

## O Primeiríssimo Plano Como Origem do Desprazer: Uma Análise Contracinemática de *Funny Games*<sup>1</sup>

Thiago Henrique RAMARI<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

### Resumo

Este artigo investiga a relação entre o uso do primeiríssimo plano e a incitação do desprazer entre o público pelo longa-metragem *Funny Games* (1997), do austríaco Michael Haneke (1942-). O estudo, realizado a partir de revisão bibliográfica e decupagem de planos, segue a tese de Wheatley (2009) de que a filmografia do realizador traz estruturas híbridas, combinando elementos e características do cinema realista clássico (*classic realist cinema*) e do contracinema (*counter-cinema*) para estimular o espectador a refletir sobre um assunto determinado. Como resultado, pode-se afirmar que, em *Funny Games*, o primeiríssimo plano, usado sob a perspectiva dos dois movimentos cinematográficos, gera desconforto no público, levando-o a ponderar sobre o consumo cotidiano que faz de imagens de violência.

**Palavras-chave:** *Funny Games*; Michael Haneke; primeiríssimo plano; contracinema; desprazer.

### Introdução

*Funny Games* é um dos longas-metragens mais analisados do cineasta austríaco Michael Haneke (1942-), devido à experiência-limite que impõe ao público, a fim de estimulá-lo a refletir sobre o consumo que faz de imagens de violência por entretenimento. Com duas versões, a primeira austríaca, de 1997, e a segunda norte-americana, de 2007, o filme recebeu elogios e críticas por causa da sua proposição, considerada audaciosa<sup>3</sup>. Em uma entrevista a Serge Toubiana reproduzida por Brunette

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor de Jornalismo e Relações Públicas na Universidade Estadual de Londrina (UEL) e doutorando em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (UEM), e-mail: thiago.ramari@gmail.com.

<sup>3</sup> Como os dois filmes são praticamente idênticos, o segundo considerado um *remake* “quadro a quadro” do primeiro, este artigo focará a análise na versão de 1997.

---

(2010, p. 59, tradução nossa), Haneke afirma que “se alguém fica até o fim [do filme], precisa ser torturado durante esse tempo para compreender [a reflexão proposta]”<sup>4</sup>.

A versão austríaca teve a *première* mundial no Festival de Cannes, na França, em 1997. Nos minutos iniciais, o longa-metragem apresenta a família Schober, composta pelo pai Georg (interpretado por Ulrich Mühe), pela mãe Anna (Susanne Lothar) e pelo filho Schorschi (Stefan Clapczynski), em uma viagem de carro a uma casa de veraneio. Assim que chegam ao destino, os três são feitos reféns por Paul (Arno Frisch) e Peter (Frank Giering), dois jovens aparentemente bem-educados, cujas histórias não são reveladas. Dali em diante, os criminosos promovem torturas físicas e psicológicas, até o momento em que apostam que as vítimas estarão mortas em, no máximo, 12 horas. E, de fato, é isso que acontece: a criança é a primeira a ser assassinada, com um tiro de espingarda; depois é a vez do pai, com a mesma arma; e, por fim, a mãe é jogada em um rio com as mãos e os pés amarrados.

Para fazer com que o espectador reflita sobre o consumo que faz de imagens de violência por divertimento, Haneke investe, de acordo com Wheatley (2009), em uma estratégia filmica híbrida, envolvendo preceitos de movimentos cinematográficos distintos e opostos, o cinema realista clássico (*classic realist cinema*) e o contracinema (*counter-cinema*). A autora define o primeiro como aquele produzido há décadas nos moldes de Hollywood. Em suma, são filmes que valorizam o prazer do entretenimento ao oferecer ao espectador uma posição de voyeur onipresente; ao promover nele um “lapso de consciência” durante a projeção; e ao isentá-lo de dar respostas morais às histórias a que assiste. Já o contracinema se desenvolveu nas décadas de 1960 e 1970, influenciado pelo modernismo político resultante dos episódios de Maio de 1968, na França. Este movimento traz filmes que se opõem à “cartilha hollywoodiana”, por considerar que ela reafirma um conjunto de ideologias dominantes - burguesas. De modo geral, as produções desvirtuam as regras do cinema realista clássico, por meio de disjunções e experimentalismos, a fim de obter efeitos variados que desemboquem em uma consciência crítica do público em relação ao aparato, a si mesmo e à sociedade<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> No texto original: “If someone stays until the end, he needed to be tortured during that time to understand” (Brunette, 2010, p. 59).

<sup>5</sup> O termo contracinema foi utilizado pela primeira vez por Peter Wollen, de quem Wheatley é leitora. Em um artigo sobre o longa-metragem *Le Vent d'Est* (1970), de Jean-Luc Godard (1930-), Wollen (1982, p. 79) diferencia o cinema hollywoodiano do contracinema, a partir das características inerentes a cada um deles. Enquanto o primeiro é definido por “sete pecados mortais” (*seven deadly sins*), isto é, a transitividade narrativa (*narrative transitivity*), a identificação (*identification*), a transparência (*transparency*), a única diegese (*single diegesis*), o encerramento (*closure*), o prazer

De modo geral, Wheatley (2009) analisa, o realizador austríaco justapõe em *Funny Games* elementos e características do cinema realista clássico e do contracinema, na dita estratégia filmica híbrida, para criar momentos de impacto que revelam o espectador como cúmplice dos assassinos, levando-o a experimentar as torturas e os assassinatos de um ponto de vista que gera culpa. O desprazer<sup>6</sup> resultante abre o caminho para a reflexão e, talvez, para uma mudança de comportamento. Conforme afirma a autora (p. 45, tradução nossa), o realizador “[...] mobiliza a emoção a fim de combiná-la com técnicas reflexivas que bloqueiam o encaminhamento do prazer e dão origem a um momento de consciência crítica”<sup>7</sup>.

No diz respeito aos momentos de impacto, Wheatley (2009, p. 99, tradução nossa) os define como os pontos nos quais “[...] o prazer do espectador (atrelado à narrativa) e a reflexão consciente que [ele] faz sobre o status do filme enquanto filme coincidem” ou quando “a posição confortável do público como espectador despercebido [o chamado *voyeur*], alcançada pelos desenvolvimentos narrativos na tela, é muito abruptamente desestabilizada”<sup>8</sup>. Essa noção de impacto remete a Eisenstein, na medida em que defende uma obra filmica que não seja emocional ou formalista demais, mas se baseie em um equilíbrio dessas duas características, em uma espécie de espiral dialética. A diferença, contudo, é a de que, enquanto Eisenstein valorizava uma tomada de consciência do público com base na relação harmoniosa entre emoção e formalismo, Haneke aposta no mesmo produto, mas a partir de uma imbricação tensionada, conflituosa e problemática entre os dois elementos. Nas palavras de Wheatley (2009, p. 103, destaques da autora),

enquanto Eisenstein enxergou a resposta emocional [do espectador] como sendo vibratória, isto é, harmoniosa, para com a resposta intelectual, Haneke as vê de maneira diretamente oposta. Isto não quer dizer que uma deva ser sacrificada em prol da outra [...], mas que essa oposição deve ser usada de maneira produtiva.

---

(*pleasure*) e a ficção (*fiction*), o segundo é caracterizado pelas “sete virtudes cardeais” (*seven cardinal virtues*) - intransitividade narrativa (*narrative intransitivity*), afastamento (*estrangement*), destacamento (*foregrounding*), múltiplas diegeses (*multiple diegesis*), abertura (*aperture*), desprazer (*unpleasure*) e realidade (*reality*).

<sup>6</sup> Segundo Wollen (1982, p. 87, tradução nossa), o desprazer se traduz na insatisfação imposta pela direção à audiência: “o ataque ao cinema de ‘entretenimento’ é parte de um ataque mais amplo sobre toda a ‘sociedade de consumo’”.

<sup>7</sup> No texto original: “[...] 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” (WHEATLEY, 2009, p. 45).

<sup>8</sup> No texto original: “The point of impact is the moment at which the spectatorial pleasure drive (attached to the narrative) and the spectator’s conscious reflexivity about the status of the film as a film coincide. It is the result of reason and feeling conflicting. The spectator’s comfortable position as the unseen viewer, caught up in the narrative developments on-screen, is very abruptly destabilised” (WHEATLEY, 2009, p. 99).

---

[...] É [...] um cinema da emoção e da razão *ocorrendo em tensão*. O espectador é solicitado a responder tanto emocional *como* intelectualmente ao filme, e quando essas duas formas diferentes de respostas ocorrem ao mesmo tempo, o resultado é um conflito produtivo: um conflito que força o espectador a refletir racionalmente sobre a própria resposta emocional<sup>9</sup>.

A partir da inquietação provocada pela leitura de Wheatley (2009), buscou-se identificar e analisar elementos fílmicos que configurassem momentos de impacto em *Funny Games*. Um deles, alvo deste artigo, é o primeiríssimo plano, também conhecido como *close-up*, definido por Bernardet (1980, p. 38) como um tipo de enquadramento que “mostra só o rosto” de algum personagem. Para analisar o uso do recurso e a relação com a produção de desprazer e com a incitação à reflexão, a metodologia se concentra na revisão bibliográfica e na decupagem dos planos fílmicos. A pergunta que baseia este estudo é: “como o primeiríssimo plano dá origem a momentos de impacto, provocando desprazer e reflexão entre os espectadores?”.

### **Análise dos primeiríssimos planos**

A decupagem realizada para este estudo identificou 323 planos na versão austríaca de *Funny Games*. Enquanto alguns deles duram poucos segundos, outros permanecem na tela por vários minutos. Um exemplo deste último caso é o plano no qual o espectador vê o menino Schorschi morto pela primeira vez, cuja extensão é de aproximadamente 11 minutos. Dentre os 323 planos, 108 têm enquadramento do tipo primeiríssimo plano. Esta quantidade é considerada relevante, já que equivale a um terço do total do longa-metragem. Na família Schober, Anna é a personagem mais retratada por meio de *close-ups*, com 29 recorrências ao todo. Em seguida, aparecem Georg, com 23, e Schorschi, com 16. Do lado dos assassinos, Paul soma 32 e Peter, 10.

Para a compreensão do uso do primeiríssimo plano sob as óticas do cinema realista clássico e do contracinema, propõe-se uma análise daqueles que retratam Anna e Paul. Em relação à primeira, pode-se dizer que o espectador acompanha a degradação da personagem por meio dos *close-ups*. Se nos minutos iniciais ela aparece maquiada,

---

<sup>9</sup> No texto original: “Whereas Eisenstein saw felt response as being vibratory with, that is to say harmonious with, intellectual response, Haneke sees them as directly opposed. This is not to say that one should be sacrificed at the expense of the other. [...] It is [...] a cinema of emotion and reason *occurring in tension*. The spectator is prompted to respond both emotionally *and* intellectually to the film, and when these two different forms of response occur simultaneously, a productive conflict results: a conflict which forces the spectator to reflect rationally upon their own emotional response” (WHEATLEY, 2009, p. 103, destaques da autora).

penteadas e com expressões felizes, ao fim sua aparência é o completo oposto: ela tem o rosto machucado e marcado pelas olheiras e as feições são de dor e sofrimento. Conforme afirmam Felix e Stiglegger (2003, p. 179, destaque dos autores, tradução nossa),

em *Funny Games*, é especialmente o rosto devastado de Anna que somos obrigados a encarar de novo e de novo: um rosto que perde gradualmente – tortura a tortura – todos os traços da dignidade humana, destruído pelos atos crescentes de humilhação forçados sobre ela por seus torturadores<sup>10</sup>.

O primeiríssimo plano estimula, assim, uma relação de solidariedade do público para com Anna. Algumas características do emprego do recurso ajudam a delinear essa conclusão: ele se mostra convencional, uma vez que apela à emoção de quem assiste, com base no retrato da degradação física da personagem, a fim de estabelecer uma espécie de identificação empática. São preceitos comuns ao cinema realista clássico, que levam a plateia a torcer a favor da vítima. Espera-se que ela consiga escapar dos assassinos ao fim de tudo, a não ser que o espectador seja aquilo que Haneke (2014, p. 576, tradução nossa) chama de “voyeur patologicamente sádico”<sup>11</sup>. A mesma relação é construída para com Georg e Schorschi, mas sua validade é menor, uma vez que ambos morrem primeiro.



Schorschi, Georg e Anna se tornam reféns de Peter e Paul, que aparecem de costas

(©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)<sup>12</sup>

<sup>10</sup> No texto original: "In *Funny Games*, it is Anna's ravaged face especially that we must stare at again and again: a face that gradually loses - torture by torture - all traces of human dignity, destroyed by escalating acts of humiliation forced upon her by her tormentors" (FELIX; STIGLEGGGER, 2003, p. 179, destaque dos autores).

<sup>11</sup> Haneke (2014, p. 576, tradução nossa) cita o voyeur patologicamente sádico quando argumenta sobre o retrato da violência no cinema dito comercial: "O vendedor que define e produz filme como uma commodity sabe que a violência é apenas – e particularmente assim – uma boa venda quando privada da verdadeira medida de sua existência na realidade: medos profundamente desconcertantes de dor e sofrimento. Exceto para o caso individual de voyeur patologicamente sádico, esses medos permanecem não consumíveis e são ruins para os negócios".

<sup>12</sup> O cineasta Michael Haneke autorizou, via e-mail, o uso de algumas imagens do filme pelo autor deste estudo. Nenhuma delas, porém, traz um primeiríssimo plano de Anna. Por isso, optou-se pelo uso de um fotograma que ilustre a situação pela qual passa a personagem.

---

Os *close-ups* de Paul também estabelecem uma relação de identificação, mas, em vez de ser estimulada com o aval da audiência, é imposta à revelia da mesma. Isto só acontece porque o recurso tem outra natureza: ele é usado como aparte, nome dado para quando um personagem olha diretamente para a câmera a fim de se reportar ao público (WHEATLEY, 2009)<sup>13</sup>. No 86º plano, o assassino pisca o olho esquerdo; no 135º, lança as seguintes perguntas: “O que você acha? Eles [Schobers] conseguem vencer? Você está do lado deles, não? Em quem você vai apostar?”; no 281º, torna a perguntar: “Isso [a tortura] já deu? Você quer um final real, com um desfecho plausível, certo?”; e no 323º, oferece um sorriso.



No primeiro aparte, Paul pisca um olho (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)



No segundo aparte, ele lança perguntas provocativas (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

---

<sup>13</sup> Segundo revisão que Costa (1995, p. 75, destaque da autora) faz da teoria de Tom Gunning, o aparte de Wheatley (2009) remonta ao cinema de atrações do fim do século 19. Os filmes desse período têm tendência exibicionista, no que diz respeito à escolha dos assuntos e na maneira de tratá-los. Nas encenações, “os atores [...] interpelam o espectador, cumprimentam-no, ridicularizam-no, incluindo-o na cena e quebrando a possibilidade da construção de um mundo ficcional”. Esse recurso é visto em filmes como *À Bout de Souffle* (1960), de Jean-Luc Godard; *Le Notti di Cabiria* (1957), de Federico Fellini (1920-1993); e *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock (1899-1980).



No terceiro aparte, questiona: “Isso [a tortura dos personagens] já deu?” (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)



No quarto aparte, oferece um sorriso aos espectadores (©Wega-Film, Courtesy of Michael Haneke)

As intervenções de Paul não apelam à emoção, mas impõem ao espectador o papel de cúmplice dos crimes praticados. Em outras palavras, a dupla de jovens só investe nas torturas e nos homicídios para satisfazer um público que espera, pelo menos no início da projeção, por uma experiência convencional à maioria dos filmes dos gêneros *thriller* e *terror*<sup>14</sup>. A consciência sobre a aliança com os assassinos entra, então, em conflito direto

---

<sup>14</sup> Vale lembrar que, na década de 1990, quando a primeira versão de *Funny Games* foi lançada, o contexto cinematográfico valorizava a relação entre as imagens de violência e o prazer do entretenimento, reverberando um contexto histórico muito mais longínquo, conforme análises de Sontag (2003) e Singer (2004). Nos gêneros *thriller* e *terror*, isto se deve a uma composição na qual cenas explícitas de violência configuram momentos de clímax e são seguidas por catarses, definidas por Vogler (2015, p. 270) como uma “liberação emocional purificadora”, que gera alívio e, conseqüentemente, prazer. Além disso, e de acordo com o que já foi dito a respeito do cinema realista clássico, o espectador figura como um *voyeur* onipresente, é beneficiado por um “lapso de consciência” temporário e não se sente culpado por nada daquilo que assiste. Ao implicar o espectador no filme com os apartes na forma de primeiríssimos planos, Haneke frustra essa fórmula familiar, fazendo-o sentir desprazer em vez de entretenimento. Isto abre espaço à reflexão sobre o consumo pessoal e cotidiano de imagens de violência por mero divertimento.

com a ligação emocional para com Anna e com toda a família Schober, abrindo espaço para a eclosão do desprazer, em um primeiro momento, e à reflexão sobre o consumo feito de imagens de violência, seguidamente. Os primeiríssimos planos e apartes de Paul, assim como os seus respectivos efeitos, aderem aos preceitos do contracinema ao contrariar as regras fílmicas consagradas do gênero, ao fomentar o desconforto e ao fazer o público voltar os olhos criticamente sobre si e sobre o cinema hollywoodiano. Segundo Laine (2010, p. 57, destaque da autora, tradução nossa),

Acredita-se [...] que, frente a imagens horríveis [...], a audiência tende a se identificar com as vítimas de maneira automática. No entanto, ao ter os assassinos olhando diretamente para a câmera, piscando e se reportando ao público [...] Haneke nega esse tipo de fácil solução. Como resultado, os espectadores realizam que são observadores, não vítimas. O jogo de Haneke com a plateia é fazê-la dividir a agonia dos Schobers, enquanto a permite se mover entre a diegese e a não-diegese juntamente com os assassinos psicopatas. Isto sugere que a audiência funciona como uma cúmplice na tortura dos Schobers. Mesmo que a nossa compaixão e preocupação sejam direcionadas às vítimas, nós estamos “jogando o jogo” do lado errado, com os assassinos, gostemos disso ou não<sup>15</sup>.

Os primeiríssimos planos de Anna e Paul se intercalam ao longo de todo o filme, contribuindo para o delineamento de uma experiência-limite ao espectador. A partir desses choques ou momentos de impacto, como destaca Wheatley (2009), frustra-se qualquer possibilidade de usufruto do público a partir da posição de *voyeur* onipresente, do efeito de “lapso de consciência” temporário e da desobrigação de respostas morais, elementos comuns ao cinema realista clássico. Pelo contrário, o realizador lança a audiência para dentro do jogo, em uma posição claramente indesejada, para que reflita o prazer que sente diante de imagens de violência quando não está engajada nelas.

### Considerações finais

Em “Diante da Dor dos Outros” (2003), Sontag analisa a relação entre o prazer e as imagens de violência na sociedade. Em uma passagem, a autora diagnostica a evolução

---

<sup>15</sup> No texto 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. So even though our compassion and concern is clearly with the Schobers, we are ‘playing the game’ on the wrong side, together with the killers, whether we like it or not” (LAINE, 2010, p. 57, destaque da autora).



---

desse cenário no cinema, que desemboca na banalidade que o caracteriza nos dias atuais. Diz ela (2003, p. 84): “uma imagística que teria feito o público encolher-se e virar a cara de nojo quarenta anos atrás é vista sem sequer um piscar de olhos por qualquer adolescente nos cinemas. [...] Para muitas pessoas [...], a brutalidade física é antes um entretenimento”. Essa leitura ecoa no estudo que Nogueira (2010, p. 37) faz do gênero do terror, no qual afirma que, na década de 1970, após uma revisão do Código de Produção da indústria cinematográfica, “uma vaga de filmes marcados por uma maior liberdade na apresentação explícita de situações de extrema violência viria a tornar-se incontornável”. Não por acaso, muitas franquias de terror surgiram a partir dessa data.

É a essa realidade que só se intensifica de tempos em tempos que Haneke se opõe em *Funny Games*. A estratégia fílmica criada por ele se mostra original por não atacar diretamente a indústria cinematográfica, mas, sim, por obrigar o espectador a enxergar a sua fatia de participação no processo, afinal é ele quem paga pelo ingresso para sentir prazer assistindo a torturas e a assassinatos em produções de diversos gêneros, notadamente naquelas de *thriller* e terror. As perguntas e os gestos lançados por Paul nos apartes embutidos em primeiríssimos planos delineiam tal responsabilização, provocando sensações de desprazer na audiência. Desta experiência, abre-se espaço para uma reflexão que é, acima de tudo, moral e ética.

Esse desprazer é intenso porque *Funny Games* não se restringe a estimular a consciência crítica do público a partir de um discurso panfletário. O longa-metragem analisado cumpre o objetivo principal do contracinema, ao mesmo tempo em que frustra uma apreciação convencional que ocorre paralelamente e que é resultado da adoção de preceitos do cinema realista clássico. Em outras palavras, é a partir de momentos de impacto, nos quais características dos dois movimentos cinematográficos se chocam, que a audiência deixa de ter prazer para ter desprazer e refletir sobre o uso que faz de imagens de violência por entretenimento. Neste artigo, esse mecanismo é observado especificamente na aplicação do primeiríssimo plano: por um lado, ao ter de encarar o rosto cada vez mais devastado de Anna, a audiência é levada a lhe prestar solidariedade, a torcer pela sua sobrevivência; por outro, os *close-ups* do assassino Paul caracterizados como apartes posicionam a plateia ao seu lado, como cúmplice de todos os crimes praticados. Conforme analisa Wheatley (2009, p. 45, tradução nossa),

---

[uma vez que nos sentimos] encorajados em meio a uma relação prazerosa com o filme, dispositivos reflexivos nos atacam com uma força imprevista, já que rompem com aquilo que é seguro, com a posição segura que tomamos. Desconfortável, o espectador se torna consciente de si mesmo como alguém sentado em uma sala de cinema, engajado em uma busca escapista. Ele retém seu desejo anterior por prazer, mas é preciso lutar agora contra a consciência racional das estruturas manipulativas do cinema. Diante desse conflito entre emoção e razão, nós podemos dizer que o objeto de consciência crítica é moral, envolvendo tanto a relação emocional com o filme, como as implicações éticas desse movimento<sup>16</sup>.

Não existem garantias de que o espectador mudará os próprios hábitos de consumo de imagens de violência após a experiência com o longa-metragem de Haneke. No entanto, a estratégia fílmica se mostra como um primeiro passo para a desnaturalização de uma cultura do prazer fundamentado na dor alheia. Embora tenha sido chamado de “fraude” por críticos da área<sup>17</sup>, o realizador encontrou, de fato, uma maneira de fazer o público questionar o entretenimento que sente diante de cenas de assassinato, por exemplo. Esta maneira está calcada na subversão de usos consagrados de ferramentas narrativas, como os primeiríssimos planos, aqui explorados.

## Referências

À BOUT de souffle. Direção: Jean-Luc Godard. Drama, 86”. Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=661>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

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

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

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995. (Coleção clássica).

FELIX, Jürgen; STIGLEGGER, Marcus. Austrian psycho killers and home invaders: the horror-thrillers *Angst & Funny Games*. In: SCHNEIDER, S. J. (Ed.). **Fear without frontiers**: horror cinema across the globe. Godalming: FAB Press, 2003. p. 175-182.

---

<sup>16</sup> No texto original: “Encouraged into a pleasurable relationship with the film, reflexive devices strike us with an unforeseen force, as they rupture the safe, secure position of refuge we have taken up. Discomfited, the spectator becomes aware of himself as someone sitting in the cinema, engaging in an escapist pursuit. They retain their earlier desire for pleasure, but it must now struggle against the rational awareness of the cinema’s manipulative structures. Due to this conflict between emotion and reason, we may say that the object of critical awareness is then itself moral, involving both our emotion involvement with the film, and the ethical implications of that movement” (WHEATLEY, 2009, p. 45).

<sup>17</sup> De acordo com Brunette (2010, p. 6), o crítico do *The New York Times* A. O. Scott chamou Haneke de uma fraude que torturava, em *Funny Games*, não apenas os personagens, mas também os espectadores.

---

FUNNY games. Direção: Michael Haneke. Áustria: Obras Primas do Cinema, 1997. 1 DVD (104 min).

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

HANEKE, Michael. Violence and the media. In: GRUNDMANN, Roy (Ed.). **A companion to Michael Haneke**. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014. p. 575-579. (Wiley Blackwell companions to film directors, 1).

LAINÉ, 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. p. 51-60.

LE NOTTI di Cabiria. Direção: Federico Fellini. Drama, 110". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=1798>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

LE VENT d'est. Direção: Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin. Experimental, Político, 100". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=6845>>. Acesso em: 24 jun. 2019.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: Géneros cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PSYCHO. Direção: Alfred Hitchcock. Suspense, 107". Disponível em: <<http://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=2615>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

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. p. 95-123. (Cinema, teatro e modernidade, 1).

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: the ethic of the image**. Oxford: Berghahn Books, 2009.

WOLLEN, Peter. **Semiotic conter-strategies: readings and writings**. Londres: Verso, 1982.