

**DIRCE VASCONCELLOS LOPES &
THIAGO HENRIQUE RAMARI**

DOS BONDES ELÉTRICOS A MICHAEL HANEKE: UM OLHAR RETROSPECTIVO SOBRE O CONSUMO DE IMAGENS DE VIOLÊNCIA

*DE LOS TRENES ELÉCTRICOS A MICHAEL
HANEKE: UNA MIRADA RETROSPECTIVA EN EL
CONSUMO DE IMÁGENES VIOLENTAS*

*FROM ELECTRIC TRAINS TO MICHAEL HANEKE:
A RETROSPECTIVE LOOK AT THE CONSUMPTION
OF VIOLENT IMAGES*

Recebido em: 26 out. 2015

Aceito em: 27 abr. 2016

Dirce Vasconcellos Lopes: Universidade Estadual de Londrina (Londrina-PR, Brasil)
Professora nível associado da UEL, atuando como docente e orientadora do PPGCOM. Possui graduação em Turismo pela UFPR, mestrado em Comunicação Social pela Université Catholique de Louvain e doutorado em Ciências da Comunicação pela USP.
Contato: dircevlopes@gmail.com

Thiago Henrique Ramari: Universidade Estadual de Londrina (Londrina-PR, Brasil)
É graduado em Comunicação Social - Jornalismo pelo Centro Universitário Cesumar (UniCesumar), especialista em Docência no Ensino Superior pelo UniCesumar e mestrando em Comunicação pela UEL.
Contato: thiago.ramari@gmail.com

ISSN (2236-8000)

RESUMO

O artigo lança um olhar retrospectivo sobre o consumo de imagens de violência pela sociedade, a fim de melhor compreendê-lo. O ponto de partida é o fim do século 19 e o início do século 20, quando o suspense virou entretenimento. O ponto de chegada é o filme “Violência Gratuita” (1997), no qual Michael Haneke estimula o público a refletir sobre o próprio interesse pelas representações de violência, por meio de um hibridismo entre cinema realista clássico e counter-cinema, da anulação da catarse e da atribuição de um papel à audiência. Além da revisão bibliográfica, o texto traz uma análise dos planos do longa-metragem, sob a perspectiva da construção dos pontos de vista, que reafirma a tese de que é possível promover uma reflexão no público por meio do engendramento da culpa.

PALAVRAS-CHAVES: Cinema; Análise Fílmica; Violência Gratuita; Michael Haneke

RESUMEN

El artículo dirige una mirada retrospectiva al consumo de imágenes de violencia por la sociedad, con el objetivo de comprenderlo. El punto de partida es el final del siglo 19 y principios del siglo 20, cuando el suspense se convirtió en entretenimiento. El punto de llegada es la película “Funny Games – Juegos Divertidos” (1997), en la que Michael Haneke estimula al público a reflexionar sobre su interés para las representaciones de la violencia, a través de un híbrido entre el cine realista clásico y counter-cinema, la anulación de la catarsis y la atribución de un papel a la audiencia. Además de revisión bibliográfica, el texto aporta un análisis de los planes de la película, desde la perspectiva de la construcción de puntos de vista, que reafirma la tesis de que es posible promover una reflexión en el público por el engendramiento de la culpa.

PALABRAS-CHAVES: Cine; Análisis Fílmico; Funny Games – Juegos Divertidos; Michael Haneke

ABSTRACT

The article directs a retrospective look on the consumption of violent images by society, with the objective of comprehending it. The starting point is the ending of the 19th Century and the beginning of the 20th Century, when suspense became an entertainment. The arrival point is the film “Funny Games” (1997), in which Michael Haneke stimulates the spectators to reflect about their own interest to violent representations, through a hybrid between classic realist cinema and counter-cinema, the prevention of catharsis and the attribution of a role to the audience. In addition to literature review, the text brings an analysis of the movie plans, from the perspective of construction of points of views, which reaffirms the thesis that it is possible to promote a reflection in the public by the engendering of guilt.

KEYWORDS: Cinema; Film Analysis; Funny Games; Michael Haneke

INTRODUÇÃO

A sociedade é um grande consumidor de imagens de violência. Desde o século 19, quando novos aparatos tecnológicos mudaram a percepção da realidade, até os dias atuais, caracterizados pela extensa conectividade, as pessoas galgaram níveis de apatia que levaram à produção e ao consumo de conteúdos visuais cada vez mais agressivos. No cinema, essa evolução é evidente: se em 1895, durante a primeira exibição pública do cinematógrafo em Paris, um curto registro mudo de um trem chegando a uma estação foi estímulo suficiente para assustar os espectadores, hoje eles lotam salas de cinema para assistir às numerosas sequências de franquias baseadas em *serial killers*.

Há resistência a essa evolução, no entanto. Após a transformação do suspense em entretenimento por diversos segmentos comerciais, alguns cineastas, a exemplo do austríaco Michael Haneke, desenvolveram estratégias filmicas capazes de estimular no público uma reflexão sobre o próprio consumo das imagens de violência. Em “Violência Gratuita” (1997)¹, ele anula todas as possibilidades de catarse, a fim de que um grande desconforto, incluindo o sentimento de culpa, acometa os espectadores, obrigando-os a pensar sobre a causa dessa reação, conforme explicam LAINE (2010), PRICE (2010) e WHEATLEY (2009).

Para compreender a evolução do consumo das imagens de violência pela sociedade, este artigo propõe um olhar retrospectivo a esse fenômeno, a partir de dois fatos: a transformação do suspense em entretenimento e a resistência representada pelo longa-metragem “Violência Gratuita”. Neste último tópico, o trabalho também desvenda como a organização dos planos do filme, traçada a partir de uma análise da construção dos pontos de vista, sustenta a estratégia pensada por Haneke, por atribuir ao público um papel na história contada: o de cúmplice dos assassinos de uma família inteira.

Os conceitos e a contextualização histórica que serão vistos nas próximas páginas foram resgatados por meio de revisão bibliográfica. Já a divisão e a análise dos planos foram realizadas especificamente para este trabalho. “Violência Gratuita” contém 324 planos, cuja maioria representa o olhar o espectador, como cúmplice de três homicídios. Essa característica, aliada à anulação da catarse e ao engendramento de culpa, dentro de uma perspectiva que tenta mostrar a real dimensão da violência, abre espaço ao pensamento crítico.

Estudos sobre a linguagem cinematográfica são importantes porque se por um lado revelam os efeitos que os filmes produzem no espaço social, por outro também caracterizam o cinema e a sociedade como um todo. Conforme ressalta NOVAES (1998: 116), os filmes de ficção, a exemplo de “Violência Gratuita”, são interessantes para uma análise antropológica “na medida em que, tal como os rituais, condensam valores de uma determinada sociedade, os conflitos típicos de determinadas relações, estereótipos e práticas sociais do nosso cotidiano”. Nesse sentido, e no que diz respeito exclusivamente à presença constante da violência nos *mass media*, HANEKE (2014: 575, tradução nossa) explica que “a representação da violência é parte e parcela da história das imagens em movimento [...]”. Os filmes de faroeste, policial, guerra, aventura e horror se definem em grande parte através da violência”².

¹ O filme “Violência Gratuita” foi lançado duas vezes por Michael Haneke. A primeira versão, de 1997, tem produção austríaca e é falada em alemão; a segunda, de 2007, é um remake *frame by frame*, com produção norte-americana e inglês como idioma oficial. Uma vez que os dois títulos são praticamente idênticos, com roteiros e direção de Haneke, optou-se por referenciar neste trabalho apenas aquele de 1997.

² No texto original: “*the representation of violence is part and parcel of the history of moving images [...]. The Western, crime, war, adventure, and horror genres define themselves in no small part through violence*” (HANEKE, 2014: 575).

A partir das considerações de SINGER (2001), RIVERA (2011) e HANSEN (2001) sobre as transformações provocadas pela modernidade na passagem do século 19 para o século 20, a primeira seção deste artigo é dedicada a uma contextualização histórica do hábito social de consumo de imagens de violência. Com base nos estudos de WHEATLEY (2009) e com contribuições de BERNARDET (1980) e VANOYE (2008), a segunda seção traz os conceitos de cinema realista clássico e *counter-cinema* e mostra como ambos influenciaram Michael Haneke a desenvolver uma estratégia fílmica inovadora de combate ao hábito social supracitado. Com LAINE (2010), PRICE (2010) e WHEATLEY (2009), a terceira seção aborda os efeitos que “Violência Gratuita” pode engendrar no público. Na quarta e última seção, está a análise geral dos planos do filme, sob a perspectiva dos pontos de vista.

CONSUMO DE IMAGENS DE VIOLÊNCIA

Algumas das transformações que caracterizaram a modernidade são elementos *sine qua non* para compreender o hábito social de consumo de imagens de violência. Essas transformações, as mais significativas derivadas de invenções tecnológicas, impuseram à população adaptações urgentes e profundas, em níveis neurológicos, principalmente no fim do século 19 e no início do século 20. Baseado nas teorias sociais de Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin, SINGER (2001: 95) ressalta que a modernidade deve ser, assim, entendida “como um registro de experiência subjetiva fundamentalmente distinto, caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno”.

A primeira transformação social destacada por SINGER (2001) foi provocada pelo bonde elétrico. Depois de séculos se locomovendo por meio de carroças, sobre animais e a pé, a população de várias cidades teve de adaptar a própria percepção à velocidade do recém-lançado veículo. Pelo fato de estarem acostumadas a uma movimentação mais tranquila nas vias públicas, muitas pessoas se sentiam desorientadas e algumas chegaram mesmo a morrer atropeladas pelos novos coletivos. Caminhar, visitar parentes ou fazer compras se tornaram, assim, atividades perigosas, com risco de morte prematura. Depois de um tempo, quando finalmente se habituaram a essa realidade, outras invenções surgiram, exigindo um aprimoramento da percepção: carros passaram a circular pelas ruas e avenidas; máquinas cada vez maiores ganharam as fábricas; e residências populares repletas de desníveis perigosos compuseram loteamentos. A sensação de insegurança se expandiu, tornando-se onipresente.

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 rápido, pelos horários prementes do

capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem (SINGER, 2001: 96)

A imprensa tirou proveito dos acidentes provocados por esse novo ambiente. Com uma espécie de nostalgia antimoderna, os jornais impressos passaram a dar destaque às notícias de mortes causadas por bondes, carros e máquinas ou ocorridas dentro das casas populares. Esses textos, muitas vezes acompanhados de fotografias ou de ilustrações das vítimas ou dos episódios em si, reforçaram o medo e a sensação de insegurança generalizada nas cidades. O interesse crescente dos leitores por essas reportagens retroalimentava as empresas jornalísticas, tanto financeira como editorialmente, e todo esse movimento deu origem ao chamado sensacionalismo popular, de acordo com SINGER (2001). Charles Baudelaire foi uma das vozes críticas ao trabalho da imprensa e ao comportamento do leitor no fim do século 19. No seu diário, por exemplo, escreveu que “qualquer jornal, da primeira à última linha, nada mais é do que um tecido de horrores. E é com este aperitivo abominável que o homem civilizado diariamente rega o seu repasto matinal” (SONTAG, 2003: 7.2).

A sensação de suspense em torno do novo modo de vida não ajudou apenas os jornais a lucrar. Em pouco tempo, ramos de entretenimento lançaram atrações que provocavam um medo “seguro” nas pessoas. Surgiram parques de diversão, espetáculos teatrais sobre desastres, apresentações de vaudevilles³, museus melodramáticos⁴ e exibições mecânicas ousadas, como o globo da morte. Não raro, nessas apresentações, a população experimentava, de maneiras diferentes, uma situação inusitada: ficava “frente a frente” com a morte, mas totalmente protegida dela. Sentia, assim, apreensão e alívio ao mesmo tempo. Enquanto nos museus e nos parques de diversão esse “contato” ocorria empiricamente e em níveis distintos, nos teatros, e mais tarde nos cinemas, se dava, via de regra, a partir de um prisma psicológico e subjetivo⁵. O resultado disso foi que, durante o processo de adaptação aos choques sensoriais que a modernidade trazia ao dia-a-dia, a sociedade passou a se divertir com a apropriação desses mesmos choques pelos entretenimentos.

RIVERA (2011) lembra de outro divertimento que estimulou não só a sensação de suspense, mas também a de horror, na população de Paris do século 19. Em meio à oferta generalizada de espetáculos de realismo extremo, um necrotério começou a expor cadáveres na própria vitrine. Em uma dessas ocasiões, o corpo de uma criança de quatro anos levou 150 mil curiosos ao local. A movimentação fora do comum estimulou até o comércio, uma vez que vendedores ambulantes foram para lá vender frutas e doces. “A difusão da imprensa, com suas notícias de crimes [...], além de novelas em capítulos, parece ser um dos fatores que impulsionam o interesse do povo por esse ‘realismo’ [como o proporcionado pelos cadáveres nas vitrines]” (RIVERA, 2011: 14). Com a impressão de realidade que lhe é própria, o cinema foi um dos meios que se apropriou da expertise que sustentava esse cenário precedente, para lhe dar, ao mesmo tempo, continuidade e aprofundamento, com vistas ao lucro. Como bem atesta SONTAG (2003), a elaboração de imagens que abalem o público revela por um lado a necessidade de um realismo elementar e, de outro, um bom senso para os negócios.

³ De acordo com SINGER (2001), o vaudeville surgiu como divertimento popular na década de 1880 e logo se tornou um símbolo da nova tendência modernista, uma vez que trazia atrações que eram, ao mesmo tempo, curtas, fortes e saturadas de emoção, como “atos prodigiosos, comédias-pastelão, [...] danças, cachorros adestrados, lutadores e coisas do gênero” (SINGER, 2001: 112). O autor dá a entender que o suspense era explorado em muitos desses espetáculos.

⁴ Os museus melodramáticos eram conhecidos por trazer atrações que SINGER (2001) classifica como curiosidades: desde shows extravagantes até dramalhões baseados em violência.

⁵ Vale lembrar que a participação do público no cinema foi expandida com uma atuação também empírica após o advento dos filmes em três dimensões (3D). De acordo com KIMURA (2010), o primeiro filme dessa categoria, “The Power of Love”, de Nat G. Deverich e Harry K. Fairall, foi lançado em 1922, mas a tecnologia só começou a chamar a atenção do público na década de 1950, com títulos como “Bwana, o Demônio” (1952), de Arch Oboler; “Um Homem nas Trevas” (1953), de Lew Landers; e “Veio do Espaço” (1953), de Jack Arnold.

A transformação da sensação de suspense em comércio foi vista por Siegfried Kracauer e Walter Benjamin como “uma contrapartida estética das transformações radicais do espaço, do tempo e da indústria” (SINGER, 2001: 115) na modernidade. Kracauer foi ainda além e, segundo HANSEN (2001), considerou o cinema o verdadeiro emblema desse período, pois, além de atrair e representar as massas, constituiu a mais avançada instituição cultural em que essas massas, vistas como uma “coletividade relativamente heterogênea, indefinida e desconhecida” (HANSEN, 2001: 422), tiveram a oportunidade de se fazer representar como público. Com esse potencial de penetração em todos os estratos sociais, o cinema contribuiu para disseminar imagens de violência e para habituar o público a consumi-las cada vez mais.

CINEMA REALISTA CLÁSSICO E COUNTER-CINEMA

A adaptação aos choques sensoriais do dia a dia se estendeu aos entretenimentos. Depois de um tempo em contato direto com eles, a população já não se afetava tanto com o medo “seguro” que provocavam. Para continuar monetizando, os empresários por trás desses divertimentos perceberam, então, que era necessário oferecer opções com conteúdos mais intensos. De acordo com SINGER (2001), Kracauer e Benjamin abraçaram a noção de que a sensação e a percepção humanas eram mutáveis, ou seja, de que tinham a capacidade de se adaptar e de estabelecer uma sincronia com a nova realidade. “Esse condicionamento acabou por gerar uma ‘necessidade nova e urgente de estímulos’, uma vez que somente passatempos estimulantes podiam corresponder às energias nervosas” (SINGER, 2001: 117). Em 1896, um ano depois da primeira exibição pública do cinematógrafo⁶, GORKI (apud SINGER, 2011: 123) situou o cinema nesse ciclo de amortecimentos sensoriais e superestimulações compensatórias.

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

E, de fato, tal sede levou-nos para bem longe. Nas primeiras décadas do século 20, o cinema passou por uma profunda evolução técnica, formal e narrativa. Os filmes deixaram de ser curtos registros mudos do cotidiano para contar histórias de variadas maneiras. Esse desenvolvimento deve muito ao cinema americano, que a partir de 1914 se propagou pelo mundo, assim como às tendências estéticas rebeldes a ele, a exemplo do cinema soviético, da primeira vanguarda francesa e do expressionismo alemão. “Esses movimentos [rebeldes] [...] apagaram-se [...] por motivos diversos

[...]. Contudo, por um ou outro de seus aspectos, infiltraram-se no cinema clássico [o americano] e não cessaram de influenciar todo o cinema ulterior” (VANOYE, 2008: 33).

No fim dos anos 1970, lembra WHEATLEY (2009), a teoria dos espectadores concebeu o cinema de duas maneiras. Uma delas, chamada cinema realista clássico, outra denominação para o cinema clássico citado por VANOYE (2008), concentrava toda a tradição cinematográfica dos Estados Unidos, com epicentro em Hollywood e abrangência mundial. Essa vertente tinha a forma da cultura de massa: era essencialmente narrativa, comercial e destinada ao entretenimento. A outra concepção foi batizada de *counter-cinema* pelo teórico e escritor Peter Wollen, em um ensaio sobre “Le Vent d’Est” (1970), de Jean-Luc Godard, em 1972. O movimento, de contracorrente, identificava-se com o pensamento político radical, valorizava experimentações formais nos filmes e tinha como maior alvo a consciência dos espectadores: os cineastas queriam denunciar a tradição da ilusão e as ideologias propagadas pelo aparato cinematográfico dominante, isto é, o cinema realista clássico.

Por causa das características que lhes são próprias, compreende-se aqui que as imagens de violência serviram mais ao cinema realista clássico do que ao *counter-cinema*. Como descendente direta dos divertimentos que fizeram do suspense um comércio, a escola norte-americana buscava o lucro por meio do oferecimento de estímulos cada vez mais intensos. Já o *counter-cinema* foi na contramão, na tentativa de estimular no público uma consciência crítica a respeito do padrão de filmes dominante. Se o primeiro valorizava o prazer, a identificação e a aproximação do espectador por meio de ficções, o segundo infligia o desprazer, o estranhamento e o distanciamento a partir de retratos da realidade.

Michael Haneke é um crítico ao cinema realista clássico. Herdeiro do movimento conhecido como Novo Cinema Austríaco, cujo auge se deu nos anos 1980, ele manifestou, em uma edição do Festival de Cannes, que um dos seus desejos era de que as pessoas tomassem consciência sobre determinados problemas e que seus filmes tinham relação com o mundo industrializado avançado. Dentre esses problemas, destacam-se as diversas facetas da violência, incluindo as imagens elaboradas pelos *mass media*. Para ele, essas representações só se tornaram um bom negócio porque os produtores sabem que a “violência só é [...] uma boa venda quando privada daquilo que é a verdadeira medida de sua existência na realidade: medos profundamente desconcertantes de dor e sofrimento (HANEKE, 2014: 576, tradução nossa)⁷.

Como se dá no cinema essa anulação da verdadeira medida da existência da violência na realidade? HANEKE (2014) expõe três premissas, das quais ao menos uma tem de ser atendida. A primeira é o desimpedimento (*disengagement*), na qual o roteiro deve ser baseado nas experiências de vida do público-alvo, no sentido mais amplo do termo, a fim de gerar identificação. Isto acontece, por exemplo, quando um filme retrata de forma tocante uma guerra do passado, do presente ou até mesmo do futuro. As imagens não contêm o verdadeiro horror da guerra, mas promovem diferentes sentimentos no público, tanto negativos quanto positivos. A segunda, a intensificação (*intensification*), determina a criação de uma condição na história que faça o espectador aprovar o ato de violência.

⁷ “Violence is only [...] a good sell when it is deprived of that which is the true measure of its existence in reality: deeply disconcerting fears of pain and suffering” (HANEKE, 2014: 576).

O ato em si pode ser perturbador, mas, dada a relação de causa e efeito, é visto como única solução possível. A terceira, a incorporação (*embedding*), atribui à dramatização características que não lhe são próprias, como a perspicácia e a sátira.

A perspectiva de HANEKE (2014) ajuda a compreender melhor o consumo das imagens de violência pela sociedade. Ao se eliminar aquilo que elas têm de mais profundo, restam choques sensoriais suportados pelo poder ilusório do cinema⁸. Desse modo, os choques podem ser cada vez mais intensos, mas não são insuportáveis como seriam se o público fosse atingido por eles na vida real. Esse esvaziamento do que é inaceitável, intragável e detestável faz com que o espectador, diante de uma régua ético-moral, não se sinta culpado por aquilo que consome, tampouco pelo desempenho no papel de cúmplice de personagens assassinos, quando acontece. Como exemplo deste último caso, HANEKE (2014) cita o longa-metragem “Apocalypse Now” (1979), de Francis Ford Coppola. Em um determinado trecho, em que um helicóptero estadunidense sobrevoa uma região vietnamita atirando contra vários moradores que correm desesperados, a plateia “experimenta” a carnificina de dentro da aeronave, ou seja, do espaço ocupado por quem está matando, ao som da suntuosa “The Ride of Valkyries”, de Richard Wagner.

⁸ Conforme BERNARDET (1980: 12), a ilusão da verdade, mais comumente chamada de impressão de realidade, “foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema”.

⁹ “[...] We do it without a guilty conscience because we – at least in the moment of the action – do not become aware of this role. [...] This guiltiness complicity is also that to which violence in films owes its all-overpowering presence. The surrogate action banishes the terror of reality; a mythical narrative mode and an aestheticizing mode of representation allow a safe release of our own fears and desires. The hero on the screen transcends the helplessness and powerlessness of the viewer with his accomplishments” (HANEKE 2014: 576).

¹⁰ “Haneke mobilises emotion in order to combine it with reflexive techniques which block the pleasure drive and give rise to a moment of critical awareness. He thus creates a dialectic between emotion and reason” (WHEATLEY, 2009: 45).

[...] Nós fazemos isso [assistimos à sequência] sem uma consciência de culpa porque nós – ao menos no momento da ação – não nos tornamos conscientes desse papel. [...] A cumplicidade na culpa é também aquilo para o qual a violência deve a sua toda poderosa presença. A ação sub-rogada bane o terror da realidade; um modo de narrativa mítica e um modo de estetização da representação permitem uma liberação segura dos nossos próprios medos e desejos. O herói na tela transcende o desamparo e a impotência do espectador com suas realizações (HANEKE 2014: 576, tradução nossa)⁹.

Como fazer com que o espectador reflita, então, sobre o próprio consumo das representações de violência no cinema? Na perspectiva de HANEKE (2014), a resposta é simples: fazendo-o sentir culpa. Por isso, segundo WHEATLEY (2009), o cineasta aplica em “Violência Gratuita” um hibridismo entre o cinema realista clássico e o *counter-cinema*. Na primeira parte do filme, estratégias comuns ao padrão dominante, como o estímulo à identificação e à curiosidade, encorajam a plateia a acompanhar a história. Na sequência, quando ela já está emocionalmente envolvida, o realizador recorre ao *counter-cinema* e introduz elementos que impelem a consciência crítica. Ele impõe a razão e lança questionamentos a fim de que o sentimento de culpa venha à tona. “Haneke mobiliza a emoção a fim de combiná-la com técnicas reflexivas que bloqueiam o percurso do prazer e dão origem a um momento de consciência crítica. Ele cria então uma dialética entre emoção e razão” (WHEATLEY, 2009: 45, tradução nossa)¹⁰. Apesar da aparente contradição, a obtenção desse efeito é possível mesmo sem a exibição explícita do momento da morte de três personagens.

“VIOLÊNCIA GRATUITA”: ANULAÇÃO DA CATARSE

Em “Violência Gratuita”, uma família formada por pai, mãe e filho (Georg, Anna e Schorschi, respectivamente) é feita refém, torturada física e psicologicamente e assassinada na própria casa de veraneio por dois jovens adultos aparentemente bem-educados (Paul e Peter). As vítimas são mortas depois que os criminosos impõem a aposta de que elas viverão por no máximo mais 12 horas (eles apostam a favor disso e as obrigam a apostar contra). Primeiro é assassinado o filho, com um tiro de espingarda; depois é a vez do pai, com o mesmo instrumento; e por fim a mãe é atirada com as mãos e os pés atados dentro de um rio. O roteiro não revela o passado nem os motivos que levam os jovens a praticar tais atos, mas deixa claro que já fizeram isso antes. A história termina na eminência de os dois fazerem novos reféns, em uma residência vizinha.

Classificado como *thriller*, “Violência Gratuita” é, na verdade, um longa-metragem crítico ao gênero *thriller*. O modo como Haneke imbrica elementos do cinema realista clássico e do *counter-cinema* garante uma experiência diferente ao espectador. Nos primeiros minutos, a família aparece feliz, viajando de carro para a casa de veraneio, ao som de músicas eruditas. Quando ela chega ao destino, um dos assassinos aparece pedindo ovos emprestados e alguns acontecimentos inesperados (ovos quebrados, telefone jogado dentro de pia cheia d’água, cachorro morto a golpes de taco de golfe) fazem com que discussões, agressões e temores eclodam entre os personagens. Os enquadramentos mais abertos e contemplativos dão lugar aos mais fechados e emotivos; o ritmo de passagem dos planos se acelera para criar tensão; e a música desaparece de vez, restando apenas os sons do ambiente. Todas essas características servem para provocar identificação e fisgar a atenção de quem está sentado na poltrona. São todos elementos próprios do gênero *thriller* no âmbito do cinema realista clássico. Somente depois disso é que Haneke subverte a estrutura fílmica com a introdução de premissas do *counter-cinema*, com o objetivo de obrigar o espectador a se engajar racionalmente com as imagens. Esse ponto de mutação é chamado de impacto por WHEATLEY (2009) e se traduz como um aparte, isto é, quando um personagem se dirige à câmera para “conversar” com o público. Como essa constatação se relaciona com a análise dos planos feita para este trabalho, será abordada somente na próxima seção.

Citado por WHEATLEY (2009), LAINE (2010) e PRICE (2010), um dos recursos que mais contribuem para a promoção do sentimento de culpa na plateia é a anulação da catarse. Em suma, impede-se que ela sinta um alívio ordinário ao fim de cada uma das três mortes, para que estas sejam tão traumáticas como se ocorressem no mundo real. Para barrar a catarse, tão comum aos *thrillers*, o realizador não exhibe explicitamente o assassinato do filho, do pai e da mãe. Quando Schorschi é atingido por um tiro de espingarda disparado por Peter na sala da casa de veraneio, a câmera mostra Paul fazendo um sanduíche na cozinha; quando chega a vez de Georg, que está deitado no chão da mesma sala, o enquadramento é do tipo Primeiro Plano (PP)¹¹, mostrando apenas Peter e Paul, o autor do disparo; em relação a Anna, os espectadores a veem sendo jogada no rio com as mãos e os pés amarrados, mas não o instante exato em que morre. Desse modo, explica LAINE (2010: 55, tradução nossa), “uma vez que o horror e a agonia da audiência não conseguem encontrar uma saída através de um momento de catarse, eles se tornam duradouros, evidenciando a

¹¹ BERNARDET (1980) explicita sete planos mais comuns aos filmes: o Plano Geral (PG), o Plano de Conjunto (PC), o Plano Médio (PM), o Plano Americano (PA), o Primeiro Plano (PP), o Primeiríssimo Plano (PPP) e o Plano de Detalhe. O PP, citado no texto, é aquele que enquadra um personagem no espaço do busto à cabeça.

traumática realidade da violência”¹².

Para PRICE (2010: 42), o espaço fora de cena, no qual os assassinatos acontecem, e a longa duração dos planos apresentados em substituição empurram o público à reflexão em vez de fazê-lo percorrer o caminho da emoção proporcionado pela catarse, “que ultimamente trabalha a serviço da ordem, uma que configura a violência e a dor de alguém a serviço da ideologia, ou, mais dolorosamente, do entretenimento”¹³ (tradução nossa). Isto não quer dizer que a reflexão provocada pelo filme seja fria, mas que o espectador é tão inesperadamente acometido por sentimentos negativos, que não há outra saída senão pensar a respeito do porquê de tal situação, inclusive da ética e da moral envolvidas no consumo de imagens de violência. Segundo PRICE (2010: 42, tradução nossa), a “dor aqui mobiliza o pensamento, mas ironicamente se dá pela recusa de encontrar uma palavra ou uma imagem idêntica a isso [dor]”¹⁴. Essa dor, é preciso ressaltar, é a verdadeira medida da existência da violência na realidade, ou algo mais próximo dela.

“VIOLÊNCIA GRATUITA”: ANÁLISE DOS PLANOS

A análise dos planos¹⁵ realizada para este trabalho referenda e contribui com o pensamento de WHEATLEY (2009), LAINE (2010) e PRICE (2010). Como uma análise desse tipo pode ser realizada a partir de diferentes elementos fílmicos, selecionou-se como parâmetro constituinte os pontos de vista, pela relevância que assumem na relação estabelecida entre filme e plateia. Em suma, a análise buscou responder à seguinte pergunta: qual o ponto de vista predominante em “Violência Gratuita”?

O ponto de vista “é o lugar a partir do qual se olha” (AUMONT; MARIE, 2004: 141). Em geral, em um filme convencional, isto é, no cinema realista clássico, ele é, na maior parte do tempo, atribuído a algum personagem ou à instância narradora. AUMONT e MARIE (2004) chamam o primeiro caso, quando a câmera “se transforma” nos olhos de um personagem, de olhar descrito (*depicted glance*); e o segundo caso, quando as lentes percorrem a diegese¹⁶ cinematográfica de modo “independente”, de plano anônimo (*nobody's shots*). AUMONT (2014: 43) também chama o olhar descrito de plano subjetivo, porque é “um plano visto ‘pelos olhos de um personagem’”. Neste caso, e por mera oposição de ideias, o olhar da instância narradora seria um plano objetivo.

Em “Violência Gratuita” foram contabilizados 324 planos. Nos 86 primeiros, que correspondem a 29 minutos, tem-se a impressão de que o ponto de vista predominante é anônimo ou objetivo, isto é, da instância narradora – até esse ponto foram identificados apenas quatro planos com olhar descrito ou subjetivo, o 17º e o 19º, ambos de Anna, e o 51º e o 53º, de Schorschi. No entanto, essa suposta primazia se revela falsa no 87º plano, quando Paul, com um sorriso discreto, olha diretamente para a objetiva da câmera e pisca o olho esquerdo. Esse aparte é sem dúvida revelador, pois, por meio dele, descobre-se que o suposto ponto de vista anônimo ou objetivo é, na verdade, o ponto de vista do espectador, um personagem mantido oculto até então. Em outras palavras, o diretor quebra a barreira entre a diegese e a não-diegese, aglutinando os dois espaços em apenas um e tirando o público de sua “natural” posição de passividade diante de um

¹² “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: 55).

¹³ “[The catharsis] that ultimately works in the service of order, one that configures violence and someone else’s pain in the service of an ideology, or, more painfully, entertainment” (PRICE, 2010: 42).

¹⁴ “Pain here mobilizes thought; but ironically, it does so by its refusal to find a word or image identical to it” (PRICE, 2010: 42).

¹⁵ Plano é entendido aqui na acepção de AUMONT (2014: 40): “qualquer pedaço de película que desfila de modo ininterrupto na câmera entre o acionamento do motor e sua parada”. Assim, o plano é tido como o pedaço mínimo de película, que, juntado a outros, dá origem ao filme.

¹⁶ Segundo VANOYE (2008: 40), a diegese “designa a história e seus circuitos, a história e o universo fictício que pressupõe” em um filme.

filme.

Essa quebra delinea o momento de impacto definido por WHEATLEY (2009), quando o espectador se vê obrigado a um engajamento com as imagens após o envolvimento emotivo. Se até o 86º plano Haneke utiliza prioritariamente elementos do cinema realista clássico para conquistar a plateia, no 87º aplica uma subversão que destrói o anteparo representado pela tela. O público não só “entra” no filme, como também lhe é imposto o papel de cúmplice dos assassinos – o sorriso e a piscada de olho não são despropositados. A partir de então, e com a contribuição da anulação da catarse, resta ao espectador um sentimento cada vez mais intenso de culpa pelo homicídio de Georg, Anna e Schorschi. Mesmo que a plateia não visualize tão claramente o próprio papel no filme após o primeiro aparte, tudo se tornará mais evidente até o fim da projeção. Haverá, por exemplo, outros três apartes (nos planos 138º, 283º e 324º), todos protagonizados por Paul, que redirecionarão qualquer tentativa de fuga à responsabilidade pelos acontecimentos do longa-metragem.

Popularmente, acredita-se que, frente a cenas horríveis como aquelas de “Violência Gratuita”, a audiência tende a se identificar com as vítimas automaticamente. Mas como os assassinos olham constantemente para a câmera, piscando e se reportando ao público diretamente, [...] Haneke nega esse tipo de solução fácil aos espectadores. Como resultado, a audiência percebe que é aquela que observa, não a vítima. O jogo de Haneke com o público é fazê-lo dividir a agonia dos Schobers, ao mesmo tempo em que o permite se mover entre a diegese e a não-diegese com os assassinos psicopatas. Isto sugere que a audiência funciona como uma cúmplice da tortura dos Schobers (LAINE, 2010: 57, tradução nossa)¹⁷.

Após a morte de Schorschi, Haneke “brinca” com esses sentimentos vacilantes do público. Ele provoca uma reação análoga à catarse, mas não com o objetivo de aliviar a tensão da plateia e, sim, para ressaltar ainda mais a cumplicidade desta com a dupla de assassinos. No trecho, Paul impõe uma brincadeira a Anna: se ela conseguir rezar uma oração de modo convincente, poderá trocar de lugar com o marido, que é o próximo a morrer, e escolher como se dará a morte: com tiro de espingarda ou com facadas. Mesmo sem conhecer prece alguma, a mulher se esforça para obedecer às regras, até que nota a espingarda sobre uma mesa próxima. Em um movimento rápido, ela pega a arma, mira na direção de Peter e atira. O assassino é atingido em cheio no tórax e cai imediatamente morto no canto da sala. O público, que vê tudo, comemora. No Festival de Cannes de 1997, no qual o filme teve a sua *première*, houve até aplausos, lembra BRUNETTE (2010).

No entanto, há ali um engodo fílmico. Logo após a morte de Peter, Paul, desesperado, agride Anna e procura por um controle remoto. Ao encontrá-lo, aperta o botão *rewind* e todas as últimas cenas “voltam no tempo” até o exato instante em que a mulher vai pegar a espingarda. Desta vez, e já sabendo de antemão o que vai acontecer, o assassino consegue se antecipar e tomar a arma primeiro no momento em que ela se debruça sobre a mesa. Anna, então, contorce-se em plena frustração, que também atinge o público, e Georg é morto com um tiro. Em uma entrevista reproduzida

¹⁷ “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: 57).

por BRUNETTE (2010: 67, tradução nossa), Haneke diz que, na *première* de Cannes, “quando a cena foi rebobinada, houve total silêncio, porque eles [os espectadores] entenderam que permitiram ser totalmente manipulados. Porque eles haviam aplaudido um homicídio”¹⁸. A audiência também percebe nesse momento que o filme colabora com os assassinos e que não há a mínima chance de pelo menos um membro da família sobreviver. “Nós estamos ‘jogando o jogo’ do lado errado, juntamente dos assassinos, quer gostemos disso ou não” (LAINE, 2010: 58, tradução nossa)¹⁹.

Na sequência, chega, enfim, a vez de Anna. Paul, Peter e ela caminham em direção a um barco no lago aos fundos da propriedade. A mulher está amordaçada e, quando entra na pequena embarcação, tem as mãos e os pés amarrados. Enquanto velejam, os dois assassinos discutem sobre realidade e ficção, sob a perspectiva da matéria e da antimatéria. Em um dado momento, Paul pergunta que horas são, ao que Peter responde ter passado das 8 horas. Sem cerimônia alguma, o primeiro dá um beijo no rosto de Anna, despede-se rapidamente e a joga na água. Aparentemente, ela afunda e não é mais registrada pela câmera. Logo em seguida, os assassinos retomam a discussão de minutos antes. Paul pergunta se a ficção é real, mas Peter parece não entender bem e pede explicação. Paul responde: “dá para ver a ficção em filmes, correto?”. Peter: “mas é claro”. Paul: “então [a ficção] é tão real quanto a realidade, porque dá para vê-la, concorda?”. Peter: “bobagem”. Paul defende, assim, que toda cena atuada e filmada é real à sua maneira. Parece um recado destinado ao espectador, no qual se confirma que a morte dos Schobers realmente aconteceu, na realidade própria do longa-metragem.

É por meio dessa erupção volumosa do sentimento de culpa, derivada de uma abordagem da verdadeira medida da existência da violência na realidade, ou de algo mais próximo dela, que o realizador sedimenta um terreno fértil para a reflexão do público. Haneke parece mesmo querer que o espectador, encurralado na estratégia fílmica, arrependa-se por ter acompanhado a trágica história de Georg, Anna e Schorschi até o fim. Algo absolutamente impensável desde que o suspense foi apropriado pela indústria do entretenimento, há mais de cem anos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada para este artigo, não é possível afirmar que o comportamento da sociedade acerca do consumo de imagens de violência mudará após a experiência com “Violência Gratuita”. No entanto, uma reflexão sobre assunto, que abrange uma herança que começou a ser construída pela sociedade no século 19, não é só plausível, como provável. A estratégia fílmica desenvolvida por Michael Haneke, com a combinação de elementos do cinema realista clássico e do *counter-cinema*, da anulação da catarse, do engendramento do sentimento de culpa e da predominância do ponto de vista da audiência nos planos, mostra-se extremamente eficaz para a tomada de consciência.

Mediante a análise aqui realizada, é possível lançar novas indagações. Como agente ativo na diegese cinematográfica, o público seria capaz de interromper ou abandonar o filme para poupar a si mesmo de uma experiência traumática antevista? A controversa sequência do controle

¹⁸ “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” (BRUNETTE, 2010: 67).

¹⁹ “We are ‘playing the game’ on the wrong side, together with the killers, whether we like it or not” (LAINE, 2010: 58).

remoto não conteria sub-repticiamente uma sugestão para que o espectador desligue a televisão na qual o filme é exibido, com a promessa de, assim como Paul, “voltar no tempo” retendo pouco ou nada da experiência vivida até ali? Se a paralisação da película realmente acontecesse, a plateia estaria salvando os personagens que ainda não morreram?

Essas elucubrações mostram que o campo de estudo envolvendo as imagens de violência é fértil e pode render valiosas contribuições para a sociedade. Defende-se que iniciativas de resistência, como a de Michael Haneke em “Violência Gratuita”, são capazes de ao menos minimizar a passividade que embota o sentimento diante de um cenário de representações que só se intensificaram ao longo dos anos. Como lembra SONTAG (2003), uma imagem que, 40 anos atrás, teria feito qualquer plateia virar a cara de nojo, hoje é vista sem qualquer constrangimento por adolescentes nos cinemas. “De fato, para muitas pessoas na maioria das culturas modernas, a brutalidade física é antes um entretenimento do que um choque” (SONTAG, 2003: 6.3). Não poderia haver argumento mais relevante para se aprofundar os estudos nessa área.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. 9. ed. Campinas: Papirus, 2014.

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

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

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

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

HANSEN, M. B. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, V. R. (orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

KIMURA, Emerson. *Conheça a história do 3D em filmes e games*. Folha de S.Paulo, São Paulo, jun. 2010. Seção Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/759262-conheca-a-historia-do-3d-em-filmes-e-games.shtml>>. Acesso em: 15 mar. 2016.

LAINE, Tarja. Haneke’s “Funny” Games with the audience (revisited). In: PRICE, Brian; RHODES, J. D. (eds.). *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010.

NOVAES, S. C. O uso da imagem na antropologia. In: SAMAIN, Etienne (org.). *O fotográfico*. São Paulo: Hucitec, 1998.

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

RIVERA, Tania. *Cinema, imagem e psicanálise*. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

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

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

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

VIOLÊNCIA gratuita. Direção: Michael Haneke. Produção: Veit Heiduschka. Intérpretes: Susanne Lothar; Ulrich Mühe; Arno Frisch; Frank Giering; Stefan Clapczynski e outros. Roteiro: Michael Haneke. Áustria: Wega Film; Filmfonds Wien; Österreichischer Rundfunk; Österreichisches Filminstitut, 1997. 1 DVD (108 min), son., color.

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