

A Coisa que me olha:

os objetos sinistros de Michael Haneke

Erick Felinto

Manche Dinge in meiner Umgebung sind mir nicht ganz geheuer
("muitas das coisas que me cercam parecem-me algo assustadoras";
Vilém Flusser, *Dinge und Undinge*)

Erika, a professora de piano do filme de Michael Haneke, está de pé próxima à janela da sala onde ministra suas aulas. Ela repreende severamente o estudante que encontrou minutos antes em uma livraria folheando revistas pornográficas. A superfície lisa da tampa do piano reflete sua imagem (a maior parte do tempo de costas). O piano aparece como um buraco negro, cuja força gravitacional comanda não apenas a cena em questão, mas o filme como um todo. Tudo parece ser atraído irresistivelmente para o seu entorno. Os repetidos planos-detulhe de mãos que martelam as teclas – mãos sem rosto obedecendo a ritmos de uma precisão inumana – simbolizam o rigor e a disciplina que a professora parece exigir dos pupilos. Não obstante as marcações da partitura, *forte, piano, pianissimo, senza misura*, não há emoção ou sentimento de espécie alguma. Trata-se apenas de absoluta submissão à disciplina musical; ao instrumento e seus comandos que não deixam margem para nenhuma imperfeição humana. Em *A Professora de Piano* (2001), a música é exercício de controle e perfeição em um mundo impenetrável às hesitações orgânicas. O piano é o objeto no qual se materializa essa ideia de uma ordem instrumental da antissubjetividade.

O universo fílmico de Haneke é pontuado por esses vários objetos, apresentados com frequência em planos longos e imóveis e nos quais, por vezes, reflete-se a imagem sem expressão dos personagens. É assim, por exemplo, em *O Vídeo de Benny* (1992), no qual parece não haver distinção nítida entre o plano da realidade vivida do protagonista e o da "realidade" televisiva. As telas não apenas mostram as imagens apreendidas em vídeo e reproduzidas, mas também funcionam como espelhos em cuja superfície se refletem os indivíduos. Nesse filme, efetivamente, parece realizar-se a profe-

cia de Flusser de que na era pós-histórica, tudo existe *apenas para ser filmado* e apresentado em uma tela (2007: p. 195). Não surpreende que aparatos audiovisuais (televisores, videocassetes, câmeras fotográficas etc.) constituam os objetos principais da obsessão de Haneke. Afinal, como buscou demonstrar repetidamente uma longa tradição de abordagens dos efeitos sociais da mídia, não serão eles os principais responsáveis pela desintegração do homem?¹ Mas se os aparatos audiovisuais ocupam uma posição privilegiada na mitologia dos objetos de Haneke, nem por isso se pode menosprezar o papel de outros, como o dinheiro (no próprio *O Video de Benny*, onde é mostrado em repetidos primeiros-planos), o instrumento musical ou a mobília. Poderíamos dizer, inclusive, que esse fascínio e terror da *objetualidade* se expressam de algum modo na insistência do diretor com o uso de planos longos. John David Rhodes associa esse maneirismo ao realismo de Bazin, para quem o plano longo permite a emergência de uma realidade cujo sentido o espectador é *forçado* a discernir. Em tais planos, manifestam-se “fatos” como fragmentos da realidade concreta. “O próprio homem é apenas um fato entre outros, para o qual nenhuma distinção de lugar deve ser conferida *a priori*. É por isso que somente os realizadores italianos sabem como filmar com êxito cenas em ônibus, caminhões ou trens...” (Bazin, apud Rhodes, 2006: p. 19). Mas o elemento central aqui, como nota Rhodes, não é a tanto a suposta liberdade do espectador, liberado dos comandos do close e da edição, quanto *a sua coerção para o discernimento*. Tais planos e seus objetos nos apelam, nos *convocam* continuamente a interpretá-los – e frequentemente sem sucesso.

Nesse sentido, há indícios na obra de Haneke daquele peculiar estatuto que, segundo Dorothee Kimmich, as coisas desempenham na estética dos modernos. Aparecendo como entidades ambíguas, entre o animado e o inanimado, o vivo e o morto, as coisas constituem focos de atração que põem em questão o poder da agência humana.

O homem não é senhor em sua própria casa; imperam ali, porém, não desejos inconscientes, mas as coisas. Os homens se sentem não apenas excluídos do mundo das coisas, senão também ameaçados em seu próprio mundo (Kimmich, 2011: p. 23).

Os objetos seriam, assim, mensageiros de uma outra ordenação do mundo, perturbadores do *status quo* e promotores daquela sensação de estranheza que Freud descreve em seu célebre ensaio *das Unheimliche* (1976)². Em *Caché* (2005), o ponto focal dessa sensação do estranho encontra-se

no mistério das fitas de videoteipe enviadas a Georges. É impossível determinar sua origem, e resta ao espectador presumir, por detrás das imagens, um olho inumano, de uma ordem sobrenatural ou maquínica (uma ‘câmera pura’, funcionando sem operador). De fato, é o ingresso nessa ordem inumana que também é responsável pela incapacidade de se decidir quais imagens pertencem aos planos da ‘realidade imediata’ e da ‘realidade mediatizada’.

Adotando uma perspectiva psicanalítica (a partir de Freud e principalmente Lacan), Frances Restuccia identifica no tema da ansiedade um elemento central de *Caché*. A ansiedade, na perspectiva lacaniana, não diz respeito exatamente ao temor de uma perda (a perda da mulher amada, do trabalho etc.), mas sim à falta de uma falta. Em outras palavras, a sensação da ansiedade é da ordem de uma presença sufocante e misteriosa: “o ‘objeto’ da ansiedade de Lacan revela-se um ‘objeto’ sem nome, um excesso esmagador, um excedente – de *jouissance*, em consonância com *das Ding*” (Restuccia, 2010: p. 156)³. Desse modo, uma interpretação que acompanhasse tal linha de raciocínio poderia presumir que os vários objetos individuais constituem apenas índices desse outro objeto inominável e invisível, mas sempre de algum modo ‘presente’. A ansiedade é certamente um componente fundamental não apenas de *Caché*, mas também de vários outros filmes de Haneke (senão de todos eles).

É preciso, porém, dedicar especial atenção a essa categoria especial de objetos que são os dispositivos audiovisuais. Da câmera fotográfica (como em *Código Desconhecido*, 2000) aos aparelhos de videocassete e televisores, os vários aparatos encarnam de maneira especialmente nítida essa dimensão da inquietante estranheza. Sua intervenção na obra de Haneke se dá a partir de duas estratégias. Por um lado, formam aqueles pontos focais do mobiliário das residências burguesas, como ocorre em *O Vídeo de Benny* e *A Professora de Piano* (onde a repressiva mãe de Erika aparece continuamente vegetando em frente ao televisor). São centros de gravidade em torno dos quais se processam a maioria das ações dos personagens. Por outro, promovem uma sobreposição de planos imagéticos perturbadora, ao terem suas telas transplantadas para a totalidade do campo de visão do espectador. Em *71 Fragmentos de uma Cronologia do Acaso* (1994), assistimos inicialmente à reportagem de um telejornal sobre conflitos na Geórgia, Haiti e na Somália. Todavia, após cerca de dois minutos de imagens televisivas, um corte abrupto lança o espectador no espaço diegético da ação fílmica.

Percebe-se, assim, pelo menos três campos de experiência de imagem: o do filme, o desse estranho mundo das telas televisivas e aquele onde o espectador busca realizar a sutura entre os dois primeiros (assim como a fragmentária estrutura narrativa do filme). Daí, também, a importância desses cortes abruptos no trabalho de Haneke, especialmente em *Fragments...*, onde se passa, sem mediação, de ação a ação, de história a história, de personagem a personagem. Eles perturbam o desejo espectral de fluidez diegética, assim como os grandes planos abertos com que o diretor gosta de encerrar seus filmes (por exemplo, em *Caché* ou *A Professora de Piano*) impedem a realização plena de qualquer totalização narrativa. Muito frequentemente, inclusive, os cortes se dão no meio de uma ação ou fala de personagem. Mas é possível que a “cronologia do acaso” não seja inteiramente aleatória. Cenas e situações parecem por vezes se atrair de uma forma sugestiva. Emblemática, nesse sentido, é a passagem de *Fragments...* onde um aposentado assiste na televisão a uma reportagem sobre computadores e as maravilhas dos mundos virtuais, enquanto toma um prato de sopa na cozinha. A exuberância da retórica jornalística sobre o admirável mundo novo das tecnologias digitais é contrastada com a banalidade da cena (símbolo da banalidade maior da vida do personagem). Após o corte – que interrompe a narrativa do telejornal –, somos lançados em uma outra dura realidade, a do menino miserável que vaga por estações de metrô e rouba uma revista do Pato Donald. Finalmente, alguns minutos depois, assistimos ao enigmático *close* das mãos de outro personagem que precisa montar um quebra-cabeças de papel em um minuto – mas obviamente falha.

Não há unidade, não há um olhar superior que permita reunir os fragmentos (o quebra-cabeças) em um todo coerente e dotado de sentido. Encontramo-nos em um mundo no qual as ações humanas estão desprovidas de significado face ao poder dos aparatos, imagens e objetos que as dirigem. Os comportamentos são banais, repetitivos, fragmentários. Talvez exista um *código*, mas ele permanece sempre *desconhecido*. Não somos capazes de decifrá-lo. Esse é o universo da materialidade das coisas, não da imaterialidade do sentido. De fato, a maioria dos planos próximos de Haneke se dedica a apresentar objetos, não rostos humanos. E se também se trata de denunciar a objetificação do homem pelos aparatos, faz sentido a proscição de personagens com rostos inexpressivos e inteiramente desprovidos de sentimentos. Em *Funny Games* (1997), os dois psicopatas parecem absolutamente inofensivos, em suas expressões vazias e suavidade simulada.

Assistimos à escalada da violência de uma forma tão paulatina e sutil que custa crer no desfecho dramático da situação. Na cena mais evidentemente metalinguística do cinema de Haneke, um deles toma um aparelho de controle remoto e faz o tempo (da realidade fílmica) retornar. O personagem dirige-se diretamente ao espectador (“isso já é o bastante? Mas você quer um desfecho plausível, não?”), rompendo o pacto ficcional e assumindo o *lugar de fala do próprio filme*. Com seus curiosos uniformes de tênis e vozes monocórdias, Paul e Peter – dois nomes, aliás, igualmente triviais – parecem ser *puras imagens*. Numa coincidência interessante, o ator que representa o personagem em comando da realidade fílmica é o mesmo que encarnou Benny (Arno Frisch), o adolescente fascinado por vídeo, no filme anterior. Não surpreende, pois, que o próprio Haneke associe seus personagens ao aparato midiático: “de certo modo, eles não são realmente personagens. *Eles se originam da mídia*” (2004, grifos meus).

De fato, o que realmente perturba em *Funny Games* não é tanto a violência em si, mas sim a tranquilidade de Paul e Peter em vista de suas ações. Se efetivamente se trata de um jogo, como sugere o título, não há possibilidade para a família aprisionada (ou os espectadores) de vencê-lo. Mesmo quando Anna consegue se apossar da espingarda e matar um dos malfeitores, a magia do controle remoto permite o retorno inexplicável ao momento anterior, desfazendo assim a pequena vitória da personagem. É no lado do objeto, do aparato, que reside o poder real de determinar a temporalidade e o desfecho da história. Mas aqui se poderia assinalar, talvez, uma importante contradição no pensamento de Haneke. Se *Funny Games* tinha como objetivo denunciar os efeitos (maléficos) da mídia sobre os espectadores, ele o faz afirmando a impossibilidade de vencermos o jogo. E paradoxalmente quer influenciar o espectador através do *medium* do filme – diz Haneke: “minha intenção foi a de um tapa na cara e uma provocação” [do público] (2004) –, ao mesmo tempo em que visa condenar os terríveis poderes de influência dos meios sobre a sociedade.

Possivelmente mais que todos os outros filmes de Haneke, *O Sétimo Continente* (1989) explora intensamente planos-detalle dos objetos que compõem o cotidiano burguês. Pastas, xícaras, chinelos, cafeteiras, a indefectível televisão etc... Não é coincidência que o filme tem como um de seus temas centrais a visão (ou sua perda). Na escola, a filha de Ana, uma oculista, finge ter sido subitamente acometida de cegueira. Pois nesse mundo onde dominam os objetos, são eles que nos encaram. Resta-nos apenas

sujeitar-nos, inertes, à sua mirada. Naturalmente, de todos os objetos que nos observam, é precisamente a câmera que aparece na posição dominante. Ela determina esse ‘olhar inumano’ de planos estranhos; planos que cortam o corpo humano em pequenas frações e que privilegiam sempre nosso comércio com as coisas. Após exaustivas e repetidas exhibições de fragmentos do cotidiano esvaziado da família de classe média, vemos desvelar-se um sombrio plano: o casal decide suicidar-se, levando consigo a pequena filha. Esse complicado processo se inicia com a sistemática (mas extremamente mecânica) *destruição de todos os objetos* possuídos por Georg e Anna.

Praticamente desprovido de diálogos, o filme de Haneke parece especialmente adequado ao método de leitura sugerido por Hans Ulrich Gumbrecht em seu último livro, *Stimmungen Lesen* (2011). Face à exaustão contemporânea com os processos narrativos e o esgotamento das práticas interpretativas (na literatura, especialmente, mas também em diversos outros campos, como o da análise fílmica), nossa alternativa seria buscar uma nova forma de leitura. Em lugar do desvelamento de sentidos, da interpretação da obra, o autor sugere que tentemos “ler ambiências” (ou “atmosferas”: *Stimmungen*). O conceito de atmosfera refere-se a determinada ordem de sensações e experiências que uma obra (um filme, um livro, uma canção) é capaz de despertar em seu fruidor. No romance de Thomas Mann, *Morte em Veneza*, o que realmente importa, de fato, não é exatamente o desenrolar da história (por exemplo, se Aschenbach conseguirá realizar seus sonhos amorosos com Tadzio), mas sim a atmosfera criada pelos cenários daquela Veneza pestilenta e constantemente acossada por ventos malfazejos. Em certo sentido, a questão fundamental de *Morte em Veneza* – e poderíamos acrescentar: não apenas no livro de Mann, senão também no filme de Visconti – é o *clima*, tanto em sentido literal, “Wetter”, como em suas possíveis dimensões conotativas, “mood”: “O que fascina nesse texto é uma atmosfera específica, que somente pode emergir a partir de uma intuição, uma intuição historicamente específica da presença da morte em vida” (Gumbrecht, 2011: p. 14).

Em *O Sétimo Continente*, o espectador também sente claramente – ainda que não possa traduzir essa sensação em palavras – o clima da morte em vida que acossa os personagens. Essa ambiência sombria põe em relevo a dimensão material da experiência fílmica: as texturas ásperas dos objetos, as cores pastéis que contribuem para o clima opressivo, os sons repetitivos e incômodos de telefones e televisores⁴. Mas essa sensação de morte em vida

traduz, na verdade, toda uma experiência histórica. O filme nos *presentifica* (*vergegenwärtigt*) esse mal-estar tipicamente contemporâneo da vida esva-ziada de sentido na sociedade consumista do capitalismo tardio. Uma existência em que os objetos solicitam constantemente nossa atenção, e o campo das experiências humanas torna-se cada vez mais limitado e mecanizado.

É fato que nem todos irão compartilhar da sombria visão de mundo de Haneke. E o próprio diretor se justifica explicando que seus filmes visam fundamentalmente aos públicos europeus das sociedades altamente industrializadas (2004). Mas a sensação hodierna da perda de realidade, da fragmentação do sentido que já foi apontada por diversos analistas da mídia (e não apenas os ‘apocalípticos’, como Baudrillard) parece cada vez mais difusa na cultura globalizada do século XXI. Um olhar menos pessimista que o de Haneke poderia sugerir, contudo, que devemos encontrar novas formas de relação com os objetos que nos cercam e que compõem, crescentemente, o panorama midiático-tecnológico em que nos encontramos. Nem inertes, nem meros instrumentos da ação humana, esses objetos parecem clamar por uma posição menos servil na escala ontológica de valores que profes-samos⁵.

Em relação àquela classe especial de objetos na obra de Haneke, as tecnologias audiovisuais, importa menos o porquê de seu destaque – que se deve essencialmente a uma visão algo simplista e antiquada sobre os efeitos dos meios – do que o *modo* como emergem no espaço fílmico. A sensação de que constituem centros de gravidade, de que são dotados de certa agência misteriosa, desnatura nossa percepção deles. Em nossa sociedade hipertecnológica, os meios se tornaram, efetivamente, uma *segunda natureza*. Tornaram-se tão ubíquos e corriqueiros que sequer os enxergamos em sua contínua presença em nosso cotidiano. Mas a câmera de Haneke, ela mesma, claro, um aparato audiovisual, empresta a esses objetos uma aura sobrenatural. A luz que emana dos aparelhos de televisão, o contínuo fluxo de imagens que deles transborda apontam para um outro universo – esse universo das coisas com o qual nossa relação sempre foi ambígua e problemática. Nesse sentido, os objetos sinistros de Haneke serviriam, talvez, como preâmbulo para uma nova forma de relação, mais consciente, mais equilibrada, com as coisas. Um estranhamento necessário para que o homem desperte de seu sonho humanista de domínio absoluto sobre o mundo dos objetos.

Entretanto, o passo seguinte consistiria numa reaproximação menos

preconceituosa e atemorizada das coisas. Como adverte o filósofo Gilbert Simondon, o equívoco de nossa perspectiva cultural tradicional é imaginar que os objetos técnicos não contenham nenhuma realidade humana. Tal perspectiva “mascara por detrás de um humanismo fácil uma realidade rica em esforços humanos e forças naturais” (Simondon, 1989: p. 9). Esses objetos técnicos atuam como mediadores entre o homem e a natureza. A maior forma de alienação que enfrentamos não é resultado da ação das máquinas (como os aparatos audiovisuais), mas sim do nosso desconhecimento de sua natureza e de sua essência. Nossa tarefa seria, portanto, superar a atitude do estranhamento para nos engajarmos em uma *relação de parceria* com os objetos técnicos. Se uma das dimensões da obra de Haneke nos bloqueia essa percepção ao tratar os objetos como entidades inteiramente alienígenas, por outro lado, paradoxalmente, também nos permite entender o cinema – a mais tecnológica de todas as artes – como relação criativa e transformadora com os aparatos. Segundo Thomas Elsaesser, o que podemos extrair do caso Haneke, não obstante o pessimismo de não haver um ‘exterior’ para o mundo inteiramente mediatizado, é seu apelo ao jogo (curiosamente, uma noção importante também na filosofia de Flusser).

“A mentira da imagem” e a “visão enganadora” só podem ser redimidas uma vez que possamos também entender “a verdade de nosso mundo” como o jogo que todos somos obrigados a jogar, ainda que ninguém conheça o código (Elsaesser, 2010: p. 72).

Na nossa relação com o aparato, no nosso enfrentamento do cosmos das imagens e da mediatização, a medida de liberdade que nos cabe é *jogar mesmo antes de conhecer as regras*. Essa atitude lúdica talvez seja, hoje, a única realmente sensata. Em seus enigmas narrativos e em sua problematização das imagens, Haneke nos convida ao engajamento em um interessante jogo. Um jogo em que nos defrontamos continuamente com os objetos do nosso mundo e somos convocados a elaborar novos modos de enxergá-los.

Notas

- 1 Uma tradição à qual Haneke subscreve integralmente.
- 2 Nesse pequeno texto, Freud identifica, por exemplo, nos *autômatos* uma possível fonte de estranheza. Isso porque, como explica um dos autores citados por ele, tais criaturas mecânicas ocasionam o surgimento de “dúvidas quanto a saber se um ser aparentemente animado está realmente vivo; ou, do modo inverso, se um objeto sem vida não pode ser na verdade animado” (Jentsch *apud* Freud, 1976: p. 284).
- 3 Em *das Ding* (“a coisa”) sente-se o eco da “coisa em si” kantiana (*das Ding an sich*), absolutamente inacessível a nós, dado que pertencente a uma ordem da realidade à qual nossos sentidos não podem aceder.
- 4 Sintomática, nesse sentido, é a cena final do filme, na qual a família assiste a videocliques em sua sala já quase que inteiramente destruída pouco antes do suicídio coletivo. Sobre essa cena, afirma Haneke: “escolhi uma canção, na verdade, uma série de canções que me tocaram, *não tanto por causa do texto, mas antes devido a certo sentimento*” (Haneke, 2004, grifos meus).
- 5 Para uma nova perspectiva no que se refere às interações entre homens e objetos, uma proposta interessante pode ser encontrada na obra de Bruno Latour.

Referências

- ELSAESSER, Thomas (2010). Performative Self-Contradictions: Michael Haneke’s Mind Games. In: GRUNDMANN, Roy. *A Companion to Michael Haneke*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- FLUSSER, Vilém (2007). *Kommunikologie*. Frankfurt am Main: Fischer.
- FREUD, Sigmund (1976). “O Estranho”, em *Obras Psicológicas Completas - Edição Standard (Vol. XVII – 1917-1919)*. Rio de Janeiro: Imago.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich (2011). *Stimmungen Lesen: Über eine verdickte Wirklichkeit der Literatur*. München: Karl Hanser, 2011.
- HANEKE, Michael (2004). “The World that is Known” (*entrevista*). Kino-eye. Vol. 4, n. 1, 2004. Disponível em <<http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php>>
- KIMMICH, Dorothee (2011). *Lebendige Dinge in der Moderne*. Paderborn: Konstanz University Press.
- RESTUCCIA, Frances (2010). The Virtue of Blushing: Assimilating Anxiety into Shame in Haneke’s *Caché*. *Sympoké*, vol. 18, ns. 1-2, 2010.
- RHODES, John David (2006). Haneke, the Long Take, Realism. *Framework: The Journal of Cinema and Media*. Vol. 47, Number 2, Fall 2006.

SILVERMAN, Max (2010). The Violence of the Cut: Michael Haneke's *Caché* and Cultural Memory. *French Cultural Studies*. Vol. 21, n. 1, 2010.

SIMONDON, Gilbert (1989). *Du Mode d'Existence des Objets Techniques*. Paris: Aubier.

WYATT, Jean (2005). Jouissance and Desire in Michael Haneke's *The Piano Teacher*. *American Imago* (Johns Hopkins University Press), vol. 62, n. 4, Winter 2005.