

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Marília Xavier de Lima

O Realismo Reflexivo em Michael Haneke: Análise da Experiência Afetiva do Espectador no
filme *Caché*

Juiz de Fora
Fevereiro 2012

MARÍLIA XAVIER DE LIMA

O Realismo Reflexivo em Michael Haneke: Análise da Experiência Afetiva do Espectador no filme *Caché*

Trabalho de Conclusão de Curso
Apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, na área de concentração em Comunicação e Sociedade, na linha de pesquisa em *Estética, Redes e Tecnocultura*.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora
Fevereiro 2012

Juiz de Fora
Fevereiro 2012

Marília Xavier de Lima

O Realismo Reflexivo em Michael Haneke: Análise da Experiência Afetiva do Espectador no filme *Caché*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação, na área de concentração em Comunicação e Sociedade, na linha de pesquisa em *Estética, Redes e Tecnocultura*.

Orientador: Nilson Assunção Alvarenga

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em 12/03/2012 pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (UFJF) - Orientador

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Junior – Convidado

Prof. Dr. César Geraldo Guimarães (UFMG) – Convidado

Juiz de Fora
Fevereiro de 2012

Em memória de
meu pai.

AGRADECIMENTOS

A Cida, minha mãe, e ao meu irmão Leandro, que acreditaram em mim e tornaram possíveis minhas escolhas.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga, que fez e sempre fará parte da minha formação acadêmica, e que me proporcionou diversas oportunidades profissionais que me deram experiência na área do cinema, o que contribui para o aperfeiçoamento de minha bagagem teórica. Além da amizade e ajuda que me deu em diversas situações.

Aos Prof. Dr. Potiguara Mendes e Prof. Dr. César Guimarães pelas reflexões e por terem aceitado fazer parte da conclusão desta pesquisa.

Aos/às amigos/as Thais Pereira Araújo, Eduardo Vanini, Pedro Nogueira, Wagner Emerich e Tamires Fortuna, Ana Cristina Brandão que, com carinho e apoio, acompanharam-me nessa trajetória.

RESUMO

Essa pesquisa propõe um estudo acerca da experiência espectral envolvida no realismo cinematográfico contemporâneo. A partir dos conceitos de André Bazin acerca do cinema realista, pretendemos compreender um tipo específico de realismo, que chamamos de reflexivo, e que será analisado no filme *Caché*, 2005, de Michael Haneke. Veremos que, nesse longa, a forma como a imagem é trabalhada permite ao espectador sempre repensar o que está vendo, isso por causa da experiência afetiva envolvida no processo perceptivo. Nesse caminho, tal maneira de entender o realismo será analisada da perspectiva da imagem-tempo do filósofo Gilles Deleuze em seus estudos sobre cinema. Buscando, com isso, uma articulação entre a noção de afeto com a do pensamento na espectralidade do filme. Para tal, apontamos aspectos fundamentais das atuais teorias da afetividade na pesquisa do cinema, como a de Anne Rutherford, Brigitte Peucker e Vivian Sobchack. Dessa forma, o presente estudo busca compreender a experiência de afetividade, bem como a experiência reflexiva, no cinema realista contemporâneo.

Palavras-chave: Comunicação; Cinema; Realismo; Afeto; Estética.

ABSTRACT

This research proposes a study of the spectatorial experience involved in contemporary cinematic realism. By the concepts of André Bazin on the realist cinema, we want to understand a particular kind of realism, which we call reflective, and that will be discussed in the film *Caché*, 2005, Michael Haneke. We will see that in this movie the image allows the viewer to rethink what you are seeing. That happens because of the emotional experience involved in the perceptual process. Thus, such way to understand the realism will be analyzed from the perspective of the time-image of the philosopher Gilles Deleuze in his studies on cinema. Searching with this, a link between the notion of affection with the thought in beholder of the movie. To this end, we point out key aspects of current theories of affectivity in the research of cinema, like Anne Rutherford, Brigitte Peucker and Vivian Sobchack. Therefore, this study seeks to understand the experience of affection, as well as reflective experience in contemporary realist cinema.

Keywords: Communication; Cinema; Realism; Affect; Aesthetics.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. PERCEPÇÃO NO CINEMA REALISTA	13
2.1 CINEMA REALISTA SEGUNDO ANDRÉ BAZIN	14
2.1.1 Histórias Mínimas	18
2.1.2 A Estética do Espaço e do Tempo	25
2.2 REALISMO, DELEUZE E A IMAGEM-TEMPO	33
2.2.1 O Impensado do Pensamento	49
3. A EXPERIÊNCIA AFETIVA NO CINEMA	57
3.1 A TEORIA DA AFETIVIDADE CORPORIFICADA	58
3.2 O AFETO PARA DELEUZE	73
4. O REALISMO REFLEXIVO EM <i>CACHÉ</i>	87
4.1 A EXPERIÊNCIA REFLEXIVA	91
5. CONCLUSÃO	112
6. REFERÊNCIAS	116

1 INTRODUÇÃO

Percebe-se, no cinema contemporâneo mundial, um retorno à linguagem do realismo cinematográfico. Depois de um cinema pós-moderno (do pastiche) que pode ser ilustrado pela cinematografia de Quentin Tarantino, por exemplo, percebe-se uma tendência do cinema contemporâneo mundial, a partir da década de 1990, de volta ao realismo cinematográfico (Lúcia Nagib, 2009). O realismo, atualmente, se configura com outros moldes (ver ALVARENGA, Nilson Assunção; LIMA, M. X. *O Retorno do Real e as formas do realismo cinematográfico contemporâneo: o trauma em Caché e A Fita Branca; o abjeto em Anticristo; o banal em Mutum*), não aqueles do neo-realismo italiano, mas agora o do “trauma” com o choque do real (Michael Haneke), o do abjeto (Lars Von Trier, David Cronenberg, Fassbinder e David Lynch) e o do sublime do banal (ver Denilson Lopes, 2007) através do minimalismo no estilo visual em cineastas orientais (Tsai Ming-Lian, Won Kar Wai, Hou Hsiao-Hsien) e no cinema iraniano (Abbas Kiarostami, Mohsen Makhmalbaf e Samira Makhmalbaf).

Alavancado pelas exposições críticas de André Bazin, o cinema realista pode ser abordado para além de uma noção ontológica, que surtiu muitos debates na teoria do cinema, em direção a uma análise do processo de pensamento do espectador a partir de sua experiência afetiva e perceptiva. Desta forma, a teoria realista do cinema, a partir de Bazin, recai sobre a relação do espectador com a imagem, para buscar, nesta afinidade, a manifestação de uma experiência de percepção da imagem semelhante com a que ele mantém com a realidade cotidiana.

Faz parte dessa tendência de linguagem cinematográfica, a filmografia do diretor austríaco Michael Haneke. Em seus filmes, pode-se dizer que, através do cuidado com a

imagem em oferecer uma experiência ao espectador de choque, o cineasta lança mão de narrativas que buscam uma discussão em torno da representação da violência na atualidade. Diversas abordagens teóricas são voltadas para analisar esse modo de representação da imagem tão marcante nos filmes de Haneke.

Propomos aqui um outro olhar acerca de um de seus filmes, *Caché*, 2005, para além de uma análise do modelo de representação da violência. A proposta desta pesquisa consiste em investigar de que forma o filme *Caché* trabalha com afetos e perceptos que incidem em um modo de pensamento no espectador de sempre voltar a pensar. Vamos analisar aqui, neste caminho, o que chamamos de realismo reflexivo com base em um estudo da espectralidade no cinema. Com isso, partiremos da noção de realismo cinematográfico de André Bazin, que foi aprofundada pelo filósofo Gilles Deleuze.

O estudo da espectralidade no realismo cinematográfico é umas das grandes contribuições de André Bazin para a teoria do cinema. Bazin (1991), ao pensar o avanço dos suportes tecnológicos, discutiu como a início do uso do som potencializou o realismo no cinema. No cinema mudo, os sentidos da narrativa eram direcionados pela montagem e pela decupagem. A partir do som, os significados puderam ser trabalhados na própria *mise en scène*, por meio de uma economia da decupagem e da montagem, não mais direcionando, e, sim, sugerindo sentidos ao espectador. Dessa forma, a narrativa no neo-realismo italiano era construída por meio da profundidade de campo e do plano-sequência atrelado a um roteiro com histórias mínimas, do cotidiano, sem grandes plots, em oposição ao roteiro clássico, baseado na causalidade (ação/reação; causa/efeito).

Essa teoria foi revista e aprofundada por Deleuze em seu estudo sobre o cinema moderno, ressaltando o tipo de imagem dos filmes deste momento (a imagem-tempo). Sua investigação, em *Cinema II- Imagem-tempo* (2007a), vincula a imagem-tempo ao cinema moderno, inferindo uma nova forma de lidar com a imagem, diferente daquela do cinema

clássico e do cinema europeu do período pré-segunda guerra. Para ele, o realismo cinematográfico apresenta imagens óticas e sonoras puras, uma vez que o espectador participa do processo de significação da imagem, gerando imagens virtuais indiscerníveis àquelas projetadas no cinema.

O trabalho do filósofo, nesta perspectiva, vai repercutir em um estudo do posicionamento do espectador diante de filmes experimentais e realistas, cujo tipo de imagem permite uma interação entre a imagem atual, advinda do filme, e a imagem virtual, formada pelo espectador. Isso é possível por meio da presença da imagem-cristal, que consiste em um tipo de imagem gerada como consequência do surgimento de imagens óticas e sonoras puras. Os cristais do tempo, segundo Deleuze, possibilitam a ocorrência de uma indiscernibilidade entre o sujeito e objeto, o passado e o presente (a imagem-cristal conserva o passado e mostra o presente em devir - no virtual que se atualiza), o atual e o virtual. Como consequência disso, tem-se a revelação do tempo diretamente, uma vez que a imagem-tempo rompe com a lógica do encadeamento dos planos, comum no cinema clássico, mantendo uma relação aditiva de imagens. Neste sentido, o espectador explora o espaço-tempo do plano, formando seus próprios significados acerca do filme.

O que vemos hoje, em certos filmes, é uma busca por pensar o lugar do espectador na imagem cinematográfica, de modo que a realidade passe a se manifestar a partir da experiência espectral. O que se distingue do primeiro realismo em relação ao atual, seria, então, a busca de outras estratégias imagéticas, com o intuito de provocar uma experiência afetiva no espectador. Dessa forma, o cinema realista contemporâneo lança artifícios como o trauma (*Anticristo*, 2009) (Foster, 2005), o choque a partir de cenas de pura violência, o abjeto (*Eraserhead*, 1977), e, ainda, o sublime do banal (*Mutum*, 2007) (Lopes, 2007) para atingir proporcionar uma experiência corporificada do espectador na tela.

Sendo assim, está em pauta, na teoria do cinema hoje, a manifestação da realidade no próprio corpo do espectador, ou seja, uma real afetividade do espectador com o filme (Sobchack, 1992; Peucker, 2007). Além disso, há, em determinados filmes realistas (como *3-Iron*, 2004, de Ki-duk Kim), uma deliberada inserção de brechas no espaço virtual da imagem cinematográfica, com a intenção de ressaltar a presença do espectador, assentindo, assim, sua presença corpórea no filme (o que corresponde a noção de “ubiquidade” para Elsaesser, 2009).

A evolução da tecnologia dos meios audiovisuais acompanha a busca por uma experiência espectral mais próxima da percepção da realidade. Na contemporaneidade, as novas tecnologias permitem que o cinema se aproxime mais da realidade, assim como, a realidade se aproxima mais do cinema (Shaviro, 2007), devido a uma expansão do uso dos suportes tecnológicos no cotidiano, mediando nossa relação com as imagens, principalmente, as imagens em movimento. Tecnologias essas como as salas *IMAX*, o cinema 3D e o cinema expandido, que procuram proporcionar ao espectador uma experiência afetiva corporificada.

Atualmente, a teoria deleuzeana acerca do cinema está sendo recuperada em estudos concernentes à afetividade envolvida no sistema perceptivo cinematográfico. Uma importante contribuição de Deleuze neste caso foi ampliar o debate sobre a experiência afetiva diante da imagem no qual inclui um processo pré-subjetivo e intelectual. Isso implica em não desagregar a análise fílmica referente à espectralidade do modo como a imagem demanda do espectador uma relação corpórea e mental. Com isso, a presente pesquisa vai revisar a teoria afetiva do cinema em busca de articular a noção de afeto ao pensamento. Sendo assim, vamos procurar analisar a imagem cinematográfica por este âmbito, isto é, na forma como os afetos e perceptos são trabalhados na imagem, bem como seu efeito no processo de pensamento.

Para tal, apresentaremos certos pontos da investigação de Deleuze ao propor um “impensado do pensamento” da imagem-tempo, concebendo uma atuação do espectador que vai além da formação de pensamento, indo direção a uma representação do exercício de pensar. Ou seja, o cinema realista *per se* procura oferecer ao espectador uma experiência de afetividade com a imagem que excede os sentidos da narrativa, como uma forma de linguagem diferente, por exemplo, do modelo clássico que entrega informações para fazê-lo compreender a história do filme. Por isso, a pesquisa de Deleuze é importante neste trabalho.

A partir disso, é possível lançar a hipótese desta pesquisa que consiste naquilo que chamamos de realismo reflexivo em *Caché*. Ou seja, uma forma de trabalhar a imagem cinematográfica em razão de um modo de pensamento que consiste em sempre fazer o espectador *voltar* a pensar sobre o que está vendo. Vamos procurar mostrar como o filme *Caché* possibilita ao espectador ter repensar que repensar as cenas em busca de uma compreensão do filme, sendo que este entendimento é sempre rompido. A hipótese incide, então, em um tipo de realismo cinematográfico presente em *Caché* que vai além de uma experiência da imagem-tempo deleuzeana do processo de pensamento, indo em direção a um pensamento reflexivo. Tal realismo reflexivo será analisado a partir do modo como os afetos e perceptos na imagem são trabalhados.

Vamos, com isso, analisar cenas-chave do filme *Caché* procurando demonstrar sua estratégia em fazer o espectador sempre pensar o que está vendo. Não apenas a observação do funcionamento da imagem-tempo (logo, como o tempo é trabalhado na imagem), mas, também, o efeito de sua re colocação no filme.

2 PERCEPÇÃO NO CINEMA REALISTA

Neste capítulo, inicialmente, foi revisado a teoria realista do cinema a partir de André Bazin¹, o principal autor do realismo, em busca de compreender os princípios estéticos de tal modelo. Indicando, com isso, a forma como essa linguagem estabelece relações diferentes com o espectador quando relacionada ao modelo clássico cinematográfico. Nessa perspectiva, ressaltaram-se os aspectos narrativos e estéticos do cinema realista que implicam em uma participação mais ativa do espectador, como demonstrou Bazin. Pois no modelo realista, como vamos apontar aqui, os sentidos são mais sugeridos do que impostos, fazendo o espectador ter que buscá-los na imagem.

A importância de André Bazin para este trabalho está na maneira como ele pensou a relação do espectador com o cinema. Os pontos salientados, nesta pesquisa, da teoria baziniana dizem respeito mais à experiência do espectador diante do filme do que à questão ontológica da imagem realista. Sendo assim, analisou-se o processo perceptivo do espectador no realismo cinematográfico. As análises de Bazin recaem sobre o modo como o tempo é trabalhado na imagem.

Por isso, em um segundo momento, apresentou-se os conceitos de Gilles Deleuze que aprofundou as considerações teóricas de Bazin acerca do cinema realista – em razão disso, o filósofo inicia o livro *Cinema II: Imagem-tempo* citando o autor francês. A recuperação de Deleuze para o cinema realista, bem como para a teoria da afetividade, é

¹ É importante considerar aqui que Bazin, ele mesmo, não fazia uma distinção (como sugerida aqui) entre “cinema clássico” e “cinema realista”. Para ele, não se tratava de opor dois modelos, embora, ao definir o “novo” cinema dos anos 1940 (Welles, Wyller, Neo-realismo), ele o faça em contradistinção com o cinema clássico. Para ele, era mais uma questão de “evolução” do cinema como um todo e não de um grupo ou tendência reconhecida ou auto proclamada. O cinema tornava-se naquele momento mais realista como um todo. Se o que se mostrou no futuro foi uma certa separação entre tipos de cinema – o clássico continuou seu caminho próprio e aquele tipo de cinema que, naquele momento se opôs a ele ganhou seguidores – isso não foi propriamente um tema baziniano. Para ele, tratava-se de definir o Cinema (cuja vocação seria o realismo – “realismo” como substantivo), não um tipo de cinema (cinema realista – “realista” como adjetivo). Esse esclarecimento poderá ser importante: que nós podemos ler Bazin, hoje, como tendo definido o que podemos – agora – chamar de tendência realista no cinema, em oposição a um cinema clássico.

relevante para o entendimento do processo espectral envolvido no realismo cinematográfico. Deleuze explorou as noções bazinianas da experiência do espectador no que tange à representação do tempo, dividindo, assim, o cinema em dois tipos de imagem: a imagem-movimento e a imagem-tempo. O que se pretende é pensar o conceito de imagem-tempo como um meio de definir o cinema realista, mas isso não implica que ele sirva apenas para este tipo de cinema. Com isso, Deleuze estabelece uma distinção de posicionamento do espectador no regime da imagem-tempo que está presente no cinema realista, bem como em outros tipos de filmes, como no cinema de Godard e Resnais, em relação ao regime da imagem-movimento do cinema clássico. Tal perspectiva dialoga com Bazin no que tange à relação do espectador com a imagem. Além disso, Deleuze propõe um debate do cinema em torno do processo mental e corpóreo do espectador, o que torna sua análise fundamental para a discussão da afetividade.

2.2 CINEMA REALISTA SEGUNDO ANDRÉ BAZIN

Bazin (um dos fundadores da revista francesa *Cahiers du Cinéma*, 1951) foi o maior expoente da teoria realista do cinema, indo na contramão da teoria formativa (Arnheim) do cinema, a qual defendia que a especificidade artística cinematográfica estava, necessariamente, articulada ao dispositivo tecnológico pelo qual oferecia um afastamento na representação da realidade. Suas ideias eram apresentadas por meio de ensaios e críticas fílmicas, a partir da observação dos filmes. Assim, Bazin procurava sistematizar um pensamento que ia além de uma crítica particular de um filme. Sua metodologia correspondia a assistir a um filme e dele retirar conceitos, aplicando-os a uma teoria geral do cinema, como coloca Andrew (2002, p. 140):

O procedimento normal de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e notando suas dificuldades e contradições. Então imaginaria ‘o tipo’ de filme que era ou estava tentando ser, colocando-o num gênero ou fabricando um novo gênero para ele. Formulava as leis para esse gênero, recorrendo constantemente a exemplos tirados desse filme ou de outros como ele. Finalmente, essas ‘leis’ eram vistas no contexto do conjunto da teoria do cinema. Assim, Bazin começa com os fatos mais particulares disponíveis, o filme diante de seus olhos, e, através de um processo de reflexão lógica e imaginativa, chega à teoria geral.

Através da análise de cenas específicas do cinema, Bazin formulava raciocínios que foram integradas na lógica do fazer cinematográfico da década 1950, influenciando diretores como François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer e Claude Chabrol (depois fundaram o movimento da *Nouvelle Vague* francesa). As críticas de Bazin foram reunidas, na década de 1950, em uma coletânea com quatro volumes sob o nome *Qu'est-ce que le cinema?*, traduzido para o português com o título de *O Cinema – Ensaaios*. No livro, há diversos ensaios sobre filmes do neo-realismo italiano, do diretor estadunidense Orson Welles, do cinema clássico norte-americano, de diretores franceses como Jacques Tati e Robert Bresson, entre outros. Suas análises percorriam questões de ordem do pensamento cinematográfica como montagem e decupagem, procurando compreender o cinema e seu papel na esfera social, colocando o cinema como arte do real. Bazin vai discutir a realidade física, vivida, concreta, buscando compreender o realismo no cinema através do tempo e do espaço, não na estética plástica das vanguardas cinematográficas e no conteúdo².

A partir desta premissa, Bazin procurou entender os artifícios do cinema realista em proporcionar uma percepção do filme semelhante a uma vivência da realidade empírica. De tal modo, que, por meio da teoria da espectralidade, o autor discute a preeminência de um espectador mais atuante no cinema realista em relação ao cinema clássico, ou seja, o realismo cinematográfico incita uma nova atuação do espectador diante da tela, diferente

² Diferente de outro teórico no cinema realista, Kracauer, que, em seu livro *Theory of Film* (1997), discutia os elementos realistas do cinema a partir dos temas e da estética material, creditando ao cinema o papel de registrar e revelar o mundo visível.

daquela do cinema clássico. Nesta perspectiva, a questão realista está menos na indexicalidade da imagem que na vivência do espectador da cena como real³. Em suas análises, Bazin observou os artifícios de montagem e decupagem (profundidade de campo, plano sequência, planos abertos e fixos, entre outros) em filmes que objetivam provocar no espectador uma vivência daquilo que ele vê como evento advindo da realidade. O teórico Robert Stam (2010, p.92) explica bem a maneira como Bazin entendia o cinema realista: “O objetivo era um cinema sem mediação aparente, no qual os fatos ditassem a forma e os acontecimentos parecessem contar-se a si próprios.”

Nesta perspectiva, o termo realismo se refere à vivência do espectador diante da imagem como se fosse sua vivência da realidade concreta, do cotidiano com toda sua ambiguidade. Ou seja, o filme realista não como uma reprodução da realidade “tal como ela é”, mas antes como uma significação. O(a) diretor(a), neste caso, seleciona os objetos em cena, filmando-os integralmente no espaço e no tempo, de forma que não acrescenta elementos simbólicos na diegese que são compreendidas por meio de relações abstratas da montagem (como o efeito Kulechov). O que implica no confronto do espectador com a cena como se fosse sua realidade vivida; o espectador tem que lidar com as imagens do filme tal como em seu cotidiano, como explica Andrew (2002, p. 165):

[...] o espectador deveria ser obrigado a lutar com os significados de um evento filmado porque deveria lutar com os significados dos eventos na realidade empírica de sua vida cotidiana. Tanto a realidade quanto o realismo insistem na luta da mente humana com os fatos que às vezes são concretos e ambíguos.

³ Real no cinema realista não significa uma contraposição ontológica entre o “simulacro do real” pós-moderno e o Real. Trata-se do retorno das estratégias de construção e representação do “realismo” cinematográfico em aproximar as narrativas do cotidiano, abortando elementos da decupagem e montagem que encobrem a “construção da realidade” a favor da verossimilhança tal como acontece no cinema clássico.

Bazin vai justificar esse princípio fundamental do realismo cinematográfico a partir de um aporte fenomenológico da fotografia. Assim como Kracauer, o autor francês vai discutir a ontologia da fotografia como uma atividade de embalsamento da imagem, isto é, conter, em retrato, a duração do tempo e o espaço. Logo, a fotografia não seria o próprio objeto, mas sim uma “impressão digital” dele, como um índice. Essa indexicalidade da imagem fotográfica é exaltada por Bazin em vista de sua possibilidade técnica de dar ao espectador uma crença de realidade no nível psicológico, como o teórico explica (1991, p. 22):

A objetividade da fotografia confere-lhe um poder de credibilidade ausente de qualquer obra pictórica. Sejam quais forem as objeções do nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornando presente no tempo e no espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução. O desenho o mais fiel pode nos fornecer mais indícios acerca do modelo; jamais ele possuía, a despeito do nosso espírito crítico, o poder irracional da fotografia, que nos arrebatava a credulidade.

Ora, Bazin não era ingênuo a ponto de acreditar na reprodução da realidade pela fotografia, tanto que ele demonstrou as diferenças entre o objeto real e seu modelo (como um molde de uma máscara mortuária). Entretanto, a imagem é o registro da coisa no espaço e no tempo, o que implica na experiência do espectador semelhante à da realidade. Ou seja, é na forma como o tempo é trabalhado que o filme pode proporcionar uma experiência semelhante à da realidade.

Contudo, o que é importante para este trabalho é a discussão baziniana a respeito da espectralidade no cinema realista. A questão ontológica da imagem não interessa tanto a esta pesquisa, uma vez que serão analisados os efeitos dos elementos do realismo cinematográfico no nível espectral. Em vista disso, veremos agora as estratégias de roteiro que norteiam o filme realista.

2.2.1 Histórias Mínimas

Em uma análise do filme *Ladrões de Bicicleta* de Vittorio De Sica, de 1948, Bazin conceitua importantes características do roteiro do cinema realista, como, por exemplo, a narrativa minimizada, as histórias do cotidiano, a primazia do acontecimento sobre a ação, entre outros. O autor busca explicitar como o filme de De Sica procura não trapacear com a realidade para atender a uma tese social e política sobre o trabalho e o ser humano. De forma que o filme não apresenta um roteiro maniqueísta em que os papéis simbólicos são representados e identificados. Ao contrário disso, o roteiro se baseia em uma narrativa acidental e anedótica a partir de sucessão cronológica de acontecimentos. Neste sentido, Bazin discute a idéia de evidenciar o acontecimento ao invés da ação: “os acontecimentos não são essencialmente signos de alguma coisa, de uma verdade que seria preciso nos convencer, eles conservam todo seu peso, toda sua singularidade, toda sua ambiguidade de fato”. (BAZIN, 1991, p. 268)

Nesta perspectiva, os elementos da cena não se colocam como símbolos cujos significados são essenciais para o entendimento do todo na narrativa; os objetos e ações não funcionam como chaves para desvendar uma história, pelo contrário, eles são acontecimentos que bastam em si. Esse aspecto trabalhado no roteiro é um dos princípios do cinema realista como coloca Andrew (2002, p. 150): “a pretensão realista no cinema pode ser definida como a disposição de procurar e apresentar a significação que se encontra em objetos por meio dos objetos a que dizem respeito em vez de usar estes objetos para passar uma ideia que não lhes é implícita.”

Ou seja, se o menino, filho do operário, em *Ladrões de Bicicleta*, tem que interromper a caminhada em busca da bicicleta para fazer xixi, então ele faz. Esses elementos

narrativos atendem a proposta de um filme político cuja tese social é intrínseca aos acontecimentos do filme.

[...] os acontecimentos e os seres nunca são solicitados num sentido social. A tese, porém, aparece toda armada e ainda mais irrefutável por nos ser dada somente em acréscimo. É nossa mente que a desvela e constrói, não o filme. De Sica ganha a todo momento o jogo na qual... não apostou. (BAZIN, 1991, p. 269)

Além disso, o roteiro busca não apenas a inserção de passagens sociais, mas, também, nos colocar diante de um drama moral, representado pela dupla do operário e de seu filho. Segundo Bazin, a relação entre a criança e o pai se coloca como drama individual em meio ao pano de fundo da realidade social da Itália pós-guerra. Aqui é importante uma ressalva: o realismo não está na presença de um tema social, um tema “real”, mas no modo de apresentá-lo ao espectador. Isto torna possível, por exemplo, dizer que mesmo um filme de ficção científica (*Solaris*, por exemplo), que a princípio não tem qualquer compromisso de se referir, se não indiretamente, à “realidade”, possa ser definido – isto é, segundo o que se define aqui – como “realista”.

Ainda, em relação a citação de Bazin acima, está explicitada, uma premissa acerca da construção do filme pelo espectador, uma vez que os acontecimentos nos são apresentados sem a análise da decupagem e da montagem, o que será discutido mais a frente. O importante é ressaltar que o acontecimento é integrado à lógica da narrativa através do espectador, isto é, o diretor constrói a *mise-en-scène* deixando ao cargo do espectador a criação de sentidos.

Outro aspecto ressaltado por Bazin é a respeito da forma como o diretor organiza a *mise-en-scène* a favor de sua minimização, buscando trabalhar a decupagem em função de sua ausência. Isso implica na causa de um efeito dramático advindo do próprio evento narrado e não por meio dos planos cinematográficos. Assim, para Bazin, o estilo do(a) diretor(a) não deve alterar a realidade empírica, mas sim selecionar aspectos dela. Vale colocar aqui a forma

que a narrativa é construída no estilo clássico como contraponto: nesse modelo, ocorre uma valorização da ação a partir das normas de linguagem cinematográfica que narram a história do filme, que orientam o espectador, controlando seus efeitos psicológicos. Além disso, a narrativa está em função das ações do personagem principal que persegue um objetivo; o protagonista apresenta um conflito (pode ser interno ou externo), ele é um agente de causa e efeito (causalidade proporcionada pela motivação do personagem principal pelo qual o espectador se identifica). O protagonista age em função do conflito, ele é responsável pela linha causal da narrativa, por isso, não é definido apenas psicologicamente, mas, principalmente, em razão de suas ações.

A narrativa clássica é regida por uma cadeia de causas e efeitos, fazendo o filme caminhar para um prazo final (a resolução do conflito do protagonista) ao passo que os objetivos são retomados e novas informações são acrescentadas em cada cena, isto determina o encadeamento de cada cena. Isso faz com que o ritmo da narrativa seja modulado com pontos de virada (curva dramática), caminhando para o clímax enquanto o espectador fica esperando o prazo final no processo perceptivo. A estrutura narrativa clássica é formada por três atos: preparação (apresenta o universo da história), desenvolvimento (estabelecimento do conflito e do prazo final) e resolução do conflito.

A proposta do cinema clássico é contar uma história, todos os artifícios usados são para esta finalidade: “O espectador se concentra em construir a fábula e não em indagar por que a narração a está representando dessa maneira particular – uma questão muito mais característica da narração do cinema de arte.” (BORDWELL, 2005, p. 289). Lembrando que o modelo clássico é normativo por excelência por meios de princípios cinematográficos consolidados historicamente.

Ou seja, no cinema clássico, a narrativa busca esclarecer a história e, para tal, a narração é ocultada de forma que os planos do filme sejam a principal fonte de informação, o

que é possível mediante a relação entre as cenas. O roteiro clássico é baseado na causalidade, em ações e efeitos, ou seja, a percepção do espectador é voltada para compreender a informação dada pelo narrador, o espectador, por sua vez, fica atento às dicas da narrativa para construir a história. Dessa maneira, a câmera se torna um observador invisível e, segundo David Bordwell (2005, p. 300), “liberto das contingências de tempo e espaço, mas discretamente confinado a padrões codificados, em nome da inteligibilidade da história”. A narrativa realista, por outro lado, apresenta uma proposta de narração menos espetacular, construída em blocos, como Bazin (1991, p. 312) afirma:

[...] Ainda em outros termos, o neo-realismo se recusa, por definição, à análise (política, moral, psicológica, lógica, social ou tudo o que quiserem) dos personagens e da ação deles. Ele considera a realidade como um bloco, não, é claro, incompreensível, mas indissociável. Por isso o neo-realismo é, notadamente, quando não necessariamente anti-espetacular (embora a espetacularidade lhe seja efetivamente alheia), ao menos radicalmente anti-teatral, à medida que a interpretação do ator teatral supõe uma análise psicológica dos sentimentos e um expressionismo físico, símbolo de toda uma série de categorias.

Nesta perspectiva, o roteiro do cinema realista se distingue do clássico que é voltado para a história com grandes conflitos e situações espetaculares. Segundo Bazin, o roteiro realista se aproxima do relato romanesco enquanto o clássico é mais teatral, isto é, apresenta um caráter de espetáculo. O autor discute a unidade narrativa do modelo clássico fundada na causalidade em que liga uma cena outra; tal como o teatro, a narrativa clássica não pode ser interrompida no momento de sua exibição, uma vez que o espectador perderia o nexo da história narrada, já que as cenas apresentam uma sequência dramática (com informações que são retomadas e adicionadas). Já o roteiro realista tem uma causalidade minimizada: as ações repercutem em consequências mínimas que se findam na própria cena e não apresentam projeções em momentos posteriores do filme.

O paralelo feito por Bazin em relação ao teatro e ao romance é discutido no sentido psicológico do espectador, no nível de formação do pensamento para o entendimento da narrativa, ou seja, o romance pode ser fechado, ele vem precedido da conjunção “então”, com eventos desligados um do outro; enquanto o teatro precisa manter sua unidade temporal sustentada por uma cena interligada a outra, logo, sua conjunção seria “portanto”. Ora, o que o autor procura situar é uma possível formação contraditória do cinema baseada na unidade temporal do teatro, mas que pode, também, ter artifícios do relato romanesco, como no caso da linguagem realista. Por isso, Bazin diz que a história desaparece em *Ladrões de bicicleta* e o que fica é o relato dos eventos, contrapondo-se às narrativas dramáticas.

Não só a história desaparece, mas também a noção de ator e a de *mise-en-scène*, como consequência da neutralidade da narrativa que tende a ser próxima do relato romanesco. O ator desaparece uma vez que utiliza atores não profissionais que apresentam traços comuns aos personagens (como no caso de *Ladrões de bicicleta*). O ator não profissional se identifica com o personagem. Para Bazin, ele suprime a ideia de representar um papel, vai contra o expressionismo da interpretação. Já a *mise-en-scène* desaparece na medida em que conduz a narrativa a uma transparência, logo, os efeitos dramáticos do filme não são consequências da decupagem. Como explica o teórico francês, por meio de *Ladrões de bicicleta*:

[...] o filme de De Sica teve uma preparação demorada e tudo foi tão minuciosamente previsto quanto numa superprodução de estúdio (o que, aliás, permitiu as improvisações de última hora), mas não me lembro de um só plano no qual o efeito dramático viesse da “decupagem” propriamente dita. Esta parece ser tão neutra quanto um filme de Carlitos. [...] a escolha deles [planos] tende apenas para uma valorização mais límpida do evento, com um mínimo de índice de refrigência pelo estilo. (BAZIN, 1991, p. 274)

Dessa forma, o cinema realista apresenta a técnica do relato ou de reportagem na construção da narrativa cuja constituição advém da soma de eventos. O que implica dizer que os acontecimentos na narrativa tem o mesmo peso dramático; nenhuma cena é mais

importante que outra. Pode-se dizer, então, que há uma linha regular dramática no roteiro realista, sem a disposição de um clímax, enquanto o cinema clássico apresenta a narrativa estruturada em três atos (Bordwell, 2006): estabilidade/ conflito ou clímax/ restabelecimento ou ainda preparação/desenvolvimento/ resolução. Ou seja, o roteiro realista vale-se de blocos narrativos independentes, desligados de um conflito maior.

Pode-se ilustrar essa noção com o filme *Histórias Mínimas*, 2002, do diretor argentino Carlos Sorin, em que os personagens se cruzam a partir de situações do cotidiano. O filme mostra pequenas histórias como a de um homem idoso que sai da casa de seu filho em busca do cão fugido, a de uma mulher que vai buscar um prêmio em um programa de televisão e outras que se entrecruzam. Sendo assim, o roteiro realista se configura a partir da relação entre os eventos que se estabelecem a partir da mente do espectador, como coloca Bazin (1991, p. 251):

A mente deve saltar de um fato para outro, como se salta de pedra em pedra para atravessar um riacho. Acontece de o pé hesitar na escolha entre dois rochedos, ou de não acertar uma pedra ou de deslizar sobre uma delas. Assim faz nossa mente. É que a essência das pedras não é de permitir aos viajantes atravessar os riachos sem molhar os pés, tampouco a do formato do melão de facilitar a divisão justa pelo *pater familias*. Os fatos são fatos, nossa imaginação os utiliza, mas eles não tem por função *a priori* servi-la (...) Os fatos se seguem e a mente é forçada a perceber que eles se assemelham, e, assemelhando-se, acabam significando alguma coisa que estava em cada um deles e que é, se se quer, a moral da história. Uma moral a qual a mente não pode precisamente escapar, pois ela vem da própria realidade. [...]

Por isso, o filme realista aparenta não apresentar “ação”, pois ele não “concede nada à tensão dramática”, (Bazin, 1991, p. 276), isto é, não caminha em direção ao clímax, mantendo, assim, um ritmo estável, sem modulações. O roteiro realista funciona como um relato deixando ao cargo do espectador tirar, das particularidades de cada filme, uma lei geral. Por consequência disso, o filme realista apresenta uma abertura maior dos significados em relação ao filme clássico, uma vez que não são voltados apenas para a compreensão da

narrativa. O que nos permite inferir que o filme realista se configure como um processo, não como uma obra acabada cujos significados estão fechados na narrativa. Tal abertura no realismo acontece em função de sua ambiguidade. Não quer dizer, necessariamente, uma obra aberta no sentido de Umberto Eco (1962), mas, sim, tal como a abertura de sentidos que é imanente à realidade.

Para o roteirista de *Ladrões de Bicicleta*, Cesare Zavattini, a ascensão de um evento banal é essencial para a construção de uma narrativa, basta-se um acontecimento simples para realizar um roteiro cinematográfico. Segundo Ismail Xavier (2005), a forma como o fato banal no cinema realista é registrado, coloca o espectador de frente com elementos que o fazem ter uma percepção semelhante à da realidade.

A estratégia neo-realista, tendo como ponto de partida o fato banal, estabelece que a significação essencial deste pequeno fato será captada pela observação exaustiva, pelo olhar paciente e insistente. É preciso confiar na realidade; diante de cada cena, permanecer nela, porque ela pode conter muitos “ecos e reverberações”, pode conter inclusive tudo aquilo de que nós necessitamos. Em cada “pedaço” de realidade estão contidos todos os ingredientes capazes de nos revelar o que podemos saber sobre o real na sua totalidade. Ou seja, cada fragmento representa o todo; *o expressa*. E uma verdade essencial sobre o homem ou a sociedade pode alcançar desde que eu saiba perceber o detalhe, o instante, de modo peculiar. (XAVIER, 2005, p. 74)

Nesta perspectiva, Bazin aponta para uma narrativa realista que é construída em blocos, usando, para isso, uma metáfora de testemunho da realidade. Quer dizer, então, não uma decomposição da realidade entregue a nossa imaginação para ser composta, mas, sim, um testemunho dela a partir de um fragmento registrado, não apresentando sentidos impostos pela decupagem clássica. Isto implica, como foi dito, um filme com uma narrativa mais aberta em relação à estrutura clássica, uma vez que, neste modelo, o narrador procura fazer o espectador chegar à conclusão prevista por ele.

Além disso, Bazin ressalta, em uma análise de *Umberto D*, 1952, de Vittorio de Sica, que o roteiro realista é voltado para o personagem. Acompanhamos, em filmes realistas, as reações do personagem diante de situações quaisquer; é ele quem define a (mini)trama, isso implica dizer que o espectador entra em contato com as vivências do personagem das situações, não apenas pela forma como ele age motivado por um conflito. O espectador participa do cotidiano dos personagens, entretanto, com um direcionamento sutil da decupagem (não há um padrão de comportamento determinado e justificado pela narrativa como ocorre no modelo clássico).

No plano do roteiro, esse tipo de tema corresponde a um roteiro inteiramente fundado no comportamento do ator. Já que o tempo verdadeiro do relato não é o do drama, mas a duração concreta do personagem, tal objetividade não pode se traduzir em *mise-en-scène* (roteiro e ação) senão através da subjetividade absoluta. [...] (BAZIN, 1991, p. 293)

Nota-se, então, de acordo com Bazin, que o realismo no cinema é calcado na experiência da realidade pelo espectador. A forma como o roteiro é encenado implica diretamente no processo espectral, isto é, a decupagem e a montagem são fundamentais para a percepção do espectador da imagem como semelhante a do seu cotidiano, logo cabe analisar os artifícios de linguagem cinematográfica do realismo.

2.2.2 A Estética do Espaço e do Tempo

O cinema realista, portanto, procura dar ao espectador uma percepção da imagem semelhante à da realidade física. Isto é, o filme é realista não por *parecer* real, mas pela experiência que oferece ao espectador. A decupagem e a montagem, dessa forma, vão se voltar para esta premissa, oferecendo ao espectador uma visualização da cena da maneira como a realidade física se coloca, com toda a sua ambiguidade. Isso por causa do modo como

o tempo é representado, isto é, direto, sem corte, como vamos apresentar aqui a partir das análises de Bazin acerca do plano-sequência.

Pode-se afirmar que a experiência do público diante de um filme realista é a mesma diante da realidade, uma vez que, em ambos, a construção dos significados pelo sujeito ocorre a partir da mediação de signos. Em outras palavras, o sujeito entra no processo de significação no cinema realista tal como no cotidiano, na ambiguidade do real. No cinema realista, nunca sabemos o que o personagem está pensando, pois ele, muitas vezes, está tão perdido quanto nós, espectadores, diante da tela, assim como não sabemos o que as pessoas pensam na realidade vivida e menos o que acontecem a elas. Percebe-se isso nos filmes de Antonioni (*O Grito*, 1957, *A noite*, 1961, *O Eclipse*, 1962, entre outros), em que os personagens perambulam perdidos pela cidade.

Bazin vai discutir essas principais ideias da escola realista no texto *A Evolução da Linguagem Cinematográfica* (1991). Distinguindo os diferentes tipos de estéticas cinematográficas, ele procurou pensar a trajetória do cinema para além da plasticidade da imagem cinematográfica das vanguardas, defendendo, assim, a entrada do som no cinema como um efeito positivo para a narrativa realista. Ao pensar o avanço dos suportes tecnológicos, Bazin debateu como o cinema sonoro potencializou o realismo, uma vez que, no cinema mudo, os sentidos da narrativa eram direcionados pela montagem e pela decupagem. A partir do som, os sentidos puderam ser trabalhados na própria *mise en scène*, por meio de uma economia da decupagem e da montagem, não mais direcionando, e, sim, sugerindo sentidos ao espectador. Dessa forma, a narrativa no neo-realismo italiano era construída por meio da profundidade de campo. Bazin acreditava que a evolução tecnológica dos suportes cinematográficos, como a cor, a película, lentes, iluminação, e outros, é acompanhada de um desejo do ser humano por uma representação perfeita da realidade.

Em razão disso, através da evolução tecnológica, Bazin vai buscar entender como ocorre uma evolução da linguagem cinematográfica e de que forma ela se consolida como arte que permite uma percepção semelhante à da realidade. O que não significa uma articulação dupla, isto é, a evolução da linguagem acompanhada da tecnologia ou o contrário. Isto é, não necessariamente, a tecnologia implica em um avanço para linguagem cinematográfica.

Nesta perspectiva, Bazin levanta uma discussão em torno de uma atuação mais ativa do espectador observada em uma análise do filme *Cidadão Kane*, 1941, de Orson Welles. O teórico identifica duas tendências do cinema mudo (1920-1940): uma que acredita na realidade e outra que acredita na imagem. Na primeira, a forma do filme está em função do evento narrado, do objeto bruto, já a segundo se vale da plástica da imagem e da montagem (acelerada, paralela, atração), utilizando a realidade empírica para fins de experimentação (experimental) ou para a narrativa (clássico). A linguagem cinematográfica clássica e experimental (como o expressionismo alemão e o construtivismo russo) se apóiam na plasticidade (expressionismo) da imagem e na montagem como forma de acrescentar algo à coisa representada – adiciona significado a uma realidade dada, como afirma Bazin (1991, p. 68):

As montagens de Kulechov, a de Eisenstein ou de Gance não mostravam o acontecimento: aludiam a ele. Eles tiravam, sem dúvida, pelo menos a maioria de seus elementos da realidade que queriam descrever, mas a significação final do filme residia muito mais na organização dos elementos que no conteúdo objetivo deles. A matéria do relato, qualquer que seja o realismo individual da imagem, surge essencialmente de suas relações (Mosjukine sorrindo + criança morta = piedade), isto é, um resultado abstrato cujos elementos concretos não comportam as premissas.

Bazin coloca, portanto, que a tendência do cinema da “imagem” direciona os sentidos por meio da decupagem e da montagem. Ele coloca em xeque o papel do efeito

Kulechov⁴ no processo de significação do filme por meio das relações abstratas entre as imagens. Já, no cinema realista, há uma minimização da decupagem e da montagem em função da abertura dos sentidos. Isso possibilitado por duas estratégias cinematográficas que integram o tempo e o espaço do acontecimento, este, antes, retalhado pela decupagem e pela montagem clássica: o plano-sequência e a profundidade de campo, sendo que uma está diretamente vinculada à outra.

O plano-sequência implica em apresentar os planos sem corte, privilegiando a totalidade dos acontecimentos. O artifício busca não retalhar as cenas, ou seja, não quebrar a unidade natural da imagem (integrar o tempo real das coisas; a duração do evento), o que não renuncia à montagem, ocorre uma supressão parcial dela em nome do direcionamento mínimo do olhar do espectador na cena. Sem o retalhamento dos planos, não há como estabelecer relações abstratas entre os elementos da cena, como afirma Bazin (1991, p. 76): “A colocação de um objeto em relação aos personagens é tal que o espectador não pode escapar à sua significação. Significação que a montagem teria detalhado num desenrolar de planos sucessivos.”

Nesta perspectiva, em outro texto, *Montagem Proibida*, a respeito de dois filmes infantis, *O Balão Vermelho* de Albert Lamorisse, 1956, e *Une fée pas comme les autres* de Jean Tourane, 1956, Bazin vai elaborar uma lei da montagem em que instaura a proibição do uso dela quando o acontecimento necessita de fatos simultâneos. Nesse caso, então, o corte entre as cenas deve ser usado quando não houver a obrigação de manter a contiguidade física dos elementos da cena. A proposta é conter a natureza do relato como princípio, como explica Bazin (1991, p. 62): “O que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento no momento em que sua ruptura transformaria a realidade em sua mera representação

⁴ Lev Kulechov fez um experimento de montagem cujo plano inexpressivo do rosto de um ator era contextualizado por planos distintos. Por consequência, inferiu-se que o espectador, a cada imagem, gerava um significado diferente para a expressão do ator.

imaginária.” O plano-sequência está em função da duração do evento, não quer dizer, necessariamente, um filme rodado sem corte, como *Festim Diabólico*, 1948, de Alfred Hitchcock, pois este mantém a estrutura dramática do teatro, baseado na ação, na causalidade.

Isto, mais uma vez, vai na contramão das relações abstrata estabelecidas pela montagem, fazendo o tempo se expressar apenas no imaginário do espectador, por isso Bazin fala em “mera representação imaginária”. Isto vai, ainda, em oposição ao esquema da sutura no estilo clássico proporcionado pelas operações de corte entre os planos, principalmente, no campo/contra-campo, indicando uma continuação narrativa imaginária. Isto é, a unidade temporal no cinema clássico é costurada pela montagem, ganhando sentido apenas na mente do espectador.

Dessa forma, pode-se colocar o plano-sequência em oposição ao efeito Kulechov, o que implica em uma renúncia ao simbolismo e a metáfora (como a montagem de atrações da vanguarda cinematográfica russa). Tal efeito é possível a partir da significação abstrata entre os planos, isto é, pelos sentidos presentes na organização dos elementos do filme e não em seu conteúdo objetivo.

Esta integração é fundamental para o acontecimento apresentar-se tal como a realidade empírica se coloca para o espectador, ou seja, a unidade espacial precisa ser evidenciada para o evento ter crédito. Isso acontece, principalmente, nos documentários cuja narrativa, para ser assertiva, necessita que os fatos sejam exibidos diante da câmera. Ou seja, o espectador precisa ver o menino na jaula com o leão no mesmo plano, como em *O Circo* de Charles Chaplin, 1928. Já a decupagem clássica recorre à elipse como elemento narrativo, o realismo exhibe todo o caminho, conduzindo, assim, nossa experiência da cena, como uma percepção semelhante à da realidade.

Essa decupagem e montagem, que retalha a cena em diversos planos e depois os organiza de maneira a ganhar sentido, é chamada por Bazin de relato analítico, ou seja, o

diretor expunha os planos como se analisasse cada cena. Tal estratégia é rompida pela profundidade de campo de Orson Welles em *Cidadão Kane* como método para a superação da montagem e da decupagem. Entretanto, Bazin (1991, p. 76) afirma que este efeito “não renuncia à montagem, ele a integra à composição plástica”. A fragmentação dos planos feita pelo corte acontecia em detrimento do valor da imagem para a construção do sentido, o qual emerge na consciência do espectador por meio da montagem clássica, mas não está na imagem.

Neste âmbito, Bazin ressalta que “o neo-realismo tende a dar ao filme o sentido da ambiguidade do real” (1991, p. 79). Pois, as cenas eram tomadas em plano-sequência com profundidade de campo, invocando, assim, a totalidade dos acontecimentos. A profundidade de campo é uma noção técnica que vem da fotografia que mantém todos os objetos da cena em foco, concentrando as informações necessárias da narrativa em um único plano, isso em uma ocasião de nitidez máxima. A manipulação do foco implica em um direcionamento do olhar do espectador no campo da cena, implicando em novas conotações no fazer cinematográfico.

Com a profundidade de campo, a situação dramática se expressa através da ação dos personagens em cena enquadrados no mesmo plano, não mais como consequência da montagem, de uma decomposição de acontecimentos em relações artificiais. Há, logo, um respeito à continuidade dramática do espaço e do tempo no registro do evento. Como explica Xavier (2005, p. 87):

[...] Num primeiro aspecto, a montagem será dita não-realista porque ela impossibilita a captação do que seria uma propriedade essencial das coisas e dos fatos: a sua duração concreta; sua evolução contínua e seu movimento intrínseco – aquela temporalidade que é qualitativa e que nenhuma medida “objetiva” pode alcançar. O tempo do relógio me fornece uma quantidade abstrata e, do mesmo modo, quando no cinema, a duração concreta não está expressa na imagem, só tenho uma idéia intelectual do tempo transcorrido. Na montagem, os fragmentos combinados são capazes de “significar” um espaço, assim como de sugerir, significar um tempo. Mas isto não substitui a

sua percepção efetiva. Como eles não são dados de imediato e em bloco à minha consciência, tenho uma situação equivalente à do romance, onde o tempo de leitura não se identifica – qualitativamente e quantitativamente – com o dos eventos representados. A decupagem clássica respeita a integridade lógica e a sucessão causal dos eventos no tempo, mas ela não me fornece e eu não experimento este tempo como duração [...]

Segundo Bazin, os acontecimentos da narrativa bastam em si, daí a ausência do direcionamento instaurado pela decupagem clássica. Para Bazin, a profundidade de campo aproxima o espectador de uma percepção semelhante à da realidade e o desloca de sua passividade, implicando em uma atitude mental mais ativa. A montagem e a decupagem clássicas direcionam o olhar do espectador; os significados advindos dessa estrutura cinematográfica são precisos. No realismo, o espectador apresenta liberdade no olhar, podendo percorrer a cena apresentada em profundidade de campo, o que interfere na percepção, isto é, na construção dos significados⁵. Como aponta Bazin a respeito das relações intelectuais do espectador com a imagem em profundidade de campo (1991, p. 77):

[...] ela implica, por conseguinte, uma atitude mental mais ativa e até mesmo uma contribuição positiva do espectador à *mise-en-scène*. Enquanto que na montagem analítica, ele só precisa seguir o guia, dirigir sua atenção para a do diretor, que escolhe para ele o que deve ser visto, lhe é solicitado um mínimo de escolha pessoal. De sua atenção sua atenção e de sua vontade depende em parte de a imagem ter um sentido

Ou seja, profundidade de campo coloca o espectador em uma relação com a imagem mais próxima daquela que ele mantém com a realidade, como consequência da ambigüidade na estrutura da imagem. Percebe-se, principalmente no cinema clássico, que a montagem é feita a partir de planos consecutivos, inferindo os significados no espectador, cuja recepção

⁵ Deleuze nesse ponto acredita que o neo-realismo inaugurou este cinema de vidente, o cinema em que percebemos o tempo enquanto consciência.

ocorre de forma menos ativa diante da tela. Nesse sentido, a montagem torna-se instrumento de indução de significados, com a intenção prática do entendimento da narrativa por parte do público. Em outras palavras, a montagem está em função da narrativa, ela traça o caminho de uma verdade; o filme é como um Todo, e os planos são dotados de significados a partir da justaposição de imagens, são como fragmentos que formam esse Todo.

Sendo assim, pode-se afirmar que cada espectador gera diferentes significados a partir daquilo que lhe é mostrado. Ora, se os significados são gerados de forma diferente em cada sujeito, pode-se legitimar a especificidade de cada imagem nos filmes realistas, isto é, a imagem realista é única, não é uma imagem-clichê já habituada nos filmes clássicos. Nesse estilo, a imagem-clichê é considerada instrumento básico e fundamental para a compreensão da narrativa pelo público.

Tais configurações estéticas do realismo atendem a sua premissa fundamental de tornar a percepção do espectador mais próxima daquela que ele mantém com a realidade. A proposta de narrativa do realismo se difere das outras matrizes, isto significa que a forma realista está em função de proporcionar uma atuação mais ativa do espectador diante da imagem, tal como se ele confrontasse a realidade concreta. Uma linguagem com artifícios que acrescenta menos à realidade dada quando relacionada à linguagem clássica, captando os elementos em cena com seus sentidos próprios, em contraposição ao simbolismo e às metáforas, representado como, por exemplo, na montagem eisensteiniana (de atrações, intelectual).

Disso, configura-se um estilo cinematográfico que procura dar ao espectador uma experiência nova em nível de percepção, buscando oferecer-lhe uma maneira diferente de olhar as imagens, para além de uma imagem-clichê, habituada no cotidiano. A missão realista seria então propiciar um contato novo com o cotidiano, com toda a ambiguidade imanente à realidade.

2.2 REALISMO, DELEUZE E A IMAGEM-TEMPO

Vimos que, segundo Bazin, o realismo cinematográfico busca dar ao espectador uma experiência da imagem análoga ao processo de percepção do cotidiano. Ele procurou analisar como a estética realista permite esse novo contato com a imagem, sobretudo no que diz respeito à forma narrativa baseada na profundidade de campo e no plano-sequência. Já o filósofo Gilles Deleuze aprofundou a teoria de Bazin, reivindicando da imagem uma relação que era da ordem do pensamento, do “mental”. Dessa forma, ele vai analisar o cinema como um modo de pensamento através da avaliação de especificidades cinematográficas como o movimento, o tempo e o espaço na imagem, propondo uma taxionomia dos signos que compõem o cinema.

Ou seja, Deleuze vai buscar na prática da teoria do cinema um estudo de filosofia a fim de conceituar os processos de pensamento, como explica Robert Stam (2010, p. 284): “[...] o autor percebe o cinema como sendo, ele próprio, um instrumento filosófico, um gerador de conceitos e um produtor de textos que traduz o pensamento em termos audiovisuais, não por meio da linguagem, mas em blocos de movimentos e duração.”

Em razão disso, Deleuze vai compreender os cineastas como filósofos que formulam pensamentos e conceitos, criando novas formas de expressão através da imagem e do som. Ele vai pesquisar os signos cinematográficos em busca do pensamento no cinema. Cabe aqui colocar as leituras do André Parente (2000) sobre narrativa verídica e não-verídica, sendo que o primeiro diz respeito a uma crença no mundo, logo, dirige-se à imagem-movimento. Já o segundo tipo de narrativa está ligada à imagem-tempo na qual o ser humano já não apreende a história na busca de uma verdade, mas sim na experiência do tempo.

Deleuze procura associar o signo como agente do pensamento – o encontro com alguma coisa (signo) torna possível o pensamento, isso foi demonstrado em seu trabalho sobre *Proust e os Signos* (1976).

O erro da filosofia é pressupor em nós uma boa vontade de pensar, um desejo, um amor natural pela verdade. A filosofia atinge apenas verdades abstratas que não comprometem, nem perturbam. "As idéias formadas pela inteligência pura só possuindo uma verdade lógica, uma verdade possível, sua seleção torna-se arbitrária."⁴ Elas são gratuitas porque nascidas da inteligência, que somente lhes confere uma possibilidade, e não de um encontro ou de uma violência, que lhes garantiria a autenticidade. As idéias da inteligência só valem por sua significação explícita, portanto convencional. Um dos temas em que Proust mais insiste é este: a verdade nunca é o produto de uma boa vontade prévia, mas o resultado de uma violência sobre o pensamento. (DELEUZE, 2003, p. 15)

É através dos signos que o pensamento sai de sua imobilidade, que ocorre o ato de pensar e de criar, excedendo o estado natural da faculdade de pensar, isto é, o pensamento é incitado pela busca por um sentido do signo. A filosofia clássica acredita que o pensador já apresenta uma faculdade natural de pensar e buscar o verdadeiro, dessa maneira, baseando-se em modelos de análises e métodos para chegar à resolução de problemas. Essa forma de pensar só apreende aquilo que é convencional. Em vista disso, Deleuze procura demonstrar que o pensamento vai além de uma boa vontade e de um procedimento, precisa de algo que dê a pensar, que o violente e tire de sua imobilidade, logo, do encontro com o signo.

Por isso Deleuze vai buscar no estudo das artes, como o cinema e a literatura, a expansão dos conceitos filosóficos, como foi analisado e proposto por Jorge Vasconcellos (2006). Tais intercessores, como o autor demonstra, criam uma nova imagem, já que trabalham diretamente com signos, implicando na criação de pensamentos, insumo para a filosofia.

Neste sentido, o signo força o pensamento, estabelecendo uma nova forma de pensar, recusando, assim, uma imagem absoluta do pensamento baseada na racionalidade, no

qual estabelece um modelo do pensamento, como coloca o pesquisador Alessandro Carvalho Sales (2004, p. 5):

De fato a grande questão que perpassa toda a obra deleuzeana é pensar o pensamento, propondo-lhe uma nova imagem. Deleuze recusa toda uma imagem hegemônica do pensamento, imagem da qual estamos profundamente impregnados, e que tem como resultado o mundo tal como colocado: séculos de subjetivação em função de uma racionalidade que, mesmo hoje, se quer ainda guiada por absolutos. Em contraponto, Deleuze apresenta um pensamento que abraça o devir, que valoriza o ato de criação, tudo em função de um critério máximo, irrevogável: uma ética que tem como parâmetros o movimento e a própria vida. Assim, o pensamento não teria por fim encarcerar a vida, para submetê-la a um conjunto pré-determinado de valores e crenças supostamente universais, o que, em instância mais profunda, reflete toda uma problemática de poder típica do homem moderno; para Deleuze, ele é justamente aquilo que não tem fim, multiplicidade que se envolve em puro devir, e que, nesta direção, não encarcera a vida, mas a promove.

Em razão disso, Deleuze vê, no cinema, um modelo que rege esses princípios de pensamento. Em vista de propor um debate em torno dos modos de pensar, ele vai discernir o cinema em dois regimes da imagem: a imagem-movimento (*Cinema I: Imagem-Movimento*, 1983) e a imagem-tempo (*Cinema II: Imagem-Tempo*, 2007a). Nestas obras, ele procura fazer um debate a respeito da proveniência de conceitos cinematográficos como consequência da análise do próprio cinema e a serviço dele. Aqui há uma clara crítica a determinadas propostas de estudos do cinema que partem de campos do conhecimento outros para analisar filmes, servindo a essas teorias e não ao cinema, como a psicanálise e a linguística.

Nessa perspectiva, Deleuze quer deixar marcada sua proposta de pesquisa que sobressai à aplicação de teorias diversas no cinema, para buscar no próprio universo cinematográfico uma classificação da imagem e do som. Com isso, ele não vai fazer um estudo histórico, compondo um quadro cronológico de filmes e diretores importantes, mas, sim, buscar um pensamento do cinema. Não que a história não esteja presente em seu texto, está, mas não é destacada, ela está apenas como pano de fundo.

No primeiro momento, ele vai voltar sua pesquisa para os filmes do período da pré-segunda guerra mundial, no livro *Cinema I: Imagem-movimento*. Ele vai definir ferramentas de expressão cinematográficas como plano, enquadramento, montagem e decupagem, isso com base em leituras do filósofo francês Henri Bergson sobre a percepção natural no livro *Matéria e Memória* (1999). É, também, de Bergson, que Deleuze retira a ideia de imagem-movimento no cinema, isto é, imagens cinematográficas contidas no fluxo do tempo.

Bergson (1999) procura pensar a percepção formada por categorias híbridas e intransponíveis, tais como a objetividade e a subjetividade, a consciência e o inconsciente, o atual e o virtual, e, assim, rompe com o postulado da teoria da representação que separa o objeto do sujeito. Para ele, a matéria é um conjunto de imagens que atinge nosso corpo em um movimento. Da mesma forma, nosso corpo restaura o movimento às imagens exteriores. O que vai ser importante, então, é pensar o mundo material como imagens, sendo que nesse campo se processa nossa percepção. O problema deve ser discutido então em função de imagens. Assim, é possível pensar o corpo tanto como matéria, pois faz parte do universo material existente em torno dele, quanto como imagem, uma vez que está contido no conjunto de imagens a partir das quais, para nós, o mundo é formado. O corpo para o filósofo:

[...] é, portanto, no conjunto do mundo material, uma imagem que atua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em uma certa medida, a maneira de devolver o que recebe. [...] Meu corpo, objeto destinado a mover objetos, é portanto um centro de ação; ele não poderia fazer nascer uma representação. (BERGSON, 1999, p. 14)

Por isso, ele vai dizer que a ação do corpo é refletida nos objetos que estão ao redor do sujeito e que, desse modo, ocorre a reversibilidade de afetação entre o objeto e o corpo, que interfere no campo da percepção. Já para os construtivistas, o sujeito afeta o objeto, e, reciprocamente, esse é alterado pelo objeto. Tudo é construído. O sujeito apreende sua

subjetividade na interação com o ambiente e nas relações sociais, não a partir de um conhecimento previamente determinado.

Para Bergson, não existe uma diferença de grau entre a percepção (corpo como imagem, assim como a matéria) e o espírito (lembrança), mas sim de natureza, o que rompe com a crença de Platão sobre a distinção entre a imagem e o real. A percepção e a lembrança formam um par funcional, no qual a primeira busca na outra, através das imagens-lembranças na memória, elementos referentes à ação necessária à vida. Por isso, uma está diretamente vinculada à outra, e elas não se separam. A percepção da matéria, ou seja, dos objetos ao redor, entendidos como imagens, relaciona-se à ação desempenhada pelo corpo. Como Bergson (1999, p.21) ressalva:

[...] toda imagem é interior a certas imagens e exterior a outras; mas do conjunto das imagens [matéria] não é possível dizer que ele nos seja interior ou que nos seja exterior, já que a interioridade e a exterioridade não são mais que relações entre imagens. Perguntar se o universo existe apenas em nosso pensamento ou fora dele é, portanto, enunciar o problema em termos insolúveis, supondo que sejam inteligíveis; é condenar-se a uma discussão estéril, em que os termos pensamento, existência, universo serão necessariamente tomados, por uma parte ou por outra, em sentidos completamente diferentes. Para solucionar o debate [entre realistas e idealistas], é preciso encontrar primeiro um terreno comum onde se trava a luta, e visto que, tanto para uns como para outros, só apreendemos as coisas sob forma de imagens, é em função de imagens, e somente de imagens, que devemos colocar o problema. (BERGSON, 1999, p. 21)

Em síntese, Bergson discorre sobre como a percepção associa-se à memória, estabelecendo uma relação entre o passado (espírito) e o presente (corpo), um presente sempre em devir. É nesse campo que o filósofo procura entender o processamento da percepção. Com base nestas reflexões, é importante compreender como o espírito/lembrança interfere na percepção da matéria, contudo, não da perspectiva construtivista, em que o objeto é determinado pelo pensamento, mas sim, como foi dito, na reversibilidade de afetação entre o espírito e a matéria, vista como imagem. Neste sentido, a imagem ganha um sentido

ontológico, fazendo com que a consciência se comporte como uma tela negra, ou seja, a consciência sai do campo da representação para o da apresentação.

Jorge Vasconcellos (2006, p. 58) sintetiza a relação que Deleuze busca na leitura de Bergson entre percepção natural e o cinema:

Tudo o que vemos são imagens. Imagens que se relacionam com imagens, indeterminadamente. Por um lado, elas ganham sentido a partir de suas relações com centros de indeterminação que, na instância do humano, são as próprias consciências. Por outro, essas imagens formam um conjunto e compreendem uma unidade mínima. O sentido dessa unidade mínima não pode ser resgatado fora do conjunto, que implica necessariamente um todo, apontado por Bergson como um corte móvel na duração.

Tal conjunto fechado indicado corresponde ao enquadramento no qual é composto por uma unidade mínima que seria o plano cinematográfico: “O plano é o movimento considerado em seu duplo aspecto: translação das partes de um conjunto que se estende no espaço, mudança de um todo que se transforma na duração.” (DELEUZE, 1983, p. 27). Nesse sentido, Deleuze vai dizer que não se acrescenta movimento à imagem. Pois, o cinema já é formado pela imagem-movimento, organizada pela montagem cinematográfica, que tem por função compor outra imagem advinda da relação entre as imagens-movimento, ou seja, forma-se uma imagem indireta a partir da analogia abstrata entre elas.

Chamamos enquadramento a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro constitui, portanto, um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, eles próprios, em subconjuntos. [...] O quadro tem essa função implícita de registrar informações não apenas sonoras, mas visuais. Se vemos muito poucas coisas numa imagem é porque não sabemos lê-la bem, avaliamos mal tanto a sua rarefação quanto a sua saturação. (DELEUZE, 1983, p. 18/19)

Deleuze procura uma pesquisa na contramão da análise semiológica da narração (Christian Metz, 1997). A semiologia do cinema aponta para um caráter de consequência das

relações das imagens aparentes, isto é, a narração está fundamentada na própria imagem. É neste sentido que Deleuze se refere a um “enunciável” no cinema, não uma “enunciação” ou “enunciados”. Pois, para os semiólogos, a essência do cinema é a narratividade, não o movimento. Em vista disso, ele propõe uma leitura semiótica, não semiológica, dos signos do cinema, independente da linguagem. A partir da lógica pragmaticista peirceana, Deleuze vai analisar os signos cinematográficos em função de um devir, recusando o processo semiológico fechado da linguística como modelo teórico externo.

A teoria peirceana foi a que mais apontou um possível horizonte para o impasse das correntes teóricas⁶ acerca da percepção. Peirce procurou trabalhar na ponte entre os fundamentos e a empiria, por meio de sua teoria dos signos. A ligação entre o mundo exterior e interior é possível a partir do signo, base da linguagem. Comunicamo-nos e compreendemos o mundo através da mediação dos signos.

A contribuição de Peirce, neste sentido, foi seu *insight* a respeito da percepção como um processo triádico. Segundo ele, a percepção faz a ponte entre o mundo da linguagem (signo), o cérebro (interpretante) e o mundo lá fora (objeto). Não há separação entre conhecimento e percepção, como coloca Santaella: “[pensamento] entra pela porta da percepção e sai pela porta da ação deliberada” (1998, p. 16). Isto a partir da lógica tri-relativa de Peirce (signo, objeto e o interpretante). Ele se baseia no realismo filosófico, evidenciando a existência de algo puramente físico da realidade, algo que existe independente de nossa percepção.

⁶ A forma como percebemos o mundo é um tema que sempre foi debatido na filosofia. Essa questão representa um problema para diversas doutrinas filosóficas preocupadas em compreender e conceituar a realidade exterior e em como a pensamos - em suma, se a matéria existe em si, ou se é formada a partir do pensamento. Já que só temos acesso direto ao nosso próprio pensamento, a questão ontológica e metafísica que se forma é: existe uma materialidade independente de ser pensada ou ela existe a partir do nosso pensamento? Diversas correntes traçaram possíveis respostas para esta problemática. As principais delas são a empirista e a idealista. Para a primeira corrente, a percepção é possível a partir de algo que já foi aprendido. Os idealistas, por outro lado, entendem que a percepção acontece de forma intuitiva ou inata, por isso são também chamados de inatistas. Esta é a oposição entre elas, ou seja, o impasse entre as doutrinas está em entender se a percepção requer aprendizado ou se ela intuitiva.

Nesta perspectiva, por meio da classificação dos signos de Peirce em três tipos de categorias (primeiridade; secundidade; terceiridade), Deleuze vai decompor a imagem-movimento, a partir de suas especificidades de sentidos, em três tipos de imagem que correspondem, respectivamente, à tríade peirceana: imagem-afecção (como pura qualidade, potência – é a coincidência do sujeito e do objeto), imagem-ação (atualização do objeto na imagem, referente à existência, à ação, configura-se em um espaço e em um tempo determinado), e imagem-relação (lei, racionalização, faz parte do universo do pensamento e da linguagem – interpretante, isto é, “signo do signo”).

Além dessas derivações da imagem-movimento, há uma outra que Deleuze denomina de imagem-percepção pertencente à categoria que chama de “zeroidade”. Essa imagem se forma como uma face do intervalo do movimento, enquanto a outra face é a imagem-ação (já a imagem-afecção está no intervalo). A imagem-movimento já é a percepção constituída, ao passo que a imagem-percepção “é a percepção da percepção” (2007a, p. 45). A zeroidade é anterior à categoria da primeiridade, um grau zero, onde se configura o caos, o labirinto; são imagens ainda sem um ponto de referência especificado.

A primeiridade acontece a partir do hiato formado no o intervalo de movimento na imagem, em que ocorre um movimento acolhido e executado, formando, assim, centros de indeterminação responsáveis pelo processo reflexivo que compõe a percepção, como explica Vasconcellos (2006, p. 85):

Desse modo, temos então os centros de indeterminação que serve de écran, tela negra, podendo, assim, fazer com que o contínuo fluxo infinito das imagens encontre resistência, produzindo um anteparo, realizando um processo de reflexão. Com esses centros de indeterminação, as imagens começam a ser refletidas por uma imagem viva. Essa reflexão da imagem é a percepção.

Assim, forma-se o sistema sensório-motor da imagem-movimento, em que, da percepção, ocorre uma ação em resposta ao movimento acolhido da imagem, momento em

que emerge a subjetivação. Sendo que, em uma ponta do hiato formado no movimento, está a percepção, e, na outra, a ação. Este processo subjetivo é subtrativo, na medida em que seleciona aquilo que lhe interessa para a ação, quer dizer, apreende-se aquilo que lhe é necessário. Esta seria uma face do processo perceptivo (percepção subjetiva), sendo outra, a ação (secundidade). No meio, há a afecção (primeiridade), representada por movimentos exteriores absorvidos, refratados, contudo, sem preencher o intervalo. Por fim, fechando o processo, há a imagem-relação (terceiridade), que fornece a ligação lógica entre as outras imagens; é a responsável pela concretização do pensamento⁷. Esse circuito sensório-motor da imagem-movimento é possibilitado pela interação dos sentidos com a faculdade motora de resposta em vista da lógica de uma vivência pragmática. A imagem-movimento apresenta, então, imagens agindo e reagindo umas sobre as outras em uma unidade orgânica. Como consequência disso há uma subordinação do tempo à imagem, isto é, a representação indireta do tempo (através do encadeamento de cenas em função da ação). Como explica Ronald Bogue (2003, p. 66):

Nosso mundo pragmático é estruturado por nossas necessidades, desejos, propósitos e projetos, e da aplicação prática de nossa percepção e ações para atender esses fins depende de interconexões coordenadas por nossas faculdades sensoriais e motoras. Portanto, o esquema sensório-motor (167; 127) forma nosso senso comum e cria o que Kurt Lewin chama de “espaço hodológico” [...] ⁸

Tal regime de imagens é analisado por Deleuze no cinema antes da Segunda Guerra Mundial⁹, marcado pelo cinema clássico estadunidense, soviético e europeu. Ele

⁷ Há ainda as imagens intermediárias das categorias fenomenológicas, como a imagem-pulsão (entre a primeiridade e a secundidade) e a imagem-reflexão (entre a secundidade e a terceiridade), porém essas distinções já vão além do que nos interessa destacar aqui, para fins de nossa análise.

⁸ Traduzido livremente de: “Our pragmatic world is structured by our needs, desires, purposes, and projects, and the practical application of our perceptions and actions to meet those ends depends on a coordinated interconnections of our sensory and motor faculties. Hence a ‘sensori-motor schema’ shapes our commonsense world and creates what Kurt Lewin calls a ‘hodological space’ [...]”

⁹ É importante advertir aqui que essa distinção histórica da passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo é um tanto controversa para determinados autores como Jacques Rancière (2001). Embora Deleuze atribua o tipo de imagem a um

delineia os tipos de imagens preponderantes em filmes como *Um homem com uma câmera*, 1929, de Dziga Vertov e seus intervalos, formado pela imagem-percepção fundado na dialética materialista do construtivismo russo; como no impressionismo francês ilustrado por Abel Gance (*Napoleon*, 1927) e em *A Paixão de Joana d’Arc*, 1928, de Carl Theodor Dreyer com a celebração do primeiro plano expressos em rostos, representando assim a imagem-afecção; e a imagem-ação em John Ford com os esquemas da montagem baseada na sutura.

Além disso, há a ainda a imagem-mental, do universo da terceiridade peirceana, evidenciada pelos filmes de Hitchcock, em que visa à criação do pensamento a partir de relações entre as imagens. Isto é, o público, além do diretor e do filme, passa a constituir parte integrante do processo cinematográfico. A partir de Hitchcock, o espectador é o primeiro a saber das situações da narrativa, antes mesmo dos personagens; o espectador é convidado a participar da trama, configurando, desse modo, o seu suspense. Como coloca Deleuze (1983, p. 221/222):

[...] é uma imagem que toma por objetos *de* pensamento, objetos que têm uma existência própria fora do pensamento, como os objetos de percepção têm uma existência própria fora da percepção. É uma *imagem que toma por objeto relações*, atos simbólicos, sentimentos intelectuais. Ela pode ser, mas não é necessariamente, mais difícil que as outras imagens. Ela terá necessariamente com o pensamento uma nova relação, direta, inteiramente distinta daquela das outras imagens.

No cinema clássico, a montagem está subordinada à ação, o encadeamento de imagens cria uma situação lógica de causa e efeito que é determinante para a causalidade do filme. O personagem principal age e reage a situações diversas que faz a narrativa caminhar em direção a resolução do conflito a fim de voltar a estabilizar o contexto, representando assim o regime orgânico das imagens em um esquema sensório-motor, caracterizando o

período histórico, ele ressalva que não está preocupado em fazer uma história do cinema, mas sim em produzir um ensaio de classificação dos signos cinematográficos, esta é a parte de sua obra na qual estamos interessados.

universo da imagem-movimento. No entanto, há um outro tipo de imagem, que inaugura o cinema moderno cujo tempo é concebido diretamente, na qual corresponde a imagem-tempo, questionando, dessa forma, o liame sensório-motor da imagem-movimento.

Nesse sentido, a distinção básica entre os dois tipos de imagem é que a primeira apresenta situações sensório-motoras e a segunda, situações puramente óticas e sonoras. A imagem-movimento prolonga diretamente e privilegia a ação, representando indiretamente o tempo, enquanto a imagem-tempo refere-se a um cinema de vidente, permitindo a exploração espaço-tempo pelo espectador, representando o tempo diretamente, como coloca Deleuze (2007a, p. 51):

Se o movimento normal vai subordinar o tempo, do qual nos dá um representação indireta, o movimento aberrante atesta uma anterioridade do tempo, que ele nos apresenta diretamente, do fundo da desproporção das escalas, da dissipação dos centros, dos falsos raccords das próprias imagens.

Essa passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo é consequência da crise da imagem-ação, já evidenciado no cinema de Hitchcock, dando lugar a situações óticas e sonoras puras. Nesse novo esquema de imagens, a percepção não se prolonga mais na ação e passa a repercutir em pensamento a partir da representação direta do tempo. Deleuze (1983, p. 234) aponta cinco características dessa crise da imagem-ação: “a situação dispersiva, as ligações deliberadamente frágeis, a forma perambulação, a tomada de consciência dos clichês, a denúncia do complô”.

O primeiro sintoma da crise indicado por Deleuze diz respeito ao fim do papel de herói na narrativa, bem como a situações espetaculares, dando lugar aos acontecimentos simples do cotidiano, como um sinal ao esvaecimento de situações globalizantes, advertindo, dessa forma, para uma percepção automática do cotidiano por meio do regime sensório-motor. O segundo refere-se a uma nova forma de conceber o espaço fílmico, pode-se aludir aqui ao artifício do campo de profundidade do neo-realismo italiano. O terceiro menciona a

ausência de ação e reação dos personagens, que já não sabem como atuar diante dos acontecimentos, ficando muitas vezes perambulando nos espaços, ou seja, o personagem do cinema moderno não está mais em função da ação, pois ele registra mais do que age. O quarto e quinto sintomas indicam a exaustiva repetição de clichês que implica, conseqüentemente, a denúncia do discurso usado no processo narrativo, libertando, assim, a imagem dos esquemas já habitados da imagem-movimento, dando lugar a um novo olhar.

Além disso, há o contexto histórico da Europa instalado pelo clima de devastação (questões sociais, econômicas e políticas) deixado pela Segunda Guerra Mundial envolvido na evocação de uma nova imagem no cinema. Como Deleuze (1983, p. 230) coloca:

[...] a guerra e seus desdobramentos, a vacilação do "sonho americano" sob todos os seus aspectos, a nova consciência das minorias, a ascensão e a inflação das imagens tanto no mundo exterior como na mente das pessoas, a influência sobre o cinema dos novos modos de narrativa experimentados pela literatura, a crise de Hollywood e dos gêneros antigos... [...]

O espectador na lógica da imagem-movimento participa do filme de forma diferente quando relacionada à imagem-tempo. No caso do cinema clássico, por exemplo, ele se torna parte da obra cinematográfica através da identificação com o protagonista. O que acontece, de fato, é uma distinção de posicionamento determinada pelo tipo de imagem que se impõe ao espectador, o que não significa, porém, que, no cinema clássico, ele não “atue” perante o filme. Nesse estilo cinematográfico, é visível a distinção entre o sujeito e aquilo que lhe é mostrado. Entretanto, a partir do cinema moderno (cinema experimental pós-Segunda Guerra e realista), essa separação tornou-se indefinível devido ao tratamento da imagem no que tange ao tempo, de forma a haver uma indiscernibilidade entre a obra e o espectador - decorrente do modo como o tempo no cinema é trabalhado na imagem. É esse o escopo da análise de Deleuze em seu livro *Cinema II: Imagem-tempo*.

Para Deleuze, o cinema moderno não se preocupa com a narrativa e com “o Todo”. O cinema moderno apresenta situações sonoras (sonsignos) e óticas (opsignos) puras¹⁰ (imagem-tempo), enquanto o cinema clássico representa imagens sensório-motoras (imagem-movimento): a informação do plano, determinante para a inteligibilidade da narrativa, é o motivo do enquadramento, é o que estabelece a relação de praticidade da imagem (“compreendi a informação, então, podemos ir para a próxima cena”). Já o caráter sensório-motor diz respeito à finalidade, à praticidade. Dessa forma, a imagem-movimento caminha para uma verdade que estrutura “o Todo” da narrativa. Por isso um cinema de vidente, como explica Roberto Machado:

Trata-se de um cinema visionário, que substitui a simples visão, a visão empírica, por uma visão pura ou superior, por um “uso superior” da faculdade de ver, um “exercício transcendental” da faculdade de sentir. E a importância dessa visão é que ela suspende o reconhecimento sensório-motor da coisa ou a percepção de clichês, proporcionando um conhecimento e uma ação revolucionários. Esse cinema moderno se dá conta de que os esquemas sensório-motores não permitiam ver o mundo, se dá conta de que eles reproduziam clichês, davam respostas prontas. E, ao mesmo tempo, ele é capaz de escapar dos clichês criando uma verdadeira imagem. Pois, para Deleuze, não vivemos propriamente num mundo de imagens, mas num mundo de clichês. E é necessário procurar e encontrar uma saída. (MACHADO, 1999, p. 206)

A partir dessas colocações, Deleuze conclui que o cinema moderno apresenta uma relação cerebral ou intelectual distinta do da que encontramos no cinema clássico. Neste, a construção de significados acontece através da “lei do conceito” (integração-diferenciação no movimento, ou seja, o encadeamento feito pela montagem) e da “lei da imagem” (contiguidade e similitude de uma imagem a outra). Por outro lado, no cinema cerebral moderno, não ocorre o encadeamento de imagens associadas e sim o re-encadeamento de

¹⁰ Segundo Deleuze, o cineasta japonês Yasujiro Ozu foi o inventor das imagens óticas sonoras puras, indicado pelos espaços vazios dos interiores das casas, pela banalidade do cotidiano, pelo equilíbrio dos acontecimentos, entre outros.

imagens independentes que apresentam uma relação aditiva (“e”): “ Em vez de uma imagem depois da outra, há uma imagem mais outra, e cada plano é desenquadrado em relação ao enquadramento do plano seguinte” (DELEUZE, 2007a, p. 255). É em cada plano que o espectador processa o significado a partir da imagem-cristal que formula a imagem-tempo, ou seja, não mais através de um regime orgânico da montagem, mas pelo regime cristalino da imagem-tempo. Isto sem o direcionamento da decupagem e da montagem.

Dessa forma, vimos que na imagem-movimento, a imagem-percepção faz parte do intervalo no conjunto geral das imagens; percepção da percepção; na categoria da zeroidade. A imagem afecção já é o “contato”, supondo o intervalo aberto entre as imagens; sendo, assim, primeiridade. Enquanto a imagem-ação é atenção e determinação; percepção especificada visando a um fim prático; secundidade. E, por fim, a imagem-relação é o juízo; conclusão do processo; já no nível da terceiridade, fechando assim, todo esquema sensório-motor.

Já na imagem-tempo, tem-se a imagem-percepção e imagem afecção, no entanto, com o rompimento do esquema sensório-motor, dando lugar a situações óticas e sonoras puras, implicando na imagem cristal como um permanência da indiscernibilidade própria da afecção, bem como um retorno constante à imagem; duração da imagem no tempo, logo, uma representação direta do tempo. Resultando, por fim, em relações falseantes com a imagem (“conclusão” aberta; ambiguidade).

Ao invés do encadeamento de cortes racionais representando uma construção de um modelo de verdade, há agora reencadeamentos por cortes irracionais buscando o que Deleuze chama de potência do falso. Isso implica em narrativas falsificantes que não há como discernir onde começa e termina um sonho, distinto de uma narrativa verídica em que busca mostrar a verdade dos fatos. Como ele explica: “É uma potência do falso que substitui e

destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não - necessariamente verdadeiros.” (DELEUZE, 2007a, p. 159)

É através da indiscernibilidade do objeto e do sujeito (objetivo e subjetivo; real e imaginário; atual e virtual) que a imagem do pensamento se formula, ou melhor, o impensado do pensamento. Desse modo, configura-se a representação direta do tempo a partir da exibição de um antes (passado) e de um depois (futuro) do presente, isto é, os tempos que coexistem no presente, tal como em *Cidadão Kane* de Orson Welles e em *O Ano Passado em Marienbad*, 1961, de Alain Resnais. Segundo Deleuze, o pensamento se forma para o espectador através do choque da imagem em movimento, que nenhuma outra arte possui. Por isso ele fala em consciência-câmera, que passa a criar pensamentos, não mais registrar o movimento, representando agora um papel de questionar e provocar o espectador.

Nesse sentido, a câmera força o pensar, ela é autônoma e é essa a consistência da imagem-cristal: o atual que gera o virtual, fazendo parte de um circuito interior que volta sempre para o objeto; daí a sua indiscernibilidade¹¹. Como expõe Deleuze (2007a, p. 16) na passagem:

[...] não sabemos mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade.

Isto é, o prolongamento da percepção na imagem por meio de situações óticas sonoras puras provoca uma apreensão de algo insuportável ou intolerável, o que não alude, necessariamente, a coisas terríveis, pois também há o belo. A questão de Deleuze é referente à

¹¹ É importante ressaltar que a imagem atual e a virtual são indiscerníveis e distintas.

algo nessa apreensão que vai além dos significados, excede à percepção sensório-motora. É o que ele expõe a respeito de Ozu: o cineasta japonês, por meio do seu olhar crítico do cotidiano, força a extração de um intolerável do insignificante, do insuportável dos espaços vazios dos ambientes.

O processo perceptivo do cinema clássico é habitual, autônomo, já que atende a uma finalidade, e sensório-motora, pois, como no cotidiano, não extrai a especificidade do objeto, daquilo que está sendo mostrado, e sim aquilo que lhe interessa dele, ora, um clichê. A imagem-movimento é composta por clichês, que, segundo Bergson, é a percepção da coisa em parte, daquilo que queremos perceber da coisa em função dos nossos interesses, quer dizer, então, que não vemos, necessariamente, o objeto por inteiro.

Além disso, para Bergson, o hábito é adquirido pela repetição de um esforço, ele armazena-se em um impulso pertencente a um sistema de movimentos automáticos, tal como o espectador e sua relação com as imagens do cinema clássico. Já a percepção na imagem-tempo é atenta, procura fazer distinções do objeto, cuja memória está diretamente envolvida nesse processo, atestando a evocação da subjetividade não mais atrelada ao esquema sensório-motor, mas ao que Deleuze chama de imagem-lembrança (uma imagem virtual que é insinuada no processo perceptivo em que não se distingue o que é lembrança e o que é percepção – atual).

Segundo Bergson (BERGSON, 1999), a memória apresenta duas formas de atualização: uma através de mecanismos motores, ou seja, a partir do hábito, e outra por meio de lembranças independentes. Deleuze, então, associa a imagem sensório-motora ao primeiro tipo de memória, já que o espectador passa seu olhar de um objeto a outro, de um assunto ao outro, pelo encadeamento de planos. Nesse caso, a percepção não se prolonga nunca no objeto, uma vez que o espectador tira seus efeitos úteis para a narrativa e passa para a imagem

seguinte, tal como a percepção natural que é essencial para a rotina dos indivíduos. Em suma, são como hábitos cotidianos que são automáticos, como, por exemplo, atravessar a rua.

Sendo assim, o espectador no cinema da imagem-tempo atua diante da tela a partir de um circuito do pensamento; o objeto age em sua subjetividade, forçando-o a pensar. O sujeito não totalmente consciente, em um estágio pré-reflexivo, apreende de forma direta o tempo que caminha para uma abertura em devir, implicando no processamento da imagem-virtual. Tal circuito é o que permite o papel ativo do espectador no cinema da imagem-tempo.

2.2.1 O Impensado do Pensamento

É importante, inicialmente, entender como Deleuze concebe o pensamento e assim relacioná-lo ao cinema. O filósofo parte de duas noções de pensamento: uma está articulada a uma busca pela verdade, com afinidade pelo verdadeiro, pela solução de problemas a fim de fechar o pensamento; e outra que procura compreender o pensamento sem uma imagem, sem um modelo, alertando para um elemento externo (um *de-fora* – “outside”) necessário para o exercício do pensar. Isto alerta para duas condições que implicam em pensamento: uma que deixa o pensamento tranquilo e outra que o força a pensar.

Essa primeira noção parte da premissa de que já pensamos, como uma faculdade natural do ser, seria, então, uma proposta de visão platônica do pensamento. Como explica Vasconcellos (2003, p. 6): “Essa imagem que está em afinidade com o verdadeiro pressupõe que nos já pensamos, isto é, que nada precisamos fazer para pensar, basta nos abriremos aos problemas que as soluções venham a aparecer, livre e espontaneamente”.

Ora, se essa noção procura fechar o pensamento, logo, há uma pretensão de se alcançar um ponto onde seria teoricamente possível não pensar mais, encerrar o exercício do

pensamento. Deleuze chamou essa forma de concepção do pensamento de imagem dogmática ou ortodoxa, ou uma imagem moral, é baseada no senso comum (um acordo das faculdades).

Segundo esta imagem, o pensamento está em afinidade com o verdadeiro, possui formalmente o verdadeiro e quer materialmente o verdadeiro. E é sobre esta imagem que cada um sabe, que se presume que cada um saiba o que significa pensar. Pouco importa, então, que a Filosofia comece pelo objeto ou pelo sujeito, pelo ser ou pelo ente, enquanto o pensamento permanecer submetido a esta Imagem que já prejulga tudo, tanto a distribuição do objeto e do sujeito quanto do ser e do ente. (DELEUZE, 2009a, p. 131)

O senso comum é entendido como uma potência de pensar, da ordem do pensamento puro, compreendendo o pensamento como direito, ou seja, o exercício natural da faculdade de pensar. Tal imagem do pensar funda-se no modelo de reconhecimento no qual consiste em apreender um objeto a partir de sua identidade em uma concordância de todas as faculdades, sendo elas sensíveis, perceptivas, imagináveis, entre outras. Neste ponto, o senso comum se coloca como o agente da concordância das faculdades, isto é, como o meio ao qual ocorre o reconhecimento do objeto a partir de uma dada funcionalidade: “Objetar-se-á que nunca nos encontramos diante de um objeto formal, objeto qualquer universal, mas sempre diante deste ou daquele objeto, recortado e especificado num emprego determinado das faculdades.” (DELEUZE, 2009a, p. 133)

Tal modelo de reconhecimento é necessário para nosso cotidiano no reconhecimento de objetos, faz parte de nossa percepção habitual (“isto é uma mesa, uma maçã”). O que Deleuze crítica nessa forma de pensar da filosofia racionalista é que ficamos prisioneiros dessa doutrina, universalizando e tornando habituais certos comportamentos e visões do mundo.

Uma outra noção de pensamento que Deleuze procura debater é uma forma de pensar que faz parte do fluxo do universo. Neste, o ser humano não apresenta domínio da faculdade de pensar, por consequência, o processo de pensamento é sempre reiniciado

(sempre pensar) rumo a um devir do pensamento. Seria uma maneira de pensamento sem um modelo, como na imagem dogmática do pensamento, por imagem entende-se representação, ou seja, uma forma de pensar para além de um modelo de verdade.

Neste caminho, pode-se colocar aqui a maneira como Henri Bergson compreende e resolve essa questão, advertindo que, como foi dito acima, percebemos imagens, e Peirce vai discutir isso através dos signos. Esse modo de entender a faculdade de pensar está articulado a alguma coisa que tira o pensamento de sua imobilidade, provocando, assim, encontros, tal como o choque no cinema, algo externo, um “de-fora” (“outside”) no qual traz consigo a provocação de um problema; essa seria, para Deleuze, a tarefa da filosofia, tirar o pensamento para fora de si.

As faculdades como demonstra Vasconcelos (2006) não são diferentes em natureza do modelo de reconhecimento, mas apresentam um funcionamento distinto, graus diferentes, sendo que na filosofia clássica as faculdades são levadas até o limite no processo de reconhecimento do objeto; já na outra forma de conceber o pensamento, por meio do encontro com a imagem, do elemento *de-fora* (signo), as faculdades ultrapassam seu limite em um exercício involuntário, o que leva a percepção a sempre reiniciar o pensamento. Veremos depois que isso se refere diretamente ao afeto, ou seja, o elemento externo que impulsiona o pensamento seria o afeto.

A condição que força esse pensamento só pode *a priori* ser sentido, é sensível (o *sentiendum*), distinto do modelo de reconhecimento cuja apreensão está relacionada aos sentidos no qual a lembrança, a imaginação, são fundamentais no reconhecimento dos objetos. Desse modo, exige o exercício dos sentidos em acordo com as faculdades.

Com isso, Deleuze vai analisar como o cinema repercute em pensamento por meio das imagens cinematográficas cujo movimento é automático, isto é, apresenta em si o

movimento, causando, por consequência, o surgimento do que o filósofo chamou de “autômato espiritual” (termo que vem de Espinosa) (2007a, p. 189). Outras artes, como a pintura, já possuem o movimento impulsionado pela própria imaginação (o “espírito” faz o movimento) ou dependendo de algum elemento móvel (como na dança e no teatro). Já, no cinema, a imagem move em si mesma, implicando na formação do pensamento, como afirma Deleuze (2007a, p. 189):

É somente quando o movimento se torna automático que a essência artística da imagem se efetua: produzir um choque no pensamento, comunicar vibrações ao córtex, tocar diretamente o sistema nervoso e cerebral. Porque a própria imagem cinematográfica ‘faz’ o movimento, porque ela faz o que as outras artes se contentam em exigir (ou em dizer), ela recolhe o essencial das outras artes, herda o essencial, é como o manual de uso das outras imagens, converte em potência o que ainda só era possibilidade.

O que Deleuze propõe é uma nova forma de entender o pensamento na contramão da filosofia clássica, para além da imagem dogmática (imagem racionalista da filosofia). O pensamento precisa de algo que o força a acontecer, que saia de sua imobilidade. Tal forma de conceber o pensamento está fundada numa crítica à filosofia de Kant, para Deleuze, o pensamento nasce a partir do encontro, de um choque, não através da reconhecimento kantiniana (reconhecimento das coisas). Como explica Miguel Antunes ao pensar as leituras deleuzianas da filosofia de Kant (2005, p.6):

O que falta para que o pensamento nasça no acto de pensar é uma marca singular, um encontro, uma violência feita ao pensamento que o tire do seu entorpecimento natural. Desta forma propõe-se o encontro e não a reconhecimento como aquilo que marca o pensamento, e igualmente propõe-se uma discordância das faculdades em que cada uma saia dos seus eixos em vez de convergirem para reproduzirem a forma do senso comum na representação imagética, no objecto. Esta divergência das faculdades permitiria portanto fazer o pensamento sair do elemento empírico da doxa, uma vez que cada faculdade, inclusive o pensamento, não têm outra aventura a não ser a do involuntário porque o uso voluntário permanece afundado no empírico.

O cinema, por meio do choque provocado pelas imagens cinematográficas, funciona, nesse sentido, como intercessor que estimula a formação do pensamento como potência, não apenas como possibilidade. O ser humano apresenta a possibilidade de pensar, o cinema é pura potência sob o choque das imagens, por isso, ele provoca o surgimento do autômato espiritual. Logo, as ideias se forçam em nós, e não o contrário. Daí compreende a noção de afeto em Deleuze, que provém da imagem, contudo, nunca se atualiza, diferente da afeição que é parte atualizada da experiência perceptiva (como explicaremos melhor a seguir).

Segundo Deleuze (2007a, p. 1991), em uma análise da dialética eisensteiniana (aplicada a uma forma de pensar o Noochoque, por exemplo) “o choque é a forma mesma da comunicação do movimento nas imagens” o que retoma a ideia de forçar o pensamento no processamento do conceito representado pelo todo na estrutura narrativa no regime da imagem-movimento. Neste caso, para Eisenstein, a montagem é que permite a construção da lógica no processo intelectual. O choque, em vista disso, pode ser compreendido por Deleuze como o sublime, uma noção que vem de Kant, na qual a imaginação é forçada a entrar em contato com o inimaginável que, por sua vez, cria um pensamento novo, como explica melhor Miguel Antunes (2005, p.5):

Esta faculdade [imaginação] transmite a sua coerção ao pensamento que por sua vez é forçado a pensar o supra-sensível como fundamento da natureza e da faculdade de pensar. Neste ponto o pensamento e a imaginação entram numa discordância essencial, numa violência recíproca que condiciona um novo tipo de acordo, um acordo discordante que gera um pensamento totalmente diferente, um pensamento da diferença, da criação e não mais da reconhecimento, do mesmo.

Além disso, Deleuze discute o momento afetivo da imagem-movimento, em que se vai do conceito ao afeto em um movimento duplo entre a montagem e a imagem, como dois processos coexistentes, mediado pelo choque:

O circuito completo compreende pois o choque sensorial que nos eleva das imagens ao pensamento consciente, e depois o pensamento por figuras que nos leva às imagens e torna a nos causar um choque afetivo. Fazer coexistir os dois, juntar o grau mais alto de consciência ao nível mais profundo do inconsciente: o autômato dialético. (DELEUZE, 2007a, p. 195)

É o que acontece na montagem intelectual de Eisenstein, em que o Todo orgânico é o conceito, que, só pode ser pensado, uma vez que sobrevém da representação indireta do tempo.

Por outro lado, Deleuze expõe os argumentos de Antonin Artaud em função de creditar à imagem-tempo outra potencialidade da ordem do impensado do pensamento. Lembrando que para Deleuze o pensamento é visto como possibilidade, contudo, não certifica o exercício do pensar. Segundo Artaud, o pensamento precisa de um impulso no próprio “impoder” natural de pensar, que extrapola métodos e modelos de raciocínios, como explica Deleuze (2009a), é fazer nascer aquilo que ainda não existe (o impensado).

Artaud atribui à imagem cinematográfica, um determinado tipo de choque que não segue a lógica da montagem implicando o pensamento, nem ao monólogo interior da imagem, e sim conforme um devir do pensamento. Seria algo como o impoder do pensamento que alude ao nada (logo, vinculado ao afeto, que será melhor explicitado no próximo capítulo) e à inexistência do todo orgânico substituído agora por buracos e rachaduras na estrutura narrativa da imagem-tempo, isto representado por eventos banais do cotidiano.

Tal rachadura na imagem é em função da ruptura do esquema sensório-motor, que desfaz a ligação lógica entre o homem e o mundo estabelecido pela montagem orgânica em um Todo aberto, como explica Ronald Bogue (2003, p. 170): “Quando nós não conseguimos mais encontrar confiança nos laços do esquema sensório-motor e com as ligações que mantem o mundo juntos, somos confrontados com o intolerável e o

impensável.”¹². Tal ruptura pode ser indicada, por exemplo, pelos falsos *raccords*, em que ocorre a quebra da norma de continuidade no modelo clássico, ou seja, um corte irracional que não está mais em função da associação entre as imagens, mas, sim, funcionando através do reencadeamento de cenas, como blocos narrativos independentes.

Como consequência, o pensamento não está mais representado no conceito fundado no esquema sensório-motor da imagem-movimento, baseado em estratégias de metáfora das imagens segundo sua relação abstrata na qual pensamos a partir dessa associação de imagens.

O pensamento precisa de um elemento externo (um *de-fora*¹³) que o faça confrontar o intolerável do mundo, que o faça “ver” (o que provoca a ruptura entre o homem e o mundo) e, assim, sair da relação sensório-motora para uma situação ótica sonora pura, o que torna o cinema de vidente possível. Isto é, “torna o pensamento imanente à imagem” (DELEUZE, 2007a, p. 209), ou seja, “o que há para se ver na imagem?” (DELEUZE, 2007a, p. 323).

Deleuze vai relacionar, então, o corpo e o pensamento, dizendo que é através do corpo que o cinema se une ao espírito. O corpo deixa de ser mediação para fazer parte do processo perceptivo. Ou seja, a imagem-tempo, através da lacuna estabelecida pela montagem irracional permite uma percepção a partir de um elemento externo à imagem (afeto), que possibilita, dessa forma, o impensado do pensamento. Sendo assim, pode-se inferir que existe, nesta relação do autômato espiritual, um dado afetivo no cinema.

¹² Traduzido livremente de: “When we no longer find credible the sensori-motor schema’s interconnecting ties and links that hold the world together, we are faced with the intolerable and the unthinkable.”

¹³ O *de-fora* (“outside”) no cinema moderno diz respeito ao interstício da imagem-tempo no qual confrontamos a montagem do “entre” (entre duas imagens), não mais o encadeamento das imagens, o que constitui o cinema do devir. Deleuze discute o método de montagem da conjunção “e” de Godard no qual substitui o verbo ser (“é”) configurando, assim, o cinema de vidente.

A partir disso, analisaremos a imagem-tempo no filme *Caché*, ressaltando como o tempo representado diretamente, permite ao espectador uma experiência afetiva e perceptiva da imagem em razão de um não fechamento do exercício de pensar. Isto é, em função de um devir do pensamento. Através da noção de realismo baziniano, que foi aprofundada por Deleuze, vamos procurar demonstrar como o tempo experienciado no filme possibilita ao espectador entrar no processo de pensamento que será sempre em devir. Além disso, buscaremos analisar a especificidade cinematográfica de *Caché* em oferecer um exercício de voltar ao pensar, noção essa que chamamos aqui de realismo reflexivo. O filme neste caso trabalha com um dado perceptivo e afetivo que mantém o espectador neste processo de sempre ter que repensar a imagem.

Cabe agora, então, tentar compreender como a experiência afetiva é analisada na teoria do cinema para que consigamos aplicá-la também na análise do filme. O afeto na imagem é fundamental para entender a ideia de realismo reflexivo, já que essa reflexão está diretamente articulada à forma como o afeto – e não somente a percepção – é trabalhado na imagem.

3 A EXPERIÊNCIA AFETIVA NO CINEMA

Vamos fazer, nesta parte do estudo, uma revisão teórica de certas leituras a respeito da noção de afetividade corporificada presente na pesquisa contemporânea do cinema. Além disso, vamos recapitular a noção de pensamento em Deleuze da imagem cinematográfica para compreender os modos de operação do afeto, e, assim, sua articulação com o exercício do pensar.

É evidente no campo da pesquisa cinematográfica, entre 1980 e 1990, o interesse no processo espectral, como as análises fílmicas de representações sociais nos Estudos Culturais (teoria feminista, teoria *queer*, multiculturalismo), além da ascensão da teoria cognitivista e da filosofia analítica. No que tange à chamada *grande teoria* do cinema (Bordwell, 2010), de abordagem pós-estruturalista, há um esforço em resolver problemas que não dizem respeito, diretamente, ao estudo do cinema, mas em questionar acerca de pontos em que, determinados, filmes tocam.

A teoria da afetividade, neste contexto, busca ressaltar o papel do corpo na pesquisa da experiência espectral no cinema. Determinados teóricos, como vamos mostrar aqui, apresentam, nessa perspectiva, um posicionamento crítico em relação à teoria cognitivista do cinema. Pois esta defende uma articulação mental do espectador com a narrativa baseada em elementos estéticos coincidentes com o do cotidiano¹⁴. Nesse sentido, a compreensão cinematográfica, para os cognitivistas, parte das relações inferenciais, ou seja, o filme apresenta contingentes universais estéticos (como a iluminação e a decupagem) que

¹⁴ É importante uma ressalva em relação ao conceito de cotidiano para os cognitivistas: tal noção está associada a um modo de pensamento que faz parte de uma percepção habitual. Logo, tem relação com a percepção autônoma de Bergson, por exemplo. O que é diferente da noção de cotidiano para Bazin, que leva em consideração, não a lógica de compreensão que fazemos diariamente para fins de sobrevivência, mas em uma experiência do espectador.

estruturam o entendimento da narrativa com base na lógica da percepção humana, como coloca Robert Stam acerca dessa noção:

[...] (1) os processos envolvidos na espectralidade cinematográfica são mais bem compreendidos como tentativas racionalmente motivadas para dar sentido visual ou narrativo aos materiais textuais; e (2) que esses processos de atribuição de sentido não se diferenciam dos que utilizamos no dia a dia. (2010, p. 264)

O que as atuais teorias da afetividade procuram fazer é recuperar um estudo do corpo que tal como ele é estimulado por artifícios cinematográficos. Não apenas compreender como o espectador entende a narrativa, mas de que modo ele é confrontado por ela, pela imagem, procurando pensar, dessa forma, o filme como uma mídia que desperta reações no corpo do espectador. Como coloca Shaviro (1993, p. viii): "[o cinema] é um meio vivo, e é importante falar sobre como ele desperta reações corporais de desejo e medo, prazer e repulsa, fascínio e vergonha".¹⁵

Logo, a questão da espectralidade se coloca não apenas no nível intelectual, mas, também, afetivo. Isto é, as atuais teorias da afetividade procuram uma articulação entre a afetividade corporificada e a experiência espectral no cinema. Buscando ir além, nesse sentido, de métodos de investigação científicas baseados apenas nos processos de inferência realizados no acompanhamento da narrativa, ressaltando, assim, a experiência corporificada do espectador no cinema.

3.1 A TEORIA DA AFETIVIDADE CORPORIFICADA

¹⁵ Traduzido livremente de: "is a vivid medium, and it is important to talk about how it arouses corporeal reactions of desire and fear, pleasure and disgust, fascination and shame".

Alguns teóricos da afetividade, como Vivian Sobchack (2004), baseiam-se na fenomenologia de Merleau-Ponty para descrever o processo perceptivo envolvido na experiência espectral, sendo que tanto o pensamento como as sensações estão articulados à percepção ligada ao corpo¹⁶. Sobchack procura entender o duplo espectador/filme como parte de um mesmo sistema perceptivo, como sintetiza o pesquisador José Cláudio S. Castanheira (2010, p. 179):

Sobchack procura uma forma de localizar filme e espectador (e realizador) em um mesmo universo corpóreo, partilhando de uma mesma estrutura de visão, onde, a partir de esquemas corporais próprios, condicionam e são condicionados na realização e no compartilhamento de um significado.

Dessa forma, Sobchack vai investigar como o corpo se relaciona com os dispositivos visuais, como o cinema, a partir do envolvimento espacial do corpo dentro e fora da tela, na medida em que procura entender a ideia de que certos filmes “nos tocam”. Sendo assim, a autora vai usar a noção de “*embodied*” (conceito usado por outros autores como Anne Rutherford e Brigitte Peucker) para discutir a corporificação do espectador na tela, isto é, o corpo vivo, como ela explica (2004, p. 2):

Isto é, [em relação a sua pesquisa] sua preocupação não é apenas com o corpo como objeto abstrato pertencente a alguém, mas, também, com a noção de ser “encarnado” e, de viver nossa animação e metamórfica existência como sujeitos concretos, extrovertidos, e animados tal como objetivamente somos.¹⁷

Isso diz respeito a uma noção de corpo que abrange a parte sensorial do processo perceptivo (seguindo a fenomenologia de Merleau-Ponty que coloca a percepção como sendo sempre corporificada) bem como aquilo que é necessário ao corpo para viver já que está

¹⁶ Aqui, podemos estabelecer uma relação com Henri Bergson ao pensar as coisas, o mundo material, como imagem, ou seja, o corpo como imagem, no qual torna-se acessível através da percepção.

¹⁷ Traduzido livremente de: “That is, their concern is not merely with the body as an abstracted object belonging always to someone else but also with what it means to be “embodied” and to live our animated and metamorphic existences as the concrete, extroverted, and spirited subjects we all objectively are.”

submetido a contexto histórico social, ou melhor: “Incorporação é uma condição material do ser humano que necessariamente implica o corpo e a objetividade, a consciência e a subjetividade, em um conjunto irreduzível”¹⁸ (SOBCHACK, 2004, p. 4).

Daí a importância das premissas de Merleau-Ponty sobre o corpo e o pensamento, sendo um irreduzível ao outro. Isto é o que Sobchack entende a respeito da “experiência pela experiência”, já que filme, espectador e realizador compartilham dos elementos audiovisuais para expressar tal experiência estética. Sendo isto entendido como uma atividade intrasubjetiva dialeticamente e intersubjetiva dialogicamente.

Logo, a autora parte de uma abordagem fenomenológica (excedendo a abordagem transcendental husserliana) da experiência estética do espectador, considerando o cinema como uma mídia em potencial para o estudo da percepção corporificada. As imagens cinematográficas expressam um estar no mundo sensível a partir da linguagem audiovisual que trabalha com modos de corporificação. Ou seja, assim como para Deleuze, o cinema pode ser uma forma de conceber um modelo do ato de pensar, no caso da imagem-movimento, Sobchack vê, no cinema, uma forma de expressão da experiência perceptiva. Por isso, ela (1992, p. 6) coloca a experiência fílmica como:

A experiência perceptiva no filme, portanto, baseia-se na pressuposição mútua de sua natureza intersubjetiva e função, com base na inteligibilidade da visão corporificada. Seu significado emerge de uma crença compartilhada e da evidência partilhada de que a substância e estrutura da percepção e expressão cinematográfica (no entanto, historicamente e culturalmente qualificados) são inerentemente capazes de ‘refletir a universalidade de escopos específicos de experiência’.¹⁹

¹⁸ Traduzido livremente de: “Embodiment is a radically material condition of human being that necessarily entails both the body and consciousness, objectivity and subjectivity, in an *irreducible ensemble*.”

¹⁹ Traduzido livremente de: “The film experience, therefore, rests on the mutual presupposition of its intersubjective nature and function, based on the intelligibility of embodied vision. Its significance emerges from a shared belief and from shared evidence that the substance and structure of cinematic perception and expression (however historically and culturally qualified) are inherently able to “reflect the universality of specific scopes of experience.”

Portanto, o cinema apresenta sua própria forma de expressar um estar no mundo, submetendo, indiretamente, o espectador à maneira de perceber do cineasta, bem como, diretamente, à maneira representada na tela, para além de uma simples experiência empírica do mundo. Por isso, Sobchack usa a noção de experiência fílmica que é compartilhada pelo modo de apresentação das imagens – o filme –, e pelas sensações do espectador. O filme apresenta a capacidade de permitir o processo de percepção (o que seria a experiência do espectador), e de expressar significados, isso por meio de seu sistema de linguagem que está em função de signos voltados para a comunicação

É seguindo este caminho que Sobchack discute a ideia de reversibilidade, isto é, uma experiência perceptiva concebida como um estado de reversão entre a noção do corpo subjetivo e do universo fílmico objetivo. Para a autora, é através dessa sistematização da experiência fílmica que o cinema logra a inteligibilidade dos seus códigos e convenções de linguagem.

Sobchack vai, a partir dessa relação entre espectador, filme e realizador, buscar uma metodologia outra de pesquisa no campo do cinema. Afastando-se, com isso, de teorias preocupadas menos com a experiência do espectador, do que com o debate dos elementos narrativos do filme, como a teoria formalista, bem como, em outro âmbito de abordagem de análise fílmica, as teorias contemporâneas como a psicanálise, a semiologia cognitivista, a culturalista (abordagem feminista e *queer*), entre outras.

O que é importante nesta pesquisa no que diz respeito às premissas de Sobchack é sua forma de conceber a experiência do espectador que associa o corpo como instância fundamental do processo do fazer cinematográfico. Tal maneira de formular o estudo da espectadorialidade é relevante para apontar conceitos acerca do modo como a imagem

cinematográfica gera afetividade no espectador, considerando sua corporificação diante do filme. Sobchack não chega a citar, em seus estudos, a questão da afetividade, já que não é esse o cerne de sua pesquisa, contudo, outros autores vão buscar nela a relação do corpo do espectador com o filme como base para entender as estratégias cinematográficas de causar uma experiência afetiva, como Steven Shaviro, Brigitte Peucker e Anne Rutherford.

A pesquisadora Anne Rutherford concorda com Sobchack no que tange à incorporação do espectador na experiência fílmica. Isto é, o espectador também se apresenta como um corpo com sentimentos, percepções e afetos. No artigo *Cinema and Embodied Affect*, 2003, Anne Rutherford ressalta a necessidade de uma análise fílmica a partir da afetividade do espectador envolvido na experiência perceptiva da imagem cinematográfica. Ela defende um estudo voltado para a maneira como o cinema possibilita a incorporação do espectador na tela. Assim, ela vai buscar entender, para além dos processos perceptivos da visão, como a imagem afeta o espectador, indo na contramão das teorias cognitivistas sobre metodologia de análise fílmica.

Anne Rutherford ressalta dois corpos estudados em fisiologia: o *Leib*, que é o corpo vivo, com sentimentos, emoções, percepções e sensações; e o *Körper*, que seria o corpo morto, matéria. Ela coloca que a insistência em explorar o conceito de *Körper* obscureceu o desenvolvimento do estudo da afetividade no cinema, enquanto a noção de *Leib* pode trazer, para o cinema, condições para um estudo mais aprofundado da espectadorialidade. Isto permite pensar a ideia de corporificação do espectador e, logo, trabalhar sua relação com a tela. É em razão disso que Rutherford cita o estudo de Linda Williams sobre os efeitos corpóreos no espectador a partir do cinema pornográfico e de horror.

Para Rutherford, o cinema não diz respeito apenas a uma narrativa, não se limita a contar uma história, mas também em possibilitar uma experiência afetiva. Dessa forma, ela

evidencia a necessidade de estabelecer uma relação entre a visão e o corpo, a qual é fundamental para análise da corporificação do espectador na tela : “a relação entre a visão e o corpo, o papel do movimento e tato nessa relação, e a ligação deste complexo na experiência afetiva, devem ser termos centrais na articulação de uma estética da corporeidade.” (RUTHERFORD, 2003, p.5)²⁰

Os artifícios cinematográficos como luz, plano, enquadramento, ritmo, montagem, cenografia, além de outros elementos que compõem a *mise en scène*, são responsáveis pela corporificação do espectador no espaço diegético. Ademais, a câmera, responsável pela mediação no processo perceptivo, se coloca como uma das ferramentas importantes na integração do corpo com a tela. É, nesse caminho que Rutherford procura entender o movimento da câmera como o de um coreógrafo:

Na medida em que a câmera móvel está implicada neste movimento, não é só construir um espaço atravessado, atraindo o espectador através de um espaço em um mimetismo de movimento físico ou uma simulação de perspectiva de movimento, mas sim, um transporte, a possibilidade de dissolução do espectador, ou perda no movimento. A câmera móvel é uma ferramenta de coreografia, e não apenas de representação ou percepção. (2003, p. 9)²¹

Ou seja, o movimento da câmera proporciona ao espectador o transporte para o ambiente diegético como uma experiência de movimento, como uma vivência da imagem. No realismo cinematográfico, isso fica claro com a economia da decupagem e da montagem, que

²⁰ Traduzido livremente de: “the relationship between vision and the body, the role of movement and tactility in that relationship, and the connection of this complex to affective experience must be central terms in the articulation of an aesthetics of embodiment.”

²¹ Traduzido livremente de: “In so far as the mobile camera is implicated in this movement, it is not just constructing a space traversed, drawing the spectator across a space in a mimicry of physical movement or a simulation of motion perspective, but rather a transport, the possibility of the spectator's dissolution, or loss in the movement. The mobile camera is a tool of choreography, not just of representation or perception.”

permite a possibilidade do espectador vivenciar a imagem tal como vivencia seu cotidiano. Como já descrito aqui, segundo Bazin (1991), a profundidade de campo e o plano-sequência permitem que o espectador tenha uma relação com a imagem mais próxima daquela que ele mantém com a realidade, já que estes artifícios de linguagem introduzem a ambiguidade no espaço fílmico.

Assim como Deleuze (2007a) (em *O Pensamento e o Corpo*, como já foi apresentado), Rutherford busca nos conceitos formulados por Eisenstein compreender o controle dos artifícios cinematográficos no espectador. Ela chama atenção para o artifício do choque envolvido no efeito do êxtase na imagem que permite a corporificação do espectador. Por meio do choque eisensteiniano, o espectador reage em um movimento para fora de si (como um arrebatamento - *pathos*, e também aquilo que Deleuze colocou como o sublime), algo que o transtorna e o coloca envolvido intelectual e emocionalmente com a imagem. Ocorre, então, no processo de incorporação espectral, uma articulação entre a percepção e a afecção.

O movimento do espectador para fora daqui e em outro lugar aparece novamente como um motivo na tentativa de compreender a coalescência de percepção e emoção nas intensidades de incorporação no qual compõem os espectadores. [...] Este ecstasy, como ele [Eisenstein] explica, é 'um despertar, o que coloca a atividade emocional e intelectual do espectador em operação para o grau máximo' (RUTHERFORD, 2003, p. 7)²²

Isto é, para Eisenstein, o êxtase é uma saída para fora de si, é o que atinge o espectador (noção que vem do sujeito transcendental kantiano). Logo, a maneira como a linguagem cinematográfica é trabalhada pode repercutir em êxtase que dirige psíquico e emocionalmente o espectador. Aqui, Rutherford entende o conceito de emoção a partir de Sue

²² Traduzido livremente de: "The movement of the spectator out of the here and into a somewhere else appears again and again as a motif in the attempt to understand the coalescence of perception and emotion in the embodied intensities which make up spectatorship. [...] This ecstasy as he explains it is 'an awakening, which puts the spectator's emotional and intellectual activity into operation to the maximum degree'.

Cataldi, que seria como um movimento para fora dos limites do corpo e do mundo, que implica em uma mudança dessa relação no sujeito.

É importante destacar uma ressalva acerca deste direcionamento emocional: os filmes hitchcocknianos procuram causar esse efeito psicológico no espectador a partir do suspense que o deixa sem reação diante da imagem, criando, nessa perspectiva, a emoção. Para Deleuze, Hitchcock está na crise da imagem-movimento, contudo, mantém o espectador no regime orgânico da imagem, isto é, as informações e emoções do filme são voltadas para o Todo da narrativa.

Tal movimento para fora de si não diz respeito a uma noção carnal, mas a uma experiência afetiva do espectador concebido a partir de sua corporificação na tela. Algo para além de uma experiência intelectual, fora do entendimento cognitivista da percepção cinematográfica, uma vez que, para Rutherford, o cinema não se trata apenas de contar uma história, mas, também, de causar uma experiência de afetividade no espectador.

Rutherford não toca na questão da linguagem realista cinematográfica ao expor os conceitos envolvidos na experiência afetiva do espectador no cinema, visto que ela discute as formulações eisensteinianas acerca da montagem. Sua preocupação está em estabelecer um debate teórico sobre uma metodologia de análise fílmica, envolvendo o corpo do espectador no processo perceptivo, para além de uma leitura puramente intelectual da narrativa.

Por outro lado, a pesquisadora Brigitte Peucker (2007) vai discutir a forma como a noção de real é concebido no cinema e na arte, buscando compreender como o espectador se relaciona com o real no âmbito de sua corporificação. Ela vai discutir o real no cinema em nível de representação por meio de estratégias como a metáfora, a evocação de cenas de violência, da decupagem (como a câmera subjetiva), entre outros. Nesse sentido, ela vai debater o conceito de realismo de Bazin e Kracauer, fazendo, inclusive, uma interessante relação entre os dois, o que normalmente não é feito, uma vez que esses autores trabalham o

realismo cinematográfico em níveis teóricos distintos. Por exemplo, Kracauer se preocupa mais com a materialidade da imagem fotográfica do que com sua relação com o espectador, diferente de Bazin, que como já foi discutido aqui, se interessa mais pela experiência do espectador como semelhante a sua vivência da realidade do que com a indexicalidade da imagem.

Tal como Rutherford, Peucker vai discutir o “*embodied*” no cinema, isto é, a corporificação do espectador na experiência fílmica, buscando, assim, compreender como determinadas formas de trabalhar os artifícios cinematográficos geram efeitos específicos no espectador. Neste caso, ela vai citar as estratégias de diretores na representação do real, como Peter Greenaway, Wim Wenders, Rainer Fassbinder, Alfred Hitchcock e, o cineasta que mais nos interessa nesta pesquisa, Michael Haneke. Ela procura demonstrar como esses diretores encenam o real através do aparato tecnológico.

Nesta perspectiva, por meio do debate de Kracauer acerca do caráter indexical da imagem cinematográfica (como a imagem preserva a existência das coisas; nesse caminho, o autor faz uma relação metafórica entre a imagem realista e o cordão umbilical), Peucker discute a materialidade da fotografia responsável por dar ao espectador uma sensação de taticidade nos objetos presente na imagem. Ela coloca essa sensação como uma experiência sinestésica, envolvendo todos os sentidos, isto através da noção fenomenológica da percepção de um estar no mundo:

Assim, a experiência fílmica tem o imediatismo da experiência vivida, que produz respostas somáticas no seu espectador, as respostas que promovem a continuidade entre imagem em movimento e o observador enquanto corpo. No entanto, há também uma tensão metafísica em relação a Kracauer e às coisas do mundo. O espectador que contempla as coisas do mundo nas imagens do filme percebe que ‘ele [sic] está escutando, com todos os seus sentidos tensos, a um murmúrio confuso.’²³ (PEUCKER, 2007, p. 5)

²³ Traduzido livremente de: “Thus film experience has the immediacy of lived experience; it produces somatic responses in its spectator, responses that promote continuity between yhe moving image and the embodied observer. Yet there is also a metaphysical strain in Kracauer’s relation to the things of the world. The spectator who contemplates the things of the world in the images of film perceives that ‘he [sic] is listening, with all his senses strained, to a confused murmur’.

Isto é, para Kracauer, o filme proporciona uma experiência cinematográfica na medida em que a imagem se liga/uni/agarra a superfície da coisa filmada, logo, estende para além da mera mimese, dessa forma, ele discute uma reação psicofísica do espectador. Isto porque, segundo Andrew (1989, p. 119), Kracauer entende que “a fotografia é o primeiro e básico ingrediente do cinema, amarrando-o para sempre ao mundo natural.”

Além disso, Peucker vai discutir a ilusão envolvida no processo espetatorial a partir de Jean-Louis Baudry, que coloca o dispositivo cinematográfico como um aparato que promove simulações, comparando os espectadores da caverna de Platão com os do cinema. Com isso, Peucker procura compreender como o real é manifestado na arte e, neste caminho, no cinema, recorrendo, dessa forma, ao ensaio de Hal Foster sobre uma volta do real na arte contemporânea (*Return of the Real*, 2005).

Foster analisa a art-pop de Andy Warhol a partir de uma perspectiva diferente do tradicional (a ordem do simulacro). Foster identifica na obra warholiana a busca da experiência do trauma²⁴, como, por exemplo, através da repetição de imagens (Marilyns, Elvis). Foster percebe nesta repetição uma forma de banalizar o trauma no sentido de superá-lo (“integrá-lo a economia psíquica” – Freud), e, conseqüentemente, explorá-lo. O autor indica, ainda, que a “repetição serve para proteger do real”, pois ao fazer isso ele aponta para ele. Ou seja, Foster define a repetição em Warhol como maneira de proteger do real entendida como traumático, e, assim, indicar a necessidade do mesmo, fazendo o real romper o anteparo e, dessa maneira, expor-se.

²⁴ Foster baseia-se em Freud que analisa a repetição como sintoma principal da experiência do trauma.

Foster avalia, ainda, o super-realismo²⁵, o qual, também, apresenta uma ilusão traumática, uma vez que se lança da domesticação do olhar protegendo-nos contra o real traumático, sendo possível por meio do anteparo²⁶. A tendência das obras contemporâneas segue a perspectiva da ruptura do anteparo em busca do real. De acordo com ele, o anteparo faz a mediação do sujeito e da imagem e, ainda, “permite ao sujeito, a partir do ponto da figura, apreender o objeto, que se encontra no ponto da luz. De outra forma seria impossível, pois ver sem o anteparo seria deixar-se cegar pelo olhar ou tocar o real” (FOSTER, 2005, p. 170). Isto é, ao romper o anteparo, o real é exposto ao olhar do espectador. Em contrapartida, o super-realismo protege o olhar do real, e, assim, indica a presença do mesmo por trás desta segurança que o anteparo propicia, tal como acontece na repetição warholiana.

Neste aspecto, Foster afirma que os artistas contemporâneos preocupam-se com a imagem-anteparo (não em sua representação, mas em corrompê-la na busca do olhar-do-objeto a partir da proposta de Lacan acerca da dinâmica da visualidade²⁷), como forma de mostrar o real – revelar o que existe -, sem considerar o artista e o espectador. É deixar o real aparecer no objeto por si só.

Por isso a *appropriation art*²⁸ consegue sugerir o real, uma vez que “trabalha para expor a ilusão da representação” perfurando assim a imagem-anteparo. Pode-se identificar esse deslocamento de visualidade (do sujeito ao olhar-do-objeto) nas obras de Cindy Sherman e também através da trajetória de cineastas como David Cronenberg, Lars von Trier, David Lynch e Michael Haneke.

²⁵ “O super-realismo procura revelar a realidade como aparência”. (FOSTER, 2005, p. 172)

²⁶ O autor Karl Erik Schollhammer considera o anteparo de Foster como uma tela em que ocorre “a organização do visível dentro de um regime específico de representação e, ao mesmo tempo, a mediação entre o olhar-objeto e o sujeito que protege, capturando o olhar do real, e domesticando-o na imagem” (2002, p. 85)

²⁷ No seminário “O Inconsciente e a Repetição” Jacques Lacan desfaz a hierarquia do sujeito na perspectiva da obra de arte, apontando para o olhar-do-objeto sobre o sujeito e o anteparo (instância geradora da imagem) como o mediador entre o olhar-do-objeto, o sujeito e o objeto.

²⁸ É o deslocamento de objetos, textos e imagens de seu contexto cultural para outro, criando, assim, novos significados.

Peucker busca, também, em Foster, a noção de abjeto²⁹ como forma de alcançar o real. O abjeto “é uma substância fantasmática não só estranha ao sujeito mas íntima dele” (FOSTER, 2005, p. 178), e permite encontrar a subjetividade, na medida em que o sujeito o explora. O abjeto carrega em si mesmo o real ao passo que se revela através do estranhamento. Por exemplo, o diretor Lars Von Trier utiliza o choque como forma de manifestar o real, como em seu recente filme *Anticristo* (2009). Neste, o espectador espanta-se com as cenas de violação do corpo, todas elas exibidas abruptamente, sem corte ou aviso.

Pode-se exemplificar, ainda, essa noção de volta ao real, com uma cena chave do filme *O Vídeo de Benny*, 1992, do diretor Michael Haneke, que o personagem Benny mata uma menina com um instrumento de abate de gado. Assistimos à cena pelo monitor da televisão ligada à câmera de vídeo voltada para o quarto de Benny. O personagem aperta o gatilho do instrumento na colega; ela sai de quadro, enquanto ouvimos seus gritos. Benny, então, carrega a arma e mata a garota, encerrando os gritos, isso também é mostrado com a menina fora de quadro. Ao esconder a cena, nos poupar de ver a menina sendo assassinada, o real retorna por meio da imaginação do espectador. É o que Hal Foster procura analisar nas obras de Andy Warhol ao inferir sobre a irrupção do real na arte contemporânea; é onde o real se esconde que ele retorna, ou seja, as estratégias artísticas, como a repetição warholiana, ao nos proteger do real, aponta para ele.

O som, nesta cena, os berros da menina, provoca o espectador causando um choque, como um evento traumático através da imagem que ele produz em sua imaginação mediante o elemento afetivo. A pesquisadora Brigitte Peucker, ao analisar o afeto nos filmes de Haneke, faz uma leitura do trabalho de Greg M. Smith, ressaltando que “emoções evocam

²⁹ O autor Karl Eric Shollhammer (2002, p. 86) compreende o abjeto discutido por Foster da seguinte forma: “o abjeto – definido como aquilo que nem é objeto nem sujeito, e que surge na dominação de uma clara distinção entre um e outro – é revelado, ou através da identificação da obra com o abjeto, na verdade de evidenciar o trauma e tocar o Real, ou através da representação da condição de abjeto, para provocar sua operação, capturar a abjeção na prática e fazê-la reflexiva”. (2002, p. 86)

pensamentos e lembranças, bem como reações fisiológicas, combinando cognição, reações involuntárias, ações, e até expressões faciais.”³⁰ (2007, p. 133).

A forma realista do enquadramento nesta cena do filme *O Vídeo de Benny* se integra ao som, permitindo a corporificação do espectador. A experiência fílmica, neste caso, é afetiva, principalmente por causa da maneira como o som é usado. Ou seja, o elemento afetivo aqui é áudio, não mais uma imagem do corpo sendo violentado. Como Brigitte Peucker (2007, p. 132) coloca a respeito do som em Haneke: “Som de tráfico e de máquinas, choro de dor, gritos, diversas músicas diegéticas agem em razão da corporificação do espectador que os filmes de Haneke põem em jogo. Som, nos filmes de Haneke, ataca deliberadamente o sentido, bem como a sensibilidade.”³¹

Em outra cena d’*O Vídeo de Benny*, o personagem assiste a uma gravação feita em vídeo de uma abate de um porco. A imagem é vista como se fosse assertiva, não como uma encenação, mas como algo obsceno; o espectador não suporta olhar ou ouvir, tornando a experiência fílmica realista por excelência.

Por estes aspectos, Peucker vai pesquisar elementos narrativos no cinema que evocam o real no filme a partir da relação da imagem com o espectador. Isto é, como o espectador entra na narrativa e, por sua vez, como a imagem entra no nosso mundo. Assim, ela vai analisar, por exemplo, como os filmes de horror causam efeitos no corpo do espectador como angústia, náusea, pavor, já que a imagem apresenta uma materialidade do objeto representado consoante à experiência do espectador. Como ela (2007, p. 159) explica: “A imbricação dos sentidos em filmes de terror, em particular, promove e incentiva um espectro

³⁰ Traduzido livremente de: “emotions evoke thoughts and memories, as well as physiological reactions, combining cognition, involuntary reactions, ‘actions tendencies’, and even facial expressions.”

³¹ Traduzido livremente de: “Sound of traffic and of machinery, cries of pain, screams, and diegetic music variously act upon the corporealized spectator whom Haneke’s films call into play. Sound in Haneke’s films deliberately assaults the sense as well as the sensibilities.”

de respostas do espectador à imagem, incluindo experiências táteis e gustativas, dessa forma, a aversão é um dos efeitos centrais que os filmes de terror procuram atingir.”³²

Ademais, a pesquisadora resgata a noção de *tableau vivant* a fim de compreender a forma como o corpo do espectador é evocado durante a experiência fílmica. Segundo Peucker, o *tableau vivant* tem origem na dramaturgia de Diderot e na pornografia a partir do século XIX. Ele foi aplicado no drama, na escultura e na pintura, como forma de introduzir o real na imagem (da segunda dimensão para a terceira). Ela exemplifica isso através da análise da relação entre o cinema e a pintura nos filmes *Um Z e dois zeros*, 1985, de Peter Greenaway e *Até o fim do mundo*, 1991, de Wim Wenders. Em ambos os filmes, ela estabelece um paralelo entre a representação do corpo feminino com a pintura de Johannes Vermer (pintor holandês realista).

Com isso, Peucker faz uma abordagem materialista (por meio de Kracauer, por exemplo, ao seguir sua noção de indexicalidade da fotografia) do cinema em função das artes visuais ressaltando o papel do *tableau vivant* no que tange à variação da representação do corpo colocado em certos casos como abjeto e em outros como violentado. Sua análise recai sobre a experiência estética do espectador envolvendo a audição, o olhar, bem como o tato e gustação em filmes de horror, de propaganda (como as propagandas nazistas) e de diretores como Fassbinder e Hitchcock como já foi citado.

A autora resgata, também, de Vivian Sobchack (1992) a abordagem semiótica fenomenológica da experiência corporificada do espectador em relação ao filme. Atribuindo, a essa corporificação, o direcionamento dos recursos cinematográficos pelos quais os afetos

³² Traduzido livremente de: “The imbrication of the senses that horror film in particular promotes and encourages a spectrum of spectatorial responses to the image, including tactile and gustatory experiences, with the result that disgust is one of central affects that horror films produce.”

(efeitos afetivos no corpo, como lágrimas, ânsia, arrepios, prazer e outras respostas somáticas) são potencializados.

Outro estudo relevante de afetividade no cinema é a do pesquisador Steven Shaviro (2010) referente ao o que ele chamou de pós-cinemático, isto é, o cinema regenerado pela influência da televisão, da internet e dos computadores, ou seja, da nova média concebida pelas tecnologias digitais, juntamente com uma economia neoliberal pelos quais os materiais de consumo são voltados e definidos. Shaviro, por meio dos filmes contemporâneos e videoclipes, vai traçar um mapa afetivo em função de seu papel na construção social para além de uma relação passiva no âmbito social.

Shaviro se baseia em Brian Massumi (2002) para definir a emoção e o afeto, colocando um como inseparável do outro no processo perceptivo. Contudo, logrando o afeto como uma parte virtual e a emoção como um efeito sensorial atualizado. A emoção é particular, subjetiva, já o afeto é indefinível, está subjugado à emoção. Veremos melhor isso a seguir na apresentação de conceitos de Deleuze em cima das leituras de Espinosa.

Há ainda a pesquisa de Laura U. Marks (2000) com a proposta metafórica do toque no filme com os olhos do espectador, ou seja, como o cinema permite uma experiência sensorial e sinestésica. Ela chamou essa experiência de “visualidade tátil”. A premissa de Marks é pensar o filme e o vídeo como formuladores e condutores, como a pele; isso é uma forma materialista de analisar os dispositivos audiovisuais. Ela analisa, traçando uma crítica fenomenológica feminista e multiculturalista (questões culturais, sociais e políticas representadas em filmes), trabalhos experimentais de artistas que levam em consideração a experiência afetiva do espectador no processo do fazer cinematográfico.

Pode-se exemplificar esse toque na imagem com o olhar por meio do recente filme de Wim Wenders, *Pina*, 2011. O documentário, produzido em 3D, é sobre a dançarina e coreógrafa alemã Pina Bausch, no entanto, pouco se sabe sobre sua história, uma vez que não

é um documentário convencional. Pois, o filme não foi feito sobre ela, mas sim em homenagem a ela. Logo, Wenders interessa-se em captar esteticamente as performances coreografadas por Pina propiciando ao espectador uma experiência puramente sensorial. A tecnologia 3D deu suporte ao diretor no trabalho estético de atingir o espectador no nível afetivo, uma vez que a tridimensionalidade permite quase “tocar” na imagem.

Outro filme que potencializa a experiência sensorial do espectador é *Árvore da Vida*, 2011, de Terrence Malick. O filme é sobre a vivência cotidiana de uma família norte-americana dos anos 1950. Ele é marcado por imagens que mostram a origem da Terra e da vida humana, proporcionando ao espectador uma experiência sinestésica, uma vez que as cenas não são encadeadas em função de informações importantes para o entendimento da narrativa. Desse modo, o espectador pode fruir a imagem livremente, sem preocupações com a história. Portanto, sua experiência é voltada para imagem, não para a narrativa.

Percebe-se, em vista dos aspectos teóricos apresentados, que cabe, na análise do processo perceptivo no cinema, uma abordagem afetiva na resposta do espectador. Pode ser, então, relevante a questão de como certas imagens são trabalhadas em função de dar ao espectador uma experiência puramente afetiva, corporificada. Isto é que iremos analisar no filme *Caché* de Michael Haneke considerando a forma como as imagens atingem o espectador no nível corpóreo. No entanto, é fundamental entender como o corpo e o pensamento se relacionam nessa experiência afetiva. Por conseguinte, é importante, neste momento, voltar a questão do pensamento no cinema proposto por Deleuze a fim de compreender a noção de afeto corporificado no processo perceptivo cinematográfico do espectador.

3.2 O AFETO PARA DELEUZE

É importante recuperar os conceitos apresentados de Deleuze em uma tentativa de fechamento da proposta de pensar a afetividade no cinema nesta pesquisa. As atuais teorias da afetividade procuram instaurar o debate da espectralidade cinematográfica por meio da noção de afeto, isto a partir de uma discussão em torno da corporificação do espectador na tela. Propõe-se aqui não desvincular o corpo e o pensamento a partir de leituras de textos de Deleuze. Lembrando que essa relação afetiva do espectador com a imagem não está propriamente descrita em seus livros de cinema, mas sim, presente em suas reflexões acerca da filosofia a partir de autores como Espinosa, Nietzsche e Kant. Sendo assim, basearemos-nos em seus textos sobre tais filósofos, bem como a partir de leituras de outros pesquisadores em cima dos escritos deleuzeanos, como Jorge Vasconcelos e, principalmente, Lisa Akervall na qual lança o debate sobre a relação corpo e pensamento.

Dessa forma, vamos procurar entender o corpo e o pensamento como parte integrante do processo perceptivo, envolvendo tanto a faculdade corpórea (visão, audição e tato), de um estar no mundo e, por conseguinte, ser afetado por ele, como, por meio desse afeto, gerar pensamento.

Significa dizer que o pensamento, mesmo sob a forma que toma ativamente na ciência, não depende de um cérebro feito de conexões e de integrações orgânicas: segundo a fenomenologia, dependeria de relações do homem com o mundo — com as quais o cérebro concorda necessariamente porque delas deriva, como as excitações derivam do mundo e das reações do homem, inclusive em suas incertezas e suas falências. (DELEUZE, 2007b, p. 87)

Em vista disso, pode-se pensar o processo da afetividade sem dissociar o corpo do pensamento, concordando com a análise do processo perceptivo do espectador no proposto pela pesquisadora Lisa Akervall (2008, p.2):

A noção de experiência cinematográfica como *duração* e de *forçar o pensar*, apresenta uma abordagem essencial quando corpo e pensamento são estruturalmente ligados. No entanto, ideias psicanalíticas não deveriam ser deixados completamente de lado. Na descrição de afeto como ‘o insuportável’ emerge uma dimensão, que poderia ser melhor explorada através da noção lacaniana de “o Real”, uma noção que poderia também ligar a noção de afeto à questão sujeito.³³

Nesse caso, as imagens cinematográficas, assim como as de outras artes, são compostas por perceptos e afetos. O percepto é pré-condição para a percepção, bem como o afeto é para a afecção. Isso implica em inferir acerca da ausência de domínio sobre o processo afetivo, logo, não apresenta uma lógica inferencial, ou melhor, ocorre um exercício perceptivo que é pré-consciente.

A noção de afeto em Deleuze vem de Espinosa (livros II e III da *Ética*), que propunha dois conceitos diferentes: o afeto (do latim *affectus*) e a afeição (do latim *affectio*); a primeira noção é considerada a representação do nada, isto é, uma forma de pensamento vinculado ao nada, algo não representativo, uma vez que não é uma ideia, não apresenta um modelo a ser substantivado. Essa forma de conceber o conceito de ideia está ligada diretamente a uma realidade objetiva, já que é a representação de alguma coisa. Deleuze exemplifica isso com o “querer”, o que queremos sobrecai em algo (objeto de representação), entretanto, o fato isolado de querer não se coloca como ideia, mas, sim, como afeto.

Logo, ele define o afeto como: “a variação contínua da força de existir na medida em que essa variação é determinada pelas idéias que se tem.” (Deleuze, 1978, p.16). Considerando essa variação como uma sucessão de ideias que se afirmam em nós. As ideias se sucedem constantemente, elas são determinantes para a força de existir ou de potência de

³³ Traduzido livremente de: “The notion of cinematic experience as *enduring* and *forcing to think* short-circuits any essentializing approach, as body and thinking are structurally bound together here. However, psychoanalytic ideas should not be left aside completely. In the description of the affect as ‘the unbearable’ a dimension emerges, which could be further explored through the Lacanian notion of ‘the Real’, a notion, which could also link the notion of affect to the question of the subject.”

agir, nomeação do próprio Espinosa. Desse modo, o afeto define o que se chama de existir, como uma noção empírica da realidade objetiva, vivida.

Já a afeição se coloca como ideia, uma forma de pensamento, acerca da ação de um corpo sobre outro, um corpo que age e o outro que recebe o efeito: "A afecção [affectio] é uma mistura de dois corpos, um corpo que se diz agir sobre outro, e um corpo que recolhe o traço do primeiro. Toda mistura de corpos será chamada de afecção." (Deleuze, 1978, p. 14). Sendo assim, a afeição está ligada diretamente à percepção do corpo que sofre o afeto, ou seja, diz respeito mais à natureza do corpo afetado do que ao corpo afetante, por conseguinte, só se tem conhecimento dos efeitos do corpo sobre o outro.

É, em vista disso, que Espinosa discute a noção de encontro a partir dos efeitos nos corpos sem uma compreensão ainda das causas. Aqui há um importante *insight* de Deleuze a respeito da forma como Espinosa concebia a alma e o corpo, pois há um nível de conhecimento muito baixo na afecção, uma vez que a partir do momento em que o encontro de algo com um corpo repercute em uma mudança de estado afetivo segundo um afeto desagradável, ocorre uma indiscernibilidade entre o corpo e a alma. Logo, não se sabe o que é da ordem do corpo ou da alma, já que só se tem conhecimento dos efeitos e só se pode discutir sobre eles.

Neste caso, o corpo é entendido a partir de sua relação com o movimento e o repouso consequente da mudança dos encontros afetivos levado ao infinito na constituição de suas partes. O que implica dizer que só podemos nos conhecer a partir das afecções que sofremos no encontro com outros corpos, essa é uma proposição anticartesiana de Espinosa no que tange à exclusão do ser pensante por si só, ou seja, a supressão do cogito de Descartes, pois só há conhecimento do meu corpo a partir dos efeitos dos corpos exteriores. Sendo

assim: “[...] um corpo deve ser definido pelo conjunto das relações que o compõe, ou, o que dá exatamente no mesmo, pelo seu poder de ser afetado” (DELEUZE, 1978, p. 24).

Nesta perspectiva, Espinosa traça um modelo de distinção entre os tipos de espécies de animais partindo da capacidade de seus corpos de serem afetados. Ou seja, cada animal apresenta uma potencialidade de afecção específica, logo, para dizer acerca de determinados bichos, é preciso estabelecer um molde de afetos.

O afeto é pré-condição para a emoção, ele já está dado, ele não é uma ideia, ou seja, não pode ser concebido na ordem do intelecto. Por conseguinte, o afeto só pode ser sentido, é supra-sensível. Para o pesquisador Brian Massumi, em sua abordagem do afeto, do movimento e da sensação, o afeto é virtual no processo perceptivo. Através do afeto o efeito sensorio de um encontro é transformado em outra sensação (táctil, visual, etc). Dessa forma, ele faz uma distinção, a partir de Espinosa, entre emoção e afeto:

Uma emoção é um conteúdo temático, a fixação sociolinguística de qualidade de uma experiência é a partir, desse ponto, definido como pessoal. Emoção é qualificada através da intensidade, o ponto convencional, consensual da inserção de intensidade em semântica e semiótica a partir de formações progressivas, em narrativas nas quais envolve um circuito de ação-reação, em função e significado. A emoção é reconhecida e tem sua própria intensidade. É crucial para teorizar a diferença entre afeto e emoção. Se alguns têm a impressão de que o afeto diminuiu, é porque o afeto é incondicional. Como tal, não é passível de apropriação ou é reconhecível e é, portanto, resistente à crítica. (MASSUMI, 2002, p. 28)³⁴

Ou ainda, como Shaviro (2010, p. 3) entende essa diferença partindo de Massumi:

“A emoção é o afeto capturado por um sujeito, ou domesticado e reduzido na medida em que

³⁴ Traduzido livremente de: “An emotion is a subject content, the sociolinguistic fixing of the quality of an experience which is from that point onward defined as personal. Emotion is qualified intensity, the conventional, consensual point of the insertion of intensity into semantically and semiotically formed progressions, into narrativizable action-reaction circuits, into function and meaning. It is intensity owned and recognized. It is crucial to theorize the difference between affect and emotion. If some have the impression that affect has waned, it is because affect is unqualified. As such, it is not ownable or recognizable and is thus resistant to critique.”

torna-se compatível com esse sujeito. Os sujeitos estão sobrecarregados e atravessados por afeto, mas eles têm ou possuem suas próprias emoções”.³⁵

Há uma diferença de natureza entre ideia e afeto, pois não se tem uma especificação daquilo que se deseja, ambos são irreduzíveis em relação ao outro. Sendo assim, não há domínio sobre as coisas que nos afetam. Por outro lado, há um controle sobre as emoções, que já se formulam de forma inferencial, isto é, sabemos definir as emoções (se estou triste ou alegre, por exemplo).

A partir da variação de um afeto a outro, Espinosa determinou dois polos de paixões se baseando no aumento e na diminuição da potência de agir: alegria-tristeza. Em vista disso, ele vai estabelecer uma discussão política e moral a respeito do poder instaurado segundo o afeto da tristeza, uma vez que a potência de agir é diminuída, logo, institui-se a impossibilidade de reação. Além disso, de acordo com Deleuze, não temos posse da potência de agir, uma vez que não temos conhecimento das causas e, sim dos efeitos, isso implica dizer que somos passivos diante das coisas que nos afetam e, que os afetos são causa de algo externo (“de-fora”, *outside*).

A partir destes aspectos apresentados, fica mais claro compreender o modo como o afeto pode ser entendido no cinema a partir da classificação deleuzeana das imagens cinematográficas. Na imagem-movimento, o afeto se perde em vista da resposta em imagem-ação. Já na imagem-tempo, como esse circuito é quebrado, ocorre o excesso do afeto que força esse pensar, isso em função da experiência direta do tempo. Como explica Lisa Akerval (2008, p. 2) “o afeto não deve ser entendido como um ponto de partida de uma cadeia de estímulo-resposta, mas sim como um encontro, que na sua insistente virtualidade força

³⁵ Traduzido livremente de: “Emotion is affect captured by a subject, or tamed and reduced to the extent that it becomes commensurate with that subject. Subjects are overwhelmed and traversed by affect, but they *have* or *possess* their own emotions.”

pensar”.³⁶ Ou seja, no cinema clássico, o afeto é controlado a favor da narrativa. Desse modo, o filme tem o domínio das emoções do espectador que está submetido ao direcionamento da decupagem e da montagem. Além disso, como os artifícios cinematográficos foram e, são, ainda, historicamente estabelecidos, as emoções tornam-se também habituais, como um clichê.

Nesta perspectiva, a autora discute a noção de “*enduring*” (que pode ser entendido como “duração”) como responsável pela separação entre o regime orgânico da imagem-movimento e o regime cristalino da imagem-tempo. Tal conceito está ligado ao que Deleuze chamou de “insuportável” na imagem, um “de fora” (elemento externo) que força o pensamento através de um excesso na imagem; o pensamento surge no encontro consequente da violência do signo, da imagem, de algo *de-fora* (“*outside*”).

A noção de duração é importante, pois é o que permite o funcionamento do processo de pensamento. A forma como o tempo é representado no circuito cristalino se articula com a ideia de tempo em Kant no que tange a um evento que possibilita a criação do novo: “De acordo com Deleuze, o tempo é o evento definido como a possibilidade sempre recorrente para a criação do novo.”³⁷ (Rodowick, 2010, p. 13). Logo, para Kant, o tempo é o elemento que faltava para o encontro do “eu pensante” no modelo cartesiano, desse modo, nós estamos no tempo, não o contrário.

³⁶ Traduzido livremente de: “an affect is not to be understood as a starting point of a stimulus-response-chain, but rather as an encounter, which in its insistent virtuality forces to think”.

³⁷ Traduzido livremente de: “According to Gilles Deleuze, time is the Event defined as the ever recurring possibility for the creation of the new.”

Kant exige a introdução de um novo componente no cogito, aquele que Descartes tinha recusado: precisamente o tempo, pois e somente no tempo que minha existência indeterminada se torna determinável. Mas eu não sou determinado no tempo, a não ser como eu passivo e fenomenal, sempre afetável, modificável, variável. Eis que o cogito apresenta agora quatro componentes: eu penso e, por isso, sou ativo; eu tenho uma existência; portanto esta existência não é determinável senão no tempo como aquela de um eu passivo; eu sou, pois, determinado como um eu passivo que se representa necessariamente sua própria atividade pensante como um Outro que o afeta. Não é um outro sujeito, e antes o sujeito que se torna um outro... E a via de uma conversão do eu em outrem? Uma preparação do 'Eu e um outro'? E uma nova sintaxe, com outras ordenadas, outras zonas de indiscernibilidade asseguradas pelo esquema, depois pela afeição de si por si, que tornam inseparáveis o Eu (Je) e o Mim (Moi). (DELEUZE, 2007b, p. 14)

Esse excesso fica virtualizado, e o afeto, desse modo não é seguido de uma resposta como no circuito sensório-motor. O afeto é uma parte virtual da imagem-afeição; na imagem-movimento ocorre uma atualização em imagem-ação (uma resposta). A afeição é uma parte atualizada da percepção, e o sentimento faz parte dessa experiência perceptiva. Por outro lado, o afeto é virtual, é a parte não atualizada da percepção que sempre vai existir.

Akerval chama atenção para o lugar que a imagem-afeição ocupa nos dois regimes. Sendo que na imagem-movimento, ela é o intervalo entre a imagem-percepção e a imagem-ação, é o entre da ação-reação; o afeto é perdido na resposta do esquema sensório-motor. No caso do cinema clássico, por exemplo, o afeto é voltado para o entendimento da narrativa, o processo afetivo é voltado para história, atualiza-se na imagem-ação. No caso do cinema experimental pré-segunda guerra mundial, como os filmes de Eisenstein, o afeto é direcionado para o conceito, o Todo da narrativa.

Na imagem-tempo, a imagem-afeição fica em suspenso e não dá seguimento ao circuito do regime orgânico, ou seja, não é seguido pela resposta, pela imagem-ação, então, quebra o esquema sensório-motor. Lembrando que, no regime cristalino, a experiência não está regida pelo movimento, mas sim pelo tempo e, por consequência, gera pensamento e não apenas ação.

As situações sonoras e óticas puras permitem a experiência do tempo. Não o tempo enquanto duração empírica, porém, naquilo que permite o funcionamento do circuito dos lençóis do tempo. De forma que o processo de pensamento é sempre reiniciado, como coloca Rodowick (2010, p. 12): “Expressa como eterno retorno, a possibilidade de repetição em cada momento do tempo para o surgimento do novo e imprevisto, a aparência da imagem-tempo direta é imprevisível com antecedência”.³⁸

Em razão disso, Deleuze vai discutir o impensado como um excesso a partir do afeto, e que, diante de uma não reação, força o pensamento. É neste momento de suspensão da imagem-afeição que o espectador torna-se vidente no cinema da imagem-tempo. Akerval fala em como o espectador passa a ter um outro tipo de visão, não mais aquela voltada para a ação; o espectador não vai mais tirar da imagem aquilo que interessa para entender a narrativa (é o que ela chamou de visão ordinária tanto do espectador como dos personagens dos filmes).

Nesta perspectiva, Akerval ressalta a passagem do *sentiendum* – aquilo que só pode ser sentido e que deixa a alma perplexa – para o *congitadum* – aquilo que só pode ser pensado, excede o pensável – o que corresponde à passagem do afeto ao pensamento, de uma visão empírica (o “eu empírico” – da ordem do pensamento puro sem pressupostos objetivos; seria um pressuposto subjetivo ou implícito, no qual está relacionado ao senso comum) a uma visão transcendental (para além do limite das faculdades, sem a limitação do senso comum). A sensibilidade a partir do encontro com o signo é forçada a requisitar da memória algo que só pode ser lembrado de natureza não inferencial, uma vez que está no plano virtual, e, por consequência, abre-se para o *congitandum*.

Tal visão transcendental, não uma visão ordinária do cotidiano, restabelece a fé do ser humano no mundo, uma vez que a imagem da verdade foi rompida, aquela imagem do

³⁸ Traduzido livremente de: “Expressed as eternal return, the recurrent possibility in each moment of time for the emergence of the new and unforeseen, the appearance of direct time-images is unpredictable in advance”.

pensamento dogmático. Os personagens, no cinema, como, por exemplo, no neo-realismo, não reagem às situações, eles não respondem a elas, ficam incapazes de reagir, são, neste caso, videntes dentro do filme.

O cinema da imagem-tempo [...] faz qualquer reação no sentido sensório-motor ser impossível, e, portanto, confronta seus personagens com a incapacidade de reagir. Por outro lado, essa incapacidade de reagir traz outro tipo de imagem, óptica ou sonora. O confronto com a incapacidade de reagir, logo, não pode, apenas, ser entendido como a privação dos protagonistas da capacidade de reagir, mas também, como a causa favorável para uma nova maneira de ver, o que, conseqüentemente, leva os protagonistas dos filmes a terem visionárias visões. O ponto interessante parece ser, que a incapacidade aqui é sempre intrinsecamente já ligada a uma outra capacidade de ver. A noção de duração de ver é, assim, fortemente ligada à noção de precipitar o pensamento e, logo, uma visão visionária. (AKERVAL, 2008, p. 5)³⁹

Pode-se dizer que a ideia de Deleuze de voltar a ter fé no mundo é “ver” o mundo não da forma como nós o construímos (“o homem está no mundo como numa situação ótica e sonora pura” - DELEUZE, 2007a, p. 207.), tal como o cinema clássico constrói a partir de imagens-clichês as quais fazem com que só vejamos aquilo que é importante pra entender a narrativa. Contudo, tal como o cinema moderno busca trabalhar as imagens, permitindo ao espectador entrar em contato com outro tipo de imagem, e assim, ser um cinema de vidente. Isto é, não em mundo transformado, em uma outra realidade, e sim no próprio mundo:

[...] supressão de um todo ou de uma totalização das imagens, em favor de um fora que se insere entre elas; a supressão do monólogo interior como todo do filme, em favor de um discurso e de uma visão indiretos livres; a supressão da unidade do homem e do mundo, em favor de uma ruptura que nada mais nos deixa que uma crença neste mundo. (DELEUZE, 2007a, p. 207.)

³⁹Traduzido livremente de: “The cinema of the Time-Image – as discussed before – makes any reaction in a sensory-motor sense impossible, and thus confronts its characters with their incapacity to react. On the other hand, this very incapacity to react brings forth another type of image, the optical or sound image. The confrontation with the incapacity to react is thus not only to be understood as the protagonists' privation of their capacity to (re-)act, but also as the enabling cause for a new way of seeing, which consequently leads the films protagonists to their visionary visions. The interesting point seems to be, that the incapacity is here always already inherently linked to another capacity, to see. The notion of *enduring the seen* is thus tightly bound to the notion of precipitating thought and thus a visionary vision.”

É nesta perspectiva que Deleuze compreende o cinema como uma forma de gerar pensamento no qual abre em direção a uma nova maneira de pensar (a partir do regime cristalino – lençóis do tempo como já foi apresentado aqui), indo contra uma imagem dogmática da filosofia clássica. Em razão disso, Akerval chama atenção para a experiência de se tornar outro a partir dessa visão transcendental em que o cinema deixa de dar uma ilusão do mundo (cinema da imagem-movimento), fazendo-nos restabelecer nossa crença nele.

Deleuze procura entender, dessa forma, o afeto como um ambiente de encontro, um entrelaço entre o ser e o mundo, em que o corpo se encontra com o mundo. É nesta interseção que vai haver o choque que tira o pensamento de sua imobilidade, como um arrebatamento. E, assim, romper com a imagem ortodoxa de que já pensamos, como se fosse algo natural do ser. Essa noção de pensamento da filosofia clássica, como já foi apresentada, parte do modelo de reconhecimento em que reconhecemos os objetos a partir de um senso comum, quando as faculdades perceptivas apreendem um objeto em concordância, isto é, um acordo entre os sentidos de que o objeto corresponde a si mesmo.

Ora, essa forma de conceber o pensamento baseia-se em um exercício de percepção habitual ligado a uma busca pelo verdadeiro, não o bastante para determinar o modelo da maneira como pensamos, contudo, suficiente para entender nossas práticas perceptivas do cotidiano. Nesse caso, o afeto tira o pensamento de sua imobilidade, não através da reconhecimento, mas a partir de algo que o força a sair de si, que procura tirar o senso comum dos eixos, através da divergência das faculdades que saem de seus limites em um ato involuntário e rompem com o reconhecimento buscando pensar o novo.

Cada uma, por sua conta e em sua ordem, quebrou a forma do senso comum, forma que a mantinha no elemento empírico da doxa, para atingir a sua enésima potência, como ao elemento do paradoxo no exercício transcendente. Em vez de todas as faculdades convergirem e contribuírem para o esforço comum de reconhecer um objeto, assiste-se a um esforço divergente, sendo cada uma colocada em presença do seu ‘próprio’, daquilo que a concentre essencialmente. Discórdia das faculdades, cadeia de força e pavio de pólvora, em que cada uma enfrenta seu limite e só recebe da outra (ou só comunica à outra) uma violência que a coloca em face de seu elemento próprio, como de seu disparate ou de seu incomparável. (DELEUZE, 2009a, p. 140)

O afeto, uma vez que só pode ser sentido, coloca o espírito diante de um problema, que apenas vai ser apreendido a partir de uma noção transcendental de visão em que as faculdades ultrapassam seu limite. Por conseguinte, já não concordam entre si como acontecia no modelo de reconhecimento preso ao senso comum, o que provoca suas mudanças em nossos sentidos, é o que Akerval apontou como “exercício transcendental”:

O potencial desse modelo de teoria das faculdades é fornecer um modelo geral de percepção e experiência, um modelo de devir-outro: toda faculdade é levado a seu limite para forçar outra faculdade em sua função, uma passagem, uma duração, no qual as capacidades mudam sua maneira, tornam-se outras, assumem o seu exercício transcendental. (AKERVAL, 2008, p. 2)⁴⁰

Com isso, cabe voltarmos à questão colocada por Deleuze a respeito do impensável do pensamento em Artaud cuja noção de pensar está articulada à “compulsão de pensar” (DELEUZE, 2009a, p. 145) que atravessa o corpo para enfim seguir em pensamento. Logo, Deleuze resgata de Kant o exercício transcendental do pensamento estabelecendo que ainda não pensamos, colocando o ato de pensar como possibilidade, o que não garante a sua prática.

⁴⁰ Traduzido livremente de: “The potential of this model of a differential theory of the faculties is to provide a genetic model of perception and of experience, a model of becoming-other: every faculty is driven to its limit to force another faculty in its function, a passage, during which the faculties change their way, become other, take on their transcendental exercise.”

Sendo assim, essa potência de pensamento também se posta no impensado ou o não-pensado, uma vez que se procura ver aquilo que *se há de pensar*. Um pensamento cuja forma não se permite representar, ou seja, pensar é criar, é dar nascimento a algo que ainda não existe. Para tal, é preciso dar algo a se pensar. Ora, esse é o papel do signo; um elemento externo (*de-fora*) que afeta o ser dando-lhe condição para o pensamento: “a imagem [cinematográfica] deve produzir um choque, uma onda nervosa que faça nascer o pensamento” (Deleuze, 2007a, p. 200).

Para Artaud, o cinema revela essa impotência do pensamento, uma inibição cerebral que nos paralisa, nos petrifica. Com isso, Deleuze coloca que o autômato espiritual na imagem-tempo torna-se a “Múmia”, afastando assim Artaud de Eisenstein apesar da semelhança em certos conceitos como o choque no pensamento. Artaud visa a um cinema que se parece ao ato de pensar (realidade íntima do cérebro). Portanto, dos encontros com os signos que geram pensamento, e não ver o cinema a partir de uma representação do Todo como Eisenstein, ou seja, para além de uma lógica de encadeamento de imagens a um conceito.

Dessa forma, pode-se refletir, a partir de Deleuze, o processo perceptivo envolvido no cinema como algo que se manifesta intelecto e afetivamente. O estudo da maneira como Deleuze compreende o pensamento no cinema é interessante para a pesquisa da afetividade e sugere outros modos de resolver problemas de nível teórico. Isto é, aponta para alternativas de abordagens no campo da pesquisa contemporânea cinematográfica (semiológica psicanalítica, cognitivista, construtivista, e outras). Cabe, agora, ao estudo do cinema, analisar a experiência espectral em função dessa articulação entre pensamento e afeto.

Para tal, a presente pesquisa vai buscar compreender essa formulação teórica no filme contemporâneo, *Caché*, 2005, do diretor austríaco Michael Haneke propondo a

metodologia de análise baseada na articulação afeto e pensamento como forma de compreender a experiência espectral envolvida no modelo realista do cinema atual.

4 O REALISMO REFLEXIVO EM *CACHÉ*

O conceito de afetividade corporificada no cinema, como foi dito, aponta para um modo de analisar o posicionamento do espectador, bem como as estratégias de decupagem e montagem que modulam a forma como ele vai se relacionar com a imagem. Veremos, então, a partir do que foi apresentado, como o afeto pode ser trabalhado na imagem cinematográfica a fim de permitir uma experiência reflexiva ao espectador. Como já foi descrito acima, o afeto pode funcionar na imagem cinematográfica de diferentes maneiras, dentro de propostas narrativas distintas. No caso do cinema clássico, a experiência do afeto é voltada para se prolongar imediatamente em emoção; para Deleuze, seria em imagem-ação, mantendo, assim, o circuito sensório-motor na imagem-movimento. Isto é, o afeto, no modelo clássico, necessariamente, está em função daquilo que a narrativa demanda, gerando uma emoção que é compreensível, é determinada para o espectador; ele sabe identificar o que está sentindo. Como, por exemplo, em filmes de horror, em que o afeto pode ser arquitetado na imagem para provocar medo no espectador. Ou pode ser trabalhado de outras formas, como em filmes pornográficos, romances, filmes de comédia, entre outros.

Como já foi explicitado aqui através das leituras de Deleuze acerca de Espinosa, o afeto não pode ser substantivado, pois se assim o for, deixa de ser afeto para tornar-se emoção; mas ele pode ser trabalhado, como uma matéria-prima, uma vez que já é inerente à imagem, independente da forma como vai ser operado e, assim, do modelo de linguagem cinematográfico envolvido. Com isso, pode-se afirmar que cada cineasta trabalha o afeto a sua maneira.

Isso também vale para o percepto⁴¹ (aquilo que está dado na imagem antes de vir a ser percepção, de ser informação específica para a narrativa). No cinema clássico, o espectador apreende uma informação que é fundamental para a narrativa. Logo, o percepto está diretamente voltado para informar algo ao espectador que é importante para a narrativa. Sendo assim, o espectador busca na imagem uma finalidade narrativa, ele procura entender a motivação das cenas a fim de compor a história. Mesmo que ele não entenda, em um primeiro momento, a exibição de determinados planos ou cenas, o espectador fica esperando uma justificativa dela para que a história faça sentido no final. O que, de fato, acontece nos filmes clássicos, pois a narrativa precisa ser comunicada ao espectador. Por isso, a montagem no modelo clássico é feita por meio do encadeamento de imagens, em que ocorre uma retomada e um acréscimo de informações a cada cena, de forma que o espectador não se perca durante o filme.

Fica claro, então, que, no caso do modelo clássico, os elementos cinematográficos são operados em função da narrativa. Nesse caminho, o pensamento envolvido no processo espectadorial está a serviço da compreensão da história. Para Deleuze, neste caso, o pensamento na imagem-movimento está voltado para o Todo orgânico da narrativa, ou seja, para chegar a uma verdade, e, dessa forma, procurar fechar o pensamento.

Isso demonstra que os afetos junto com os perceptos, podem ser trabalhados de diferentes maneiras. Nesse sentido, o que vamos procurar buscar aqui é como o filme *Caché* opera essas noções na imagem (afeto e percepto), implicando um modo de pensamento que vamos chamar de reflexivo, pois procura sempre fazer o espectador voltar a pensar, em ver de novo. Reflexão aqui no sentido de fazer o espectador repensar sempre o que está vendo, sem,

⁴¹ Lembrando que o percepto está para o afeto assim como a percepção está para a afeição ou emoção. Além disso, ao trabalhar os perceptos, necessariamente o cineasta lida com os afetos na imagem.

necessariamente, fechar o pensamento. Com isso, vamos tentar demonstrar aqui que o filme *Caché* apresenta um modo de operação dos afetos e do perceptos que procura não deixar o pensamento se fechar na narrativa ou em um conceito específico. Isto é, os afetos e os perceptos prolongam-se na imagem de tal maneira que não geram emoções e nem informações de forma imediata. É não permitindo uma definição daquilo que o espectador sente e daquilo que ele vê, que ocorre uma forma de pensamento reflexivo à qual chamaremos, remetendo-nos ao filme de Haneke.

Podemos dizer, então, que *Caché* não é um filme para ser entendido apenas no nível da narrativa, mas para ser sempre pensado em devir. Por isso, a noção de pensamento em *Caché* se articula com a da imagem-tempo, pois nunca se fecha. E neste regime de imagens os afetos resistem a se especificar imediatamente em uma emoção determinada. Diferente do pensamento na imagem-movimento, que é voltado apenas para a narrativa, para o Todo; assim como os afetos, que estão voltados para uma emoção específica.

Dessa forma, Haneke vai propor uma relação reflexiva ao espectador a partir de uma modo específico como trabalha a imagem em *Caché*. A hipótese levantada aqui é a de que em *Caché*, o narrador leva o espectador a achar que está compreendendo algo mas logo quebra essa expectativa, fazendo-o procurar rever o que viu; mas, ao rever a imagem, ele não encontra propriamente uma resposta, contudo, um novo questionamento. Com isso, o pensamento se abre e o espectador é provocado a repensar sempre. Essa hipótese irá orientar a análise das sequências no filme que será feita a seguir.

É importante uma ressalva nesse ponto: a forma como a narrativa é construída nos filmes de Haneke pode ser compreendida de uma maneira modernista (Peucker, 2007) em que o espectador precisa de conhecimento extra-fílmico para elaborar e compreender o filme.

Essa leitura não nos interessa muito aqui uma vez que esse nível de reflexão é referente a um outro momento da percepção do espectador.

Além disso, os filmes de Haneke não apresentam uma narrativa arquitetada em forma de “*puzzle*”, do tipo dos recentes filmes clássicos como *Ilha do Medo*, *A Origem*, *Contra o Tempo*, *Donnie Darko*, *Vanilla Sky* e outros, ou seja, narrativas complexas em que a história é apresentada de forma fragmentada e ambígua, mas, no final, o desfecho acontece e tudo se explica. Mesmo apresentando um *plot* singular, esses filmes mantêm a estrutura dos três atos, a montagem é feita com base no encadeamento de cenas, bem como a imagem é voltada para ação e para a compreensão da narrativa. Nos filmes de Haneke, a decupagem e a montagem não estão a favor da apreensão da narrativa, mas sim, em função da experiência reflexiva do espectador enquanto um questionamento dos modos de representação no cinema, isto é, em função de fazer pensar em como o filme foi feito.

Tal experiência com a imagem (afetiva e perceptiva), que constitui uma experiência reflexiva, é possibilitada pelo modo como o tempo é trabalhado no filme. O afeto, nessa perspectiva, entra com o papel de catalisador para o exercício do pensar, a partir do tempo bruto representado no plano-sequência feito em profundidade de campo, dando ao espectador uma duração de tempo para ver (cinema de vidente), não para responder (imagem-ação) à imagem. Ou seja, o espectador vai menos se preocupar com o entendimento inferencial da narrativa do que com a visualização da imagem. Isso é importante, pois é o que faz com que a experiência dos afetos não se volte imediatamente para a ação, ou melhor, que a imagem-afecção não se prolongue em imagem-ação, logo, rompendo com o esquema sensorio-motor, segundo Deleuze. A análise do *Caché* vai articular, nessa perspectiva, a noção de afeto e pensamento como base do realismo reflexivo, isso possível a partir da representação estética do tempo bruto, a qual vai possibilitar a experiência afetiva e, com ela, a experiência reflexiva do espectador.

Veremos, com isso, a forma como o narrador proporciona esta experiência ao espectador, analisando esteticamente cenas-chave do filme. Vamos ressaltar, principalmente, um elemento fundamental para este processo perceptivo ter efeito: a duração dos planos, isto é, como o tempo é trabalhado em cada cena. Não o tempo lógico, matemático, medido no relógio, mas aquele experienciado na continuidade do plano.

Com isso, retomaremos conceitos de Bazin acerca do realismo, além das noções de Deleuze sobre a representação do tempo no cinema, bem como pesquisas de outros autores sobre o cinema de Michael Haneke como Oliver C. Speck, Catherine Wheatley e a, já citada, Brigitte Peucker, assim como as leituras de Lisa Arkewall sobre o afeto em Deleuze.

4.1 A EXPERIÊNCIA REFLEXIVA

O diretor Michael Haneke nasceu na Áustria em 1942, foi crítico de cinema e de literatura, estudou Teatro na Alemanha, até começar a fazer filmes para televisão. Seu primeiro longa-metragem para cinema foi *O Sétimo Continente*, 1989, que iniciou a “Trilogia da frieza”, dando seguida aos filmes *O Vídeo de Benny*, 1992, e *71 fragmentos de uma cronologia do acaso*, 1994. Essa trilogia lançou Haneke como um diretor interessado em representar a violência e na forma como ela é retratada nos meios de comunicação na contemporaneidade. Com personagens de classe média, sempre representados de forma distanciada, seus filmes, em geral, dizem respeito à sociedade contemporânea anestesiada pela televisão e por outros meios de comunicação,

O filme *Caché*, de 2005, é o sétimo de sua carreira como cineasta. O longa trata de uma família de classe média alta que começa a receber misteriosamente fitas anônimas com imagens de sua casa e da sua vida privada. Georges é bem-sucedido em sua carreira como apresentador de televisão, enquanto Anne trabalha em uma editora de livros; eles têm

um filho pré-adolescente Pierrot. O protagonista George procura, então, encontrar o responsável pelo envio dos vídeos depois de solicitar ajuda a polícia e não conseguir, com isso, ele se depara com Majid, personagem que fez parte de sua infância. Majid morava na casa de George e estava para ser adotado, contudo, não foi por causa de uma mentira que Georges inventou, o que fez Majid ir para uma casa de adoção, assim, Georges desenterra situações que marcaram sua infância. O título *Caché* faz referência a algo que está escondido, já que a narrativa não revela e não resolve os conflitos da trama, bem como a decupagem apresenta uma perspectiva de alguém que está observando as cenas, assim como há momentos em que a câmera assemelha-se a uma de segurança.

Na primeira cena do filme, enquanto os créditos estão aparecendo em letras pequenas (o que leva em torno de um minuto e meio), em plano aberto, fixo, com profundidade de campo, com duração, aproximadamente, de três minutos, vemos a frente de uma casa com carros parados. Uma pessoa passa apresada, depois uma mulher sai da casa, um homem passa de bicicleta; é dia. Então, começa um diálogo rápido em extra-campo de um casal falando sobre algo encontrado em um saco plástico, as falas são curtas, logo, não dá para identificar sobre o que eles estão comentando. Na cena seguinte, fim de tarde, um homem sai da mesma casa da primeira cena, ele caminha até a rua onde foi filmada a sequência inicial do filme. Depois volta para a cena do começo, também com diálogo em extra-campo, então o filme volta, e a mulher diz: “a fita dura duas horas”. Com isso, o espectador percebe que está assistindo aquilo que os personagens estão vendo e comentando, ou seja, um vídeo com a gravação da frente de sua casa.

Essa primeira cena do filme de Haneke é importante, pois é carregada de elementos que remetem a uma proposta fundamental no longa todo: a experiência reflexiva do espectador. Tal cena chama a atenção para uma imagem que não é o que à primeira vista parece ser, isto é, um plano descritivo da frente de uma casa. Essa informação, no entanto, só

é apresentada em um segundo momento. Sendo assim, em um primeiro momento, o espectador procura definir (determinar como percepção) o que está vendo a partir dos perceptos dados. No entanto, isso não é correspondido, já que a imagem não impõe as informações, ela procura, nesse caminho, não direcionar os sentidos, o que abre uma lacuna, um intervalo na busca do que ver na imagem (lembrando que o plano é aberto e, por conseguinte, direciona pouco o olhar do espectador). O espectador procura, ainda, uma correspondência daquilo que está vendo com o que está sentindo, buscando determinar como afeição os afetos dados na imagem. Porém, a partir do momento em que a voz-over começa e ele entende, com isso, que está vendo uma gravação, uma nova lacuna se abre, pois o espectador continua com um forte grau de indeterminação. Ou seja, o fato de ele saber que é uma gravação não o faz entender exatamente o que está acontecendo naquele momento⁴². Por consequência, mais questões surgem, o que mantém o pensamento em aberto, e em estado reflexivo, já que ele volta a pensar.

A duração do tempo, nesse sentido, é fundamental para o afeto não se prolongar imediatamente em emoção. Vale aqui, então, ressaltar a noção de plano-sequência para Bazin que propunha um espectador com uma participação mais ativa diante da imagem no cinema realista. Pois o plano-sequência com profundidade de campo permite a abertura dos sentidos, uma vez que não direciona o olhar do espectador, não retalha a imagem em relações abstratas que precisam ser lidas dentro do contexto do filme. Essa noção de minimização da montagem em favor do tempo na duração do plano é importante para compreender o conceito de realismo. É o tempo no plano transcorrido sem corte que aponta para experiência do espectador da imagem como se fosse semelhante à do seu cotidiano.

⁴² Mesmo que estejamos no começo do filme, onde se espera um certo grau de indeterminação – e isso mesmo em um filme clássico (ver David Bordwell, 2005) -, ainda sim é importante destacar o tipo de indeterminação que aqui é criado por Haneke, como veremos a seguir.

Para Deleuze, essa duração do plano rompe o regime orgânico da imagem, abre um intervalo quebrando a imagem-ação, o que gera o aparecimento de imagens sonoras e óticas puras, ao invés da continuidade do esquema sensório-motor da imagem-movimento. O tempo bruto representado diretamente, ou seja, sem corte, em plano-sequência, é o cerne da imagem-tempo. Assim, o espectador é estimulado, nessa experiência, a sempre voltar ao pensamento, uma vez que a imagem-afecção, como foi dito, fica suspensa, permanece nesse intervalo, não recai em imagem-ação, é o que implica não deixar o pensamento se fechar.

Nessa duração, ocorre a confluência dos tempos no plano (passado, presente, futuro), o que permite ao espectador a experiência do tempo, como um tempo transcendental, ou melhor, aquilo que Akerwall ressaltou como exercício transcendental da percepção no tempo, isto é, um devir do pensamento estimulado pela imagem que sempre dá algo a pensar ao espectador. E, ainda, aquilo que Artaud evidenciou no impensado do pensamento, uma imagem que implica o questionamento do que *há para se pensar*.

Assim que o narrador recoloca a mesma imagem (a gravação da frente da casa do casal), o espectador já não a apreende como a anterior, pois ele já sabe que está assistindo a uma gravação. Esse reemprego da imagem pelo narrador faz com que o espectador acredite entender o que está vendo. Porém, mesmo sabendo se tratar de uma gravação, ele não sabe ainda o porquê da cena naquele momento, é como se ele lançasse a seguinte questão: por que essa imagem está sendo mostrada novamente se eu já a vi antes? É nesse questionamento que o espectador repensa acerca da imagem anterior, procurando encontrar uma relação com a que está vendo. É nesse espaço de novas questões que o narrador provoca a experiência reflexiva no espectador. A imagem então o coloca em um outro nível de pensamento que fica suspenso, é lacônico, implicando sempre voltar a pensar, e, dessa forma, não permitir o fechamento do pensamento em uma verdade. Quando relacionado a outros filmes com imagem-tempo, *Caché*

apresenta o diferencial nessa estratégia de recolocação de uma mesma imagem implicando fazer o espectador repensar o que viu.



Vale ressaltar aqui que Michael Haneke vai diretamente contra o cinema que comumente se chama de “cinema de *Hollywood*”, *blockbuster*, em que o espectador é direcionado emocionalmente e intelectualmente pelo narrador. Haneke busca dar ao espectador a liberdade de refletir sobre o que está vendo. Sendo assim, ele vai buscar seguir um modelo de estratégias cinematográficas no qual vai mais sugerir coisas a ver do que impor os sentidos, como o diretor mesmo coloca:

O cinema perdeu a oportunidade, relativamente nova em comparação à literatura, de representar a realidade como uma impressão sensorial total, de desenvolver formas que mantenham ou até mesmo, pela primeira vez, permitam o diálogo necessário entre uma obra de arte e seu recipiente. A mentira que se passa por verdade virou uma marca registrada do cinema, sendo uma das mais lucrativas nos anais da indústria do entretenimento (HANEKE, 2011, p. 20).

Em outra cena do filme, ainda no começo do longa, há um plano fixo parecido com o do início. No entanto, o campo está mais aberto, sua duração também é longa. Vemos o personagem Georges indo para sua casa passando pela rua em que o plano está sendo filmado. O espectador, baseando-se na primeira cena, busca na imagem correspondência com a outra, já que ela apresenta uma semelhança da perspectiva do plano, contudo, na cena seguinte, nada indica que aquela imagem era de uma fita, como a da primeira. Com isso, o narrador mantém o espectador buscando, na imagem, coisas a serem pensadas. Como se o narrador estivesse o tempo todo quebrando a expectativa do espectador, ou seja, ele é levado a pensar algo falso, no caso dessa cena, de que ela corresponde a uma imagem gravada por uma pessoa anônima e entregue aos personagens. Depois de outras cenas, a imagem de Georges chegando em casa aparece novamente, mas agora, como a imagem da fita, vemos o que os personagens vêem, como foi a primeira cena, o que quebra mais uma vez a expectativa, já que ela aparece depois de outras cenas, não sendo apresentada a partir de um encadeamento lógico.

Esse rompimento da expectativa é fundamental no filme para entender o realismo reflexivo: o espectador, ao achar que entendeu a cena, como no caso da fita que os personagens estão vendo, vai procurar apreender o porquê de estar vendo a gravação junto com os personagens, isto é, ele vai tentar compreender o porquê daquelas cenas. Porém ele não terá uma compreensão, já que o narrador, ao invés de resolver sua questão, vai lançar mais questionamentos, vai dar mais coisas a serem pensadas, e, assim, acontece com as cenas seguintes.

Isso faz referência à noção de potência do falso de Deleuze, isto é, um pensamento em devir, que não se fecha, implicando, como coloca Vasconcellos (2006), um espectador proteiforme, causando a abolição de um mundo estruturado em uma verdade. Logo, nessa cena o espectador rompe com um pensamento formulado dedutivamente a partir

da primeira imagem do filme, o que o faz ter que repensar o que viu, por isso, a imagem não o acomoda, pelo contrário, dá mais coisas a serem pensadas.

Diferente do modelo clássico, os filmes de Haneke, que é a base de nossa proposta de análise, rompem o tempo todo com as expectativas do espectador. Em um filme clássico, a narrativa é relativamente previsível, o narrador retoma e entrega informações da história a cada cena, o que permite compreensão da história por parte do espectador. Um outro exemplo disso dentro na cinematografia de Haneke está no filme *Funny Games*, (*Violência Gratuita*, 1998), em que dois jovens torturam física e mentalmente uma família de classe média alta em sua casa de campo. Os garotos mantêm o casal e o filho presos em casa, submetendo-os a uma violência moral e corpórea sem qualquer justificativa aparente. Há um momento no filme em que, numa distração de um dos jovens, a personagem Anna apossa-se da arma sobre uma mesa e atira em um dos violentadores. Nesse instante, o espectador alivia-se com a expectativa de ver a história mudar, com a esperança de que os personagens conseguirão ficar livres dos jovens, e, assim, fechar a narrativa com um final feliz. No entanto, para surpresa do público, um dos garotos, através do controle remoto da televisão, volta o filme e consegue impedir Anna de atirar no colega.

Pode-se compreender esse artifício de Haneke como parte de um processo em que a cada cena o espectador precisa repensar o que está vendo em um nível metacinematográfico. Como explica Oliver C. Speck (2010, p. 2) sobre a forma como Haneke trabalha diversos gêneros nos filmes, como drama, terror, suspense, e outros: “portanto, em um nível metatextual, o filme nos obriga não apenas a refletir sobre essas mudanças e sobre nosso envolvimento no processo, mas, também, refletir sobre como o processo é representado”⁴³.

⁴³Traduzido livremente de: “Then, on a metatextual level, the film forces us not only to reflect on these shifts and our involvement in the process, but, indeed, reflect on the process as what is represented.”

Voltando à primeira cena do *Caché*, fica claro, então, como o narrador sugere os sentidos ao espectador, que pode levá-lo a uma conclusão equivocada. São como falsas dicas sobre o filme, por isso o espectador sempre tem que repensar o que está vendo. No caso, por exemplo, de *Caché*, a primeira cena pode enganar o espectador, pois ele pode achar que está vendo uma cena qualquer do ponto de vista de alguém ou um plano descritivo (regime orgânico) de um lugar, depois ele descobre que está vendo o que outras pessoas estão assistindo. Contudo, isso não fecha o questionamento, pois o fato dele saber isso não implica na compreensão da história, é como se o espectador não soubesse ainda o que fazer com as coisas que está vendo (perceptos) e sentindo (afetos), é como se o percepto e o afeto resistissem a uma determinação. Speck (2010, p. 4) analisa isso como um comentário extra-filmico: “Em qualquer caso, a transição entre estes níveis, ou quadros, não ocorre entre um plano e o próximo, mas pela adição de um quadro de referência na forma de uma voz-over, que comenta o plano inicial, e, com isso, recusa tal quadro de referência no plano seguinte”⁴⁴. Ou seja, o quadro de referência muda a cada cena, o que faz variar consigo os afetos. É, nessa variação, que a experiência reflexiva é proposta pelo narrador.

Além disso, o autor propõe que essa estratégia cinematográfica de Haneke funciona como uma maneira de quebrar a quarta parede na qual separa a ilusão composta no filme da realidade do espectador. Essa forma de montagem pode ser vista como aditiva (“e”), não como cenas encadeadas por uma lógica da causalidade (“então”) como ocorre no cinema clássico. Para Deleuze, é uma montagem de cenas independentes que não prende o espectador a sempre ficar atento na relação da imagem com a narrativa.

Nessa cena de Georges indo para casa, o tempo no plano também é representado diretamente, através do plano-sequência. Lembrando que, para Deleuze, no regime da

⁴⁴ Traduzido livremente de: “In any case, the transition between these levels, or frames, does not happen between one shot and next, but adding a frame of reference in the form of a voice-over that comments on the shot in the former example and by refusing such a frame in the latter.”

imagem-movimento, a narração está submetida à ação, ao movimento, visa o verdadeiro. Já no regime cristalino, há a emergência de um cinema de vidente, é preciso enxergar, sendo assim, há a representação do tempo diretamente, inclusive o movimento tende a se estabilizar em plano fixo, pois os personagens já não respondem as situações, são videntes delas.

Nesse sentido, Deleuze vai falar em um prolongamento das descrições cristalinas, isto é, a duração do plano das imagens óticas e sonoras puras. É, na representação direta do tempo, que a narração pode torna-se falsificante, isto é, “a força pura do tempo que põe a verdade em crise [...], pois ela [potência do falso] afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros” (Deleuze, 2007, p. 160/161).

Outra cena importante para entender a narração falsificante é a seguinte à de Georges chegando em casa: ele está encerrando o programa de literatura que apresenta; ele fala diretamente para a câmera, o que deixa crer que esta seria a câmera usada no programa; então, quando finaliza o programa e uma mulher lhe dá um recado, Georges se levanta, vai em direção ao bastidor do estúdio e liga para alguém do celular. A câmera que inicialmente parecia ser a usada no programa continua filmando Georges no bastidor. Ao se levantar, há um movimento da câmera, seguindo Georges. Com isso, o espectador não consegue identificar qual câmera está narrando, pois a forma como a narração foi feita tornou-se dúbia. O espectador, no início da cena, é levado a crer que a imagem é a do programa de Georges, no entanto, ela continua acompanhando o personagem tal como se fosse o narrador do filme, isto é, aquele que está narrando desde o início. Mais uma vez o espectador precisa repensar o que está vendo. Essa cena é interessante para análise por ser um plano-sequência, o que implica em dizer que a variação do afeto ocorre no tempo transcorrido dentro do plano, mesmo não tendo um corte, há um quadro de referência novo para o espectador. É nisto que consiste a experiência reflexiva do espectador (voltar a pensar, mas sem chegar a uma conclusão, pois a

imagem dá mais coisas a serem pensadas). Ou seja, ele busca compreender o que está vendo e, ao entender que a imagem não é o que aparenta e que pode ser outra coisa, novas questões se abrem. Isso acontece por meio de outros afetos que vem à tona com a imagem. Afetos esses que não se prolongam em emoção imediata.

O mesmo acontece na cena em que Georges está editando seu programa de televisão, mas agora por meio da montagem e não por plano-sequência. Vemos inicialmente os participantes conversando sobre Rimbaud a partir das câmeras do programa já decupadas, dando a entender que estamos vendo o programa. Contudo, a imagem do programa é pausada e ouvimos Georges falar sobre a edição. Em seguida, há um corte implicando na mudança da cena. Vemos, então, que ele está, na realidade, editando o programa.

Há, ainda, uma cena em *Caché* importante no que se refere a nossa hipótese de pesquisa, ou seja, a intenção do narrador é dar a impressão ao espectador de que está compreendendo o que vê, para logo, mostrar a ele que há mais coisas a serem vistas. Em um jantar com amigos na casa do casal Laurent, um personagem conta uma história sobre um encontro que teve com uma senhora na qual ela sugeriu uma semelhança entre ele e o cachorro. A cena é feita com o plano aberto e sem corte, o personagem narra a história com detalhes e fazendo comentários, o que prende a atenção dos outros, no final dela, em um clima de suspense, ele dá um susto em Anne fingindo latir, o que faz todos rirem e quebrarem o clima tenso da história. Tal cena é importante, pois mostra como a narrativa prende a atenção do espectador, controla seu estado emocional, fazendo-o, inclusive, rir no final da situação. É como se o narrador estivesse dizendo ao espectador que aquilo é um filme, uma história, o que, no entanto, não vai responder suas questões; pelo contrário, vai deixá-lo em suspense, pois no final de *Caché* não sabemos quem é o responsável pelas fitas. Nesse caso, o espectador acompanha a história do personagem, buscando tirar disso alguma informação para a narrativa. Ele sente uma tensão na cena, mas que não é justificada, não se dirige a uma

ideia, é isso o que o faz buscar na imagem uma explicação para o que está sentido. É o afeto que impulsiona o exercício do pensar, como um elemento *de-fora* o provocando. O espectador acompanha a história contada pelo personagem se perguntando o porquê daquilo, resposta essa que não é dada. Embora, ele tenha entendido o que foi narrado, ele não sabe o que fazer com essa compreensão, o que o faz ter que rever o que viu a fim de buscar uma nova percepção, isto é, procurar refletir sobre a cena, ter que voltar a vê-la.

A mesma situação acontece em outro filme de Haneke, *Código Desconhecido*, 2000, em que a personagem Anna, também interpretada por Juliette Binoche, está em uma piscina com o marido em uma cobertura de um prédio. Ela vê o filho debruçado na beirada do prédio, correndo risco de cair. Ela e o marido, desesperados correm até o menino e conseguem salvá-lo. Em seguida, a imagem volta, vemos uma sala de projeção em que Anna e o homem da piscina estão fazendo a dublagem do filme. Logo, percebemos que a cena era a referente de um filme em que a personagem Anna atua. Os personagens estão, com isso, fazendo a dublagem do filme; mas há um momento em que Anna tem um ataque de riso. Essa cena pode ser vista como um comentário do narrador sobre o cinema, pois, a forma como a sequência do filme em que Anna atua foi feita seguindo os padrões do modelo clássico, controlando o espectador emocionalmente, com a decupagem direcionando os sentidos para a ação na imagem. O espectador, nesse caminho, entra no processo reflexivo do cinema no nível da metalinguagem, uma vez que esta cena não indica uma situação importante para a narrativa do filme. É como se ela fosse um fragmento que corrobora o conceito do filme de Haneke, tal como a cena do jantar em *Caché*, em que a cena da brincadeira nada acrescenta à narrativa no nível de informação. Em um filme clássico, por exemplo, essa sequência não caberia, já que não é importante para a história narrada.

É importante evidenciar a questão da representação para Haneke; ele está interessado na discussão da forma como o cinema representa as situações do cotidiano, a

maneira como a narração é feita. Por isso, em vários momentos, ele bate de frente com o modelo clássico narrativo, como em *Violência Gratuita*, em que, por exemplo, um dos jovens fala diretamente para a câmera, rompendo com a verossimilhança da história.

Há, ainda, outros momentos em que a imagem cumpre uma função narrativa que não tem referência com um modelo habitual, isto é, a uma forma estabelecida como padrão, distinto, sendo assim, do modelo clássico. Como no final da cena do jantar em que Georges mostra aos amigos a última fita deixada em sua porta. Na fita, há uma sequência feita dentro de um carro em movimento que termina mostrando uma casa, em extra-campo, Georges informa que a casa era a que tinha vivido quando criança. Na cena seguinte, Georges está na casa da mãe. Logo, há uma quebra no tempo narrativo de uma cena para outra que foi mediada pela sequência do carro, como se a imagem adiantasse e fosse responsável pela ida de Georges a casa de sua mãe. No entanto, o espectador, baseando-se no tratamento narrativo das imagens anteriores, não percebe esta cena desse modo, o que o faz, novamente, repensar a funcionalidade daquela imagem para o filme.

É na cena da casa de sua mãe que o espectador toma conhecimento do personagem Majid, no diálogo entre Georges e ela. Majid era um garoto que morava na fazenda com a família de Georges e que estava para ser adotado por eles. Contudo, o menino foi levado por uma instituição juvenil depois que Georges disse aos pais que Majid havia matado uma galinha para assustá-lo. Na verdade, o abate foi a pedido de Georges (que era contra a adoção de Majid por ciúmes) para influenciar negativamente a decisão dos pais acerca da adoção. Durante a estadia de Georges na casa de sua mãe, ele sonha com um menino cortando a cabeça de uma galinha. Na cena, há outro menino assistindo, o que supõe ser Georges – no diálogo anterior com a mãe, ele disse que havia sonhado com Majid. No sonho, o menino está ensanguentado, imagem semelhante aos desenhos que acompanham as

fitas anônimas, o que sugere apenas uma relação entre as fitas e o personagem Majid. Contudo, tal relação não é comprovada no filme.



Ou seja, a narrativa é baseada em sugestões de significados, o que faz o espectador sempre ter que voltar a imagem para buscar respostas, sendo que estas não são dadas. No decorrer do filme, há outras situações que não são explicadas, como o desaparecimento do filho do casal - Pierrot fica fora de casa durante um dia -; a infância de Georges e sua relação com Majid; o relacionamento de Anne com um amigo do casal – que desperta a desconfiança do filho. Desta forma, compreendemos a ligação do título do filme com a narrativa; a palavra francesa *caché* significa “escondido”. A história, os personagens e os planos escondem mais do que revelam.

Tal estrutura narrativa em *Caché* dá condição/possibilidade para o espectador sempre manter-se pensando. O elemento externo (*de-fora* na imagem), o signo, afeta o

espectador, colocando-o diante de um problema cuja solução não é apreendida, visto que as questões colocadas na narrativa não se fecham, não são voltadas para o entendimento da história. Ora, isso é o regime cristalino da imagem-tempo em que a imagem-afecção não se dirige para a imagem-ação. O afeto na imagem-movimento torna-se resposta no circuito sensorio-motor, enquanto na imagem-tempo, o afeto fica suspenso, pois logo o espectador é bombardeado por outras imagens que também não respondem a suas questões acerca da narrativa. Assim, o processo de pensamento é sempre reiniciado.

Para não deixar o afeto no espectador se perder em forma de resposta em imagem-ação, para que não tenha uma funcionalidade específica de fazê-lo compreender a história do filme, ou para que o afeto não seja direcionado para um conceito, é preciso um tratamento do tempo no qual é possibilitada a experiência do espectador com a imagem. É por meio da duração do tempo que o afeto é prolongado. É o tempo que faz o espectador entrar no processo reflexivo do filme. Como, por exemplo, na cena de *Caché* do suicídio de Majid. Georges é chamado por Majid para ir a seu apartamento. Ao chegar, Majid corta o pescoço com uma navalha, antes, ele diz a Georges que o chamou para presenciar a cena. A sequência foi decupada sem corte, com o plano aberto e fixo, de forma que a cena não apresenta um direcionamento do narrador, o que serviria para suavizar a imagem do suicídio; o corte poderia quebrar a violência da imagem, enquanto um plano em sequência mantém o espaço e o tempo bruto. Com isso, o afeto e o percepto, fazendo-os durar na imagem (seria então o “*enduring*” para Akerwall), implicam em fazer o espectador questionar o que viu. Ele pode, inclusive, tentar buscar em Georges alguma resposta ou ação (ele até sai de campo em um determinado momento), mas o personagem é vidente assim como o espectador, ele não sabe como agir, apenas vê. Logo, o espectador permanece com o afeto e o percepto em estado suspenso; ele não consegue substantivar o que vê e nem o que sente.

A duração do plano permite ao espectador continuar na imagem como se ele ficasse digerindo a cena, procurando entender o que acabou de ver, ou como o próprio Majid fala a Georges, presenciar aquele momento. Inclusive, a perspectiva do plano assemelha-se ao ponto de vista de alguém que está na cena. É como se o narrador tivesse colocado o espectador dentro do campo. Tal cena gera um desconforto no espectador, de forma que ele não consegue determinar o que é, impulsionando-o a voltar na imagem para entender o que está vendo e sentindo. Isso em razão do afeto, que só pode ser sentido, mas não definido.



Há duas cenas que valem ser lembradas para ficar mais claro esse tipo de decupagem: a primeira é referente ao filme *O Vídeo de Benny*, em que a menina leva um tiro de Benny, já descrita aqui. A outra refere-se ao filme *Código Desconhecido*. Em ambas as cenas, embora vemos a cena através do monitor no primeiro filme, o modo como foram filmadas apresentam também o ponto-de-vista de uma pessoa dentro do plano. Nesta sequência d'*O Vídeo de Benny*, a menina sai de campo, mas fica gritando. O som da garota sem a imagem dela faz com que o espectador imagine a cena.

Segundo Peucker (2007, p. 132), Haneke considera o som o caminho para a imaginação. Ele valoriza, às vezes, mais a audição do que a visão, considerando o aparelho auditivo a área mais sensível, mais próximo da imaginação: “‘o ouvido é fundamentalmente mais sensível que o olho... o ouvido fornece um caminho mais direto para a imaginação e para o coração dos seres humanos’, enquanto a recepção das imagens parece ser mais filtrada pelo intelecto.”⁴⁵ Ou seja, o ponto-de-vista do plano mais o tempo bruto inserem o espectador na imagem. Isso é o que Peucker sugere com a noção de “*embodied*”: a corporificação do espectador na tela.

Outro momento em que esse artifício sonoro acontece nos filmes de Haneke é no recente *A Fita Branca*, 2010, na cena em que o pastor bate com uma vara em seus dois filhos como forma de impor-lhes um castigo físico. Aqui o narrador não mostra o que acontece dentro da sala onde as crianças estão sendo castigadas. A imagem permanece no corredor, por onde, antes o menino passou, levando a vara até o pai. Assim, somos “poupados” de ver a cena, tal como no tiro de Benny na menina. Contudo, ouvimos o som da vara nas duas crianças apanhando. O som, nesta cena, funciona como a de *O Vídeo de Benny* e, por conseguinte, o espectador imagina o que está acontecendo na cena. Isso é o que Haneke propõe no uso do som como um caminho direto para a imaginação, às vezes mais do que a imagem pela qual fornece o elemento visual ao espectador.

É partir disso que Peucker (2007, p. 142) ressalta o realismo na imagem a partir dos estímulos físicos que essas cenas provocam no espectador, o que incita ao pensamento.

⁴⁵ Traduzido livremente de: “The ear is fundamentally more sensitive than the eye ... the ear provides a more direct path to the imagination and to the heart of human beings, whereas the ‘reception’ of images seems ... more filtered by the intellect.”

Para o espectador, o bombardeio com som e imagens, o efeito dos cortes abruptos que rescindem os fragmentos, e a obliteração da imagem para preto, provoca respostas fisiológicas idênticas àsquelas provocadas por estímulos semelhantes no mundo real. Este é o material de um realismo emocional - um realismo, no entanto, que é doloroso. Do ponto de vista de Haneke, assaltos na percepção do espectador podem sustentar possibilidades de redenção; diferentemente de Brecht, Haneke acredita que esse afeto estimula o pensamento.⁴⁶

Isto é, a forma como a imagem é decupada no caso, por exemplo, desta cena de *A Fita Branca*, em que o som sugere o que está acontecendo na sala enquanto a imagem se distancia da porta no corredor, gera um afeto no espectador que não se direciona para a ação, uma vez que a sequência permite a experiência do espaço (profundidade de campo) e do tempo (plano com longa duração), o que vai estimular o pensamento, dar algo a pensar. A estratégia cinematográfica responsável, nesse caso, pela experiência afetiva do espectador é baseada no plano-sequência feita em profundidade de campo juntamente com o som como um elemento extra-campo, que acrescenta outros sentidos à imagem.

É importante colocar aqui que nesta cena d'*A Fita Branca*, como a imagem das crianças apanhando está omitida, não ocorre identificação com os personagens, inclusive porque a interpretação dos atores não permite isso. O que vale dizer, então, que o espectador não se coloca no lugar dos personagens, não atua por identificação; se ele sente algo é em função dos seus próprios sentimentos. Como coloca Speck (2010, p. 59):

[...] deve ser enfatizado que não há identificação no sentido normal de se colocar no lugar [do personagem]. Em outras palavras, o espectador pode sentir pelas vítimas nos filmes de Haneke, mas ele ou ela não sente com eles, fica claro que estes são sentimentos do próprio espectador.⁴⁷

⁴⁶ Traduzido livremente de: “For the spectator, the bombardment with sound and images, the effect of abrupt cuts that terminate fragments, and the obliteration of the image by black provokes physiological responses identical to those provoked by similar stimuli in the real world. This is the stuff of an emotional realism – a realism, however, that is painful. From Haneke’s point of view, assaults on spectatorial perception hold out redemptive possibilities; in contradistinction to Brecht, Haneke believes that affect stimulates thought.”

⁴⁷ Traduzido livremente de: “[...] it must be emphasized that there is no identification in the normal sense that is taking place. In other words, a viewer can feel for victims in Haneke’s films, but He or she does not feel with them, as it is always clear that these are the viewer’s own feelings.”

Outra cena que pode ser destacada referente à forma como a decupagem gera um desconforto no espectador semelhante a do suicídio de Majid, o que, por sua vez, vai estabelecer uma relação afetiva da imagem com ele é aquela de *Código Desconhecido* em que a personagem Anna sofre uma violência psicológica por um garoto no metrô. A sequência é sem corte, com plano fixo em profundidade de campo, o que faz o espectador buscar na imagem o que ver.

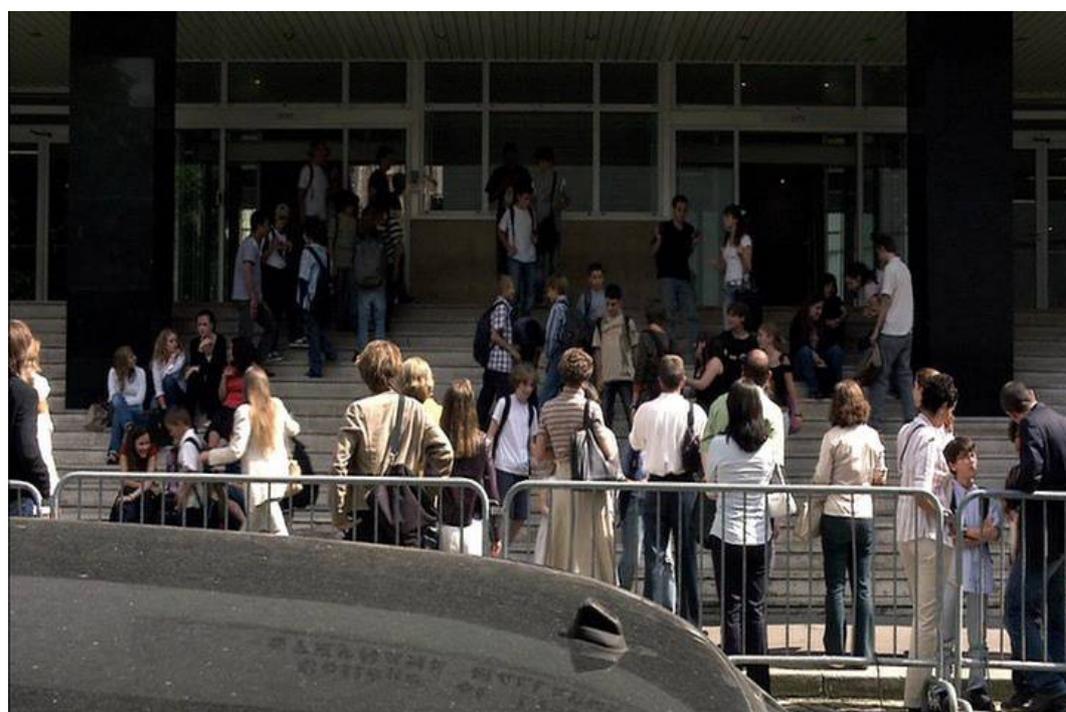


O plano-sequência como artifício de economia da montagem implica em não analisar a cena; diferente da montagem no cinema clássico, ela não direciona o olhar do espectador, não indica os sentidos da imagem, sendo assim, o espectador entra em uma lógica de experiência da cena como semelhante à que tem no cotidiano, como se ele estivesse sentado em um dos bancos do metrô assistindo a agressão verbal do garoto (corporificação do espectador na tela). Além disso, a câmera apresenta um distanciamento tal como a cena do suicídio de Majid, tornando a sequência mais tensa, já que a montagem não “alivia” a situação através do corte.

O plano longo faz, então, o espectador experienciar o tempo enquanto duração; ele não precisa se preocupar, por exemplo, com as cenas que vêm depois e nem com as anteriores. A sequência se vale como um fragmento assim como outros, com o mesmo nível de importância para a narrativa. Isto é, o filme não tem *plots*, não apresenta uma virada na

estrutura narrativa para caminhar a um final, já que não há um conflito do personagem que motiva todo o filme.

O modo como Haneke trabalha o tempo na imagem, no plano, é o que provoca o espectador no nível afetivo, como, por exemplo, na cena em que Anne mostra a Georges a fita com o diálogo entre ele e Majid. Nesta sequência, no final, depois que Majid fica sozinho no apartamento, o plano continua até ele começar a chorar. A duração do plano dá possibilidade do espectador ver a imagem, e, assim, do afeto se prolongar. São imagens mantidas que se voltam para esta experiência espectral, mesma estratégia do diretor chinês Hou Hsiao Hsien, como nos filmes *Three Times*, 2005, e *Café Lumière*, 2003, em que ele mantém o plano fixo mesmo depois da situação ter acabado, prolongando o plano ainda que a ação tenha finalizado na imagem.



A última cena de *Caché* se vale da mesma decupagem, plano fixo, longo, com profundidade de campo, corresponde à saída de Pierrot da escola. Vemos várias crianças na escada conversando, assim como alguns adultos e carros passando, o espectador precisa

buscar o que ver na imagem, até identificar Pierrot e o filho de Majid conversando. Não se ouve ou entende o diálogo, o espectador então questiona a relação entre os dois, a qual fica em aberto, pois não nos é informado nada, apenas é sugerido que eles se conhecem a partir desse encontro. Depois que o diálogo termina, o plano não é cortado, isso permite que o espectador processe a imagem e continue se questionando sobre o filme. Isso faz com que o final não feche o filme, isto é, a narrativa fica em aberto. Tal como a proposta do cinema realista, cujo relato não segue a estrutura do cinema clássico que apresenta um desfecho final em que o conflito colocado é resolvido. Pois não é a proposta do filme propriamente contar uma história, mas fazer o espectador ter uma experiência reflexiva a partir das imagens. Logo, a narrativa busca deixar as questões lançadas em aberto, sempre procurando dar mais elementos visuais e sonoros para se pensar, o que nos permite dizer, que a cada cena são acrescentadas mais coisas para refletir, com um dever do pensamento. É nessa adição de cenas que mais questões surgem, que o processo reflexivo funciona. É o afeto prolongado na imagem sem repercutir em emoção que insiste em provocar o espectador em busca de uma compreensão. Essa é sempre parente, isto é, o espectador tem a impressão de ter entendido, mas a imagem apenas sugere, não impõe os sentidos. No caso dessa cena, embora mostre Pierrot e o filho de Majid conversando, o espectador não pode afirmar que quem mandou as fitas foi o Majid ou filho dele, já que não sabemos sobre o que estão falando.

Por conseguinte, as sequências seguem a lógica do regime cristalino da imagem no qual rompem com o esquema sensório motor. Para Deleuze, Bazin reivindicava o nível de realidade do cinema, mas suas análises já indicavam a ideia da imagem realista colocada como uma questão do pensamento, como uma imagem-mental, isso a partir da forma como o tempo é trabalhado no filme. A técnica nova acrescentada no cinema moderno, através da qual ele se distingue dos filmes anteriores, segundo Deleuze, consiste na representação direta do tempo. É, no plano-sequência, por exemplo, que a experiência afetiva é possibilitada, é na

busca do que ver, que o impensado do pensamento aparece; o espectador, como o sentido é sugerido e não dado, busca o que ver na imagem, e é essa “busca” que torna o espectador atuante no filme, que o força a pensar.

O que força o pensamento é a forma como o afeto é transmitido na imagem. Uma vez que o afeto, por si mesmo, não se volta para a resposta, para a ação, logo, para aquilo que o narrador indica na imagem como significado importante para entender a narrativa, ele permanece em devir, sempre forçando o pensar, como uma coisa incômoda, insistindo em abrir o pensamento. A imagem afeta o espectador por si só, mas a questão é como trabalhar esse afeto no sentido de forçar o espectador a pensar. É o que encontramos nos filmes de Haneke, principalmente, em *Caché*.

Ao colocar o espectador diante de uma imagem em que não ele sabe o que fazer com ela no sentido narrativo, o narrador o sustenta em estado reflexivo. É como se o narrador não deixasse as perguntas do espectador serem respondidas, mantendo-o, com isso, sempre perguntando ou refazendo a perguntas, logo, sempre pensando.

Isto é o que estamos chamando em *Caché* de realismo reflexivo: alimentar o espectador de coisas para ver, fazendo-o sempre buscar na imagem o que pensar; a forma como o afeto é operado na imagem é fundamental para a base do pensamento a ser formulado, isto é, esse pensamento não existe sem o afeto, sem a mediação do encontro entre a imagem e o espectador enquanto corpo, não no nível da emoção, contudo, naquilo que não tem forma definida, ainda é virtual, que, ao se compreender o que é, torna-se emoção, afeição. Ou seja, a experiência reflexiva perpassa todo o filme *Caché*, sempre dando a impressão ao espectador de que está entendendo a narrativa, para, logo, romper com isso e inserir novos questionamentos. Fazendo, com isso, variar os afetos e os perceptos, impedindo-os de serem apreendidos de forma acabada, fechada.

5 CONCLUSÃO

Procurou-se, neste trabalho, um estudo da relação do espectador com a imagem realista conforme a observação, no filme *Caché*, de uma atuação espectral no que tange ao pensamento que distinta da que usualmente é promovida no realismo cinematográfico. Logo, o modelo realista apresenta variações no nível de experiência do espectador. Foi apresentado proposto que determinados modos de operação da imagem geram experiências específicas no âmbito da espectralidade. Nesse caminho, procuramos defender aqui que *Caché* apresenta um tipo de realismo que chamamos de reflexivo.

Para tal, apresentamos primeiro as análises de Bazin acerca de certas estratégias artificiais de decupagem e montagem que provocam uma atuação maior no espectador, como, por exemplo, o plano-sequência e a profundidade de campo. Essas estratégias implicam em uma economia da montagem em função de uma minimização do direcionamento do olhar do espectador na imagem, o que o deixa mais livre para apreender os sentidos na cena. O plano-sequência insere uma ambiguidade na imagem concedendo ao espectador uma experiência que se aproxima daquela que ele mantém com a da realidade. Bazin analisa, com isso, a relação da imagem com a realidade em nível da vivência espectral, ou seja, o plano-sequência mais a profundidade de campo oferecem ao espectador uma experiência do tempo que é semelhante ao tempo vivido na realidade; o não corte das cenas e o plano geral implicam uma conservação do tempo com toda sua ambiguidade. Nesse caminho, Bazin estuda o cinema a partir da relação entre a experiência do espectador da imagem com a da realidade (no campo ontológico da imagem).

É partir dessa discussão de Bazin que Deleuze aprofunda a noção de realismo a partir da análise da imagem cinematográfica consoante a sua relação com o pensamento. Com

Deleuze podemos observar, por conseguinte, o realismo não apenas no nível de realidade, mas em termos de pensamento, isso por meio da maneira como a imagem opera o tempo (é nisso que ele aprofunda o estudo de Bazin). É neste caminho que ele aponta para as diferentes formas com que a imagem cinematográfica trabalha com o exercício do pensar. Deleuze analisa dois tipos de imagem que envolve dois modos de pensamento: a imagem-movimento e a imagem-tempo. Tais imagens são analisadas por meio de sua relação com o tempo, sendo que a primeira representa o tempo indiretamente e, a segunda, diretamente. Ou seja, é na maneira como o tempo é articulado na imagem que o espectador entra no processo de pensamento.

A imagem-movimento está em função do movimento da imagem, da ação presente na cena, da atuação do espectador diante dos conflitos e das situações. O modo de pensamento, com isso, funciona na lógica da filosofia clássica seguindo o modelo de uma imagem dogmática do pensamento. Deleuze aponta que, na imagem-movimento, o espectador entra no circuito sensório-motor da imagem que o envolve em uma busca por uma verdade, que alavanca para o ato de pensar. Isto é, o pensamento está em razão de uma verdade, o que faz o espectador ir atrás dela, voltar sua percepção para este fim, o que implica dizer que ele busca compreender o filme, a narrativa. Na imagem-movimento, o espectador é direcionado a apreender os sentidos da narrativa. Os elementos presentes na imagem, como os afetos e perceptos, procuram, nessa perspectiva, voltar sua compreensão (pensamento) para a narrativa.

No caso da imagem-tempo, o tempo é representado diretamente. Deleuze observa, com isso, que o modo de pensamento nesse tipo de imagem não apresenta um modelo já estabelecido de pensar (uma forma, um molde, ou uma imagem). O que vai gerar um pensamento sempre em devir, que nunca se fecha. A imagem, então, vai sempre alimentar o exercício do pensar. Isso acontece por causa da quebra do circuito sensório-motor na imagem

que não vai se prolongar imediatamente em ação. O rompimento do circuito faz com que o espectador não responda em nível de apreensão da imagem, logo, ele não apreende imediatamente os sentidos, voltando-os para a narrativa. Por conseguinte, os afetos e perceptos na imagem forçam o pensamento na medida em que não repercutem, respectivamente, em afeição (emoção) e percepção. O afeto causa um certo desconforto ao espectador, uma vez que ele não consegue substantivá-lo, já que o afeto não se prolonga em emoção (lembrando que ele só pode ser sentido).

Nesse sentido, o afeto, bem como o percepto, são elementos dados na imagem essenciais para a análise do pensamento no cinema, isto, para o estudo da experiência espectral. Foi apresentada, com isso, uma revisão teórica do estudo da afetividade corporificada na pesquisa contemporânea do cinema. A atual teoria da afetividade procurou recuperar o corpo do espectador como parte fundamental do processo perceptivo cinematográfico. Criticando, assim, certas teorias, como a cognitivista, que traçam um estudo voltado apenas para o âmbito do raciocínio acerca do modo como o espectador compreende os sentidos do filme. A partir de leituras sobre os estudos de Deleuze, como a de Lisa Arkervall, foi possível articular as duas noções para a análise fílmica, isto é, conceber a experiência afetiva como fundamental para o processo de pensamento envolvido no cinema. A forma como o afeto é trabalhado na imagem é importante para a concepção do pensamento.

Logo, se os afetos são prolongados imediatamente em ação, por exemplo, através do encadeamento de cenas, o pensamento vai se fechar em uma conclusão. Ou melhor, o espectador saberá o que está sentido ao passo que está em função das demandas da narrativa. Isto é, o afeto gerando emoção que é justificada pelo filme. A imagem-tempo, por outro lado, vai romper com isso, não deixando os afetos se direcionarem a uma emoção imediatamente dada. O espectador, nesse caso, não conseguirá conceber de imediato o que está sentido, o que vai mantê-lo buscando compreender o porquê daquele sentimento. É esse devir do

pensamento que a imagem-tempo provoca no espectador, ou seja, mantê-lo sempre buscando o que pensar na imagem (como o impensado do pensamento que Deleuze buscou em Artaud).

A partir disso, foi possível compreender o papel da imagem-tempo no filme *Caché*, e, assim, ir além, procurando demonstrar que a recolocação da imagem gera uma reflexão do espectador; ele repensa o que viu. Haneke ao inserir a imagem-tempo em um segundo momento faz com que o espectador repense o que está vendo. O espectador perde o quadro de referência na cena anterior com a recolocação da mesma imagem, como foi demonstrado a partir da primeira sequência do filme. É nisto que consiste o realismo reflexivo: fazer com que o espectador ache que está compreendendo algo para, a seguir, romper com isso, para fazê-lo pensar novamente, e assim, mantê-lo pensando sem nunca deixar o pensamento se fechar.

É nessa perspectiva que os afetos e perceptos na imagem foram analisados no filme. A forma como o tempo é trabalhado na imagem torna possível tal processo reflexivo. Uma vez que o tempo não deixa, imediatamente, os afetos e os perceptos se prolongarem, respectivamente, como foi dito, em emoção e percepção.

O filme *Caché* apresenta, com isso, o diferencial dentro do modelo realista cinematográfico em incitar o pensamento através da recolocação de uma mesma imagem-tempo. Fazendo assim, o espectador ter a impressão de que entendeu algo, para imediatamente, desconstruir essa compreensão. Isso a partir de uma articulação fundamental entre experiência afetiva e perceptiva com o pensamento. De forma geral, então, procuramos apontar para esse modo de trabalhar os afetos e perceptos de Haneke presente em *Caché*, bem como, para uma metodologia de análise que articula as noções de afeto e pensamento.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRIANO, Carlos. **Um Guia para as Vanguardas Cinematográficas**. Disponível em <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>> Acessado em 12/06/2010.

ALVARENGA, Nilson Assunção; LIMA, M. X. O Retorno do Real e as formas do realismo cinematográfico contemporâneo: o trauma em Caché e A Fita Branca; o abjeto em Anticristo; o banal em Mutum. In: INTERCOM SUDESTE, 2010, Vitória. **Anais...**, Vitória: UFES, 2010. 1 CD-ROOM.

ALVARENGA, Nilson; LORENA, Dimas. Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pragmático. In: INTERCOM NACIONAL, 2009, Curitiba. **Anais...**, Curitiba: Universidade Positivo, 2009. CD-ROOM

AKERVALL, Lisa. Cinema, Affect and Vision. In: **Rhizomes, 2008**. Disponível em: <<http://www.rhizomes.net/issue16/akervall.html>> Acessado em 20/10/2011.

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

ANTUNES, Miguel. **A gênese de um novo pensamento**: notas sobre a presença de Kant na filosofia de Gilles Deleuze. Disponível em: <http://metacritica.ulusofona.pt/Arquivo/metacritica5/pdf5/m_a_antunes.pdf> Acessado em 09/02/2012

ASHTON, Dyrk. **Using Deleuze**: The Cinema Books, Film Studies and Effect. 2006. Tese de Doutorado (Filosofia) - Graduate College of Bowling Green State University, 2006.

AUMONT, Jacques. **As Teorias dos Cineastas**. Campinas: Papyrus, 2004.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLOUR, Raymond. **Deleuze**: The Thinking of the Brain. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/48586684/Deleuze-the-Thinking-of-the-Brain>> Acessado em 09/02/2012

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BOGUE, Ronald. **Deleuze on cinema**. New York: Taylor & Francis Books, 2003.

BORDWELL, David. **La narración en el cine de ficción**. Espanha: Paidós, 1996.

_____. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: Fernão Pessoa Ramos. **Teoria Contemporânea do Cinema, Volume II**. São Paulo: Senac, 2005.p.277-301.

BURCH, Noël. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

CARVALHO, Margareth Maria Mendes. **Imagens de Pensamento em Gilles Deleuze**. Disponível em: < <http://paginas.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/6o-encontro-2008-1/Imagens%20de%20Pensamento%20em%20Gilles%20Deleuze.pdf>> Acessado em 09/02/2012

CASTANHEIRA, José Cláudio S. . Do Cogito ao Inconsciente: O Corpo na Experiência Cinematográfica. **Contracampo**: revista do programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, Niterói: Ed. UFF, n.21, p. 175-190, ago. 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Proust e os signos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

_____. **Cinema II: A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007a.

_____; GUATTARI, F. **O Que é a Filosofia?**. São Paulo: Editora 34, 2007b.

_____. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2009a.

_____. **A imagem do pensamento**. In: _____. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2009b. p.189-240.

FRANKENTHAL, Edith S. **O Pragmatismo na Abdução e na Percepção in** *Cognitio/Estudos: Revista Eletrônica de Filosofia*, São Paulo, n.1, p. 1-9 . 2004.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. Rio de Janeiro: Concinnitas, 2005. p. 162-186. Disponível em: <<http://www.concinnitas.uerj>>.br. Acesso em 07/10/2009.

HANEKE, Michael. Terror e Utopia da Forma. In: **Catálogo Imagem e o Incômodo: O Cinema de Michael Haneke**, 2011.

HUYGENS, IIs. **Deleuze and Cinema: Moving Images and Movements of Thought**. Disponível em <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/thinking_pictures/huygens.htm> Acessado em 09/02/2012

HODGKINS, John. **A Certain Tendency of Film Theory: Affect, Cinema, and the Aesthetics of Embodiment**. Disponível em: <<http://www.albany.edu/dm8600/thesecondpage/thesecondpage.html>> Acessado em 09/02/2012

LIMA, M. X. A Percepção no Cinema Experimental: um Estudo Pragmático das Vanguardas Cinematográficas In: INTERCOM SUDESTE, 2011, São Paulo. **Anais...**, São Paulo: Fecap, 2011. CD-ROOM

LOPES, Denílson. O sublime no banal. In: _____. **A delicadeza: estética, experiência e paisagens**. Brasília: UnB, Finatec, 2007. p. 39-49.

_____. **Poética do cotidiano**. In: _____. **A delicadeza: estética, experiência e paisagens**. Brasília: UnB, Finatec, 2007. p. 83-97

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 1997.

MACHADO, Roberto. **Deleuze e a crise do cinema clássico**. Disponível em: <http://www.seminariosmv.org.br/2010/textos/roberto_machado.pdf> Acessado em 20/10/2011

MARGULIES, Ivone. **Rites of Realism: Essays on Corporeal Cinema**. Durham e Londres: Duke University Press, 2003.

MARKS, Laura U.. **The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses**. Durham e Londres: Duke University Press, 2000.

MASSUMI, Brian. **Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation**. Durham e Londres: Duke University Press, 2002.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MUNSTERBERG, Hugo. **The Eternal Values**. Boston: Houghton Mifflin, 2005.

NAGIB, L. & MELO, C. **Realism and the Audiovisual Media**. New York: Palgrave and Macmillan, 2009.

OLIVEIRA, Cléver C. T. . Deleuze: uma Ontologia do Cinema. **Anagrama: Revista Interdisciplinar da Graduação**, São Paulo: Ed. USP, v.2, n.3, p. 1-17, mar/mai. 2009.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade**. Os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas: Papirus, 2000.

_____. Deleuze e as virtualidades da narrativa cinematográfica. In: Fernão Pessoa Ramos. **Teoria Contemporânea do Cinema**, Volume I. São Paulo: Senac, 2005.p. 253-279.

PEUCKER, Brigitte. **The Material Image: Art and the Real in the Film**. California: Stanford University Press, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. **De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema**. Disponível em <www.intermidias.com> Acessado em 22/11/2010.

RODOWICK, D. N. **Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

RUTHERFORD, Anne. **Cinema and Embodied Affect**. Disponível em http://archive.sensesofcinema.com/contents/03/25/embodied_affect.html> Acessado em 09/10/2011

SANTAELLA, Lúcia. **A Percepção: uma teoria semiótica**. São Paulo: Experimento, 1998.

_____. **Estética de Platão a Peirce**. 2 ed. São Paulo: Experimento, 2000a.

_____. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 2000b.

SHAVIRO, Steven. **The Cinematic Body**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

_____. **Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales.** Disponível em: <http://www.seminariosmv.org.br/2010/textos/roberto_machado.pdf> <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/220>> Acessado em 09/01/2012.

SINNERBRINK, Robert. **Time, Affect, and the Brain: Deleuze's Cinematic Aesthetics.** Disponível em: <http://mq.academia.edu/RobertSinnerbrink/Papers/184391/Time_Affect_and_the_Brain_Deleuzes_Cinematic_Aesthetics_Review-article> Acessado em 09/02/2012

SOBCHACK, Vivian. **The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience.** Princeton: Princeton University Press, 1992.

_____. **Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture.** Berkeley: University of California Press, 2004.

SPECK, Oliver C.. **Funny Frames: The Filmic Concepts of Michael Haneke.** Londres: Continuum, 2010.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema.** Campinas: Papyrus, 2003.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema.** Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico.** São Paulo: Paz e Terra, 2005.

WHEATLEY, Catherine. **Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image.** Estados Unidos: Berghahn, 2009.

ZAVATTINI, Cesare. **Some Ideas on Cinema.** Disponível em <<http://www.gonzomatic.com/writing/zavattini.html>> Acessado em 11/10/2010.