



MARCELO LUSTOSA



O TEMPO E O PENSAMENTO:

a anomalia anacrônica como elemento de propulsão para a consciência crítica no filme “Violência Gratuita”

ANA PAULA OLIVEIRA*

THIAGO HENRIQUE RAMARI**

RESUMO O presente artigo visa compreender as relações entre o uso do tempo produzido pelo cinema e os efeitos que este provoca na audiência, tomando como objeto de análise o longa-metragem “Violência Gratuita” (1997), do cineasta austríaco Michael Haneke. Para tanto, utiliza-se como base a teoria cinematográfica de Deleuze (1983; 1990) e analisa-se uma sequência do filme na qual a imagem-tempo estimula o pensamento crítico do espectador. Como resultado, pode-se afirmar que a síntese operada pelo diretor entre diferentes noções de tempo, sob a perspectiva de Badiou (2015), transforma o público em cúmplice de assassinatos e provoca o engendramento da culpa e uma reflexão sobre o consumo de imagens de violência como entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE Violência Gratuita. Imagem-tempo. Tempo.

TIME AND THOUGHT:

the anachronistic abnormality as thrusting element for the critical consciousness in *Funny Games*

ABSTRACT This article searches to understand the relations between the use of time by the cinema and the effects it produces on the audience, from the movie “Funny Games” (1997), by the Austrian filmmaker Michael Haneke. Therefore, it brings the cinematic theory by Deleuze (1983; 1990) and an analysis of a sequence in which the occurrence of the time-image stimulates the critical thought between the spectators. As a result, we can say that the synthesis between notions of time operated by the director, from the perspective of Badiou (2015), transforms the public into an accomplice of murders, provoking the engendering of guilt and a reflection about the consumption of violent images as entertainment.

KEYWORDS Funny Games. Image-time. Time.

* Ana Paula Oliveira é pós-doutoranda, professora colaboradora e bolsista Capes do Programa de Comunicação da Universidade Estadual de Londrina. É pesquisadora do Research Group Aesthetics Politics and Art do Instituto de Filosofia da Universidade do Porto, Portugal. E-mail: oliveira.or.anapaula@gmail.com

** Thiago Henrique Ramari é mestrando e bolsista Capes do Programa de Comunicação da Universidade Estadual de Londrina. E-mail: thiago.ramari@gmail.com

Introdução

O tempo é um dos elementos-chave do cinema. Se o seu movimento de passagem não pudesse ser mostrado nem visto em um filme, a dita sétima arte, tal qual a conhecemos, não existiria. Essa apropriação, que tornou sensível aos olhos e também ao corpo o ato fundamental de uma ampulheta, é uma das premissas mais importantes quando se busca compreender o cinema como força ontológica, ilusória e problematizante. Eis um ponto que, ao ser propriamente esmiuçado, revela segredos de uma arte que arrebatava massas de espectadores em todo o mundo há mais de um século.

O propósito deste artigo é discutir o tempo no cinema e algumas de suas implicações sobre o público, sendo a consciência crítica a principal delas. Para tanto, optou-se pela construção de um pilar teórico com base no pensamento de Gilles Deleuze e na análise de uma sequência do longa-metragem “Violência Gratuita” (1997)¹, do cineasta austríaco Michael Haneke, que nos possibilita sentir, mais do que apenas ver, o impacto das forças inerentes à sétima arte. Na sequência em questão, um assassinato é desfeito quando um dos personagens aciona o botão “rebobinar” de um controle remoto.

¹ “Violência Gratuita” tem duas versões. A primeira, de 1997, é uma produção austríaca e é falada em alemão. A segunda, de 2007, é uma produção norte-americana e é falada em inglês. Como ambos os filmes são praticamente idênticos, com roteiros e direção de Michael Haneke, optou-se neste artigo apenas pela análise da primeira versão.

Nesta introdução, vamos expor alguns conceitos por meio de revisão bibliográfica, para, na seção seguinte, analisar a sequência supracitada, assim como o impacto que ela provoca no público. O nosso principal amparo teórico consta em duas obras de Deleuze: “Cinema 1: a imagem-movimento” (1983) e “Cinema 2: a imagem-tempo” (1990). São nelas que o filósofo expõe as definições de imagem-movimento e de imagem-tempo, cuja compreensão é fundamental para análises da relação entre o cinematográfico e o temporal.

Deleuze (1983) afirma que a imagem-movimento predominou sobretudo no cinema clássico, antes da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Trata-se, em suma, de uma reconstituição do tempo ou de uma representação indireta dele, realizada por meio da montagem, em um filme. Uma sequência é filmada em diferentes ângulos e enquadramentos, para, depois, na etapa da edição, ser reconstituída, utilizando-se as

melhores tomadas. O principal pressuposto desse modelo é o de que o tempo pode ser dividido e reconstituído sem perder a aparência de continuidade. Ele também pode ser alongado, como nas sequências em que há bombas prestes a explodir, ou reduzido, quando se conta a história de vida de um personagem em apenas duas horas, sem impossibilitar a compreensão.

A imagem-movimento está assentada em relações de ação e reação. Podemos considerar essa característica como aquela que faz a impressão de continuidade ser mantida na reconstituição do tempo fragmentado. Primeiro os personagens sofrem ou percebem ações, depois eles se inteiram a respeito delas, para, em seguida, reagir. Trata-se de um ciclo realizado diversas vezes até que a história chegue ao fim. Deleuze (1983) denomina esse movimento circular de esquema sensório-motor e a ele atribui três elementos básicos: a imagem-percepção (quando o personagem sofre ou percebe apenas sensivelmente uma ação, situação relacionada a planos gerais ou de conjunto); a imagem-afecção (um intervalo no qual ele toma consciência da ação sofrida, em primeiros planos ou *closes*); e a imagem-ação (quando finalmente reage a ela, em planos americanos).

A imagem-tempo ganha espaço no cinema moderno, a partir da Segunda Guerra Mundial. Segundo Deleuze (1990), a principal característica desse modelo é a representação direta do tempo, que não obedece ao esquema sensório-motor. É uma imagem única, não fragmentada, normalmente sem antes nem depois, na qual o tempo transcorre completo entre o ponto inicial e o ponto final: duração pura. Nela, destaca o filósofo, pode haver anormalidades temporais mais profundas, que chamamos aqui de anomalias anacrônicas, se comparadas àquelas da imagem-movimento. Além disso, operam signos muito particulares, como os opsignos (relativos à visão) e os sonsignos (relativos à audição), que a transformam em uma situação ótica e sonora pura, isenta ou com laços frágeis de narratividade, sem uma realização completa do ciclo de ação e reação. Poucos são os filmes, porém, que fazem uso exclusivo das imagens-tempo. Normalmente, as produções apresentam algum nível de narratividade, o que quer dizer que também utilizam imagens-movimento.

No âmbito da imagem-tempo, Deleuze (1990) traz exemplos do neorealismo italiano, um dos primeiros movimentos cinematográficos do pós-guerra. De modo geral, os filmes dessa escola contêm níveis variados de narratividade. Os esquemas sensório-motores são iniciados diversas vezes, mas nem todos são concluídos por causa da

interrupção provocada pelo uso de imagens-tempo. Depois de sofrer ou perceber uma ação, o personagem fica muitas vezes “preso” no intervalo em que tenta se inteirar a respeito dela, pois uma imagem-tempo surge de repente e evita o seu desenrolar até a imagem-ação, isto é, a reação propriamente dita. Por esse motivo, esses filmes são considerados mais reflexivos, uma vez que valorizam o ato de pensar e a consciência crítica tanto dos personagens quanto dos espectadores. Conforme explica Deleuze,

Por mais que se mexa, corra, agite, a situação em que [o personagem] está extravasa, de todos os lados, suas capacidades motoras e lhe faz ver e ouvir o que não é mais passível, em princípio, de uma resposta ou ação. Ele registra, mais que reage. Está entregue a uma visão [opsignos], perseguido por ela ou perseguindo-a, mais que engajado numa ação (DELEUZE, 1990. p.11).

Badiou (2015) parte dessa taxonomia de imagens realizada por Deleuze para mostrar como o cinema constitui uma situação filosófica por excelência. Ao operar uma síntese entre continuidade (imagens-movimento) e descontinuidade (imagens-tempo), que recai no paradigma mais primitivo do cinema, isto é, aquele situado entre o “ser” e o “parecer” real, o filme cria uma relação entre elementos que não estão relacionados naturalmente entre si – a própria definição de situação filosófica para o autor². A elaboração de sínteses por meio de rupturas irreduzíveis não se dá apenas no campo do tempo, mas também em relação à imagem, ao sistema das artes, à fronteira entre arte e não arte e às figuras heroicas da justiça e da moralidade, o que faz do cinema uma arte indubitavelmente ontológica³.

No recorte aqui proposto, o da síntese temporal, é importante ressaltar a sua constituição por meio de forças que chamamos de ilusórias e problematizantes. Como a maioria absoluta dos filmes contém níveis de narratividade, é correto dizer que as imagens-movimento integram as suas estruturas, graças aos esquemas sensório-motores que completam os seus ciclos, tornando críveis pelo menos alguns trechos do enredo. É a força ilusória, o próprio “ser” real ou, para usar um termo de Bernardet (1980, p. 12), “a impressão de realidade”. Não importa se o filme é de ficção e se situa a 500 anos no futuro, em uma sociedade totalmente remodelada para necessidades jamais consideradas no século 21. A relação entre ação e reação e a montagem lógica vão tornar real tudo o que tocarem enquanto o público estiver sentado nas poltronas em frente às telas⁴.

2 Nas palavras de Badiou (2015, p. 31), “de maneira abstrata, uma situação filosófica é a relação entre termos que em geral não mantêm relação entre si. Uma situação filosófica é um encontro, uma junção. Um encontro de termos estranhos uns aos outros”.

3 O artigo de Badiou que utilizamos, publicado em 2015, em livro organizado por Gerardo Yoel, já é a tradução para o português de “Le cinéma comme expérimentation philosophique”, que saiu em uma coletânea de textos do autor, primeiramente no idioma francês “Cinéma”, em 2010, e, depois, no idioma inglês “Cinema”, em 2013. Para este artigo, utilizamos como base comparativa somente o texto em inglês.

4 Esse efeito é tão poderoso que o espectador é acometido até por um lapso de consciência temporário sobre si mesmo, de acordo com Wheatley (2009). Durante a projeção de um filme com essas características, o público esquece da realidade que o circunda para acompanhar aquela de um personagem. “Eles não têm consciência de nada, a não ser daquilo que está acontecendo na tela” (WHEATLEY, 2009, p. 34, tradução nossa).

A força problematizante, por outro lado, está relacionada à ruptura dos esquemas sensório-motores provocada pelas imagens-tempo. Nesses momentos, o modelo de oposição desvia a atenção do público do enredo para o meio, para a forma e para a mensagem muitas vezes crítica que escapa pelos pontos abertos pela descontinuidade. A força problematizante reduz e pode até anular a força ilusória, em favor de uma reflexão que não atinge só os personagens, mas principalmente os espectadores. O enredo em geral corre o risco de se transformar em algo apenas parecido com o real e em uma base de apoio para algo maior, que precisa ser, necessariamente, desvendado.

Essa síntese entre as duas noções deleuzianas de tempo no cinema é operada por Haneke em “Violência Gratuita”. Conforme aponta Speck (2010, p. 13), o realizador vai além da imagem-movimento, para trazer à tona a imagem-tempo, cuja virtualidade é sempre tomada “pelo seu pensamento político que evita as práticas profundamente enraizadas de representação e permitem a criação de novas perspectivas”⁵. O enredo, sobre o assassinato de três membros de uma família apresenta-se em um primeiro momento como um suspense comercial⁶, com a predominância de imagens-movimento, a fim de entreter os espectadores com a impressão de realidade. No entanto, quando rupturas passam a ser realizadas por imagens-tempo, entre outros recursos, o cineasta induz o público a refletir sobre o consumo cotidiano de imagens de violência. A sequência do controle remoto é um exemplo desse último caso.

É por esse direcionamento, no âmbito da violência que escapa pelos pontos abertos pela descontinuidade, ou seja, pelas anomalias anacrônicas que quebram o “feitiço” da impressão de realidade, que se chama a atenção para a obra como meio e para a relação que se tece com ela e com o cinema em geral. Essa construção deriva da visão crítica que o realizador tem em relação à onipresença, à forma e aos efeitos do retrato da violência nos filmes comerciais. De acordo com Haneke (2014, p. 575, tradução nossa), o tamanho monumental e a velocidade dinâmica das imagens, assim como a capacidade que elas têm de fazer ou de simular a realidade virtualmente na tela, “as predestinam a uma recepção narcotizada, isto é, *anti-reflexiva*” (destaque do autor)⁷.

5 No texto original em inglês: “Thinking the virtual is always a political thinking that eschews deeply-engrained practices of representation and allows the creation of new perspectives” (SPECK, 2010, p. 13).

6 Badiou (2015, p. 81) tem uma definição para cinema comercial: aquele no qual não podemos participar como de um “conflito de ideias”. É o cinema que se limita a reproduzir um imaginário dado e não estimula a criticidade do espectador. Já no cinema de arte, no qual se inclui “Violência Gratuita”, o pensamento é um elemento *sine qua non*.

7 “[...] The monumental size of its images, the speed at which its images demand to be viewed, its capacity above all other art forms to render or simulate reality virtually in toto, to make it *tangible to the senses* – in short, the medium’s capacity to *overwhelm* – downright predestine it for a narcotized, that is, an *anti-reflexive* reception” (HANEKE, 2014, p. 575, destaques do autor).

Apartes, anulação da catarse e regime cristalino

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

Na *première* em Cannes, a recepção ao longa-metragem ficou dividida. De um lado, pessoas aplaudiram o cineasta pela ousadia de obrigar o espectador a pensar criticamente o consumo de imagens de violência. De outro, pessoas abandonaram a sessão antes do fim, por se sentirem agredidas por algumas cenas. Brunette (2010, p. 67, tradução nossa) reproduz uma fala de Michael Haneke sobre esse momento: “Foi uma bagunça total. Alguns odiaram, outros amaram, e isso me provou que o filme estava funcionando como eu pretendia”⁸. A estrutura fílmica dessa produção foi cartografada por Wheatley (2009) e, apesar das terminologias diferentes, parece se alinhar à síntese entre continuidade e descontinuidade, ou entre imagens-movimento e imagens-tempo, tratada por Badiou (2015).

⁸ “It was a total mess. Some hated it, and some loved it, and that gave me proof that it was working as I'd intended” (BRUNETTE, 2010, p. 67).

Para Wheatley (2009), Haneke criou uma estrutura híbrida com características do cinema realista clássico (*classic realist cinema*) e do contracinema (*counter-cinema*). O primeiro, conceitua a autora, remonta à época de ouro do cinema norte-americano, que tem Hollywood como epicentro e atende aos preceitos da cultura de massa: é narrativo, comercial e com foco no entretenimento. Já o segundo é um movimento de contracorrente que ganhou força a partir dos anos 1960, encabeçado principalmente por cineastas europeus, cujo principal alvo era a consciência crítica dos espectadores acerca do aparato cinematográfico dominante – o norte-americano. Apesar das curtas definições aqui apresentadas, é possível relacionar o primeiro ao cinema clássico, aquele anterior à

Segunda Guerra Mundial, no qual predominam as imagens-movimento; e o segundo, ao cinema moderno, que eclode no pós-guerra, no qual se observa um uso mais volumoso das imagens-tempo. De um lado está a valorização da ação; do outro, a do pensamento.

De acordo com Wheatley (2009), do primeiro ao 86º plano⁹, isto é, nos 29 minutos iniciais, “Violência Gratuita” adere às características do cinema realista clássico, a fim de conquistar o espectador, da maneira mais convencional. Neste trecho, que abrange desde a viagem de carro à casa de veraneio até o momento em que a família é feita refém, o público é levado a se solidarizar com as vítimas. O predomínio das imagens-movimento, das relações de ação e reação e do aumento vertiginoso de cortes nos instantes de maior tensão fazem a audiência se concentrar no enredo, como se tudo aquilo fosse real. Além disso, dada a cultura de consumo de imagens de violência como entretenimento, analisada por Singer (2004) e Sontag (2003), existe uma espécie de prazer embutida no ato de assistir a um filme de suspense¹⁰.

Do 87º ao 324º e último plano, o longa-metragem é absolutamente outro. Haneke usa, entre as imagens-movimento, diferentes recursos comuns ao contracinema, a fim de fazer o espectador refletir criticamente sobre o consumo que faz das imagens de violência como entretenimento. O primeiro recurso é o chamado aparte, quando um personagem olha diretamente para a objetiva da câmera para se reportar ao público. Ao longo do filme, há quatro apartes, nos planos 87º, 138º, 283º e 324º, todos protagonizados por Paul. O primeiro, uma piscada de olho do assassino, é de suma importância, pois estabelece, de imediato, uma relação de cumplicidade entre os torturadores e o público.

Nos 29 minutos iniciais de projeção, a audiência é levada a se solidarizar com os Schobers, mas, após o primeiro aparte, Haneke a submete a uma aliança com Paul e Peter. Essa estratégia é eficaz, pois, ao delinear um conflito interno naqueles que estão diante da tela, colocando em xeque os sentimentos humanitários por meio da imposição de uma cumplicidade para com os assassinos, chama-se a atenção para o filme como meio. A impressão de realidade que imperava até então sofre um choque brusco e segue como que em quarentena, enquanto os espectadores tentam compreender do que trata a película. Há, portanto, algo a ser desvendado pelo pensamento, e o cineasta dá dicas nos dois apartes intermediários, que são verbalizados. No 138º plano, Paul se dirige à câmera e diz: “O que você acha? Acha que eles [os Schobers] têm chances de ganhar [a aposta]? Está do lado deles, é? Em quem vai apostar?” (tradução nossa). No

9 A divisão do filme por planos foi realizada pelos autores deste artigo. Wheatley (2009) se refere às cenas apenas por meio de descrições do enredo.

10 De acordo com Singer (2004), as inovações tecnológicas que marcaram o fim do século 19 e o início do século 20, como os bondes elétricos, os automóveis utilitários e as grandes máquinas nas indústrias, fizeram do suspense, entendido aqui como um medo real da morte iminente, uma sensação da vida diária. As pessoas passaram a conviver com um temor constante de atropelamentos, de acidentes de trânsito e até de explosões de equipamentos durante a jornada de trabalho. No entanto, não levou muito tempo até que a indústria do entretenimento se baseasse nessa nova realidade na tentativa de monetizar altas somas. Esse suspense passou a ser utilizado como matéria-prima para a criação de divertimentos populares: parques de diversões, museus melodramáticos, peças de teatro sobre desastres e, é claro, salas de cinema. Nesses locais, os cidadãos, como clientes, podiam ver a morte sem temer o fio de sua gадanha, sentir o frio na barriga característico do medo sem sofrer qualquer lesão corporal. E de lá para cá, a intensidade dessa sensação transfigurada em divertimento e consequentemente em prazer teve de

ser elevada pouco a pouco, pois a percepção humana é mutável e se torna apática depois de um tempo exposta a um mesmo padrão. É por isso que Sontag (2003) afirma que uma imagem que teria feito qualquer plateia virar a cara de nojo, 40 anos atrás, é apreciada hoje sem qualquer constrangimento por adolescentes nos cinemas.

11 “[...] Faced with the horrific scenes like those depicted in *Funny Games*, the audience tends to identify with the victims automatically. Yet by having the killers constantly looking into the camera, winking, and addressing the audience directly [...] Haneke denies the audience this kind of easy solution. As a result, the audience realizes that they are the observers, not the victims. Haneke’s game with the audience is to make them share the Schobers’ agony, while permitting them to move [...] together with the psychopathic killers. This suggests that the audience functions as an accomplice to the torture of the Schobers” (LAINE, 2010, p.57, destaque da autora).

283º, ele dá sequência à provocação: “Isto [quantidade de torturas] já chega? Você quer um final real, com um desfecho plausível, certo?” (tradução nossa). O último aparte é um olhar malicioso do assassino, já na casa de outra família, indicando que Peter e ele vão repetir ali tudo o que fizeram aos Schobers. Sobre os sentimentos do público, Laine (2010, p. 57, tradução nossa, destaque da autora) considera que

[...] Face a cenas horríveis como aquelas retratadas em *Violência Gratuita*, a audiência tende a se identificar com as vítimas automaticamente. Mas ao ter os assassinos olhando de forma constante para a câmera, piscando e se reportando à audiência diretamente [...] Haneke nega esse tipo de fácil solução. Como resultado, os espectadores realizam que são observadores, não vítimas. O jogo de Haneke é fazê-los dividir a agonia dos Schobers, enquanto lhes permite se mover [...] juntamente com os assassinos psicopatas. Isso sugere que o público funciona como cúmplice para a tortura dos Schobers¹¹.

O conflito estabelecido pelos apartes faz os espectadores se sentirem culpados por assistir ao “Violência Gratuita”. Essa sensação, indubitavelmente desagradável, é intensificada por outro recurso: a anulação da catarse. Nietzsche (1988) trata a catarse como o resultado do arrebatamento que toma conta do público na tragédia grega, derivado da combinação da embriaguez, do êxtase e do terror relacionados ao deus Dionísio (traduzidos sobretudo pela música e pelo ritmo ditirâmicos) com a aparência contemplativa que remete a Apolo (nas características mitológicas do enredo e na interpretação dos atores). Nesse arrebatamento, a plateia é “encantada” por Dionísio a tal ponto, que ela se extermina, esquece-se de si mesma e da própria vida, para participar das ações representadas pelos atores como se estivesse em outro corpo, sob a égide de um outro caráter. Ao fim dessa incursão, é beneficiada com um momento de paz, uma vez que se reencontra renascida, renovada e reconciliada consigo mesma, como que diante da possibilidade de um novo começo. Nas palavras do autor, (1988, p. 39), quando se alcança esse último estágio, quebram-se “todas as barreiras rígidas e hostis que a miséria, a arbitrariedade ou o ‘modo insolente’ haviam estabelecido entre os homens.”

No longa-metragem, Haneke abre mão desse recurso propositalmente para que os espectadores não sintam esse momento de paz. O cineasta alcança esse objetivo ao atrofiar ao máximo os momentos de clímax, a saber, os assassinatos de Schorsch, Georg e Anna: o filme não mostra nenhum deles morrendo explicitamente, evitando assim que o público abandone a si mesmo para participar de tais acontecimentos em

um arrebatamento coletivo. Quando Schorschi é assassinado por Peter, na sala da casa de veraneio, a câmera está na cozinha, juntamente de Paul, que prepara um sanduíche para si. Na vez de Georg, que também morre na sala, o plano enquadra apenas os dois criminosos. Já Anna é jogada no lago que fica aos fundos da propriedade e não é vista mais depois disso. Somente no caso do garoto, o corpo é mostrado logo após o crime, em um plano-sequência de 11 minutos. A contemplação dele, única possibilidade, tem um efeito efetivamente devastador, uma vez que destaca o espectador na posição de espectador e cúmplice dos assassinos.

Pode parecer contraditório que, no fim do século 20, época em que quanto mais violento é o filme, mais diversão ele oferece à sociedade, uma produção classificada comercialmente como suspense, apesar da crítica ao gênero, consiga chocar pela ausência de imagens de assassinatos. Diante de tudo o que foi exposto até aqui, é possível afirmar que esse resultado só é alcançado porque Haneke faz de “Violência Gratuita” uma espécie de armadilha à audiência, como mostra Wheatley (2009). Primeiro ele a atrai, em seguida a implica como cúmplice das torturas e dos assassinatos, para, depois, e até o fim da projeção, estimular o aumento do seu mal-estar, de forma que isso abra um espaço definitivo para a reflexão. Essa intenção fica também clara em uma declaração dada pelo cineasta em uma entrevista reproduzida por Brunette (2010, p. 57, tradução nossa): “O filme precisa ser inquietante. Foi o único filme que fiz para provocar. [...] Fiquei feliz em dar um tipo de tapa para despertar [o público]: Veja o que você normalmente assiste!”¹².

Em diálogo com a cartografia realizada por Wheatley (2009), o uso da imagem-tempo na sequência do controle remoto contribui com o objetivo do realizador. Neste trecho, que ocorre após a morte de Schorschi, Paul obriga Anna a participar de uma brincadeira, enquanto Peter vigia Georg, que está ferido sobre o sofá – a perna dele fora quebrada. O nome da brincadeira é “a esposa amorosa” ou “na faca ou a tiro, perder sua vida pode ser divertido” (tradução nossa), na qual a mulher poderá escolher quem será o próximo a morrer, assim como com qual instrumento (espingarda ou faca), se for capaz de recitar uma única oração de modo fervoroso. Enquanto Paul explica as regras, porém, Anna percebe a espingarda sobre uma mesa próxima. Em um movimento rápido, ela toma a arma, aponta para Peter e atira. O público vê o tiro acertando em cheio o tórax do assassino, que cai instantaneamente morto, no canto da sala da casa.

¹² “The film must be unsettling. It’s the only film I made to provoke. [...] It made me happy to give an awakening kind of slap: Look at what you normally watch!” (BRUNETTE, 2010, p. 57).

Na *première* no Festival de Cannes, as pessoas comemoraram essa sequência com palmas, pela revanche que implicava contra a dupla de assassinos. No entanto, e assim como todo o filme, há uma armadilha embutida ali. Logo após a morte de Peter, Paul agride a mulher e procura por um controle remoto. Quando o encontra, ele aperta o botão “rebobinar” e todas as cenas voltam no tempo até o momento em que Anna vai novamente pegar a espingarda. Na retomada da sequência e sabendo de antemão o que iria acontecer, Paul se antecipa e não permite que ela tenha acesso à arma. Na França, essa continuidade, ou melhor, essa descontinuidade substituiu os aplausos pelo silêncio na sala de exibição. A explicação é que Haneke submete o público a uma falsa catarse, a fim de frustrá-lo ainda mais e de confirmar tudo o que foi dito e estabelecido até então. “Quando a cena foi rebobinada [em Cannes], houve silêncio absoluto, porque eles [espectadores] entenderam que se deixaram [...] manipular. Porque eles haviam aplaudido um assassinato. Isso era o que eu queria mostrar”, declarou o cineasta, de acordo com Brunette (2010, p. 67, tradução nossa)¹³.

13 “When it was rewound, there was total silence, because they understood that they had let themselves be totally manipulated. Because they had applauded a murder. That’s what I wanted to show” (BRUNETTE, 2010, p. 67).

A imagem-tempo se manifesta de maneira singular na sequência do controle remoto. Trata-se do trecho no qual as cenas, em uma unidade estabelecida previamente pela montagem, correm de trás para frente e rompem retroativamente com o esquema sensório-motor que acabou de completar o próprio ciclo. A particularidade dessa imagem-tempo se deve ao fato de ser também uma imagem-cristal, por obedecer ao regime que Deleuze (1990) denomina de cristalino. Todas essas características fazem a potência do falso se revelar nessa imagem – outro conceito do filósofo que vai contra toda e qualquer impressão de realidade ou verdade absoluta no cinema, o que é naturalmente estimulante à consciência crítica.

A imagem-cristal é um tipo de imagem-tempo, que apresenta, portanto, o tempo de forma direta, na sua completude, sem adesão à lógica do esquema sensório-motor. Essa apresentação, no entanto, tem uma especificidade: ela evidencia a relação cíclica que existe, em um mesmo instante, entre o presente, na imagem tida como atual, e o passado imediato a esse presente, chamado de imagem virtual ou de imagem especular. No senso comum, pensa-se o presente e o passado como tempos distintos: primeiro se tem o agora e, somente na sequência, o outrora desse agora. Na concepção bergsoniana, que serviu de base para a teoria de Deleuze, esses dois elementos coexistem no mesmo tempo, pois a relação que os une é contínua, sem a possibilidade de interrupção.

De acordo com Deleuze (1966, p. 45), “essencialmente, a duração é memória, consciência, liberdade. Ela é consciência e liberdade, porque é memória em primeiro lugar”. O autor ressalta que Henri Bergson apresenta a identidade da memória com a própria duração por meio da acumulação e da conservação do passado no presente, pois a memória consiste em um progresso do passado em direção ao presente e não numa regressão do presente ao passado. O ponto de partida é o passado. Parte-se de um “estado virtual” que é conduzido aos poucos, por uma série de planos de consciência diferentes, até o momento em que é materializado numa percepção atual: “isto é, até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, ou seja, enfim, até esse plano extremo de nossa consciência em que se desenha nosso corpo. Nesse estado virtual consiste a lembrança pura” (BERGSON, 1999, p. 280).

Assim, e inicialmente, ao se situar no passado, o que Bergson (1999) descreve, em geral, é um salto na ontologia. Uma vez dado esse salto, a lembrança ganha aos poucos uma existência psicológica ao passar do estado virtual para o estado atual. Por outro lado, a lembrança pura não tem qualquer existência psicológica, pois é inconsciente, inativa e virtual¹⁴. É possível afirmar nesse sentido que “[...] o passado é ‘contemporâneo’ do presente que ele *foi*” (DELEUZE, 1966, p. 54, destaque do autor). Ao analisar essa contemporaneidade, Deleuze (1966) salienta que o passado não apenas existe conjuntamente com o presente que ele foi um dia, como também, ao contrário do presente que passa, o passado se conserva em si, integralmente, pois todo o nosso passado coexiste com cada momento presente.

Contudo, Bergson (1999) destaca que, por um lado, não convém ao presente definir-se como aquilo que é mais intenso, pois é sensório-motor, o que o torna responsável pela ação sobre o corpo e por fazer o corpo agir constituindo o seu próprio estado. Por outro lado, o passado não executa mais uma ação, embora possa agir no momento em que está inserido numa sensação presente da qual tomará “emprestada a vitalidade” (BERGSON, 1999, p. 168). No exato momento em que a lembrança passa a agir e, então, atualiza-se, ela deixa de ser uma lembrança e torna-se percepção novamente. Entender essa dualidade na duração implica compreender o movimento de divisão realizado pelo presente que dura e que se divide a cada instante em duas direções: uma delas dilatada e orientada em relação ao passado e a outra contraída em direção ao futuro.

¹⁴ “Ainsi se définit un inconsciente psychologique, distinct de l'inconscient ontologique. Celui-ci correspond au souvenir pur, virtuel, impassible, inactif, *en soi*. Celui-là représente le mouvement du souvenir en train de s'actualiser: alors, tels les possibles leibniziens, les souvenirs tendent à s'incarner, font pression pour être reçus – si bien qu'il faut tout un refoulement issu du présent, et de 'l'attention à la vie', pour repousser ceux qui sont inutiles ou dangereux. Il n'y a nulle contradiction entre ces deux descriptions de deux inconscientes distinctes. Bien plus, tout Matière et Mémoire se joue entre les deux, avec des conséquences qui nous resistent à analyser” (DELEUZE, 1966, p. 69-70, destaque do autor).

Com o intuito de compreender como uma lembrança pura se atualiza, é necessário que não haja confusão entre a “invocação à lembrança” e a “evocação da imagem”, pois a invocação da lembrança realiza um salto que a instala em certa região do passado, no virtual, em um determinado nível de contração. Conforme sublinha Deleuze (1966, p. 59), essa invocação exprime “a dimensão propriamente ontológica do homem, ou melhor, da memória”. Esse movimento de conservação do passado em si e o seu prolongamento no presente supõe uma contração que, em sua própria essência, designa a diferença, pois torna impossível uma repetição ao destruir a própria novidade. Sob essa perspectiva, pensar a relação entre o atual e o virtual implica um circuito no qual “ora o atual remete a virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual” (DELEUZE, 1996, p. 185). Um objeto é apagado e criado em cada circuito.

No virtual há um plano que é dividido numa multiplicidade de planos, de acordo com “os cortes do *continuum* e as divisões do impulso que marcam uma atualização dos virtuais” (DELEUZE, 1996, p. 180). Porém, de acordo com os caminhos que levam ao virtual, todos os planos formam apenas um único. O atual se torna um produto, um complemento, o objeto de uma atualização que não tem por sujeito senão o virtual. Ao pensar nessa relação entre as imagens atuais e as imagens virtuais torna-se evidente o modo como essas imagens se perseguem continuamente e apontam uma para a outra em torno de um ponto de indiscernibilidade. A imagem atual e a imagem virtual se aglutinam formando uma imagem bifacial que é, ao mesmo tempo, atual e virtual: a imagem-cristal.

Assim, podemos afirmar que, no âmbito cinematográfico, a imagem, seja ela qual for, é presente e passada, “ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo” (DELEUZE, 1990, p. 59). O que a especificidade da imagem-cristal faz é mostrar exatamente essa ligação, que não é óbvia na imagem-movimento, concentrada apenas naquilo que é atual. Na imagem-cristal, é como se as imagens atual e virtual estivessem enclausuradas dentro de um cristal, que, conforme fosse girado, mostraria a relação fundamental entre ambas. Trata-se, efetivamente, da própria fundação do tempo, anterior a todas as convenções cronológicas.

Na sequência do controle remoto em “Violência Gratuita”, temos, primeiramente, um conjunto de imagens atuais, dentro do escopo do esquema sensorio-motor, com a predominância de imagens-movimento. Paul estabelece um novo jogo. Anna pega a

espingarda e atira em Peter. Paul apanha um controle remoto e aperta o botão “rebobinar”. Essas imagens atuais, já unificadas por conta da montagem, cristalizam-se, isto é, transformam-se em imagem virtual em algum ponto entre o acionamento do botão e o início da volta ao tempo. Segundo Deleuze (1990), esse ponto é indiscernível, pois, apesar de não excluir as diferenças entre imagem atual e imagem virtual, ele não pode ser precisamente especificado. A imagem virtual que se segue, o passado imediato do presente concluído pouco antes, é a própria imagem-cristal e, conseqüentemente, a imagem-tempo. É ela que evidencia a relação entre o agora e o outrora, levando-se em conta a anomalia anacrônica de que é constituída, baseada na não obediência às convenções temporais. Essa imagem-cristal expõe uma coalescência, o aspecto bifacial do material cinematográfico, o circuito fundamental entre presente e passado, negligenciado pelo esquema sensório-motor.

Após a imagem-cristal, o primeiro momento é retomado em um novo esquema sensório-motor, mas já transformado de acordo com o objetivo do cineasta, que é o de provocar uma falsa catarse e, com isso, estimular uma reflexão no público. Agora, enquanto ouve as regras do jogo do qual será obrigada a participar, Anna tenta pegar a espingarda, mas Paul se antecipa e a apanha primeiro, evitando a morte de Peter. Essa mudança encontra uma explicação no regime cristalino, que é complementar à noção de imagem-cristal e, também, de imagem-tempo. Para compreender os efeitos desse regime na sequência do controle remoto, precisamos percorrer os quatro pontos que o constituem: a descrição, a oposição entre real e imaginário, a narração falsificante e, por fim, a narrativa.

Deleuze (1990) explica o regime cristalino considerando a oposição existente ao chamado regime orgânico. O regime cristalino estaria relacionado aos conceitos próprios da imagem-tempo, enquanto o regime orgânico tem relação com aqueles da imagem-movimento. Essa diferença fica mais clara quando observamos o primeiro dos quatro pontos citados no parágrafo anterior, ou seja, a descrição. No regime orgânico, as imagens feitas pela câmera de objetos, de cenários e de ações pressupõem a independência desses mesmos objetos, cenários e ações. É como se todos existissem previamente, mesmo que componham estruturas construídas só para a produção cinematográfica. Em outras palavras, desde o primeiro momento, eles são tratados como reais, para proporcionar ao espectador a impressão de realidade. No regime cristalino,

por sua vez, as imagens valem pelos objetos. Elas não só os substituem, mas também os apagam e os recriam, gerando contradições das mais diversas.

Na primeira das três partes da sequência do controle remoto, na qual Anna mata Peter, a descrição é orgânica. As cenas se desenrolam obedecendo à lógica do esquema sensório-motor e da imagem-movimento. Tudo parece independente da filmagem. No entanto, na segunda parte, que é a imagem-cristal, o regime cristalino entra em cena e “apaga” o que havia acontecido no momento imediatamente anterior. A ideia de voltar no tempo está popularmente relacionada à vontade de desfazer acontecimentos desagradáveis. No longa-metragem, essa vontade é a de Paul, que não queria que o amigo e companheiro de torturas tivesse sido assassinado. Eis porque Laine (2010) diz que a estratégia hanekiana também trabalha a favor dos criminosos. Na terceira e última parte, a descrição orgânica é retomada, mas após a transformação operada pelo regime cristalino. Agora, Peter não morre mais.

Na oposição entre real e imaginário, retomamos algumas ideias já apresentadas ao longo deste artigo. O regime orgânico está baseado na continuidade; traz em si, portanto, relações localizáveis e encadeamentos legais, causais e lógicos, que fazem o espectador assistir não propriamente a uma cena ou a uma sequência, mas a uma realidade, mesmo que tudo se trate de ficção tão somente. Muito diferente disso é o regime cristalino, que abre mão da convenção do real. Não vemos só a imagem atual, mas também a imagem virtual, e ambas fecham um circuito, no qual uma corre atrás da outra, ao mesmo tempo, em coalescência. Nessa relação mútua, o aspecto imaginário aparece. Novamente na sequência do controle remoto, a primeira e a terceira partes obedecem ao regime orgânico, pela impressão de realidade que instituem, ao passo que a imagem-cristal que as separa evidencia, por sua virtualidade, a fundação do tempo, que vai muito além da convenção social cronológica e realista, determinando-se na esfera imaginária. Trata-se da manifestação de toda a força da imagem-tempo, pois possibilita ver o presente e seu passado imediato, como se um cristal do tempo fosse oferecido ao espectador.

Na narração, o foco do regime orgânico está concentrado no esquema sensório-motor. Essa estrutura precisa ser concluída toda vez que é iniciada, a fim de configurar a impressão de realidade. O uso desse recurso é evidente na primeira e na terceira partes da sequência analisada. Já o regime cristalino rompe com o esquema sensório-

motor com o uso da imagem-tempo. A rebobinagem das primeiras cenas quebra a continuidade e faz a audiência prestar atenção no meio cinematográfico em vez de se deixar levar pelo enredo. O impacto da descontinuidade abre uma espécie de fosso, de onde eclode, mais uma vez, a intenção do cineasta. Pode-se afirmar, assim, que a narração no regime cristalino é falsificante, pois promove reconfigurações que vão no caminho contrário ao dos esquemas sensório-motores. Conforme afirma Deleuze (1990, p. 161), a narração falsificante insere “no presente diferenças inexplicáveis; no passado, alternativas indecidíveis entre o verdadeiro e o falso. O homem verídico morre, todo o modelo de verdade desmorona, em favor da nova narração”.

O último ponto que devemos tratar é a narrativa, que fala a respeito da relação entre sujeito (aquele que vê) e objeto (aquilo que é visto) em um filme. Se no regime orgânico existe uma transparência sobre quem vê determinada imagem, se é uma câmera independente que circula pelo espaço (ponto de vista objetivo) ou se é um personagem do enredo (ponto de vista subjetivo), no regime cristalino não é possível ter essa certeza, em razão da indiscernibilidade que lhe é natural. “Violência Gratuita” é constituído exclusivamente por imagens-movimento nos primeiros 29 minutos. Está, portanto, dentro do regime orgânico nesse trecho. Na decupagem realizada para este artigo, nota-se que os pontos de vista objetivos predominam nesta fase inicial. Há apenas quatro planos com pontos de vista subjetivos: o 17º e o 19º, pertencentes a Anna, e o 51º e o 53º, referentes a Schorschi. Na teoria deleuziana, essa nitidez possibilita dizer que a relação entre sujeito e objeto é a da fórmula $Eu = Eu$, isto é, sabe-se exatamente de onde parte o olhar, sem ambiguidades – e se houvesse ambiguidades, elas logo se esclareceriam. As visões da câmera e as dos personagens não se confundem.

O mesmo não pode ser dito depois do primeiro aparte, quando Paul pisca um dos olhos para o público. Ao fazer uso dessa ferramenta, Haneke rompe a chamada *diege-se*, o universo no qual se passa a história do longa-metragem, possibilitando que seu conteúdo vaze para o espaço não *diegético*, aquele ocupado pela audiência. O amálgama que nasce desse evento é necessário para transformar o espectador em cúmplice dos assassinos, para que ele deixe de ser apenas alguém que assiste a um filme e se transforme em personagem. No entanto, a partir dessa mudança, a origem dos pontos de vista também deixa de ser claramente determinável. A coincidência entre os olhares da câmera e dos recém-transformados personagens não possibilita dizer se as

imagens são pontos de vista objetivos ou subjetivos. Desse modo, a fórmula $Eu = Eu$ é substituída por outra fórmula, $Eu = Outro$, na qual as visões da câmera e do público-personagem se confundem.

Todos os pontos que caracterizam o regime cristalino, assim como a imagem-cristal e até mesmo o filme em geral, sustentam o que Deleuze (1990) chama de potência do falso no cinema. Esse conceito é baseado na ideia de vontade de potência, na qual Nietzsche refuta a existência de verdades absolutas sobre toda e qualquer coisa. Para pensá-lo, Deleuze (1962) sublinha, primeiramente, a distinção existente entre vontade e força: a vontade de potência é o universo das intensidades puras, é o princípio intensivo das qualidades e das quantidades das forças, pois é por causa dela que uma força domina ou é dominada; já a força adquire a sua qualidade ou a essência por meio da relação com outras forças. Nesse contexto, o corpo, seja ele biológico, político, social ou químico, é entendido como um fenômeno múltiplo, um composto de forças dominantes ou ativas e dominadas ou reativas em embate. Embora não se confunda com o conceito de força, o conceito de vontade de potência está intrinsecamente ligado a ele.

Para Deleuze, a vontade de potência revela a sua natureza ao ser definida como um princípio para a síntese das forças, para a sua reprodução e para a sua diferença que se relaciona com o tempo. Na verdade, sublinha o autor, ela nunca se separa das forças determinadas, das suas direções, das suas qualidades, das suas quantidades; é sempre plástica e em metamorfose e nunca superior às determinações que executa numa relação de forças.

Baseado no conceito de vontade de poder de Nietzsche, Deleuze (1965) também afirma que a potência é a relação de uma força com as outras forças na qual existe o poder de afetar ou de ser afetado. Nesse processo, a relação é sempre efetuada, e o poder, sempre preenchido. Ele sublinha que a vontade é a relação da força com a força, e, justamente por isso, é preciso evitar contrassensos acerca da vontade de poder nietzschiana, pois esse princípio não indica que a vontade deseje dominar ou queira o poder.

Como força criadora, essa vontade de poder é capaz de dar origem a mundos, o que torna impossível discernir o verdadeiro do falso. Realizando uma crítica da vontade de verdade e afirmando uma certa vontade de ilusão ou potência do falso, Deleuze diz que, ao “eivar o falso à potência, a vida libertava-se das aparências assim como da verdade: nem verdadeiro nem falso, alternativa indecível, mas potência do falso, von-

tade decisória” (DELEUZE, 1965, p. 188). Assim, e de volta ao âmbito cinematográfico, a ideia de potência do falso se dá no intuito de delinear não um cinema da verdade, supondo que haja verdades absolutas e que elas possam ser representadas na tela, mas a verdade do cinema, isto é, a exploração das muitas possibilidades artísticas e criativas propiciadas pelo meio, mesmo que pareçam contraditórias.

Compreendemos que a potência do falso é também o princípio mais geral a determinar o conjunto das relações na imagem-tempo direta. Num mundo, duas personagens se conhecem, em outro não se conhecem, em outro, uma conhece a outra, no outro, enfim, é a outra que conhece a primeira [...]: todos esses mundos pertencem ao mesmo universo e constituem as modificações da mesma história. A narração não é mais uma narração verídica que se encadeia com descrições reais (sensório-motoras). É a um só tempo que a descrição se torna seu próprio objeto, que a narração se torna temporal e falsificante (DELEUZE, 1990, p. 161-162).

A potência do falso só existe, de acordo com Deleuze (1990), quando há diversas possibilidades que se remetem e que se penetram umas às outras. Tomando “Violência Gratuita” por inteiro, em um primeiro momento temos um suspense aparentemente convencional, que pouco tempo depois surpreende ao implicar os espectadores como cúmplices de assassinos e de exigir uma reflexão acerca do consumo coletivo de imagens de violência. Em um mundo, o espectador é solidário à família e, em outro, colabora com os criminosos. Em outros dois mundos contraditórios, Peter é morto por Anna, e Peter é salvo por Paul, respectivamente. Todas essas possibilidades são coexistentes no universo criado por Haneke, universo que não fica preso aos quatro cantos da tela, mas que vaza por entre o público, contaminando-o com sua essência problematizante. Aqui, cabe lembrar uma declaração do cineasta reproduzida pelo documentário “24 Wirklichkeiten in der Sekunde” (2015), de Nina Kusturica e Eva Testor: “Eu sempre digo que filme é 24 mentiras por segundo a serviço da verdade. Ou a serviço da tentativa de encontrar a verdade. Eu não sei o que é realidade também” (tradução nossa). Em outras palavras, é a busca pela própria verdade do cinema.

Considerações conclusivas

A estratégia filmica desenvolvida por Michael Haneke em “Violência Gratuita” reafirma um aspecto sobre a questão do tempo marcada por Deleuze (1990, p. 159): se levarmos em conta a história do pensamento, constataremos que “o tempo sempre pôs em crise a noção de verdade. Não que a verdade varie conforme as épocas. Não é o [...] conteúdo empírico, é a forma, [...] a força pura do tempo que põe a verdade em crise”. No longa-metragem que analisamos ao longo das páginas anteriores, o cineasta usa o tempo de diferentes formas, em uma síntese sem dúvida filosófica, a fim de obrigar o espectador a abrir mão da única verdade que acredita inicialmente para se engajar em uma espécie de jogo ao mesmo tempo desagradável e revelador de múltiplas, contraditórias e coexistentes verdades.

Nos 29 minutos iniciais do filme, o tempo aparece de forma convencional, ou seja, cronologicamente montado e enclausurado na cápsula diegética, com o objetivo de conquistar o interesse da audiência pela história que é contada. Trata-se do uso da representação indireta do tempo, proporcionada pelas imagens-movimento, com vistas a um suposto entretenimento passivo, fórmula que estimula a sensação de prazer, apesar das cenas e das sequências de violência – os assassinatos dos Schobers ocorrem sempre fora do enquadramento da câmera, mas a violência subsiste da mesma forma. Até aqui, tudo de acordo com o que é aceito socialmente, com base numa convenção, ou uma verdade, construída ao longo de, pelo menos, doze décadas, conforme atesta Singer (2004) na retrospectiva que realiza sobre o consumo do suspense como artigo de divertimento popular.

Mais adiante, e graças ao primeiro aparte, no entanto, a cápsula diegética sofre uma fissura, e todos os elementos do longa-metragem, incluindo o tempo, vazam da tela para a sala de exibição. Essa ocorrência, rara de modo geral no cinema, traz consigo novas e profundas implicações: o público se torna personagem ao ter de assumir o papel de cúmplice dos assassinos, e o tempo do filme passa a ser o mesmo para todos, dentro e fora da tela. Esse mesmo tempo adquire ainda mais autonomia nos últimos dez minutos de projeção, quando atinge a sua expressão máxima na anomalia anacrônica da imagem-cristal, situada na sequência do controle remoto. Todas essas mudanças transferem a atenção do espectador da história para o meio em si, a fim de desvendar o que

se passa ali. A verdade dos primeiros minutos não se equipara às verdades dos minutos finais. O pensamento crítico destitui por completo o prazer do entretenimento.

Com base no pensamento de Badiou (2015), Haneke realiza uma síntese entre dois elementos heterogêneos, a continuidade e a descontinuidade, que relacionamos aos conceitos de imagem-movimento e de imagem-tempo em Deleuze (1983; 1990) e nas características do cinema realista clássico e do contracinema em Wheatley (2009). Essa engenhosidade, que quebra os padrões de representação naturalizados pela sétima arte, define-se como uma situação filosófica e revela, de modo preciso, o caráter ontológico de uma produção fílmica, na dialética entre o “ser” e o “parecer” real. Conforme atesta Badiou (2015, p. 46), na questão relativa ao tempo, “a grandeza do cinema não está em reproduzir a distinção de Bergson entre tempo construído e duração pura, e sim em mostrar que é possível sintetizar as duas coisas”. Mais uma vez, a sequência do controle remoto é um exemplo disso, por causa da sua constituição tripartite entre imagem-movimento/imagem-cristal/imagem-movimento.

Com o uso de recursos contracinemáticos de ordem temporal, como a imagem-cristal, o realizador determina rupturas diegéticas, das quais eclodem novas verdades que fazem o público se sentir culpado pela morte dos Schobers e refletir sobre o consumo de imagens de violência por entretenimento, hábito tão estimulado pelo cinema norte-americano e comercial. Como diz Brunette (2010, p. 2, tradução nossa), “ele [...] desafia críticos e espectadores [...] a considerar a própria responsabilidade por aquilo que assistem e a perguntar o que realmente fazem quando procuram ser ‘meramente’ entretidos por um suspense de estúdio”¹⁵.

A reação dividida daqueles que assistiram à *première* do longa-metragem no Festival de Cannes em 1997 fez o cineasta austríaco declarar que a estratégia fílmica havia funcionado como pretendia. Ele consegue, com efeito, desnaturalizar algo há muito naturalizado, isto é, o consumo do suspense como divertimento, utilizando imagens de violência. É impossível mensurar por quanto tempo essa desnaturalização mantém seu efeito, quando atinge propriamente a audiência, mas é certa a sua capacidade de promover uma reflexão crítica a respeito do assunto. É como se, em um dado momento, o espectador se perguntasse: “por que estou assistindo a isso?”. Wheatley (2009, p. 2, tradução nossa) fala sobre o potencial de alguns filmes, assim como da arte em geral, dar origem a profundas reflexões:

¹⁵ “He has [...] challenged critics and film viewers [...] to consider their own responsibility for what they watch and to ask themselves just what it is they are *really* doing when they seek to be ‘merely’ entertained by a studio-produced [...] thriller” (BRUNETTE, (2010, p. 2, destaque do autor).

Drama, literatura, poesia e filme trabalham ideias de padrões de comportamento e suas consequências. Afinal de contas, o humorista e o cartunista, assim como o artista e o escritor, comentam e criticam o clima prevalecente tão efetivamente como os ‘filósofos’. [Simon] Blackburn coloca desta maneira: “O impacto da campanha de um novelista, como Harriet Beecher Stowe, Dickens, Zola ou Solzhenitsyn, pode ser muito maior do que aquela de um teorista acadêmico. Uma única fotografia pode ter feito mais para interromper a Guerra do Vietnã do que todos os escritos de filósofos morais da época”¹⁶.

16 “Drama, literature, poetry and film all work out ideas of standards of behaviour and their consequences. After all, the satirist and cartoonist, as well as the artist and the novelist, comment on and criticise the prevailing climate just as effectively as ‘philosophers’. [Simon] Blackburn puts in thus: ‘The impact of a campaigning novelist, such as Harriet Beecher Stowe, Dickens, Zola or Solzhenitsyn, may be much greater than that of the academic theorist. A single photograph may have done more to halt the Vietnam War than all the writings of moral philosophers of the time together’” (WHEATLEY, 2009, p. 2)

Assim como Badiou (2015) fala do ato filosófico inerente à síntese cinematográfica, Deleuze (1990) afirma que, ao impedir a percepção de se prolongar em ação, o uso da imagem-tempo abre espaço ao pensamento. Desse modo, não seria nenhum exagero considerar Haneke um filósofo do cinema, pelo resultado final de “Violência Gratuita”. É justamente essa característica que também eleva o longa-metragem ao status de arte, pois, de acordo com o próprio realizador, “se o cinema quer ser uma arte, é preciso encontrar os meios que levam a outras reflexões” (BRUNETTE, 2010, p. 152, tradução nossa)¹⁷. Trata-se, em suma, de um filme necessário, tanto para compreender como para problematizar convenções que nos acompanham desde sempre, como a de que a violência é também um artigo de consumo e, conseqüentemente, uma fonte de prazer genuíno.

Referências

17 “If cinema wants to be an art, it must find the means that lead to other reflections” (BRUNETTE, 2010, p. 152).

24 WIRKLICHKEITEN in der Sekunde. Direção: Nina Kusturica, Eva Testor. Produção: NK Projects. Áustria: NK Projects, 2005. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=bQDmGEo1pWw>>. Acessado em 24 fev. 2016.

BADIOU, Alain. O cinema como experimentação filosófica. In: YOEL, Gerardo (Org.). *Pensar o cinema: imagem, ética e filosofia*. São Paulo: Cosac Naify, 2015, p. 31-82. (Cinema, teatro e modernidade, 19).

BADIOU, Alain. *Cinema*. Cambridge: Polity, 2013.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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

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

DELEUZE, Gilles. *Nietzsche et la philosophie*. Paris: Presses Universitaires de France, 1962.

DELEUZE, Gilles. *Nietzsche*. Paris: Presses Universitaires de France, 1965.

DELEUZE, Gilles. *Le bergsonisme*. Paris: Presses Universitaires de France, 1966.

DELEUZE, Gilles. *Cinéma I: l'image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.

DELEUZE, Gilles. *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. *Dialogues*. Paris: Flammarion, 1996.

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

LAINÉ, Tarja. Haneke's "Funny" Games with the audience (revisited). In: PRICE, Brian; RHODES, J. D. (Eds.). *On Michael Haneke*. Detroit: Wayne State University Press, 2010. p. 51-60.

NIETZSCHE, Friedrich. *A origem da tragédia*. 5. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1988.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, V. R. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 95-123. (Cinema, teatro e modernidade, 1).

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. [E-book.] São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SPECK, Oliver. *Funny frames: the filmic concepts of Michael Haneke*. Nova York: Continuum, 2010.

VIOLÊNCIA gratuita. Direção: Michael Haneke. Produção: Veit Heiduschka. Intérpretes: Susanne Lothar; Ulrich Mühe; Arno Frisch; Frank Giering; Stefan Clapczynski. Áustria: Wega Film; Filmfonds Wien; Österreichischer Rundfunk; Österreichisches Filminstitut, 1997. 1 DVD (108 min), son., color.

WHEATLEY, Catherine. *Michael Haneke's cinema*. New York: Berghahn Books, 2009.