

A PERVERSIDADE E A VIOLÊNCIA NAS OBRAS DE BONASSI, AQUINO, MOREIRA, HANEKE E VON TRIER

Mônica Miranda Ramos (UFMG)

1. VIOLÊNCIA E ESTRATÉGIAS NARRATIVAS NA LITERATURA E O CINEMA NA TRANSIÇÃO DOS SÉCULOS XX E XXI

O presente texto é uma reflexão sobre os conceitos de perversidade e 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.

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 da literatura e do cinema abordados em filmes como *Dogville* (VON TRIER, 2003), *Funny games* [Violência gratuita] (HANEKE, 1997), *Contra todos* (MOREIRA, 2004), em conjunto com as obras literárias *Famílias terrivelmente felizes* (AQUINO, 2003), o livro *Passaporte (relatos de viagem)* (BONASSI, 2001) e o conto “Nossa Senhora Aparecida” (BONASSI, 2003) — todos realizados entre o final do século XX e o início do século XXI.

Roger Dadoun evoca, em *Homo violens* (DADOUN, 1998), 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 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” (HOUAISS, 2001).

Em *Passaporte*, Fernando Bonassi suscita o debate acerca de alguns temas importantes da produção literária atual, como a violência, a sexualidade e a fragmentação dos sujeitos. As dimensões reduzidas do livro (14,2 x 9,0 cm) o assemelham ao passaporte nacional que quer simular: já na capa do livro, onde se situa o brasão da República no passaporte, insere-se uma lâmina de barbear.

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 esse domina o indivíduo, aquele controla seus personagens. 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.

Dos símbolos reunidos no brasão da República que estampa o passaporte brasileiro, 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.

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.

A fragmentação do sujeito e da sociedade é a outra característica presente em *Passaporte*. O livro registra situações de ausência de memória, esquecimento, depósito de coisas inúteis, pessoas marginalizadas, *coisificadas* e abandonadas como se fossem lixo. Um exemplo do tom de desilusão presente em *Passaporte* é o microconto 051, intitulado “natureza-morta com são paulo”. Nesta narrativa, o indivíduo está mesclado com aquilo que sente, ouve e vê.

051 natureza-morta com são paulo

Ecos de sirenes. Vozes de prisão. Gatos com ratos mortos na boca. Ratos mortos com formigas na boca. Crianças chorando abertamente. Homens-feitos chorando escondidos. Talheres raspando pratos. Televisão no fim. Camas suspensas por latas de óleo. Rostos em terror espiado nos vidros. Dez milhões de preces inomináveis por dentro dos travesseiros. Cristos de louça. Toalhas plásticas. Cravos e espinhas. Penicos e bacias. Escapamentos furados, traques, tiros. Pilhas gastas. Nem pomada. Nem foda. Nem droga. Nem um saco de lixo pra chutar.

(Presidente Altino — Brasil — 1996) (BONASSI, 2001)

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 é a de que os fatos relatados de maneira descritiva, representados pelo termo “natureza”, estão mortos com “são paulo”, ou seja, a cidade de São Paulo está morta juntamente com a natureza.

A sequência 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. 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 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 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.

As possíveis ressalvas à profissão de matador adotada por Devanir são demovidas rapidamente pelo personagem: “No começo enjoava, mas depois se acostumou”. (BONASSI, 2003) A questão ética de ser matador de fato jamais é abandonada, conforme demonstram os acontecimentos seguintes. Devanir 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”. Devanir 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.

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. (BONASSI, 2003)

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.

A literatura de *Passaporte* convida o leitor também a se tornar um viajante, pois ele constrói seu trajeto ao percorrer os microcontos ordenando-os de maneira pessoal, de forma linear ou aleatória. Nessa obra, o leitor constrói a narrativa à medida que monta a sequência 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*. (DELEUZE e GUATTARI, 1995) Em *Mil platôs*, os autores apregoam que um livro contemporâneo não seria sujeito e seria feito de matérias, datas e velocidades diferentes. Eles defendem uma estrutura rizomática (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 11-14) para as narrativas, que deveriam seguir os princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura assignificante, decalcomania e cartografia. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 14-21)

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”: nela, as múltiplas causas que levam Devanir a se tornar matador – uma possível 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. Da indecidibilidade sobre as causas e as consequências da narrativa, que permanecem como alternativas a serem escolhidas, podemos inferir a multiplicidade.

Em *Famílias terrivelmente felizes*, tal como “Nossa Senhora Aparecida”, 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.

Marçal Aquino mostra momentos em que regras sociais se transformam em imposições e opressões. Alguns contos mostram a dominação patriarcal estabelecida de forma aparentemente pacífica, gerando consequências funestas para os filhos oprimidos.

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. 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. O contraste entre a profusão de violência e a ausência de lei remete à discussão sobre os problemas éticos da contemporaneidade.

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* (LONGMAN, 2000) 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.

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*. (SCHUMACHER, 1993)

O discurso perverso também é característica de *Dogville*, que transcorre em um lugarejo imaginário nas Montanhas Rochosas (EUA). No filme, que se passa durante a Grande Depressão Americana e a Lei Seca, entre 1929 e 1933, Grace foge de perigosos mafiosos. Quando a encontra Tom propõe que a cidade ofereça abrigo a Grace em troca de pequenos serviços dela. Grace aceita a ajuda e passa a observar a mudança dos habitantes da cidade, que passam a explorá-la.

As narrativas mostram a crescente perversidade dos personagens diante da vulnerabilidade de Grace. Um dos exemplos desse comportamento está na justificativa que Ben dá ao estuprar Grace, quando a protagonista tenta fugir para Georgetown. O motorista, que já havia recebido o pagamento pela fuga, cobra de Grace novamente, e se utiliza da anuência dela ao seu hábito de frequentar prostíbulos como desculpa para poder violentá-la.

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. (VON TRIER, 2003)

Ben distorce o sentido da fala de Grace, pois sabe que ela não pode pedir socorro, pois é foragida e não quer encontrar a polícia. Como na ocasião do primeiro estupro ocorrido no filme, a apropriação do discurso da vítima por parte do estuprador precede a violação do seu corpo.

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.

Então, da postura de extrema condescendência, julgada pelo pai, chefe dos gângsteres, como arrogância, Grace passa a adotar um comportamento vingativo, eliminando seus habitantes. 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 em sua relação com outros países na atualidade.

2. PERVERSIDADE E CULTURA CAPITALISTA

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.

A fragmentação narrativa e a pluralidade de estilos e de vozes narrativas presentes nos contos de *Famílias terrivelmente felizes* 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 pode ser relacionado à leitura que Gilles Deleuze e Félix Guattari fazem em *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1*, (DELEUZE e GUATTARI, 2004) da teoria de Michel Foucault sobre a loucura e a família, em *Histoire de la folie à l'âge classique*. (FOUCAULT, 1961)

Segundo Deleuze e Guattari, “Michel Foucault fez notar que a relação de loucura com a família se 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”. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 52)

Deleuze e Guattari afirmam que Foucault mostrou que “o familiarismo inerente à psicanálise não destruiu a psiquiatria clássica – antes a consagra, a conclui”,

(FOUCAULT, 1961, p. 588-589, *apud* DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 283) 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”. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 283) 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 em *Famílias terrivelmente felizes*, outro tema relevante é o comportamento perverso, ilustrado de maneira criativa na parte final do conto “Jogos iniciais”. (AQUINO, 2003, p. 51-56) Nessa parte, 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. [...].

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. (AQUINO, 2003, p. 55-56)

O pragmatismo do homem, que finge arrependimento para manter uma relação doentia, caracteriza uma rotina violenta. O discurso do perverso e a coisificação das pessoas também são um ponto de convergência de outros personagens de obras analisadas nessa dissertação. 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 estupra por vingança.

O desvelamento das atitudes perversas das personagens, no discurso e nas ações, além de provocar reviravoltas narrativas, está presente no *corpus* selecionado. Patrick Vignoles (1991) relembra a etimologia da palavra “perverter”: do latim *pervertere*, que significa “deturpar”. No dicionário, o termo “perversão” (HOUAISS, 2004), 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. 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

perverso 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.

Alguns teóricos contemporâneos vêem o comportamento perverso com um arsenal teórico diferente. Em *Caosmose: um novo paradigma estético*, (GUATTARI, 1992) Guattari questiona a origem freudiana da perversidade, abolindo a concepção evolucionista de formação e amadurecimento da criança, e 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.

Guattari explica o caráter perverso das relações no contexto capitalista, em *Micropolítica: cartografias do desejo*. (GUATTARI e ROLNIK, 1996) Para ele, os seres humanos, em seus relacionamentos, tratam uns aos outros como coisas.

Com a Revolução Francesa, [...] 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]. (GUATTARI e ROLNIK, 1986, p. 31-35)

Deleuze e Guattari explicam, em *O Anti-Édipo*, através da leitura de *O Capital*, de Marx (MARX, 1982), que o sistema capitalista é caracterizado pela conjunção extrínseca do fluxo de produtores com o fluxo de dinheiro. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 232) 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”. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 240) 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.

A principal crítica feita por Félix Guattari ao Capitalismo Mundial Integrado (CMI) é o esvaziamento que ele produz de todo o conhecimento da singularidade, pois 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”. (GUATTARI e ROLNIK, 1986, p. 43) O que faz a força dessa subjetividade é que ela se produz no nível dos opressores e dos oprimidos. O autor é otimista na medida em que, apesar de traçar um diagnóstico sombrio dos tempos atuais, 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.

3. JOGOS NARRATIVOS: LEITOR E ESPECTADOR EM XEQUE

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”. (FARIA, 1988, p. 298) 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”. (FARIA, 1988, p. 321) *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*, de Johan Huizinga (1996), trata do jogo na cultura, considerando-o um elemento inseparável da vida em sociedade.

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 (HUIZINGA, 1996, p. 33).

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 (2006) 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.

O caráter permanentemente conflituoso dos jogos de linguagem evidenciado por Wittgenstein foi dissecado por Jean-François Lyotard em *A condição Pós-Moderna*. (LYOTARD, 2004) 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 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. (LYOTARD, 2004, p. 17)

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.

3. a. Hipertexto

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”, (LÉVY, 1993, p. 25) 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 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 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 (BAKTHIN, 1981) 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.

3. b. 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”, Roland Barthes (1998) 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.”(BARTHES, 1998, p. 69)

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. A interação que autor e leitor estabelecem entre si corresponde à relação que Mikhail Bakhtin chamou de dialogismo, (BAKTHIN, 1981) que implica uma interação contínua, constante diálogo entre as partes envolvidas por meio do objeto textual.

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 fílmica.

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.

No jogo de enredamento e engano, *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 a violência à integridade dos seqüestrados, torturando simultaneamente os personagens e o espectador, preso à expectativa de que as vítimas irão se salvar.

Na narrativa de *Funny games*, 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, o espectador adota o papel de “carta branca”.

O astúcia do espectador é solicitada na exposição fragmentada de *Contra todos*, que mostra-se um quebra-cabeça que muda de perfil a cada movimento/seqüência. Ao final, o espectador tem condições de reconstruir a história de maneira linear. O jogo termina quando o jogador consegue organizar todas as peças e decifrar o enigma da narrativa.

O livro *Passaporte* e o conto “Nossa Senhora Aparecida”, ambos de Fernando Bonassi, têm em comum a questão da multiplicidade em suas narrativas. É possível ler os microcontos de Bonassi isoladamente, mas, para apreender a lógica subjacente ao livro, é necessário lê-los em conjunto. O ponto de partida da obra 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.

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 delinquência de Devanir e até mesmo o possível abandono da profissão de matador. Outra opção é aceitar a narrativa como um enigma.

O livro *Famílias terrivelmente felizes* 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. Em *Famílias terrivelmente felizes*, cada conto apresenta uma combinação própria das relações de poder.

Em *Dogville*, Os movimentos de câmera na abertura e no fechamento do filme, em *zoom plongé*, reforçam a idéia de que Deus, ou simplesmente algo maior, está pairando sobre a humanidade. Décio Pignatari (2005) compara o chefe dos gângsteres a Deus, e afirma que “‘Godville’ é ‘Dogville’ pelo avesso, e vice-versa, homenagem cômica ao Dogma. Beckett¹ já havia feito essa alusão no seu ‘Godot/to God’.”

Helio Ponciano (PONCIANO, 2003, p.32) 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*², 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 (Bíblia, p, 768)³: “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” (Bíblia, p. 768). Ponciano afirma que, sem orquestra nem cantores, essa espécie de ópera de Von Trier faz uso de 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 (1975).

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.

A estratégia do diretor — 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 o leitor/espectador não é efetivamente excluído de nenhuma das obras, que requerem muito de sua astúcia e inteligência para decifrá-las.

4. CONCLUSÃO

Os filmes e obras literárias abordados 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 recebedor que participa da construção da narrativa. 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 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 circularidade observada 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 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.

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 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.

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.

NOTAS

¹ 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.

² *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.

³ 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.

BIBLIOGRAFIA

AQUINO, Marçal. *Famílias terrivelmente felizes*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

BAKTHIN, 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.

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. Acesso em 15.02.2003.

BONASSI, Fernando. *Passaporte*. São Paulo: Cosac & Naify. 2001.

BOWIE, David. *Young Americans*. Registrada em 1975. Disponível em <http://www.risa.co.uk/sla/12/12531.html>. Acessado em 28.03.2005.

BRASÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Ilustração e significado. Disponível em http://www.expo500anos.com.br/painel_38.html. Acessado em 09.05.2005.

DADOUN, Roger. A violência: ensaio acerca do “homo violens”. Trad. Pilar Ferreira de Carvalho, Carmem de Carvalho Ferreira. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

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.

FARIA, Ernesto. *Dicionário Escolar Latino-Português*. Rio de Janeiro: FAE, 1988, Sexta edição.

FOUCAULT, Michel. *Histoire de la folie à l'âge classique*, Paris: Plon, 1961.

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.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

INFORMAÇÕES SOBRE *NISI DOMINUS*. Disponível em <http://forum.cifraclub.terra.com.br/forum/13/62282>. Acessado em 08.09.2005.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa*. Versão 1.0. São Paulo. Editora Objetiva, dezembro de 2001.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Trad. C.I. da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LONGMAN DICTIONARY OF CONTEMPORARY ENGLISH. Inglaterra: Longman, 2000.

LYOTARD, Jean-François. *A condição Pós-Moderna*. trad. Ricardo Corrêa Barbosa. 8^a ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MARX, Karl. *O Capital*. Trad. de Sant'Anna, Reginaldo. Difel Editorial S.A. São Paulo, 1982.

MATÉRIA JONALÍSTICA 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.

PEREIRA, Maria Antonieta. "Letramento literário e alfabetização: o jogo do livro". 2006. No prelo.

PIGNATARI, Décio. Do caderno Mais da Folha de São Paulo do dia 24 de abril de 2005. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2404200504.htm>. Acesso dia 09.05.2005.

PONCIANO, Helio. A ópera seca. Revista Bravo! Dezembro de 2003, ano 7. p. 32.

VIGNOLES, Patrick. A perversidade: ensaio e textos. Trad. Nícia Adan Bonatti. Campinas, SP. Papirus, 1991.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. Trad. de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril cultural, 1996.

FILMOGRAFIA

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.