

Faculdade de Letras da UFMG

Mônica Miranda Ramos

**Os jogos narrativos e a violência da linguagem  
nas obras de Bonassi, Aquino, Moreira,  
Haneke e Von Trier**

Belo Horizonte

2006

Faculdade de Letras da UFMG

Mônica Miranda Ramos

# **Os jogos narrativos e a violência da linguagem nas obras de Bonassi, Aquino, Moreira, Haneke e Von Trier**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Letras: Estudos Literários.

Área de Concentração: Teoria da Literatura

Linha de Pesquisa: Literatura e Outros Sistemas Semióticos

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Antonieta Pereira

Belo Horizonte

2006

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FACULDADE DE LETRAS

Dissertação intitulada *Os jogos narrativos e a violência da linguagem nas obras de Bonassi, Aquino, Moreira, Haneke e Von Trier*, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, e submetida, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2006, à Banca Examinadora composta por:

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Antonieta Pereira (FALE/UFMG) — Orientadora

---

Prof Dr Júlio Pinto (PUC-Minas)

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Lúcia Gouvea Pimentel (EBA/UFMG)

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Gláucia Muniz Proença (FALE/UFMG)

Belo Horizonte

Faculdade de Letras da UFMG

2006

Dedico aos amigos verdadeiros de hoje e sempre.

## SUMÁRIO

RESUMO .....	7	
ABSTRACT .....	7	
INTRODUÇÃO .....	8	
CAPÍTULO I	A literatura e o cinema na transição dos séculos XX e XXI: violência e estratégias narrativas .....	10
	1. Violência e fragmentação do sujeito .....	12
	1.a. <i>Passaporte: relatos de viagens</i> .....	12
	1.b. Nossa Senhora Aparecida .....	24
	2. Violência e marginalidade .....	25
	2.a. <i>Famílias terrivelmente felizes</i> .....	25
	2.b. <i>Contra todos</i> .....	29
	3. Violência e jogos de linguagem .....	30
	3.a. <i>Funny games</i> .....	30
	3.b. <i>Dogville</i> .....	31
	4. Imagens e espectadores .....	39
CAPÍTULO II	O homem e as coisas: perversidade, moral dionisíaca, narrador pós-moderno, cultura capitalista .....	47
	1. A perversidade e os agenciamentos coletivos de enunciação .....	47
	2. Waldomiro, anjo dionisíaco .....	56
	3. Viajantes, narradores, <i>flâneurs</i> .....	62
	4. Cultura capitalista .....	71
	5. A imagem-tempo do cinema .....	77
Capítulo III	Jogos narrativos: leitor e espectador em xeque .....	82
	1. O jogo literário .....	82
	2. Intertextualidade, hipertexto, polifonia .....	88
	3. Autor/diretor e leitor/espectador, protagonistas do jogo narrativo .....	92
	3.a. Regras do jogo .....	95
	3.b. <i>Funny games</i> – de juiz à “carta branca”, o jogo das impossibilidades .....	97
	3.c. <i>Contra todos</i> – cubo mágico .....	100

3.d. Passaporte e “Nossa Senhora Aparecida” – o jogo da multiplicidade .....	103
3.e. <i>Famílias terrivelmente felizes</i> – Tangran, um quebra-cabeça oriental .....	104
3.f. <i>Dogville</i> e <i>Manderlay</i> – imperialismo e racismo na sociedade americana .....	105
4. Rituais de dominação, blefes narrativos .....	108
5. Jogos, guerras, ideologia .....	110
CONCLUSÃO .....	115
IMAGENS .....	120
Capítulo I .....	120
Capítulo II .....	120
Capítulo III .....	120
BIBLIOGRAFIA .....	121
FILMOGRAFIA .....	129
Filmografia básica .....	129
Filmografia de apoio .....	129

## RESUMO

Neste trabalho, as relações entre literatura, cinema e cultura na atualidade são abordadas por meio da análise da obra *Passaporte* e do conto “Nossa Senhora Aparecida”, de Fernando Bonassi, da coletânea de contos *Famílias terrivelmente felizes*, de Marçal Aquino, e dos filmes *Contra todos*, de Roberto Moreira, *Dogville*, de Lars Von Trier, e *Funny games*, de Michael Haneke. A partir do *corpus* selecionado, são estudadas as estratégias narrativas, o tema da violência e as relações de poder, tendo como suporte os conceitos de *perversidade*, *agenciamentos coletivos de enunciação*, *jogos narrativos*, *polifonia* e *hipertexto*.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura. Cinema. Violência. Perversidade. Agenciamentos coletivos de enunciação. Jogos narrativos. Polifonia. Hipertexto.

## ABSTRACT

In this work, the relationships between literature, cinema and culture at the present time will be tackled through the analysis of the book *Passaporte* and the tale “Nossa Senhora Aparecida”, by Fernando Bonassi, the tales selection named *Famílias Terrivelmente Felizes*, by Marçal Aquino, and the movies *Contra Todos*, by Roberto Moreira, *Dogville*, by Lars Von Trier, and *Funny games*, by Michael Haneke. Through the analysis of that selected corpus, narrative strategies, violence and power relations are studied, being supported by the concepts of *perversity*, *collective negotiations of enunciation*, *narrative games*, *polyphony* and *hypertext*.

KEY WORDS: Literature. Cinema. Violence. Perversity. Collective negotiations of enunciation. Narrative games. Polyphony. Hypertext.

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação é uma reflexão sobre o conceito de violência na ficção e na realidade, por meio de livros e filmes produzidos na transição do século XX para o XXI que, para causar no leitor efeitos de repulsa e desconforto, apresentam estratégias narrativas inovadoras.

No Capítulo I, são apresentados os filmes e livros selecionados para este trabalho, os quais são comparados em seus diversos pontos de convergência, como a fragmentação do sujeito e as estratégias narrativas, que pressupõem um espectador aberto a relatos de alto impacto, além da relação entre violência, jogos de linguagem e perversão. À análise das peculiaridades de cada obra também foram agregados o estudo de temas comuns a elas, os locais onde se passam as narrativas, o tratamento dado aos personagens e os questionamentos suscitados por eles.

No Capítulo II, a questão da violência e da perversidade foi abordada sob as perspectivas da psicanálise freudiana e também dos agenciamentos coletivos de enunciação. Os mecanismos perversos do comportamento humano e do sistema capitalista presentes nas ficções abordadas são discutidos a partir das teorias de Gilles Deleuze e Félix Guattari, contidas em livros como *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* vol. 1<sup>1</sup> e *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia* 1.<sup>2</sup> Outros temas desse capítulo são a postura dionisíaca dos personagens e os aspectos do gênero *literatura de viagem*, os quais permitiram a abordagem de temas como o narrador pós-moderno<sup>3</sup> e a figura do *flâneur*.

---

<sup>1</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1995.

<sup>2</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004.

<sup>3</sup> Stuart Hall é um dos teóricos que discute o conceito de pós-moderno ao afirmar que as velhas identidades que estabilizaram o mundo social entraram em declínio no final do século XX e início do século XXI. Este período é denominado então o pós-moderno, marcado pelo surgimento de novas identidades e a fragmentação do indivíduo moderno, até então visto como um sujeito unificado. Para Hall, as identidades modernas são descentradas, deslocadas e fragmentadas, características decorrentes das peculiaridades das sociedades atuais, que estão em mudança constante. (HALL, 1999)

O descentramento e o deslocamento da identidade do “sujeito cartesiano” ocorreram em cinco momentos, segundo Stuart Hall. (HALL, 2002) O primeiro refere-se à interpretação de Marx, percebido em sua afirmação “os homens fazem a história, mas apenas sob as condições que lhes são dadas”. Assim, o homem passa a ser condicionado às condições históricas, em lugar de ser agente da história. O segundo vem da descoberta do inconsciente por Freud, ou seja, nossas identidade e sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente que seguem uma lógica diferente da “razão”, o que questiona o sujeito racional iluminista e privilegia o processo de identificação em favor do de identidade. O terceiro está associado ao trabalho lingüístico de Ferdinand Saussure, que argumentava que não somos formadores das afirmações que expressamos na língua, uma vez que quando a utilizamos estamos inseridos em um contexto de regras e sistemas de significados exteriores e pré-existentes a nós. O eu, então, se forma com relação a outro, ao mesmo tempo em que reafirma sua individualidade na comparação a ele.



No Capítulo III, foram discutidas diversas acepções de jogo e sua relação com o fazer narrativo das obras literárias, a partir de *Homo Ludens*, de Johan Huizinga.<sup>4</sup> Conceitos como intertextualidade, hipertexto, polifonia e jogos de linguagem também foram discutidos, visando à análise da interação entre autor/leitor e diretor/espectador, na construção ficcional que relaciona jogo, guerra e ideologia.

As potencialidades artísticas da literatura e do cinema, o desconforto causado por obras que despertam repulsa, as relações entre ficção/realidade, autor/leitor ou autor/obra/mundo também são examinados enquanto questões contemporâneas. Além disso, a crítica ao capitalismo ocidental e o embate ideológico por ele suscitado são temas recorrentes em toda a dissertação.

A partir do papel ativo do espectador/leitor diante dos enigmas narrativos, das imagens brutais e dos cenários sombrios apresentados nos livros e filmes foi analisada uma nova forma de recepção da obra ficcional na passagem para o terceiro milênio.

---

O quarto deslocamento ocorre no trabalho de Michel Foucault, que destaca o “poder disciplinar” e governamental, que está preocupado, em primeiro lugar, com a regulamentação e a vigilância e, em segundo lugar, com o indivíduo e o corpo. Tal poder, produto de novas instituições coletivas e de grande escala da modernidade, ocupa-se em manter as vidas e atividades que assegurem uma coletividade “dócil”, priorizando a questão de massificar para individualizar. O quinto descentramento é o impacto do feminismo, que propôs uma política de identidade social, questionando a clássica distinção entre “dentro” e “fora”, “privado” e “público” e abrindo novas arenas sociais de discussão como família e sexualidade, além de enfatizar o modo de formação e produção dos sujeitos, numa politização da subjetividade.

De tais descentramentos resultou a chamada identidade pós-moderna, termo em que predomina o sentido de exorcizar o velho (a modernidade) em detrimento de articular o novo (o pós-moderno). O fim das ideologias, o surgimento de uma nova cultura hedonista, o destino da comunicação e do consumo de massa, o psicologismo e o culto do corpo mostram que há, na atualidade, novas formas de capitalismo e democracia.

<sup>4</sup>HUIZINGA, 1996.

## CAPÍTULO I

### **A literatura e o cinema na transição dos séculos XX e XXI : violência e estratégias narrativas**

A vítima ruidosa que aprova seu opressor se faz duas vezes prisioneira.

RADUAN NASSAR

A violência transforma em coisa toda pessoa sujeita a ela.

SUSAN SONTAG

No mundo contemporâneo, as relações entre a produção literária e a produção audiovisual tornam-se cada vez mais estreitas. Se em seus primórdios o cinema buscava sua conformação narrativa na literatura e no teatro, atualmente a literatura se apropria de técnicas cinematográficas, promovendo um processo de trocas simbólicas contínuas, que abrangem aspectos formais, temáticos e culturais.

Arlindo Machado<sup>5</sup> afirma que as formas expressivas de arte do final do século XX surgem no contexto da inserção de tecnologias da informática em sua produção, dos progressos das telecomunicações e do estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. A esses determinantes somam-se a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta recente do comportamento instável do universo e o esfacelamento das dicotomias na divisão social e política do planeta.

Num ambiente em que predominam a efervescência tecnológica, a compressão do tempo e a violência generalizada, seja nas produções ficcionais, no cotidiano ou na disputa e na manutenção da hegemonia política mundial, um conjunto de produções artísticas instiga o espectador e o leitor a assumirem uma postura crítica, problematizando a questão da violência por meio de narrativas inovadoras.

Tais características talvez evidenciem o que Roger Dadoun assinala em seu livro *Homo violens*,<sup>6</sup> em que evoca a etimologia da palavra violência, que deriva do latim *vis* e significa “emprego da força”, “vias de fato” ou “força das armas”, para comentar a violência como uma dimensão presente na ação e na apreensão do mundo pelo homem. Violência é, portanto, “ação ou efeito de violentar, de empregar força

---

<sup>5</sup> MACHADO, 1996.

<sup>6</sup> DADOUN, 1998.

física (contra alguém ou algo) ou intimidação moral contra (alguém); ato violento, crueldade, força”, “exercício injusto de força ou de poder”, “cerceamento da justiça e do direito; coação, opressão, tirania” e, ainda, em uma acepção jurídica, “relação sexual mantida com uma mulher mediante a utilização da força; estupro.”<sup>7</sup>

Dessa maneira, filmes como *Dogville*,<sup>8</sup> de Lars Von Trier, *Funny games*<sup>9</sup> [Violência gratuita] de Michael Haneke, *Contra todos*,<sup>10</sup> de Roberto Moreira, em conjunto com as obras literárias *Famílias terrivelmente felizes*,<sup>11</sup> de Marçal Aquino, o livro *Passaporte (relatos de viagem)*<sup>12</sup> e o conto “Nossa Senhora Aparecida”<sup>13</sup> de Fernando Bonassi — todos realizados entre o final do século XX e o início do século XXI — procuram, por meio de narrativas experimentais que instigam o espectador à sensação de repulsa, questionar ou evidenciar a violência na sociedade contemporânea, suas novas relações de poder e o tipo de subjetividade próprio da época atual. Obras que fogem do lugar-comum podem ser apreciadas esteticamente, mesmo incitando sensações de choque ou desgosto.

O artifício não é novo, conforme já comentava Aristóteles no capítulo IV da *Arte poética*, quanto ao prazer experimentado pelo leitor diante de uma obra que não privilegia o aprazível: “objetos reais que não conseguimos olhar sem custo, contemplamo-los com satisfação em suas imagens mais exatas: é o caso dos mais repugnantes animais ferozes e cadáveres.”<sup>14</sup> A inovação da literatura de transição dos séculos XX e XXI está nas narrativas que, em sintonia com as características destacadas por Ítalo Calvino em *Seis propostas para o próximo milênio*,<sup>15</sup> privilegiam a leveza, a rapidez, a exatidão, a visibilidade e a multiplicidade, bem como seus contrários. Embora argumente em favor da leveza, por exemplo, o referido autor esclarece que não considera menos válidos os argumentos favoráveis ao peso: “apenas penso ter mais coisas a dizer sobre a leveza”.<sup>16</sup> Peso e ambigüidade, com efeito, são traços marcantes das obras aqui analisadas, que também se concentram em conceitos eleitos pelo autor, como visibilidade e multiplicidade, numa alquimia própria a cada uma delas.

---

<sup>7</sup> HOUAISS, 2001.

<sup>8</sup> DOGVILLE. Lars Von Trier, 2003.

<sup>9</sup> VIOLÊNCIA gratuita (*Funny games*). Michael Haneke, 1997.

<sup>10</sup> CONTRA todos. Roberto Moreira, 2004.

<sup>11</sup> AQUINO, 2003.

<sup>12</sup> BONASSI, 2001.

<sup>13</sup> BONASSI, 2003.

<sup>14</sup> ARISTÓTELES, 2003, p. 244.

<sup>15</sup> CALVINO, 1990.

<sup>16</sup> CALVINO, 1990, p. 15.

A consistência, outro valor sugerido como emblemático das propostas literárias do século XXI, não foi estudada devido à morte de Calvino. Entretanto, penso que, a exemplo do que se diz sobre os tapetes persas — têm forçosamente um ponto errado, para não atrair a ira divina sobre sua perfeição —, Calvino deixou aos teóricos e amantes da literatura uma lacuna fértil para o possível preenchimento daquilo que seria sua dissertação sobre a consistência, ou para a proposição de outros valores para o texto ficcional. Mas, enquanto Calvino busca os valores mais luminosos para o século XXI, os objetos de estudo desta dissertação se consagram aos aspectos mais sombrios dessa época, ao tratarem de características repugnantes ou grotescas da natureza humana.

## 1. Violência e fragmentação do sujeito

### 1.a. Passaporte: relatos de viagens

Com uma bolsa de estudos do *Kunstlerprogramm*, do *Deustcher Akademischer Austauschdienst* — DAAD, o escritor brasileiro Fernando Bonassi escreveu, quase integralmente, entre maio e setembro de 1998, o livro de microcontos *Passaporte (relatos de viagens)*.<sup>17</sup> Embora fruto de financiamento acadêmico, *Passaporte* não tem pretensões teóricas evidentes. Entretanto, por meio de estratégias narrativas inovadoras, o autor suscita o debate acerca de algumas características importantes da produção literária atual. A apresentação visual do livro e sua narrativa fragmentada sublinham a abordagem diferenciada de temas como a violência, a sexualidade e a fragmentação dos sujeitos enquanto traços marcantes da literatura do início do século XXI e, portanto, também presentes nas demais obras analisadas neste trabalho.

“Salvo-conduto pessoal e intransferível, emitido pela autoridade de um Estado para o livre trânsito de seus nacionais no país que lhes admite o ingresso em seu território”<sup>18</sup> ou “licença franca e ampla dada a alguém para executar alguma coisa”,<sup>19</sup> o documento chamado “passaporte” é apropriado por Bonassi em termos de título, forma, percursos de viagens, permissões e restrições de trânsito, além de outros significados.

---

<sup>17</sup> BONASSI, 2001.

<sup>18</sup> HOUAISS, 2001.

<sup>19</sup> HOUAISS, 2001.

O livro *Passaporte* provoca estranhamento e curiosidade à primeira vista, pois não é um livro tradicional. Medindo 14,2 x 9,0 cm, *Passaporte* tem dimensões reduzidas, em relação às de um livro comum, e muito próximas às do próprio documento que quer simular (que mede 12,5 x 8,7 cm). Além disso, o livro se assemelha ao documento em muitas outras características, o que evidencia como emblemática da contemporaneidade a apropriação que o autor faz da imagem como parte integrante da narrativa literária. As diferenças entre o *Passaporte* de Bonassi e o documento só fazem acentuar o papel da metáfora como suporte narrativo.<sup>20</sup>

Em um passaporte brasileiro, recobrem-se com capa comum 16 folhas de papel especial verde claro. O brasão da República Federativa do Brasil de cor verde escura inscreve-se ao centro de cada uma de suas 32 páginas numeradas. As primeiras páginas registram dados pessoais e a última, o endereço e outras informações sobre o titular do documento.

Encadernado em capa grossa, o livro *Passaporte* tem 137 contos dispostos em 80 folhas de papel tipo cartão verde claro, nas quais se inscrevem várias ilustrações em textura verde escura: já na capa, onde ficaria o brasão da República, insere-se uma lâmina de barbear. Em suas páginas internas, estão presentes ilustrações de pichações, atos sexuais e partes do corpo humano. A abertura do livro apresenta informações como ficha catalográfica e dados editoriais, além do prefácio. Na página final da publicação, estão disponíveis dados do escritor.



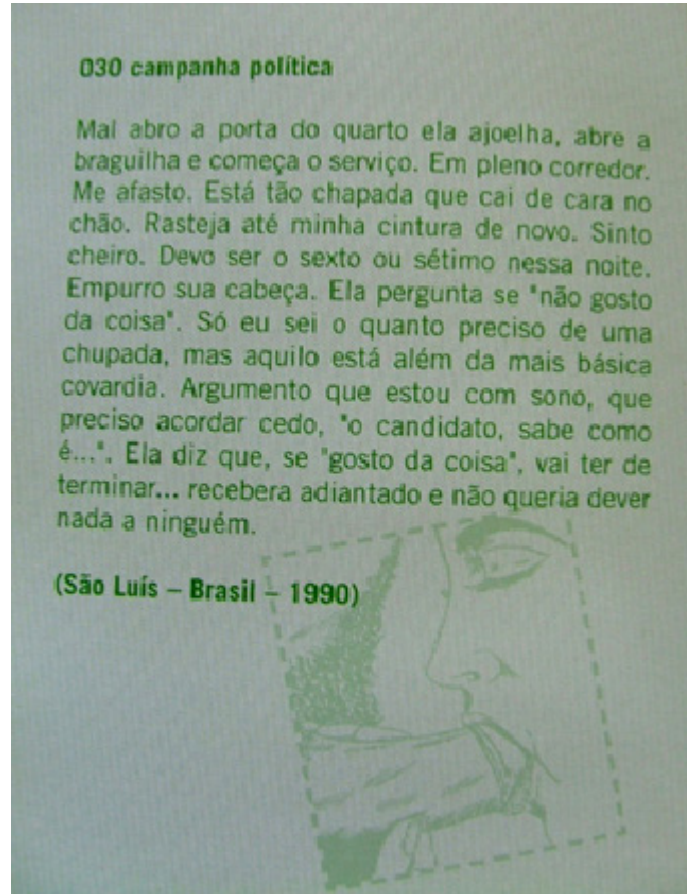
A autoria do livro, grafada em local correlato ao da República no passaporte, evidencia os paralelos traçados por Bonassi entre os poderes do Estado e o do autor: enquanto um domina o indivíduo, o outro controla seus personagens.

<sup>20</sup> O governo federal brasileiro passou a emitir um passaporte azul, com novos dispositivos de segurança, entre dezembro de 2005 e fevereiro de 2006, para se adequar às normas internacionais estabelecidas pela Organização das Nações Unidas. Disponível em [http://www.dpf.gov.br/web/servicos/passaporte\\_novo.htm](http://www.dpf.gov.br/web/servicos/passaporte_novo.htm). Acesso em 08.09.2005.

*Instantâneos sórdidos da pós-modernidade, cartões-postais da desilusão. Neste seu Passaporte, com uma escrita dura e um olhar devastador, Fernando Bonassi viaja pelo mundo — de Jardinópolis à Europa Oriental —, provocando uma revolução na chamada literatura de viagem.*

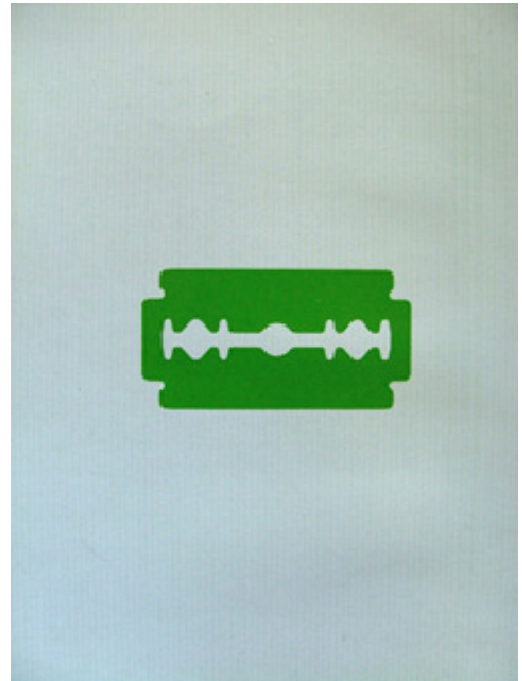
Nota dos editores, na contracapa do livro *Passaporte*, ratifica o convite a um mundo de trajetos perturbadores.

Assim como o passaporte permite aos cidadãos viajar pelo mundo e registrar em suas páginas essa trajetória no espaço e no tempo, Bonassi, em seu livro, abre ao leitor a possibilidade de percorrer tempos e espaços ficcionais ao acompanhar suas narrativas. Com aproximadamente meia lauda de extensão (550 caracteres), os microcontos são numerados e dispõem-se em linhas paralelas que evitam o ângulo reto com as bordas da página, sendo registrados como se fossem carimbos de viagem. Isso por vezes obriga o leitor a mudar a posição do livro para fazer a leitura.



Pichações, palavrões, atos sexuais, além de partes do corpo, estão inseridos nos contos como se fossem decalques de paredes de metrô, banheiros públicos e muros de ruas ermas. As ilustrações de boa parte dos microcontos induzem o leitor à sensação de que ele está em locais públicos, mas distantes da fiscalização da polícia.

Dentre todas as imagens, entretanto, destaca-se a lâmina de barbear, que se inscreve no centro da capa de *Passaporte* em oposição ao brasão da República do passaporte comum. A lâmina também abre e fecha o conjunto de microcontos do livro, conferindo circularidade à narrativa.



Dos símbolos reunidos no brasão da República, a espada destaca-se como o contraponto do ícone lâmina escolhido pelo autor para registrar a violência e o perigo. De um lado, a espada denota lei, masculinidade e uso da força, de maneira organizada, para atacar. De outro, a lâmina de barbear (cuja marca comercial “Gillette” lembra bissexualidade, manuseio precário e direção desorganizada para a defesa pessoal) denota um sentido de marginalidade.

O termo “gilete” deriva da marca *Gillette* e, genericamente, designa lâmina. Mas também possui outras acepções no imaginário popular brasileiro: “motorista ruim; barbeiro, navalha”<sup>21</sup> e “indivíduo bissexual”.<sup>22</sup> Tal qual registrada no livro, sem apoio, a lâmina é de difícil manuseio e perigosa para quem a manipula, o que remete também à idéia de risco oposta à de segurança, lembrada pela espada — uma arma de dois gumes, de manuseio preciso, e que metaforicamente está associada ao órgão sexual masculino.

A espada em posição vertical, enfiada até o cabo na estrela-escudo, marca a presença dos militares no golpe que derrubou a Monarquia, em 1889, e destaca-se na série de símbolos idealizados pelo engenheiro alemão Arthur Sauer a pedido do Marechal Deodoro da Fonseca, para compor o Brasão da República.<sup>23</sup>

<sup>21</sup> HOUAISS, 2001.

<sup>22</sup> HOUAISS, 2001.

<sup>23</sup> Disponível em [http://www.expo500anos.com.br/painel\\_38.html](http://www.expo500anos.com.br/painel_38.html). Acesso em 09.05.2005.

A substituição operada no livro *Passaporte* – da espada contida no Brasão da República pela gilete – é uma ironia do autor a respeito das perdas de referência que o cidadão sente em relação à Nação. A lâmina de barbear é o signo mais claro do desgaste que a imagem do Brasil sofre tanto interna quanto externamente.

Para formar uma expressão mais geral sobre o seu conteúdo, poderíamos isolar uma única expressão referente à “gilete”, à espada e ao passaporte dentre os tantos significados desses objetos: “trânsito cortante”. Entendida tanto literal como metaforicamente, essa expressão é pertinente a uma reflexão sobre a epígrafe do livro de Bonassi, uma citação do livro *Triologia suja de Havana*, de Pedro Juan Gutiérrez: “Definitivamente, é assim que se vive: aos pedacinhos, empinando cada pedacinho, cada hora, cada dia, cada etapa, empinando as pessoas daqui e dali dentro da gente. E assim se arma a vida como um quebra-cabeça.”<sup>24</sup>

Também contrastantes, os significados secundários de “passaporte” (salvo-conduto, permissão) e “gilete” (bissexual, motorista ruim) são imanentes à abordagem do autor. Às trajetórias que atravessam as fronteiras físicas entre cidades ou países, Bonassi soma as travessias psicológicas que vão desde aquelas entre passatempo e obsessão até as que extrapolam, por exemplo, os limites da sexualidade: violência no sexo, prostituição, homossexualismo, a presença de travestis etc. A bissexualidade também pode ser associada à ambigüidade da narrativa e está sempre presente nos relatos de *Passaporte*, que nunca esclarecem o leitor quanto à ação ou à interpretação dos personagens sobre suas próprias ações ou seus pensamentos.

A indefinição das causas e conseqüências das ações dos personagens, bem como as ilustrações que remetem a espaços públicos longe dos olhos da polícia, portanto da civilização, remetem a outro significado do termo “lâmina”: limbo. “Expansão laminar”, na acepção utilizada pela Botânica, limbo tem também o sentido de “estado de indecisão, incerteza, indefinição”, “depósito de coisas inúteis”, “ausência de memória”, “exclusão.”<sup>25</sup> Entendido em sentido simbólico, o termo “limbo” tem ainda outras interseções com a narrativa de *Passaporte*. Na religião cristã, a figura do limbo significa morada das almas infantis que, não sendo batizadas, estão afastadas da presença de Deus e sofrem inúmeros castigos. A sensação de abandono que perpassa as narrativas pode ser comparada

<sup>24</sup> BONASSI, p. 8. As páginas do livro *Passaporte* não são numeradas, mas os contos são.

<sup>25</sup> HOUAISS, 2001.



àquela que acomete as almas no limbo teorizado pela religião cristã. Embora algumas narrativas mostrem assassinatos e agressões sem motivo aparente, os personagens são quase sempre peças do sistema, distantes das benesses da civilização ocidental, ou seja, não cometeram nenhum “pecado” imperdoável, mas foram marginalizados dentro da sociedade ocidental capitalista.

A fragmentação do sujeito e da sociedade é a outra característica presente em *Passaporte*. O livro registra — em microcontos cuja conclusão é sempre indicada ao leitor sem jamais se explicitar — situações de ausência de memória, esquecimento, depósito de coisas inúteis, pessoas marginalizadas, *coisificadas* e abandonadas como se fossem lixo. Nessa condição, a memória dos sujeitos é fragmentada, instantânea, tal qual o denuncia a opção estética da narrativa, e não se restringe ao texto e às ilustrações de evidente conteúdo simbólico, mas aparece também na formatação e visibilidade do livro.

Tudo remete a idéias contraditórias entre si tais como as de Estado, representado por símbolos como passaporte, espada, lei, e indivíduo, representado por símbolos como autor, “gilete”, marginalidade, para relevar os conceitos que parecem ser importantes para o autor em sua ousada elaboração de forma/conteúdo. A oposição entre o indivíduo e a organização estatal, implícita na maneira como este se sente perdido e esquecido na sociedade, sugere as idéias de margem, borda, extremidade.

Os microcontos de Bonassi mostram a luta pela sobrevivência, o acúmulo de capital e a guerra como forças motrizes de uma civilização. As narrativas descrevem uma sociedade que nasce da violência e se mantém pelo seu exercício, condenando as pessoas à falta de perspectiva, à desilusão e ao abandono. Banalizada, a violência — vivenciada ou presente como marca do discurso dos personagens — é tema tão constante nos microcontos como o são outros conteúdos a ela associados: morte, solidão, prazeres inúteis, insatisfação da identidade sexual, pobreza.

Os múltiplos relatos expõem, na maioria das vezes de maneira oblíqua, uma determinada ótica quanto à lógica da mudança do século XX para o XXI, que considera a exclusão, a violência e o vício, bem como o consumismo desenfreado de coisas e de pessoas *coisificadas* como provenientes do processo histórico do capitalismo. Às promessas de consumo e benefícios extensíveis a todos (o paraíso) contrapõe-se a transformação de pessoas em objetos comercializáveis e comercializados,

vítimas estilhaçadas em corpos e mentes, indivíduo e sociedade fragmentados. No microconto 010, essa conclusão é apresentada. Ao final de descrições de atividades cotidianas na Polônia em 1939, o autor conclui que “nada disso adianta, porque daqui a pouco a História vai passar por cima de todo o mundo”.<sup>26</sup>

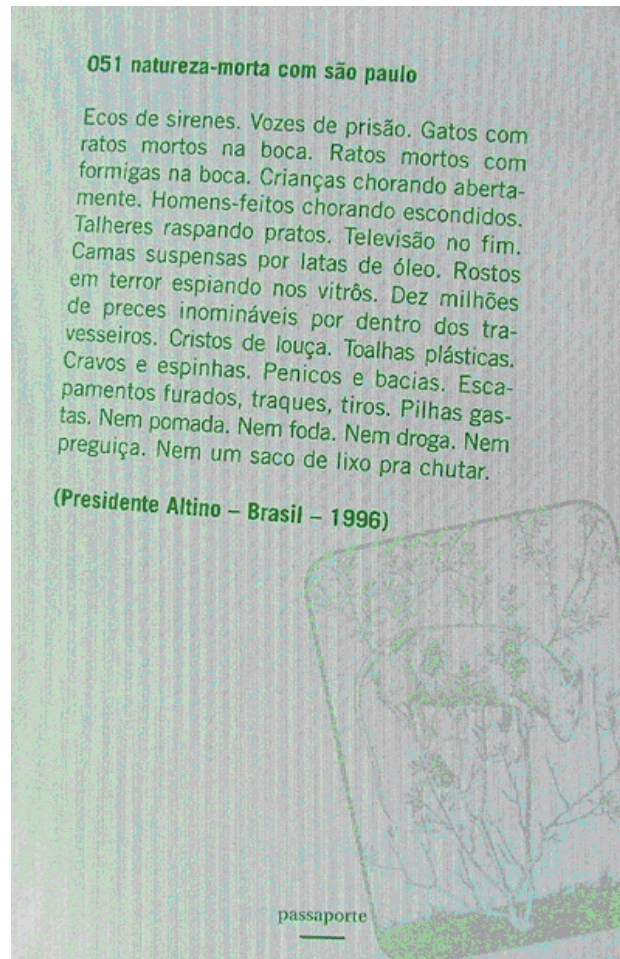
O trecho é uma referência à ascensão nazista durante a II Guerra Mundial, entre 1939 e 1945. Em 2001, data de publicação de *Passaporte*, o autor reflete sobre 1939, período imediatamente anterior à II Guerra, tendo este acontecimento histórico em vista. Esta retrospectiva projetiva confere morbidez e fatalismo às atividades cotidianas dos poloneses, que ainda não sabem sobre a inevitabilidade do conflito mundial. O movimento em direção ao passado tendo em vista o futuro do passado denuncia alguma *intencionalidade* do autor na disposição de tempo e espaço nas trajetórias de *Passaporte*: aparentemente aleatórias, já que o momento da publicação, o anterior à II Guerra e o período do conflito mundial foram selecionados para uma reflexão sobre a fragilidade do indivíduo diante da necessidade de guerrear da humanidade.

Remetendo a lugares tão díspares como Santos (cidade litorânea do estado de São Paulo) e Berlim Oriental (cidade européia que, no período de 1948 a 1989, tinha um muro que demarcava as fronteiras de domínio norte-americano do russo), os microcontos são dispostos de forma aparentemente aleatória quanto a cidades, países e datas em que se passam. A ausência de itinerário preciso acrescenta um caráter pós-moderno a literatura de viagem. Personagens de sexualidade e hábitos diferentes sentem-se estrangeiros tanto em seu próprio território quanto em uma outra nação. Suas viagens territoriais e imaginárias deixam a impressão de abandono, desterro e desesperança.

Um exemplo do tom de desilusão presente em *Passaporte* é o microconto 051, intitulado “natureza-morta com são paulo”. Nesta narrativa, os fatos são, ao mesmo tempo, subjetivos, individuais e objetivos, externos, pois o indivíduo está mesclado com aquilo que sente, ouve e vê.

---

<sup>26</sup> BONASSI, 2001, conto 010.



A fusão entre ambiente e narrativa é observada logo no título “natureza-morta com são paulo”. Se o termo são paulo, que indica um lugar, fosse apenas um pano de fundo para a natureza-morta, a preposição escolhida para unir os dois termos, “natureza-morta” e “são paulo”, seria a preposição “em”. Mas a preposição “com”, presente no título, oferece pelo menos duas possibilidades de interpretação, tomadas conjuntamente. Uma interpretação possível é a de que o termo “natureza-morta” é indissolúvel do seu ambiente, “são paulo”, de tal maneira que a preposição “com” foi escolhida. O termo “natureza-morta”, ao se referir a acontecimentos de seres humanos e vivos, como veremos adiante, indica um estado de quase-morte de seres que deveriam viver.

Outra interpretação vem reforçar o tom amargo da primeira, é a de que os fatos narrados a seguir, relatados de maneira descritiva, representados pelo termo “natureza”, estão mortos com São Paulo, ou seja, o termo São Paulo está morto juntamente com a natureza. Essa segunda possibilidade reforça o teor sombrio da natureza humana, pois a “natureza” que Bonassi descreve é caótica e sanguinária: o local indicado no texto, a cidade de Presidente Altino, no estado de São Paulo, abriga um dos

três Centros de Detenção de Pinheiros,<sup>27</sup> o CDP 3, conhecido como “Cadeião de Pinheiros”, cenário de muitas rebeliões de presos com conflitos que acabaram em morte.

O microconto mistura sons (“Ecos de sirenes” e “Vozes de prisão”) que indicam a presença humana indiretamente com a morte de animais (“Gatos com ratos mortos na boca”, “Ratos mortos com formigas na boca”), para, em seguida, descrever pessoas tristes (“Crianças chorando abertamente” e “Homens-feitos chorando escondidos”). O trecho “Gatos com ratos mortos na boca”, seguido da frase “Ratos mortos com formigas na boca”, sugere um ciclo de violência e morte.

A seqüência de frases, todas intercaladas por ponto final, a maioria sem verbo, sugere uma descrição, e vai de sintoma de presença humana a animal e, finalmente, homens e crianças, reforçando a coisificação do homem. Essa mesma estrutura se repete mais uma vez: são descritos objetos inanimados que denotam a presença humana, para depois retornar à descrição de pessoas, em duas sentenças que aumentam a sensação de desespero: “Rostos em terror espiando nos vitrôs. Dez milhões de preces inomináveis por dentro dos travesseiros.” O ciclo de frases que vai de elementos inanimados que denotam presença humana até à descrição da mesma é retomado, mas dessa vez percebe-se o pensamento do narrador em 1ª pessoa (a partir do termo “Nem”), indiferenciado da descrição. Ele está entediado e sem estímulo. Este constante repetir de estruturas similares pode ser interpretado como um moto-contínuo da violência, a “natureza-morta” a que o título do microconto se refere.

A última seqüência descritiva (“Cristos de louça. Toalhas plásticas. Cravos e espinhas. Penicos e bacias”), ainda sem a evidência de um sujeito em 1ª pessoa, mostra a maneira de composição de todo o conto. Bonassi, nesse trecho, descreve elementos de um ambiente *kitsch* que se aproximam da sala de estar e do banheiro, e ora se entrecruzam formando um terceiro sentido. A palavra “cravos”, por exemplo, está na frase junto a espinhas, o que sugere a presença de uma pessoa no banheiro, mas pode ser associada a “Cristos”, sugerindo os ferimentos nas mãos de Cristo, e, portanto, a imagem de Jesus crucificado.

O potencial criativo da escrita livre foi defendido por Mário de Andrade no “Prefácio interessantíssimo”,<sup>28</sup> que introduz suas *Poesias completas*. Nesse texto, Andrade afirma que “Marinetti foi

---

<sup>27</sup> Disponível em [http://www.radiobandeirantes.com.br/reporteronline/interna.asp?id\\_not=56151](http://www.radiobandeirantes.com.br/reporteronline/interna.asp?id_not=56151) e <http://www.defesnet.com.br/mout/oespsniper/>. Acesso em 26.09.2005.

<sup>28</sup> ANDRADE, 1972.

grande quando redescobriu o poder sugestivo, associativo, simbólico, universal, musical da palavra em liberdade,<sup>29</sup> e afirma que o único erro do autor foi ter se transformado a descoberta em regra obrigatória, destruindo o seu potencial criativo.

Mário de Andrade diferencia a “poética melódica”, que se atém à frase gramatical, cujas palavras são associadas a notas, da “polifonia poética” ou “harmonia lírica”, que combina frases como se fossem melodias. Os termos da harmonia lírica, presentes na obra de Bonassi, não teriam uma conexão lógica aparente. Caberia ao leitor, afirma Andrade, o papel de construir o significado das frases em seqüência do texto polifônico. Para defender a harmonia lírica, o autor dá um exemplo do cotidiano próximo ao leitor.

Entretanto: si você já teve por acaso na vida um acontecimento forte, imprevisto (já teve, naturalmente), recorde-se do tumulto desordenado das muitas idéias que nesse momento lhe tumultuaram no cérebro. Essas idéias, reduzidas ao mínimo telegráfico das palavras, não se continuavam, porque não faziam parte de frase alguma, não tinham resposta, solução, continuidade. Vibravam, ressoavam, amontoavam-se, sobrepunham-se. Sem ligação, sem concordância aparente - embora nascidas do mesmo acontecimento - formavam, pela sucessão rapidíssima, verdadeira simultaneidade, verdadeiras harmonias acompanhando a melodia energética e larga do acontecimento.<sup>30</sup>

Apesar de diferenciar a poética melódica da harmonia lírica e defender a última, Andrade acredita que um estilo possa contribuir com o outro na construção da literatura, ou seja, não apregoa a obrigatoriedade de nenhum estilo.

O microconto 051, de Fernando Bonassi, é um dos mais fragmentados de todo o livro *Passaporte*, e ilustra uma tendência da polifonia de todas as narrativas dessa obra. Com foco narrativo geralmente em terceira pessoa e desenvolvidos de maneira fragmentada, os contos indicam, pela inserção marginal na história, muitos dos abandonados pelo sistema. Sensações de inquietude e situações ambíguas vividas pelos personagens são reforçadas por reviravoltas narrativas comuns na última ou na penúltima frase de impacto, bem como pelo eventual acréscimo, de elementos completamente novos, à história contada.

Para refletirmos sobre a fragmentação dos sujeitos desses microcontos é pertinente lembrar uma proposição de Michel de Certeau mencionada por Ivete Walty no livro *Corpus rasurado*:

<sup>29</sup> Disponível em <http://www.geocities.com/SoHo/Nook/4880/mario.html>. Acesso em 24.09.2005.

<sup>30</sup> Disponível em <http://www.geocities.com/SoHo/Nook/4880/mario.html>. Acesso em 24.09.2005.

exclusão e resistência na narrativa urbana,<sup>31</sup> no qual se analisam relatos da população de rua de Belo Horizonte. Segundo Walty, Certeau explica que “os excluídos constroem seu cotidiano, inserindo-se novamente nas malhas do sistema que os exclui.”<sup>32</sup> A autora também afirma que “o que se pode constatar é que, atualmente, a linguagem com que eles constroem seu mundo é, como já se disse, feita dos cacos, dos detritos do mundo excludente. Um desses detritos é a violência das armas e das drogas.”<sup>33</sup>

Outro elemento pertinente à análise desse microconto é a ilustração. Na página da narrativa está ilustrada uma carta de baralho, com o desenho de uma árvore apenas com galhos e um rato e formigas ao seu redor, o que pode indicar que ele está morto. A imagem do rato morto com formigas está presente no texto. Se a carta for associada às cartas de tarô, baralho místico utilizado para prever o futuro, é possível interpretar que o destino da natureza é perecer, morrer.

Situações de miséria física e emocional são apresentadas em *Passaporte*. Um dos extremos possíveis a que o ser humano pode chegar a época de guerra é um dos temas do microconto “são petersburgo 1998”.

#### 014 são petersburgo 1998

Durante o cerco de Leningrado, Yuri gostava do inverno por três razões: parava os alemães, alguma coisa chegava pela trilha do Ladoga congelado e os cadáveres deixavam de feder. Enquanto esperavam por isso, a mãe de Yuri lhe dava um cinto pra chupar. Era uma época em que as pessoas morriam tanto que estavam sempre se despedindo. *Yuri e sua mãe também comeram outras coisas que não eram exatamente de comer... mas ele não quer falar sobre seu pai* [grifo meu]. O que importa é que pelo menos os dois sobraram, e hoje Yuri nem liga que suas calças fiquem caindo. (Colônia – Alemanha – 1998)<sup>34</sup>

Essa narrativa, menos fragmentada que a analisada anteriormente, ilustra bem a questão do elemento-surpresa por mim grifado: nada no conto, nem antes nem depois, faz menção ao pai de Yuri, que provavelmente morreu durante o cerco de Leningrado.<sup>35</sup> O canibalismo está presente na associação

<sup>31</sup> WALTY, 2005, p. 46.

<sup>32</sup> DE CERTEAU, 1994, *apud* WALTY, 2005, p. 46.

<sup>33</sup> WALTY, 2005, p. 46.

<sup>34</sup> BONASSI, 2001, conto 014.

<sup>35</sup> O cerco de Leningrado foi parte do ataque alemão à União Soviética durante a II Guerra Mundial (1939-1945). Durante 900 dias – entre novembro de 1941 e janeiro de 1944 – os cidadãos de Leningrado, cidade russa atualmente denominada São Petersburgo, foram submetidos a um cerco onde pereceram 1 milhão de civis e militares, a imensa maioria de frio, fome e doenças como tifo, escarlatina e icterícia. Alguns cidadãos teriam praticado o canibalismo com parentes mortos para não morrer de fome, enquanto os cemitérios tiveram que ser vigiados por guardas armados para impedir que cidadãos famintos violassem os túmulos recém-enterrados em busca de algo para comer. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A3o\\_Petersburgo\\_\(R%C3%BAssia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A3o_Petersburgo_(R%C3%BAssia)). Acesso em 03.10.2005.

entre comer “coisas que não eram exatamente de comer” e o pai, o que indica que, em um momento de extrema fome, mãe e filho comeram o cadáver do pai. A violência, embora não seja mencionada diretamente, e sim por associação, é uma presença constante e latente, tanto através da menção ao cerco de guerra como através do canibalismo. A ilustração de números em série, semelhantes aos tatuados nos judeus nos campos de concentração, reforça o cenário de opressão e violência.

Os contos de Bonassi, portanto, apresentam mais um contexto de violência e exclusão do que dão uma conclusão definitiva sobre os temas abordados. A frase de encerramento desse conto corrobora essa tendência. Após aludir ao canibalismo do pai, um tema muito forte, a narrativa termina com uma frase vaga, que indica a persistência da fome: “O que importa é que pelo menos os dois sobraram, e hoje Yuri nem liga que suas calças fiquem caindo.”

Italo Calvino define esse traço como “a incapacidade de concluir”,<sup>36</sup> no capítulo Multiplicidade, em *Seis propostas para o próximo milênio*. Ali, Calvino admite que os autores abordam a multiplicidade de maneira diversa e discorre sobre o tratamento da questão pelos escritores Camilo Emilio Gadda, em *Aquela confusão louca da via Merulana*<sup>37</sup> e Robert Musil, em *O homem sem qualidades*.<sup>38</sup> Calvino assinala que Gadda deixa-se envolver por uma rede de relações, enquanto Musil dá a impressão de compreender tudo sem se deixar envolver. Presente também em “Nossa Senhora Aparecida”, essa característica é apontada pelo escritor e crítico italiano como própria dos grandes romances do século XX: a idéia de enciclopédia aberta. Embora comente a contradição entre os termos “enciclopédia” e “aberta”, uma vez que a enciclopédia tem em sua definição o objetivo de exaurir o conhecimento do mundo, Calvino admite que “Hoje em dia não é mais pensável uma totalidade que não seja potencial, conjectural, múltiplice.”<sup>39</sup>

Emblemática da literatura contemporânea finissecular, a ampla multiplicidade de imagens poderia nos induzir, entretanto, ao equívoco de avaliá-la como característica de uma eventual superficialidade da obra. Mas considero que essa maneira de encarar as coisas seria simplória e conservadora. *Passaporte* nos diz muito dos dias atuais com sua fragmentação e sua linguagem que remete à visualidade.

<sup>36</sup> CALVINO, 1990, p. 124.

<sup>37</sup> GADDA, 1982.

<sup>38</sup> MUSIL, 1989.

<sup>39</sup> CALVINO, 1990, p. 131.

O universo fragmentado do livro relaciona-se com a estrutura combinatória da hipermídia, termo que mostra, segundo Arlindo Machado, a dimensão epistemológica de qualquer texto ou escritura, seja ela informatizada ou não. Para Machado, “Todo o texto, mesmo o texto linear e seqüencial, é sempre a atualização (necessariamente provisória) de uma infinidade de escolhas, um repertório de alternativas que, mesmo eliminadas na apresentação final, continuam a perturbar dialogicamente a forma oferecida como definitiva.”<sup>40</sup>

### 1.b. “Nossa Senhora Aparecida”

A fragmentação do sujeito e a questão da violência associada ao desequilíbrio psicológico são abordadas no conto “Nossa Senhora Aparecida”, também de autoria de Bonassi. O subúrbio — ambiente próximo ao exibido no filme *Contra todos* e em alguns contos presentes em *Famílias terrivelmente felizes* — é o cenário dessa narrativa, em que um homem pobre, chamado Devanir, torna-se matador, experimenta uma crescente perturbação psicológica e tem uma visão da santa de sua devoção.

A causa do surgimento da violência também é contextualizada: os moradores precisam de justiça ou controle social em um lugar pobre — necessidades que não são atendidas — e recorrem a um matador, personalizado em Devanir. O primeiro assassinato, cometido por ele antes de se tornar matador profissional, é o de um bêbado como seu pai. Após esse assassinato, simbólico e real, Devanir, sem outras perspectivas, vai aceitando encomendas de assassinatos, o que parece uma consequência natural de seu ambiente.

As possíveis ressalvas à profissão de matador adotada por Devanir são demovidas rapidamente pelo personagem: “No começo enjoava, mas depois se acostumou”.<sup>41</sup> A fronteira entre a vida e a morte sobressai, na trama, quando Devanir sobrevive a um afogamento e passa a ser devoto de Nossa Senhora Aparecida, cuja imagem de gesso mantém em cada um dos dois cômodos de sua casa.

A questão ética de ser matador, aparentemente superada em uma frase sem grandes explicações, de fato jamais é abandonada, conforme demonstram episódios concretos. Devanir, então, começa a ouvir barulhos e a ficar nervoso, o que o faz procurar um médico e pedir calmantes. Um dia, sob efeito de remédios, vê a santa pedindo-lhe que não mate mais crianças, ao mesmo tempo em que o chama de “bosta” e “burro”.

<sup>40</sup> MACHADO, 1997, p. 253.

<sup>41</sup> BONASSI, 2003.



Devanir parece não se importar muito com a aparição de Nossa Senhora, que poderia ser atribuída a um delírio ou à manifestação de culpa potencializada pelos remédios. O personagem, com isso, dispara contra a imagem da santa, estilhaçando sobre o guarda-roupa a estátua de gesso que se poderia considerar o símbolo de sua própria consciência. Mas o conto termina sem que se saiba se ele deixou a profissão de matador. Persiste a ambigüidade de motivações e restrições do personagem quanto ao exercício de matar, conforme se pode ver a seguir:

Devanir puxou a arma e disparou. A bala flutuou pelo corpo da santa e foi estilhaçar o gesso por cima do guarda-roupa. Ela olhou pra própria imagem aos pedaços e riu. Devanir sentiu falta de ar, caiu de joelhos e chorou. Quando se ergueu, a santa tinha desaparecido. Então sentiu um pouco de vergonha e prometeu não tomar mais aquele remédio esquisito, mas ninguém sabe se deixou de fazer maldade.<sup>42</sup>

Como os relatos de *Passaporte*, o conto tem um fim brusco e inconclusivo, apresentando frases curtas, em texto dinâmico com motivações sucessivas dos personagens e um final com interpretação ambígua, além de estar ambientado no espaço suburbano. Também têm a mesma lógica as aproximações entre causa e consequência da violência, nos microcontos de *Passaporte*: a violência é gratuita e relaciona-se à exclusão e à falta de perspectiva dos personagens, que se comportam de acordo com as regras de um sistema viciado, violento e explorador, do qual não se diferenciam.

## 2. Violência e marginalidade

### 2.a. *Famílias terrivelmente felizes*

Os microcontos de *Passaporte*, aleatoriamente organizados pelo autor, se colocados em ordem crescente de datas, descrevem uma trajetória que a partir do interior do Brasil tece uma rede cuja trama tem como pólos privilegiados São Paulo, no Brasil, e Berlim, na Alemanha. Se colocados na mesma ordem, os contos do livro *Famílias terrivelmente felizes*,<sup>43</sup> de Marçal Aquino, percorrem o trajeto oposto: do centro e do subúrbio da metrópole partem para locais de extrema pobreza nas favelas e fronteiras do Brasil; da vida da classe média à dos miseráveis, marginalizados e marginais. No entanto, o autor focaliza ambientes similares aos do conto “Nossa Senhora Aparecida”.

---

<sup>42</sup> BONASSI, 2002.

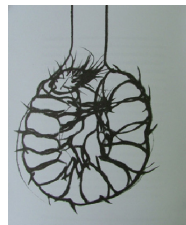
<sup>43</sup> AQUINO, 2003.

Nas três obras, o espaço físico sublinha o tema da marginalidade em suas múltiplas abordagens, que vão desde a descrição das relações entre grupos marginais até o enfoque de personagens em tal estado de abandono e desilusão, que parecem estar à deriva da história. Dos conflitos de poder entre os personagens surge a violência, associada a diversas amplitudes e dimensões do relacionamento humano e a circunstâncias várias como a necessidade de sobrevivência, e as dificuldades nos relacionamentos familiares e amorosos.

Idéias de suicídio narradas na primeira pessoa, angústias profissionais e discriminações de raça, gênero ou deficiência física são pretexto para tratar de temas como a lógica de dominação e exclusão que perpassa a vivência de personagens pertencentes a estamentos sociais tão diversos como os de profissionais liberais, assalariados, operários e marginalizados. Aquino se aprofunda nas causas ou conseqüências da violência desenfreada e mostra, em sua narrativa, momentos em que regras sociais se transformam em imposições e opressões.

A fragmentação da narrativa é outro recurso utilizado para destacar os conflitos entre os personagens. Em três dos vinte e um contos, o autor realiza experimentações de linguagem, ao mesclar narrativas em primeira e terceira pessoa do singular em um mesmo texto.

Concentrados no período de 1989 a 2002, os contos de *Famílias terrivelmente felizes* reúnem compilações de trabalhos anteriores e contos inéditos. Sem apresentar o trabalho diferenciado em relação ao formato e à ilustração de *Passaporte*, o livro traz imagens de insetos, ratos, rabiscos ininteligíveis ou marcas de urbanidade, como telhados de casas e antenas elétricas.<sup>44</sup>



A imagem da lagarta em vias de fazer um casulo é estampada na capa e repetida em uma página interna. O símbolo deste embrião é associado à hibernação e posterior metamorfose e pode referir-se à maturidade do escritor marcada pela mudança de foco verificada em seus contos: da metrópole para o subúrbio, de um ambiente “civilizado” ao marginal. A lagarta também pode ser relacionada à violência que eclode nas narrativas, numa alusão ao irônico título do livro.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Ilustrações de Ulisses Bôscolo de Paula.

<sup>45</sup> Ilustrações de Ulisses Bôscolo de Paula.

"Viver é uma coisa cansativa, conclui, metafísico e preguiçoso, olhando seu gato. 'O amor é uma neurose', disse um médico seu amigo. 'O amor é apenas uma forma de preconceito', escreveu numa carta outro amigo, citando um autor ora em moda. O escritor uma vez ficou apaixonado durante exatos vinte minutos por uma menina do shopping."

Ilustrações: Ulisses Bôscolo de Paula



O desencanto e o cinismo a respeito do amor, além da ironia constante da associação de um sentimento fugaz com um *shopping*, um ambiente de consumo, estão presentes no trecho de conto presente na contracapa do livro. A idéia de que a felicidade está por um triz e pode se perder a qualquer minuto é reforçada na epígrafe do livro: "Nada corrompe mais que a felicidade".

As diferentes formas de opressão dos personagens presentes em *Famílias terrivelmente felizes*, mesmo em ambientes distintos e com causas diferenciadas, podem ser analisadas sob a ótica de Roger Dadoun<sup>46</sup> no ensaio em que ele discute o caráter violento do homem. Dadoun mostra, por exemplo, aspectos interessantes do funcionamento de grupos terroristas, que apresentam uma dinâmica de violência dupla: uma voltada para o objetivo externo e outra referente à manutenção do poder dentro do próprio grupo, a qual pode ser observada nos rituais violentos de iniciação.

O mecanismo de coesão de grupos marginais, voltados para o crime, suas possíveis fissuras de poder e possibilidades de desagregação são tema de vários contos de Marçal Aquino. Em sua narrativa, os grupos se extinguem pelo desequilíbrio das relações internas, em furtos, assassinatos, delações e traições de diversos níveis. Muitas vezes, o agente da violência não obtém o resultado esperado e sua agressividade volta-se contra si mesmo.

A associação entre violência e relações de poder familiares, outro tema abordado por Aquino, também encontra referência de análise em Roger Dadoun. Alguns contos mostram a dominação patriarcal estabelecida de forma aparentemente pacífica, gerando conseqüências funestas para os filhos oprimidos. Nesse sentido, o conto "A família no espelho da sala"<sup>47</sup> retrata o ambiente repressor de uma família de classe média. Narrado na primeira pessoa do singular, o conto contrasta a vida presente

<sup>46</sup> DADOUN, 1998.

<sup>47</sup> AQUINO, 2003.

com as reminiscências da adolescência de um repórter. Em um trecho que provavelmente gera o título do livro, ele se lembra do pai austero e da falta de carinhos em casa:

Os meninos cresceram nesse ambiente de afetos rarefeitos e não sei exatamente o que isso significou para cada um. Mas acho que a louça manuseada com tanto zelo ocultava sob o pó acumulado os arranhões, disfarçava as trincas. Como se algo *terrível* [grifo meu] estivesse sendo gestado. Lentamente.<sup>48</sup>

Relações familiares marcadas por opressão, agressão e exclusão também compõem a temática do conto “Visita”, que mostra as fronteiras difusas entre o ambiente marginal e o dito “civilizado”, ao relatar a visita do narrador ao bordel onde sua irmã trabalha. Regina é condenada à prostituição depois de ter sido flagrada com o namorado e de ter levado uma surra do irmão mais velho, sendo expulsa de casa, com a anuência do pai. Após visitar a irmã, o narrador contempla um cão em morte iminente à beira da estrada e fica perplexo diante do mistério da vida:

Permaneci abaixado, segurando o cão e afagando sua cabeça. Até que ele teve uma espécie de convulsão, esticou-se todo e parou de respirar, mantendo os olhos abertos. Eu levantei e fiquei parado no acostamento da rodovia deserta, olhando o dia clarear. Era uma manhã de luz baça, cheia de nuvens cinzentas. A minha respiração saía como fumaça por causa do frio. Senti que aquele momento continha uma espécie de ensinamento, mas eu não sabia dizer qual era. Então fiquei apenas olhando a vegetação úmida, o céu cinzento e a luz aumentando. Lembro que fiquei em silêncio. Que, feito dizia minha mãe, é como a gente deve ficar diante das coisas que não compreende direito.<sup>49</sup>

Diante da morte do cão e da exclusão de Regina da família, o narrador permanece sensibilizado e lembra-se da mãe quando ela evocava respeito diante do desconhecido. Mas continua sem saber o que fazer. Como esse narrador, outros personagens de Aquino tentam refletir sobre o ambiente em que vivem, a violência que sofrem e suas perdas irreparáveis.

O autor busca desvendar o mecanismo psicológico do personagem violento. No conto “Jogos iniciais”, depois de manter relações sexuais com uma mulher e bater nela, o narrador a acalma com desculpas ardilosas, fingindo arrependimento para continuar a agredi-la posteriormente. Por meio de uma arqueologia das microforças do poder e da violência no cotidiano, Marçal Aquino denuncia seu caráter sistêmico na família, no estado e na marginalidade. O imbricamento entre essas instâncias é visível no embate entre personagens cuja violência é ou vai se tornar rotineira, provocando desesperança e caos.

<sup>48</sup> AQUINO, 2003, p. 34

<sup>49</sup> AQUINO, 2003, p. 114-115.

## 2.b. *Contra todos*

Também abordando uma família, seus conflitos de poder e a violência instaurada em suas relações cotidianas, *Contra todos* tem uma narrativa naturalista, aparentemente linear e desenvolvida no subúrbio de uma metrópole, usando a estética do documentário. Entretanto, é a própria montagem do filme segundo essa estética que denuncia o caráter transitório da verdade, quando apresenta, apenas em seu final, fragmentos de fatos ocorridos no curso da narrativa, mas até aquele momento desconhecidos do espectador. Essa surpreendente reviravolta modifica completamente as interpretações possíveis da história.

Segundo Roberto Moreira, o diretor de *Contra todos*, o título do filme baseia-se na frase “Deus contra todos”, escrita por Mário de Andrade em *Macunaíma*.<sup>50</sup> Moreira declarou, em entrevista,<sup>51</sup> que suprimiu o termo “Deus” do título para evitar polêmicas religiosas quanto à obra. O filme foi comparado na Europa à produção cinematográfica do movimento europeu Dogma 95, cujas produções sem grandes recursos abordavam questões humanas de maneira dramática.

Filmado na zona leste de São Paulo, tendo a maioria dos planos feitos com a câmera na mão, o filme mostra o cotidiano de Teodoro, sua filha adolescente e revoltada (Soninha), sua mulher adúltera (Cláudia), sua amante e companheira de culto (Terezinha). Por trás da fachada de homem religioso e pai autoritário, Teodoro ganha a vida como matador e tem como parceiro Waldomiro, que nutre por ele uma inveja doentia. Para destruir Teodoro, Waldomiro tenta apropriar-se simbólica e sexualmente dessas mulheres.

Por meio de intrigas e ardis, Waldomiro desestabiliza todas as relações de Teodoro, do qual chega a roubar o pagamento por um assassinato; torna-se amante de Soninha e termina por casar-se com Terezinha, depois de denunciar o casamento de Teodoro, antes ignorado pela amante. Como amigo de Cláudia, contribui para que ela acredite ter sido Teodoro o assassino de seu amante, Júlio. A escalada de violência extrapola o núcleo central da narrativa e apresenta um linchamento promovido por marginais e um estupro. A revelação final de que Waldomiro foi o assassino de Júlio reforça o cenário de violência e insegurança generalizadas.

---

<sup>50</sup> ANDRADE, 1987.

<sup>51</sup> Detalhes da concepção do filme disponíveis em <http://www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/contra-todos/contratodos.asp>. Acesso em 17/09/2004.

As perdas irreparáveis causadas por um ambiente marcado pela falta de compaixão, ou pela falta da lei, fazem de *Contra todos* um filme de alto impacto. Seu final responde às principais perguntas que movem o início da trama: quem matou Júlio? Como? Por quê? Mas, como as produções do Dogma 95, o filme de Moreira denuncia tanto as mazelas da realidade quanto a não-resposta a prováveis expectativas, calcadas no senso comum, de que haveria a punição dos culpados. O contraste entre a profusão de violência e a ausência de lei remete à discussão sobre os problemas éticos da contemporaneidade.

### 3. Violência e jogos de linguagem

#### 3.a. *Funny games*

*Funny games*, título original do filme de Michael Haneke, é bem mais sugestivo do que *Violência gratuita*, título do filme em português. Inicialmente, o título original pode ser traduzido como *Jogos divertidos*. A diversidade de significados da palavra *funny*, adjetivo que qualifica a palavra *games*, traduzida como “jogos”, indica muito sobre essa película carregada de sarcasmo, cuja estética se aproxima à da televisão.

A palavra *funny*<sup>52</sup> significa “risível”, “divertido”, mas também “estranho”, “desonesto”, “doente” ou “louco”. No filme, a diversão equivale a um jogo de perversão com que dois rapazes seqüestram e submetem uma família de classe média a todo tipo de ameaças e violências. A dupla também se compraz em provocar angústia no espectador, ao qual se dirige por meio da fala direta à câmera, estratégia utilizada na televisão para documentar ou noticiar os fatos.

A obra começa e termina com os dizeres *Funny games* em vermelho, em uma alusão aos filmes de terror tipo B e também reforçando a circularidade da narrativa. As especulações quanto a possíveis causas do comportamento violento são motivo de piadas dos seqüestradores: eles ironizam a convivência do público com as narrativas violentas nos moldes hollywoodianos, cujos finais são previsíveis e cuja lógica contempla a presença esquemática do agressor, da vítima e do vingador, em papéis tais quais aqueles presentes em filmes como *Um dia de fúria*,<sup>53</sup> de Joel Schumacher.

<sup>52</sup> LONGMAN, 2000.

<sup>53</sup> UM DIA de fúria. Joel Schumacher, 1993.

Em *Funny games*, não há motivação que justifique a violência impingida por Paul e Peter ao espectador e à família Schober, composta por Anna, Georg e seu filho pequeno. Agressão, violação sexual e ameaça à vida são violências físicas tão presentes quanto a tortura psicológica que perpassa toda a narrativa e também envolve o espectador. Uma perversidade jocosa permeia todo o filme, através da ação dos seqüestradores, que impõem jogos aos Schober e aos espectadores para se distraírem, e também trapaceiam com seu próprio discurso, quando o distorcem para se divertirem.

Também está presente, explicitamente, a violência obtida por meio da perversão do discurso e das ações dos protagonistas, tal qual se verifica, de maneira sutil, em *Contra todos*, quando Waldomiro, desmerecido por todos, casa-se com Terezinha após mostrar a ela, sem se identificar, uma fita erótica de Teodoro com Cláudia.

Em *Funny games*, Paul, um dos seqüestradores, perverte a narrativa dentro da própria narrativa, retomando a arma que matou seu parceiro e revertendo o assassinato, pelo uso do recurso *rewind*, presente (pela abreviatura *rew*) no botão de controle remoto do videocassete, que faz retroagir a cena. Com o assassinato de seu parceiro revertido, Paul se vinga matando Georg filho. A idéia inovadora do diretor aumenta as possibilidades narrativas da história, que até então não apresenta esse recurso, além de levantar um debate sobre a espetacularização da violência e a diferença entre a irreversibilidade do real e a reversibilidade da ficção.

### **3.b. *Dogville***

Primeiro filme de uma trilogia *Terra das Oportunidades*, sobre os Estados Unidos,<sup>54</sup> curiosamente filmado em estúdio na Suécia, *Dogville* transcorre em um lugarejo imaginário nas Montanhas Rochosas (EUA), que abriga a jovem Grace em fuga de perigosos mafiosos durante a Grande Depressão Americana e a Lei Seca, entre 1929 e 1933. O introspectivo Tom propõe que a cidade ofereça abrigo a Grace em troca de pequenos serviços dela. Grace, que recusa ajuda num primeiro momento, cede diante do argumento de que estaria sendo arrogante. Aos poucos, porém, os aparentemente pacatos habitantes de Dogville vão exibindo seu lado sombrio e passam a explorar a garota que, impedida de abandonar o lugar, se descobre em uma prisão onde fica exposta a perigos supostamente piores que aqueles a que estava submetida anteriormente.

---

<sup>54</sup> Os demais filmes são *Manderlay*, que entrou em cartaz no Brasil em 2005, e *Washington*, com filmagens previstas para 2007.

As gravações dessa irônica metáfora sobre as relações humanas, com ênfase no mundo contemporâneo hegemônico pela cultura americana, ocorreram num galpão, com poucos elementos de cenário, com marcações no chão e sem paredes dividindo as casas, em uma montagem próxima à da estética teatral. Acrescidas de uma narrativa que remete aos grandes épicos hollywoodianos, as cenas traçam um retrato cruel do comportamento dos personagens e sugerem uma crescente perversidade deles diante da vulnerabilidade de Grace. O final surpreendente do filme, que se desenrola com a expectativa ingênua da protagonista de que os habitantes se regenerem, também é uma ácida crítica à lógica do tradicional cinema americano, preso na dicotomia de mocinhos e bandidos.

A brusca transição do comportamento de Grace, de vítima ingênua a vingadora catártica, e o caráter metafórico do filme sugerem uma crítica à dominação política norte-americana no mundo contemporâneo em sua relação com outros países. A violência, além de ser retratada como uma correlação de forças para a dominação de outros povos, também surge na sua dimensão interpessoal, abrangendo a subjetividade das relações de poder entre os personagens.

A dupla função da transgressão, tanto como planejamento dos personagens em relação à história quanto como estratégia da narrativa em relação ao espectador, é característica comum dos filmes mencionados e de *Dogville*, cuja rede de discursos e de referências teatrais, literárias, filosóficas é surpreendente. O filme transcende a especificidade do período em que se passa a narrativa – a década de 30 – e trata da alma humana, “na parte em que ela cria bolhas.”<sup>55</sup>

Ao final da narrativa, que muitas vezes se arrasta, levando o insuportável para o espectador, de maneira semelhante a *Funny games*, Grace se transforma em um bode expiatório da pequena cidade, passando a ser responsabilizada por infrações de outros moradores. Outra característica marcante dessa escalada de violência é que ela se instala no discurso dos moradores, que pervertem as falas da protagonista, atribuindo a ela intenções malévolas, e justificando, assim, agressões de toda ordem.

Um dos exemplos da perversão do discurso de Grace, para justificar a maldade dos personagens de *Dogville*, pode ser observado no capítulo dois do filme (que é dividido em nove capítulos e um prólogo). Grace conhece Ben, caminhoneiro e um dos habitantes da cidade. Nessa ocasião, Vera, uma professora, o repreende por se encontrar com prostitutas. Na intenção de ser simpática e evitar

---

<sup>55</sup> DOGVILLE. Lars Von Trier, 2003. Expressão tirada da narrativa do filme. Também citada em LAUB, 2003, p. 32.



constrangimentos, Grace ameniza a situação. Mesmo assim, Ben sai envergonhado. Na sétima parte da trama, ocasião em que a violência contra o personagem está instalada de maneira evidente e marcante, Grace tenta fugir pagando a Ben para levá-la para Georgetown, cidade vizinha, de caminhão. O motorista, que já havia recebido o pagamento, cobra de Grace novamente sob a lona do veículo de fuga, e perverte totalmente o sentido do que ouviu dela no capítulo dois, utilizando a defesa que ela fez dele perante Vera como desculpa para estuprá-la.

Grace – Mas eu já paguei.

Ben – Mas, para transportar cargas perigosas, custa caro. Há um adicional. Se fosse um trabalho profissional, eu poderia cobrar mais.

Grace – Mas eu não tenho mais dinheiro.

Ben – Isso não é nada bom. Você disse, uma vez, você disse que eu não tenho muitos prazeres na vida. Você soube que eu via a Laura uma vez por semana e você disse que não era motivo para eu me envergonhar. Eu tenho que pagar mas não tanto quanto, mas não tanto quanto o adicional que eu poderia cobrar pelo perigo. Eu tenho que pagar, sabe?

Grace – Não, Ben. Por favor, não.

Ben – Não é nada pessoal, Grace. Não é pessoal. Preciso receber meu pagamento, só isso. Não tenho escolha. Não posso fazer isso de graça. Estamos na praça, em Georgetown, em frente à igreja. Não me orgulho disto, Grace. Não pense que me orgulho.<sup>56</sup>

Ben distorce o sentido da fala de Grace, pois sabe da vulnerabilidade da vítima: ela não pode pedir socorro, pois é foragida e não quer encontrar a polícia. O diálogo é um exemplo contundente da torsão do sentido da fala de Grace e de sua utilização como objeto. Como na ocasião do estupro que o personagem sofre de Chuck, o primeiro ocorrido no filme, a apropriação do discurso da vítima por parte do estuprador precede a violação do seu corpo. Os estupros subseqüentes são tratados como uma rotina que se estabelece após a fuga mal-sucedida da cidade: Grace é acorrentada como punição da fuga e de um roubo atribuído a ela.

Esse é um dos exemplos da constante subversão da narrativa, que acontece também em relação à expectativa construída ao longo da trama. Após o primeiro estupro — uma cena chocante em que a ausência de paredes permite visualizar esse episódio violento junto ao trânsito tranqüilo dos cidadãos nas ruas, numa antecipação da convivência da cidade com essa prática — o filme mostra Vera, esposa de Chuck, abordando Grace. Cresce, então, a expectativa de que o estupro tenha sido descoberto. Mas Vera vai discutir os maus-tratos que seu filho Jason atribuiu falsamente a Grace.

<sup>56</sup> DOGVILLE. Direção Lars Von Trier, 2003. Os diálogos foram transcritos das legendas do filme.

As ironias e reviravoltas da narrativa atingem seu ponto máximo ao final do filme. Após ser maltratada de todas as maneiras, Grace é denunciada por Tom, com o qual esteve envolvida sentimentalmente, não à polícia, mas aos gângsteres dos quais está fugindo. Mais uma vez, a expectativa linear de um provável desfecho negativo para Grace nas mãos de seus algozes não se consuma. Ao contrário, ocorre a revelação de que o chefe dos gângsteres é seu pai. Grace discute com ele sobre condescendência e arrogância, abandonando o tom sussurrante adotado por ela durante todo o filme.

Grace – O que é, então? O que é que você desaprova em mim?

Chefe-Pai – Foi uma palavra que você usou que me provocou. Você me chamou de arrogante.

Grace – Eu tenho o direito de chamá-lo de arrogante, pai.

Pai – É exatamente o que eu não gosto em você. Você é que é arrogante!

[...]

Pai – Você não julga ninguém, pois tem pena deles. Uma infância e um homicídio, um homicídio é necessário, certo? Você só culpa as circunstâncias. Estupradores e assassinos podem ser vítimas para você, mas para mim são cachorros! Se estão comendo o próprio vômito, precisam de coleira.

Grace – Os cães obedecem à sua própria natureza. Por que não merecem perdão?

Pai – Podemos ensinar muitas coisas úteis para os cães, mas não lhes perdoamos sempre que obedecem à sua natureza.

Grace – Então, sou arrogante. Sou arrogante porque perdôo as pessoas.

Pai – Não vê o quanto condescendente você parece ao dizer isso? Você tem essa idéia de que ninguém pode chegar, de maneira alguma, a ter os mesmos padrões éticos que você. Eu não posso pensar em nada mais arrogante que isso. Você, minha filha, minha querida filha, perdoa as pessoas com desculpas que nunca permitiria a si mesma.

[...]

Grace – Eles são seres humanos.

Pai – Todo ser humano precisa responder pelos seus atos? Claro que sim! Mas você nem dá a eles essa chance. E isso é extremamente arrogante. Eu amo você, eu amo você demais, mas você é a pessoa mais arrogante que eu já conheci na vida. E chama a mim de arrogante! Eu não tenho mais nada a dizer.

[...]

Pai – Então já decidiu, já decidiu. Me disseram que você está com problemas aqui.

Grace – Não tanto quanto eu tinha lá em casa.

[...]

Grace – As pessoas que vivem aqui estão fazendo o melhor sob circunstâncias muito difíceis.

Pai – Se é o que você diz... Mas o melhor que estão dando é bom o bastante?

Grace faz que não com a cabeça.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> DOGVILLE. Lars Von Trier, 2003. Os diálogos foram transcritos das legendas do filme.

Então, da postura de extrema condescendência, julgada pelo pai como arrogância, Grace passa a adotar um comportamento de perversidade e vingança, fazendo com ele um acordo que lhe permite se vingar de toda a cidade: manda os capangas metralharem todos os habitantes e incendiarem as casas. Ao final do filme, não se sabe o que aconteceu para levar Grace a fugir do pai, mas a questão da violência e da perversidade como características humanas está confirmada. Grace finalmente abandona a expectativa quanto à “bondade humana”, que demonstrara ao longo da narrativa. As regras do jogo são mais fortes que eventuais intenções e mediações pessoais. A violência e a perversidade são colocadas como características humanas intransponíveis e, em determinadas circunstâncias, engendradas pelas relações de poder.

Os diálogos, a narração e a narrativa do filme são marcados pela metalinguagem e pela ironia. Por meio de diálogos dos personagens sobre a obra escrita por Tom, de estilo semelhante ao do livro *As aventuras de Tom Sawyer*,<sup>58</sup> percebe-se que sua obra é um contraponto romântico ao tom sarcástico do filme. Excessivamente idealizado e sentimental, o livro dá o tom da narrativa que perpassa todo o filme, ainda que esta assuma, gradualmente, um tom irônico. Enquanto imagina uma heroína romântica e idealizada, Tom estabelece uma relação perversa com Grace e com os moradores da cidade, manipulando a todos.

A crítica ao imperialismo americano e ao capitalismo ocidental que o pressupõe é uma das interpretações possíveis de *Dogville*, mas não a única. Décio Pignatari<sup>59</sup> encontra neste filme vários pontos em comum com a *Nouvelle vague* francesa e com os filmes de Godard, especialmente a postura ideologizante da Europa. Pignatari afirma que o movimento Dogma, do qual Lars Von Trier fez parte, substituiu a ideologia pelo realismo ético no cinema, postura que sofre influência do filósofo Sören Kierkegaard (1813-1855). Pignatari explica, ainda, que a Igreja Luterana é a igreja oficial do Reino da Dinamarca, e seus sacerdotes são nomeados e pagos pela Coroa. A ligação direta entre Igreja e Estado dinamarqueses fez com que Kierkegaard, filho de líder protestante, perdesse bens, saúde e vida. Segundo o poeta e crítico paulista, a postura do filósofo dinamarquês influenciou e influencia a maior parte dos rebeldes do país, inclusive o diretor de *Dogville* e os demais integrantes do movimento Dogma.

---

<sup>58</sup> TWAIN, 1961.

<sup>59</sup> PIGNATARI, 2005.

Os movimentos de câmera na abertura e no fechamento do filme, em *zoom plongée*, reforçam a idéia de que Deus, ou simplesmente algo maior, está pairando sobre a humanidade, é o assunto do filme. Pignatari compara o chefe dos gângsteres a Deus, e afirma que “‘Godville’ é ‘Dogville’ pelo avesso, e vice-versa, homenagem cômica ao Dogma. Beckett<sup>60</sup> já havia feito essa alusão no seu ‘Godot/to God’.”<sup>61</sup>

Pignatari também relembra o filme *Nossa cidade* (1940) — dirigido por Sam Wood e baseado na peça teatral homônima de Thornton Wilder — como obra afim. E cita uma parábola moderna do diário de Kierkegaard que tem aspectos muito semelhantes a *Dogville*:

Imagine um canzarão de caça bem amestrado que acompanha o seu dono numa visita familiar, em cuja casa, por azar, como costuma ocorrer em nossos dias, há um bando de crianças mal-educadas. Mal vêem o animal, começam a maltratá-lo. O cachorro, que possui o que aqueles debilídeos não têm, a saber, educação, logo fixa o olhar no seu dono para captar um sinal sobre o que deve fazer. O bicho interpreta o olhar do dono como uma ordem para suportar todos os maus tratos como se fossem benefícios. Naturalmente, isso leva a molecada a multiplicar as agressões, a ponto de se convencerem de que se trata de um cachorro palerma, já que suporta tudo dessa maneira.<sup>62</sup>

Essa fábula moderna encontra muitos pontos em comum com a narrativa do filme de Von Trier, como a visita de Grace/do cão a um local antes desconhecido, representado por Dogville/a casa, os freqüentes maus-tratos e a falta de visão atribuída aos cidadãos de *Dogville*/às crianças, e a associação do cão, personagem principal da fábula de Kierkegaard, com o nome da cidade do filme de Von Trier, que pode ser traduzido como “vila do cão” ou “cidadela do cão”.<sup>63</sup> O excesso de condescendência de Grace diante da perversidade dos cidadãos/crianças viria de sua própria vontade de encontrar ali um local diferente daquele onde morava com o pai. A vingança de Grace seria, nesse caso, um traço que distinguiria a narrativa cinematográfica da fábula.

Von Trier assume, em entrevista,<sup>64</sup> que uma das influências para a construção de *Dogville* é *A Ópera dos Três Vinténs*,<sup>65</sup> de Brecht e Weil, com o acréscimo de uma possível justificativa de

<sup>60</sup> Um possível anagrama de Godot é *to God*, “a Deus”, em inglês (LONGMAN, 2000). A partir dessa idéia, Esperando Godot poderia ser interpretado como esperando Deus. A discussão sobre o trocadilho Godot/ to God e outras questões referentes à linguagem do dramaturgo Samuel Beckett estão disponíveis no site <http://www.teatrobrasileiro.com.br/material/beckett.htm>. Acesso em 13.09.2005.

<sup>61</sup> PIGNATARI, 2005.

<sup>62</sup> PIGNATARI, 2005.

<sup>63</sup> LONGMAN, 2000.

<sup>64</sup> BUTCHER, 2003.

<sup>65</sup> BRECHT, 2004.

vingança pessoal, contida principalmente no diálogo final de Grace com seu pai. Mesmo que o diretor diga que o ambiente cênico com ausência de paredes, cenário econômico e linguagem anti-realista foi escolhido como contraponto a filmes excessivamente grandiosos como *O senhor dos anéis*,<sup>66</sup> é possível que Von Trier também tenha se inspirado em montagens teatrais brechtianas para compor seu filme.

Para Michel Laub, o tom de fábula e a isca da história americana são apenas pretextos para discutir a ética humana, em um esquematismo exagerado que visa a discutir “a própria condição do homem em conflito.”<sup>67</sup> O autor afirma também que Von Trier mostra, nas três horas de filme, “a temida e sempre perigosa poesia da corrupção.”<sup>68</sup> Laub diz, ainda, que o filme tem em comum com outras obras do cineasta a contraposição da inocência (representada sempre por uma figura feminina) com a brutalidade.

Helio Ponciano<sup>69</sup> afirma que *Dogville* se sustenta em uma sobriedade de meios graças ao impacto causado pela ausência de seres e objetos, como uma ópera seca, cujo andamento é dado pela divisão do filme em capítulos, pela atuação do narrador irônico, pelas penas impostas a Grace e pelo silêncio que substitui a música de Antônio Vivaldi, “Cum Dederit”, um dos movimentos da música sacra *Nisi Dominus*,<sup>70</sup> quando as amenidades dão lugar a um tom sombrio.

A expressão *Nisi Dominus* pode significar tanto “A não ser que o Senhor” como “Se o Senhor não...”, e tem como base o salmo 126 da Bíblia Católica<sup>71</sup>: “Se o Senhor não edificar a casa, em vão trabalham os que a edificam; se o Senhor não guardar a cidade, em vão vigia a sentinela/ Inútil vos será levantar de madrugada, repousar tarde, comer o pão de dores, pois assim dá ele aos seus amados o sono.”<sup>72</sup>

Ponciano afirma que, sem orquestra nem cantores, essa espécie de ópera de Von Trier faz uso de

<sup>66</sup> JACKSON, Peter. Sob o título de *O senhor dos anéis* reúnem-se três filmes, com diferentes subtítulos: *A sociedade do anel* (2001), *As duas torres* (2002) e *O retorno do rei* (2003).

<sup>67</sup> LAUB, 2003, p. 31.

<sup>68</sup> LAUB, 2003, p. 32.

<sup>69</sup> PONCIANO, 2003, p.32.

<sup>70</sup> *Cum dederit delectis suis somnum* é um dos movimentos de *Nisi Dominus*, música sacra que tem o salmo 126 da Bíblia católica como tema. Outros autores clássicos compuseram músicas deste tipo. Informações disponíveis em <http://br.news.yahoo.com/050809/40/wga9.html> e <http://forum.cifraclub.terra.com.br/forum/13/62282>. Acesso em 08.09.2005.

<sup>71</sup> Bíblia, p. 768. Na Bíblia adotada pela religião protestante, que corresponde à versão hebraica, este salmo é o de número 127. A diferença de numeração entre os salmos se dá a partir do salmo 9. Na Bíblia católica, correspondente às versões Septuaginta e Vulgata, o salmo 9 inclui o salmo 10 da versão hebraica. Bíblia, p. 702-704.

<sup>72</sup> Bíblia, p. 768.

movimentos de uma composição teatral. O andante de Vivaldi, o *intermezzo* (entrecena, equivalente a um alívio passageiro) que corresponde à tentativa de fuga de Grace, o tom sombrio no terço final do filme, e o final em vermelho com a música de David Bowie.<sup>73</sup>

Outra metáfora importante para a compreensão de *Dogville* é a dos bonecos de louça que Tom apresentou a Grace no princípio do filme. Michel Laub lembra que, a princípio, Tom os considera horríveis. Para o narrador do filme, os bonecos “descrevem melhor a cidade do que qualquer palavra.” Após a constatação, surge a pergunta: “Eles são bonitos ou horríveis?” A tela mostra os bonecos levemente desfocados, e fica difícil para o espectador fazer um juízo de valor, o que o remete à questão de maneira metafórica. Grace, recentemente acolhida pela cidade, considera-os belos. A história vai abordar a maneira como a resposta de Grace a essa pergunta vai se modificar: ao final do filme, estarão mortos o intelectual, o trabalhador, o sábio e o educador.

O moralismo presente nessa metáfora sobre as relações entre o indivíduo e o poder está, para Laub, na “igualdade das torpezas”. Se o filme se restringisse a atacar a lógica imperialista americana, os culpados seriam Grace ou mesmo os agressores. Em *Dogville*, nenhum dos lados tem razão, e as vítimas desse processo perverso estão nas fotos junto aos créditos, imprimindo um caráter documental ao fechamento do filme. Os marginalizados da América real, presentes nas fotos, são o resultado de uma lógica perversa existente, semelhante àquela exposta no filme. Assim, Von Trier vence, na obra de arte, a tentação de personificar o mal, sobre a qual adverte Roger Dadoun, para quem o *homo violens* “está em cada um de nós”. Por conta dessa opinião, o teórico cita Hannah Arendt em sua advertência quanto ao perigo de “induzir em tentação [...] o homem das massas”.<sup>74</sup>

Walter Moser<sup>75</sup> analisa outro aspecto interessante de *Dogville*: Grace, apesar de vestida discretamente e, mesmo assim, estuprada constantemente, desmascara o instinto violador do homem, que em algumas sociedades islâmicas justifica, por exemplo, o uso da burca — veste que cobre o corpo da mulher dos pés à cabeça. Moser também ressalta que a violação ritual de Grace — que evoca imagens de campos de concentração ou de escravidão, inscritos na memória visual coletiva — é insuportável para o espectador.

---

<sup>73</sup> BOWIE, 1975.

<sup>74</sup> ARENDT, 1989, p. 32, *apud* DADOUN, 1998, p. 97.

<sup>75</sup> MOSER, 2003.

O autor acrescenta que os barulhos de metais e a construção de uma suposta prisão, que aparecem com frequência no filme ao longe, são barulhos da prisão, de início invisível, construída em torno de Grace pelo pacto do personagem com os cidadãos de Dogville. A meu ver, a prisão invisível de Grace é advinda da necessidade de fugir do atrito com o pai e vai se transformando em uma disposição aparentemente infinita de ceder aos habitantes de Dogville, o que fomenta a crueldade deles. Quando percebe que a vida harmônica na cidade em que se refugiou é impossível diante do grau de perversidade dos cidadãos, Grace já não pode mais fugir do local, sendo acorrentada. Portanto, os barulhos da prisão em construção preparam o processo de aprisionamento físico e psicológico da protagonista.

#### 4. Imagens e espectadores

Nos três filmes mencionados, seus diretores e roteiristas mostram, na convivência entre os personagens, o caráter de jogo das relações humanas e sociais, quase sempre conflituosas. Tom, e depois Grace, de *Dogville*; os seqüestradores de *Funny games*; e Waldomiro, de *Contra todos*, agem de maneira a conferir à narrativa um caráter de jogo. É evidente a luta ferina dos personagens para conquistar objetivos por vezes inalcançáveis (por exemplo Grace, que espera de forma sádica e masoquista a redenção de uma cidade inteira). Esse caráter predador e até jocoso dos personagens revela como buscam seus objetivos a qualquer preço, valendo-se de todos os subterfúgios para alcançarem suas metas.

A perversidade presente em alguns contos de *Famílias terrivelmente felizes*, bem como nos filmes *Funny games* e *Dogville*, é marcada pelo caráter duplo da narrativa. Mediante a exposição crescente da violência exercida por alguns personagens sobre os protagonistas, a narrativa tortura o espectador habituado a desfechos felizes. Esse espectador comum, que aguarda o *happy end* que não acontece, é envolvido nas circunstâncias sadomasoquistas narradas.

O espectador, portanto, é induzido a tornar-se vítima ou algoz da narrativa, conforme a empatia que estabeleça com este ou aquele personagem. Com isso, desvelam-se algumas características do *voyeurismo* do cinema e das relações de poder, uma vez que, nessa inserção, o espectador, em certa medida, torna-se também personagem do cineasta. Nessa condição, o espectador-personagem é compelido a rebelar-se contra seu criador, que de tudo dispõe e, nesse *insight*, pode ser estimulado a somar, à sensação de revolta, um pensamento crítico em relação ao poder.

Se a perversidade moral é condenável, o mesmo não se pode dizer da perversidade apresentada nas narrativas. A quebra de regras convencionais pode produzir desconforto, mas a criação de uma obra de arte pressupõe uma apreensão anterior da realidade com algum grau de elaboração, e a compreensão de fatos reais ou fictícios está impregnada de valores de quem os lê ou interpreta. Nessa perspectiva, as obras analisadas, em algum nível, também compartilham com o espectador o questionamento do sistema e das relações entre indivíduo e sociedade. Para os objetivos deste trabalho, vale destacar que a perversão das regras do jogo narrativo provoca a transformação da relação entre espectador/leitor e as obras audiovisuais e literárias.

As fotos exibidas ao final do filme *Dogville* nos convidam a uma reflexão que se aplica a todas as obras literárias e cinematográficas abordadas neste trabalho. São fotos reais de negros, latinos e outros marginalizados em posições chocantes e situações de miséria. As fotos fecham uma fábula da civilização ocidental (revista em uma narrativa que trata da cultura norte-americana), ao som da música *Young americans*, de David Bowie.<sup>76</sup> A letra da música, reproduzida na página seguinte, narra a sedução de uma moça por um jovem irresponsável na época em que Richard Nixon presidia os EUA.<sup>77</sup>

A edição música-fotografia inclui a exposição da foto do presidente Nixon no momento exato em que seu nome é mencionado na letra. As imagens ampliam relação da narrativa com a cultura norte-americana para a civilização ocidental. Assim, Von Trier sublinha a correlação entre sedução e alienação imposta pelo poder àqueles que subjuga.

---

<sup>76</sup> BOWIE, 1975.

<sup>77</sup> Richard Nixon presidiu os EUA no período de 1969 a 1974. Nixon foi reeleito e sofreu *impeachment* acusado de espionagem política (caso Watergate). Sua gestão foi marcada por forte conservadorismo, imperialismo e liberalismo econômico. Disponível em <http://www.whitehouse.gov/history/presidents/rn37.html>. Acesso em 28.09.05.



## Young Americans

They pulled in just behind the fridge,  
 He lays he down, he frowns  
 “Gee my life’s a funny thing, am I still too  
 young?”  
 He kissed her then and there,  
 She took his ring, took his babies  
 It took him minutes, took her no-where  
 Heaven knows, she’d’ve taken anything, but

[Refrão] All night  
 She wants the young American  
 Young American, young American, she wants the  
 young American  
 (All right) but she wants the young American

Scanning life through the picture window,  
 (Doo-doo-doo-woo) she finds the slinky vagabond  
 (Doo-doo-doo-woo) He coughs as he passes up  
 her red Mustang, but  
 Heaven forbid, she take anything  
 But the freak, and his type, all for nothing,  
 [Doo-doo-doo-woo] misses a step and cuts his  
 hand. But  
 (Doo-doo-doo-woo) showing nothing, he swoops  
 like a song  
 She cries “Where have all Papas’ heroes gone?”  
 [Repete refrão]

All the way from Washington,  
 Her bread-winner begs off the bathroom floor  
 “We live for just these twenty years,

do we have to die for the fifty more?” had  
 (All night) He wants the young American  
 Young American, young American, He wants the  
 young American  
 (All right) but He wants the young American  
 Do you remember  
 your President Nixon?  
 (Doo-doo-doo-woo) Do you remember  
 the bills you have to pay, or even yesterday?  
 Have you have been an un-American?  
 (Doo-doo-doo-woo) Just you and your idol singing  
 falsetto  
 (Doo-doo-doo-woo) ‘bout leather, leather  
 everywhere, and  
 not a myth left from the ghetto  
 Well, well, well, would you carry a razor  
 (Doo-doo-doo-woo) in case, just in case of  
 depression?  
 (Doo-doo-doo-woo) Sit on your hands on a bus of  
 survivors,  
 blushing at all the afro-Sheila’s  
 Ain’t that close to love?  
 (Doo-doo-doo-woo) Well, ain’t that poster love?  
 (Doo-doo-doo-woo) Well, it ain’t that Barbie doll,  
 her heart’s been broken just like you have  
 (All night) You want the young American  
 Young American ...<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> BOWIE, 1975. A primeira parte da letra da música relata um romance incoseqüente entre uma jovem com filhos que sai para viajar com um jovem rico e irresponsável, que quer viver intensamente. A perda de referências éticas está presente na estrofe em que ela chora e pergunta: “Para onde foram todos os heróis dos nossos pais?”. O refrão reitera que “ela quer jovem americano”.

A segunda parte menciona os tempos do presidente Nixon, um ambiente de incoseqüência e falta de dinheiro. E pergunta ao ouvinte/leitor se ele já foi um “não-americano”, complementando com a menção da espetacularização dos excluídos que se transformaram em estrelas da cultura de massa. Essas alusões caleidoscópicas compõem um texto lírico, de forte polifonia melódica, formando um quadro amargo da época em que Nixon foi presidente.

Suicídio e preconceito racial aliado à miséria econômica são mencionados ao final da letra da música, assim como a desilusão amorosa de uma garota, provavelmente a mencionada no início da letra.

Ao justapor esse minidocumentário à história protagonizada por Grace, Von Trier — que desde a opção estética adotada para o filme já discute a linguagem do cinema — coloca em xeque todas as linguagens para voltar a validá-las de forma crítica. As imagens documentais contextualizam as fábulas apresentadas: as histórias de Grace e de Tom. As fábulas ampliam a percepção dramática e humana da realidade em que exclusão, violência e perversidade relacionam-se a questões políticas, econômicas e sociais, como a atual invasão norte-americana contra o Iraque. Em um discurso não-linear, Von Trier induz o espectador a estabelecer uma relação entre os conflitos políticos e a ficção sem, entretanto, propor soluções para esses conflitos.

Sobre a relação entre o real, o ficcional e o imaginário, Luiz Alberto Brandão<sup>79</sup> cita, no livro *Grafiyas da identidade: literatura contemporânea e imaginário nacional*, o teórico Wolfgang Iser, que afirma que, “como o texto ficcional contém elementos do real sem que se esgote na descrição deste real, então o seu componente fictício não tem o caráter de uma finalidade em si mesma, mas é, enquanto fingido, a preparação de um imaginário.”<sup>80</sup> Para a construção desse imaginário, ou mesmo para a associação das fotografias de *Dogville* com acontecimentos atuais, é necessária, por fim, a interpretação do espectador.

Mesmo reais, as fotografias exibidas atuam, por associação ao filme e à música, como uma metáfora, pois elas superam a data e a situação específica em que foram tiradas. A perda da iconicidade da fotografia com as novas tecnologias, que permitem a manipulação da imagem via computador, é uma das características importantes da atualidade. Arlindo Machado<sup>81</sup> associa a perda da iconicidade da fotografia a um movimento maior que se dá em todas as esferas da cultura, que é a “pixelização” (conversão da imagem feita através de recursos óticos, como uma fotografia convencional, em informação eletrônica, como a fotografia escaneada ou a tirada através de máquina fotográfica digital) e a informatização dos sistemas de expressão e comunicação do homem contemporâneo. Machado considera que a dimensão semiótica da interatividade ocupa um lugar importante na contemporaneidade. O lugar assinalado para o leitor ou para o espectador, na obra de arte de qualquer tempo, passa a ser relevante, como podemos observar mais fortemente em *Dogville* e em *Funny games*, e também nas

---

<sup>79</sup> BRANDÃO, 2005.

<sup>80</sup> ISER, 1996, p. 13, *apud* BRANDÃO, 2005, p. 9.

<sup>81</sup> MACHADO, 1997, p. 241-244.

outras obras abordadas. O autor relembra que, desde os anos 60, o receptor passou a ser considerado como co-criador da obra, e menciona os parangolés de Hélio Oiticica como exemplo da necessidade de intervenção ativa do leitor/espectador para a realização da obra de arte.

Lars Von Trier e Michael Haneke buscam quebrar a indiferença diante da violência banalizada dos filmes, por meio do apelo direto ou indireto ao espectador. Seja por meio do diálogo do seqüestrador em *Funny games*, seja pelas ironias discursivas e narrativas de tom brechtiano, presentes em *Dogville*, os diretores solicitam a interpretação do espectador. As reações possíveis diante dessas obras, que provocam desconforto, e as questões suscitadas por esse tipo de ficção podem ser aproximadas à receptividade diante das fotos de guerra, discutidas por Susan Sontag em *Diante da dor dos outros*.<sup>82</sup>

Para Sontag, “um horror inventado pode ser completamente avassalador.”<sup>83</sup> Apesar disso, sentimos vergonha de olhar uma foto de horror real. Assim, a autora sugere que os únicos com direito a olhar imagens de sofrimento real e extremo sejam os que poderiam ter minorado essa dor. Ela comenta o realismo das imagens feitas por Steven Spielberg no filme *O resgate do soldado Ryan*,<sup>84</sup> inspiradas nas fotografias de Roberto Capa durante o desembarque do “Dia D”.<sup>85</sup>

A autora norte-americana acrescenta que os fotógrafos têm necessidade de chocar cada vez mais para fazer uma denúncia e, dessa forma, modificar comportamentos. Com isso, as pessoas podem habituar-se ao horror de certas imagens: “Fotos aflitivas não perdem necessariamente seu poder de chocar. Mas não ajudam grande coisa, se o propósito é compreender. Narrativas podem nos levar a compreender. Fotos fazem outra coisa: nos perseguem.”<sup>86</sup> Esse pensamento pode explicar a necessidade de fotos documentais ao final de *Dogville*.

Sontag alerta ainda quanto ao aumento de violência e sadismo na cultura de massa da atualidade, considerando que, para a maioria das pessoas, a violência seria mais divertida que chocante. Ela adverte, portanto, que nem toda violência é vista com total distanciamento e pondera que a sociedade

---

<sup>82</sup> SONTAG, 2003.

<sup>83</sup> SONTAG, 2003, p. 37.

<sup>84</sup> O RESGATE do soldado Ryan. Steven Spielberg, 1998.

<sup>85</sup> O termo “Dia D” refere-se ao desembarque de tropas anglo-americanas na Normandia no dia 6 de junho de 1944. Essa contra-ofensiva deu início à vitória dos aliados e, conseqüentemente, ao fim da II Guerra (1939-1945). Informações disponíveis em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/diad.htm>. Acesso em 08. 09.2005.

<sup>86</sup> SONTAG, 2003, p. 76.

do espetáculo não dominou completamente a realidade. “Cidadãos da modernidade, consumidores de violência como espetáculo, adeptos de violência como espetáculo, adeptos da proximidade sem risco”, finaliza a autora, “aprendem a ser cínicos a respeito da possibilidade da sinceridade.”<sup>87</sup>

Com efeito, filmes como *Dogville*, *Contra todos* e *Funny games* buscam romper o torpor do espectador diante da violência. Instalada na narrativa e na apropriação ou na perversão dos discursos dos personagens entre si, os filmes abordados têm em comum a violência entre os personagens. Em *Contra todos*, os elementos-chave da narrativa são apresentados ao final do filme. *Violência gratuita* mostra um jogo narrativo duplo: a agressão contra a família Schober é um jogo macabro evidente, para o qual o espectador é explicitamente convidado a participar, por meio de ironias dirigidas para a câmera, e a reviravolta narrativa, feita por um dos seqüestradores através de um controle de videocassete para reverter o tempo. A violência, em *Dogville*, instala-se no discurso de maneira bem mais aguda, perpassando vítima e estupradores, e os revezes do discurso são mais freqüentes que os da narrativa.

Revezes criativos são a marca de todas as narrativas abordadas, inclusive do conto “Nossa Senhora Aparecida”, no qual os personagens, ao transgredirem as regras humanas, legais ou morais, violam também a lei do esperado, extrapolando o lugar-comum e surpreendendo o leitor/espectador. *Passaporte*, *Famílias terrivelmente felizes*, *Contra todos*, *Funny games* e *Dogville* combinam, em sua narrativa, o emprego da força na coação sexual, mostrando ou deixando subentendidos traços perversos nos personagens, que se deleitam com o dano causado a outrem, ou o colocam em segundo plano em relação à sua satisfação.

Susan Sontag diferencia o ato de exibir de fotografias chocantes da necessidade de encontrar uma solução para a aflição que as mesmas imagens evocam. Esse pensamento pode ser apropriado para se pensar os filmes repulsivos — é preciso ultrapassar o choque causado por eles para pensar nas questões que eles suscitam. A autora defende a necessidade de reconhecer a crueldade humana para ampliar a consciência da humanidade. “Deixemos que essas imagens atrozes nos persigam,”<sup>88</sup> conclui.

Refletindo sobre a violência do cinema como arte, e não sobre filmes violentos (nosso *corpus* se enquadra nas duas categorias), Rogério Luz destaca a importância da possibilidade de lembrar

<sup>87</sup> SONTAG, 2003, p. 93.

<sup>88</sup> SONTAG, 2003, p. 95.

aquilo que não experimentamos, levando-nos à crítica e à ética da história do indivíduo e da sociedade. O autor se pergunta em que uma arte, que nos põe em contato com uma destrutividade impensável, contribui para que compreendamos a existência humana atual e futura:

A arte moderna tem sido ao mesmo tempo campo privilegiado de intensificação de novas proposições de força e lugar de reflexão sobre o destino e o sentido da experiência histórica em sociedades de produção e consumo de bens submetidas à matriz do capitalismo tardio. A arte empenhada de nosso tempo procura abrir o campo para uma nova experiência do sujeito, um processo múltiplo, fragmentado e polivalente que critica as modalidades clássica e romântica de pensar a subjetividade.<sup>89</sup>

As colocações de Luz prestam-se à análise de filmes como *Funny games*, que desafia alguns princípios narrativos do cinema hollywoodiano. O autor afirma que, no cinema convencional, a impressão de realidade aproxima a experiência fílmica da onírica. Ele acrescenta que, nos estudos de teoria do cinema inspirados na psicanálise, prevalece a concepção de que o filme narrativo se organiza em torno de uma fantasia nuclear. Rogério Luz exemplifica os tipos de fantasia como o voyeurismo, que faz parte de uma estrutura psíquica do ser humano; o sonho americano, fantasia de um estado da sociedade; a educação protestante do pai de Bergman e a morte de Deus, classificada como fantasia pessoal pertencente ao cinema de autor. As fantasias provocariam diferentes gradações de identificação do público, projetado em situações e personagens. *Funny games*, nesse panorama, poderia ser classificado como fantasia de um estado da sociedade, pois mostra o terror contemporâneo de uma violência perversa sem motivação e sem final. Em relação ao tema, o filme se contrapõe ao *voyeurismo* e ao sonho americano, aproximando-se do tema pessoal de Bergman, que é a morte de Deus.

Partindo da aproximação entre cinema e experiência onírica, Luz propõe uma reflexão sobre a arte em geral e sobre o sonho como uma experiência que leva o homem desperto a recompor a narrativa e relatá-la em discurso. As experiências de sonho e filme têm em comum o fato de que o sujeito experimenta uma outra linguagem, “uma alteridade em que ele se enuncia como outro.”<sup>90</sup> O referido autor defende que a arte é da ordem da realidade e trata de metamorfoseá-la. A arte, portanto, é uma leitura da realidade por meio da subjetividade do autor. Essa interpretação, em forma de obra, também retorna ao real, acrescentando a ele outros elementos simbólicos.

---

<sup>89</sup> LUZ, 2002, p. 70.

<sup>90</sup> LUZ, 2002, p. 73.

Após refletir sobre duas experiências pessoais no cinema, Luz faz algumas perguntas que as obras aqui abordadas também suscitaram. Ele se questiona se estamos vivendo a superação da universalidade humanista e burguesa. Se tal fato está acontecendo, ocorre de maneira ambígua, e retoma a exclusão e o fundamentalismo, por motivos econômicos, sexuais ou religiosos. Acreditando que a arte do cinema pode contribuir para o movimento de superação do humanismo, o autor conclui, lembrando Theodor Adorno, que afirma em sua *Teoria Estética*<sup>91</sup>: “[A arte] Permanece fiel aos homens unicamente pela sua inumanidade a seu respeito.”<sup>92</sup> Luz alerta para o fato de que necessitamos da violência dessa inumanidade.<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup> ADORNO, 1988.

<sup>92</sup> ADORNO, 1988, p. 223.

<sup>93</sup> Em *O Inumano*, Jean-François Lyotard (1990) questiona o limite que o humanismo experimenta quando não consegue se sustentar pela simples afirmação do que é propriamente humano. Segundo ele, na atualidade, é possível detectar a realização do projeto das vanguardas artísticas do início do século XX, que desejava superar-se, surpreendendo toda a determinação. O autor acredita que qualquer ato de criação trai a natureza das coisas em nome dos artificios. “E não me refiro apenas aos sintomas isolados, aos desvios singulares mas ao que, pelo menos em nossa civilização, passa igualmente por institucional: a literatura, as artes, a filosofia. Trata-se, também aqui, do rastro de uma indeterminação, de uma infância, que persiste mesmo na idade adulta” (Lyotard, 1990, p. 11).

O indeterminado de que nos fala Lyotard comparece também na forma do projeto contemporâneo de simulação artificial do pensamento, que está perdendo sua relação com o corpo humano. Para se confrontar com este perigo da morte absoluta da vida terrestre, o pensamento contemporâneo abdica da sua condição humana, desestabilizando sua forma, desnaturalizando-se. As máquinas computacionais, mais do que simular as capacidades cognitivas, passaram a ser tomadas como o modelo de estudo da subjetividade e, sobretudo, como a forma por excelência de se enunciar a verdade acerca da subjetividade. Tratar de modo rigoroso o objeto das ciências do homem é doravante ser capaz de manejar com habilidade os enunciados da lógica e da matemática, tal como faz um analista de sistema.

Como efeito da desestabilização da forma humana da cognição realizada pelo cognitivismo computacional, são liberadas as linhas de um plano desestratificado onde circulam realidades pré-individuais ou singularidades intensivas aformais que insiste como dimensão inumana ou tendência desestabilizadora das formas, mantendo os estratos em equilíbrio passageiro. A história nos ensina que há um devir das formas humanas e que a natureza é só uma aparência. Filósofos como Nietzsche, Bergson, Foucault e Deleuze tomaram para si essa questão, ajudando a pensar contemporaneamente a força de criação do tempo e sua disruptividade.

O plano do inumano não vai, portanto, tornar-se um indiferenciado puro, pois não é ocupado por uma máquina concreta, tampouco por uma máquina ideal ou universal que se ofereceria como modelo de formalização ou organização dos corpos, das identidades ou das faculdades cognitivas e sim por uma máquina abstrata que traça nesse plano suas linhas de fuga ou de desterritorialização.

O modelo computacional da ciência cognitiva não parece ter sido suficientemente abstrato ou suficientemente maquínico (Deleuze e Guattari, 2004) para conectar seu objeto de estudo (o sujeito cognoscente ou a mente) com as linhas inumanas que atravessam a subjetividade. Por isso, o projeto da simulação artificial do humano não se concluiu ainda. Há que se pensar na máquina simuladora de si mesma, máquina autônoma que evolui graças às suas capacidades de artificialização. Artificiais e artificializantes, essas máquinas estarão no cruzamento destas linhas de desterritorialização: a do devir máquina do humano e a do devir humano da máquina.

## CAPÍTULO II

### O homem e as coisas: perversidade, moral dionisíaca, narrador pós-moderno, cultura capitalista

O sujeito não é tão evidente, ele não “está dado”, ele não é naturalmente engendrado: é preciso trabalhá-lo. Sua modelização – na realidade, sua produção – é artificial, e o será cada vez mais.

FÉLIX GUATTARI

É assim que somos todos “bricoleurs”, cada um com suas pequenas máquinas.

GILLES DELEUZE E FÉLIX GUATTARI

Fragmentação, utilitarismo, superficialidade, associados à impossibilidade de definição de identidade do sujeito/personagem, relações marcadas por perversidades e opressões físicas e psicológicas. Essas são algumas características do *corpus* estudado que, analisadas em conjunto, permitem a discussão de importantes temas filosóficos e literários da atualidade, como a questão do sujeito, a origem da violência e dos comportamentos perversos, as narrativas contemporâneas e até o sistema capitalista no qual estamos inseridos.

#### 1. A perversidade e os agenciamentos coletivos de enunciação

A fragmentação narrativa e a pluralidade de estilos e de vozes narrativas presentes nos contos de *Famílias terrivelmente felizes*<sup>94</sup> podem ser atribuídas à organização do livro — que é uma compilação de contos já publicados acrescida de contos inéditos — e também ao caráter pós-moderno da narrativa de Marçal Aquino. O ambiente de desagregação familiar presente em alguns contos iniciais do livro — que mostram personagens carregando pendências e questões familiares advindas de uma relação de poder tirânica e insatisfatória disfarçada em tranquilidade cotidiana – pode ser relacionado à leitura que Gilles Deleuze e Félix Guattari fazem em *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia* 1,<sup>95</sup> da teoria de Michel Foucault sobre a loucura e a família, em *Histoire de la folie à l'âge classique*.<sup>96</sup> Segundo Deleuze e Guattari, “Michel Foucault fez notar que a relação de loucura com a família se

<sup>94</sup> AQUINO, 2003.

<sup>95</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004.

<sup>96</sup> FOUCAULT, 1961.

funda num desenvolvimento que afectou a sociedade burguesa do século XIX em seu conjunto, ao confiar à família funções através das quais eram avaliadas a responsabilidade de seus membros e a sua eventual culpabilidade.”<sup>97</sup>

Esse mecanismo criticado pelos autores encontra exemplos na ficção de Aquino. Nos contos de *Famílias terrivelmente felizes*, muitos personagens viveram de desacertos e tiranias familiares que podem ter originado problemas e opressões sociais. A mudança progressiva de foco de Aquino entre o ambiente familiar e a desagregação da sociedade ocorre lenta, mas perceptivelmente, ao longo do livro. Deleuze e Guattari afirmam que Foucault mostrou que “o familiarismo inerente à psicanálise não destruiu a psiquiatria clássica – antes a consagra, a conclui”<sup>98</sup>, e que “o que a psiquiatria do século XIX pretende organizar no asilo – ‘a imperativa ficção da família’, a razão-pai e o louco-menor, os pais cuja única doença é a sua própria infância –, tudo isto acaba fora do asilo, na psicanálise e no gabinete do analista.”<sup>99</sup> Assim, os mecanismos de poder familiares e até a psicanálise não contribuem, muitas vezes, para a promoção do bem-estar do indivíduo, mas sim para sua adequação forçosa à sociedade.

Além das questões familiares tratadas no livro citado, outro tema relevante é o comportamento perverso, ilustrado de maneira criativa na parte final do conto “Jogos iniciais”.<sup>100</sup> Tal narrativa mostra casais diversos em situações de desencontro amoroso. Na parte número um, com narrativa em primeira pessoa do singular, um homem entediado finge apreciar uma mulher madura que se despe, para fazerem sexo. Ao final da relação sexual, ambos olham para o retrato da filha falecida há muito tempo.

Na segunda parte do conto, escrita na terceira pessoa do singular, um rapaz bêbado flerta com um par de pernas que descobre ser de um travesti, e considera que desta vez “ia ser diferente.”<sup>101</sup> Na parte número três, que volta a ser narrada em primeira pessoa, o escritor-personagem descreve a impaciência de um rapaz em um bar ao dividir a mesa com uma garota que está comendo de maneira sedutora. O rapaz, indiferente ao encanto dos gestos da garota, percebido pelo narrador, tem pressa de ir ao motel.

<sup>97</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 52.

<sup>98</sup> FOUCAULT, 1961, p. 588-589, *apud* DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 283.

<sup>99</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 283.

<sup>100</sup> AQUINO, 2003, p. 51-56.

<sup>101</sup> AQUINO, 2003, p. 53.



Na parte final do conto, a de número quatro, que retoma a terceira pessoa do singular, os desencontros utilitaristas e melancólicos narrados anteriormente dão espaço a uma relação marcada pela violência. Um homem casado e com filho tem prazer em bater em sua amante jovem e manter relações sexuais com ela, adotando uma estratégia para continuar a fazê-lo fingindo arrependimento por seus atos violentos. Seu discurso perverso pode ser visto no trecho a seguir.

- Filho da puta – ela disse, encarando-o com ódio.

Ele ficou olhando para a boca da mulher e viu que o local onde tinha batido foi ficando vermelho primeiro e depois sangrou.

Ela ergueu os braços e tentou arranhá-lo no rosto, mas ele foi mais rápido e conseguiu segurá-la pelos pulsos. E, depois de sacudi-la, jogou-a de volta para a cama.

Antes de enfiar o rosto no travesseiro e começar a soluçar, ela ainda disse mais um palavrão.

Ele se aproximou, sentou na beira da cama e tocou-a no ombro que a alça arriada da camiseta havia deixado à mostra. Ela chorava estremeando a cabeça. Ele ficou alisando o ombro, como se pudesse sentir em relevo as sardas que existiam ali.

Quando afagou os cabelos da mulher, ela já havia se acalmado: não chorava mais, apenas fungava, respirando ruidosamente como alguém que está resfriado.

*A partir daquele momento, ele sabia exatamente o que iria acontecer. Só não era capaz de prever em que ordem [grifo meu].*

Mas, com pequenas variações, ele iria pedir desculpas; dizer que as coisas não eram tão simples como ela pensava; que, além da *bruxa velha*, havia o menino e ele precisava cuidar disso direito antes de qualquer decisão; que ela teria de ser paciente; que, depois, claro, poderiam ir muitas vezes ao shopping, ao cinema, a restaurantes, teatros, festas e até à praia, tudo igualzinho como faziam as amigas delas com seus namorados-maridos-amantes.

Então a beijaria com cuidado, por causa do lábio inchado.

E, antes de ir embora, ainda repetiria várias vezes que a amava, caso contrário porque estaria ali?; que pensava nela durante o dia, *e que ela precisava ficar calma, para não deixá-lo nervoso e estragar tudo* [grifo meu]. Depois sairia, prometendo a si mesmo nunca mais aparecer.<sup>102</sup>

O pragmatismo do homem, que finge amar uma jovem para poder continuar a bater nela e manter relações sexuais, começa a virar rotina. Embora a amante não concorde com a violência a ela impingida, já não se surpreende com a agressão sofrida, o que permite concluir que ela já sofreu atos parecidos noutras vezes. O homem finge arrependimento para manter essa relação doentia: é o início de uma rotina violenta, relação que conclui a seqüência de desencontros amorosos relatada no conto.

A estratégia discursiva perversa, de mentir para obter um fim torpe – prazer sexual com violência – é semelhante à estratégia que o personagem Ben, no filme *Dogville*, usa para justificar o estupro de

<sup>102</sup> AQUINO, 2003, p. 55-56.

Grace. A diferença entre os três primeiros relatos e a parte final do conto de Aquino é que o homem utiliza um discurso amoroso, apaziguador e posterior a seu violento ato sexual, enquanto Ben, o caminhoneiro de *Dogville*, utiliza um discurso de coação anterior ao ato sexual, sabendo que Grace, sua vítima, não tem condições de fugir.

A polifonia presente no conto de Marçal Aquino pode ser percebida tanto na variação de vozes narrativas, da terceira à primeira pessoa do singular, quanto nas relações de poder entre os quatro casais descritos. Os homens, que têm atitudes que variam do utilitarismo à perversidade, simulam um jogo de sedução amorosa enquanto se apropriam das mulheres com quem mantêm um relacionamento como simples objetos de prazer.

O discurso do perverso e a coisificação das pessoas também são um ponto de convergência de outros personagens de obras analisadas nessa dissertação. Além de estar presentes no conto “Jogos iniciais”, em *Famílias terrivelmente felizes*, e em vários diálogos de *Dogville*, eles também podem ser observados no discurso de Paul e Tom, seqüestradores de *Funny games*, e em muitos dos marginalizados de *Passaporte*. Essas características podem ser vistas na defesa que Devanir faz da matança de crianças em “Nossa Senhora Aparecida”, e também em *Contra todos*, especialmente no trecho em que Terezinha, descobrindo que Teodoro, seu noivo, é casado, termina a relação. Nesse trecho do filme, Teodoro, forçando a porta, entra na casa de Terezinha e a empurra, imobilizando-a na cama:

Você tinha razão, Terezinha. Sou o demônio mesmo. Eu tentei mudar, não é? Eu queria seguir com você, Terezinha, no caminho de Deus, fazer tudo direitinho, certinho. Mas você não me ajudou em nada. Você não quis nem me ouvir, Terezinha. Ou será que eu não tenho direito a perdão? Ta lá na sua Bíblia: todo mundo tem direito a perdão. Deus deve ter me perdoado, mas você não me perdoou, não é, Terezinha? Então você vai conhecer o Teodoro. Você vai me conhecer, Terezinha. Não acabou não. A gente vai até o fim agora. Você não vai me esquecer nunca mais.<sup>103</sup>

Esse é um dos poucos trechos em que a fala dos personagens parece previamente elaborada por um roteirista e decorada pelo ator, embora a interpretação seja natural. No filme, prevaleceu o improvisado dos diálogos, em situações abertas dadas pelo diretor. Os diálogos, na maior parte das vezes, são improvisados e muito próximos da linguagem oral cotidiana.

---

<sup>103</sup> CONTRA todos. Roberto Moreira, 2004.

A cena é finalizada bruscamente, com corte seco, o que indica que houve um estupro. Discursos e atitudes como as de Teodoro – que finge desconhecer o fim de uma relação e estupra Terezinha por vingança – possibilitam a discussão da moralidade contemporânea e das teorias atuais sobre a perversidade.

O desvelamento das atitudes perversas das personagens, no discurso e nas ações, além de provocar reviravoltas narrativas, está presente no *corpus* selecionado. Patrick Vignoles<sup>104</sup> relembra a etimologia da palavra “perverter”: do latim *pervertere*, que significa “deturpar”. No dicionário, o termo “perversão”,<sup>105</sup> além do ato ou do efeito de perverter (-se) e da condição de corrupto (devasso), também significa a alteração, a transposição ou a inversão da construção estilística de um texto.

Vignoles afirma que o perverso não ignora, de fato, a lei, mas quer ignorá-la, sabendo, pelo sentimento ou pela razão, o que não pode fazer, e ainda assim praticando o interdito, descumprindo a lei. O autor mostra que a perversidade encarna-se nas figuras antitéticas da criança e do pervertido. Retomando as teorias freudianas, Vignoles explica que a criança é um “perverso polimorfo”, já que não interiorizou ainda as proibições parentais e brinca com as fronteiras do bem e do mal, seguindo seus desejos inconscientes. O pervertido conserva a característica que a criança perde quando amadurece e ele perverte os outros por meio da sedução, introduzindo-os em seu universo de devassidão.

A perversidade também é perceptível no jogo nascido do tédio e no tempo mal utilizado por exposição à tentação: “Na perversidade”, diz Vignoles, “o pensamento e a linguagem vêm em socorro do desejo, ou o desejo apossa-se da razão para justificar o mal.”<sup>106</sup> O desejo instrumentaliza, portanto, a pessoa do outro. O perverso maneja bem o paradoxo, que é a violência dirigida contra a lógica.

A perversidade prevalece sobre a maldade em filmes como *Dogville* e *Funny games*, por exemplo. Em *Contra todos*, o personagem mais perverso é Waldomiro, com suas maquinações constantes para conquistar a esposa do amigo. Vignoles diferencia maldade e perversidade. Para ele, a maldade é atribuída após um ato concreto, como um roubo. Já a perversidade é uma suspeita quanto a futuros atos a serem cometidos, como a disposição de prejudicar alguém constantemente.

---

<sup>104</sup> VIGNOLES, 1991.

<sup>105</sup> HOUAISS, 2001.

<sup>106</sup> VIGNOLES. 1991, p. 79.

Alguns teóricos contemporâneos vêem o comportamento perverso com um arsenal teórico diferente. Em *Caosmose: um novo paradigma estético*,<sup>107</sup> Guattari questiona a origem freudiana da perversidade, ao abolir a concepção evolucionista de formação e amadurecimento da criança. Contrapondo-se às teorias freudianas, Guattari segue a via de compreensão polifônica e heterogênea da subjetividade e cita Daniel Stern, que, em seu livro *The impersonal world of the infant*,<sup>108</sup> conclui, como resultado da exploração de formações subjetivas pré-verbais da criança, que a formação infantil não ocorre em fases, no sentido freudiano do termo, mas observando “níveis de subjetivação que se manterão paralelos ao longo da vida.”<sup>109</sup>

Segundo a teoria polifônica do *self* de Stern, vista a partir de Guattari, há co-ocorrência entre o desenvolvimento subjetivo do lactante e o comportamento de sua mãe. A criança convive com sistemas de modelização de sua família, de seus fantasmas próprios, com os grupos sociais nos quais se insere, sem que haja coerência explicativa fundada sobre universais estruturais, mas utilizando-se recursos semelhantes aos do hipertexto,<sup>110</sup> de Pierre Lévy. “É a interface maquínica o que opera a aglomeração ontológica de diferentes ritornos existenciais”,<sup>111</sup> conclui Guattari.

Essa tese desconstrói a teoria de que o caráter perverso do adulto se relacionaria com uma fase não-superada da formação infantil, pois ela não acredita em fases de formação da psique nem na superação delas. Guattari se refere ao ser humano como formado por instâncias psicológicas justapostas e independentes. Partindo dessa teoria, a perversidade seria um agenciamento que se evidenciaria no perverso, mas que existiria potencialmente em todas as pessoas, com maior ou menor relevância.

Para Guattari, as *máquinas desejanças* jogam o jogo do outro, contrariamente a uma política de autocentramento. A definição dessa expressão está presente em *O Anti-Édipo*. Nesse livro, Deleuze e Guattari definem máquinas desejanças como um sistema de cortes que secciona um fluxo material contínuo. Os exemplos por eles mencionados são “o ânus e o fluxo de merda que ele corta; a boca e o fluxo de leite, e também o fluxo de ar e o fluxo sonoro; o pênis e o fluxo de urina, e também o fluxo de esperma.”<sup>112</sup>

<sup>107</sup> GUATTARI, 1992.

<sup>108</sup> STERN, 1985, *apud* GUATTARI, 1992, p. 16.

<sup>109</sup> GUATTARI, 1992, p. 16.

<sup>110</sup> LÉVY, 1993, *op. cit.*, *apud* GUATTARI, 1992.

<sup>111</sup> GUATTARI, 1992, p. 80.

<sup>112</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 39.

Segundo Guattari, “as pulsões parciais e os investimentos perversos polimorfos da psicanálise não constituem uma raça excepcional e desviante das máquinas.”<sup>113</sup> O autor afirma que certos segmentos discursivos da máquina assumem uma função existencializante de repetição intensiva que se pode chamar de *ritornelo*. As máquinas de desejo remanejamos constantemente suas fronteiras, tomando lugar eminente no interior dos agenciamentos de subjetivação, chamados a substituir as velhas máquinas sociais.

Guattari propõe um elo entre a polifonia narrativa e a subjetividade polifônica, após mostrar que a subjetividade é produzida por instâncias individuais, coletivas e institucionais. O autor afirma que “os diferentes registros semióticos que concorrem para o engendramento da subjetividade não mantêm relações hierárquicas obrigatórias, fixadas definitivamente [...]. A subjetividade, de fato, é plural, *polifônica*, para retomar uma expressão de Mikhail Bakhtine.”<sup>114</sup> Guattari também defende que “a única finalidade aceitável das atividades humanas é a produção de uma subjetividade que enriqueça de modo contínuo sua relação com o mundo.”<sup>115</sup>

Félix Guattari iniciou, com Gilles Deleuze, a crítica ao freudismo e a defesa de uma concepção mais abrangente da psique humana em *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*, publicado no início da década de 70. Os autores criticam o complexo de Édipo, que não é atemporal nem é a principal ou determinante instância formadora da personalidade. Eles também afirmam que o registro do desejo não passa pelos termos exclusivamente edipianos e criticam a psicanálise na medida em que ela “continua a pôr as suas questões, a desenvolver as suas interpretações a partir do triângulo edipiano, no momento em que sente, no entanto, que os chamados fenômenos de psicose ultrapassam esse quadro de referência.”<sup>116</sup>

Deleuze e Guattari consideram que o grande achado da psicanálise freudiana foi a descoberta das produções do inconsciente, por eles chamada de *produção desejante*. Com o complexo de Édipo, entretanto, a produção desejante foi ocultada por um novo idealismo: “substituiu-se o inconsciente como fábrica por um teatro antigo; substituíram-se as unidades de produção inconsciente pela representação; substituiu-se um inconsciente produtivo por um inconsciente expressivo (o mito, a tragédia,

---

<sup>113</sup> GUATTARI, 1992, p. 66.

<sup>114</sup> GUATTARI, 1992, p. 11.

<sup>115</sup> GUATTARI, 1992, p. 32.

<sup>116</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 19.

o sonho...).<sup>117</sup> Partindo dessa crítica, os autores propõem que se passe a considerar mais o *funcionamento* das relações do que sua intencionalidade, uma vez que a violência, a perversidade e outros agenciamentos de subjetividade estão presentes em todos os humanos, com a diferença de que, conforme a circunstância e a cultura, seja permitido determinado comportamento.

*O Anti-Édipo* desqualifica a categoria *sujeito* e passa a considerar a categoria *agenciamento coletivo de enunciação* para ilustrar a relação entre sujeito e sociedade. Guattari explica esse conceito e disserta sobre o caráter perverso das relações no contexto capitalista, em *Micropolítica: cartografias do desejo*.<sup>118</sup> Para ele, os seres humanos, em seus relacionamentos, tratam uns aos outros como coisas.

Ao invés de sujeito, de sujeito de enunciação ou das instâncias psíquicas de Freud, prefiro falar em *agenciamento coletivo de enunciação*.[...] O agenciamento coletivo não corresponde nem a uma entidade individuada, nem a uma entidade social predeterminada.[...] Com a Revolução Francesa, não só todos os indivíduos tornaram-se de direito – e não de fato – livres, iguais e irmãos (e, além disso, perderam suas aderências subjetivas aos sistemas de clãs, de grupos primários), mas também tiveram que prestar contas a leis transcendentais, leis da subjetividade capitalística. Nessas condições, foi necessário fundar, em outras bases, o sujeito e suas relações: a relação do sujeito com o pensamento (o *cogito* cartesiano), a relação do sujeito com a lei moral (o *numen* kantiano), a relação do sujeito com a natureza (outro sentimento em relação à natureza e outra concepção de natureza), *a relação com o outro (a concepção do outro como objeto)* [grifo meu].<sup>119</sup>

Em lugar da psicanálise freudiana, considerada precária e conservadora, os autores propõem a esquizoanálise, que tem como objetivo destruir as “pseudo-formas expressivas do inconsciente”<sup>120</sup> e descobrir os investimentos inconscientes do campo social pelo desejo. A esquizoanálise renuncia a qualquer interpretação do inconsciente, que é tomado como instância produtiva. O sonho, portanto, não revela a “verdade” do indivíduo, mas umas das múltiplas produções das máquinas desejantes que passam por ele. Dessa maneira, “o inconsciente não diz nada, máquina. Não é expressivo nem representativo, mas produtivo. Um símbolo é apenas uma máquina social que funciona como máquina desejante, uma máquina desejante que funciona na máquina social um investimento da máquina social como desejo.”<sup>121</sup>

<sup>117</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 28.

<sup>118</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1996.

<sup>119</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p. 31-35.

<sup>120</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 172.

<sup>121</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 186-187.

Deleuze e Guattari desvinculam as categorias “neurótico”, “perverso” e “psicótico” do tipo de pulsão que elas têm, e passam a considerar a relação das pulsões com a territorialidade moderna para definir essas categorias. Para os autores, o neurótico “instala-se nas territorialidades residuais ou factícias da nossa sociedade e rebate-as todas sobre o Édipo como última territorialidade que se reconstitui no gabinete do analista”,<sup>122</sup> associando o patrão, o chefe do Estado e o psicanalista à figura paterna. O esquizofrênico, com seu passo vacilante, “embrenha-se cada vez mais na desterritorialização sobre seu próprio corpo sem órgãos, até o infinito da decomposição do socius”<sup>123</sup>, misturando todos os códigos e trazendo em si os fluxos descodificados do desejo. O perverso é definido como “o que toma o artifício à letra: já que assim o querem, hão-de ter territorialidades infinitamente mais artificiais do que as que a sociedade nos propõe, hão-de ter novas famílias inteiramente artificiais, sociedades secretas e lunares.”<sup>124</sup>

A crítica definitiva à psicanálise, feita juntamente com uma autocrítica teórica por Deleuze e Guattari, veio com o livro *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*,<sup>125</sup> publicado oito anos após a primeira edição de *Anti-Édipo*.<sup>126</sup> No prefácio para a edição italiana, os autores resumem desta maneira os temas principais de *O Anti-Édipo*:

Os três temas do *Anti-Édipo* eram os seguintes:

- 1º) o inconsciente funciona como uma usina e não como um teatro (questão de produção, e não de representação);
- 2º) o delírio, ou o romance, é histórico-mundial, e não familiar (deliram-se as raças, as tribos, os continentes, as culturas, as posições sociais...);
- 3º) há exatamente uma história universal, mas é a da contingência (como os fluxos, que são o objeto da História, passam por códigos primitivos, sobrecodificações despóticas, e descodificações capitalistas que tornam possível uma conjunção de fluxos independentes).<sup>127</sup>

Ao longo do livro, os autores afirmam que a “famosa neutralidade psicanalítica” é contraditória, pois, “no mesmo momento em que se persuade o sujeito de que ele vai proferir seus enunciados mais individuais, retira-se-lhe toda a condição de enunciação. Calar as pessoas, impedi-las de falar e,

<sup>122</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 38.

<sup>123</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 39.

<sup>124</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 38-39.

<sup>125</sup> A primeira edição de *Mil platôs* foi publicada em 1980.

<sup>126</sup> A primeira edição de *O Anti-Édipo* foi publicada em 1972.

<sup>127</sup> DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 7.

sobretudo, quando elas falam, fazer de conta que não disseram mais nada”.<sup>128</sup> Apesar de manterem a crítica ao postulado edipiano, afirmando que ele existe concomitantemente a outras instâncias no ser, Deleuze e Guattari reconhecem que o Édipo familiar continuava como categoria importante e predominante na psicanálise e na filosofia. Para eles, *Mil platôs* foi uma obra mais bem-sucedida que *O Anti-Édipo* porque se concentrou nas multiplicidades, em lugar de atacar a premissa edipiana:

As multiplicidades são a própria realidade, e não supõem nenhuma unidade, não entram em nenhuma totalidade e tampouco remetem a um sujeito. As subjetivações, as totalizações, as unificações são, ao contrário, processos que se produzem e aparecem nas multiplicidades. Os princípios característicos das multiplicidades concernem a seus elementos, que são *singularidades*; as suas relações, que são *devires*; a seus acontecimentos, que são *hecceidades* (quer dizer, individuações sem sujeito); a seus espaços-tempos, que são espaços e tempos *livres*; a seu modelo de realização, que é o *rizoma* (por oposição ao modelo de árvore); a seu plano de composição, que constitui *platôs* (zonas de intensidade contínua); aos vetores que a atravessam, e que constituem *territórios* e graus de *desterritorialização*.<sup>129</sup>

Muito mais do que me posicionar definitivamente entre as correntes freudianas e a dos agenciamentos coletivos de enunciação, pretendo me valer deste ou daquele arsenal teórico para analisar as obras abordadas, conforme uma ou outra teoria vá se mostrando mais pertinente. Contudo, a teoria dos agenciamentos coletivos de enunciação presta-se a entender melhor o *corpus* desta dissertação, uma vez que a motivação básica dos conflitos narrativos na literatura e no cinema aqui abordados não está explícita nas obras, ou surge concomitantemente com outras instâncias, em uma abordagem mais próxima à proposta teórica de Deleuze e Guattari.

## 2. Waldomiro, anjo dionisíaco

Seja na concepção freudiana, em que a perversidade é definida como uma falta de limites devida ao desenvolvimento precário de uma fase da criança, ou na concepção maquínica, em que a perversidade é um desejo sem limites, um ritornelo concomitante a muitos outros, e que pode predominar ou

<sup>128</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 52.

<sup>129</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 8.



não, o comportamento perverso é uma característica comum às ações dos personagens das obras literárias e cinematográficas em debate ou do sistema capitalista em que eles atuam.

A parte final do filme *Contra todos* revela os limites extremos aos quais chega o comportamento perverso de Waldomiro, apresentado em lentas e crescentes doses ao longo da narrativa. Além de uma inveja doentia de Teodoro e de tudo que o cerca – seu carro, sua casa, sua esposa e sua amante –, Waldomiro se apossa sexualmente da filha do comparsa, consome drogas e bebe em companhia dela, simplesmente porque ela se oferece. Na cerimônia de noivado com Terezinha, a ex-amante religiosa de Teodoro, Waldomiro consome cocaína com o irmão de sua noiva no banheiro. Sendo essa uma das cenas da seqüência final do filme, ela sugere que o comportamento do personagem, que busca o prazer a qualquer preço, não vai mudar.

A falta de impedimentos morais de qualquer ordem e sua compulsão por sexo, drogas e vingança remetem o comportamento do personagem Waldomiro à figura de Dionísio, deus da peça *As Bacantes*,<sup>130</sup> de Eurípedes, concebida provavelmente na Macedônia, em 405 a.C. Na tragédia grega, Dionísio é uma divindade estrangeira que chega às cercanias de Tebas, na Grécia, exigindo que suas autoridades lhe prestem homenagens, por ser filho de Zeus com Semele, filha rejeitada do rei Cadmo, de Tebas. A família de Cadmo, que incluía as tias de Dionísio – Agave, Autônoe e Inó – inicialmente desprezaram Dionísio, mas depois se juntaram às ménades e às bacantes, seguindo-as para o alto do Monte Citéron. Nesse monte, elas se entregaram aos rituais lascivos de Dionísio, este estranho deus coroado por uma hera e uma folha de videira, presas à sua frente por chifres por onde revolviam-se serpentes. O comportamento livre e desregrado das bacantes causava apreensão e pânico nos lugarejos por onde passavam.

Penteu, primo-irmão de Dionísio, chega a Tebas, narrando o que presenciara no monte Citéron, dizendo que sua mãe, a rainha Agave, e suas tias estavam acampadas com as bacantes. Enquanto isso, Dionísio tinha sido preso, mas conseguira o apoio do cego Tirésias e do rei Cadmo, então destronado. Penteu determinou que os guardas lhe trouxessem Dionísio, enfrentando-o em uma discussão.

Dionísio, levado para a cavaliária, invoca as bacantes e as forças tectônicas. Um terremoto sacode Tebas, pondo abaixo o palácio de Penteu e libertando o deus da vindima. Penteu se enfurece

---

<sup>130</sup> EURÍPEDES. *As Bacantes*. Disponível em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/cultura/bacantes.htm>. Acesso em 09.11.05.

e quer que os guardas façam uma expedição ao monte Citéron para reprimir as bacantes, a quem responsabiliza pela tragédia. Dionísio cria-lhe uma armadilha, convencendo-o a verificar que as liturgias bacantes, realizadas no monte, nada tinham de reprováveis. Penteu, curioso, aceita o desafio, disfarçado de mulher, e parte alcoolizado.

Preso nos cimos de um pinheiro pelo coro, Penteu é visto pelas bacantes, que lhe atiram pedras e lanças. Agave, mãe de Penteu, cega pelas essências báquicas ingeridas e, sem reconhecer o filho, sugere que o pinheiro seja abatido. Quando Penteu desaba no chão, as ménades, comandadas por sua mãe e suas duas tias, estraçalham-no aos gritos.

Agave retorna a Tebas para exhibir a cabeça do filho, que não reconhecera, como troféu. Quando reclama a presença de Penteu, o velho rei Cadmo depara com a violência de sua filha e vê o término de sua estirpe, com a morte do último dos seus. Ele e a filha Agave, momentaneamente recuperada, têm consciência de que terão que se exilar.

A Casa de Cadmo, fundadora de Tebas, chegara ao fim porque Dionísio não perdoara as humilhações e os ultrajes sofridos nas mãos de Penteu. Expulso de Tebas, Cadmo irá se transformar num dragão, Harmonia, sua esposa, numa serpente, e ambos estarão condenados a vagar puxando um carro de bois por longínquas terras bárbaras, enquanto Agave vagaria sem rumo. Para contentar Dionísio, os gregos resolveram homenageá-lo com bacanais das quais, mais tarde, nasceria o teatro e também o carnaval.

Em *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*,<sup>131</sup> Nietzsche elogia Dionísio como deus e filósofo, em detrimento de Platão. Para ele, as coisas boas e as más estão unidas e são igualmente importantes para o homem, sendo a abnegação considerada uma forma de sedução.<sup>132</sup> Nessa obra, Nietzsche também afirma que a mudança de foco, ao longo da História, da avaliação da sociedade quanto à consequência dos atos de cada um, significa que a moral das intenções “foi um preconceito, uma precipitação, algo provisório talvez, uma coisa da mesma ordem que a astrologia e a alquimia, mas, em todo caso, algo a ser superado.”<sup>133</sup> O autor relativiza a importância dos princípios morais, que diferem dos desejos e das ações: “Com os nossos princípios queremos tyrannizar, justificar,

<sup>131</sup> NIETZSCHE, 1992.

<sup>132</sup> No referido trecho, Nietzsche diz o seguinte: “há encanto e açúcar demais nesses sentimentos de ‘para os outros’, de ‘não para mim’, para que não se tenha a necessidade de desconfiar duplamente e perguntar: ‘não seriam talvez – seduções?’.” NIETZSCHE, 1992, p. 40.

<sup>133</sup> NIETZSCHE, 1992, p. 40.

honrar, insultar ou esconder nossos hábitos – dois homens com os mesmos princípios querem provavelmente algo profundamente diverso.”<sup>134</sup>

A filosofia presente nos aforismos de Nietzsche pode ilustrar a falta de moral de Waldomiro e seu comportamento dionisíaco, tanto em termos de princípios como de ações. O personagem age de acordo com a moral nietzschiana, em que se manifesta a violência torna-se “uma conseqüência da própria vontade de poder, que é precisamente vontade de vida”,<sup>135</sup> seguindo a lógica de que “a maldade não tem como finalidade o sofrimento do outro em si, mas o nosso próprio gozo, como sentimento de vingança ou excitação nervosa mais intensa.”<sup>136</sup> Além disso, sua atitude destrutiva para com os outros e a seu favor possivelmente advém de um sentimento de inveja misturado a um complexo de inferioridade.

Assim como Dionísio em *As Bacantes*, Waldomiro também se vinga das benesses que não tem. A diferença entre eles é que o último, em sua baixa auto-estima, vinga-se de males que não sofreu, vendo os outros como mero obstáculo à sua realização pessoal, quando eles, de fato, não se colocam como tal.



O personagem Waldomiro<sup>137</sup> (acima, à esquerda), de *Contra todos*, pode ser comparado ao mitológico Dionísio<sup>138</sup> (acima, à direita). Ambos não têm restrições morais para atingir seus objetivos.

<sup>134</sup> NIETZSCHE, 1992, p. 69.

<sup>135</sup> NIETZSCHE, 1992, p. 170-171.

<sup>136</sup> NIETZSCHE, 1997, p. 106.

<sup>137</sup> Personagem Waldomiro, de *Contra todos*, representado pelo ator Ailton Graça Disponível em <http://contratodos.cidadeinternet.com.br/home/br.html>. Acesso em 31.01.2006.

<sup>138</sup> Estátua de Dionísio. Disponível em <http://www.sanluisgonzaga.edu.ar/na/profesores/Mitologia/imagenes/dionisio.gif>. Acesso em 27.01.2006.

Waldomiro poderia, em sua alucinação, até considerar que as pessoas o prejudicassem deliberadamente, mas essa interpretação dos acontecimentos não é autorizada pelos fatos narrados (o que torna a narrativa de *Contra todos* muito próxima das teorias dos agenciamentos coletivos de enunciação, uma vez que ele descreve o funcionamento de uma pulsão, mas não se detém na interpretação que o personagem Waldomiro dá a ela). Atribuindo aos outros uma postura agressiva, que é ilusória, Waldomiro se vale de sua condição de “despossuído” – sem casa, carro, mulher e, sobretudo, sem uma valorização de si próprio – para não deixar de ferir e agredir aos demais, obtendo assim o que deseja.

O pensamento de Deleuze e Guattari toma por base muitos dos fundamentos de Nietzsche para a elaboração da teoria dos agenciamentos coletivos de enunciação. Um ponto de convergência com Nietzsche é o pressuposto de que o sujeito não pode ser considerado isoladamente, uma vez que traz consigo muitos valores do meio social no qual é inserido. Outro preceito convergente é a separação radical entre desejo e moral. Nietzsche afirma, em *Além do bem e do mal*: “Por fim amamos o próprio desejo, e não o desejado”;<sup>139</sup> e Deleuze e Guattari pressupõem que o desejo máquina, faz acontecer, independente de seu objeto ou objetivo.

Quando postulam o caráter destruidor do sistema capitalista, Deleuze e Guattari têm o objetivo de buscar saídas para um mecanismo que massacra as subjetividades individuais e coletivas, tratando pessoas e idéias como se fossem objetos. Um mecanismo social tão perverso quanto as atitudes de alguns personagens estudados, como Waldomiro de *Contra todos*, os seqüestradores de *Funny games* e os cidadãos de *Dogville*. Os autores buscam soluções para a questão moral contemporânea com a proposição de uma nova espécie de moralidade: eles visam ao bem comum, por meio da construção de uma sociedade mais esclarecida e mais combativa, em padrões diferentes aos vividos atualmente. Portanto, apóiam-se em Nietzsche na medida em que descontroem os pressupostos da sociedade capitalista, e buscam estímulos para a criação de redes que possibilitem uma vida social mais rica. Nesse ponto, contudo, também se diferenciam profundamente de Nietzsche, que suspeita da democracia e da vida social harmonizada pela adoção ampla da fraternidade, como é possível observar no trecho a seguir:

---

<sup>139</sup> NIETZSCHE, 1992, p.175.

Abster-se de ofensa, violência, exploração mútua, equiparar sua vontade à do outro: num certo sentido tosco, isso pode tornar-se um bom costume entre indivíduos, quando houver condições para isso (a saber, sua efetiva semelhança em quantidades de força e medida de valor, e o fato de pertencerem a *um* corpo). Mas tão logo se quisesse levar adiante esse princípio, tomando-o possivelmente como *princípio básico da sociedade*, ele prontamente se revelaria como aquilo que é: vontade de *negação* da vida, princípio de dissolução e decadência.<sup>140</sup>

Esse trecho pode justificar tanto uma atitude egoísta e perversa, do ponto de vista do indivíduo, como a inutilidade de uma sociedade pautada por valores como o altruísmo e o respeito ao próximo. Para Nietzsche, esses valores são impossíveis de serem alcançados e vão, portanto, contra o princípio da vida. O personagem Waldomiro é, nesse caso, dionisíaco, nietzschiano e aterrador. Se todos agissem na realidade como ele o faz na ficção, a sociedade, que não está bem, estaria ainda pior. O profundo senso crítico de Nietzsche nos põe em uma encruzilhada incômoda: como defender a necessidade de uma moral sabendo que ela é social e historicamente determinada? Como não sentir um certo incômodo, ao se perceber as críticas pertinentes à democracia e ao comportamento humano, e ainda assim buscar uma solução para o convívio humano democrático?

Paulo César de Souza afirma, no posfácio de *Além do bem e do mal*,<sup>141</sup> que essas e outras questões éticas e morais presentes na obra de Nietzsche, embora sejam perturbadoras, também auxiliam na análise das obras em estudo, na medida em que transformam o mundo que “é” em um mundo que “deve ser”,<sup>142</sup> como observado por Freud sobre a obra de Nietzsche. Souza afirma que os dilemas morais e éticos modernos persistem atualmente e são analisados numa problematização infinita, e que devemos aceitar a obra nietzschiana como “uma fonte quase inesgotável de estímulos para o questionamento, aceitando-o no que tem de fecundo e de provocante, de belo e de terrível.”<sup>143</sup> Como Souza, acredito que devemos buscar em Nietzsche inspiração para problematizar muitas das questões contemporâneas, sem, no entanto, nos eximir das escolhas éticas exigidas pela atualidade.

A riqueza do pensamento de Nietzsche, que acredita no progresso como possibilidade e não como imperativo, pode ser melhor compreendida ao analisarmos outra obra do autor. *Humano*,

<sup>140</sup> NIETZSCHE, 1992, p 170.

<sup>141</sup> NIETZSCHE, 1992.

<sup>142</sup> FREUD *apud* SOUZA, 1990. “O que nos perturba é ele ter transformado o ‘é’ em um ‘deve’”. *Sigmund Freud & O gabinete do dr. Lacan*, São Paulo, Brasiliense, 2ª ed., 1990.

<sup>143</sup> SOUZA, 1992, p. 257.

*demasiadamente humano*: um livro para espíritos livres<sup>144</sup> foi considerado por Michel Foucault como a arte amadurecida da suspeita, conforme lembrou apropriadamente Antônio Marques no prefácio do livro. Marques salienta que Nietzsche foi um autor decisivo para a formação da consciência européia, e que seu espírito de suspeita se aproxima de um estado de espírito próximo a um *pathos*. Profundamente desconfiado da honestidade e generosidade humanas, Nietzsche acredita que, se essas qualidades podem ser observadas de maneira genuína na sociedade, o que, para ele, é quase impossível, elas são fruto de uma doença, provavelmente o que consideramos o sadismo atualmente. Esse pensamento torna o autor um pessimista que não confia no ser humano em hipótese alguma.

Antônio Marques também afirma que Nietzsche não acredita na liberdade da vontade, devido aos inúmeros condicionamentos que o ser humano tem na vida social. Marques aponta duas consequências importantes do pensamento do filósofo. A primeira é que não há sujeito detrás da ação, consequência corroborada por autores como Deleuze e Guattari, e a segunda é que o ponto de vista moral-subjetivo tende a ser substituído pelo social e jurídico.

De maneira sensata, Marques considera que o abandono total da moral, outra questão levantada por Nietzsche, é impossível de ser realizado. A questão da falta de moralidade e de ética (utilizando-se a terminologia da crítica que Marques atribui à Freud sobre a obra de Nietzsche), é um tema pertinente da atualidade, mas não *deveria sê-lo*, uma vez que Nietzsche provou que uma das premissas do pensamento iluminista, a de que o progresso traria a civilização e a moralidade, se mostrou falsa. As obras do *corpus* reforçam essa dura realidade: a de que estamos em um ambiente em que a ética e a moral são muito próximas dos preceitos de Nietzsche.

### **3. Viajantes, narradores, *flâneurs***

O espírito dionisíaco/nietzschiano também é a tônica de *Passaporte*, de Fernando Bonassi. A aproximação entre as narrativas do livro e um ambiente amoral, fragmentado, será realizada no âmbito deste trabalho mais adiante, com a leitura do microconto “crônica do dia 17/8/98”, e do poema que o inspirou, “Fuga da Morte”, de Paul Celan.

---

<sup>144</sup> NIETZSCHE, 1997.

Primeiramente, *Passaporte* será examinado sob o ponto de vista do gênero que lhe é atribuído em sua própria contracapa: a literatura de viagem. Além do formato do livro, semelhante a um passaporte, os dizeres da contracapa reforçam essa classificação, pois afirmam que o texto provoca “uma revolução na chamada literatura de viagem.”<sup>145</sup>

O formato do livro, o nome da obra e a recorrência do tema viagem, bem como a marcação territorial e temporal de cada microconto, reforçam a segunda parte da assertiva: *Passaporte* pode ser classificado no gênero literatura de viagem. Mas de fato essa obra revoluciona esse gênero, conforme é dito na primeira parte da declaração? E, caso a resposta seja positiva, em que medida o livro modifica essa tradição?

Para responder a essas perguntas, é necessário aproximar *Passaporte* de algumas obras que compõem o acervo da literatura de viagem, determinando assim suas semelhanças e diferenças com relação aos livros desse gênero. Na tese de doutorado *De viagens e de viajantes: a viagem imaginária e o texto literário*,<sup>146</sup> Silvana Maria Pessôa de Oliveira discute especificidades de um conjunto de obras classificadas como literatura de viagem. Analisando autores tão diversos com Italo Calvino e Eça de Queirós, a autora estuda o gênero por meio da abordagem de temas próprios dessa tradição, como a questão do périplo e a inscrição no tempo.

Oliveira assinala a mudança da figura do viajante maravilhoso, próprio da literatura de viagem do século XIX, para a do viajante contemporâneo, característico do século XX. O viajante maravilhoso fazia um relato subjetivo de uma peregrinação medieval e buscava preservar valores transcendentes. O viajante contemporâneo, por sua vez, tende a relatos objetivos de uma expedição individual pela qual busca conhecer a si e ao outro. Para explicar essas mudanças, Oliveira cita Álvaro Manuel Machado e Daniel-Henri Pageaux:

Novos centros de interesse orientam o olhar e a meditação do viajante: o sistema fragmenta-se, a unidade ou a síntese deixam de ser os guias do viajante, passando a sê-los a emoção, a captação do instante, do fato fugidivo, a identificação de relações mais íntimas entre o viajante-microcosmo e o espetáculo do Cosmos.<sup>147</sup>

<sup>145</sup> BONASSI, 2001.

<sup>146</sup> OLIVEIRA, 1995.

<sup>147</sup> MACHADO e PAGEAUX, 2001, p.89, *apud* OLIVEIRA, 1995, p. 44-45.

Os personagens-viajantes analisados, na medida em que se desenrolam as narrativas de trajetos reais ou imaginários, deslocam-se no tempo e no espaço e se defrontam com dificuldades ou novidades reais ou imaginárias, internas ou externas, exóticas ou familiares. A figura do viajante muitas vezes narra seu trajeto/acontecimento/pensamento para outra personagem, que pode ou não coincidir com a figura do leitor. Segundo Oliveira, “Viagem/narração e escrita incrustam-se uma na outra, como parte de um mesmo processo de invenção.”<sup>148</sup> Para a autora, o discurso das viagens imaginárias é habitado pela tensão entre o real e o ficcional.

A literatura de *Passaporte*, do início do século XXI, tem muitas características da literatura do século XX, apresentadas de maneira especialmente fragmentada. Embora a narrativa desse livro tenda a ser realista, pois o autor mostra ficções verossímeis, por meio de microcontos com locais e datas iguais às de fato existentes, a narrativa de Bonassi não se prende ao realismo. Mesmo contendo mesclagem de viagem e narração apresentada por Oliveira como característica do gênero, as viagens interiores e imaginárias de seus personagens também são tão importantes como seus deslocamentos físicos.

*Passaporte* também não denota unicidade ou continuidade de personagens ou trajetos. Vários personagens, locais e datas são caracterizados de forma fragmentada nos microcontos. Embora os microrrelatos muitas vezes façam alusão a viagens e ao universo do viajante (malas, aeroportos, rodoviárias, passageiros e trens), não é necessário o deslocamento físico dos personagens, que algumas vezes estão parados, pensando.

Uma vez que *Passaporte* tem um formato convidativo para uma leitura ocasional e aleatória, é possível concluir que o leitor também se torna um viajante, pois ele constrói seu trajeto ao percorrer os microcontos ordenando-os de maneira pessoal, de forma linear ou aleatória. Essa característica se relaciona à saborosa e calviniana definição de Michel de Certeau sobre o papel ativo do leitor na contemporaneidade, apesar das forças uniformizadoras de interpretação presentes no capitalismo, como a imprensa e a escola:

O leitor é um produtor de jardins que miniaturizam e congregam o mundo.[...] Longe de serem escritores, fundadores de um lugar próprio, herdeiros dos servos de antigamente mas agora trabalhando no solo da linguagem, cavadores de poços e construtores de casas; os leitores são viajantes; circulam nas terras alheias, nômades caçando por

<sup>148</sup> OLIVEIRA, 1995, p.13.



conta própria através dos campos que não escreveram, arrebanhando bens do Egito para usufruí-los.[...] o leitor [...] escapa à lei de cada texto em particular, como à de seu meio social.<sup>149</sup>

Bonassi conta com a intervenção ativa do leitor que, além de ser viajante e construtor da narrativa, acumula em *Passaporte* a função de ouvinte, uma vez que depara com relatos de vários estrangeiros, desterrados dentro e fora de sua terra natal, para construir uma interpretação do livro.

Nessa obra, o leitor constrói a narrativa à medida que monta a seqüência dos microcontos, peculiaridades que poderiam aproximá-la do conceito de livro-rizoma, apresentado por Deleuze e Guattari na introdução de *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*.<sup>150</sup> Em *Mil platôs*, os autores apregoam que um livro contemporâneo não teria sujeito e seria feito de matérias, datas e velocidades diferentes. Eles defendem uma estrutura rizomática<sup>151</sup> para as narrativas, que deveriam seguir os princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura assignificante, decalcomania e cartografia.<sup>152</sup> De acordo com esses princípios, um ponto de rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo; tal ponto é múltiplo, não tem relação com o uno como sujeito ou objeto, como realidade ou imagem do mundo; pode também ser rompido sem uma separação que diferencie as estruturas, sem ser a imagem do mundo conforme uma crença enraizada e não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural gerativo.

*Passaporte*, porém, não se classifica de acordo com o tipo de livro apregoadado por Deleuze e Guattari, uma vez que não se identifica com as características da multiplicidade e da ausência de conceito estrutural gerativo, embora tente se aproximar dessa idéia. Apesar de ser constituído por vários microcontos, eles não são realmente múltiplos, pois a mensagem do ser humano marginalizado pelo capitalismo é uma tônica dos contos e pode ter um papel de modelo estrutural. E mesmo que esse conceito não esteja explícito, ele está fortemente implicado em todos os pequenos relatos do livro.

O mesmo não pode ser dito a respeito da narrativa presente em “Nossa Senhora Aparecida”,<sup>153</sup> também de Bonassi: nela, as múltiplas causas que levam Devanir a se tornar matador – uma possível

<sup>149</sup> DE CERTEAU, 1994, p. 269-270.

<sup>150</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1995.

<sup>151</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 11-14.

<sup>152</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 14-21.

<sup>153</sup> BONASSI, 2003.

vingança em relação ao pai, que era alcoólatra, a miséria e o desemprego ou o subúrbio sem proteção policial – convivem com a fé em Nossa Senhora Aparecida, santa de quem o matador é devoto. A narrativa permanece aberta a múltiplas interpretações no que concerne às causas do delírio de Devanir em relação à santa: ele pode estar delirando sob efeito das pílulas, pode viver uma manifestação de sua consciência ou uma combinação das duas causas. Da indecidibilidade sobre as causas e as conseqüências da narrativa, que permanecem como alternativas a serem escolhidas, podemos inferir a multiplicidade da narrativa.

O rizoma também é uma estrutura defendida por Deleuze e Guattari em *Mil platôs*, para a compreensão da relação entre o mundo, o autor e o livro. Além de desconsiderarem o indivíduo, e portanto a questão da autoria, em favor dos agenciamentos coletivos de enunciação, eles sugerem que não se considerem as categorias “autor”, “mundo” e “livro” em relação a si mesmas, mas que elas sejam colocadas em contraponto umas com as outras. Assim,

Não se tem mais uma tripartição entre um campo de realidade, o mundo, um campo de representação, o livro, e um campo de subjetividade, o autor. Mas um agenciamento põe em conexão certas multiplicidades tomadas em cada uma destas ordens, de tal maneira que um livro não tem sua continuação no livro seguinte, nem seu objeto no mundo nem seu sujeito em um ou em vários autores. Resumindo, parece-nos que a escrita nunca se fará suficientemente em nome de um fora. Um fora não tem imagem, nem significação, nem subjetividade.<sup>154</sup>

Em *Passaporte*, o leitor é introduzido às margens do mundo contemporâneo no Brasil e no exterior, e vai acumulando um saber fragmentado e desiludido. Ele vai conhecer o fundamental do capitalismo, que é a exclusão e a exploração, por meio da visita sistemática às margens que o sistema produz: subúrbios, fronteiras, drogados, prostitutas, neuróticos, e viciados em toda sorte de drogas reais e imaginárias. Nessa obra, o Ocidente crítico descobre o Ocidente massacrado, com o imaginário esgotado. O Novo Mundo, representado pela América Latina, descobre o Velho Mundo, e retribui à Europa o pior do legado que ela trouxe para cá. Porque esse cerne está implícito na obra, é possível concluir que não há uma multiplicidade radical na narrativa.

Outra importante questão para a literatura de viagem é o encontro do viajante com o desconhecido, com o qual ele se identifica ou não. Silvana Pessoa de Oliveira discorre acerca da questão da identidade nesse gênero literário da seguinte forma:

---

<sup>154</sup> DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 34.

A palavra identidade, derivada do latim *identitas*, pressupõe aquilo que caracteriza o *unum* ou único e abriga o *idem*, isto é, o mesmo. Contudo, se se leva em consideração que a identidade só existe em relação ao sujeito, torna-se difícil pensar na identidade como categoria estanque, uma vez que se reconhece que o sujeito está, desde sempre, cindido e fragmentado pela marca de um outro que o habita. Só há um, porque existe o outro. E se o eu é um outro, a própria identidade é posta em causa, porque aquilo que faz dela o que ela é tem sempre como elemento constitutivo e indispensável o outro. É como descobrir que a identidade, no que tem de mais característico, só se efetiva na diferença.

A unidade (ou a crença nela) revela-se uma ficção passível de ser relativizada, pois o problema se desloca da busca da identidade para o cultivo da diferença. Trata-se, pois, de uma identidade contaminada de diferenças, pois que esta, como espaço de constituição do Uno, da unidade e do semelhante, se apresenta sob a forma de uma miragem, uma busca (destinada ao fracasso) das credenciais de origem.

A identidade passa assim a ser vista como o lugar possível da inscrição da diferença. A alteridade é então aquilo que permite a problematização da identidade, que deixa de ser pensada como espaço reservado ao Uno, à semelhança.<sup>155</sup>

Oliveira afirma ainda que a tensão entre uma identidade que não se forma totalmente e o contato com o outro, com a alteridade, forma o que ela define como “identidades flutuantes”, próprias da contemporaneidade e convergentes ao que Deleuze e Guattari denominam *agenciamentos coletivos de enunciação*. Pode parecer que os personagens dos microcontos de Bonassi, em *Passaporte*, estejam diferenciados pelos locais em que moram e pela maneira como moram. Mas as diferenças que o autor explicita no livro são horizontalizadas. Há uma tensão entre os achatamentos das diferenças e as histórias particulares de cada personagem, que são mais frágeis diante de sua posição marginal no sistema capitalista ocidental.

Embora as identidades de cada um não sejam definitivas em cada microconto, pois os personagens são estrangeiros de si mesmos, eles não se percebem a si mesmos completamente, estão perdidos em suas emoções e neuroses. Uma vez que têm uma baixa consciência de si, a tensão “eu-outro” é achatada pela tensão “outro-outro”. A indistinção dos sentimentos de cada indivíduo, e os fatores externos que os afetam, como pessoas ou acontecimentos, tornam os personagens de *Passaporte* objetos/coisas de um sistema perverso e até como objetos estranhos a si próprios. Esse estranhamento os leva a coisificar a si e ao outro, o que caracteriza a perversidade do universo do livro.

O caráter fugidio da identidade do viajante, outra característica contemporânea da literatura de viagem apontada por Oliveira, pode ser aproximado da figura benjaminiana do *flâneur*: observador/narrador experimentam o mundo sem um ponto fixo. Oliveira observa que “as notas desse sujeito – como

<sup>155</sup> OLIVEIRA, 1995, p.18-19.

os caminhos do peregrino benjaminiano – são desviantes e erradas, não conduzem jamais a um fim.”<sup>156</sup> Por meio do olhar que paira sobre as coisas, e traz consigo uma expectativa, uma predisposição à seleção, ao mesmo tempo em que se choca ou se encanta com o diverso, o *flâneur*/viajante investiga terras estrangeiras interiores/exteriores. No trecho a seguir, Oliveira explicita a relação entre a viagem e o olhar:

Viajar torna-se um exercício de ver, movimento de investigação e compreensão. O estrangeiro, o viajante, o *voyeur* constituem uma *imagerie*, na qual o sujeito se dá a conhecer, viajando. Nessa “mínima odisséia” entretanto, o mundo do viajante não se estreita, antes abre-se; não se bloqueia, mas faz experimentar a vertigem das alterações temporais.<sup>157</sup>

Oliveira acrescenta que o *flâneur* “pode ser pensado como a versão moderna do viajante, do explorador e do curioso renascentista, que tem no olhar sua principal arma de apreensão do mundo.”<sup>158</sup> Para ela, o *flâneur* encara a cidade, que não é mais reconhecida como casa ou lar, mas como superfície que se transforma continuamente, em experiências que se abrem em panorâmica diante de seus olhos. Deleuze e Guattari também associam viagem e narração à necessidade de se fazer história e contá-la, e atribuem ao Ocidente o mérito de ter tido necessidade de partir, uma vez bloqueado no estreito cabo da Ásia.<sup>159</sup>

A cidade plural e caleidoscópica é cenário para o trajeto do *flâneur*. Sobre esse aspecto, Oliveira relembra o teórico Homi K. Bhabha, o qual afirma que a cidade é um lugar onde o sujeito se estilhaça e se dissemina em mil identidades e diferenças, pois é o espaço em que identificações e movimentos emergentes se cruzam.<sup>160</sup> Para a autora, a cidade pode ser pensada como o lugar privilegiado capaz de ensejar novas estratégias culturais e narrativas. Assim, a própria idéia de nação cede espaço à de cidade nas sociedades ocidentais pós-modernas. Nesse contexto, todos são estrangeiros, e a cidade é um campo de negociação de diferenças, uma arena de embates culturais.

A atitude de significativos grupos presentes nas metrópoles contemporâneas, que tratam as diferenças culturais tentando expulsar os estrangeiros, foi tema do microconto “086 – crônica do dia 17/08/98”, de *Passaporte*. O texto trata de manifestações neonazistas, repudiadas por Bonassi. Além de se posicionar claramente contra os neonazistas, o autor retoma a questão do totalitarismo, fazendo referência ao belíssimo poema “Fuga da Morte”, de Paul Celan.

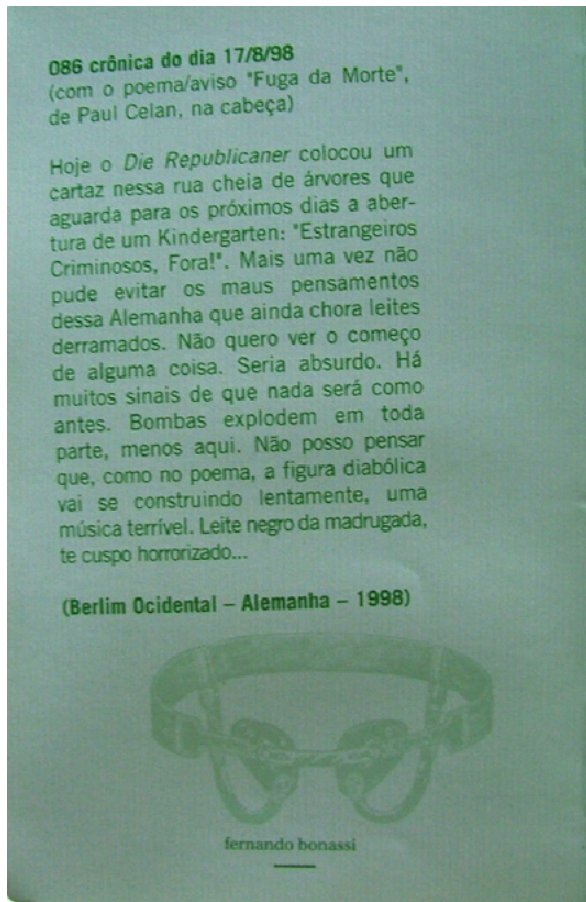
<sup>156</sup> OLIVEIRA, 1995, p. 26.

<sup>157</sup> OLIVEIRA, 1995, p. 43.

<sup>158</sup> OLIVEIRA, 1995, p. 77.

<sup>159</sup> DELEUZE E GUATTARI, 2004, p. 232.

<sup>160</sup> BHABHA, 1990, p.133-134, *apud* OLIVEIRA, 1995.



A referência ao poema é feita pela primeira vez no subtítulo entre parêntese, “com alusão ao poema/aviso ‘Fuga da Morte’, de Paul Celan, na cabeça”. Após mencionar um cartaz que exorta os estrangeiros a sair da Alemanha, Bonassi utiliza a expressão brasileira “chorar o leite derramado”, que significa “insistir no que já está perdido”, na frase “Mais uma vez não pude evitar os maus pensamentos dessa Alemanha que ainda chora leites derramados.” A expressão também faz a conexão do neonazismo com o nazismo, ao reforçar que o repúdio aos estrangeiros é um erro que se repete. As frases finais do micronconto mencionam diretamente o poema: “Não posso pensar que, como no poema, a figura diabólica vai se construindo lentamente, uma música terrível. Leite negro da madrugada, te cuspo horrorizado...” A ilustração mostra um aparelho de ferro, obscuro, semelhante a um aparato de tortura ou a um instrumento antigo de eletrochoques.

O termo “leites derramados” usado no microconto remete também ao início do poema de Paul Celan, que começa com a frase “O leite negro da madrugada nós bebemos de noite”, conforme pode ser observado a seguir.

### Fuga da Morte

Paul Celan

Leite negro da madrugada nós o bebemos de noite  
 nós o bebemos ao meio-dia e de manhã nós o bebemos de noite nós o bebemos bebemos  
 cavamos um túmulo nos ares lá não se jaz apertado  
 Um homem mora na casa bole com cobras escreve  
 escreve para a Alemanha quando escurece teu cabelo de ouro Margarete  
 escreve e se planta diante da casa e as estrelas faíscam ele assobia para os seus Mastins  
 assobia para os seus judeus manda cavar um túmulo na terra  
 ordena-nos agora toquem para dançar  
 Leite negro da madrugada nós te bebemos de noite  
 nós te bebemos de manhã e ao meio-dia nós te bebemos de noite nós bebemos bebemos  
 Um homem mora na casa e bole com cobras escreve  
 escreve para a Alemanha quando escurece teu cabelo de ouro Margarete  
 Teu cabelo de cinzas Sulamita cavamos um túmulo nos ares lá não se jaz apertado  
 Ele brada cavem mais fundo na terra vocês aí cantem e toquem  
 agarra a arma na cinta brande-a seus olhos são azuis  
 cravem mais fundo as pás vocês aí continuem tocando para dançar

Leite negro da madrugada nós te bebemos de noite  
 nós te bebemos ao meio-dia e de manhã nós te bebemos de noite nós bebemos bebemos  
 um homem mora na casa teu cabelo de ouro Margarete  
 teu cabelo de cinzas Sulamita ele bole com cobras  
 Ele brada toquem a morte mais doce a morte é um dos mestres da Alemanha  
 ele brada toquem mais fundo os violinos vocês aí sobem como fumaça no ar  
 aí vocês têm um túmulo nas nuvens lá não se jaz apertado  
 Leite negro da madrugada nós te bebemos de noite  
 nós te bebemos ao meio-dia a morte é um dos mestres da Alemanha  
 nós te bebemos de noite e de manhã nós bebemos bebemos  
 a morte é um dos mestres da Alemanha seu olho é azul  
 acerta-te com uma bala de chumbo acerta-te em cheio  
 um homem mora na casa teu cabelo de ouro Margarete  
 ele atíça seus mastins sobre nós e sonha a morte é um dos mestres da Alemanha  
 teu cabelo de ouro Margarete  
 teu cabelo de cinzas Sulamita<sup>161</sup>

Paul Celan é o pseudônimo literário de Paul Antschel, nascido em Czernowitz em 1920. Durante a ocupação nazista, seus pais, judeus alemães, foram presos e mortos em campos de concentração. Ele também foi aprisionado, mas conseguiu fugir e passou a viver na então União Soviética. Terminada a guerra, voltou à Romênia, de onde rumou para Paris, onde se estabeleceu e se suicidou em 1971.

O poema “Fuga da Morte” constitui, num primeiro momento, um enigma para o leitor. Embora não faça referência direta ao nazismo – os trechos “Um homem mora na casa bole com cobras escreve/ escreve para a Alemanha quando escurece teu cabelo de ouro Margarete” e “a morte é um dos mestres da Alemanha seu olho é azul/ acerta-te com uma bala de chumbo acerta-te em cheio/ um homem mora na casa teu cabelo de ouro Margarete/ ele atíça seus mastins sobre nós e sonha a morte é um dos mestres da Alemanha” – podem ser compreendidos como uma alusão a esse movimento. Vários termos e frases recorrentes criam um clima de repetição,<sup>162</sup> neurose ou ritornelo que reforçam o aspecto sombrio do poema.

Sobre esse poema, Modesto Carone<sup>163</sup> afirma que o poeta aborda o que pode ser um apelo poderoso sobre os que se preocupam com o estatuto da linguagem poética em um ambiente contemporâneo que a marginaliza, sob o primado da utilidade e da eficiência. Para Carone, “Fuga da Morte” manipula um tema e um dilema importantes para a lucidez contemporânea, pois traz à tona o horror

<sup>161</sup> CELAN, 1969.

<sup>162</sup> O verbo “beber” aparece vinte vezes no poema.

<sup>163</sup> CARONE, 1973.

dos campos de concentração da Alemanha nazista. Após Auschwitz, a poesia não só não morreu, mas também disse muito sobre essa época e os sentimentos dos que passaram pelos campos de concentração.

Carone mostra a disparidade lógica e a eficiência poética de termos como “leite negro da madrugada”, o que demonstra, no poema de Celan, uma fala radical e não acomodada. Carone mostra que pelas frestas do idioma fraturado saem fragmentos liberados de um cortejo irracional e, no entanto, verdadeiro, que revela algo do cotidiano dos campos de concentração: covas, filas, mastins, fumaças de fornos e assobios, dispostos em uma repetição funesta. O autor conclui que a técnica do contraponto musical organiza e transmite o poema, montado a partir de pontos que se separam, se agrupam e se opõem para se unirem novamente, com um efeito contundente no leitor. A oposição entre os termos “cabelos dourados” e “cabelos de cinzas” se firma ao final como possibilidades de escolha entre a vida e a morte, representadas, respectivamente, pelas cores dourada e cinza.

Além das referências implícitas e explícitas ao conto de Celan no microconto de Bonassi, os dois textos também se relacionam, em um contexto mais amplo, à perda de identidade do sujeito, que é colocado ao lado da máquina, como uma peça adjacente a ela. A fragmentação do sujeito oprimido por um outro que o exclui é a tônica dos dois textos, que podem ganhar um contexto mais amplo e ligar-se ao sujeito em geral e aos sistemas opressores.

#### **4. Cultura capitalista**

A teoria sobre os agenciamentos coletivos de enunciação, formulada por Deleuze e Guattari, inclui o pressuposto de que o sujeito não pode ser isolado do ambiente que o cerca, e é condicionado pelos discursos que perpassam tal ambiente. Em *O Anti-Édipo*, Deleuze e Guattari ressaltam que o sujeito, em quaisquer condições, não pode ser tomado sem os agenciamentos que o atravessam: “Já não acreditamos nesses falsos fragmentos que, como os pedaços de uma estátua antiga, esperam vir a ser completados e reunidos para comporem uma unidade que é, também, a unidade de origem. Já não acreditamos numa totalidade original nem sequer numa totalidade final.”<sup>164</sup>

Outros princípios defendidos pelos autores são o de que a perversidade é uma entre várias instâncias de desejo que habitam o ser humano, e que o livro, o mundo e o autor não podem ser

---

<sup>164</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 45.

tomados isoladamente. Os conceitos mencionados funcionam, de acordo com essa teoria, em forma de rizoma, ou seja, são acentrados, heterogêneos, sem qualquer característica ontológica, e podem ser relacionados aleatoriamente.

Essas características se aplicam ao estudo dos *corpora* literário e fílmico abordados nessa dissertação, uma vez que eles relatam situações extremas de violência e perversidade que se passam em ambientes marginais (ou com a presença da marginalidade) sem que as motivações dos personagens violentos ou as causas da violência sejam elucidadas. A escalada da violência, além de ser tema das obras escolhidas, é um assunto do cotidiano de todos nós no final do século XX e início do século XXI.

Em *Micropolítica: cartografias do desejo*<sup>165</sup>, Félix Guattari explana um pouco mais sobre o contexto em que vivemos. Para o autor, os modos de produção capitalísticos<sup>166</sup> funcionam através de um modo de controle da subjetivação, chamado “cultura da equivalência”, ocupando-se da sujeição econômica enquanto a cultura se ocupa da sujeição subjetiva. O autor, que prefere usar o termo “produção de subjetividade” em lugar de “ideologia”, afirma que “é a própria essência do lucro capitalista que não se reduz ao campo da mais-valia econômica: ela está também na tomada de poder da subjetividade.”<sup>167</sup>

Guattari questiona como a heterogênesse maquínica, que diferencia os planos filosófico e científico, por exemplo, é rebatida pela homogênesse capitalística, que cria a equivalência de todos os valores segundo uma mesma escala econômica de poder e faz com que todas as riquezas existenciais caiam sob o jugo do valor de troca, o que, na minha opinião, é o que torna o sistema perverso, pois ele imprime uma lógica semelhante a todos os indivíduos. Para o autor, o valor capitalístico é o coração mortífero dos sistemas de valorização, “que dissolve implacavelmente qualquer tomada de consistência dos Universos de valor que pretendessem escapar à lei capitalística.”<sup>168</sup>

<sup>165</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986.

<sup>166</sup> Os autores Gilles Deleuze e Félix Guattari utilizam o adjetivo “capitalista” nos livros *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia I* (2004) e *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia vol. 1.* (1995). Apesar disso, Guattari utiliza termos como “modos de produção capitalísticos” e “lucro capitalista” em *Micropolítica: cartografias do desejo* (1986). Os dois termos têm o mesmo significado e foram adotados conforme a referência utilizada na dissertação.

<sup>167</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p.16.

<sup>168</sup> GUATTARI, 1992, p. 67.



A crítica a perversidade do sistema capitalístico feita por Guattari se assemelha à realizada por Patrick Vignoles. Vignoles ressalta o caráter perverso dos sistemas totalitaristas e aproxima a perversidade do princípio do prazer, porque ambos estabelecem uma ordem na qual os seres são tratados como instrumentos ou como objetos a serviço de um senhor e de seu soberano bel-prazer. O autor menciona Jean Baudrillard, que, ao analisar a proliferação consumista dos objetos de desejo e das estratégias lúdicas na sociedade contemporânea, afirmou que o mundo foi seduzido antes de ser produzido. Assim, a desorganização da cultura corresponderia a uma vontade de potência anárquica inscrita na constituição primitiva do ser humano.

Os grandes sistemas (socialismo, capitalismo) escamoteiam seus objetivos em princípios universais para fazer triunfar os interesses de grandes potências. O capitalismo assegura sua hegemonia econômica sobre os povos em nome da liberdade e da felicidade individuais. O socialismo assegura a hegemonia do Estado totalitário em nome da defesa das doutrinas da classe operária e do interesse histórico da humanidade encarnado pelo proletariado internacional. É dessa forma que, de um lado, o sistema da maior liberdade é também o sistema das maiores desigualdades da fortuna e, de outro lado, a “Constituição mais democrática do mundo” rege o Estado menos democrático do mundo. Nos dois casos, diremos que os valores são explorados com outros fins que não eles mesmos ou que não são colocados como fins em si.<sup>169</sup>

Deleuze e Guattari explicam, em *O Anti-Édipo*, através da leitura de *O Capital*,<sup>170</sup> de Marx, que o sistema capitalista é caracterizado pela conjunção extrínseca do fluxo de produtores com o fluxo de dinheiro.<sup>171</sup> Para os teóricos, o capitalismo é o limite exterior de todas as sociedades porque ele não tem limite exterior, mas um limite interior que o capital em si “não consegue encontrar porém reproduz, deslocando-o incessantemente”.<sup>172</sup> Esse movimento pertence à desterritorialização do capitalismo, e vai do centro para a periferia, ou seja, dos países considerados desenvolvidos para os subdesenvolvidos, que não são um mundo à parte, mas uma peça essencial da máquina capitalista. A exclusão, portanto, faz parte da dominação – e isso é pertinente tanto para o sistema quanto para as relações entre indivíduos.

Os autores enumeram três aspectos da sociedade capitalista ou da reprodução capitalista: a mais-valia humana, a mais-valia maquina e a antiprodução, que “esquizofreniza” o processo de produção assegurado pelos dois primeiros.

<sup>169</sup> VIGNOLES, 1991, p. 98.

<sup>170</sup> MARX, 1982.

<sup>171</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 232.

<sup>172</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 240.

É assim que se ligam os três segmentos da reprodução capitalista sempre alargada, que definem também os três aspectos da sua imanência: 1.º) o que extrai a mais-valia humana a partir da relação diferencial entre fluxos descodificados de trabalho e de produção, e que se desloca do centro para a periferia, mantendo todavia no centro grandes zonas residuais; 2.º) o que extrai mais-valia maquínica a partir de uma axiomática dos fluxos de código científico e técnico, nos sectores de “ponta” do centro; 3.º) o que absorve ou realiza estas duas formas de mais-valia de fluxo, assegurando a emissão dos dois e injectando perpetuamente anti-produção no aparelho produtor. Esquizofreniza-se tanto na periferia como no centro e no meio.<sup>173</sup>

Deleuze e Guattari deixam claro que o paralelismo entre as teorias de Marx e Freud será sempre estéril enquanto provocar a interiorização e a projeção de conceitos que percam a sua especificidade, “como acontece com a equação em que dinheiro = merda”.<sup>174</sup> Existem muitas relações entre os sujeitos e o sistema no qual eles se inserem, mas as relações não são tão simples como esse exemplo. Para eles, a produção social é produção desejante em determinadas condições, e o campo social é imediatamente percorrido pelo desejo, sem mediações ou sublimações.<sup>175</sup> Deleuze e Guattari concordam com a opinião de Wilhelm Reich, o qual afirmou que as massas não aderiram a regimes fascistas por ignorância, mas por desejarem o que consideravam uma perversão do desejo gregário.<sup>176</sup>

Félix Guattari explica que em uma época de Capitalismo Mundial Integrado (CMI)<sup>177</sup> e produção dos meios de comunicação de massa, a produção da subjetividade capitalística gera uma cultura com vocação universal. Essa cultura está disposta a tolerar setores da cultura minoritária que permitam às pessoas se reconhecerem numa orientação fora do CMI, e até tem produzido essas margens, equipando indivíduos, grupos sociais e famílias, como uma forma de se manter a si mesma. A principal crítica ao CMI é o esvaziamento que ele produz de todo o conhecimento da singularidade. Para o autor, a subjetividade produzida por esse sistema “não conhece dimensões essenciais da existência como a morte, a dor, a solidão, o silêncio, a relação com o cosmos, com o tempo.”<sup>178</sup> O que faz a força dessa subjetividade é que ela se produz no nível dos opressores e dos oprimidos.

O autor explica que os processos de marginalização atravessam o conjunto da sociedade e envolvem desde prisões e manicômios até esquadramento social, o que gera uma mesma visão de

<sup>173</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 246-247.

<sup>174</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 33.

<sup>175</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 33.

<sup>176</sup> REICH, 2001, *apud* DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 33.

<sup>177</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p.19.

<sup>178</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p. 43.

miséria, desespero e abandono à fatalidade. Apesar de ter essa visão, compatível com o tom de abandono demonstrado nas obras literárias e filmicas abordadas, Guattari acredita que os setores marginalizados são pólos de resistência e potencialidades de processos de transformação que podem ser retomados por setores inteiros de massas.

Uma representação comum na cultura dominante e destacada por Guattari é a de que o problema da marginalidade/minoria é importante, mas particular, cuja solução é tomar medidas particulares para as minorias. Para ele, essa é uma maneira de desconhecer o processo que conduz à marginalização ou à política de autonomização das minorias. Guattari acrescenta que as minorias estão colocando os problemas mais cruciais sobre o futuro das sociedades em pauta, especialmente a questão da crise mundial.

O autor é otimista na medida em que, apesar de traçar um diagnóstico sombrio dos tempos atuais — época em que os controles sociais atuam na subjetividade de maneira contínua, difusa e eficaz — está preocupado em encontrar caminhos para a produção de agenciamentos de singularização que trabalhem tanto por uma sensibilidade estética quanto por transformações sociais, por meio da autonomia dos marginalizados:

A função da autonomia não é a de um simples grau de tolerância para adoçar o centralismo com uma pitada de autonomia. A função de autonomia é aquela que permitirá captar todos os impulsos de desejo, todas as inteligências, não para fazê-las convergir num mesmo ponto central arborescente, mas para dispô-las num imenso rizoma, que atravessará todas as problemáticas sociais, tanto a nível local, regional, quanto a nível nacional e internacional.<sup>179</sup>

Guattari defende que, se conseguirmos construir saídas criativas, em forma de rizomas, para superar o impasse entre opressores/marginalidades oprimidas por um caminho diferente do tradicional e fugindo da lógica dominante, é possível transformar a sociedade e produzir singularidades. Para ele, o desejo, que não pode ser tomado como categoria individual e, sim, coletiva, pode se reorientar tanto para a construção de outros territórios (territórios de autonomia, por exemplo), como pode “se orientar em cada um de nós numa direção microfascista.”<sup>180</sup> A busca da evolução dos indivíduos, a plasticidade do desejo e algumas possíveis armadilhas microfascistas nas quais se pode cair, tendo em vista as duas primeiras características, são questões que aproximam a narrativa de *Dogville* dos conceitos propostos por Guattari.

<sup>179</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p.177.

<sup>180</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p.236.

A plasticidade do desejo, que vai do sadismo ao masoquismo, numa lógica que muda do alvo de si para o outro, é uma reviravolta na narrativa de *Dogville* que acontece por causa da mudança de comportamento de Grace, protagonista da trama. A postura sádica desse personagem durante a maioria do filme pode ser associada ao gozo singular dos anoréxicos e drogaditos apontados por Guattari. Para esse autor, eles criam uma terra de dor em torno de sua existência.

Outro aspecto importante na construção do personagem é a relação complicada de Grace com o pai: um estado de poder cujas causas não são elucidadas por Von Trier. Em sua fábula sobre o capitalismo, Grace pode ser aproximada de cada um de nós que cotidianamente fazemos concessões ao sistema, muitas vezes acreditando ingenuamente que sua perversidade intrínseca vai diminuir.

Deleuze e Guattari afirmaram que Nietzsche definiu “a moralidade dos costumes como o verdadeiro trabalho do homem sobre si mesmo durante o mais longo período da espécie humana, o seu trabalho pré-histórico.”<sup>181</sup> Os autores desdobram a idéia de Nietzsche, explicando que a crueldade foi dissociada da violência nas sociedades tribais, no momento em que os sacrifícios eram movimentos culturais que domesticavam os corpos. Para eles, a cultura da crueldade e dos sacrifícios em sociedades tribais “não é um movimento da ideologia mas sim um movimento que mete à força a produção no desejo e, inversamente, igualmente à força — o desejo na produção e reprodução sociais.”<sup>182</sup> Os autores acrescentam que a morte, o castigo e os suplícios são desejados e são produções que fazem dos homens e de seus órgãos peças e engrenagens da máquina social.

Deleuze e Guattari referem-se a uma época em que o capitalismo ainda não estava presente na sociedade, mas a crueldade de certos ritos, aos olhos atuais, já era notória. A citação é importante na medida em que esclarece o início dos mecanismos de controle social, hoje muito mais sutis na sociedade capitalista por meio da educação, por exemplo. Tais mecanismos de controle podem contribuir para explicar o choque do espectador, diante de rituais passagem e tortura, uma das muitas interpretações da trajetória do personagem Grace em *Dogville*. Também o personagem Waldomiro, de *Contra todos*, utiliza todas as artimanhas para superar seu sentimento de inferioridade e alcançar o *status* que atribui a Teodoro, apossando-se de tudo que pertence ao último.

---

<sup>181</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 148.

<sup>182</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 149.

A perversidade de Grace e Waldomiro, revelada ao final dos filmes, pode gerar no espectador um sentimento de impotência diante da violência atual e uma certa paranóia. Deleuze e Guattari afirmam que o par perverso/paranóico é constante nas sociedades. Ele pode ser visto nos filmes citados, tanto na relação entre os personagens como na projeção da relação autor ou diretor/narrativa/espectador. Nos dois filmes mencionados, as torturas infligidas aos personagens geram angústia, desconforto e paranóia nos espectadores.

## 5. A imagem-tempo do cinema

Embora seja possível entrever características comuns entre literatura e a filmografia abordadas, como ambiente capitalista perverso e violento, que permitem um debate comum dos temas citados, a literatura e o cinema têm especificidades próprias. Em “Os paradoxos da imagem-máquina”,<sup>183</sup> André Parente discute algumas questões próprias do cinema. Ele afirma que “o cinema provocou uma conversão total da imagem, ao fazer do movimento não mais uma ilusão, mas uma possibilidade de produção do novo.”<sup>184</sup> A potencialidade de produzir o novo permanece como um desafio do cinema, mesmo que ele tenha estabelecido alianças com o Estado disciplinar, o que pode ser percebido nos cinemas hitleriano e hollywoodiano, coincidindo com o que Walter Benjamin temia quando alertava para os perigos de o cinema coincidir com a automatização das massas. Parente aponta o Neo-Realismo e o Cinema Novo mundial como movimentos de libertação do cinema.

Ele explica que a sociedade de controle pós-industrial – com a tecnologia midiática e informática, e as hibridizações homem-máquina que provocam processos de memorização em escala planetária – tem características como a desterritorialização das culturas orais e escritas. Nesse ambiente, o tempo é visto e vivido de uma maneira peculiar e maquínica. O autor observa que a maquinação do tempo substituiu o imperialismo do espaço por meio dos tempos do capital, dos transportes e da telerrealidade.

Com a prevalência desse novo regime de controle e poder, o desafio de quem produz imagens é saber em que sentido é possível extrair imagens dos clichês que nos permitam viajar, devir. O retardamento do tempo de *Contra todos*, *Dogville* e *Funny games*, ao mesmo tempo em que pode

---

<sup>183</sup> PARENTE, 1993.

<sup>184</sup> PARENTE, 1993, p. 15.

gerar impaciência no espectador ferindo-o por causa de uma tripla impotência diante da ficção, diante de elementos da ficção que se relacionam com a sociedade em que ele vive, como violência e perversão, e diante de sua possível urgência de conclusão de narrativas nada aprazíveis — luta contra a tendência da vertigem das imagens, do tempo caleidoscópico e sem reflexão.

Embora a relação entre o real e o ficcional não seja direta, quem cria ficção também forja uma realidade. As narrativas filmicas aqui abordadas se relacionam a questões contemporâneas. O terror vivenciado nos filmes é uma maneira de revelar a violência dos sistemas em que vivemos atualmente. *Dogville* faz referência direta ao imperialismo capitalista americano; *Contra todos* e toda a literatura abordada põem à mostra conseqüências funestas de um sistema que fabrica marginalizados; e *Funny games* quer, enfim, levantar a discussão da questão da violência gratuita, intenção revelada no diálogo entre Tom e Paul ao final do filme.

Anna tenta matar Tom de novo, mas Paul toma a espingarda dela. Os rapazes matam o marido de Anna, cena que não é mostrada, e a levam, atada e amordaçada, para o barco.

De manhã, Paul, Tom e Anna estão no barco, que navega no lago. Anna, amordaçada, tenta se livrar das ataduras, mas é detida e colocada, sentada, entre os seqüestradores. Paul e Tom matam-na atirando-a ao lago, de uma maneira banal, semelhante à das outras mortes (com exceção do tiro dado a Tom, que é mostrado e revertido). Tom conta uma história de um filme de ficção científica para Paul, o que dá margem a um diálogo com algumas das questões principais do filme.

Paul – Que horas são?

Tom – Oito e pouco.

Paul – Já? Tchau, bela!, e joga Anna no lago.

Tom – Porque? O horário era às nove. Ela tinha quase uma hora.

Paul – Primeiro estava difícil navegar assim, e segundo eu estou começando a ficar com fome. *Isso é verdade*” [grifo meu].

Tom retoma a narrativa do filme que havia iniciado.

Tom – Quando Kevin supera o problema da gravidade, acontece que um universo é real, mas o outro é ficção.

Paul – Como pode?

Tom – Sei lá. Uma espécie de modelo de projeção do ciberespaço.

Paul – *E onde está seu herói agora? Na realidade ou na ficção?* [grifo meu].

Tom – *Mas a ficção é real, não é?* [grifo meu].

Paul – *Como assim? Bem, a gente vê nos filmes* [grifo meu].

Tom – Claro.

Paul – *Ela é tão real quanto a realidade que a gente vê, certo?* [grifo meu].

Tom – *Besteira* [grifo meu].

Paul – *Porque?* [grifo meu].

Paul e Tom visitam os vizinhos que moram do outro lado do lago, que cumprimentaram Anna e serão as próximas vítimas. Paul entra na casa deles pedindo ovos e o som da música *punk rock* do início do filme retorna. Paul sorri para a câmera.<sup>185</sup>

Esse diálogo sugere alguma relação entre a realidade e a ficção, mas não conclui sobre a natureza dessa relação, deixando ao espectador a tarefa de pensar no tema. O final do filme, com música e imagem finais idênticas à seqüência inicial, reforça a circularidade do filme e sugere que a discussão da violência e as fronteiras difusas entre realidade e ficção sejam pensadas tendo em vista toda a narrativa.

Von Trier faz um filme teatral com alusões à cultura e a locais americanos. Ao final, mostra fotos documentais e a imagem do ex-presidente americano Richard Nixon. Moreira faz ficção em um ambiente ultranaturalista, real, documental, assim como os escritores Marçal Aquino e Fernando Bonassi. Por meio dessas estratégias, os escritores e diretores mencionados buscam desafiar a lógica capitalista predominante, expondo as contradições do CMI. Embora as produções literária e fílmica tenham moral e cenários pessimistas, essas manifestações artísticas corroboram a expectativa otimista de Guattari, em *Micropolítica: cartografias do desejo*, sobre a prática política pertinente aos dias de hoje:

Uma prática política que persiga a subversão da subjetividade de modo a permitir um agenciamento de singularidades desejantes deve investir o próprio coração da subjetividade dominante, produzindo um jogo que a revela, ao invés de denunciá-la. Isso quer dizer que, ao invés de pretendermos a liberdade (noção indissolúvelmente ligada à consciência), temos que retomar o espaço da farsa, produzindo, inventando subjetividades delirantes que, num embate com a subjetividade capitalística, a façam desmoronar.<sup>186</sup>

Embora tratem de assuntos áridos como morte, crueldade e perversidade, é possível entender as obras abordadas como posicionadas politicamente em favor do ser humano e da vida, uma vez que elas criam subjetividades que desvelam os mecanismos perversos do capitalismo, criando um devir diferencial que recusa a subjetivação capitalista. Essa posição político-artística foi defendida por Deleuze e Guattari em *O Anti-Édipo*, em outra afirmativa pertinente ao *corpus* selecionado. Nesse livro, os autores defendem que a arte é uma máquina desejante que “utiliza muitas vezes esta propriedade ao criar verdadeiros fantasmas de grupo que curto-circuitam a produção social com uma produção desejante, e introduzem uma função de avaria na reprodução das máquinas técnicas.”<sup>187</sup>

<sup>185</sup> VIOLÊNCIA gratuita. Michael Haneke, 1997. Os diálogos foram transcritos das legendas do filme.

<sup>186</sup> GUATTARI e ROLNIK, 1986, p. 30.

<sup>187</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 35.

Mesmo que seja pela via estética do grotesco, os filmes abordados seguem uma linha defendida por André Parente, em que “o cinema, seja ele o cinema de vanguarda ou experimental, seja o cinema do pós-guerra, produziu, através de uma série de posturas estéticas mentais e técnicas, uma imagem que problematiza a percepção, o sujeito e o pensamento, rompendo com os modelos dominantes de representação”.<sup>188</sup> As películas buscam retomar a potencialidade criativa e inovadora existente desde o nascimento da sétima arte.

Os filmes estudados seguem filosofia semelhante a diretores como Welles, Resnais, Bresson, Godard, Glauber Rocha e Tarkovski, situados por Parente na categoria “imagem-tempo”, de Deleuze. Essa categoria é atribuída a um cinema pós-guerra que, por meio da fabulação e da potência do falso, torna as identidades de seus personagens indeterminadas e suas verdades indiscerníveis.

Parente menciona algumas características do cinema imagem-tempo, para o qual, antes de mais nada, trata-se de promover encadeamentos paradoxais, que não se referem mais a um real preexistente, criando uma imagem-tempo que se libere dos movimentos de reconhecimento do esquema sensório-motor e das representações do vivido. O cinema da imagem-tempo é um cinema do virtual. Nele, o que se opõe ao virtual não é o real, mas o ideal de verdade que é a mais pura ficção. A imagem de síntese por si mesma não abole os ideais de verdade; pelo contrário, faz desses ideais uma ficção de ficção, uma ficção universalizante.<sup>189</sup>

Analisar as características mais paradoxais do homem, em seu caráter perverso e violento, que entra em contradição com a vida em sociedade; deixar uma lacuna na origem dos atos de cada personagem, e colocar, ao invés de uma explicação, uma dúvida profunda sobre a existência do ser. *Contra todos*, *Dogville* e *Funny games* — seja em ambiente realista, como é o caso do primeiro, ou artificial, como é o caso dos outros dois — tratam de questões humanas reais por meio de virtualidades criadas e recriadas quadro a quadro. Sobre isso, André Parente afirma que “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual da percepção”.<sup>190</sup> Os filmes mencionados utilizam o recurso principal da imagem de síntese, que é a anulação da distância que separa a imagem atual do observador da sua representação ótica. Essa anulação é recuperada pela produção de um real pressuposto, em função de imagens analógicas e seus modelos dominantes.

---

<sup>188</sup> PARENTE, 1993, p.20.

<sup>189</sup> PARENTE, 1993, p.21-22.

<sup>190</sup> PARENTE, 1993, p.25.



Mas o *corpus* fílmico, seja por reconstruir incessantemente uma história através de fendas narrativas estrategicamente retiradas de sua linearidade e apresentados ao final, como é o caso de *Contra todos*, ou de simplesmente negar o modelo de um real pressuposto, com um ambiente teatral, como *Dogville*, ou com a estética de televisão e a elisão das partes “principais” (os assassinatos, por exemplo) da narrativa no enquadramento, desafiando o *voyeurismo* do espectador, coloca em evidência o caráter truncado desse real pressuposto, mostrando o mecanismo de anulação da distância do espectador para com a narrativa e criando possibilidades não-convencionais para o cinema. A relação dialética entre imagem e real é explicitada, de maneira semelhante ao que propõe Parente sobre o real, a imagem e a poesia.

A imagem não reproduz o real, o real é um Aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Se a imagem reproduz o real ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez. A imagem mora ao lado do sujeito, pessoal ou coletivo. Se ela supõe a linguagem, é para brincar com ela – como poesia – para se fazer desaparecer do lado do objeto (linguagem da transparência).<sup>191</sup>

André Parente retoma a questão colocada por Deleuze: como extrair dos clichês imagens que nos façam crer no mundo em que vivemos? E reafirma que a imagem é vista como uma ilusão que deve ser submetida ao inteligível, ou como ser de sensação que afirma o real como novo. O autor assevera que essas duas posições perpassam o debate da arte desde os pré-socráticos. E conclui que “as novas tecnologias da imagem não abalaram essas posições; pelo contrário, [...] o que está em jogo, em dupla hélice é o caráter analogisável ou não da imagem.”<sup>192</sup> Ao propor novas relações entre o real e a representação, o *corpus* fílmico contribui, portanto, para enriquecer a discussão sobre a imagem na contemporaneidade, além de recolocar temas como violência e poder em pauta.

---

<sup>191</sup> PARENTE, 1993, p.30.

<sup>192</sup> PARENTE, 1993, p.30.

## CAPÍTULO III

### Jogos narrativos: leitor e espectador em xeque

Todo leitor é um caçador a ler os rastros do autor, um detetive, um jogador.

ZAC ZANGRANDO CARDOSO

Aprenda as regras para poder quebrá-las devidamente.

DALAI LAMA

#### 1. O jogo literário

Enigmas, expectativas frustradas, reviravoltas surpreendentes. Estas são algumas das características em comum das narrativas literárias e fílmicas abordadas. Além de tratarem de violência, perversão e transgressões a regras sociais, autores e diretores subvertem criativamente as expectativas do leitor/espectador por meio de narrativas que fogem ao convencional. O interesse em compreendê-las torna o espectador um participante e decifrador do enigma da narrativa e do jogo do conhecimento.

A palavra jogo tem origem no latim *jocus*, que significa “gracejo, divertimento” e também “jogo personificado.”<sup>193</sup> Já o termo *ludus* significa “jogo, divertimento, passatempo, jogos públicos” e, por extensão, “escola, aula”. Outros significados de *ludus* são “brinquedo, gracejo, graça; zombaria, escárnio e prazeres da mocidade.”<sup>194</sup> *Ludus* designa principalmente “jogo físico” em oposição a *iocus*, “gracejo”, o que mostra que houve uma inversão de significados ao longo do tempo.

A obra *Homo ludens*<sup>195</sup>, de Johan Huizinga, trata do jogo na cultura, considerando-o um elemento inseparável da vida em sociedade. Os rituais religiosos e a distribuição de papéis inerentes à vida em comunidade são alguns exemplos de atividades que têm a presença implícita do jogo. As competições e brincadeiras infantis ou adultas são exemplos da presença explícita do jogo. Para Huizinga, o jogo está presente em áreas diversas como a cultura, o direito, a competição, a guerra, o conhecimento, a poesia, a filosofia e a arte. Huizinga define o jogo nos seguintes termos:

<sup>193</sup> FARIA, 1988, p. 298.

<sup>194</sup> FARIA, 1988, p. 321.

<sup>195</sup> HUIZINGA, 1996.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.<sup>196</sup>

Outras características atribuídas por Huizinga ao jogo estão dispersas ao longo de sua obra, e foram sintetizadas por Maria Antonieta Pereira no artigo “Letramento literário e alfabetização - o jogo do livro:”<sup>197</sup>

1. o jogo é uma atividade voluntária – só se realiza em estado de liberdade;
2. o jogo tem orientação própria – suprime temporariamente as atividades corriqueiras;
3. o jogo inventa seu caminho e seu sentido – desenvolve-se num tempo e num espaço auto-delimitados;
4. o jogo cria uma ordem e é, ele mesmo, uma ordem – há disputa e tensão mas elas geram ritmo, harmonia, regras;
5. o jogo é um espaço ritualístico de ilusão e conflito – a tradição inspira a luta por algo ou pela representação de algo.<sup>198</sup>

A definição de Huizinga pressupõe o elemento lúdico, presente na afirmação de que o jogo é dotado de “um fim em si mesmo”, que é não-prático por natureza, e por isso se opõe ao trabalho. Apesar de próximos, os termos “lúdico” e “jogo” podem ser diferenciados. O lúdico se relaciona ao prazer do jogo sem uma finalidade específica, enquanto o jogo, despidido do elemento lúdico, se refere à competição que se concentra em obter o objetivo final, a vitória, sem a diversão que essa atividade pode proporcionar.

Pereira associa as características do jogo à produção e à recepção do texto literário, que exigem um estado de liberdade coletiva e pessoal. Para ela, o jogo entre o leitor e o livro paradoxalmente transgridem e respeitam as regras da leitura ao mesmo tempo. Escrever e ler, considerados como atividades lúdicas, são processados “no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.”<sup>199</sup> O círculo criado a partir daí abraça mundos simultaneamente reais e imaginários, “que se sustentam na leveza do pensamento e na materialidade dos sinais gráficos e sonoros”<sup>200</sup>, onde foram construídas as sociedades primitivas e as modernas e gerados os fundamentos do sagrado e as interpretações dos sonhos.

<sup>196</sup> HUIZINGA, 1996, p. 33.

<sup>197</sup> PEREIRA, 2006.

<sup>198</sup> HUIZINGA, 2004, p. 3-20.

<sup>199</sup> HUIZINGA, 2004, p. 13.

<sup>200</sup> PEREIRA, 2006.

Umberto Eco diferencia o jogo como padrão e como prática particular, ou seja, estabelece uma distinção entre a aceção genérica de jogo e a atividade individual. Essa diferenciação também está presente na teoria matemática de jogos, formulada inicialmente por John Von Neumann e Oskar Morgenstern.

Em primeiro lugar, deve-se distinguir entre o conceito abstrato de um jogo (*game*), e as partidas (*play*) individuais de tal jogo. O jogo (*game*) é simplesmente a totalidade das regras que o descrevem. Toda situação particular em que o jogo é jogado (*the game is played*) – de uma forma particular – do início ao fim, é uma partida (*play*).<sup>201</sup>

A teoria matemática dos jogos procura, por meio de cálculos estatísticos, analisar o comportamento de sistemas similares a jogos, com base na teoria da probabilidade, para racionalizar os processos envolvidos. Para Neumann e Morgenstern, o jogo é definido como uma atividade que possui regras, tendo início e fim. Anatol Rapoport, outro teórico dessa área, acredita que o jogo é uma das categorias do que ele denomina “conflito”, dentro do qual existem a luta, o jogo e o debate.

A teoria dos jogos procura explicar o que pode acontecer nos jogos a partir de cálculos estatísticos e interpretações matemáticas. O panorama se transforma quando os jogadores não dão seus lances ao acaso, mas fazem escolhas que afetam o resultado da situação e cuja ordem de preferência dos resultados não é a mesma. Uma importante consideração sobre essa teoria é que “quanto maior o significado de um jogo – isto é, quanto mais amplas suas aplicações a problemas reais – tanto maior a dificuldade de tratá-lo analiticamente.”<sup>202</sup> Essa teoria considera a Sorte, o destino ou o acaso um jogador fictício, que ocasionalmente faz um lance nos jogos de azar.

Para Zac Zangrando Cardoso, o “jogo” surge do lúdico e se caracteriza por ser uma atividade subjetiva, dinâmica, imprevisível, que constitui um elemento cultural quase onipresente:

Em língua portuguesa, a palavra jogo refere-se a atividades que sejam, em geral, regidas por regras de fundo competitivo. Ele é caracterizado, freqüentemente, pela oposição (entre times ou pessoas), regida por regras e com um objetivo comum. É, em geral, recreativo (mas não necessariamente). A palavra também pode ser utilizada metaforicamente para diversas atividades humanas, quase sempre, aquelas em que existe uma atuação astuciosa, ou um fator de dinamismo e movimentação harmônica envolvidos.<sup>203</sup>

<sup>201</sup> VON NEUMANN e MORGENSTERN, 1953, p. 48-49.

<sup>202</sup> DAVIS, 1973, p. 270.

<sup>203</sup> CARDOSO, s.d., p. 31.

Os principais elementos do jogo são os jogadores em oposição, as peças, as regras e o espaço delimitado. A tensão e os limites do tempo, bem como o objetivo, são características de alguns jogos, tanto quanto a sorte ou o acaso. Essas características aproximam o termo “jogo” de alguns elementos narrativos. O espaço definido do jogo, que Huizinga chama de “círculo mágico”, pode ser compreendido, em analogia com a narrativa, como a materialidade do livro ou do filme em exibição ou, mesmo em se tratando de um texto virtual, da imagem das palavras na Internet. Outra peculiaridade do jogo que o aproxima da narrativa ficcional é sua tendência de isolamento do mundo. Essa tendência se verifica no fato de que os jogadores se distanciam do real, mas ainda permanecem ligados a ele.

Existem vários tipos de jogos: os esportivos, os de salão e os de azar, todos pautados pela presença de estratégias. A estratégia pode consistir, por exemplo, em manipular as peças de acordo com certas regras para estabelecer ou modificar posições, tendo em vista um resultado futuro.

As regras estabelecem o número e a forma de atuação de jogadores ou equipes, quem pode ou não jogar, quais são as peças do jogo e como elas podem ser manipuladas, quais são os objetivos e como esses são alcançados, assim como as penalidades para quem infringi-los. Para fazer valer as regras, há juízes ou árbitros, que geralmente não são parte efetiva do jogo e atuam como observadores, interpretando os acontecimentos e regulando as partidas.

As finalidades do jogo são diversas. É possível jogar por prazer e divertimento, para aprimorar habilidades físicas ou mentais, para socialização e para auto-afirmação na busca da vitória. O jogo, portanto, não possui um propósito específico.

Para compreender melhor a interação entre autor e leitor no jogo literário — que pode ser estendida para a interação entre o diretor, que concebe o filme, e o espectador — o lingüista Roman Jakobson elaborou uma teoria que explica os elementos de comunicação, entre duas ou mais pessoas. Esse autor definiu que, ao nos comunicarmos, um remetente (emissor) envia uma mensagem a um destinatário (receptor), em um determinado contexto, por meio de canal e código conhecidos por ambos.<sup>204</sup>

As figuras de autor e leitor são correspondentes às de emissor e receptor, mas o processo de comunicação é complexo, dinâmico, sujeito a falhas e em busca constante de significado. Para pensar a linguagem, a única ferramenta de que dispomos é a própria linguagem.

---

<sup>204</sup> JAKOBSON, 1969, p.123-129.

A teoria matemática dos jogos considera a Sorte ou o acaso um jogador imaginário que ocasionalmente atua nos jogos de azar. Esse jogador de presença decisiva pode ser aproximado do significado sempre mutante e imprevisível que se obtém nos jogos de linguagem. Em uma conversa, a construção de sentido é permanente, e seus resultados — sempre parciais — reconfiguram constantemente o desenrolar do diálogo.

Ludwig Josef Johann Wittgenstein postula, em *Investigações filosóficas*<sup>205</sup>, que os jogos de linguagem contêm seus movimentos possíveis: as seqüências de lances de linguagem levantam hipóteses diferentes sobre o prosseguimento da conversação, por exemplo, mas não se tem certeza do resultado dos lances até que eles se concretizem. O trecho a seguir ilustra algumas das teorias de Wittgenstein:

Suponha que uma regra me sugira como devo segui-la; isto é, quando sigo uma linha com os olhos, uma voz interior me diz: “Siga *assim!*” – Qual a diferença entre este processo de seguir uma espécie de inspiração e o de seguir uma regra? Pois eles são a mesma coisa. No caso da inspiração, *espero* pela instrução. Não poderei ensinar a outrem minha “técnica” de seguir a linha. A não ser que eu lhe ensinasse uma espécie de escuta, de receptividade. Mas neste caso não posso, naturalmente, exigir que ele siga a linha como eu.<sup>206</sup>

O trecho evidencia que a dificuldade de comunicação é inerente aos seres humanos, mesmo inseridos em uma sociedade semelhante, uma vez que cada indivíduo tem seu repertório. Essa dificuldade é superada cotidianamente por meio de hipóteses sobre o futuro dos lances de linguagem. Essas hipóteses ou projeções podem ou não ser confirmadas nos lances de linguagem posteriores.

O caráter permanentemente conflituoso dos jogos de linguagem evidenciado por Wittgenstein foi dissecado por Jean-François Lyotard em *A condição Pós-Moderna*<sup>207</sup>. Lyotard reafirma a teoria dos lances de linguagem. Para ele, cada enunciado perpetua o jogo comunicativo e, ao mesmo tempo, pode mudar suas regras ou reforçar as dadas no último lance, como um jogo de xadrez. O autor faz três observações a respeito do caráter agonístico dos jogos de linguagem:

A primeira é que suas regras não possuem sua legitimação nelas mesmas, mas constituem objeto de um contrato explícito ou não entre os jogadores (o que não quer dizer

<sup>205</sup> WITTGENSTEIN, 1996.

<sup>206</sup> WITTGENSTEIN, 1996, p. 232.

<sup>207</sup> LYOTARD, 2004.

todavia que estes a inventem). A segunda é que na ausência de regras não existe jogo, que uma modificação, por mínima que seja, de uma regra, modifica a natureza do jogo, e que um “lance” ou um enunciado que não satisfaça as regras, não pertence ao jogo definido por elas. A terceira observação acaba de ser inferida: todo enunciado deve ser considerado como um “lance” feito num jogo.<sup>208</sup>

Entre os jogos textuais está o jogo da narrativa, em especial o jogo da ficção, que é o jogo literário. A construção de imagens em movimento, que define o cinema, é uma narrativa com elementos semelhantes aos da narrativa escrita, pois utiliza uma linguagem feita por imagens para se comunicar com o espectador. Autor e leitor são os protagonistas e jogadores do fazer literário, que interagem por meio do texto, mesmo separados no tempo e no espaço.

Os filmes abordados têm em comum a característica de surpreender a antevisão do espectador acerca do desenrolar da narrativa. Os dois filmes europeus, *Dogville* e *Funny games*, fazem forte referência crítica à faceta cultural do domínio capitalista ocidental por meio de lances narrativos como paródia da narração e subversão do tempo cronológico, que ironizam o padrão realista do cinema hollywoodiano. Suas mudanças narrativas remodelam constantemente o caráter do filme de maneira semelhante à descrita por Lyotard acerca dos lances de linguagem.

A imprevisibilidade do jogo narrativo pode ser observada na própria formação da linguagem, que o constitui. A linguagem é composta por símbolos que, para Jacques Lacan, surgem no real a partir de uma aposta. A noção de causa e efeito, ou a noção entre um objeto e uma idéia surgem a partir de uma aposta primitiva, que pode ou não ser confirmada. Lacan afirma que “a aposta está no centro de toda e qualquer questão radical que trate do pensamento simbólico.”<sup>209</sup>

Ao analisar o conto “A carta roubada”, de Edgar Allan Poe, Lacan atribui à carta, que tem conteúdo desconhecido e é motivo de várias estratégias de personagens para obtê-la, o papel de personagem dessa narrativa: “A carta é, com efeito, um personagem. [...]. Trata-se do símbolo a deslocar-se em estado puro, no qual não se pode tocar sem se ficar imediatamente preso no seu jogo”<sup>210</sup>.

Lacan explica que essa carta, cujo conteúdo não nos é revelado, sobrepuja as particularidades de cada personagem da narrativa e representa o inconsciente com todas as suas conseqüências.

<sup>208</sup> LYOTARD, 2004, p. 17.

<sup>209</sup> LACAN, 1985, p. 242.

<sup>210</sup> LACAN, 1985, p. 247.

A carta é uma folha volante, uma mensagem enviada. O autor afirma que “uma carta sempre chega ao seu destino,”<sup>211</sup> ou seja, um desejo que não se materializa de uma maneira — uma carta que não vai a seu remetente — materializa-se de outra maneira qualquer. O inconsciente se manifesta sempre, mesmo que de maneira deslocada.

A interpretação de Lacan sobre o conto de Poe pode ser utilizada para compreender um dos enigmas das obras literárias abordadas nesta dissertação. Em *Passaporte*, a obra é apreendida por meio da pluralidade dos contos: pela repetição do abandono e da exclusão capitalista subjacentes a eles, é possível perceber que essa é a tônica central do livro. Em “Nossa Senhora Aparecida”, a negação das ressalvas que Devanir poderia ter a respeito de se tornar matador aparece sob a forma de dores de cabeça e até de aparição da santa de sua devoção. Em *Famílias terrivelmente felizes*, as tiranias familiares geram marginais, suicidas e párias sociais.

A relação de causa e efeito é suprimida em vários momentos das narrativas cinematográficas estudadas, por isso a imprevisibilidade do desejo é uma tônica comum a essas obras. A vontade de Waldomiro de se apropriar do universo de Teodoro é o *leitmotiv* de *Contra Todos*, revelado ao final da narrativa; o desejo perverso de Tom e Paul move a narrativa circular de *Funny games*, e o masoquismo de Grace em *Dogville* se transforma, ao final, em sadismo.

## 2. Intertextualidade, hipertexto, polifonia

A associação entre as reviravoltas narrativas e a imprevisibilidade dos caminhos do desejo é um das muitas peculiaridades das obras estudadas. Além de surpreenderem o espectador, as histórias também dialogam com outros textos e com o contexto atual. Em “Intertextualidade: noções básicas”<sup>212</sup>, Nancy Maria Mendes afirma que a relação existente entre textos diversos começou a ser denominada “intertextualidade” por Júlia Kristeva na década de 60.

As manifestações intertextuais são diversas: as explícitas referem-se a um texto anterior que é delimitado e indicado pelo autor do novo texto, e se dividem em *epígrafes* e *citações*. A *alusão* ou referência indireta é considerada por Mendes uma forma intertextual mais freqüente. A *reminiscência*

<sup>211</sup> LACAN, 1985, p. 258.

<sup>212</sup> MENDES, 1992.



consiste num traço de estilo, na repetição de ritmo, expressão ou situação do primeiro texto, sendo geralmente inconsciente no texto do autor.

Citações, alusões e reminiscências são uma marca das obras abordadas: em *Passaporte*, Bonassi cita o poema “Fuga da Morte”, de Paul Célan, embora não o reproduza; a ficção de *Famílias terrivelmente felizes* mostra uma entrevista com o teórico Hans Ulrich Gumbrecht<sup>213</sup>, o que é, de certa forma, uma alusão à sua obra; o título do filme *Contra todos* remete a uma frase de Mário de Andrade; os caracteres vermelhos e de bordas irregulares do título de *Funny games* são uma alusão aos filmes de terror tipo B; *Dogville* cita a Bíblia e mostra a capa do livro *As aventuras de Tom Sawyer*. Além disso, o filme alude, ao longo de toda a sua narrativa, à estética teatral, especialmente aos recursos inventados por Brecht, o que já significa uma ultrapassagem da mera intertextualidade e uma entrada definitiva no campo do hipertexto.

Outras modalidades de intertextualidade apresentadas por Mendes são a *paráfrase* e a *paródia*, que consistem numa retomada do texto anterior. A *paráfrase* reproduz o sentido do texto tomado como referência com outras palavras e a *paródia* inverte o sentido do texto original, podendo chegar até à sua ridicularização. Em *Dogville*, o narrador parodia as narrativas épicas do cinema de D. W. Griffith, a fala e as ações de seus personagens e, ao final, inverte o sentido de sua própria narrativa.

A transposição para outra época e outro contexto sócio-cultural é considerada por Mendes uma nova modalidade de *versão* ou *tradução*. “Nossa Senhora Aparecida” relaciona-se com o contexto atual, assim como todas as obras estudadas. *Dogville* apresenta figurino e ambientação no estilo de filmes de gângsteres das décadas de 30 e 40. *Passaporte* menciona o nazismo, que é um acontecimento histórico do passado, para falar de problemas do presente. Quando Bonassi menciona Berlim Ocidental no conto 086, “crônica do dia 17/8/98”, ele retoma uma divisão política que já não existe mais e reforça as marcas que o passado deixou no presente. Os neonazistas são, portanto, prova de uma intolerância que veio do passado, e a divisão de Berlim, nesse contexto, ainda faz sentido. Mesmo que o muro não exista mais, ainda se percebem marcas de sua presença na Alemanha, como é o caso da intolerância do país a estrangeiros. A cidade, portanto, tem um muro de Berlim imaginário no presente.

---

<sup>213</sup> AQUINO, p. 41.

Contudo, apesar de suas várias manifestações intertextuais, as obras em estudo acabam por se constituir como exemplos de construção *hipertextual*, devido à sua complexidade, a seu caráter descentrado e às possibilidades de sua leitura por meio de outros recursos que não aqueles especificamente voltados para a recepção do texto impresso. Lévy define as seis características do *hipertexto* como uma “metáfora válida para todas as esferas da realidade em que *significações* estejam em jogo”<sup>214</sup>, sendo elas os princípios de metamorfose, heterogeneidade, multiplicidade e encaixe de escalas, exterioridade, topologia e mobilidade de centros. Partindo desses princípios, o hipertexto está em constante construção, tem conexões heterogêneas e móveis que se organizam como os fractais — estruturas semelhantes, em diferentes escalas —, não possui unidade orgânica nem motor interno e funciona por proximidade. Um hipertexto não está no espaço, mas constitui seu próprio espaço, *ele é seu próprio espaço*.

O hipertexto transforma antigas interfaces da escrita, como o livro, a biblioteca e os jornais, com seus títulos e subtítulos que permitem ao leitor um conhecimento superficial do conteúdo, propiciando uma navegação veloz em conteúdos redobráveis. O suporte informático de um hipertexto inclui a representação icônica das estruturas de informação e dos comandos; o uso do “mouse”, que permite uma interface intuitiva com a tela; os “menus” que mostram as operações disponíveis para o usuário; e a tela gráfica de alta resolução.

O hipertexto é multimodal e multimídia: vários pontos fazem referência a outros, sem obedecer às distinções de gêneros artísticos. Assim, filmes fazem referência a livros e vice-versa, independentemente dos gêneros nos quais estão inscritos. Apesar de a Internet favorecer este tipo de rede, ela ocorre também fora do ambiente virtual, ou seja, o hipertexto não depende da informática para se constituir.

O hipertexto cultural é um traço contextual a todas as obras abordadas, porque é um traço da contemporaneidade. Mas ele pode ser observado mais claramente na tessitura de *Passaporte* e *Dogville*, obras que apresentam inúmeras referências se analisadas sob vários pontos de vista. Nessas obras, não é possível separar as referências textuais principais das secundárias porque são redes muito amplas e mutantes. Elas também apresentam uma outra característica das redes hipertextuais: fazem referência a gêneros diversos, a narrativas filmicas e jornalísticas, relatos teatrais e picturais. O hipertexto

---

<sup>214</sup> LÉVY, 1993, p. 25.

abrange vários gêneros, os quais interagem entre si, de forma a se modificarem e se complementarem mutuamente.

Dessa maneira, o hipertexto constitui uma forma contemporânea da polifonia<sup>215</sup> pois a narrativa polifônica ou dialógica é constituída pela multiplicidade de vozes e consciências independentes. A tessitura do hipertexto, feita de conexões independentes e comunicantes, pode ser comparada à atuação dos personagens das obras aqui analisadas.

A polifonia do hipertexto é facilmente percebida nos microcontos de *Passaporte*. A tônica central da obra é perceptível por meio de suas inúmeras partes, cada uma delas com suas próprias referências, que se cruzam ao longo da obra. Alguns exemplos dessa rede nos demais relatos são: a multiplicidade de causas pela quais Devanir se torna matador em “Nossa Senhora Aparecida”; a morte de Lindomar, segundo amante de Cláudia, em *Contra todos*, cujo motivo escapa à trama principal do filme; os conflitos e as localidades dos contos de *Famílias terrivelmente felizes*; o moto-contínuo de torturas de *Funny games* e as inúmeras referências de *Dogville* à literatura, à filosofia e ao teatro. Em todos esses casos, os acontecimentos são pontos conectados na grande trama do relato.

Os narradores ou protagonistas das obras citadas não necessariamente estão tomados por uma idéia fixa, com exceção de Waldomiro de *Contra todos* e dos seqüestradores de *Funny games*, mas também eles não entram em conflito com seus objetivos, vivem os momentos obsessivos sem questioná-los, e o espectador não consegue concluir se seu comportamento violento e perverso é algo momentâneo ou estruturante. Feita a ressalva, eles se aproximam dos demais personagens analisados, e vivem as narrativas como a figura do *flâneur*, que observa os acontecimentos ou participa deles com um distanciamento, uma frieza, uma fruição despretensiosa, uma certa ironia. Essa atitude, em narrativas violentas, pode agredir sobremaneira o espectador ou o leitor pelo humor negro que pressupõe.

Essas obras também podem ser pensadas segundo a idéia de *carnavalização* de Bakhtin<sup>216</sup>, porque trabalham com a atualidade de heróis e fatos, a adoção do tema da experiência acrescida da fantasia livre, a plurivocidade e a pluralidade de gêneros e estilos. A carnavalização é uma das principais características no romance polifônico, que adota personagens excêntricos em favor do dialogismo narrativo,

---

<sup>215</sup> BAKHTIN, 1981.

<sup>216</sup> BAKHTIN, 1981.

criando situações extraordinárias para provocar e experimentar uma idéia filosófica, uma verdade. A tarefa de refletir sobre acontecimentos muitas vezes fantásticos fica para o leitor, surpreso diante das muitas mudanças do rumo narrativo e provocado a pensar sobre o seu papel nos mundos real e textual que o cerca.

### 3. Autor/diretor e leitor/espectador, protagonistas do jogo narrativo

O papel do autor tem sido bastante discutido na literatura. O questionamento de sua onipotência em relação à obra também teve como consequência a defesa de um papel mais ativo para o leitor. Em “A morte do autor”<sup>217</sup>, Roland Barthes apregoa que a atuação do autor no texto deveria ser desconsiderada em favor de um enfoque que buscasse a linguagem a qual conhece um “sujeito”, não uma “pessoa”. Barthes acredita que “o escritor só pode imitar um gesto sempre anterior, jamais original; seu único poder está em mesclar as escrituras, em fazê-las contrariar-se umas pelas outras, de modo a nunca se apoiar em apenas uma delas.”<sup>218</sup>

Barthes postula que se deve considerar o termo “escritura” em lugar de “escrita”. A escritura é neutra, já não remete mais a seu autor, e foge da identidade de quem a escreve. A escritura produz sentido incessantemente, e jamais será completamente desvendada.

Com o questionamento figura do escritor moderno, senhor absoluto de sua obra, Barthes valoriza a papel do leitor, que constrói o sentido do que lê:

Assim se desvenda o ser total da escritura: um texto é feito de escrituras múltiplas, oriundas de várias culturas, e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar onde essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se disse até o presente, é o leitor: o leitor é o espaço mesmo onde se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que é feita uma escritura, a unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino, mas esse destino não pode mais ser pessoal; o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; ele é apenas um *alguém* que mantém reunidos em um único campo todos os traços de que é constituído o escrito.<sup>219</sup>

Em favor do nascimento do leitor, Barthes propõe a morte do Autor. A radicalidade da proposta também está em “O que é um autor?”,<sup>220</sup> de Foucault, para quem há uma “função autor”, que é

---

<sup>217</sup> BARTHES, 1998.

<sup>218</sup> BARTHES, 1998, p. 69.

<sup>219</sup> BARTHES, 1998, p. 70.

<sup>220</sup> FOUCAULT, 2002.

igualmente impessoal. A “função autor”, proposta por Foucault, se aproxima das idéias de Deleuze e Guattari sobre o indivíduo. Em obras como *O Anti-Édipo*, eles privilegiam os agenciamentos coletivos de enunciação ao invés do sujeito individual. Todos esses teóricos acreditam que o traço individual é menos relevante que idéias e comportamentos coletivos.

Mesmo que o autor desempenhe uma função importante em sua obra, o texto literário é lacunar, e não corresponde completamente à intenção autoral: apresenta outras riquezas e vazios, aspectos que fogem à autoria. Se o autor é uma fonte para entender o texto, o leitor, com suas leituras e toda sorte de repertório cultural, também constrói o texto que lê, desfazendo os nós dados pelo autor, intencionalmente ou não. O leitor completa as lacunas do texto, projetando-as em sua mente. “O papel do leitor é similar ao de alguém que monta um quebra-cabeça incompleto”,<sup>221</sup> pondera Cardoso.

O leitor é um co-autor do texto, pois o reconstrói a cada leitura. O leitor é um navegador nas águas da linguagem. Heráclito de Éfeso afirmou que “ninguém se banha duas vezes nas águas do mesmo rio.”<sup>222</sup> O mesmo pode ser dito em relação à leitura: as leituras sucessivas de um mesmo texto não são idênticas, pois a construção de significado pode levar a interpretações diferentes.

A leitura é um movimento em direção ao passado e ao futuro. O leitor também participa de parte da autoria, na medida em que sua construção faz parte da compreensão do texto. A interação que autor e leitor estabelecem entre si corresponde à relação que Mikhail Bakhtin chamou de dialogismo,<sup>223</sup> que implica uma interação contínua, constante diálogo entre as partes envolvidas por meio do objeto textual.

A leitura implica uma construção conjunta. Como no jogo, o autor antecipa algumas expectativas do leitor e o leitor antevê alguns movimentos narrativos, faz hipóteses, projeta eventuais estratégias. Autor e leitor definem-se mutuamente.

A literatura pode ser comparada a um quebra-cabeça e a um jogo de cartas. Ela se aproxima do quebra-cabeça na medida em que o autor/jogador prepara uma série de peças para serem reconstituídas posteriormente pelo leitor/jogador, que necessita de imaginação e previsão. A literatura também se aproxima do pôquer, na medida em que o autor ou o diretor emprega blefes durante a narrativa literária ou filmica.

---

<sup>221</sup> CARDOSO, s.d., p. 49.

<sup>222</sup> ÉFESO, s.d.

<sup>223</sup> BAKHTIN, 1981.

Em teoria, a literatura se aproxima da idéia de jogo porque depende da interação de seus jogadores, que são o autor e o leitor. Ela envolve a participação do receptor para que esse objeto se forme. Mais apropriado seria afirmar que o livro só se torna literatura quando é lido; logo, ganha vida por meio dos olhos do leitor. Como escreveu Carlos Drummond de Andrade, sem a leitura, as palavras estão mudas, “em estado de dicionário”.<sup>224</sup>

No momento da criação ou da construção literária, o leitor é uma projeção, um conjunto de expectativas na mente do autor, que antecipa reações e cria expectativas, de acordo com códigos determinados social e culturalmente. Para Hans Robert Jauss,

A obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida. Ela desperta a lembrança do já lido, enseja logo de início expectativas quanto a “meio e fim”, conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão.<sup>225</sup>

O leitor, portanto, utiliza seu repertório cultural para preencher as lacunas do texto, construindo sentido a partir do que lê. A literatura, pois, implica uma relação indireta, relativa e dinâmica ente nós de uma rede. O autor, dessa forma, não trabalha em um terreno de exatidão: na medida em que seu texto é interpretado e reconstruído pelo leitor, nem todas as suas projeções e antecipações ocorrem na interpretação, assim como reações que não estavam previstas podem acontecer.

Em outras palavras, o leitor identifica o jogo que está jogando, ao fazer, mesmo dentro de um repertório mínimo, uma classificação do que lê, e a isso adapta suas táticas e seus movimentos. Às lacunas do texto que não são preenchidas, Iser denominou “vazios”:

Os vazios, a assimetria fundamental entre texto e leitor[...] originam a comunicação no processo da leitura[...]. O equilíbrio só pode ser alcançado pelo preenchimento do vazio, por isso o vazio constitutivo é constantemente ocupado por projeções.<sup>226</sup>

Ao preencher os vazios do texto, o leitor colabora para a construção da obra literária. Leitor e autor definem-se mutuamente, característica que a teoria da estética da recepção desconsiderou.

<sup>224</sup> ANDRADE, 1945. “Penetra surdamente no reino das palavras./ Lá estão os poemas que esperam ser escritos [...] Ei-los sós e mudos, em estado de dicionário”. Trecho do poema “Procura da poesia” disponível em <http://www.infonet.com.br/users/asj/poesias.htm#drummond>. Acesso em 12.01.2006.

<sup>225</sup> JAUSS, 1994.

<sup>226</sup> ISER. Op. cit, p. 88, *apud* CARDOSO, s.d., p. 67.

Outra observação importante é que nem todas as lacunas do texto são preenchidas, e algumas questões podem ficar sem resposta.

O desenrolar narrativo, para os textos literários e os filmes desse trabalho, deixa o leitor e o espectador perdidos. O jogo de expectativas, presente nas mais simples histórias, aqui ganha uma importância singular. O excesso ou a escassez das pistas deixadas pelo autor/diretor, para que o leitor/espectador reconstrua as causas das ações dos diversos personagens, deixadas muitas vezes em uma ordem diferente da cronológica, faz das narrativas um enigma a ser decifrado. Essas características são apropriadas ao conceito de Cardoso sobre literatura:

A literatura, portanto, não é especificamente um jogo de cartas, de xadrez ou um quebra-cabeça, mas um jogo próprio – portanto, relacionável a outros por critérios de semelhança. Cada obra apresenta suas próprias táticas, seus movimentos; da mesma forma que a literatura, por uma perspectiva mais geral, tem seus fundamentos, seus modelos, suas regras estabelecidas por obras, autores, leitores (o campo literário).

O jogo é disputado – em confronto ou conluio – por autor e leitor. Estes, por meio de sua relação com o texto – que é, simultaneamente, seu meio de comunicação e seu campo de jogo – constroem juntos a obra literária. Temos, portanto, uma relação múltipla, pois além de autor, texto e leitor, temos também o campo literário determinando a forma, a validade, as características dessa relação.

O jogo que é a literatura, portanto, é profundamente harmônico, pois cada elemento depende dos outros e, qualquer alteração em um, provoca ecos, modificações, ajustes, alterações no todo.<sup>227</sup>

Para analisar narrativas que fogem aos padrões estabelecidos por certa literatura, Cardoso analisou obras como *O jogo da amarelinha*<sup>228</sup>, de Júlio Cortázar, *Uma viagem sentimental por meio da França e Itália*,<sup>229</sup> de Lawrence Sterne. O rompimento do padrão observado nessas obras revela, para o autor, a existência de regras na literatura. Alguns aspectos interessantes observados nessa triangulação autor/diretor – livro/filme – leitor/espectador, no *corpus* dessa dissertação, são abordados a seguir.

### 3.a. Regras do jogo

Em *A ordem do discurso*<sup>230</sup>, Michel Foucault afirma que o texto possui regras do que pode ou não ser dito, observadas por meio de fatores de controle como coerência interna, argumentativa ou

<sup>227</sup> CARDOSO, s.d., p. 91.

<sup>228</sup> CORTÁZAR, 1970.

<sup>229</sup> STERNE, 2002.

<sup>230</sup> FOUCAULT, 1996.

narrativa, regras da língua e poder da palavra. Ele afirma que as regras do texto produzem ordem e tentam instaurar um tipo ideal de perfeição, de natureza inatingível.

Os textos inserem-se em um campo de saber e se unem a textos similares, formando uma espécie de tradição a partir da qual surgem padrões. O mesmo pode ser dito a respeito dos gêneros cinematográficos, como comédia, aventura, drama etc. Dentro do gênero épico também se inserem os filmes de ação, como *Rambo*, de tradição grifhiana, com todas as regras e os clichês narrativos como “herói em situação desvantajosa vence vilões”, conhecidos na cultura ocidental. *Contra todos*, *Funny games* e *Dogville* valem-se do conhecimento geral das regras dos filmes de ação hollywoodianos.

Outra questão importante é a relação do texto com a verdade. Os textos científicos e jornalísticos relacionam-se tão diretamente quanto possível com o contexto externo, mas os textos literários não têm esse compromisso: eles devem ser coerentes com o que se propõem, e não necessariamente com o real. Os livros e filmes abordados são ficcionais, mas se aproximam da realidade na medida em que fabulam questões políticas, éticas e sociais diretamente relacionadas ao contexto do século XXI: a violência, a perversão, a fragmentação do discurso, a fragmentação do sujeito, a dominação de indivíduos ou de nações por meio de um discurso enganador, e a passividade dos espectadores/leitores/cidadãos diante desse processo. É uma ficção que não tenta ser completamente realista, com exceção, talvez, da estética de *Contra todos*, que mesmo assim deixa, na sua montagem final, lacunar, um feixe de possibilidades interpretativas, mas dialoga com o real, com muitas questões do cotidiano.

O texto também é um espaço de poder, ou seja, é um espaço político, que explora o caráter agonístico da linguagem, ao permitir a disputa do significado do que se escreve. Quando se vai contra os mecanismos do falante, o autor é julgado louco e inconveniente, o que resulta em sua exclusão e afastamento. O texto inicialmente repelido pode depois ser aceito, de maneira semelhante à voz do louco na psicanálise. Um exemplo disso, na indústria do cinema, é *Dogville*: inicialmente repelido nos EUA por seu conteúdo anticonservador, depois teve seu sucessor, *Manderlay*, muito mais aceito.

Na interação dialógica entre autor e leitor, a narrativa pode pressupor duas posturas principais em relação ao leitor: ou coloca o leitor no papel de parceiro, amigo, convidando-o para seu universo, mesmo que lacunar, incompleto ou misterioso, ou situa o leitor como opositor, e utiliza artifícios como omissões e blefes para testar sua inteligência.



Gostaria de ilustrar essas duas posturas, que geralmente estão misturadas nas mais diferentes narrativas, parafraseando a metáfora de Rubem Alves sobre o amor, presente no texto “Tênis x Frescobol.”<sup>231</sup> Embora ambos os jogos tenham em comum a presença de, no mínimo, dois jogadores em frente um do outro e utilizem duas raquetes e uma bola, seus objetivos são opostos: no frescobol, a bola é lançada com a raquete para que o oponente possa rebatê-la, e no tênis, a bola é lançada com o objetivo oposto, isto é, fazer com que o oponente não consiga alcançá-la.

Rubem Alves, acertadamente, recomenda que se trate o jogo amoroso como uma partida de frescobol. O parceiro amoroso deve tomar atitudes ou dar “lances” que possam ser recebidos e rebatidos pelo outro. Narrativas literárias e filmicas apresentam tanto o objetivo do jogo de frescobol, estabelecendo uma relação de parceria com o leitor/espectador, como o do jogo de tênis, estabelecendo uma relação de confronto ou oposição, como é o caso do *corpus* selecionado.

Embora uma dessas posturas geralmente predomine em uma narrativa literária ou filmica, elas podem vir combinadas entre si. A narrativa policial muitas vezes adota uma suposta parceria com o leitor para tornar o engano mais verossímil:

O blefe é o aproveitamento das possibilidades – especialmente de dubiedade – oferecidas pelas regras do jogo. Isto é, por conhecer as regras, um jogador (o autor) tenta confundir seu oponente (o leitor) induzindo-o ao erro, criando expectativas que tanto podem ser falsas, quanto verdadeiras. O blefe implica em indefinição, em dúvida.

Se na literatura policial sabemos, desde o início, que o autor tentará nos enganar (jogo de confronto), com o blefe o autor nos coloca numa situação de dúvida frente à obra. Não sabemos se estamos diante de conluio ou confronto.<sup>232</sup>

A diferença entre a literatura policial e a de outros gêneros é que naquela o leitor já espera ser enganado enquanto, nessas, ele não tem uma postura definida de leitura.

### **3.b. *Funny games* – de juiz à “carta branca”, o jogo das impossibilidades**

No jogo de enredamento e engano, o filme *Funny games* destaca-se pela decepção constante de expectativa que sua narrativa quer imprimir no espectador, por meio de reviravoltas narrativas e atitudes da dupla de seqüestradores Paul e Tom, que constantemente desafia a família Schober. Os seqüestradores não almejam bens, dinheiro, mortes ou relações sexuais forçadas, mas o jogo de impor

<sup>231</sup> ALVES, 1999, p. 25. Disponível em <http://www.rubemalves.com.br/tenisfrescobol.htm>. Acesso em 11.01.2006.

<sup>232</sup> CARDOSO, s.d., p. 76.

a violência à integridade dos seqüestrados, torturando simultaneamente os personagens e o espectador, preso à expectativa de que as vítimas irão se salvar. Enquanto isso, Paul atua como uma espécie de mestre-de-cerimônias, dirigindo-se à câmera como se falasse para o espectador, colocando-o em um papel fictício de conivente com suas perversidades. Essa postura pode ser percebida em jogos como “quente ou frio”, para achar o cachorro morto, ou quando ele pergunta ao espectador, em momentos críticos da narrativa, se as crueldades são boas o suficiente ou se já pode parar.

A estratégia de enredar o espectador como um participante da narrativa não é nova na literatura – o tratamento do leitor como um dos personagens pode ser visto em *As ligações perigosas*,<sup>233</sup> de Chordelos de Laclos, em que o autor trata o leitor como um dos personagens. Outra estratégia narrativa presente em *Funny games* é a indeterminação entre os limites da realidade e da ficção, presente no diálogo final entre os seqüestradores.

O jogo narrativo de *Funny games* é complexo: além da frustração constante dos chamados clichês narrativos, em que as vítimas de filme de aventura encontram libertação e redenção ao final, o espectador é convidado a ser juiz, pseudo-participante, e se descobre como um não-protagonista ao perceber a impotência da sua vontade de atuar na narrativa, desenvolvendo papel semelhante ao que se chama de “carta branca” nos jogos infantis de rua — a criança finge que joga mas, na verdade, não está participando do jogo. Essa multiplicidade de papéis colocada diante do espectador, em um primeiro momento, assemelha-se a um caleidoscópio. Ao longo da narrativa, é possível desvendar o enigma de que, entre os papéis de juiz e participante, ele adota o papel de “carta branca”.

Essa estratégia do autor — de convidar o espectador para participar da narrativa e depois chocá-lo com a impossibilidade de atuar — não coloca o espectador exatamente na berlinda, mas pode convencê-lo de que ele está lá. Todo espectador ou leitor, para realizar a leitura, atua com seu repertório, sua interpretação. A marginalização do leitor/espectador, que surge nas obras estudadas com ou sem sedução anterior, é uma forma de alertar para as impossibilidades da atualidade que ele tem aceitado como casuais, e que geram violência e exclusão. Nesse sentido, é uma estratégia eficaz.

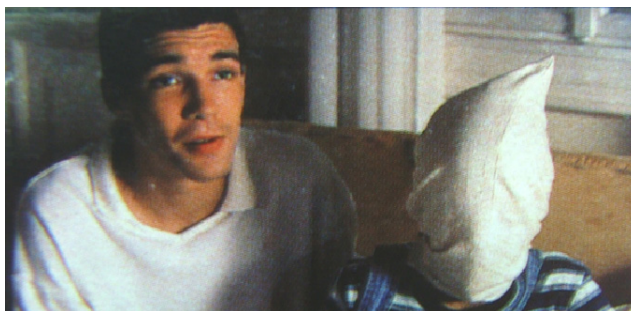
Mas é precipitado supor que o leitor é realmente excluído da leitura das obras. Ao contrário, ele é muito solicitado, tanto em narrativas como *Funny games*, como em *Dogville* e *Contra todos*

---

<sup>233</sup> LACLOS, 1970.

(especialmente ao final). As obras literárias também exigem um *flâneur* menos descuidado. Esse observador não pode simplesmente ver/ler: para compreender, ele precisa perceber os subentendidos presentes nos contos e microcontos ou entre eles, formando conceitos não-perceptíveis em uma primeira mirada.

A solicitação ativa do espectador nessas narrativas, que aparentemente o marginalizam, pode ser observada na edição e no enquadramento em *Funny games*. O diretor deixa a maior parte da imagem para ser construída pelo espectador, em uma relação que lembra as estratégias da literatura. Muitos dos principais acontecimentos da narrativa não são explicitados, mas sugeridos de maneira a não deixar dúvidas sobre o que aconteceu. Em *Funny games*, é possível apontar ao menos dois exemplos dessa curiosa edição. O primeiro ocorre quando Anna faz um *strip tease*, forçada pelos seqüestradores, que ameaçam seu filho de morte. Em uma reversão mórbida da famosa cena em que Gilda, personagem do filme que leva seu nome<sup>234</sup>, tira a roupa enquanto canta em um bar, Anna se despe, enquanto a câmera dá um *close* em seu rosto. O espectador refaz os movimentos percebidos por seus ombros e a câmera se detém no rosto de Anna que chora, humilhada. Estão colocados em xeque, mesmo por um instante, os limites do *voyeurismo* do espectador: o que se mostra é um *strip tease* extremamente desagradável, em vez de convidativo.



Anna<sup>235</sup> é forçada a fazer um *strip tease* para salvar seu filho Georg das ameaças de Paul,<sup>236</sup> cena que reverte o clichê do *strip tease*, immortalizado em filmes como *Gilda* (à direita).<sup>237</sup>

<sup>234</sup> GILDA. Charles Vidor, 1946.

<sup>235</sup> Disponível em <http://www.cinemah.com/editoriale/2001/0704funnygames.jpg>. Acesso em 26.01.2006.

<sup>236</sup> Imagem retirada da capa da fita de vídeo.

<sup>237</sup> Disponível em <http://www.eskimo.com/~noir/ftitles/gilda/gilda06.jpg>. Acesso em 26.01.2006.

Outra cena interessante que mostra o jogo de Haneke, de esconder e mostrar, é a morte de Georg. Nela, vê-se apenas a televisão com a tela ensangüentada e imagens de corridas de carros, mas não cenas do corpo morto. A seguir, vê-se uma seqüência longa, cujo contraste com a corrida que passa na televisão sugere que a morte se tornou um fato banal e que a rapidez contemporânea pode ser fatal, não permitindo que vivenciemos emoções como dor e morte.

Uma característica de *Funny games* é sua exibição constante da dor dos personagens seqüestrados, o que impinge uma sensação desagradável ao espectador. Para além desse filme, a obra de Michael Haneke, que inclui filmes como *Código desconhecido*<sup>238</sup> e *A professora de piano*,<sup>239</sup> trata de maneira ensaística temas como a dor, a morte, a perversão e a dificuldade de comunicação entre as pessoas.

### **3.c. *Contra todos* – cubo mágico**

As impossibilidades também são a tônica de *Contra todos*: impossibilidade do fim do casamento, para Cláudia, impossibilidade de harmonia familiar, para Soninha, impossibilidade de um casamento estável, para Terezinha, impossibilidade de conversão religiosa e fim da carreira de matador, para Teodoro, impossibilidade de ser como Teodoro e de ter o que ele tem, para Waldomiro, e, principalmente, a impossibilidade de o espectador dominar todos os acontecimentos da narrativa.

Nos dez minutos finais de *Contra todos*, a narrativa é apresentada de maneira não-unívoca nem linear, revelando o assassino de alguns personagens da trama e mostrando as histórias por trás da história. A antevisão do final por parte do espectador, nesse momento, é feita e refeita várias vezes, por meio de seqüências partindo do ponto de vista de vários personagens que estão em cômodos diferentes da casa de Teodoro.

A narrativa entrecortada e as sucessivas revelações ao final, por meio de acontecimentos que ocorrem em vários locais e diferentes momentos da narrativa causam perplexidade e confusão no espectador. A sucessão de acontecimentos em diferentes cômodos sugere que os personagens estão presos em si mesmos, só conseguem enxergar verdades parciais a partir de suas experiências, e têm a ilusão de que sabem de todos os acontecimentos, *da mesma maneira que como o espectador estava sendo apresentado à narrativa*. Pela experiência da vertigem e da polifonia do trecho final do filme, podemos concluir que se trata de um *cinema carnavalizado*.

<sup>238</sup> CÓDIGO desconhecido. Michael Haneke, 2000.

<sup>239</sup> A PROFESSORA de piano. Michael Haneke, 2001.

A técnica de edição *fade out* (efeito gerado quando a imagem em movimento passa rápida e gradativamente para a tela escura) e *fade in* (efeito gerado quando a imagem da tela passa do escuro para uma imagem em movimento) é, neste trecho, aplicada quatro vezes, o que reforça a idéia de que o diretor deu a impressão de sucessivos finais.<sup>240</sup>

1:23'05" – Soninha pára de ter relações sexuais com Waldomiro ao escutar tiros. Waldomiro também ouve e sai do quarto de casal. Soninha o chama, sai do quarto e encontra o pai ensangüentado no chão.

Waldomiro convida Soninha para ir embora com ele, ela não aceita, ele vai e ela fica chorando. Teodoro morre.

Fade out – fade in

1:25'21" – Teodoro chega, ouve sons de relação sexual no quarto fechado, está armado. Encontra-se com Cláudia, que o esfaqueia na altura do ventre, vingando a morte de seus amantes. Teodoro atira em Cláudia, que cai na mesa da cozinha.

Fade out – fade in

1:28'24" – Waldomiro e Soninha fazem sexo. Som de tiros. Waldomiro sai do quarto, vê Cláudia e Teodoro feridos na sala da cozinha.

Corte seco - *flashback*

1:28'51" – Waldomiro chega à casa de Teodoro pelos fundos e vê Júlio e Cláudia tendo relações sexuais no quarto de Teodoro, sem que sua presença seja percebida. Waldomiro senta no sofá da sala de TV, pensativo.

Vozes do diálogo entre Waldomiro e Júlio em *off*, seguida da imagem deles conversando à noite em local ermo.

1:29'40" - Waldomiro – Me diz uma coisa aí, pau de mal, 'cê prefere cabaço ou mulher casada?

Júlio – Carne dos outros é o bicho, não é negão? 'Cê pega a mulher ali, 'cê tá ligado, que é casada, é outro esquema, não é?

Waldomiro – Filha da puta, 'cê prefere mulher casada, não é? Baixa a mão, baixa a mão. 'Cê comeu a Cláudia?

Júlio – A dona Cláudia não tem nada a ver, não.

Waldomiro – Dona Clau ... (barulho de tiro)

1:29'54" – Soninha mostra a fita de Teodoro e Cláudia tendo relações sexuais. Waldomiro observa a cena com desejo.

1.30.23 – Waldomiro pega o dinheiro no quarto de Teodoro e convida Soninha a ir embora.

Fade out – fade in

1:30'42" – Waldomiro ensina um rapaz a consumir cocaína em um banheiro. Eles saem da casa para um quintal disfarçando e Terezinha os recebe, oferecendo bolo.

Terezinha e Waldomiro estão noivos. O rapaz é irmão de Terezinha. Cerca de 15 convidados cantam a seguinte música:

<sup>240</sup> A contagem de tempo, considerada a partir do início do filme, está indicada no início das cenas mais significativas, para reforçar o efeito de tempo da narrativa cinematográfica. Para facilitar a agilidade da leitura, indicações como 1h23min05seg foram grafadas 1:23'05".

“Eu quero ser, Jesus amado, como um barro nas mãos do oleiro,  
quebra minha vida, faz-me de novo, eu quero ser, eu quero ser, um vaso novo”

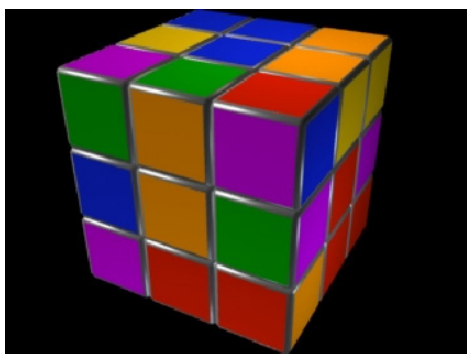
Fade out – fade in

1:32'38" –A mesma melodia da música cantada pelos convidados de maneira instrumental, com guitarra distorcida. Como imagem, o céu azul e o mar vermelho que apareceram na abertura do filme. Sobem os créditos.<sup>241</sup>

Em um dos trechos, é mostrada uma seqüência de *flashbacks* (quando um personagem se recorda de um acontecimento do passado) separado por um corte seco (sem *fade in* ou qualquer outro efeito), mas com imagem tratada. Com essa exposição de sucessivos finais, acrescida dos acontecimentos narrados em diferentes locais da casa simultaneamente, mostra-se um quebra-cabeça que muda de perfil a cada movimento/seqüência. Apenas ao final, o espectador tem condições de reconstruir a história de maneira linear.

As cenas de sexo também são fundamentais para a compreensão da narrativa. O filme começa com uma cena de Teodoro e Cláudia comendo a maçã do amor exibida na televisão, assistida por Soninha, Waldomiro e Júlio. A cena desse casal tendo relações sexuais, que Terezinha recebe numa fita VHS sem saber qual é o remetente, é a causa do fim do noivado da religiosa com Teodoro. Na seqüência final, descobrimos que foi Waldomiro quem enviou a fita, que ele deseja Cláudia e matou seu amante. Antes de Cláudia e Teodoro se matarem, Waldomiro e Soninha fazem sexo freneticamente.

Esse enigma/narrativa é semelhante ao cubo mágico: um quebra-cabeça cúbico com nove quadrados em cada lado. Cada uma das seis colunas (das quais três são verticais e três horizontais), sendo movida, muda todo o perfil do quebra-cabeça. Cada movimento de um dos platôs do cubo muda completamente as figuras de suas faces. O jogo termina quando o jogador consegue organizar todas as peças, colocando em cada face do cubo quadrados de uma única cor.



De maneira semelhante ao cubo mágico, cujas peças têm que ser manipuladas para que cada face tenha apenas uma cor, as cenas finais de *Contra todos* exigem que a seqüência linear do filme seja montada mentalmente pelo espectador para a compreensão da narrativa.

<sup>241</sup> CONTRA todos. Roberto Moreira, 2004. Os diálogos foram transcritos do filme.

### 3.d. *Passaporte* e “Nossa Senhora Aparecida” – o jogo da multiplicidade

O livro *Passaporte* e o conto “Nossa Senhora Aparecida”, ambos de Fernando Bonassi, têm em comum a questão da multiplicidade em suas narrativas. Com alguns temas e locais que se repetem, os microcontos de *Passaporte* se organizam como um jogo de varetas, daqueles que podem ser caracterizados com um grupo de partes – varetas ou contos – que o constituem.

É possível ler os microcontos de Bonassi isoladamente, mas, para apreender a lógica subjacente ao livro, é necessário lê-los em conjunto. A regra do abandono do ser humano face ao capitalismo excludente só pode ser apreendida ao por meio da leitura de um grupo de contos, da mesma maneira que um jogo de varetas pode ser identificado apenas pelo conjunto delas. O ponto de partida da obra, percebido através do conjunto de seus contos, é a lógica do abandono e da exclusão, inerente ao capitalismo ocidental e à coisificação do ser humano imerso em um ambiente de vícios e consumo.



É possível apreender a lógica subjacente ao livro *Passaporte*, que é a crítica ao capitalismo ocidental excludente, lendo pelo menos dois de seus microcontos. Nesse aspecto, o livro se assemelha ao jogo de varetas, que pode ser caracterizado apenas pelo conjunto dos elementos do jogo, que são as varetas.

Uma lógica semelhante está presente no conto “Nossa Senhora Aparecida”. Nele, as várias causas da aparição da santa ao matador permanecem concomitantes e indecifráveis. Cabe ao leitor escolher uma dentre as várias causas da delinqüência de Devanir (a morte simbólica do pai bêbado, a falta de emprego, o ambiente desprotegido e pobre em que vive), as causas do seu delírio (a dor na consciência, o consumo de remédios, a devoção à santa) e até mesmo o possível abandono da profissão de matador. Outra opção é aceitar a narrativa como um enigma.

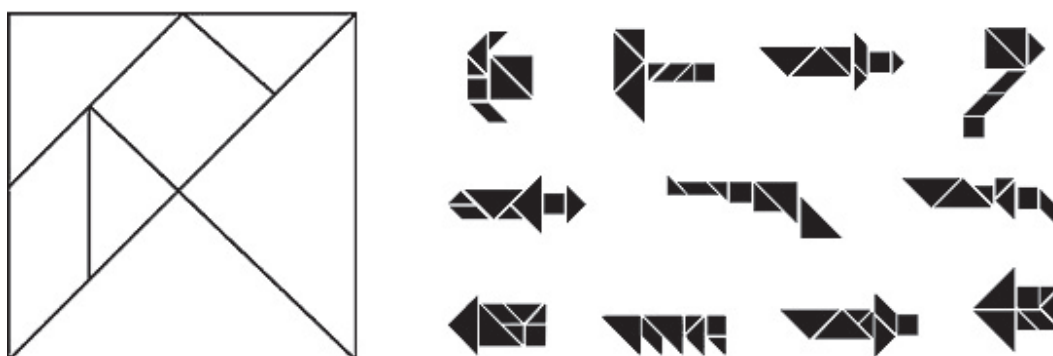
À pergunta central da narrativa — porque Devanir mata? — são oferecidas várias respostas de igual importância ao longo do texto. Devanir mata porque tinha uma família desestruturada, ou porque está desempregado, ou porque mora em um lugar sem segurança, em uma seqüência de hipóteses para as

quais não se pode chegar a nenhuma conclusão. As possíveis justificativas podem ser comparadas a blocos de encaixe de um jogo conhecido pela marca Lego, que podem ser manipulados aleatoriamente, sem que se determine qual é a principal seqüência de acontecimentos relevantes entre causas e efeitos. Cada leitor pode chegar a uma conclusão sobre a causa e o efeito mais relevante ou, como parece ser a intenção de Bonassi, perder-se em meio aos elementos narrativos, permanecendo intrigado. Esse conto pode ser considerado um exemplo da narrativa de multiplicidade acentrada proposta por Deleuze e Guattari.

### 3.e. *Famílias terrivelmente felizes* – Tangran, um quebra-cabeça oriental

O livro *Famílias terrivelmente felizes* consegue realizar um projeto que *Passaporte* talvez ambicione: ser uma literatura de fronteira. *Passaporte* tem vários microcontos que exploram fronteiras físicas entre cidades ou países e as divisas tênues entre a lucidez e a razão. *Famílias terrivelmente felizes*, com contos perpassados pela melancolia e pelo desengano sugeridos pelo título, explora as características do *flâneur*. Os personagens caminham, embriagados, entre o subúrbio e a metrópole, entre a reflexão a respeito de si e do outro, entre a classe média e a pobre, entre as opressões familiares e sociais, entre o desejo de sobrevivência, a angústia, o desespero e o suicídio, entre a desilusão amorosa e a profissional, entre a violência e a piedade.

Essas características são peças que se repetem formando relatos ora mais tristes, ora mais brutais. O livro pode ser comparado ao jogo oriental Tangran, um quebra-cabeça cujas peças unidas formam um quadrado. Com uma lógica diferente do quebra-cabeça, cujas peças se encaixam para formar uma figura, o Tangran forma imagens com as mesmas peças, porém dispostas diferentemente. A seguir são mostradas algumas imagens de armas produzidas pelo jogo, que também possibilita a construção de imagens de aves e seres humanos nas mais diversas posições.



Em *Famílias terrivelmente felizes*, cada conto apresenta uma combinação diferente das relações de poder, de maneira semelhante ao quebra-cabeças oriental Tangran, que permite a formação de imagens diversas com as mesmas peças.



A sensação do inexplicável da vida perpassa todos os contos de Aquino, cujos personagens estão perplexos diante da brutalidade da vida. Em alguns momentos, o autor combinou essa tônica com inovações narrativas, como no conto “Miss Danúbio”.

Foi Vinícius quem mostrou a foto, para espanto de todos. Acho que ninguém mais se lembrava de que ele tinha conseguido salvar um monte de coisas no incêndio do bar *Danúbio*. Então, a foto. E lá estava ela.

Eu a chamava de Princesa, mas apenas por mania. Afinal, era uma mulher loira, meio sardenta, que não depilava as axilas e tinha passado há muito dos quarenta. Rugas perto dos olhos, dentes manchados de nicotina. E não cheirava muito bem, principalmente ao acordar. Mas, pensando bem, quem é que cheira legal de manhã?

No entanto, tinha dignidade. E aquela dedicação de quem quer as coisas por inteiro. Não essa dedicação que cometemos por delicadeza – nós, a quem nunca ensinaram a ser delicados.

Na foto, ela aparecia com Rafael, que morreu em Assunção, e Rômulo e Vinícius, que naquele tempo usavam longas costeletas. O grupo estava ao lado da árvore que existia na entrada do *Danúbio* e que também se queimou. E eu que odeio quem sai em fotos ao lado de árvore; ninguém é digno disso.

Eu a chamava de Princesa. Acho que como chamaria qualquer mulher cuja nudez me comovesse. A chave era essa: eu não me apaixonava, eu me comovia.

Mas como explicar isso – de verdade? E, afinal, a quem pedir perdão depois de tanto tempo? Ao guarda do quarteirão?

[1989]<sup>242</sup>

O breve conto é escrito em primeira pessoa e apresenta muitas lacunas não preenchidas. Não se sabe se Miss Danúbio era uma freqüentadora do bar ou uma prostituta, e mesmo se o protagonista era ou não apaixonado por ela, como afirmou repetidamente. As frases finais da narrativa, “Mas como explicar isso – de verdade? E, afinal, a quem pedir perdão depois de tanto tempo? Ao guarda do quarteirão?”<sup>243</sup> reforçam a característica polifônica da narrativa. Não se pode concluir muito do final desse relato, que passa da nostalgia para a exasperação e a perplexidade. O ritual de se perder em lembranças amargas é outra característica comum aos contos de Aquino.

### **3.f. *Dogville* e *Manderlay* – imperialismo e racismo na sociedade americana**

Um dos filmes estudados que tem a clara posição de confronto com o espectador é *Dogville*, que já já entrou em cartaz nas salas de cinema anunciado como primeira parte da trilogia *Terra das Oportunidades*, uma fábula sobre a cultura americana. O filme apresenta uma rede complexa de

<sup>242</sup> AQUINO, 2003, p. 227-228.

<sup>243</sup> AQUINO, 2003, p. 228.

temas e metáforas: além do imperialismo americano, o salmo 126 da Bíblia católica<sup>244</sup> levanta a questão da aridez de um ambiente com a ausência de Deus. A presença do salmo também pode ser interpretada à luz da atual política internacional e das crueldades impostas a Grace ao longo da narrativa. Com esse filme, Von Trier deixou-nos a pergunta: se os EUA controlam o mundo, quem controla os EUA?

O final intrigante e o cenário inovador podem ter deixado em alguns espectadores a curiosidade sobre como *Manderlay*,<sup>245</sup> segundo filme da trilogia, poderia acrescentar algo a *Dogville*. Já se sabia pela imprensa que o filme discutiria o racismo, mas como? O filme anterior sugere que o tema seria abordado através da dominação pelo discurso, mas como apresentar novidades a uma narrativa tão densa como *Dogville*? E *Wasington*<sup>246</sup>, previsto para ser lançado em 2007 como o terceiro filme da trilogia, em que irá inovar? Que aspecto vai abordar?

Em texto sobre o segundo filme, Marcelo Rezende<sup>247</sup> afirma que Grace representa a América, e os filmes *Dogville* e *Manderlay* têm em comum a seguinte transição narrativa: passa-se do controle pela piedade, para a piedade com traços de violência e, finalmente, para a violência como caridade. Com o desejo de que as pessoas vivam de maneira correta, Grace impõe padrões e comete violências. Os habitantes dos lugares onde interfere também a usam e manipulam: ninguém é inocente. O autor defende que os Estados Unidos, para Von Trier, não são considerados como um território, mas como um estado mental em que todos agora vivem. Nesse reino do livre mercado de idéias, emoções e consumo, todos somos seduzidos por Grace. E essa paixão tem um improvável final feliz.

Uma especificidade de *Manderlay* é seu mote principal: após sair de *Dogville* e atravessar o Texas, Grace encontra negros escravos após a abolição desse regime de trabalho e tenta impor a democracia à força. A tentativa é mal-sucedida, e abre caminho para a discussão do racismo nos EUA e a pretensão de os governantes do país determinarem o destino de outras nações.

*Manderlay*, de maneira semelhante a *Dogville*, apresenta um enigma importante para a compreensão da trama: o frontispício da casa onde se passa a história é idêntico ao da Suprema Corte dos EUA, construção que mostra os dizeres “Equal justice under law”,<sup>248</sup> expressão traduzida livremente

<sup>244</sup> Cf. Capítulo I desta dissertação, p. 37.

<sup>245</sup> VON TRIER, 2005.

<sup>246</sup> O título corresponde ao nome do futuro filme de Lars Von Trier tal qual anunciado pelo diretor.

<sup>247</sup> REZENDE, 2005. p. 78-80.

<sup>248</sup> Imagem da Suprema corte dos EUA. Disponível em [http://em.wikinews.org/wiki/Image:US\\_Supreme\\_Court\\_Building.jpg](http://em.wikinews.org/wiki/Image:US_Supreme_Court_Building.jpg). Acesso em 04.01.2006.

como “justiça equânime sob a lei”, ou segundo o jargão brasileiro, “todos são iguais perante a lei”.<sup>249</sup> Na casa na qual se passa o filme, a tradicional frase dos direitos dos americanos é substituída pela expressão “Little little can I give”, traduzida livremente como “pouco eu posso dar” ou “pouco posso oferecer”. Esse mote tem uma tônica comum com o do primeiro filme: partindo da interpretação de ambos, é possível concluir que a democracia dos EUA não é tão democrática assim, ou alguns — no caso de *Manderlay*, os brancos — têm mais direitos que outros — nesse filme, os negros.



O frontispício da casa do filme *Manderlay*<sup>250</sup> é semelhante ao da Suprema Corte dos EUA,<sup>251</sup> mas os dizeres neles esculpidos são diferentes: enquanto o da Suprema Corte é *all equal under law*, que significa “todos são iguais perante a lei”, o de *Manderlay* é *little little can I give*, que significa “pouco posso oferecer”.

O diretor Lars Von Trier já adotou como método de trabalho a produção de trilologias temáticas: produziu, entre 1991 e 2000, a trilogia do “Bom Coração”,<sup>252</sup> filmes em que suas heroínas se transformam em mártires. Apesar de a trilogia *Terra das Oportunidades* não estar completa, seus dois primeiros filmes permitem discutir com profundidade o imperialismo americano.

Em *Manderlay*, algumas inovações temáticas e de imagem podem ser percebidas em relação a *Dogville*, ainda que Von Trier tenha se comprometido, conforme disse em entrevista,<sup>253</sup> a manter o

<sup>249</sup> Parte inicial do art. 1º, inciso III, da Constituição Federal do Brasil. Disponível em <http://www.senado.gov.br/sf/legislacao/const/>. Acesso em 15.01.2006.

<sup>250</sup> Imagem de *Manderlay*. Disponível em [http://www.manderlay-derfilm.de/bilddaten/start\\_oben.jpg](http://www.manderlay-derfilm.de/bilddaten/start_oben.jpg). Acesso em 30.01.2006

<sup>251</sup> Imagem da Suprema corte dos EUA. Disponível em <http://images.art.com/images/-/Greg-Gawlowksi/Supreme-Court-Of-The-United-States-Of-America-Washington-DC-USA—C10258387.jpeg>. Acesso em 30.01.2006

<sup>252</sup> A trilogia inclui os filmes *Ondas do destino* (*Breaking the waves* - 1991), *Os Idiotas* (*Idioterne* - 1998) e *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark* - 2000).

<sup>253</sup> GUERINI, 2005, p. 81.

mesmo tratamento formal nos filmes da série. Nesse filme, os enquadramentos são ainda mais fechados. Existem cenas com tema e enquadramentos parecidos, como a cena da refeição em que Grace sai para falar com o rapaz por quem está apaixonada – no caso de *Dogville*, Tom, no caso de *Manderlay*, Timothy.

O desenrolar dessas seqüências, porém, é bastante diferente. Em *Dogville*, Grace se decepciona com o egoísmo do namorado em uma cena do banco da praça, embora não explicita seus sentimentos. Em *Manderlay*, ela decide manter relações sexuais com Timothy, numa cena semelhante a um estupro: o rosto de Grace é coberto por um lenço e o ato sexual, brutal.

*Manderlay* também apresenta, ao final, uma série de fotos de negros e excluídos, tanto ou mais contundente que a seqüência exibida por *Dogville*, que mostrava negros e brancos em miséria. No filme mais recente são exibidas, ao som da música *Young Americans*, também presente ao final do primeiro filme, cenas de negros em miséria e sofrendo diversas formas de agressão, além da atuação do grupo racista Ku Klux Klan.

A foto do presidente Nixon exibida ao som de “Do you remember president Nixon?”<sup>254</sup>, que significa “Você se lembra do presidente Nixon?”, é substituída pela foto de George W. Bush, atual presidente dos EUA, o que confirma que um mesmo espírito conservador está presente na administração dos dois presidentes, e reforça o caráter metafórico da música. O “Nixon” mencionado pela música não se refere mais exclusivamente ao presidente de mesmo nome, mas aos presidentes americanos conservadores. Mesmo que os filmes sejam compreensíveis isoladamente, a seqüência dos presidentes exibida no mesmo trecho da música, ao final do filme, associa os dois presidentes a uma mesma maneira de fazer política — no caso, uma política imperialista e conservadora, criticando-a.

#### **4. Rituais de dominação, blefes narrativos**

Maria Antonieta Pereira aproximou as características do jogo da criação e da leitura literárias, inferindo daí conclusões que contribuíram para a análise das narrativas escolhidas. Os filmes e livros abordados, no entanto, utilizam estratégias narrativas criativas e originais para construir histórias que têm a violência e a perversão como um de seus temas principais e por vezes suscitam choque e

<sup>254</sup> BOWIE, 1975. Trecho da música *Young Americans*.

desconforto no espectador. É necessário, portanto, aproximar o tema da violência das características do jogo sintetizadas pela autora a partir da obra de Huizinga para saber em que medida filmes e livros que tratam de violência e perversão modificam as características do jogo narrativo.

A primeira peculiaridade do jogo apontada por Pereira, a saber, “o jogo é uma atividade voluntária”, é pervertida nas narrativas abordadas. Muitos personagens participam de jogos violentos sem sua adesão voluntária, tornando-se, portanto, vítimas. Em *Passaporte*, michês, prostitutas, índios e outros miseráveis sofrem diversos tipos de violência impingida por outrem. O personagem Devanir, de “Nossa Senhora Aparecida”, defende o assassinato de crianças. Em *Contra todos* e *Dogville*, há cenas chocantes de estupro, e em *Famílias terrivelmente felizes*, um homem bate rotineiramente em sua amante. Em *Funny games*, Tom e Paul “brincam” de torturar famílias.

O espectador dos filmes mencionados também se encontra nessa posição, na medida em que, baseado nos clichês cinematográficos, assiste a cenas repugnantes tendo em vista um desenlace narrativo catártico, que não ocorre.

A segunda, terceira e quarta características do jogo enumeradas pela autora são observadas nos jogos narrativos. São elas: “o jogo tem orientação própria”, “o jogo inventa seu caminho e seu sentido” e “o jogo cria uma ordem e é, ele mesmo, uma ordem”. As narrativas literárias e filmicas têm orientação própria, suprimindo temporariamente atividades do cotidiano; inventam seu caminho e sentido, desenvolvendo-se em tempo e espaço auto-delimitados; e, finalmente, criam ordem, geram regras.

Na quarta característica mencionada (“o jogo cria uma ordem e é, ele mesmo, uma ordem”) se esconde o elemento surpresa do *corpus* filmico dessa dissertação: diretores surpreendem espectadores ao criarem regras longe do usual do repertório do leitor, enganando-os de todas as maneiras: suprimindo elementos e mostrando-os ao final, como em *Contra todos*, esvaziando a vingança do personagem sofredor e frustrando o desejo de catarse, como em *Dogville* e *Funny games*. Nesse sentido, diretores adotam uma postura semelhante ao jogador de pôquer em relação ao espectador, usando todo o tipo de blefes e ardis, como apostar além das cartas que tem, para intimidar o oponente.

A última característica do jogo descrita por Pereira, “o jogo é um espaço ritualístico de ilusão e conflito”, encontra exemplos interessantes nas obras abordadas. O jogo narrativo é um espaço ritualístico de ilusão e conflito, que inspira a luta por algo ou pela representação de algo. A violência e a perversão presentes

nas narrativas são retratadas de maneira ritualística. O ritual ou a rotina de exclusão do capitalismo não é descrito em *Passaporte*, mas as suas conseqüências o evidenciam. O ritual de devoção de Devanir à Nossa Senhora se choca com seu ritual violento, e o resultado é um delírio. *Famílias terrivelmente felizes* mostra tanto a iniciação a uma rotina de violência no conto “Jogos iniciais”, como uma aproximação incestuosa do irmão à Regina, que se tornou prostituta após ser expulsa de casa. O anúncio perverso de Teodoro dos motivos pelos quais vai estuprar Terezinha também é um ritual. *Funny games* e *Dogville* chocam o espectador muito pelo caráter ritual dos sofrimentos sofridos por alguns de seus personagens.

## 5. Jogos, guerras, ideologia

Noam Chomsky<sup>255</sup> explica que sempre utilizamos uma terminologia ideologicamente carregada, e que as palavras têm um sentido denotativo e outro usado na guerra ideológica. O autor dá alguns exemplos da presença da ideologia em alguns jargões políticos:

“Terrorismo” é só o que os outros fazem. O que se chama de “comunismo” é o que se supõe ser a “extrema esquerda”: no meu ponto de vista é a extrema *direita*, basicamente indistinguível do fascismo. Esses sujeitos que todo o mundo chama de “conservadores” – qualquer conservador se reviraria no túmulo à visão deles – são estadistas extremados, não são “conservadores” em nenhum sentido tradicional da palavra. “Interesses especiais” significa trabalhadores, mulheres, negros, pobres, idosos, jovens – em outras palavras, a população em geral. Existe apenas um setor da população que *não* é nunca sequer mencionado como um “interesse especial”, e são as corporações e o empresariado em geral – porque eles são o “interesse nacional”. Ou peguem a palavra “defesa”: nunca ouvi falar de um Estado que admita estar executando uma ação agressiva, eles estão sempre engajados em “defesa”, não importa o que estejam fazendo – talvez “defesa preventiva”, ou “em precaução”, ou algo assim.<sup>256</sup>

A linguagem, portanto, sempre carrega uma visão sobre o mundo que modifica a realidade. Os diálogos de *Dogville* ilustram essa característica, na medida em que as falas dos personagens demonstram uma interpretação particular da realidade de acordo com seus interesses, feita de maneira intencional ou não, muitas vezes mentirosa. A mentira flagrante é aceita pelo interlocutor devido a seus interesses em alguns momentos do filme. Grace, por exemplo, finge acreditar em muitos embustes porque quer se integrar à comunidade. Após perceber que aceitou mentiras e crueldades demais, ela se vinga dos maltratos que sofreu, matando a todos de *Dogville*.

<sup>255</sup> CHOMSKY, 2005.

<sup>256</sup> CHOMSKY, 2005, p. 61-62.

Em *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*,<sup>257</sup> Douglas Kellner estudou alguns filmes com mensagens opostas às veiculadas por *Dogville* e *Manderlay*. Filmes como *Rambo*<sup>258</sup> e *Ases Indomáveis*<sup>259</sup> têm ideologia conservadora e reacionária, percebida por meio de personagens principais que se apropriam de elementos da contracultura do passado para compor uma personalidade individualista e competitiva, características valorizadas durante a gestão do presidente Ronald Reagan<sup>260</sup> nos Estados Unidos. Para Kellner, a figura de Rambo representa “um conjunto específico de imagens do poder masculino, da inocência e da força americanas e do heroísmo do guerreiro, imagens que servem de veículos para as ideologias masculinista e patriótica que foram importantes durante a era Reagan”.<sup>261</sup>

Analisando o filme *Rambo* numa perspectiva ampla, lançando mão dos estudos culturais e da teoria crítica da sociedade, Douglas Kellner conclui que Rambo representa um empreendedor individualista que age de acordo com os princípios do reaganismo, utilizando símbolos da contracultura da década de 70 para dar uma nova roupagem à sua atitude conservadora. O comportamento do personagem é definido como “um conservadorismo revolucionário com forte componente de populismo, individualismo e ativismo conservador radical”,<sup>262</sup> o que, para o autor, se ajusta com séries de televisão que utilizam heróis individualistas hostis ao Estado.

---

<sup>257</sup> KELLNER, 2001.

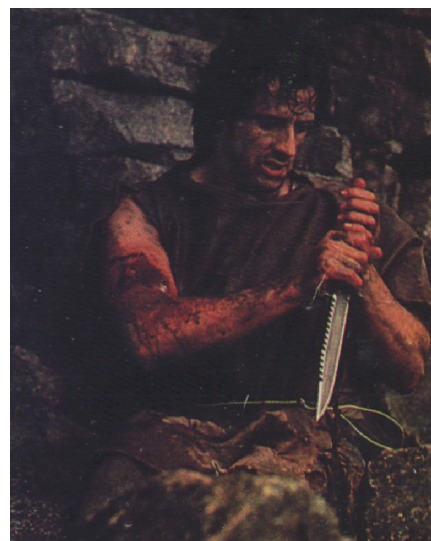
<sup>258</sup> RAMBO – Programado para matar. Ted Kotcheff, 1982. Disponível em <http://www.cineplayers.com/./filme.php?id=1327>. Acesso em 4.1.2006.

<sup>259</sup> ASES indomáveis (*Top gun*). Tony Scott, 1986. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/top-gun/top-gun.htm>. Acesso em 4.1.2006.

<sup>260</sup> Ronald Reagan foi presidente dos EUA no período de 1981 a 1989. Antes de ser presidente, foi ator e locutor de cinema. Sua gestão foi marcada pelo conservadorismo e pelo ambiente da chamada Guerra Fria.

<sup>261</sup> KELLNER, 2001, p. 82.

<sup>262</sup> KELLNER, 2001, p. 91.



Os filmes *Dogville*<sup>263</sup> (2003) e *Manderlay*<sup>264</sup> (2005), de Lars Von Trier (primeira e segunda imagens da coluna direita, de cima para baixo) têm ideologia oposta aos filmes *Rambo*<sup>265</sup> (1982), de Ted Kotcheff e *Ases indomáveis*<sup>266</sup> (*Top Gun*, 1986), de Tony Scott (imagens da coluna esquerda).

Outra característica que o autor menciona sobre filmes conservadores é a presença do inimigo e a satanização do outro. Em *Rambo*, os outros são os vietnamitas, vistos como a encarnação do mal, sendo os americanos a encarnação da virtude, do heroísmo e da bondade.

De maneira semelhante, Kellner afirma que Maverick, personagem principal de *Ases indomáveis*, representado por Tom Cruise, “personifica valores reaganista-yuppies de vencer a qualquer custo, de

<sup>263</sup> Imagem retirada da capa da fita de vídeo.

<sup>264</sup> Imagem disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/manderlay/manderlay08.jpg>. Acesso em 01.02.2006.

<sup>265</sup> Imagem retirada da capa da fita de vídeo.

<sup>266</sup> Imagem retirada da capa da fita de vídeo.



pôr a competição no centro da vida e de lutar com todas as forças para obter vitórias em todos os domínios da vida social”.<sup>267</sup> O autor acrescenta que *Top Gun* trata da reafirmação dos valores masculinistas nos anos 80, uma vez que as competências de “supergaranhão” e “superpiloto de caça aéreo”<sup>268</sup> estão relacionadas em todo o filme. As vitórias do protagonista são relacionadas a seu sucesso amoroso; os fracassos, a crises de relacionamento.

Filmes com a mesma lógica são produzidos até hoje, e a política conservadora de Reagan foi adotada durante o primeiro mandato presidencial de George Bush (pai)<sup>269</sup> nos EUA e, de maneira muito mais radical, nos mandatos de George Bush (filho)<sup>270</sup>. Concentrando-se na análise de construtos ideológicos dominantes, suas questões e falhas, Douglas Kellner também acredita que os estudos culturais podem analisar movimentos contestadores e emancipatórios, como é o caso do *corpus* deste estudo.

Para fazer a análise de *Rambo* e *Ases Indomáveis*, Kellner adota uma teoria contemporânea que inclui imagens, mitos, práticas e narrativas, e não se restringe a proposições textuais. Essa perspectiva, também adotada por Barthes, encontra opositores em autores como Thompson, que limitam sua análise à linguagem e à teoria do discurso, ou Foucault, Deleuze e Guattari.<sup>271</sup> O autor adota a postura próxima de autores como Roland Barthes, Pierre Macheray e Jacques Derrida, que lêem o texto como uma expressão de várias vozes, e não como uma enunciação de uma ideologia única. Esse procedimento permite que sejam valorizadas tanto contradições como aspectos periféricos dos textos, que podem desconstruir ou enfraquecer posições ideológicas das narrativas.

Kellner mostra a ideologia conservadora e imperialista norte-americana do filme *Rambo*. O autor cita William Warner,<sup>272</sup> que argumentou que a tortura do personagem Rambo, que resgata soldados americanos presos no Vietnã, representa uma postura sadomasoquista na qual o espectador sente a

<sup>267</sup> KELLNER, 2001, p. 105.

<sup>268</sup> KELLNER, 2001, p. 151.

<sup>269</sup> George Herbert Walker Bush (George Bush, pai) foi presidente dos EUA de 1989 a 1993.

<sup>270</sup> George Walker Bush, (George Bush, filho) é presidente dos EUA desde 2001.

<sup>271</sup> Deleuze e Guattari rejeitam o conceito de ideologia, preferindo utilizar o termo *produção de subjetividade*, por alegarem ser o primeiro termo redutor, economista e menos importante que o esquema de dominação e controle, visto como o alvo de crítica radical. Defendendo que a ideologia participa da reprodução e do funcionamento das instituições, dos discursos e das práticas que Foucault e outros querem analisar, Kellner propõe a reconstrução ampliada do conceito de ideologia, que abre caminho para a exploração do modo como imagens, figuras, narrativas e formas simbólicas entram a fazer parte das representações ideológicas de sexo, sexualidade, raça e classe no cinema e na cultura popular.

<sup>272</sup> WARNER, 1992.

dor como punição pela culpa de ter perdido a Guerra do Vietnã. Depois o espectador experimenta o um prazer sádico, ao participar da vitória de Rambo sobre seus adversários.

No rumo oposto, a reversão que possibilita uma resolução para o trauma da perda da guerra do Vietnã é vivenciada de maneira crítica em *Dogville*, filme de ideologia diametralmente oposta, mas que expressa a seguinte semelhança narrativa: o personagem sofredor, neste caso Grace, vinga-se ao final. Como Grace e os cidadãos de Dogville não são completamente satanizados, e sim retratados como pervertidos/sádicos na medida em que Grace se torna cada vez mais pervertida/masquista, a vingança catártica é mostrada aqui em uma perspectiva um tanto brechtiana: Grace se vinga porque quer se vingar, e ponto final. Como não há a identificação com o personagem, o espectador não encontra alívio no ato violento de Grace. Não é mais possível a identificação completa dos espectadores com a vítima vingadora e a cartarse final. Da resolução do trauma proposta por Kotcheff, passa-se para a ferida aberta da perversão e da vingança proposta por Von Trier.

Douglas Kellner também mostra outra interpretação válida proposta por Jeffords<sup>273</sup> para a narrativa de *Rambo*: as cenas de tortura nos filmes da série<sup>274</sup> são a “demonstração de que o corpo nacional pode recuperar-se das feridas e reconstituir-se como dominante, poderoso, controlador”.<sup>275</sup> A suposta solução para os embates de personagens propostos pelos filmes hollywoodianos é colocada como uma ferida aberta nos filmes *Dogville* e *Manderlay*. O corpo nacional americano, representado por Grace, é autoritário, violento e vingativo sob uma face aparentemente democrática e justa.

---

<sup>273</sup> JEFFORDS, 1994.

<sup>274</sup> A série *Rambo* é composta por três filmes: *Rambo – Programado para matar (First Blood)*, *Rambo II – A missão (First Blood II)*, e *Rambo III*. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/rambo-2/rambo-2.htm> e <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/rambo-3/rambo-3.htm>. Acesso em 5.1.2006.

<sup>275</sup> KELLNER, 2001, p. 93.

## CONCLUSÃO

Não mais representar o visível, mas tornar visível

PAUL KLEE

Literatura e cinema estão cada vez mais imbricados na atualidade. A profusão de textos e imagens das mais diversas ordens é uma marca dos discursos contemporâneos. As produções culturais têm um arsenal de influências cada vez maior, devido à efervescência cultural e ao acúmulo produções textuais, sejam elas ficcionais ou não.

Questões como violência e perversidade nas relações humanas são apresentadas de maneira criativa por meio de personagens de comportamento perverso ou violento ou por meio de efeitos como a fragmentação narrativa, instigando o leitor ou espectador a pensar na ética na contemporaneidade. Essa é uma característica comum de filmes como *Dogville*<sup>276</sup>, de Lars Von Trier, *Funny games*<sup>277</sup> [Violência gratuita] de Michael Haneke, *Contra todos*<sup>278</sup>, de Roberto Moreira, em conjunto com as obras literárias *Famílias terrivelmente felizes*<sup>279</sup>, de Marçal Aquino, o livro *Passaporte (relatos de viagem)*<sup>280</sup> e o conto “Nossa Senhora Aparecida”<sup>281</sup>, de Fernando Bonassi.

Superficialidade, associada à impossibilidade de definição de identidade do sujeito/personagem, relações marcadas por perversidades e opressões físicas e psicológicas, são algumas características do *corpus* estudado que, analisadas em conjunto, permitem a discussão de importantes temas filosóficos e literários da atualidade, como a questão do sujeito, a disseminação da violência e dos comportamentos perversos, a relação entre autor/diretor com o leitor/espectador e até o sistema capitalista no qual estamos inseridos.

As obras em estudo apresentam pontos de convergência temática, estabelecendo com o leitor ou espectador uma relação de desafio e confronto, na medida em que se apresentam como enigmas a serem decifrados por um receptor que participa da construção da narrativa. O formato da publicação

---

<sup>276</sup> VON TRIER, 2003.

<sup>277</sup> HANEKE, 1997.

<sup>278</sup> MOREIRA, 2004.

<sup>279</sup> AQUINO, 2003.

<sup>280</sup> BONASSI, 2001.

<sup>281</sup> BONASSI, 2003.

e a fragmentação narrativa dos microcontos de *Passaporte*, as diversas causas pelas quais Devanir se torna matador em “Nossa Senhora Aparecida” e o desfecho inconcluso desse conto, a diversidade temática de *Famílias terrivelmente felizes*, cujos relatos vão de temas como família à marginalidade em variações do mesmo tom, além de temas que inspiram estranheza e familiaridade ao mesmo tempo, como o universo da classe média e suburbana e suas perversões ocultas, são mistérios para o leitor, que muitas vezes pode se sentir enredado pelo texto, para depois perceber que foi enganado pela sutileza das palavras.

Os ardis narrativos e os enigmas também estão presentes no *corpus* fílmico. Em *Contra todos*, o espectador pode acreditar estar dominando quase todos os detalhes da história, quando percebe, ao final, que muito lhe escapou e o tom naturalista das imagens não significa que todas as cartas do jogo narrativo estavam postas na mesa. As sensações de engano e angústia são impingidas ao espectador logo no início de *Funny games*. A perversidade dessa relação consiste na brincadeira com o padrão hollywoodiano de filmes violentos: o espectador aguarda um desfecho vingativo e catártico que não acontece, e se vê submetido a um jogo desagradável de ver a tortura da família Schober.

A decepção em relação à vingança e catarse também são características de *Dogville*. Nesse filme, porém, além de produzir o desconforto do espectador, Von Trier esvazia a vingança, que não produz efeito catártico, pois Grace se vinga de maneira tão cruel quanto seus algozes, diminuindo a possibilidade de identificação com o público.

Outras peculiaridades narrativas são pontos em comum entre as obras estudadas, como a circularidade das histórias. *Famílias terrivelmente felizes* talvez seja a obra que mais foge desse padrão, pois seus contos são escritos em épocas diferentes, sobre temas diferentes. A impossibilidade amorosa, o desejo de deixar de ser jornalista, problemas familiares, a vida marginal, a violência e a perversão são temas concomitantes, com maior ou menor relevância conforme o conto específico. A circularidade, nesse caso, é mais presente na repetição temática do que na estrutura narrativa. A questão da marginalidade se aplica tanto aos fora-da-lei, miseráveis ou não, quanto aos que se sentem abandonados pelo sistema ou pela família; em cada conto, um tipo de abandono gera outro. Por exemplo: o abandono social propicia o moral, o moral gera violência, e essas e mais algumas causas se influenciam reciprocamente.

*Passaporte* apresenta uma lâmina ao início e ao final do livro, o que reforça que a idéia de trânsito ou viagem, sugeridos pelo nome do livro e seu formato, podem ser acrescentados ao perigo de manuseio da gilete. Os que vivem no universo capitalista excludente relatado no livro, portanto, se movem em “trânsito cortante”, constantemente ameaçados por si e pelo outro, pela força esmagadora do capital e pelo consumismo doentio de coisas e pessoas.

As inúmeras possibilidades das causas pelas quais Devanir se torna matador em “Nossa Senhora Aparecida” e como ele reage após ter a visão da sua santa de devoção, ocorrem na abertura e fechamento do conto, conferindo circularidade à narrativa.

A trama de *Dogville* é iniciada com cenas da chegada de Grace à cidade e do cachorro, e termina com a saída dela, seguida do desenho do cachorro, o único sobrevivente, que se materializa em um cão em movimento. As imagens iniciais de *Contra todos* são um mar tingido de vermelho e seu enigma se desvela ao longo de toda a narrativa. Quando a mesma imagem surge ao final, é possível interpretar que se trata da metáfora de um mar de sangue, tamanho o teor de violência presente na obra. Também inscrevendo uma circularidade por meio de da violência, *Funny games* começa e termina com o título do filme em vermelho, em letras semelhantes às de filmes *trash*, com uma música de *punk rock* ao fundo. A estrutura circular é reforçada pelo fato de que Paul e Tom, os seqüestradores da narrativa, estão entrando em outra casa de campo ao final do filme, e Tom sorri para o espectador, sugerindo que sua brincadeira perversa vai começar de novo.

A circularidade da narrativa muitas vezes é um recurso para questionar a realidade em que vivemos. Os personagens dão voltas no mesmo lugar, pessoas morrem ou sofrem, o sistema consome a todos e não traz benesses a muitos. As obras estudadas foram realizadas de maneira que as atitudes de personagens levem o espectador a refletir sobre a realidade que o cerca.

Filmes e livros também tratam da violência por meio da perversão do discurso e das ações dos protagonistas, perversão que ultrapassa o comportamento e o discurso dos personagens, e muitas vezes chega até as regras hollywoodianas da narrativa. A ação violenta dos personagens, sem causa principal que a justifique, sugere a uma crítica generalizada ao sistema capitalista, considerado cruel e excludente, o que os aproxima das teorias de Deleuze e Guattari sobre os agenciamentos coletivos de enunciação.

A filmografia em estudo critica a lógica do cinema americano tradicional. *Contra todos* subverte as regras tradicionais do realismo de suas imagens por meio da montagem final, que é surpreendente, *Dogville* utiliza artifícios brechtianos como cenário teatral e narrativa irônica para reforçar o caráter ficcional da história, e *Funny games* questiona a violência generalizada mostrando a sua banalidade nos filmes de ação, levando o espectador a questionar sua responsabilidade diante das imagens que vê e portanto a produzir sentido, juntamente com o cineasta, da mesma maneira que o leitor participa da construção do livro no momento em que o lê.

A estratégia narrativa de colocar o espectador na berlinda é um artifício para mostrar a posição marginal da maioria das pessoas no sistema. Esse mecanismo revelador é bem-sucedido, uma vez que as obras estudadas são um convite à reflexão a respeito de temas importantes como a natureza humana e os processos de dominação. A combinação desses temas a ironias, paráfrases e referências diversas inscreve as obras na literatura e no cinema carnavalizados.

O diálogo final entre Paul e Tom, em *Funny games*, sobre os limites da ficção e da realidade, as aproximações e afastamentos em *plongée*, em *Dogville* e o final caleidoscópico e revelador de *Contra todos* são apelos para que o espectador “pare de olhar e comece a enxergar a realidade,”<sup>282</sup> como diz o subtítulo do filme nacional na Internet. Nessas obras, a violência denota, além da brutalidade e perversidade dos personagens, a brutalidade do sistema em que estamos inseridos.

O apelo para um olhar mais interessado à realidade pressupõe uma crítica ao sistema capitalista também nos livros estudados. Os personagens em abandono presentes nas obras literárias foram marginalizados por algum tipo de sistema, seja ele o familiar, o financeiro ou o social. A sensação de abandono dos personagens, seja pelos outros ou por si mesmos, advém justamente porque ao mesmo tempo em que eles estão dentro, estão fora, uma vez que a exclusão e a violência, e conseqüentemente coisificação das pessoas, é a tônica do sistema. A fragmentação da narrativa e a incapacidade de concluir as histórias são alguns sintomas desse mecanismo de exclusão.

Em *Micropolítica: cartografias do desejo*, Guattari afirma que os modos de produção capitalísticos funcionam por meio de um modo de controle da subjetivação, chamado “cultura da equivalência”, ocupando-se da sujeição econômica enquanto a cultura se ocupa da sujeição subjetiva.

---

<sup>282</sup> Site [www.contratodos.cidadeinternet.com.br](http://www.contratodos.cidadeinternet.com.br). Acesso em 05.02.2006.

Em obras como *O Anti-Édipo* e *Mil Platôs*, Deleuze e Guattari questionam os mecanismos do sistema capitalista, que esvazia singularidades, com o objetivo de encontrar caminhos para a busca da construção de uma sociedade que se organize de maneira mais pluralista.

Os livros e filmes aqui estudados mostram a aridez e perversão do sistema capitalista e deixam um apelo para que o espectador reflita sobre a realidade em que vive para buscar soluções mais democráticas de convivência, seja em suas relações pessoais, seja nas políticas. Analistas como Chomsky<sup>283</sup> temem que parte da população despolitizada dos Estados Unidos sirva de base para algum movimento fascista em um ambiente de recessão econômica. Nesse caso, minorias como judeus, negros e homossexuais poderiam ser culpabilizadas pelo agravamento do quadro econômico do país, de maneira semelhante à satanização do outro que ocorre em filmes conservadores de Hollywood.

Ao tratarem de aspectos da realidade por meio de narrativas polifônicas, as obras dessa dissertação constroem um universo de regras próprias que incluem a subversão de padrões narrativos convencionais, dialogando com o real sem pretender replicá-lo. Cheias de força e impacto, as histórias puderam contribuir tanto para a compreensão da literatura e do cinema atuais, como de questões fundamentais, como a perversidade humana, a violência e as relações de poder. De maneira semelhante ao tratamento desses temas nas obras aqui abordadas, nossas reflexões também permanecem abertas aos novos agenciamentos coletivos de enunciação.

---

<sup>283</sup> CHOMSKY, 2005.

## IMAGENS

### Capítulo I

Página 13 - Passaporte nacional brasileiro e capa do livro *Passaporte*. Fotos de Ricardo Antunes.

Página 14 - Detalhe da contracapa e conto 030 do livro *Passaporte*. Fotos de Ricardo Antunes.

Página 15 - Brasão da República Federativa do Brasil, disponível em [http://www.expo500anos.com.br/painel\\_38.html](http://www.expo500anos.com.br/painel_38.html). Acesso em 09.05.2005.

Página 15 - Primeira página de *Passaporte*. Foto de Ricardo Antunes.

Página 19 - Conto 051 de *Passaporte*. Foto de Ricardo Antunes.

Página 26 - Capa e ilustração interna de *Famílias terrivelmente Felizes*. Ilustrações de autoria de Ulisses Bôscolo de Paula.

Página 27 - Contracapa de *Famílias terrivelmente Felizes*. Fotos de Ricardo Antunes.

### Capítulo II

Página 59 - Waldomiro, personagem de *Contra todos*, representado pelo ator Ailton Graça. Disponível em <http://contratodos.cidadeinternet.com.br/home/br.html>. Acesso em 31.01.2006.

Página 59 - Estátua de Dionísio. Disponível em <http://www.sanluisgonzaga.edu.ar/na/profesores/Mitologia/imagenes/dionisio.gif>. Acesso em 27.01.2006.

Página 69 - conto 086 de *Passaporte*. Foto de Ricardo Antunes.

### Capítulo III

Página 99 - Anna e Paul. Disponível em <http://www.cinemah.com/editoriale/2001/0704funnygames.jpg>. Acesso em 26.01.05

Página 99 - Gilda. Disponível em <http://www.eskimo.com/~noir/ftitles/gilda/gilda06.jpg>. Acesso em 26.01.2006.

Página 99 - Paul e Georg, filho. Imagem retirada da capa da fita de vídeo. Foto de Ricardo Antunes.

Página 107 - Imagem de *Manderlay*. Disponível em [http://www.manderlay-derfilm.de/bilddaten/start\\_oben.jpg](http://www.manderlay-derfilm.de/bilddaten/start_oben.jpg). Acesso em 30.01.2006.

Página 107 - Imagem da Suprema Corte dos EUA. Disponível em <http://images.art.com/images/-/Greg-Gawlowski/Supreme-Court-Of-The-United-States-Of-America-Washington-DC-USA—C10258387.jpeg>. Acesso em 30.01.2006.

Página 112 - Imagens de *Dogville* e *Rambo* retiradas de capas de fitas de vídeo. Fotos de Ricardo Antunes.

Página 112 - Imagem de *Manderlay*. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/manderlay/manderlay08.jpg>. Acesso em 01.02.2006

Página 112 - Imagem de Ases *Indomáveis (Top Gun)*, da capa de fita de vídeo. Foto de Ricardo Antunes.



## BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, Theodor. *Teoria estética*. Lisboa: Martins Fontes, 1988.
- ALVES, Rubem. “Tênis x Frescobol”. In: *O amor que acende a lua*. Campinas. Papyrus, 1999. Disponível em <http://www.rubemalves.com.br/tenisfrescobol.htm>. Acesso em 11.01.2006.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. “Procura da poesia”. In: *A Rosa do Povo*. José Olympio Editora. Rio de Janeiro, 1945. Disponível em <http://www.infonet.com.br/users/asj/poesias.htm#drummond>. Acesso em 12.01.2006.
- ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1987.
- ANDRADE, Mário de. “Prefácio Interessantíssimo”. Disponível em <http://www.geocities.com/SoHo/Nook/4880/mario.html>. Acesso em 24.09.2005
- ANDRADE, Mário de. “Prefácio Interessantíssimo”. In: *Poesias Completas*. São Paulo: Martins, 1972.
- AQUINO, Marçal. *Famílias terrivelmente felizes*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- ARISTÓTELES. *A arte poética*. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2003.
- ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. trad. Edumb – Editora Universidade de Brasília. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- AS BACANTES DE EURÍPEDES. Disponível em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/bacantes.htm>. Acesso em 09.11.2005.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981. caps. 1 e 4.
- BARTHES, Roland. “A morte do autor”. In *O rumor da língua*. Ed. Brasiliense, 1988. p. 65-70.
- BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Trad. Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. São Paulo: Papyrus, 1991.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I – magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rounet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.: O narrador – observações sobre a obra de Nikolai Leskow; p.: 114-119: Experiência e pobreza; p.: 165-196: A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.
- BENTES, Ivana. O ‘copyright’ da miséria e os discursos sobre a exclusão. *Cinemas*, Rio de Janeiro, n. 33, p. 189-201, jan.-mar. 2003.
- BERRETINI, Celia. *A linguagem de Beckett*. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- BERRETINI, Celia. “Samuel Beckett, o criador da farsa metafísica”. Disponível em <http://www.teatrobrasileiro.com.br/material/beckett.htm>. Acesso em 13.09.2005.
- BHABHA, Homi K. (org.). *Nation and Narration*. London, Routledge, 1990.
- BHABHA, Homi. K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BÍBLIA. Português. *A Bíblia: tradução ecumênica*. Organização Gabriel G. Galache. Edições Loyola. São Paulo, 1995.
- BONASSI, Fernando. *Amor em chamuscas*. São Paulo: Estação Liberdade. 1989.
- BONASSI, Fernando. *Crimes conjugais*. São Paulo: Scritta. 1994.

- BONASSI, Fernando. *Um céu de estrelas*. São Paulo: Ed. Siciliano, 1991.
- BONASSI, Fernando. *100 histórias colhidas na rua*. São Paulo: Scritta.. 1996.
- BONASSI, Fernando. Nossa Senhora Aparecida. Extraído do jornal “Folha de S.Paulo”, edição de 27.08.2002. Disponível em [http://www.releituras.com/fbonassi\\_menu.asp](http://www.releituras.com/fbonassi_menu.asp). Acesso em 15.02.2003.
- BONASSI, Fernando. *O amor é uma dor feliz*. São Paulo: Ed. Moderna. 1997.
- BONASSI, Fernando. *Passaporte*. São Paulo: Cosac & Naify. 2001.
- BONASSI, Fernando. *Subúrbio*. São Paulo: Scritta. 1994.
- BOWIE, David. Young Americans. Registrada em 1975. Disponível em <http://www.risa.co.uk/sla/12/12531.html>. Acessado em 28.03.2005.
- BRANDÃO, Luiz Alberto. *Grafiás da identidade: literatura contemporânea e imaginário nacional*. Rio de Janeiro/Belo Horizonte: Lamparina editora/Fale (UFMG), 2005.
- BRASÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Ilustração e significado. Disponível em [http://www.expo500anos.com.br/painel\\_38.html](http://www.expo500anos.com.br/painel_38.html). Acesso em 09.05.2005.
- BRECHT, Bertold. *Teatro 2*. Trad. Manuel Resende. Lisboa: Cotovia, 2004.
- BUTCHER, Pedro. Von Trier e o império. *Bravo!* – revista de cultura. Dezembro de 2003, ano 7. p 24-35.
- CALVINO, Italo. Se numa noite de inverno um viajante. Trad. Maria de Lourdes S. Ganho e José Manuel de Vasconcelos. Lisboa: Veja, s/d.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.
- CARDOSO, Zac Zangrando. *Literatura e outros jogos*. Brasília: Departamento de Teoria Literária e Literaturas / UnB, s.d. Dissertação de mestrado. s.d.
- CARONE, Modesto. Paul Célan: a linguagem destruída. Publicado na Folha de S. Paulo, domingo, 19 de agosto de 1973. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/almanaque/carone2.htm>. Acesso em 13.10.2005.
- CÉLAN, Paul. Fuga da morte. Trad. de Modesto Carone. In *Quatro Mil Anos de Poesia*. trad, Guinsburg, J. Tavares, Zulmira Ribeiro. Editora Perspectiva. S.Paulo, 1969. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/almanaque/carone2.htm>. Acesso em 13.10.2005.
- CHOMSKY, Noam. *Para entender o poder – o melhor de Noam Chomsky*. Peter R Mitchell & John. B Schoeffel, org. Trad. de Eduardo Francisco Alves. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1993.
- CONSTITUIÇÃO FEDERAL DO BRASIL. Disponível em <http://www.senado.gov.br/sf/legislacao/const/>. Acesso em 15.01.2006.
- CONTRA TODOS. Ficha técnica, elenco e entrevista ao diretor Roberto Moreira. Disponível em <http://www.cinemahabrazil.com.br/noticias.asp?ID=1991>. Acesso em 17/09/2004.
- CONTRA TODOS. Lançamento na Europa e resenha. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/contra-todos/contra-todos.htm>. Acesso em 17/09/2004.
- CONTRA TODOS. Detalhes das gravações e entrevista do diretor. Disponível em <http://www.adorocinemabrasileiro.com.br/filmes/contra-todos/contra-todos.asp>. Acesso em 17/09/2004.

- CONTRA TODOS. Site oficial. [www.contratodos.cidadeinternet.com.br](http://www.contratodos.cidadeinternet.com.br). Acesso em 05.02.2006.
- COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria – literatura e senso comum*. Trad. Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- CORSEUIL, Anelise R. A redefinição do cinema pós-moderno. *Cinemais*, Rio de Janeiro, n. 14, p. 99-109, nov.-dez.1998.
- CORTÁZAR, Júlio. *O jogo da amarelinha*. Trad. Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1970.
- DADOUN, Roger. *A violência: ensaio acerca do “homo violens”*. Trad. Pilar Ferreira de Carvalho, Carmem de Carvalho Ferreira. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.
- DAVIS, Morton. *Teoria dos jogos: uma introdução não técnica*. Trad. Leonidas Hegenberg e Otanny Silveira da Mota. São Paulo: Cultrix, 1973.
- DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis. Vozes, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema I: a imagem-movimento*. Trad. Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema II: a imagem-tempo*. Trad. Helóisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol.1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1*. Trad. Joana Moraes Varela e Manuel Maria Carrilho. Lisboa: Ed. Assírio e Alvim, 2004.
- DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- DERRIDA, Jacques. *Posições*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. Instituto Antônio Houaiss. Versão 1.0. São Paulo. Editora Objetiva, dezembro de 2001.
- DOGVILLE. Resenha e ficha técnica. Disponível em: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/dogville/dogville.htm>. Acesso em 12.10.2004.
- DOGVILLE. Resumo comentado e ficha técnica. Disponível em: [http://www.cinemaemcena.com.br/cinemacena/crit\\_editor\\_filme.asp?cod=1445](http://www.cinemaemcena.com.br/cinemacena/crit_editor_filme.asp?cod=1445). Acesso em 12.10.2004.
- DOGVILLE. Site oficial. Disponível em: <http://www.tvropa.com/Dogville/>. Acesso em 12.10.2004.
- EDITORIAL DO JORNAL O ESTADO DE SÃO PAULO. *Onde estão os atiradores de elite?* 19.03.2005. Disponível em <http://www.defesanet.com.br/mout/oespsniper/>. Acesso em 26.09.2005.
- ECO, Umberto. “Huizinga e o jogo”. In *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- ÉFESO, Heráclito de. Fragmentos. s.d. Disponível em [www.frb.br/.../Terceiro%20 Semestre %20-%20Metodologia/ Her%20elclito%20-%20Fragmentos/Fragmentos-Hraclito.pdf](http://www.frb.br/.../Terceiro%20Semestre%20-%20Metodologia/Her%20elclito%20-%20Fragmentos/Fragmentos-Hraclito.pdf). Acesso em 17.05.2006.
- EURÍPEDES. *As Bacantes*. Disponível em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/cultura/bacantes.htm> Acesso em 09.11.05.
- EURÍPEDES. *Medéia – Hipólito – As Troianas* (Trad. Mário da G. Kury). 4 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- FARIA, Ernesto. Dicionário Escolar Latino-Português. Rio de Janeiro: FAE, 1988, Sexta edição.

- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. Segunda edição. São Paulo, Loyola, 1996.
- FOUCAULT, Michel. *Histoire de la folie à l'âge classique*, Paris: Plon, 1961.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor*. Lisboa: Passagens/Vega, 2002.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1998.
- GADDA, Carlo Emilio. *Aquela confusão louca da via Merulana*. Rio de Janeiro. Record, 1982.
- GILDA. Ficha técnica, sinopse e imagens. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/gilda/gilda.htm>. Acesso em 14.01.06.
- GODARD, Jean-Luc. *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. Trad. A . P. Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- GUATTARI, Félix e ROLNIK, Sueli. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1986.
- GUERINI, Elaine. “Como não posso votar nos EUA, faço filmes”. Entrevista de Lars Von Trier. *Bravo!* – revista de cultura. São Paulo, n. 98, ano 9, novembro 2005. p. 81.
- II GUERRA MUNDIAL. Disponível em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/diad.htm>. Acesso em 08. 09.2005.
- GUIMARÃES, César. *Imagens da memória: entre o visível e o legível*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Disponível em <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/hall1.html>. Acesso em 14.05.2006.
- HALL, Stuart. *A identidade em questão*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HALL, Stuart. O descentramento e deslocamento do sujeito cartesiano. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Identidade>. Acesso em 14.05.2006.
- HANNAH, Arendt. *Pensar o acontecimento*, Berlim, 1989.
- HUTCHEON, Linda. *Teoria e política da ironia*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- IMAGEM DA SUPREMA CORTE DOS EUA. Disponível em [http://em.wikinews.org/wiki/Image:US\\_Supreme-\\_Court\\_Building.jpg](http://em.wikinews.org/wiki/Image:US_Supreme-_Court_Building.jpg). Acesso em 04.01.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE GEORGE HERBERT WALKER BUSH. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/George\\_H.\\_W.\\_Bush](http://pt.wikipedia.org/wiki/George_H._W._Bush). Acesso em 4.1.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE GEORGE WALKER BUSH. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Jenna\\_Bush](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jenna_Bush). Acesso em 4.1.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE NISI DOMINUS. Disponível em <http://forum.cifraclub.terra.com.br/forum/13/62282>. Acesso em 08.09.2005.
- INFORMAÇÕES SOBRE O FILME ASES INDOMÁVEIS. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/top-gun/top-gun.htm>. Acesso em 4.1.2006.

- INFORMAÇÕES SOBRE O FILME RAMBO. Disponível em <http://www.cineplayers.com/filme.php?id=1327>. Acesso em 4.1.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE O FILME Rambo II – A missão (*First Blood II*). Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/rambo-2/rambo-2.htm>. Acesso em 5.1.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE O FILME Rambo III. Disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/rambo-3/rambo-3.htm>. Acesso em 5.1.2006.
- INFORMAÇÕES SOBRE O NOVO PASSAPORTE BRASILEIRO. Disponível em [http://www.dpf.gov.br/web/servicos/passaporte\\_novo.htm](http://www.dpf.gov.br/web/servicos/passaporte_novo.htm). Acesso em 08.09.2005.
- INFORMAÇÕES SOBRE RONALD REAGAN. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Ronald\\_Reagan](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ronald_Reagan). Acesso em 4.1.2006.
- ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário*. Trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: Eduerj, 1996.
- JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- JAMESON, Frédéric. *Espaço e imagem*. Trad. Ana Lúcia Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.
- JAUSS, Hans Robert. *História da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994.
- JEFFORDS, Susan. *Hard Bodies*. New Brunswick, New York: Rutgers University Press, 1994.
- KELLNER, Douglas. *A cultura das mídias – estudos culturais: identidade e política entre o moderno*. Trad. de Ivone Castilho Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001, Parte 1, caps. 2 e 3.
- LACAN, Jacques. “A carta roubada”. In *O seminário: livro 2 – o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.p. 241-258.
- LACLOS, Chordelos. *As ligações perigosas*. Trad. João Pedro Andrade e Alfredo Amorim. Lisboa: Portugália, 1970.
- LAUB, Michel. “A poesia dos anjos caídos.” *Bravo!* – revista de cultura. Dezembro de 2003, ano 7. p 28-33.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Trad. C.I. da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LONGMAN DICTIONARY OF CONTEMPORARY ENGLISH. Inglaterra: Longman, 2000.
- LUDMER, Josephina. Temporalidades del presente. *Margens/Márgenes – revista de cultura*. Belo Horizonte, Buenos Aires, Mar del Plata, Salvador, n. 2, dezembro 2002. p.14-27.
- LUZ, Rogério. *Filme e subjetividade*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2002.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição Pós-Moderna*. trad. Ricardo Corrêa Barbosa. 8ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. *O inumano: considerações sobre o tempo*. Lisboa: Estampa, 1990.
- MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora SENAC de São Paulo, 2000.
- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1988.
- MACHADO, Arlindo. “Formas expressivas da contemporaneidade”. In *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Col. Campo imagético. Campinas: Papirus, 1997.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 2. ed. São Paulo: EDUSP, 1996.

- MACHADO, Álvaro Manuel e PAGEAUX, Daniel-Henri. *Da Literatura Comparada à Teoria da Literatura*. 2ª ed. Lisboa, Presença, 2001.
- MADE IN USA. Reportagem sobre o filme *Manderlay*. Disponível em <http://www.bravonline.com.br/noticias.php?id=1608>. Acesso em 39.11.05.
- MANDERLAY. Sinopse e ficha técnica. Disponível em [adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/manderlay/manderlay.htm](http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/manderlay/manderlay.htm). Acesso em 01.01.2006.
- MARX, Karl. *O Capital*. Trad. de Sant'Anna, Reginaldo. Difel Editorial S.A. São Paulo, 1982.
- MATÉRIA JORNALÍSTICA SOBRE NOVA PARTITURA DE VIVALDI. *Musicóloga acha partitura de Vivaldi atribuída a Galuppi*. Disponível em <http://br.news.yahoo.com/050809/40/wga9.html>. Acesso em 08.09.2005.
- MATÉRIA JORNALÍSTICA SOBRE O CENTRO DE DETENÇÃO DE PINHEIROS. Disponível em [http://www.radiobandeirantes.com.br/reporteronline/interna.asp?id\\_not=56151](http://www.radiobandeirantes.com.br/reporteronline/interna.asp?id_not=56151). Acesso em 26.09.2005.
- MENDES, Nancy Maria. Intertextualidade: noções básicas. In PAULINO, Graça e WALTY, Ivete. *Teoria da leitura na escola*. Belo Horizonte: UFMG, FALE, 1992. p. 28-35.
- MIRANDA, Wander Melo. *Local/global*. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina. Gov. de São Paulo, 1998. Coleção Memo: Ensaio/Ficção.
- MIRANDA, Wander Melo (Org.). *Narrativas da modernidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.
- MITCHELL, Peter R. & SCHOEFFEL, John B. “Nota sobre os acontecimentos de 11 de setembro de 2001”. In CHOMSKY, *Para entender o poder – o melhor de Noam Chomsky*. Peter R Mitchell & John. B Schoeffel, org. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. p. 13-14.
- MOSER, Walter. *Rapport de visionnement de Dogville*. 2003. No prelo.
- MUSIL, Robert. *O homem sem qualidades*. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1989.
- NASCIMENTO, Evando. *Derrida e a literatura – notas de literatura e filosofia nos textos da desconstrução*. Rio de Janeiro: EDUF, 1999. p. 179-186: A disseminação, o valor e o sentido.
- NASCIMENTO, Evando. O mimetologismo literário. In: *Derrida e a literatura*. Niterói: Eduff, 1999.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. (2. ed.). São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da Moral*, Trad. Paulo César de Souza, Editora Brasiliense, São Paulo, 2º ed. 1988.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Humano, demasiadamente humano*. S.l.: Relógio D'Água, 1997.
- NOTAS DE RODAPÉ DE PARA ENTENDER O PODER – O MELHOR DE NOAM CHOMSKY. Disponível em [www.understandingpower.com](http://www.understandingpower.com). Acesso em 02.02.2006.
- OLIVEIRA, Lúcia Lippi. *Americanos: representações de identidade nacional no Brasil e nos EUA*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.
- OLIVEIRA, Maria de Lourdes Abreu de. A montagem no cinema e na literatura. *Revista de cultura vozes*, Petrópolis, v. 78, n. 8, p. 5-11, out.1984.
- OLIVEIRA, Silvana Maria Pessoa de. *De viagens e de viajantes: a viagem imaginária e o texto literário*. Departamento de Estudos literários/ Faculdade de Letras da UFMG. 1º de dezembro de 1995. Tese de doutorado.
- PARENTE, André (org.). “Os paradoxos da imagem-máquina”. Em *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

- PASSOS, Eduardo. A relação entre cognição e artifício no contemporâneo: os limites do humano. Rio Grande do Sul: Departamento de Psicologia / PUC-RS. Dissertação de mestrado. 2002. Disponível em [http://www.slab.uff.br/exibetexto2.php?link=.%2Ftextos%2Ftexto12.htm&codtexto=12&cod=12&tp=a&nome\\_autor=Eduardo%20Passos](http://www.slab.uff.br/exibetexto2.php?link=.%2Ftextos%2Ftexto12.htm&codtexto=12&cod=12&tp=a&nome_autor=Eduardo%20Passos). Acesso em 14.05.2006.
- PEREIRA, Maria Antonieta. *No fio do texto: a obra de Rubem Fonseca*. Belo Horizonte: UFMG/FALE, 2000.
- PEREIRA, Maria Antonieta. *A tela e o texto – literatura e trocas culturais no Cone Sul*. In: PEREIRA, Maria Antonieta, REIS, Eliana Lourenço de L. (org.). *Literatura e estudos culturais*. Belo Horizonte: PÓSLIT da FALE/UFMG, 2000.
- PEREIRA, Maria Antonieta. *Imagens contemporâneas - literatura e cinema. Revista de estudos literários*. Belo Horizonte: FALE/UFMG. No prelo.
- PEREIRA, Maria Antonieta. “Letramento literário e alfabetização: o jogo do livro.” 2006. No prelo.
- PIGLIA, Ricardo. Una propuesta para el nuevo milenio. *Margens/Márgenes – revista de cultura*. Belo Horizonte, Buenos Aires, Mar del Plata, Salvador, n. 2, dezembro 2001. p.1-3.
- PIGNATARI, Décio. Kierkegaard em Dogville. In Caderno Mais! Jornal a Folha de S. Paulo. 24.04.2005. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2404200504.htm>. Acesso em 16.05.2006.
- PONCIANO, Helio. A ópera seca. *Bravo! – revista de cultura*. Dezembro de 2003, ano 7. p. 32.
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto*. Lisboa: Editorial Veja, 1978.
- Realizações de Richard Nixon na presidência dos EUA. Disponível em <http://www.whitehouse.gov/history/presidents/rn37.html>. Acesso em 28.09.2005.
- REICH, Wilhelm. *Psicologia de Massas do Fascismo*. Martins Fontes, 2001.
- REZENDE, Marcelo. Made in USA. *Bravo! – revista de cultura*. São Paulo, n. 98, ano 9, novembro 2005. p. 78-80.
- ROCHA, Glauber. Uma Estética da fome. Disponível em <http://www.dhnet.org.br/desejos/textos/glauber.htm>. Acesso em 25.07.2003.
- ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. Cosac & Naify. 2003.
- SANTAELLA, Lúcia e WINFRIED, Nöth. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTIAGO, Silviano. A explosiva exteriorização do saber (posfácio). In: LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. 5.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- SANTIAGO, Silviano. Democratização no Brasil – 1979-1981 (Cultura versus Arte). In Antejo, Raúl *et al.* (orgs.). *Declínio da arte / ascensão da cultura*. Florianópolis: Letras Contemporâneas e ABRALIC, 1998. p. 11-54.
- SANTIAGO, Silviano. *Uma literatura nos trópicos: ensaios sobre dependência cultural*. São Paulo: Perspectiva/Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, 1978. P. 11 - 28: O entre-lugar do discurso latino-americano.
- SIMON, Herbert A. *As ciências do artificial*. Coimbra: Sucessor, 1981.
- SONTAG, Susan. Diante da dor dos outros. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- SOUZA, Eneida Maria de. *Crítica cult*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.
- SOUZA, Eneida Maria de. O não-lugar da literatura. Conferência proferida no *Colóquio Trinacional: a posição da literatura no âmbito dos estudos culturais*. Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, junho de 1998.

- SOUZA, César. “Um livro inesgotável”. Em NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. (2. ed.). São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- STAM, Robert. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo: Ática, 2000.
- STERN, Daniel. *The impersonal world of the infant*. Basic Book Inc. Publishers, Nova York, 1985.
- STERNE, Lawrence. *Uma viagem sentimental através da França e Itália*. Trad. Bernardina da Silveira Pinheiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- TORRANO, J.A.A. *Eurípides: Bacas*. São Paulo: Hucitec, 1995.
- TUDOR, Andrew. *Teorias do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, [s.d.].
- TURING, Alan M. Maquinaria de cómputo e inteligência. In: *Perspectivas de la revolución de los computadores*. Zenon W. Pylyshyn (org.). Madrid, Alianza, 1975.
- TWAIN, Mark. *As aventuras de Tom Sawyer*. Trad. Monteiro Lobato. São Paulo. Editora Brasiliense, 1961.
- VIEIRA, T. *As Bacantes de Eurípides*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- VON NEUMANN, John & MORGENSTERN, Oskar. *The theory of games and economical behaviour*. Trad. Zac Zangrando. Princeton: Princeton University Press, 1953.
- VIGNOLES, Patrick. *A perversidade: ensaio e textos*. Trad. Nícia Adan Bonatti. Campinas, SP. Papirus, 1991.
- WALTY, Ivete Lara Camargos. *Corpus rasurado: exclusão e cânone na narrativa urbana*. Belo Horizonte: Editora PUC Minas: Autêntica, 2005.
- WALTY, Ivete Lara Camargos. Lugares críticos: exclusão e resistência na narrativa. In: CONGRESSO ABRALIC, 8., 2002, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: ABRALIC: 2002.
- WARNER, William. “Spectator Aesthetics”. In GROSSBERG et al. *Cultural Studies*. New York: Routledge, 1992.
- WYKES, Alan. *História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial*. Rio de Janeiro: Renes, 1975.
- WYKES, Alan. O cerco de Leningrado. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A3o\\_Petersburgo\\_\(R%C3%BAssia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A3o_Petersburgo_(R%C3%BAssia)). Acesso em 03.10.2005.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril cultural, 1996.
- XAVIER, Ismail. *Cinema: revelação e engano*. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.



## FILMOGRAFIA

### Filmografia básica

CONTRA todos. Direção: Roberto Moreira. São Paulo: Coração da Selva/ O2 Filmes, 2004. Uma fita de vídeo (95 min), VHS, son., color.

DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Alemanha, Dinamarca, Finlândia, França, Itália, Japão, Holanda, Noruega, Suécia, Estados Unidos: Canal+, 4 1/2/ Alan Young Pictures/ Det Danske Filminstitut/ Edith Film Ou, Film i Väst/ Hachette Première/ Isabella Films B.V./ J&M Entertainment/ KC Medien AG/ Kushner-Locke Company/ Kuzui Enterprises/ Liberator Productions/ MDP Worldwide/ Memphis Film & Television/ Pain Unlimited GmbH Filmproduktion/ Q&Q Medien GmbH/ Sigma Films Ltd./ Slot Machine/ Something Else B.V./ Summit Entertainment/ Sveriges Television/ Trust Film Svenska/ Zoma Ltd./ Zentropa Entertainment/ What Else? B.V., 2003. Uma fita de vídeo (177 min), VHS, son., color., legendado.

VIOLÊNCIA gratuita (*Funny games*). Direção: Michael Haneke. Áustria, Wega Film productions-Ges.M.B.H., (1997). Uma fita de vídeo, (103min.), VHS, son., color., legendado.

### Filmografia de apoio

A PROFESSORA de piano (*La pianiste*). Direção: Michael Haneke. Áustria/França, 2001. 129 min, son., color., legendado.

ASES indomáveis (*Top gun*). Direção: Tony Scott. EUA, 1986. 110 min, son. color.

CÃES de aluguel. Direção: Quentin Tarantino. EUA, 1992. 99 min, son., color.

CARANDIRU. Direção: Hector Babenco. São Paulo: Globo Filmes, 2003. 146 min, son., color.

CIDADE de Deus. Direção: Fernando Meirelles. Brasil, 2002. 135 min, son., color.

CÓDIGO desconhecido. Direção: Michael Haneke. França, 2000. 118 min, son., color., legendado.

CRONICAMENTE inviável. Direção: Sérgio Bianchi. Brasil, 1999. Uma fita de vídeo (101 min), VHS, son., color.

DANÇANDO no escuro (*Dancer in the dark*). Direção: Lars Von Trier. Dinamarca/Estados Unidos/ Inglaterra: Arte France Cinéma/ Blind Spot Pictures/ DiNovi Pictures/ Film i Väst/ France 3 Cinéma/ Liberator Productions/ Pain Unlimited/ SVT Drama/ Zentropa Entertainments, 2000. 140 min, son., color.

DEUS e o Diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha. Brasil, 1964. 125 min, son., p&b.

DESPEDIDA EM LAS VEGAS. Direção: Mike Figgis. EUA: 112 min, son., color.

GILDA. Direção: Charles Vidor. EUA, 1946. 110 min, son., p&b.

IRREVERSÍVEL. Direção de Gaspar Noé. França, 2002. 99 min, son., color.

NOTÍCIAS de uma guerra particular. Direção: João Moreira Salles e Kátia Lund. Brasil, 1999. 57 min, son., color.

NOSSA cidade. Direção: Sam Wood. EUA, 1940. son., p&b.

MANDERLAY. Direção: Lars Von Trier. Alemanha, Dinamarca, Finlândia, França, Itália, Japão, Holanda, Noruega, Suécia, Estados Unidos, 2005. 139 min, son., color.

- O RESGATE do soldado Ryan. Direção: Steven Spielberg. EUA, 1998. 169 min, son., color.
- O SENHOR dos anéis — A sociedade do anel. *Direção*: Peter Jackson. EUA, 2001. 178 min, son., color.
- O SENHOR dos anéis — As duas torres. *Direção*: Peter Jackson. EUA, 2002. 179 min, son., color.
- O SENHOR dos anéis — O retorno do rei. *Direção*: Peter Jackson. EUA, 2003. 210 min, son., color.
- O SÉTIMO continente. Direção: Michael Haneke. Áustria, 1989. 90 min, son., color.
- O VÍDEO de Benny. Direção: Michael Haneke. Áustria, 1992. 105 min, son., color.
- OS IDIOTAS (*Idioterne*). Direção: Lars Von Trier. Dinamarca: Zentropa Entertainments/ VPRO Television/ 3 Emme Cinematografica/ Le Studio Canal+/ Danmarks Radio/ La Sept Cinéma/ SVT Drama/ Rai Cinemafiction, 1998. 117min, son., color.
- ONDAS do destino (*Breaking the waves*). Direção: Lars Von Trier. Dinamarca: Argus Film Produktie/ Canal+/ CoBo Fund/ Danish Film Institute/ Eurimages/ European Script Fund/ Finnish Film Foundation/ Icelandic Film Corporation/ La Sept Cinéma/ Liberator Productions/ Lucky Red/ Media Investment Club/ Nederlands Fonds voor de Film/ Nordic Films & TV Fund/ Northern Lights A/S/ Norwegian Film Institute/ October Films/ Philippe Bobor/ SVT Drama/ Swedish Film Institute/ TV1000 AB/ Trust Film Svenska/ VPRO Television/ Villealfa Filmproduction Oy/ Yleisradio/ Zentropa Entertainment/ Zweites Deutsches Fernsehen, 1991. 152 min, son., color.
- RAMBO — Programado para matar (*First Blood*). Direção: Ted Kotcheff. EUA, 1982. 97 min, son., color.
- RAMBO II — A missão (*First Blood II*). Direção: George P. Cosmatos. EUA, 1985. 95 min, son., color.
- RAMBO III. Direção: Peter MacDonald. EUA, 1988. 101 min, son., color.
- TERRA em transe. Direção de Glauber Rocha. Brasil, 1967. 115 min, son., p&b.
- UM CÉU de estrelas. Direção: Tata Amaral. Brasil, 1996. 75 min, son., color.
- UM DIA de fúria. Direção: Joel Schumacher. EUA, 1993. Uma fita de vídeo (113 min), VHS, son., color.