

Ponto de existência: “onde está o controle remoto?”

Ivana Bentes

Há uma linha muito tênue no cinema de Michael Haneke, uma modulação, uma vibração que passa pelo excesso, pela vitalidade, por certa « monstruosidade » que tudo desestabiliza e desconfigura funcionando tanto como um vetor de potencialização quanto de assujeitamento e de degradação radicais dos personagens e do próprio espectador.

O que perturba nos seus filmes é esse ponto de « corte », ponto de edição, mutação, onde o que é vital se torna fatal, onde o assujeitamento desencadeia uma pulsão de vida amoral, anárquica e randômica, ou se torna puro desejo de morte, um momento em que as forças são separadas do que elas podem ou apontam para novas potências, desconhecidas e assustadoras.

Essa incerteza do visível (o que está acontecendo?) esse momento de descontrole e não-sentido passa por micro-acontecimentos: um gesto, uma imagem, um ato de fala, transformações incorporais e na maioria das vezes silenciosas que chegam a um cúmulo e produzem um estado de crise quase crônica e detonam processos violentos de subjetivação (*Cachê*, *Funny Games*, *A Professora de Piano*, *O Sétimo Continente*)

O cinema de Haneke nos recoloca em um certo estado de “suspense” de todas as crenças (nas imagens, nos códigos sociais, nas pactuações de todos os tipos), menos por ceticismo ou niilismo (desejo de nada), mas por choque e atordoamento, hiprestímulos que nos chegam explodindo nossas “proteções” subjetivas : família, conjugalidade, identidade, emprego, moral, regras sociais.

O que Haneke explode, numa deriva radical, são justamente os “filtros” e proteções que são paradoxalmente eles mesmo parte de nossa “doença” contemporânea. A crise da “matrix” e a possibilidade de uma mutação antropológica, que não se dá sem sofrimento e outras tantas mortes reais e simbólicas.

O cinema de Haneke faz a crônica dessa psicopatologia cotidiana, tirando o espectador da sua zona de “conforto” cinematográfico, para infligir-nos todo

tipo de angústias, mas também, para nos libertar em uma experiência de catarse às avessas, pela implosão do sentido, implosão da psicologia e do excesso de interpretações. Ao invés de nos levar pela mão, nos consolar ou “mimar”, nos abandona perplexos e atordoados ao longo de cada um dos seus filmes.

Estamos tão “doentes”, travados e impotentes, capturados por tantas regras sociais e “seguridades” artificiais, atravessados por tantos processos de assujeitamento que nosso aparato perceptivo, nossa capacidade de “fazer sentido”, a plasticidade de nosso desejo e de nosso cérebro está no limiar de um colapso. Esse confronto com o “excesso” produz um esvaziamento violento, frieza, anestesiamento, niilismo (*O vídeo de Benny, Funny Games*) ou desmoraamentos súbitos (*Caché, 71 Fragmentos de uma Cronologia do Acaso, Código Desconhecido*).

Mas há algo de vital nessa doença proliferante, há algo de novo (uma mutação subjetiva em curso) em meio a banalidade cotidiana, em meio a um fluxo de imagens e de informações, em meio a fragmentos de notícias descontextualizadas (quase uma visualidade e sonoridade fóssil nos filmes de Haneke, uma mesma trilha que atravessa tudo) vindas da TV, imagens de guerras, publicidade, apelos de consumo, dados de todo tipo, fragmentos de discursos amorosos e de ódios, raciais, sociais. Uma proliferação de signos que giram em falso, sem qualquer âncora e lastro e aguardam nossa atenção e sentido.

Pare de fazer sentido

O colapso do “sentido” e das interpretações no cinema de Haneke, essa quebra de confiança generalizada tem ao menos um fundo comum ou pré-suposto: a normopatia que produz crime, violência e instabilidade. A normopatia é a doença da “normalidade”, a banalidade cotidiana, a vida sem intensidades ou “uber” estimulada que produz anomalias e pode se tornar pura pulsão de morte. Passamos dos tempos mortos, silêncios e recolhimentos para um ambiente cognitivo e afetivo de overestímulo, excitados num capitalismo que produz desejos de forma exaustiva e constante. E o cinema (a produção audiovisual) é uma das máquinas normativas-disruptivas dessa bipolaridade esquizo, o máximo de excitação e o tédio insuportável. A violência (ver e infligir a violência, experimentá-la, mas também transmutá-la em força disruptiva e libidinal) se torna assim um dos elementos

decisivos desses mundos e desse cinema.

O que perturba no cinema de Haneke é que esse algo que nos retira de uma apatia social cultivada que pode ser entendida como certo conformismo social, certa resignação, contentamento e contenção se confunde com o risco, a adrenalina, o desejo por mundos fabulados de intensidades e paraísos artificiais, mas também com o desejo de aniquilar e assujeitar o outro. É a mesma linha disruptiva que vai da violência de uma vida despotencialiada, de um desespero diante da “normopatia” » até o extremo e o cúmulo, no limite ou já no interior de uma psicopatologia. Apatia e fúria.

A ameaça externa e desconhecida em *Caché*, que chega em imagens de vigilância da casa e do cotidiano de uma família, faz com que Georg, o bem sucedido apresentador de um programa literário de TV se torne violento e ameaçador, que sua mulher passe a desconfiar dele, que o filho, Pierrot, também aja de forma suspeita e desconfie do comportamento sexual da mãe, que por sua vez rompe o pacto de confiança com o marido que se recusa a compartilhar suas suposições sobre quem afinal os observa e vigia.

Estar sendo observado sistematicamente, sem um “objetivo” identificável, sem que um « sentido » possa ser dado a esse gesto de invasão subjetiva de privacidade, desconfigura e reconfigura todos os laços de confiabilidade familiar e mesmo os pactos sociais. « Nada acontece » para a polícia enquanto a violência do olhar não se materializar em ações violentas.

As transformações “incorporais” não são mapeadas pelo aparato institucional. Olhar é um ato violento! As imagens em *Caché* vão saindo da “banalidade” de um olho sem olhar, os sistemas de vigilância contemporâneos, a céu aberto e dóceis (aceitos socialmente em nome da segurança, do medo, ou do cuidado) e voltam a portar uma marca de violência e de ameaça insuportáveis. Suas imagens das câmeras “de segurança” produzem insegurança e suspeitas e acabam registrando cenas de horror, como a do homem que corta a própria garganta diante de Georg e da câmera. Os dispositivos (um cinema virtual) testemunham, registram, estimulam uma ação “para a câmera”. Atualizam a ameaça que chega em desenhos infantis e realizam o que os sonhos de Georg com o garoto Majid antecipavam : a figura de um menino que vomita sangue.

Nossa relação com as imagens é vital. A Imagem pode ser pensada hoje não como a representação de algo, mas como um campo de forças, um “complexo” que se relaciona com diferentes campos, que assume diferentes funções, por isso pode “frustar” também de uma forma profunda, como nos

filmes de Haneke.

Essa relação com as imagens, essa vida das imagens e pelas imagens (potencializando e/ou esvaziando) é uma das marcas do cinema de Haneke. É que as imagens, intensivas, vivas, estão investidas de afeto, atravessadas de afetos. Elas disputam o nosso afeto e a nossa atenção. Também podemos perceber a emergência de uma comunicação por imagens (*Vídeo de Benny*, *Cachê*, *Funny Games*, etc.) São tantas as imagens que circulam na TV, internet, fotologs, celular, Youtube que já não podemos considerar a comunicação através das imagens como “acessória”. Produzimos imagens, enviamos imagens, comunicamos estados de coisas, estados de mundo por meio de imagens, enviadas a longa ou pequena distância. Uma parte dos relacionamentos se dá através de trocas de imagens, do partilhar e compartilhar imagens.

Em *Código Desconhecido* uma personagem questiona a eficácia real e/ou simbólica das fotografias de guerras e conflitos, que comercializam a dor dos outros. Que ética para as imagens? O fotógrafo de guerra, viciado em adrenalina se irrita com o questionamento, mas não consegue mais viver em um cotidiano em que “nada acontece”. É nesse filme que vemos Juliette Binoche simular/atuar/reagir a uma voz em *off* que diz com convicção “vou te matar!”, com ameaças que parecem reais (apesar de improváveis) ou um improviso do diretor no set do filme ou simplesmente uma demonstração da nossa incapacidade de decidir o que está acontecendo quando o filme introduz um “código desconhecido” na cena. Ou seja, Binoche, a atriz, está sendo posta a prova, como nós, espectadores, por um sadismo de laboratório? Algo realmente vai acontecer ali que foge do papel dado a atriz e a nós mesmos? Seu desconforto nessa cena/reação traduz da forma mais completa esse lugar do espectador no cinema de Haneke.

Confesso que em alguns momentos esse cinema me conduz (de uma forma que não me agrada) muito mais para uma experiência de impotência, de nihilismo, de vazio, de negativo, de que de uma possível reação vital ao estado das coisas, para um desencanto fatal diante de situações de preconceito, humilhação, de expulsão de imigrantes, de horror ao outro, de sofrimentos que Haneke apresenta de forma exemplar e demonstrativa em *Código Desconhecido* e em outros filmes.

Difícil pensar como construir um discurso político-estético que pudessem nos aproximar mais desse cinema, para além de uma relação de frieza e distanciamento, exatamente como certa reação dos seus personagens desti-

tuidos de traços subjetivos codificáveis, mas que insistem em concluir ou levar adiante uma ação e/ou experiência radical (matar, humilhar, assujeitar, amar incondicionalmente) apenas para “ver como é”, como crianças cruéis e/ou masoquistas reféns de um desejo que as possui.

Em *O vídeo de Benny*, a imagem de um porco sendo executado leva o garoto Benny (aficionado por vídeos, zapeamentos na TV, coleção de imagens, *news*, edição e vídeos caseiros) a desejar experimentar a sensação de ver morrer e matar uma garota desconhecida encontrada ao acaso em uma videolocadora.

Consumir imagens, produzir imagens, altera substancialmente nossa forma de estar no mundo. Não se trata mais de nos perguntar pelos “pontos de vista”, as imagens nos colocam hoje em “pontos de existência” novos. Mas em Haneke é como se precisássemos da intensidade das imagens para repotencializar as experiências cotidianas. Intensas demais, as imagens rivalizam com o mundo, e mais do que isso lhe emprestam sentido, já que o cotidiano despotencializado não nos mobiliza mais. São filmes atravessados por uma sensação de que esse mundo, desmediatizado não mais nos diz respeito. É a imagem que tudo acontece (a morte da menina literalmente no e para o vídeo de Benny é exatamente esse momento de mais realidade que só é atingido através dessa mediação). Por isso é possível ao garoto matar para “ver” como é. Estranha função das imagens, a restituição fatal de mundos.

As imagens fazem parte de dispositivos: câmera fotográfica, de vídeo, de cinema, câmeras de vigilância, imagens que deslizam por todo tipo de telas. Somos parte desses dispositivos, somos seus operadores, co-evoluímos com eles e somos imagens entre imagens.

Como decifrar esses dispositivos que fazem o jogo/a narrativa avançar que apontam para uma espécie de “regra oculta” em cada filme de Haneke, que quase nunca conseguimos desvendar? Principalmente porque ao final de seus filmes temos a sensação de que os fragmentos de narrativa podem não se fechar (como em *Código Desconhecido ou 71 Fragmentos*). É que o cinema de Haneke cria uma espécie de “inteligibilidade” sem propósito claro, gratuita, sem *telos*, sem “regras” aparentes, e que apenas podemos supor, maquiinar, ao longo da narrativa, sendo em grande parte frustrados ao final, quando todo o edifício rui ou os fragmentos não formam um todo fechado, mesmo quando convergem para uma só cena ou desenlace.

Nesse sentido, a frustração do espectador parece ser o objetivo mais intensamente buscado e construído no cinema de Haneke, o que cria uma

rejeição, uma reação, justamente aí onde ele consegue tirar o espectador da sua zona de conforto. O filme cumpre sua proposta de incomodar intensamente, em um jogo complementar de certo sadismo e masoquismo que se constrói no processo de ver/experimentar e prolongar o filme para além da experiência cinematográfica. Nesse sentido, da “frustração” dois filmes são exemplares: *O vídeo de Benny* e *Funny Games* (ou ainda *O Castelo*, baseado em Kafka, onde a ‘frustração’ e a impossibilidade de se comunicar ou chegar até “o castelo” é o que move todos os personagens e a narrativa).

Em *O Vídeo de Bunny, Funny Games, O Sétimo Continente* (ou em cenas isoladas de filmes de Haneke) emerge uma questão improvável e artificial, a princípio abstrata, mas que ganha materialidade e se torna crível nas suas narrativas: o que assegura que vivamos juntos sem que a cada momento nossa integridade física e psíquica não seja atacada por algo ou alguém que não age da forma que esperamos? Que rompe todas as expectativas e o pacto social que nos rege? Quem são esses personagens e situações que suspendem nossa crença no mundo e nossa crença nos pactos sociais? São certamente desagradáveis. E qual nossa relação possível de “identificação” ou de cumplicidade com eles? A resposta mais imediata seria a de que não há identificação possível. Mas o cinema de Haneke demonstra o contrário ao criar uma deriva, ao dar existência a cada um deles. Ao nos instalar em um “estado de exceção”, que se confunde com certa banalidade e onde perdemos o controle.

Haneke parece querer forçar essa fronteira, forçar a barra literalmente para nos colocar em contato com esse outro que rejeitamos, com essa ferida narcísica em nós, o animal, o assassino, o pusilânime, o sádico em nós, que parece estar a espreita de uma oportunidade para emergir.

“O que vocês querem ?”

Um portão branco que se abre e se fecha de forma mecânica e lentamente, anunciando algo da ordem do fantasmagórico e inelutável na abertura de *Funny Games*. Toda uma ordem de mecanização e mecanismos, automatizações cotidianas que contaminam coisas e seres nos filmes de Haneke. Dispositivos de controle : imagens de câmera de vigilância, códigos de acesso, cartões de identificação, controles e fronteiras territoriais, vigilância policial, familiar, de um grupo, vigilância social e auto-vigilância. Controle e automação dos fluxos de imagens, corpos e dados. O controle modulado a céu aberto

parece anunciar e constituir as aberrações virtuais no zoológico humano. A qualquer momento alguém saíra da zona de segurança. E há pouco a fazer.

Em *Funny Games*, o cenário de laboratório é construído desde as primeiras cenas: a casa imaculadamente branca, as roupas brancas dos personagens, a frieza e o comportamento violentamente “polido” que vai se transmutar em algo insuportável. É que a violência explode sem “dramas”, sem uma relação de causalidade aceitável, daí a idéia da “violência gratuita” (do título em português), praticada por jovens normais, racionais (um tipo mais sério e inteligente outro mais “idiota”, mas ambos aparentemente inofensíveis em *Funny Games* ou o garoto naify de *O Video de Benny*), personagens destituídos de “profundidade psicológica” que são sujeitos e assujeitados.

O que é quebrado nesses filmes, que vão constituindo “zonas de exceção” naturalizadas é a relação de causa e efeito (e/ou os clichês psicológicos e cinematográficos), temos personagens racionais, plausíveis, mas arbitrários e imprevisíveis (“e tudo por causa de uma caixa de ovos”).

Todas as regras aceitáveis socialmente vão sendo quebradas ao longo do filme e as próprias regras da narrativa clássica ridicularizadas. Os invasores da casa de uma família normativa demais em *Funny Games* piscam para a câmera e apelam constantemente ao espectador como um refém virtual de suas ações, do ato de ver, e da violência como “entretenimento”. Resta ao espectador se identificar com o personagem do pai de família resignado que implora, “você podem ir embora, minha mulher não se sente bem” ou ainda sobre o inusitado e absurdo da situação inicial, “não posso ser o juiz de algo que eu não conheço. Por favor, vão embora”.

O espectador oscila entre duas lógicas, as das vítimas de encarceramento, assujeitadas e humilhadas na própria casa e a lógica-cínica dos personagens que piscam os olhos para nós, apelando para uma cumplicidade cínica-inteligente-monstruosa de “espectadores de uma cena”, diante de uma família, “boa demais”, normativa “demais”. E quando estamos instalados no jogo/game (com suas regras infantis, adivinhas, brincadeiras de criança) descobrimos o quanto é repugnante ou horrível. Somos os cúmplices desses jogos e ao mesmo tempo a narrativa nos culpa e pune por essa adesão, “cinematográfica” a essa brincadeira inocente e monstruosa.

Michael Haneke manipula o espectador “normopata”, o espectador do cinema narrativo clássico em *Funny Games* (que ele já declarou querer “estuprar”) como os personagens manipulam de forma cínica a família normativa. Personagens e espectador normopata sofrem no filme. Haneke

parece perguntar: O que somos capazes de aceitar e de tolerar em termos de violência? O cinema narrativo clássico, a mídia, o biopoder, produz modulações audiovisuais, um capitalismo estérico que nos prepara para aceitar praticamente qualquer coisa. O estado de exceção no audiovisual, as cenas de morte, de humilhação e de dor são uma moeda valiosa demais, que talvez não estejamos dispostos a abrir mão.

Nesse sentido Haneke brinca com a narrativa radicalmente em *Funny Games* ao sugerir uma possível reviravolta no filme: a personagem da mulher frágil (a mãe de família) que mata o parceiro fraco e bobo da dupla, num momento de catarse e depois que já teve o próprio filho assassinado a queima roupa, o marido torturado, e sofrido humilhações de todo tipo. Ou seja, depois de terem sido dadas todas as chancelas morais e cinematográficas para um ato de revanche, vingança, catarse. “A platéia costuma aplaudir”, diz Haneke, tal é o grau de manipulação do desejo de vingança, na sua imediaticidade.

Nesse momento em que o espectador (que já poderia ter abandonado o filme) goza com uma possível reviravolta, o jovem assassino interrompe a narrativa e pergunta: “Cadê o controle remoto?” O filme (diegeticamente e de forma meta-discursiva) é “rebobinado” pelo personagem e volta atrás. O personagem usa um “recurso cinematográfico” para ressuscitar o amigo morto e continuar o jogo rumo ao inexorável do filme. Ao voltar a cena atrás o diretor e o filme matam outro personagem: o espectador narrativo clássico que se deixa levar (de olhos bem fechados) pela narrativa-desejo de excitação, vingança regressiva, e intensos estados de exceção. É frustrado de forma cômica-cínica pelo personagem, pela narrativa e pelo diretor.

Ao final, Haneke se volta contra o espectador, como em *O Vídeo de Bunny* em que os pais tentam proteger o filho, um assassino “inocente”, a qualquer custo e são “traídos” por ele, numa surpreendente reversão dos rumos da narrativa. Se você fica até o final de *Funny Games*, mesmo sendo “torturado” é porque você tem necessidade desse filme, como diz Michael Haneke em uma entrevista a Serge Toubiana. Se ficasse realmente “indignado” teria indo embora no meio.

O que Haneke enfatiza é certo « assujeitamento » do espectador, sua tese é demonstrada ao provar que suportamos praticamente tudo, somos modulados por um biopoder que nos separa daquilo que poderíamos querer: interromper a narrativa, reagir, gritar, nos indignarmos, sairmos do filme e rejeitarmos o lugar de espectador de um filme sádico.

O que você acha? Temos uma chance? Pergunta o jovem assassino olhando para a câmera em *Funny Games*. Ele encara o espectador e rompe a quarta parede, num meta-cinema que destrói as crenças que ainda poderíamos ter numa reviravolta narrativa, em um “milagre” cinematográfico, como vemos frequentemente no cinema, mas também nos depoimentos diante de desastres, guerras e tragédias na televisão.

Um apelo ao divino, ao sobrenatural, ao impossível, nesse caso um apelo (sem qualquer eco no cinema de Haneke) a uma crença cinematográfica última, que viria nos socorrer com uma remediação ou com um arremedo de *happy end*. “*Por que não nos matam logo ?*” pergunta a mãe em *Funny Games*. “*Não podem esquecer a importância do entretenimento*”, responde o personagem fazendo referência ao espectador. E depois “*temos que entreter o nosso público, mostrando o que podemos fazer*”.

Esse tipo de relação entre escândalo desejado, culpa, sadismo e masoquismo, voyerismo e exibicionismo esse “ver e infligir” o sofrimento, assujeitar, parece ser uma das linhas transversais do cinema de Haneke. Como em *A Professora de Piano* cujo gozo passa pelo assujeitamento, pela humilhação, pelo sado-masoquismo e que ao mesmo tempo tem seu comportamento “justificado” cinematograficamente.

Estranha lógica de Haneke, seus filmes, como justificá-los com um discurso político? Como amá-los na sua arbitrariedade, como não sairmos frustrados ou despotencializados desses mundos em que pagamos para entrar e que não temos depois forças para abandoná-lo? Um cinema do desejo doente? Um cinema de explicitação da nossa esquizofrenia, do nosso vitalismo desconfigurado, do que nos separa daquilo que podemos? Haneke faz um cinema demonstrativo de um mal-estar generalizado. A questão é se esse mal-estar e desconforto nos deixa ainda mais doentes, se funciona como antídoto ou se agrava, esvazia e despotencializa ainda mais o “estado de coisas”. O que não nos mata, nos fortifica, seria uma resposta nietszchiana. Mas o cinema de Haneke parece trabalhar, vitalismo fatal, para nossa própria demolição.