, geometrical opposite of the operatic arias in a hundred different ways, and it is brillantly juxtaposed with the simple faces that remain before us. This music – and a whole lot more – is going to ‘happen’ to them, as it were, and these innocents haven’t a clue” (BRUNETTE, 2010, p. 52).

almoço. Trata-se de Peter (Frank Giering), que se apresenta como hóspede dos vizinhos e pede ovos emprestados em nome da anfitriã. Do *hall* de entrada, local do início da conversa, os dois vão até à cozinha, onde Anna lhe entrega quatro unidades de bom grado. No entanto, antes de sair pela porta do *hall*, o visitante deixa os ovos caírem e quebrarem, fazendo com que a dona da casa se veja obrigada a lhe fornecer mais quatro. De volta à cozinha, e enquanto ela se prepara para embrulhar os ovos, Peter esbarra em um celular, que cai dentro da pia com água. Anna fica nervosa, entrega-lhe o pacote e pede que saia “antes que destrua o resto da cozinha”.

Peter vai embora pedindo desculpas, mas volta pouco tempo depois com Paul (Arno Frisch), outro hóspede dos vizinhos, para pedir mais ovos - o motivo é que ele teria derrubado a segunda remessa de ovos ao ser atacado pelo cachorro dos Schobers. Antes do pedido, porém, Paul vê tacos de golfe no *hall* e pede a Anna para experimentar um deles. Como há consentimento, ele pega um taco e uma bola e sai sozinho para uma tacada. O cachorro começa então a latir ininterruptamente, até que solta um único grito e fica em silêncio de repente. Suspeitando de algo errado, a dona da casa vai até Paul, pega o taco de volta e retorna ao *hall*, onde exige que os dois saiam. É nesse momento que eles tornam a pedir ovos, deixando-a mais tensa e irritada. Em todo o trecho, constata-se uma mudança na abrangência dos planos: passam a predominar o Plano Médio, o Plano Americano e o Primeiro Plano, mais adequados para o registro da ação dos personagens.

Depois disso, uma sequência de acontecimentos estabelece uma crise entre todos os personagens. Ao estranharem o grito do cachorro, Georg e Schorschi voltam para a casa. No *hall*, encontram Anna alterada, além de Paul e Peter. Georg entra na discussão com cautela, tentando entender o que se passa, mas logo se exalta e tem a perna direita quebrada por Peter. Com a família assustada, Paul começa então um jogo de adivinhação. Ele tira uma bola de golfe do bolso da bermuda e pergunta por que ela estava ali. Nesse instante, Anna se dá conta de que ele não realizou a tacada momentos antes,

mas matou o cachorro com um golpe do taco de golfe – o corpo do animal é descoberto em seguida, dentro do carro da família, por meio de outro jogo, “quente ou frio”, que os jovens obrigam a mulher a participar.

Os Schobers se tornam reféns dos dois rapazes. A implicação emocional das últimas ações altera novamente a abrangência dos planos: além dos planos Médio e Americano e do Primeiro Plano, começa a ganhar espaço o Primeiríssimo Plano, para retratar os sentimentos dos personagens. Durante o jogo de adivinhação com a bola de golfe, por exemplo, o filme traz um sequenciamento do último enquadramento para retratar o horror das vítimas e o prazer dos visitantes: primeiro aparece o rosto de Georg, depois o de Anna e o de Schorschi chorando; em seguida, novamente Georg e, então, Paul, Georg, Paul, Anna, Paul, Peter, Paul, Anna, Georg e Anna. Os planos são atravessados por um diálogo tenso, no qual as vítimas tentam entender o que está acontecendo - em um dos momentos, o dono da casa pergunta aos jovens: “por que estão fazendo isso?”; e Paul responde: “por que não?”.

Quando a família é levada para a sala de estar da casa de campo, o longa-metragem se torna escuro e passa a operar quase que exclusivamente por planos fechados (Primeiríssimo Plano e Plano de Detalhe). É nesse cômodo onde Georg, Anna e Schorschi continuam a ser torturados física e psicologicamente - a mulher é obrigada a tirar a roupa e a criança é sufocada com uma capa de almofada, por exemplo. Paul e Peter também dão prosseguimento aos jogos e o pior deles é quando apostam que as vítimas estarão mortas em 24 horas - e, de fato, é isso que acontece: primeiro Schorschi é assassinado com um tiro de espingarda; depois é a vez de Georg, com um disparo da mesma arma; e, por fim, a mãe é jogada viva, com as mãos e os pés amarrados, dentro do rio aos fundos da propriedade. Todos os homicídios acontecem fora dos enquadramentos dos planos, no chamado extracampo.

Em nenhum momento, Paul e Peter explicam por que fizeram a família refém e por que a assassinou. O fato é que,

antes de Georg, Anna e Schorschi, os dois mataram os vizinhos em cuja residência disseram estar hospedados. Além disso, a história termina na iminência de eles fazerem novas vítimas, em uma casa do outro lado do lago. Com esse roteiro, que termina desiludido e sem explicações suficientes, um dos pontos que primeiro chamam a atenção é o tratamento dado à violência. Além de estarem, na maioria das vezes, restritos ao extracampo, esses retratos desobedecem às três regras que, segundo Haneke (2014), tornam a violência consumível e agradável ao nível da imagem em movimento: o desimpedimento (*disengagement*), a intensificação (*intensification*) e a incorporação (*embedding*). Tal fato nos ajuda a começar a compreender a estratégia filmica de gerar desprazer e reflexão em vez de entretenimento no público.

O desimpedimento é definido como uma “[...] situação de produção de violência que parte das experiências de vida imediatas do espectador para gerar identificação [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, tradução nossa)³. Isto acontece, por exemplo, quando um filme retrata uma guerra que permanece viva na consciência coletiva (a Guerra do Vietnã), é vivida presentemente pela sociedade (Guerra na Síria) ou é temida para o futuro (Terceira Guerra Mundial). As imagens não contêm o verdadeiro horror do conflito, mas promovem sentimentos na audiência que levam a uma espécie de autorreconhecimento. A intensificação, por sua vez, é a apresentação das “[...] condições de vida de um personagem, assim como o comprometimento dela, que permitem ao público aprovar o ato de violência como liberador e positivo - porque era a única solução aceitável [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, tradução nossa)⁴. Assim, a investida do personagem pode ser perturbadora, mas, dada a relação de causa e efeito, é vista como única resolução possível, como nos

3 No original: “[...] The *disengagement* of the violence-producing situation from the viewer’s own immediate life experiences that elicit identification [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, grifo do autor).
4 No original: “[...] 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 – because it was the only acceptable solution [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, grifo do autor).

homicídios por legítima defesa. Por fim, a incorporação inclui “[...] a ação em um clima de *sagacidade e sátira* [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, destaques do autor, tradução nossa)⁵, a fim de torná-la amena e divertida, como se vê na filmografia do norte-americano Quentin Tarantino (1963-).

Segundo Haneke (2014), basta que apenas uma dessas regras seja obedecida para o filme apresentar a violência sob um prisma consumível. Em *Funny Games*, no entanto, as duas primeiras são deturpadas e a última, ignorada. No caso do desimpedimento, o longa-metragem começa por atendê-lo, amparando-se nos medos relativos a assaltos, sequestros e homicídios que assolam a sociedade contemporânea. Os Schobers integram uma classe média alta, que tem carros robustos, barcos para lazer e casas de veraneio equipadas com portões eletrônicos para dificultar a entrada de estranhos – “[...] um portão para proteger e isolar a burguesia dos terrores da vida [...]” (BRUNETTE, 2010, p. 53, tradução nossa)⁶. No entanto, se fissa o público em um primeiro momento, esse mote é deixado de lado depois, quando o diretor redireciona a experiência fílmica para gerar desprazer e reflexão. Isto se dá, principalmente, pela inclusão de disjunções na narrativa fílmica, que quebram a impressão de realidade que promove o entretenimento e cavam um distanciamento para com o espectador, a fim de lhe abrir espaço ao pensamento.

Já na intensificação, o filme cria condições para que um revide da família contra os criminosos seja, mais do que autorizado, desejado pela plateia. Esse revide acontece, quando Anna toma uma espingarda e atira na direção de Peter, que morre instantaneamente. Na sequência, entretanto, Paul pega um controle remoto e clica no botão de rebobinagem, para que a cena volte no tempo e a morte do colega seja evitada – sabendo de antemão o que aconteceria no *revival* daquele momento, Paul pega a espingarda

5 No original: “[...] The *embedding* of the action in a climate of *wit and satire* [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, grifo do autor).

6 No original: “[...] A gate intended to protect and isolate the bourgeoisie from life’s terrors [...]” (BRUNETTE, 2010, p. 53).

antes de Anna, impedindo que o tiro seja disparado. Aqui, e mais uma vez, a disjunção na narrativa fílmica quebra a regra até então atendida, para gerar desprazer e reflexão na audiência. Em suma, essas disjunções, que serão tratadas mais detidamente nas próximas seções, desintegram as fórmulas convencionais para o tratamento da violência, alterando completamente a recepção por parte do público. Em outras palavras, a manipulação que baseia tal tratamento convencional perde sua sustentação.

A desobediência ao desimpedimento, à intensificação e à incorporação rompe com a trajetória positiva da violência na história das imagens em movimento. Haneke (2014) ressalta que, desde o início do cinema, a violência esteve presente, o que gerou a criação de gêneros específicos, como faroeste, policial, aventura, terror e *thriller*. Ele acrescenta que os produtores que veem a sétima arte como *commodity* sabem que a violência só é um bom negócio se privada da verdadeira medida de sua existência na realidade, ou seja, “[...] medos profundamente desconcertantes de dor e sofrimento [...]” (HANEKE, 2014, p. 576, tradução nossa)⁷, o que ocorre quando as regras acima explicitadas são atendidas. Com essa explicação, é possível compreender por que filmes de terror e *thriller* são vistos e revistos sem acanhamento nos dias de hoje. Eles compõem, com efeito, uma categoria que Haneke chama de cinema da distração, referindo-se à produção hollywoodiana alinhada à indústria do entretenimento, na qual se pasteuriza e se justifica convenientemente a violência, a fim de que seja promissora ao mercado cinematográfico.

Para Haneke (apud BRUNETTE, 2010), os *mass media*, dentre os quais o cinema, desempenharam um papel importante para a perda do senso de realidade verificada atualmente nas sociedades contemporâneas. Para o realizador, no que diz respeito ao retrato da violência, os cidadãos foram e continuam sendo coparticipantes

7 No original: “The salesman who defines and produces film as a commodity knows that violence is only – and particularly so – a good sell when it is deprived of what which is the true measure of its existence in reality: deeply disconcerting fears of pain and suffering” (HANEKE, 2014, p. 576).

na manutenção desse cenário pautado pelo entretenimento, graças ao interesse de consumo. O pensamento do cineasta está de acordo com a contextualização histórica elaborada por Singer (2004) acerca da transformação da sensação de suspense, observada de modo generalizado no mundo, desde o fim do século 19. Segundo ele, esse sentimento, no início relacionado ao medo da morte prematura na vida real, ganhou ramificações diversas a partir das inovações tecnológicas que marcaram a era moderna. Uma dessas ramificações se deu no ramo do entretenimento, seara rentável dos *mass media*.

Singer (2004) lembra que a primeira das grandes invenções foi o bonde elétrico. Como os habitantes das grandes cidades estavam acostumados a se locomover somente a pé, de bicicleta ou em veículos de tração animal, não tinham percepção apurada o suficiente para dividir o espaço urbano com os bondes elétricos. É por isso que, no início, pessoas morreram ou se feriram em acidentes envolvendo esses coletivos. Quando as sociedades se habituaram à invenção, outras surgiram, exigindo uma percepção ainda mais desenvolvida. O autor destaca os carros utilitários, as máquinas nas indústrias e as residências populares repletas de “armadilhas” que podiam levar o morador à morte prematura. Todo esse contexto fez do suspense, enquanto sensação da vida real, um elemento constante no dia a dia das pessoas.

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. A metrópole sujeitou o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos. O ritmo de vida também se tornou mais frenético, acelerado pelas novas formas de transporte rá-

vido, pelos horários prementes do capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem (SINGER, 2014, p. 96).

A exploração a partir da ótica do entretenimento começou a se dar quando os empresários notaram que o suspense era uma matéria-prima *per se*. Surgiu então a ideia de oferecer divertimentos nos quais as pessoas sentiriam o frio na barriga característico do medo da morte prematura, mas com segurança garantida para que não corresse qualquer tipo de risco. Em outras palavras, tratava-se de apresentar aos espectadores a atuação de uma morte domesticada, que não ousaria sair dos limites de sua jaula para tocá-los. Assim, surgiram os parques de diversões, os números circenses mais arriscados, os espetáculos de *vaudeville*, os museus melodramáticos, as peças teatrais sobre desastres e os diversos gêneros que abarcavam a violência no cinema.

Se a população se acostumou à sensação de suspense provocada pelas invenções que ganharam ruas, fábricas e casas, o mesmo aconteceu no ramo do entretenimento. Aos poucos, as opções que geravam medo se tornaram banais, obrigando os empresários a elaborar outras mais fortes e impactantes. Baseado no pensamento de Walter Benjamin, Singer (2004, p. 117) diz que “esse condicionamento acabou por gerar uma ‘necessidade nova e urgente de estímulos’, uma vez que somente passatempos estimulantes podiam corresponder às energias nervosas de um aparelho sensorial calibrado para a vida moderna”. Diante dessa demanda, o cinema cresceu em importância, tornou-se um legítimo veículo de comunicação de massa e levou - e ainda leva - muitas pessoas às salas de exibição.

As imagens explícitas de morte e sofrimento que povoam os filmes de hoje, ficcionais ou não, são resultado dessa busca por estímulos cada vez mais intensos na indústria cultural. Na mesma esteira, Sontag (2003) corrobora com uma análise sobre a relação de morbidade existente entre as sociedades e as imagens de sofrimento,

relação esta que se estabeleceu no cinema, entre espectadores e filmes, sobretudo aqueles dos gêneros de terror e *thriller*. De acordo com ela, uma imagem que fez qualquer plateia virar a cara de nojo 40 anos atrás, é vista hoje sem qualquer constrangimento por adolescentes. “De fato, para muitas pessoas na maioria das culturas modernas, a brutalidade física é antes um entretenimento do que um choque” (SONTAG, 2003, p. 6.3). É diante desse cenário que *Funny Games* mostra o seu potencial de denúncia e crítica.

O contracinema em *Funny Games*

Na *première* mundial de *Funny Games*, no Festival de Cannes de 1997, a recepção ficou dividida. Brunette (2010, p. 67, tradução nossa) resgata uma fala de Michael Haneke sobre esse momento: “Foi uma bagunça total. Alguns odiaram, outros amaram, e isso me provou que [o filme] funcionava conforme planejara”⁸. Segundo entrevistas concedidas, a intenção do cineasta é denunciar a manipulação no cinema que promove o consumo de imagens de violência como entretenimento e fazer com que o público se sinta incomodado por fazer parte disso durante a projeção. Para chegar a esse resultado, além de traçar a verdadeira medida da existência da violência na realidade, ele atribui à plateia parte da responsabilidade pela morte dos Schobers. Não importa se o espectador está sensibilizado com o sofrimento das vítimas: a estratégia fílmica impõe a culpa, que abre espaço ao mal-estar e ao pensamento.

Como foi capaz de fazer com que espectadores se sentissem mal no fim do século que consolidou a sensação de suspense como matéria-prima para o entretenimento, *Funny Games* se tornou objeto de estudos acadêmicos. A contribuição de Wheatley (2009) é uma das mais relevantes: na tese desenvolvida para o doutorado no Reino Unido, ela defende que, para atingir os objetivos traçados, Haneke utilizou características e ferramentas de movimentos distintos

8 No original: “It was a total mess. Some hated it, and some loved it, and that gave me proof that it was working as I’d intended” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 67).

e opostos, o cinema realista clássico (*classic realist cinema*) e o contracinema (*counter-cinema*). Graças à estrutura híbrida, o filme funciona como uma espécie de armadilha: no início, fisga a atenção do público de modo convencional, próprio do cinema comercial, atendendo às regras do desimpedimento e da intensificação, para depois mostrar sua verdadeira intenção, que não é entreter, mas fazer com que a plateia reflita sobre o consumo de imagens de violência por divertimento – e é nesse processo que o espectador é corresponsabilizado.

Para compreender melhor a cartografia de Wheatley (2009), é necessário definir cinema realista clássico e contracinema. O primeiro está focado na produção de inspiração norte-americana alinhada à cultura de massa: filmes essencialmente narrativos, comerciais e destinados ao entretenimento. É o cinema da distração ao qual Haneke se refere habitualmente, aquele no qual se elimina a verdadeira medida da existência da violência na realidade. Já o segundo tem um posicionamento contrário: busca fazer com que o espectador visualize a tradição ilusória, ideológica e manipuladora do aparato cinematográfico, a partir de construções disjuntivas, visando sempre a reflexão sobre algum tema. Esse movimento de contracorrente foi batizado por Wollen (1982), em um ensaio sobre o longa-metragem *Le Vent d'Est* (1970), do francês Jean-Luc Godard (1930-).

Como Haneke organiza duas categorias tão opostas em *Funny Games*? Segundo Wheatley (2009), as características do cinema realista clássico se estendem soberanas até o 29º minuto. Depois, o longa-metragem começa a se abrir aos preceitos problematizantes que definem a escola contracinemática. Na fronteira desses dois momentos, há um ponto de impacto constituído por um aparte, nome dado para quando um personagem se reporta diretamente ao público. Quem faz isso é o assassino Paul: no 87º plano⁹, ele

9 “Plano” é utilizado nesse trecho em seu sentido mais amplo e, por isso, não se refere aos tipos de enquadramento, como a classificação de Bernardet (1980) citada anteriormente. Segundo Aumont et al. (2012, p. 40), plano é “qualquer pedaço de película que desfila de modo ininterrupto na câmera entre o

aparece de costas em Primeiríssimo Plano, vira o rosto para o lado esquerdo e pisca para a audiência. O ponto de impacto tem uma consequência imediata: rompe a cápsula diegética (o universo no qual se passa a história do filme) e transforma o espectador em espectador-personagem. Em outras palavras, o anteparo que divide os universos diegético (dos personagens) e não-diegético (da plateia) é destruído, os diferentes ambientes e tempos se amalgamam e um papel é imposto ao público: a piscada de olho determina uma cumplicidade em relação ao que acontece aos Schobers.

Assim, *Funny Games* se divide em um antes e depois em relação ao 87º plano e isso afeta a lógica dos pontos de vista. Em análise feita para este artigo, nota-se que, do 1º ao 86º plano, o longa-metragem tem predominância dos planos anônimos (*nobody's shots*), definidos por Aumont e Marie (2004) como aqueles cujo ponto de vista que não pertence a personagem algum, mas à câmera enquanto entidade independente. Nesse trecho, há poucos planos do tipo olhar descrito (*depicted glance*), que, segundo os mesmos autores, correspondem à visão de algum personagem - somente o 17º e o 19º (Anna) e o 51º e o 53º (Schorschi). Com o aparte de Paul, um novo dado entra em cena, ressignificando toda a estrutura: a transformação do público em espectador-personagem faz com que o ponto de vista deste coincida com aquele da câmera independente, destituindo-o. Portanto, e a partir de então, os planos anônimos são substituídos pelos olhares descritos da audiência.

As características do cinema realista clássico, como a narrativa transitiva, a identificação com as vítimas e a transparência da lógica interna, permitem ao público encarar o filme como um *thriller* convencional até o 29º minuto. A partir do aparte, essa perspectiva é destronada, em favor de uma nova construção, que faz com que o espectador não sinta prazer com a sensação de suspense, mas, sim, culpa por ser corresponsável pelo sofrimento dos Schobers. Essa imposição é confirmada por outros três apartes

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.

realizados por Paul, que se distribuem até o fim da projeção, nos planos 138, 283 e 324. Assim, em toda essa etapa, a plateia é diretamente atingida pelas características do contracinema, como a narrativa intransitiva, o estranhamento e o desprazer, que levam à ativação da consciência como entidade julgadora.

Retomando os conceitos referentes à verdadeira medida da existência da violência na realidade, o filme faz uso do desimpedimento na primeira parte, a fim de que a audiência se identifique com os Schobers, baseada no próprio medo de se tornar refém de criminosos. No entanto, esse recurso é deturpado pela cumplicidade imposta pela disjunção dos apartes, fazendo com que, apesar da solidariedade para com as vítimas, o espectador se confronte no papel de corresponsável por todo o sofrimento que lhes é destinado. A relação, fundamentalmente contraditória, gera um incômodo na plateia. Segundo Laine (2010, p. 57, destaque da autora, tradução nossa),

[...] acredita-se que, diante de cenas horríveis como as 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 [...], 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, 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 na tortura dos Schobers¹⁰.

10 No original: “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” (LAINE, 2010, p. 57, destaque da autora).

Além dos apartes, outro elemento que pode ser relacionado ao contracinema, porque também gera desprazer e reflexão, é a anulação da catarse. Segundo Vogler (2015, p. 270), a palavra *catarse* vem do idioma grego e significa “purgar” ou “vomitar”: “O drama grego foi construído [na Idade Antiga] com a intenção de desencadear um ‘vômito’ de emoções no público, um expurgo dos venenos do cotidiano”. No contexto cinematográfico, o termo remete a essa tradição e é usado para representar a descarga emocional purificadora provocada pelos clímaxes, quando o público está mais consciente, no ponto mais elevado da escada da percepção. Em *Funny Games*, há três momentos em que essa situação de delinea como potência: nos assassinatos de Schorschi, Georg e Anna, respectivamente. Entretanto, como a audiência é privada de vê-los de maneira explícita, todos os sentimentos ruins acumulados não são “purgados” ou “vomitados”. Ao enjaular as mortes no extracampo, o cineasta evita o alívio catártico e abre espaço ao pensamento crítico.

Os assassinatos de Schorschi e Georg acontecem na sala de estar da casa de campo. No primeiro, o público “está” na cozinha junto de Paul, que prepara um sanduíche, quando ouve o tiro de espingarda deflagrado por Peter. O espectador é obrigado a ficar ali por mais 38 segundos, observando a indiferença do personagem que acompanha e escutando gritos desesperados vindos do cômodo ao lado, sem saber se alguém foi morto. Depois, na cena que segue, só lhe é permitido ver a tela da televisão da sala suja de sangue por um período de 36 segundos. É apenas no plano seguinte, que registra fixamente parte do cômodo por 11 minutos, que o homicídio é confirmado, a partir de um ângulo que mostra o corpo do menino à distância. Na morte do pai, minutos depois, o enquadramento é do tipo Primeiro Plano nos dois assassinos, o que só possibilita ver Paul disparando a arma. O corpo não é registrado nem sequer à distância depois, contrariando toda a lógica explícita das produções comerciais. No caso de Anna, ela é jogada no rio, com as mãos e os pés amarrados, e não é vista mais na sequência, fato que pressupõe

sua morte. Assim, em todos esses casos, a audiência é privada da catarse.

Figura 1 - Enquanto Schorschi é assassinado, a audiência acompanha Paul na cozinha

Fonte: ©Wega-Film, Cortesia de Michael Haneke



Na seção anterior, citamos a sequência do controle remoto, que também pode ser considerada como uma construção disjuntiva típica do contracinema envolvendo a noção de catarse. Por isso, vale a pena resgatá-la aqui, agora com mais detalhes, uma vez que tem potencial de provocar incômodo no espectador. Entre os planos 272 e 309, após a definição de que Georg será o segundo a morrer, Paul impõe um jogo a Anna, chamado “a esposa amorosa” ou “na faca ou a tiro perder sua vida pode ser divertido”. A regra é a seguinte: ela poderá mudar a ordem dos assassinatos e escolher a arma com a qual serão mortos, se for capaz de fazer uma oração de modo convincente. Como ela não conhece prece alguma, o assassino lhe ensina uma bastante curta e lhe permite o ensaio. É durante esse momento de preparação que Anna pega a espingarda em uma mesa próxima, aponta para Peter do outro lado da sala e atira. Pela primeira vez no filme, o público tem a oportunidade de assistir a uma morte *frame a frame*, o que provoca uma catarse imediata e atende à regra da intensificação.

Esse momento prazeroso de alívio dura pouco, no entanto. Rapidamente, Paul pega o controle remoto e aperta o botão *rewind*

para a cena voltar no tempo até o ensaio da oração. Quando Anna vai novamente pegar a espingarda, Paul se antecipa e a toma primeiro, evitando a morte de Peter. Em seguida, o enquadramento fecha nos dois jovens e só se escuta o tiro que mata Georg. Assim, todos os sentimentos ruins que foram esvaziados segundos antes voltam com mais intensidade. Para Laine (2010, p. 55, tradução nossa), “quando o horror e a agonia da audiência não encontram uma saída através da catarse, eles se tornam duradouros, revelando a realidade traumática da violência”¹¹. Sobre a mesma sequência, Haneke (apud BRUNETTE, 2010, p. 67, tradução nossa) relata a reação do público na *première* em Cannes: “Quando ela atira no rapaz gordo [...], as pessoas aplaudiram. Quando a cena foi rebobinada, houve silêncio total, porque elas entenderam que haviam sido manipuladas. Porque elas haviam aplaudido um assassinato”¹².

Em outra declaração resgatada por Brunette (2010), Haneke afirma ser impossível fazer cinema sem manipular o espectador. A diferença é que ele e outros diretores mostram isso de forma explícita com o objetivo de suscitar o pensamento crítico, enquanto o cinema comercial não. Quando isso se dá sub-repticiamente, a recepção dos espectadores pode ser articulada de acordo com interesses diversos. A falta de sensibilidade generalizada em relação às imagens de violência se encontra nessa seara: o conteúdo foi estruturado historicamente para atender a um mercado sedento por choques sensoriais. Por esse motivo, Price (2010, p. 42, tradução nossa) avalia que, em *Funny Games*, a dor, derivada da estratégia fílmica, é condição *sine qua non* para o pensamento: “aqui, a dor mobiliza o pensamento”¹³.

Na próxima seção, agregaremos outra leitura para responder

11 No original: “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).

12 No original: “When she shot the fat guy [...], people started clapping. 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).

13 No original: “Pain here mobilizes thought” (PRICE, 2010, p. 42).

ao problema que rege esta pesquisa: a discussão sobre a relação entre a figura do espectador-personagem e o neorrealismo italiano. Na nossa avaliação, ela é importante no caso de *Funny Games*, porque delinea um aprofundamento dos efeitos provocados na plateia pelas noções abordadas até aqui, quais sejam, a aplicação dos preceitos do contracinema e a apresentação da verdadeira medida da existência da violência na realidade.

Funny Games e o espectador-personagem

Como citado anteriormente, o primeiro aparte do personagem Paul, aos 29 minutos de projeção, transforma o público em espectador-personagem. Esse papel é reconfirmado continuamente depois, até o fim do longa-metragem, como atesta Laine (2010). Essa mutação, entretanto, não é totalmente nova. Ela tem sua raiz no movimento cinematográfico encabeçado por Roberto Rossellini (1906-1977), Vittorio De Sica (1901-1974) e Luchino Visconti (1906-1976), o neorrealismo italiano. Conforme Deleuze (1990), foi nessa escola que se observou, pela primeira vez, uma transformação semelhante com a de *Funny Games*: o personagem que vira personagem-espectador.

Se no cinema realista clássico, cujo ápice se deu na primeira metade do século 20, os personagens estavam intrinsecamente ligados a um grande circuito composto por ações e reações, a partir do neorrealismo italiano, isto é, após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), uma nova condição se desenvolve: eles não mais agem e reagem aos estímulos, mas ficam diante de situações atuais ou virtuais (sonhos, por exemplo), observando-as e escutando-as a fim de compreender o que se passa nelas. Por isso, deixam de ser apenas personagens e se tornam personagens-espectadores.

Em outras palavras, no cinema moderno, inaugurado pelo neorrealismo, a ação perde sua relevância em prol do pensamento e o personagem se torna personagem-espectador (pois não age e reage, mas observa, assiste àquilo que está diante de si). O que Haneke faz em 1997 é inserir a audiência numa lógica parecida: o

espectador é transformado em espectador-personagem e é levado virtualmente ao espaço diegético, onde se comporta como o personagem-espectador: não age nem reage, mas observa tudo o que se passa, assumindo as responsabilidades e culpas que lhe cabe. Antes de nós, Price e Rhodes (2010) já sublinharam a “dívida” estética de Haneke para com alguns movimentos e cineastas, dentre os quais estão, além do neorealismo, Alfred Hitchcock (1899-1980), Michelangelo Antonioni (1912-2007) e Robert Bresson (1901-1999).

Deleuze (1990) explica que o personagem-espectador integra uma série de mudanças vistas no cinema após a Segunda Guerra Mundial, em virtude da crise que acomete o cinema realista clássico. Segundo o autor, neste último predominam as imagens-movimento, nas quais se recria o movimento a partir de uma representação indireta do tempo, isto é, a montagem. Nessa lógica, uma imagem se encadeia à outra, compondo uma ilusão de tempo transcorrido como na realidade. A crise se dá quando essa estrutura passa a ser utilizada em prol de interesses governamentais: é aí que se rompe “o noivado revolucionário da imagem-movimento como uma arte das massas transformadas em sujeito, dando lugar às massas assujeitadas enquanto autômato psicológico, e a seu chefe como grande autômato espiritual” (DELEUZE, 1990, p. 313). Não é à toa que, resgatando falas de Hans-Jürgen Syberberg e Walter Benjamin, Deleuze (1990) afirma que essa crise só poderia culminar em Leni Riefenstahl à frente de um Hitler cineasta.

Essas vicissitudes abrem espaço para um renascimento do cinema. Trata-se do cinema moderno, no qual as imagens-tempo se desenvolvem e conquistam relevância. Nessa categoria, o tempo passa a ser representado diretamente, pois não há cortes. Isto significa que os movimentos não são montados, mas contemplados, como unidades, em tomadas únicas. Aqui os planos-sequência substituem o encadeamento lógico de imagens que visam à ilusão de verdade. Mais do que isso, pelo caráter prolongado das imagens-tempo, os filmes valorizam a reflexão em vez da realidade implícita

na ação. É nesse contexto que os personagens deixam de agir ou reagir para atuar como personagens-espectadores e, assim, tentar compreender o que acontece à própria volta. As situações nas quais eles se encontram, sejam elas atuais ou virtuais, são puramente óticas e sonoras e precisam ser desvendadas.

Vale lembrar que a passagem do cinema realista clássico ao cinema moderno não se deu prontamente com o fim da Segunda Guerra Mundial e, hoje, características de ambos coexistem, em equivalências distintas, tanto nas produções comerciais como nas artísticas, a exemplo de *Funny Games*. A crise do primeiro emitiu sinais que prepararam o terreno para o surgimento de novas linhas de pensamento. Foi a partir do afrouxamento da estrutura das imagens-movimento que se observou a eclosão de situações óticas e sonoras puras, que estão na base de constituição das imagens-tempo. Deleuze (1990, p. 11) explica que, nessa nova composição fílmica, “por mais que se mexa, corra, agite, a situação em que [a personagem] está extravasa [...] e lhe faz ver e ouvir o que não é mais passível, em princípio, de uma resposta ou ação. Ela registra, mais que reage”.

A partir desta última declaração, é possível traçar a situação na qual o público se encontra após a conversão em espectador-personagem em *Funny Games*. Com o primeiro aparte, o conteúdo da cápsula diegética extravasa pelos limites da tela, contamina toda a sala de projeção e faz com que as pessoas se tornem cúmplices dos assassinos. A partir de então, só lhes resta observar e escutar atentamente tudo o que acontece, para compreender as consequências da piscada de olho realizada por Paul, que resultam invariavelmente na sensação de culpa e em uma autorreflexão sobre o consumo de imagens de violência por entretenimento. Se, por um lado, Haneke critica o cinema da distração por manipular o espectador a assistir imagens agressivas sob uma ótica positiva, por outro ele se utiliza do mesmo expediente, isto é, da manipulação, para remar contrariamente a essa corrente. Uma diferença importante, porém, é que o realizador deixa isso claro no filme, ao

passo que as produções comerciais o fazem de maneira disfarçada e em prol do entretenimento.

O público de *Funny Games* fica, assim, em uma situação análoga àquela do personagem-espectador do neorealismo italiano. Conforme explica Deleuze (1990), nas obras de Antonioni, por exemplo, os personagens são submetidos a situações óticas e sonoras puras intolerantes, derivadas tanto de hábitos rotineiros como de imprevistos graves, a fim de que realizem uma constatação. Essa posição de constatação é definida por um “enquadramento geométrico que, entre seus elementos, pessoas e objetos, só deixa subsistir relações de medida e de distância, transformando desta vez a ação em deslocamento de figuras no espaço” (DELEUZE, 1990, p. 15). De maneira semelhante, em *Funny Games* o espectador-personagem mantém uma distância fixa para com a tela, a fonte de imagens óticas e sonoras puras, e é apenas por meio da coincidência dos planos anônimos e dos olhares descritos que se desloca por entre os objetos de cena.

Deleuze (1990) ressalta que, com a situação ótica e sonora pura, um hábito rotineiro pode se tornar intolerante a ponto de fazer com que o personagem-espectador não reaja. Isto se deve ao fato de o hábito ser contaminado por uma perturbação que primeiro lhe desmonta o equilíbrio e depois lhe faz revelar algo cujo impacto é brutal. É precisamente o que se observa no plano-sequência que substitui o assassinato do menino Schorschi. Pouco antes do crime, o público, como espectador-personagem, é levado da sala até a cozinha, para observar Paul preparar um sanduíche. Seria apenas uma banalidade cotidiana se, no decorrer dela, o tiro que mata o menino não fosse disparado na sala por Peter. O barulho do tiro perturba o equilíbrio da cozinha, como um problema externo que impõe um caso, a saber, o atrofiamento da esperada catarse. Assim, a audiência confirma que está sendo manipulada, sente com mais profundidade o peso da culpa por estar colaborando com os assassinos e, talvez, até se arrependa de ter escolhido o longa-metragem para assistir.

Nesse sentido, pode-se inferir que, em relação a *Funny Games*, Haneke age como um pedagogo embrutecedor, na definição de Rancière (2010). Trata-se, com efeito, de quando o artista quer, por meio da obra de arte, ensinar algo ao público, dando-lhe pouco ou nenhum espaço para manifestação. Em outras palavras, aplica-se uma lógica de transmissão, na qual o conhecimento que está de um lado, o do artista, deve passar para o outro lado, o da plateia, de forma idêntica. “O que o aluno deve *aprender* é o que o mestre lhe *ensina*. O que o espectador *deve ver* é o que o realizador lhe *comunica*” (RANCIÈRE, 2010, p. 23, grifo do autor). O papel do pedagogo embrutecedor, acrescenta o autor, é comum no universo artístico e, nota-se, tem aderência à prática contracinemática, apesar das tentativas, todas malsucedidas, de abrir espaço às contribuições dos espectadores, como apontam os estudos de Mascarello (2001): os filmes dessa escola delimitam a reação do público *a priori*, a partir de um texto escrito antes das filmagens, que pode ser entendido como o roteiro.

Em suma, a estratégia do filme faz com que o espectador veja o cinema e a si mesmo de modo diferente, a partir do ensinamento que Haneke se compromete a transmitir. Primeiro, o público é atraído de modo convencional, com o uso de elementos próprios do cinema realista clássico; depois, descobre-se emaranhado em uma teia de manipulação que lhe tortura com a verdadeira medida da existência da violência na realidade e lhe impõe um papel indesejável, o de espectador-personagem, a partir dos preceitos contracinemáticos. O resultado dessa combinação é uma reflexão crítica acerca do consumo social de imagens violentas. Esse cinema do desprazer faz eclodir questionamentos sobre a moral e a ética da plateia. Assim, e segundo Laine (2010), o longa-metragem confirma, por um lado, a predisposição do espectador de se solidarizar com as vítimas e, por outro, a sua capacidade de causar dor e sofrimento a essas mesmas pessoas, por procurar conteúdos violentos com o único objetivo de se entreter. São duas faces de uma mesma moeda que percorre, ininterruptamente, o cinema e os outros meios de comunicação de

massa que virtualizaram o senso de realidade em prol do mercado.

Considerações finais

O diálogo que *Funny Games* mantém com diferentes movimentos cinematográficos (cinema realista clássico, contracinema e neorealismo italiano) se traduz na complexidade da estratégia filmica e no impacto provocado junto ao público, que abrem espaço para uma reflexão sobre o consumo rotineiro de imagens violentas pela sociedade contemporânea. Apesar disso, Michael Haneke foi muito atacado por críticos da sétima arte, a exemplo de A. O. Scott, do *The New York Times*, que o chamou de fraude e o acusou de torturar personagens e espectadores (BRUNETTE, 2010).

Haneke não ficou em silêncio a respeito das críticas que recebeu. Em uma declaração resgatada por Brunette (2010), o cineasta afirma o mundo está mergulhado em violência e que ele a representa no cinema pelo medo que tem dela e porque julga importante que todos reflitam sobre a questão. Em outras falas, no entanto, ele é menos polido: “o filme precisa ser desconcertante. Foi o único filme que fiz para provocar. E fiquei feliz em dar uma espécie de tapa [nos espectadores]: vejam o que vocês normalmente assistem!” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 58, tradução nossa)¹⁴; e ainda: “se você não precisa do filme, você abandona [a sala de cinema]. Se fica até o fim, precisa ser torturado durante esse tempo para entender” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 59, tradução nossa)¹⁵.

Uma questão que resta em relação ao experimento hanekiano é acerca do efeito a longo prazo. *Funny Games* é capaz de fazer com que o espectador deixe de sentir prazer diante de filmes com

14 No original: “The film must be unsettling. It’s the only film I made to provoke. It made me happy to give an awakening kind of slap: Look at what you normally watch!” (HANEKE apud BRUNETTE, 2010, p. 58).

15 No original: “If you don’t need this film, you leave. If someone stays until the end, he needed to be tortured during that time to understand” (HANEKE apud BRUNETTE, p. 59).

violência explícita, de forma análoga ao que acontece a Alex (interpretado por Malcolm McDowell) em *A Clockwork Orange* (1971), do britânico Stanley Kubrick? Se sim, tal transformação parece ter sua raiz no pensamento, na consciência crítica acerca do aparato cinematográfico e na reflexão ético-moral sobre o papel do espectador, pontos explorados pela estratégia fílmica de *Funny Games*, conforme mostra o estudo aqui realizado.

Desse modo, pode-se afirmar que Haneke contribui para o fortalecimento do cinema moderno como um cinema que faz pensar. Não é à toa que Brunette (2010) trata o realizador austríaco como um integrante mais jovem do grupo canônico formado por Alain Resnais (1922-2014), Andrei Tarkovski (1932-1986), Ingmar Bergman (1918-2007), Jean-Luc Godard (1930-) e Michelangelo Antonioni (1912-2007), todos cineastas que se tornaram referências mundiais. Em outras palavras, Haneke oferece arte: não uma arte contemplativa, mas uma arte logopática, que mescla emoção e razão em quantidades estratégicas para tentar tornar a audiência mais humana e menos consumidora.

Referências

71 FRAGMENTE einer Chronologie des Zufalls. Direção de Michael Haneke. Áustria: Artificial Eye, 1994. 1 DVD (95 min).

A CLOCKWORK Orange. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos: Warner Bros, 1971. 1 DVD (137 min).

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012. (Ofício de arte e forma).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BENNY'S video. Direção de Michael Haneke. Áustria: Artificial Eye, 1992. 1 DVD (115 min).

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

CACHÉ. Direção de Michael Haneke. França: Artificial Eye, 2005. 1 DVD (109 min).

CODE inconnu: récit incomplet de divers voyages. Direção de Michael Haneke. França: Artificial Eye, 2000. 1 DVD (112 min).

DAS WEIßE Band - Eine deutsche Kindergeschichte. Direção de Michael Haneke. Alemanha: Artificial Eye, 2009. 1 DVD (137 min).

DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DER SIEBENTE Kontinent. Direção de Michael Haneke. Áustria: Artificial Eye, 1989. 1 DVD (104 min).

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

FUNNY games. Direção de Michael Haneke. Áustria: Artificial Eye, 1997. 1 DVD (104 min).

HANEKE, Michael. Violence and the media. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). **A companion to Michael Haneke**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014.

LA PIANISTE. Direção de Michael Haneke. França: Artificial Eye, 2001. 1 DVD (129 min).

LAINÉ, 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.

LE TEMPS du loup. Direção de Michael Haneke. França: Artificial Eye, 2003. 1 DVD (111 min).

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

PRICE, Brian. Pain and the limits of representation. In: PRICE, Brian; RHODES, J. D. (Ed.). **On Michael Haneke**. Detroit: Wayne State University Press, 2010.

PRICE, Brian; RHODES, John David. Introduction. In: PRICE, Brian; RHODES, J. D. (Ed.). **On Michael Haneke**. Detroit: Wayne State University Press, 2010.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

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

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

WOLLEN, Peter. **Semiotic counter-strategies: readings and writings**. London: Verso, 1982.