



Praticando um Jogo Divertido: Uma Análise da Construção das Personagens em *Funny Games*¹

Lívia SAMPAIO²

Cleise MENDES³

Universidade Federal da Bahia – UFBA

Resumo

O presente trabalho pretende fazer uma análise da construção das personagens no filme *Funny Games* (1997), escrito e dirigido por Michael Haneke, buscando identificar de que forma elas são elaboradas pelo autor para causar determinados efeitos no espectador. Considerando a estrutura dramática, a proposta é identificar as características das personagens para melhor compreender o jogo proposto na encenação.

Palavras-chave: personagem; dramaturgia; cinema; análise fílmica; *Funny Games* (filme).

Introdução

A verdade é a soma das coisas que vemos e ouvimos? A realidade pode ser representada? Para o observador, o que é que faz o objeto representado real, credível ou, mais precisamente, digno de se acreditar? Qual é a responsabilidade do marionetista se a marionete imita perfeitamente a vida real? No mundo das imagens animadas, a ilusão e decepção serão gêmeas ou só vagamente relacionadas? Serão as respostas mentiras? Serão as perguntas respostas? Será o fragmento a resposta estética ao caráter incompleto da nossa percepção? Será a montagem a simulação da totalidade? Até que ponto é que aquilo que está ausente pode ser contado por aquilo que está presente? A precisão é uma categoria moral ou estética? Pode a alusão substituir a descrição? O OFF é mais preciso do que o ON? (HANEKE *apud* WHEATLEY, 2009, p 115)⁴

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação e Culturas Contemporâneas pela UFBA. E-mail lmmsampaio@hotmail.com

³ Trabalho elaborado para a disciplina ministrada pela Prof.ª Cleise Mendes no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA – TEA 504 – Dramaturgia: Tradição e Contemporaneidade E-mail : cleise.mendes@gmail.com

⁴ Tradução livre de “ Is truth the sum of wat we see and hear ? Can reality be represented ? To the observer, what makes the represented object real, credible, or more precisely, worthy of being believed ? What is the responsibility of the puppet master if the puppet perfectly imitates real life ? In the world of moving pictures, are illusion and desecption twins or merely closely related ? Are the answers lies ? Are the questions ansewers? Is the fragment the aesthetic response to the incomplete nature of our perception ? Is editing the simulation of the whole ? Is precision an aesthetic or a moral category ? Can allusion replace description? Is that which is off-camera more precise than that whitch is on ?”



Focalizando a crueldade em suas diversas formas físicas e psicológicas, os filmes de Michael Haneke apresentam ao espectador histórias perturbadoras, ausência de respostas, personagens ambíguas e inacessíveis, finais não felizes. Planos longos, câmera fixa, cortes abruptos, uso da metalinguagem e sons articulados de maneira original são características recorrentes em suas obras, mas é a composição das personagens que este trabalho pretende esmiuçar, dentro do possível, considerando essencialmente suas características físicas e comportamentais no filme *Funny Games* (1997)⁵.

Nascido na Alemanha em 1942, o autor, naturalizado austríaco, estudou Filosofia e Psicologia na Universidade de Viena. Antes de *Funny Games*, Haneke escreveu e dirigiu três filmes para o cinema que compõem a chamada “Trilogia da Era Glacial” ou “Trilogia da Incomunicabilidade”, composta pelas obras *O Sétimo Continente* (1989), *Benny’s Vídeo* (1992) e *71 Fragmentos – Cronologia do Acaso* (1994). Esta trilogia tem como foco a incomunicabilidade que mata. Literalmente. Pela semelhança temática, *Funny Games* é considerado o epílogo da trilogia. Segundo Mattias Frey, “*Funny Games* é em certo sentido um epílogo à Trilogia Glacial de Haneke: este filme, como os outros que o precedem, conduz a uma investigação de violência e do espectador”.⁶

Haneke dirigiu, também, uma série de produções teatrais alemãs, que incluem obras de Strindberg, Goethe e Heinrich von Kleist em Berlim, Munique e Viena. Em 2006 estreou como diretor de ópera na encenação de *Mozart Don Giovanni* para a Ópera Nacional de Paris no Palais Garnier. Em 2012 realizou a produção de *Così fan Futtea* no Teatro Real de Madrid.

Funny Games (1997) possui um enredo lacônico. Uma dupla de jovens entra na casa de campo de uma família – pai (Georg), mãe (Anna) e filho (Georg Jr.) - com um único objetivo: torturá-los até a morte. As ações com os cinco personagens ocorrem quase todo o tempo dentro da casa e as reviravoltas na trama advém muito mais dos recursos de encenação do que do texto. Por esta razão este texto abordará a forma, e, dentro dela, os personagens, distanciando-se, dentro do possível, dos outros elementos que compõe o

⁵ *Funny Games* possui duas versões: a primeira, lançada em 1997, produzida e filmada na Áustria, com atores alemães e austríacos, e a segunda, lançada em 2007, com o título *Funny Games US*, com atores norte-americanos, coprodução norte-americana também. Esta é um remake da primeira, na qual foram usados os mesmos quadros, planos, cenários e objetos. É exatamente o mesmo filme, apenas com atores e idiomas diferentes. Ao título foi acrescido o “US”. Ambas as versões foram dirigidas por Haneke. Aqui será utilizada a primeira versão por fazer parte do corpus da minha dissertação de mestrado que está focada em seus quatro primeiros filmes.

⁶ Tradução livre de “*Funny Games* is in a sense an epilogue to Haneke’s glaciation trilogy: this film, like the others that precede it, conducts an investigation of violence and spectatorship”. Disponível em < <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/haneke-2/> > acesso em 15 mar. 2014.



filme, especialmente da temática em si. O ineditismo do conjunto da experiência estética e a ausência da relação causa-efeito do comportamento insano dos rapazes engrandece esta obra e provoca nos espectadores as mais diversas sensações e impressões fronteiriças. Na lacuna da lógica da causalidade buscada a todo o momento pelos espectadores, o comportamento das personagens será estudado, não de forma psicologizante, e sim como ações de pessoas que possuem uma identidade que lhes é conferida pelo autor do texto.

Segundo os teóricos Jacques Aumont e Michel Marie,

O olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme, para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem, ou parte da imagem, tal situação. (AUMONT, MARIE, 2004 p. 12).

No presente estudo, será priorizado o elemento “personagem” do filme, considerando seus campos de ação e inserção na trama.

O Autor, o drama, as personagens e o apreciador

Na obra de arte a intervenção do criador estabelece os meios e os modos que a potencializa deste ou daquele modo, em suma, que orientam a sua realização, a sua atualização. O criador, o autor é um destinador, um programador da destinação e, por conseguinte, da realização da obra. Nesse sentido, uma obra expressiva é sempre uma composição de estratégias destinadas a configurar a apreciação, a determinar, portanto, aquelas circunstâncias onde as possibilidades vêm à realidade. A perspectiva de todo autor e de toda obra, portanto, é o de que a apreciação pode ser programada (GOMES, 2004, p 58).

Georg e Anna formam um típico casal de classe média. Junto com seu filho, Georg Jr., são apresentados ao espectador nos primeiros minutos da trama como uma família feliz em férias que percorre em seu carro uma bucólica e ensolarada estrada. Eles estão alegres, a estrada é bela, o dia está lindo e os pais, sob o olhar atento e admirado do filho, brincam no carro de adivinhar nomes de músicas clássicas que tocam no CD do carro que leva um veleiro. Um jogo sábio e gracioso. A composição da cena é estável de modo a não deixar dúvidas sobre a felicidade da família culta de classe média. Apesar dos trágicos acontecimentos posteriores, eles estão caracterizados assim: a família perfeita com seus trajes, seus objetos, sua harmonia, dentro do óbvio e natural desejo de passar dias felizes em férias.

Nesta programação dramática estão as personagens. Importante pontuar que no cinema, segundo Aumont e Marie (2010), a palavra drama qualifica, inicialmente, temas

que não são comédias nem documentários. O drama, nos primórdios, referia-se mais a uma ação violenta ou patética, onde personagens se enfrentavam dentro de um espaço. Ainda que os elementos cômicos possam estar presentes na ação, a gravidade é sempre dominante. Aumont e Marie resumem a origem e o significado da palavra personagem no cinema:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado pela sua “personagem”, da qual era apenas um executante e não a encarnação. A evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna e transformando-a em uma unidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação. O cinema herda essa concepção de personagem (AUMONT, MARIE, 2010, p. 226).

A primeira observação importante é quanto ao nome das personagens. Haneke dá a todos os personagens principais dos seus filmes os mesmos nomes: Georg e Anna, com as variações de pronúncia e escrita referentes aos países onde se passa cada história⁷. Jean-Pierre Ryngaert (1996) chama a atenção para o fato de que os nomes atribuídos às personagens são uma indicação importante, e que ainda que uma personagem não se construa apenas a partir de seu nome, é importante analisar de que forma os autores as nomeiam. Sendo assim, é legítimo inferir que nos filmes de Haneke os nomes das personagens principais cumprem somente a função de nominá-las, sem nenhuma conotação metafórica, como o próprio autor afirma ao responder esta questão em entrevista a Donald Clarke:

Quando eu fiz meu primeiro filme de TV há alguns anos eu precisava de alguns nomes e eu escolhi os menores e mais simples que poderia encontrar. Eles deveriam ter poucas sílabas longas. Por isso fiquei com eles. O importante na escolha de nomes é para garantir que eles não têm um significado na vida real. Como o filme é um meio realista, eu não quero que eles tenham qualquer significado metafórico escondido. É isso ou porque eu sou muito preguiçoso⁸.

Mostrando o quão importante pode ser o nome das personagens, o filme faz o inverso com os nomes dos rapazes torturadores. Inicialmente apresentados com nome dos apóstolos Peter e Paul, durante o longa metragem eles se chamam, aleatoriamente, pelo

⁷ Exceção feita às adaptações, como “O Castelo” (1997), baseado no conto de Franz Kafka e “A Professora de Piano” (2001), adaptação do livro homônimo de Elfriede Jelinek

⁸ Tradução livre de ““When I made my first TV film some years ago I needed some names and I chose the simplest shortest I could find,” Haneke told me. “They had to be few syllables long. That’s why I have stuck with them. The important thing when selecting names is to ensure they don’t have a meaning in real life. Because film is a realist medium I don’t want them to have any hidden metaphorical meaning. It’s either that or because I am really lazy.” Disponível em <<http://www.irishtimes.com/blogs/screenwriter/2012/11/11/michael-haneke-talks-anne-and-george/>>. Acesso em 10 fev. 2014.

nome dos ingênuos e engraçados Tom e Jerry que brincam sempre do que são - gato e rato, e em outros momentos de Beavis e Butt-Head⁹, personagens de uma série de televisão americana, que embora também engraçados possuem um comportamento rebelde e inconsequente. Disse o autor desta série de televisão, Mike Judge, que originalmente imaginou Beavis e Butt-Head como estudantes delinquentes do colégio existente Highland High School, na Coal Avenue em Albuquerque, Novo México, onde ele morava. Ele criou Butt-Head dentro da sua visão de um delinquente colegial, incorporando o visual, o nome e a voz de um amigo que convidava todo mundo para chutá-lo no traseiro, e que se nomeava "Traseiro-de-Ferro" ("Iron-Butt")¹⁰. Em entrevista a Sergue Toubiana (2008), Haneke disse que o nome dos os rapazes varia porque eles são "arquétipos" (aspas do autor)¹¹.

Cabe aqui uma pequena consideração a respeito de arquétipos imaginando-os como funções exercidas por diferentes personagens. A abordagem da narrativa por meio dos arquétipos deve muito a Jung, pioneiro em identificar na produção do inconsciente figuras arcaicas que se repetem em várias culturas, É neste inconsciente coletivo, herdado culturalmente, que se manifesta e se atualiza o arquétipo.

A estrutura arquetípica contribui especificando os traços de cada arquétipo, que é mais bem compreendido como munido de uma função, como uma máscara que cada personagem usa no universo da ficção.

Desta forma, podemos entender que quando Haneke se refere aos rapazes como arquétipos, ele que dizer que ao dar nomes diferentes a eles - e carregados de simbolismo, pois representam personagens (apóstolos e figuras de desenhos animados) -, pretende fazer com que as atitudes dos personagens representem não só o que está no texto, como também os nomes que lhes são dados, já previamente associados a figuras populares - pessoas ou desenhos.

Construídos estrategicamente com a candura dos apóstolos, vestidos de branco, de pele clara, polidos e educados, eles entram com facilidade na casa da família. Estão desarmados. Se a construção destas personagens fosse outra, distinta do ambiente "classe média em sua casa de campo", certamente a facilidade para se infiltrarem no ambiente não seria a mesma. Será o cachorro do clã o primeiro a notar, por seu instinto animal, que os

⁹ Beavis and Butt-Head é uma série de animação americana criada por Mike Judge (também criador de O Rei do Pedaco). Cada episódio mostra histórias curtas focadas em uma dupla de adolescentes em fase pós-puberdade, chamados Beavis e Butt-Head, que moram e estudam na cidade fictícia de Highland, que parece estar localizada em algum ponto do sul da América do Norte. Nos episódios, existem interrupções que mostram Beavis e Butt-Head assistindo video clipes e fazendo piadas sobre eles.

¹⁰ Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Beavis_and_Butt-Head > . Acesso em 10 fev. 2014.

¹¹ Disponível em < <http://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY> > acesso em 10 fev 2014.

rapazes não são “anjos”. Os cães não reparam as vestes nem entendem as palavras articuladas para causar determinado impacto sobre as pessoas. Neste caso, causar boa impressão. Os cães farejam. E este cão vai latir, em uma tentativa vã de tirá-los daquele espaço límpido. Será ele a primeira vítima fatal dos assassinos.

Durante a trama os rapazes se comportam com certa patetice. Eles brincam de gato e rato, como Tom e Jerry fazem entre eles - com alguma graça e lampejos de mal estar -, e com a família. Em outros momentos se portam como delinquentes, como Beavis e Butt-Head. Em uma análise atenta, percebe-se que eles alteram seus nomes de acordo com suas ações. Na construção da identidade de uma personagem, de acordo com Ryngaert (2006), nenhum “grande propósito”, mas uma soma de microações também constrói uma identidade.

No caso de *Funny Games*, as personagens da família são clássicas. Foram construídas para representarem o que são: a tal família feliz abastada. O “feliz” será ceifado no decorrer da trama.

O mesmo não ocorre com os rapazes, e certamente por isso, a mudança de nomes. Toda a construção física e seus bons modos (sim, pois até na tortura eles mantem as boas maneiras, embora de forma cínica) vão de encontro ao seu comportamento cruel e violento. Das boas vestes e do gestual educado, apresenta-se dupla dos “bons apóstolos”. Dos atos, os tipos Tom e Jerry e Beavis e Butt-Head. São as microações. Na família, as atitudes esperadas. Nos rapazes, a surpresa. Ryngaert observa de maneira didática que:

A verdadeira batalha teórica certamente já não é em torno da vida ou morte da personagem, mas em torno da maneira como se pretende construí-la, partindo de uma leitura atenta do texto e não de um referente pescado as pressas na realidade, fonte de mal-entendidos e de clichês. A personagem não existe verdadeiramente no texto, ela só se realiza no palco, mas ainda assim é preciso partir do potencial textual e ativá-lo para chegar ao palco (RYNGAERT, 1996, p 129).

Dentro da narrativa, ainda nos estudos das personagens, uma marca em *Funny Games* é a total falta de respostas. Os rapazes entram na casa, torturam a família durante horas e, cumprindo a aposta feita entre eles e o casal, matam todos antes das nove horas da manhã, ou seja, em menos de vinte e quatro horas. Diversas respostas são dadas por eles ao casal, quando questionados sobre a razão de tamanha atrocidade. Todas intencionalmente mentirosas.

Em um momento de extrema tortura à Anna, Paul resolve tirar a mordalha que a impede de gritar, mas faz uma observação para o espectador “melhor tirar isso, afinal, os

mudos não sofrem de maneira espetacular, o que não é bom para a audiência” (HANEKE, 1997).

As falas dos rapazes são feitas com sorrisos sarcásticos, expressões de ironia e sadismo. Há uma forte crítica ao modelo *hollywoodiano* de filmes violentos, mas se afastando deste viés que e retomando a construção das personagens, vemos que as respostas que procuramos não nos serão dadas.

Segundo Haneke “É um dever da arte formular perguntas, não fornecer respostas. E se você quiser uma resposta clara eu ignoro” (HANEKE *apud* HELLISH, 2013; MUSEU DO CINEMA, 2013).

Sobre a relação entre causa e efeito através das atitudes das personagens, Ryngaert é claro ao afirmar:

As pesquisas recentes sobre a narratividade, sobre as estruturas do relato, levam a analisar as personagens como forças, como atantes. Podemos responder a perguntas como: o que faz a personagem? o que quer fazer a personagem? Sem nos embarçarmos com uma relação de causa e efeito, com aquilo que poderíamos chamar suas motivações – evitando todo ponto de vista moral que procure justificar as ações da personagem e todo o ponto de vista psicológico que leve a considerar critérios de coerência ou de verossimilhança (RYNGAERT, 2006, p.136).

A proposta de formular perguntas e não fornecer respostas, que perpassa a filmografia de Haneke, encontra aporte nestas pesquisas recentes sobre a narratividade. Isto inclui a elaboração do comportamento das suas personagens. No caso de *Funny Games* os espectadores ficam literalmente “no escuro” em relação aos “porquês”. Assim agem porque assim desejam. Apenas o desejo, neste caso violento e cruel, os motiva. Não há justificativa, e muito menos um final feliz, o que, de alguma forma, poderia confortar o espectador.

Segundo o autor, na citada entrevista a Toubiana, ele dirigiu os dois núcleos dramáticos da seguinte forma: a família seria o núcleo da tragédia, e os rapazes, o da comédia. Haneke afirma que os rapazes são “o paraíso cômico”. Dois tipos sempre encontrados no circo. Um é o que sabe tudo, muito sério, enquanto o outro é o idiota. O choque entre os dois núcleos é espantoso porque as regras desaparecem e ocorre uma catástrofe inevitável.



Toubiana afirma que a confrontação entre ambos os gêneros situa o espectador no meio. Não se sabe se deve tomar a situação como uma brincadeira ou como algo sério. Haneke diz, na mesma entrevista, que este foi seu objetivo. “O filme desestabiliza, e por isso eu o fiz. O prazer está em mostrar ao espectador o quanto ele é manipulado. Se consigo fazê-lo, tenho êxito”.

Ao tratar da personagem na situação dramática, a professora Cleise Mendes coloca:

Outra consideração importante é a de que a personagem preexiste à figura ciência, e a sua linguagem é parte do seu comportamento, do ser total que ela objetiva. O que a personagem diz está inevitavelmente contaminado pelo modo como ela o diz, reflete seu condicionamento cultural, seu nível econômico, e, principalmente aquilo que a toma única em meio a tudo isso. Um ser representativo, exemplar, arqui-imagem de uma série de indivíduos, mas ao mesmo tempo único porque dono de uma linguagem única. O drama é uma forma artística extremamente persuasiva e envolvente, pois imitando a ação por meio da linguagem, faz com que a linguagem desapareça, transformada em ação, chegando com isso a quase substituir a realidade aos olhos do leitor/espectador. (MENDES, 1995, p. 29).

O olhar das personagens, seus gestos, suas falas, o tom, o movimento, formam um todo inserido na construção do drama. No caso de Peter e Paul, seus modos, o conhecimento por eles apresentado - inclusive sobre a marca do taco de golfe que a família possui -, sugere que eles têm ao menos um nível econômico confortável. Junto com a aparência física impecável, não é difícil abrir a porta que os levará ao mundo perfeito da família de George e Anna onde o casal e seu filho se tornarão presas fáceis nas mãos dos delinquentes.

A dissonância entre o que se espera a partir da construção das personagens e suas atitudes é o que impacta a narrativa e, conseqüentemente, transtorna o espectador. Em filmes de suspense, em *thrillers*, o comum é personagens maus serem caracterizadas como tal. Isto significa normalmente roupas escuras e comportamentos bizarros, costumeiramente apresentados no início da trama. Subverter esta ordem é incômodo e enigmático. Não dar respostas causais aos atos é mais subversivo ainda.

Importante para o estudo dos filmes de Haneke é a noção de distanciamento proposta por Bertold Brecht. No caso deste trabalho, especificamente em relação às personagens. Haneke afirma em entrevistas que não é grande admirador de Brecht, mas é provável que esta associação com Brecht seja justamente porque o distanciamento é evidente quando se estuda sua filmografia.

O efeito de distanciamento produz especial elegância e graça nos gestos.[..] . E é fundamental que o resultado seja apresentado como pronto, como um trabalho bem acabado, sem titubeios técnicos. No fundo o ator se separa de si, como espectador de si próprio e do personagem; estabelece-se, por aí, uma espécie de conaturalidade entre o ator e o espectador, e ambos assistem, cada um a seu modo, a esse elemento “estranho” que é o personagem. Ou melhor: estranho e assimilado, e sendo “ meu “ estranho, justamente na sua condição de estranho, passa a integrar a minha “ natureza (BRECHT *apud* BORNHEIM, 1992, p. 262).

Conclusão

A análise das personagens, que busca compreender sua construção e seus impactos na trama, deve, obviamente, estar inserida dentro da elaboração dramática. Ocorre que algumas vezes o estudo das personagens é minimizado no cinema devido a uma maior atenção dos estudos fílmicos ao texto e aos seus aparatos tecnológicos, ainda que seja inegável a importância da construção das personagens. A intenção deste trabalho foi iluminar seu papel em *Funny Games*.

Ryngaert enfatiza a importância do estudo das personagens e a complexidade destas:

Uma vez mais, estamos entre um e outro, ou melhor, nas sutilezas do eu-tu-ele, em que o ator faz falar personagens que têm necessidade do corpo de um ator para nascerem e da presença do público para existirem plenamente. Compreendemos melhor as dificuldades teóricas ligadas à personagem quando a consideramos como uma verdadeira encruzilhada de diferentes discursos, como uma necessidade insubstituível e complexa da ficção teatral (RYNGAERT, 1996, p. 14).

Embora se refira às personagens do teatro, é possível apropriar sua fala para as do cinema, afinal isolar personagens retratadas no cinema é também fundamental para compreender o trabalho de elaboração do filme.



Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

_____. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papyrus, 2010

BORNHEIM, Gerd A. Brecht: **A Estética do Teatro**. Rio de Janeiro : Graal, 1992.

GOMES, Wilson. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2004, p.93-125.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MENDES, Cleise F. **As Estratégias do Drama**. Salvador : EDUFBA, 1995.

HELLISH, Angélica. **Trilogia da Incomunicabilidade de Michael Haneke**, 21 out. 2011, Disponível em: <<http://cinemasmorra.com.br/masmorra-a-trois-trilogiada-incomunicabilidade-de-michael-haneke/>> Acesso em 10 fev. 2014.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à Análise do Teatro**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

TOUBIANA, Serguei. **Entrevista com Michael Haneke**, disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA> > acesso em 10 fev.2014.

WHEATLEY, Catherine. **Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image**. New York: Berghahn Books, 2009.

Filme citado

FUNNY Games. Direção: Michael Haneke. Produção: Veit Heiduschka, Intérpretes: Susanne Lothar, Ulrich Muhe, Arno Frisch, Frank Giering. Roteiro: Michael Haneke, Wega-Film 1997. 1 DVD (104 min).