



Universidade Federal da Bahia
Instituto de Letras
Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística
Rua Barão de Jeremoabo, nº147 CEP: 40170-290. Campus Universitário – Ondina, Salvador - BA
Telefone: (71) 3283-6256 E-mail: pgletba@ufba.br <http://www.pgll.ufba.br>



CÓPIAS EM GLÓRIA:
O CINEMA BASTARDO DE QUENTIN TARANTINO

por

ADRIANO ANUNCIAÇÃO OLIVEIRA

Orientador: Prof. Dr. Décio Torres Cruz

SALVADOR

2014



Universidade Federal da Bahia
Instituto de Letras
Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística
Rua Barão de Jeremoabo, nº147 CEP: 40170-290. Campus Universitário – Ondina, Salvador - BA
Telefone: (71) 3283-6256 E-mail: pgletba@ufba.br <http://www.pgll.ufba.br>



CÓPIAS EM GLÓRIA: O CINEMA BASTARDO DE QUENTIN TARANTINO

por

ADRIANO ANUNCIAÇÃO OLIVEIRA

Orientador: Prof. Dr. Décio Torres Cruz

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Letras.

SALVADOR

2014

SISTEMA DE BIBLIOTECAS DA UFBA

Oliveira, Adriano Anunciação.

Cópias em glória : o cinema bastardo de Quentin Tarantino / por Adriano Anunciação Oliveira. 2014.

138 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Décio Torres Cruz.

Tese (doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2014.

1. Tarantino, Quentin, 1963-. 2. Diretores e produtores de cinema - Estados Unidos. 3. Cinema - Estados Unidos. 4. Intertextualidade. 5. Autoria. 6. Semiótica. 7. Ideologia. I. Cruz, Décio Torres. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

CDD - 791.43

CDU - 791.43

TERMO DE APROVAÇÃO

ADRIANO ANUNCIAÇÃO OLIVEIRA

CÓPIAS EM GLÓRIA:

O CINEMA BASTARDO DE QUENTIN TARANTINO

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Letras,
Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

.....
Prof. Dr. Décio Torres Cruz

.....
Prof^a. Dr^a. Licia Soares de Souza

.....
Prof^a. Dr^a. Maria do Socorro Silva Carvalho

.....
Prof^a. Dr^a. Cássia Lopes

.....
Prof^a. Dr^a. Denise Carrascosa

Salvador, 29 de julho de 2014

*para Gabriel, Cecília e
Vlândia, de novo e sempre*

AGRADECIMENTOS

A Décio Torres Cruz, pela paciência e pela orientação.

Aos meus colegas da UFRB, pelo apoio institucional e pessoal.

A Gabriel Jucá Oliveira, pela inteligência e companheirismo cinéfilo.

A Cecília Jucá Oliveira, pela astúcia e sensibilidade.

A Vlândia Jucá, pelo amor e inspiração.

— *Oh! So this isn't real life?*

Entrevistador

— *No! This is a movie movie universe.*

Quentin Tarantino

RESUMO

O cineasta norte-americano Quentin Tarantino se destaca no cenário cinematográfico internacional desde os anos 1990, sendo reconhecido por influenciar o imaginário e a produção cultural contemporânea. O presente trabalho buscou entender sua obra enquanto projeto criativo particular. Elegemos como *corpus* os filmes *Reservoir Dogs* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill: Vol. 1* (2003), *Kill Bill: Vol. 2* (2004), *Death Proof* (2007), *Inglourious Basterds* (2009) e *Django Unchained* (2012), por serem, entre os trabalhos do cineasta, aqueles onde verificamos um maior controle do discurso fílmico, decorrente do exercício das funções de roteirista e diretor. Procedemos uma análise comparativa dessas realizações entre si e em relação a outros filmes, nos quais identificamos oportunidades de estabelecer contrastes. No percurso, evidenciamos e discutimos os seguintes aspectos sensíveis nesta filmografia: (i) um modo particular de expressão, identificável como estilo autoral, (ii) o emprego em alto grau da citação e do jogo intertextual e (iii) a ocorrência de enunciações críticas sobre o cinema e a cultura. Para atingir nossos objetivos, empregamos uma metodologia comparativa mediante abordagens formais derivadas da semiótica e dos estudos cinematográficos, bem como a crítica da ideologia, de matriz psicanalítica. Concluimos que o projeto criativo presente na obra de Tarantino é caracterizado pelo modo como seleciona elementos díspares, contrastantes e pouco usuais no mar da intertextualidade para apresentá-los segundo uma abordagem cinematográfica lúdica, que ao mesmo tempo evoca e desconstrói normas e convenções do meio audiovisual para estabelecer novos paradigmas de realização artística.

PALAVRAS-CHAVE: Tarantino; Cinema; Intertextualidade; Autoria; Semiótica; Ideologia

ABSTRACT

American filmmaker Quentin Tarantino has been recognized in the international film scene since the 1990s for influencing contemporary imaginary and cultural production. This dissertation aims to understand his work as a particular creative project. As the main corpus for this study, we have selected the films *Reservoir Dogs* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill: Vol 1* (2003), *Kill Bill: Vol 2* (2004), *Death Proof* (2007), *Inglourious Basterds* (2009) and *Django Unchained* (2012), since they are, among the filmmaker's work, the ones in which we found greater control of film discourse, due to the exercise of screenwriting and directing. We conducted a comparative analysis of these movies among themselves and in relation to other films, in which we identified opportunities to establish contrasts. We highlighted and discussed the following aspects of this filmography: (1) a particular mode of expression, identifiable as authorial style, (2) employment in high degree of quotation and intertextual play, and (3) the occurrence of critical discourse on cinema and culture. To achieve our goals, we employed a comparative methodology derived from semiotics and film studies formal approaches, as well as the critique of ideology, from a psychoanalytic matrix. We conclude that Tarantino's creative project is characterized by the way he selects disparate, contrasting and unusual elements from the sea of intertextuality to present them according to a playful cinematic approach that simultaneously evokes and deconstructs norms and conventions of the audiovisual medium to establish new paradigms of artistic achievement.

KEY WORDS: Tarantino; Cinema; Intertextuality; Authorship; Semiotic; Ideology

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cena inicial de Pulp Fiction, plano a plano.	41
Figura 2: O ponto de vista do “terceiro não incluído”.	42
Figura 3: Plano sobre os ombros com foco na nuca de um dos interlocutores.	43
Figura 4: Elementos excessivos promovem o distanciamento do expectador.	44
Figura 5: O elemento excessivo desmobiliza o excesso de violência.	45
Figura 6: Influência de Lady Snowblood (1973) sobre Kill Bill Vol. 1	54
Figura 7: O figurino da Noiva faz referência ao filme de Bruce Lee.	65
Figura 8: Reversão das relações de poder.	113
Figura 9: Django se torna herói aos olhos de um escravo.	114
Figura 10: Lincoln se torna herói aos olhos de seu mordomo.	117
Figura 11: Vítimas e heróis.	119
Figura 12: Diálogo entre Perrier LaPadite e Hans Landa.	122
Figura 13: A família Drayfus é fuzilada sob o assoalho da casa de LaPadite.	123

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	O ESTILO É O PRÓPRIO CINEASTA	24
2.1	A narração e o estilo hollywoodiano	27
2.1.1	A narração cinematográfica.....	27
2.1.2	O estilo clássico hollywoodiano.....	32
2.2	A carne do cinema de Tarantino	36
2.2.1	Um estilo permeado de excessos	37
2.2.2	Jogando com violência	45
2.2.3	Trilha sonora e choque de referências	52
3	O LABIRINTO DAS REFERÊNCIAS.....	59
3.1	Tarantino, autor de hipertextos.....	59
3.1.1	Um cinema sobre o cinema.....	60
3.1.1	Filmes palimpsestos.....	69
3.2	A Poética da Intertextualidade	72
3.2.1	Qual pós-modernidade?.....	73
3.2.2	O autor na intertextualidade.....	76
3.3	Tarantino, autor do Quixote	80
3.3.1	Pierre Menard como paradigma	81
4	PARA ALÉM DA MITOLOGIA HOLLYWOODIANA.....	87
4.1	Da Nova Hollywood ao <i>blockbuster</i>	87
4.1.1	Manuais, modelos e fórmulas de sucesso.....	93
4.2	O herói de mil filmes	96
4.2.1	Heróis ideológicos do século XXI.....	103
4.3	O cinema político de Tarantino.....	108
4.3.1	“A movie movie universe”	120

5	CONCLUSÃO.....	128
	BIBLIOGRAFIA	133

1 INTRODUÇÃO

Em meados da segunda década do século XXI, o cinema, arte que surgiu no alvorecer do século XX e redefiniu os modos como vemos e compreendemos o mundo, está em crise. Não uma primeira crise, pois, como toda prática humana, a história do cinema pode ser contada como um compêndio de impasses e superações.

Esta crise atual é inicialmente uma paradoxal crise criativa que afeta o cinema comercial em um momento de relevantes ganhos econômicos. Não se trata, evidentemente, de um diagnóstico absoluto, pois a crise criativa da indústria do entretenimento não pode ser vista necessariamente como uma crise do cinema como um todo, que continua uma arte vigorosa, produtora de obras originais e sensíveis, a exemplo de *A separação* (2012), do cineasta iraniano Asghar Farhadi. Mesmo no Brasil onde a produção cinematográfica sempre foi relevante, porém irregular em função das dificuldades de implementação de uma indústria cultural efetiva, produções recentes testemunham o não esgotamento das possibilidades expressivas deste meio, a exemplo de obras como *O Som ao Redor* (2013), de Kleber Mendonça Filho, e do ensaio audiovisual *Elena* (2012), de Petra Costa. Todavia, mesmo esses filmes, cuja força artística não depende de altos custos de produção, têm dificuldade de chegar até seu público, pois os grandes circuitos de exibição estão comprometidos com o ciclo econômico das grandes produções internacionais. Nunca tivemos tantas salas de exibição exibindo tão poucos filmes simultaneamente.

Os *blockbusters*, ou arrasa-quarteirão, como são chamados os filmes capazes de faturar de centenas de milhões a bilhões de dólares, são hoje a tônica que move a produção cinematográfica internacional. Nunca renderam tanto, mas nunca um filme custou tanto. Na década de 70, uma mega-produção repleta de astros podia custar US\$ 10 milhões, hoje não se consegue fazer um filme que almeje o grande público por menos de US\$ 100 milhões.

Não se trata apenas de inflação da economia, mas de inflação interna à indústria cinematográfica. A partir da década de 1990, por exemplo, os salários dos grandes astros saltaram para níveis inimagináveis. Com o que se paga atualmente a um único ator em destaque na mídia, teria sido possível produzir três *O Poderoso Chefão* (1972), em valores corrigidos.

Grande parte do orçamento de um grande filme atual é dedicado ao marketing, pois para gerar lucro uma obra que custa US\$ 200 milhões precisa faturar ao menos US\$ 350 milhões em menos de um mês, tempo médio em que ficam em circuito. As estratégias de promoção, e não a qualidade da obra, definem a elevação das expectativas que garantirá a afluência do público em aos multiplex dos shoppings.

Com números desta magnitude o espaço para o desenvolvimento artístico das obras cinematográficas é cada vez mais restrito. No universo de custos de produção e demanda por lucros tão excessivos, os fracassos e os prejuízos também são significativos. Quando um filme passa a custar centenas de milhares de dólares, a aversão ao risco torna-se a regra na indústria de entretenimento internacional. Assim, aposta-se no já sabido, em filmes estruturados segundo supostas regras de eficiência, na adaptação de produtos estabelecidos na cultura de massas e na refilmagem de sucessos cinematográficos de menos de uma década atrás. A obrigatoriedade da produção de filmes seriados em franquias torna-se a regra e as narrativas passam a ser pensadas segundo seu potencial de desdobramento em continuações.

É significativo que diretores norte-americanos com público cativo encontrem dificuldades para produzir seus filmes atualmente. O cineasta Woody Allen, por exemplo, tem recorrido frequentemente ao financiamento de países e cidades europeias: não é por acaso que muitas de suas obras recentes não se passem em sua icônica Manhattan, mas em Roma, Barcelona e Londres. *Lincoln* (2012), de Steven Spielberg, teve dificuldades iniciais de financiamento que adiaram em anos o início de sua produção. Ela só começou quando o

projeto foi bancado por uma rede de TV a cabo, sendo o lançamento em circuito cinematográfico viabilizado apenas quando o filme já estava quase pronto. É significativo e irônico que Steven Spielberg, um cineasta de inegáveis méritos e considerado como um dos pais do *blockbuster* nos anos 1970, encontre hoje dificuldades de financiar suas obras, em função justamente da estagnação criativa da grande indústria cultural, comprometida com um cinema que não ambiciona mais que ser um parque de diversões para multidões de adolescentes ao redor do Globo.

Tomando a produção audiovisual norte-americana como foco, verifica-se hoje muito mais espaço para inovação e vigor criativo na TV que no cinema, quando tradicionalmente nos acostumamos a esperar o contrário. O sucesso de público e crítica de séries como *Braking Bad* e *House of Cards*, produções fortemente calcadas na eficiente construção narrativa, demonstra que muitos diretores e roteiristas emigraram da indústria cinematográfica para a TV, em busca de melhores e mais acolhedoras oportunidades de expressão.

No contexto do cinematográfico norte-americano — base para a indústria cultural internacional —, há ainda aqueles que permanecem e apostam no cinema como meio expressivo particular não redutível a outras práticas audiovisuais, como a TV e a Internet. Entre estes, se destaca o nome do cineasta Quentin Tarantino, que tornou-se célebre por produzir um cinema tão singular que seu nome se transformou rapidamente em sinônimo de um estilo. Filmes como *Reservoir Dogs* (*Cães de Aluguel*, 1992) e em especial *Pulp Fiction* (*Pulp Fiction – Tempo de Violência*, 1994) expuseram o público, a crítica e a academia a histórias¹ com enredo fragmentado, diálogos verborrágicos repletos de referências à cultura de massa e ao cinema de gênero, personagens tipologizados sem profundidade psicológica

¹ Está cada vez mais caindo em desuso no uso corrente da língua a distinção entre “estória” e “história”, sendo o segundo aceito tanto para significar “narrativa ficcional” quanto “registro de eventos reais”. Em nosso contexto, buscaremos manter o emprego do termo “estória”, por coerência conceitual.

e longas cenas que invariavelmente culminam em explosões de violência estilizada. Tal mistura de elementos comumente desvalorizados tem sido frequentemente reconhecida como um “cinema de qualidade”, capaz de influenciar a produção cinematográfica atual.

Certas afirmações deste cineasta em uma recente entrevista concedida a uma plateia de jornalistas internacionais durante o festival de Cannes 2014² repercutiram bastante. Tarantino desqualificou a tendência técnica que hoje praticamente obriga a produção cinematográfica a se realizar em meio digital e declarou seu desinteresse em produzir novos filmes se não puder empregar a tradicional película cinematográficas. A afirmação contradiz a experiência comum, incapaz de perceber qualquer distinção entre filmes produzidos em meio analógico ou digital. Tarantino diz que se é para assistir filmes em formato digital ele prefere a sua casa, ir ao cinema perde todo o sentido se a obra não se apresenta na textura e com os eventuais erros da exibição em película — uma afirmação que se relaciona com a tendência *cult* atual de resgatar a prática de ouvir músicas em discos de vinil em toca-discos analógicos. No entanto, parece haver algo que vai além da tendência retrô. Depreende-se desta fala a crença quase mística em um certo modo de produzir filmes e no cinema não apenas como linguagem, mas como lugar privilegiado para o consumo de produtos audiovisuais — a sala de exibição.

Tarantino se afirma, assim, como bastião daquilo que ele vê como prática em declínio. Nas entrelinhas de sua retórica, por um lado testemunha seus interesses e manias enquanto cinéfilo, mas também se apresenta mais uma vez como um artista interessado em produzir um novo cinema a partir de velhas práticas, algo possível de perceber claramente em sua filmografia.

O primeiro longa-metragem de Tarantino foi *Cães de Aluguel* (*Reservoir Dogs*, 1992) é um filme de assalto (*heist movie*) fortemente inspirado na tradição cinematográfica norte-

² <http://youtu.be/K32kOkXsnqM>

americana, bem como nas adaptações deste gênero pelo cinema asiático nos anos 80. É um filme de assalto paradoxal e verborrágico no qual o crime em si nunca é mostrado, mas apenas o que o antecede e as consequências de sua realização fracassada. Em sua cena inicial, o filme nos apresenta elementos de composição estilística que se tornarão frequentes em toda a filmografia do cineasta. Nela, um grupo de criminosos falam banalidades repletas de referência à cultura pop em torno de uma mesa de bar. Nada sobre a trama do filme é informado, muito menos sobre a história de cada personagem, quebrando cânones da eficiência narrativa do cinema comercial norte-americano atual. O interesse do espectador se sustenta em função da qualidade do texto, das atuações e da movimentação da câmera, demonstrando um diretor e roteirista maduro já em seu primeiro trabalho. *Cães de Aluguel* surpreende pela narrativa envolvente e fragmentada, seus personagens instigantes e pela explosão de brutalidade em determinadas sequências.

Seu segundo longa, *Pulp Fiction: Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*, 1994), apresentava um universo ficcional e estilístico muito próximo do filme anterior, com uma narrativa fragmentada em episódios e ocasional confluência de tramas — há especulações sobre a possibilidade de *Cães de Aluguel* e *Tempo de Violência* terem sido originalmente pensados como uma obra única. Mais uma vez, o filme trabalhava em uma estrutura cíclica entre longas cenas banais sobre o cotidiano de pessoas violentas (tempos mortos repletos de diálogos espirituosos) e rompantes de brutalidade visceral (chacinas, impasses entre pistoleiros, overdoses). Há referências ainda mais explícitas que no filme anterior ao gênero conhecido como *spaghetti-western* (filmes de faroeste produzidos na Itália nas décadas de 60 a 80), em especial nos enquadramentos de câmera, modos de encenação e escolha musical inusitada. Com o título *Pulp Fiction*, Tarantino assumia uma de suas grandes referências: a literatura popular norte-americana sobre crimes, vendida em papel barato (*pulp*). Quando este filme ganhou a Palma de Ouro no festival de Cannes, Tarantino tornou-

se um nome internacional e pode começar a desfrutar um reconhecimento autoral sobre sua produção.

A referência à literatura popular é ainda mais explicitada em seu terceiro longa. *Jackie Brown* (1997) é uma adaptação do livro *Rum Punch*, do escritor Elmore Leonard, mas tem seu universo original transposto para dialogar com o gênero de filmes norte-americanos conhecidos como *blaxploitation* — filmes de baixo orçamento realizados nos anos 1970 por atores e diretores negros, com exploração (*exploit*) de temas apelativos como a sexualidade e a violência. Com este trabalho, Tarantino afirma seu compromisso com a representação afirmativa (sem ser politicamente correta) do negro no cinema, bem como sua vontade de reler e pôr em choque gêneros cinematográficos de forte apelo popular em sua época, porém sub-valorizados pela cultura *main stream*, dando-lhes uma nova sofisticação estilística, sem perder seu apelo de público. Seu modo de operação é a mescla (*blaxploitation*, *western*, literatura) sem perda de identidade, uma fusão onde a diferença não anula, mas potencializa a expressão.

Tal “fusão com diferença” chega ao ápice em *Kill Bill* (2003-2004), filme originalmente realizado como um só, mas dividido em dois “volumes” para seu lançamento. *Kill Bill* apresenta uma história de vingança que, de modo inusitado no cinema atual, evita o lugar comum da santificação da vítima em oposição à demonização dos seus algozes. Como nos filmes antigos de ação popular aos quais Tarantino remete, heróis e vilões compartilham o mesmo universo moral: uma vida no crime, porém comprometida com certos princípios éticos rígidos, como lealdade. Na trama, a personagem da Noiva, interpretada por Uma Thurman, sobrevive a um massacre perpetrado por seus antigos companheiros a mando do seu chefe e ex-amante (Bill) e, anos depois de um longo coma, volta para se vingar de todos. Curiosamente seus opositores reconhecem seu “direito à vingança”. Cada confronto com os membros do antigo bando é narrado com uma mescla particular entre elementos estilísticos oriundos de gêneros e sub-gêneros cinematográficos

dísparos. Aos já citados *spaghetti-western*, *blaxploitation*, *heist movies*, a novidade de *Kill Bill* é a forte referência aos filmes de artes marciais asiáticos, populares nos anos 1970.

O trabalho seguinte de Tarantino, *À Prova de Morte* (*Death Proof*, 2007), foi inicialmente pensado como um filme para ser exibido em conjunto com *Planeta Terror* (2007), de Robert Rodriguez, numa unidade intitulada *Grindhouse* (2007), onde esses longas eram precedidos por uma série anúncios e trailers fictícios. A proposta era emular a experiência propiciada pelo formato de exibição dupla de filmes de apelo popular em cinemas de periferia, comum em cidades norte-americanas nos anos 1970 e 1980. A ideia não funcionou como esperado e o formato se configurou no grande fracasso de público e crítica da carreira de Tarantino. *À Prova de Morte* foi posteriormente relançado em separado e com mais cenas, conseguindo recuperar certa atenção da crítica. Trata-se de um filme que dialoga com o sub-gênero do terror conhecido como *slasher* (filmes de psicopata que matam jovens), fundido com o sub-gênero de ação composto por filmes sobre perseguição em carros pelas estradas do interior dos EUA. No filme, Tarantino se esforça para fazer contraponto ao excessivo caráter misógino comum nesses sub-gêneros. O modo patético como o psicopata vivido por Kurt Russell é derrotado ao final pelas mulheres a quem tentou perseguir e assassinar é exemplar de uma vontade crítica em relação à própria representação, que se consolida em especial nos últimos dois filmes deste cineasta.

Bastardos Inglórios (*Inglourious Basterds*, 2009) foi reconhecido como a obra mais madura do cineasta pela eficiência narrativa e rigor estilístico. A obra se inscreve no gênero filme-de-guerra e conta — em blocos narrativos paralelos que contrapõem o drama e o farsesco —, a história de vingança de uma jovem judia que sobrevivente a um massacre nazista e a história de um grupo militar aliado infiltrado no território alemão para executar ações de guerrilha. Como em *Kill Bill* e *À Prova de Morte*, o tema mais uma vez é a revanche da vítima contra seus algozes. Curiosamente, a ação conflui para um derradeiro confronto com os nazistas que se dá em um mesmo lugar, no mesmo momento, mas sem que a jovem

e os bastardos do título jamais se encontrem. Talvez o que tenha chamada maior atenção no filme foi o modo como Tarantino rompeu uma diretriz essencial do tradicional filme histórico: o respeito aos grandes eventos definidores do curso histórico, conforme descritos pela historiografia oficial. De modo inusitado, o diretor e roteirista simplesmente encerra *avant-la-lettre* a Segunda Guerra Mundial ao ficcionalizar o assassinato do mais alto escalão nazista em um cinema da Paris ocupada, incluindo ali o próprio Hitler. Final desconcertante, pois apesar da ironia e humor usual, o filme em nenhum momento se propõe como sátira. Mais que qualquer outro de seus filmes, *Bastardos Inglórios* assume-se não como representação do real, mas como representação crítica da representação. O cinema de Tarantino se afirma como puro simulacro com orgulho da própria dignidade.

Django Livre (*Django Unchained*, 2012) é o primeiro faroeste em sentido pleno de um diretor obcecado pela estilística do gênero *western*. No filme, o herói é um escravo fugitivo que enfrenta a ordem escravocrata sulista representada pelo fazendeiro cruel Calvin Candie (Leonardo DiCaprio) e seu braço direito, o velho escravo Stephen (Samuel L. Jackson). Django (Jamie Foxx) conta com um mentor na figura do simpático caçador de recompensas Dr. King Schultz (Christoph Waltz). Schultz liberta Django e o ajuda na tentativa de salvar sua amada Broomhilda (Kerry Washington) das mãos de Candie. Através de Schultz a jornada de Django é relida em paralelo ao mito alemão de Broomhilda resgatada por Siegfried. Django jamais abre mão de seu propósito pessoal (salvar sua amada) para agir como salvador dos escravos em geral. Este aspecto tornou o filme alvo de uma série de críticas negativas, que parecem ignorar a potência crítica e afirmativa do simples e inusitado fato de *Django Livre* ser um *western* que apresenta um protagonista e um principal antagonista negros.

A tensão entre simulacros e representações é um dos vetores identificados na obra de Tarantino, em função da constante homenagem a gêneros cinematográficos e cineastas. Essa tendência, constantemente classificada como pós-moderna, não é nem mérito nem

demérito particular, sendo uma tônica da produção artística durante todo o século XX e do cinema em especial desde a década de 60. O particular em Tarantino é a eficiência técnica e a prevalência pela citação de obras e subgêneros que em si já se apresentam como cópias de cópias. Tarantino é, por exemplo, o primeiro cineasta de relevo a incorporar em seu projeto criativo referências intertextuais explícitas a filmes de ação americanos, asiáticos e italianos dos anos 1960 e 1970, transformado aquilo que por vezes era apelativo e vulgar em cinema de reconhecida qualidade. Nesse sentido, seu modo de realização o aproxima de cineastas de uma geração anterior, como Steven Spielberg e George Lucas, que na década de 1970-80 reinventaram o cinema de aventura a partir de suas próprias referências de infância aos filmes populares de ação dos anos 1940-50, conhecidos como filmes B. Os trabalhos de Lucas e Spielberg deram início a uma forma de produção que comprometeu o cinema dos anos 1980 com a infantilização e os efeitos especiais. Tarantino, por sua vez, está associado à revolução criativa do cinema independente dos anos 1990, que justamente se insurgiu contra a hegemonia do cinema de atrações da década anterior, através de produções baratas e de forte impacto expressivo.

O cinema independente norte-americano dos anos 1990 (que efetivamente surge nos últimos anos da década de 1980) revelou cineastas como Steven Soderbergh (*Sexo, Mentiras e Videotape*, 1986), os irmãos Joel e Ethan Coen (*Arizona Nunca Mais*, 1987) e Spike Lee (*Faça a Coisa Certa*, 1989). Todos estes e muitos outros continuam produzindo até hoje, mas nenhum deles chegou a ombrear no imaginário cultural o espaço hoje ocupado por Quentin Tarantino. Oriundo de um ciclo criativo que respondeu à estagnação do cinema norte-americano dos anos 1980, o cinema de Tarantino permanece largamente reconhecido como um ponto fora da curva.

Surpreendentemente há pouca produção acadêmica dedicada ao cineasta. No Brasil destaca-se o livro *O Cinema de Quentin Tarantino* (2010), de Mauro Baptista, derivado de sua dissertação de mestrado. A versão brasileira de *Quentin Tarantino* (2012), de Paula

Woods, é digno de nota, mas não passa de uma compilação de matérias jornalísticas — com boa produção gráfica, mas tradução irregular. O cenário internacional não difere muito. Afora a obra em si, boa parte das informações que se tem sobre o cineasta e sobre a sua filmografia derivam do meio jornalístico, de sites de admiradores na internet, de entrevistas do próprio Tarantino e dos extras de seus filmes em DVDs e blu-rays — em geral comprometidos com um tom elogioso que tende a superestimar as qualidades dos filmes e do cineasta com fins de promoção de vendas. Esse conjunto de fontes frequentemente promove uma aura de “culto” que não se submete a parâmetros de rigor crítico.

Várias perguntas emergem deste contexto: Seria realmente possível identificar nos filmes de Tarantino algo mais que a mera bricolagem paródica? Seria seu cinema violento e cínico mais que infantilizado e vazio? Haveria de fato, permeando a sua obra, um projeto criativo que pudéssemos reconhecer como “autoral”? Seria este cinema tão comprometido com a citação e a cópia capaz de propor alternativas para a estagnação do grande cinema de apelo popular que se verifica neste início de século XXI?

As hipóteses que inicialmente colocaram esta pesquisa em movimento eram respostas afirmativas a essas questões.

Buscou-se, então, identificar e analisar o projeto criativo particular presente na obra cinematográfica de Quentin Tarantino. Para tanto, procedemos a uma análise comparativa de suas realizações entre si e em relação a outros filmes contemporâneos, nos quais identificamos oportunidades de estabelecer contrastes. No percurso, evidenciamos e discutimos os seguintes aspectos sensíveis no referido projeto criativo: (a) um modo particular de expressão, identificável como estilo autoral, (b) o emprego em alto grau da citação e do jogo intertextual e (c) a ocorrência de enunciações críticas sobre o cinema e a cultura. Tais objetivos específicos serão apresentados respectivamente nas sessões 2, 3 e 4 desta tese. Para abordá-los, empregamos uma metodologia comparativa baseada em abordagens formais derivadas da semiótica e dos estudos cinematográficos, bem como

usamos uma abordagem de análise de produtos culturais baseada na crítica da ideologia, de matriz psicanalítica.

A definição do corpus de análise deste estudo precisou enfrentar uma dificuldade inicial: a problemática distinção do nome próprio “Tarantino” entre autoria e obra. O cinema é uma das áreas de produção cultural que tornam a questão da autoria extremamente problemática. Diferentemente da feitura de um romance, os filmes envolvem em sua produção vários profissionais: diretores, atores, cinegrafistas, produtores, roteiristas etc. No caso de Tarantino, o problema é ainda mais complexo pela própria natureza de seu discurso conscientemente intertextual: trata-se de um autor que se expressa a partir das expressões de outros autores. Sua obra remete constantemente a uma filiação autoral que se perde no labirinto das cópias e dos simulacros, tendo portanto um indissociável caráter de “bastardia”.

A autoria no cinema começa a ser posta em relevo nos anos 50, na França, no contexto da *politique des auteurs*. Críticos como François Truffaut (2000) forçaram o deslocamento do paradigma da autoria do roteiro para a direção. Nos anos 60, teóricos como Roland Barthes (1984) começaram a criticar a concepção geral de autoria e a proclamar a “morte do autor”, como efeito da própria natureza intertextual da linguagem. Mais moderado, Michel Foucault (2001), preferia se perguntar em que condições foi possível no ocidente chegar a se problematizar a questão da “função autor”. A partir dos anos 70, a narratologia e a semiótica textual propuseram a separação da autoria em instâncias como “autor empírico” (sujeito biológico responsável pela produção do texto) e “autor-modelo” (estratégia textual inferida), conforme a abordagem de Umberto Eco (1986), oferecendo uma metodologia para se lidar com essa questão que é incontornável na análise de produtos culturais.

Tarantino é um realizador prolífico, com atuações em diversas áreas do audiovisual. No presente contexto, elegeremos as obras cinematográficas de longa-metragem nas quais Tarantino desempenhou as funções de roteirista (ou co-roteirista) e diretor, por supormos

que na carreira desse realizador somente nessas condições verifica-se plenamente a função autoral. Foram excluídas as obras das quais Tarantino foi apenas roteirista ou produtor, participações especiais em filmes de outros diretores e direção de episódios de seriados. Exclui-se também seu primeiro filme, *My Best Friend's Birthday* (1987), que teve grande parte de seu material perdido em incêndio e hoje se constitui apenas de fragmentos.

Deste modo, elegemos como corpus de análise os seguintes filmes: *Reservoir Dogs* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill: Vol. 1* (2003), *Kill Bill: Vol. 2* (2004), *Death Proof* (2007), *Inglourious Basterds* (2009) e *Django Unchained* (2012).

Nossa argumentação está organizada em três seções principais. De início, discutiremos as relações entre estilo cinematográfico e autoria, partindo de um estudo sobre aproximações e afastamentos entre o cinema hollywoodiano tradicional e o cinema de Tarantino. Verificaremos a obra do cineasta enquanto permeada pela marca do excesso e do jogo intertextual.

Na seção seguinte, nos deteremos sobre o aspecto intertextual e alegadamente pós-moderno da obra de Tarantino, empregando o conceito de texto palimpsesto. Trabalharemos a relação da autoria com a citação intertextual segundo um paradigma extraído do conto de Borges sobre Pierre Menard.

Na última seção, faremos um contraponto da dramaturgia de Tarantino com os lugares comuns do cinema hollywoodiano atual, com especial enfoque sobre a questão da referência à mitologia do herói. Buscaremos a partir dessa base discutir o aspecto de crítica da representação presente na obra de Tarantino.

2 O ESTILO É O PRÓPRIO CINEASTA

Muitos cineastas importantes têm sua produção associada a movimentos e gêneros cinematográficos, mas poucos como Alfred Hitchcock, David Lynch, Pedro Almodóvar e Quentin Tarantino produzem marcas autorais tão evidentes e recorrentes que passam a ter seus nomes próprios associados a um “estilo”. É atribuída a Georges-Louis Leclerc (1707-1788), conde de Buffon, a frase “o estilo é o próprio homem”, expressão que em sua época significava “o estilo é uma virtude humana”. Em que sentido estaríamos hoje autorizados a parafrasear o dito de Buffon, atualizando-o em nosso contexto para “o estilo é o autor” ou, em nosso caso, o próprio Tarantino?

Como afirma Eco (2003), o termo estilo é oriundo dos primórdios do mundo latino e seu emprego não possui uma história linear. Sua acepção advém do antigo instrumento de escrita (*stilus*). Por metonímia a expressão passou a designar “escritura” e “modo de exprimir-se literariamente”. Logo a ideia de estilo identificou-se com gêneros literários bastante codificados (sublime, trágico, elegíaco ou cômico), implicando um modo de agir segundo regras bastante prescritivas, fazendo-se acompanhar da noção de preceito, imitação, aderência a modelos. Comumente se admite que estilo só se associa a acepções de originalidade e engenho a partir do barroco, porém, afirma Eco, a percepção de um estilo como algo que se afirma contra os modelos instituídos surge efetivamente na *Ricerca intorno alla natura dello stile* (1770), de Cesare Beccaria, e depois com Goethe, para quem há estilo quando a obra alcança uma harmonia original, conclusiva e irrepetível. Atravessando as concepções românticas do gênio, com o decadentismo e o dandismo, o conceito de estilo chega ao final do século XIX significando algo muito distinto de suas origens, quando então identifica-se com a originalidade bizarra e o desprezo aos esquemas, acepção que permanecerá associada a todas as estéticas das vanguardas daí em diante.

Eco identifica em Flaubert e Proust autores para os quais o estilo seria um conceito eminentemente semiótico. Em Flaubert o estilo seria uma forma de moldar a própria obra e através dele manifesta-se um modo de pensar, de ver o mundo. Para Proust, o estilo tornar-se-ia uma espécie de inteligência transformada incorporada na matéria textual, tanto que este escritor identificaria o uso que Flaubert faz dos tempos verbais como renovadores da nossa visão do mundo de modo equivalente à filosofia de Kant. Segundo Eco,

Dessas fontes descende a ideia de estilo como *modo de formar* que está no centro da estética de Luigi Pareyson. É claro que nesse ponto, se a obra de arte é forma, o modo de formar não diz respeito apenas ao léxico ou à sintaxe (como pode acontecer com a chamada estilística), mas também a toda estratégia referente à semiose que se desdobra, seja em superfície, seja em profundidade, ao longo das nervuras de um texto. Pertenceriam ao estilo (como modo de formar) não somente o uso da língua (ou das cores, ou dos sons, segundo os sistemas ou universos semióticos), mas também o modo de dispor estruturas narrativas, de desenhar personagens, de articular pontos de vista. (ECO, 2003, p. 152)

Partindo dessa acepção, que também é a nossa, falar de estilo é discernir o modo como uma obra é feita, como se endereça a um tipo específico de recepção e mesmo como consegue produzir seus efeitos sobre este seu público. Assim, estilo se identifica com “estratégia textual” em sentido semiótico, ou seja, não se trata do programa estabelecido conscientemente por um determinado sujeito psicológico, mas de uma lógica inerente ao próprio texto (fílmico, em nosso caso) que só pode vir à luz mediante uma interpretação crítica do texto. Em termos formais, analisar o estilo como estratégia textual é um modo de abordar a autoria de uma obra sem lidar com aspectos psicológicos do seu realizador³.

³ Trabalharemos melhor tal distinção em 3.2.2, através da distinção entre autor-modelo e autor empírico.

Alinhado com esta perspectiva, David Bordwell chama de estilo as características formais específicas de um meio expressivo empregadas em uma determinada obra, no caso o meio é o cinema:

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-em-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado das escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (BORDWELL, 2013, p. 17)

Nesta acepção, falamos do estilo de um filme visto isoladamente, mas também podemos falar do emprego recorrente de aspectos expressivos em um cineasta — o estilo de Hitchcock. Podemos falar ainda de um estilo que afeta um grupo de realizadores — o estilo hollywoodiano clássico. Em todo os casos tratam-se de escolhas técnicas específicas, mas na medida em que afetam não uma obra isolada, mas todo um corpus:

Pela perspectiva de um cineasta, imagens e sons constituem a mídia cinema na qual e através da qual o filme consegue seu impacto nos planos da emoção e do intelecto. A organização desse material — como um plano é encenado e composto, como as imagens são unidas no corte, como a música reforça a ação — não pode ser uma questão indiferente. O estilo não é simplesmente decoração de vitrine em cima de um roteiro; ele é a própria carne da obra. (BORDWELL, 2013, p. 22)

Só existe então estilo enquanto materialmente registrado na obra. Perseguir o estilo não se confunde com postular inferências sobre a intensão do autor, pois o estilo só se verifica enquanto realização. Nesse aspecto, o autor não é uma entidade prévia à obra, mas um pressuposto da realização artística. Compreender Tarantino como um autor detentor de uma obra que manifesta um estilo próprio é assim avaliar o quanto podemos apreender uma estratégia textual particular que se manifesta de modo recorrente (mas não necessariamente

consciente) no conjunto das realizações cinematográficas que levam sua assinatura. Em verdade, as próprias noções de “autoria” e “obra” associadas ao nome Tarantino decorrem necessariamente da postulação da presença de tal consistência semiótica ou formal inferida a partir da interpretação crítica desse corpus.

2.1 A NARRAÇÃO E O ESTILO HOLLYWOODIANO

Antes de nos determos nos aspectos específicos do estilo de Tarantino, faz-se necessário um percurso pelas características estilísticas do contexto de produção de onde este cineasta emerge e se destaca, no caso, a tradição narrativa ficcional do cinema hollywoodiano.

2.1.1 A narração cinematográfica

Podemos definir a narração no cinema como um *ato*, “o processo dinâmico de apresentação de uma história a um receptor” (BORDWELL, 2005, p. 278). Para estudá-la nestes termos, é fundamental o reconhecimento de que as narrativas em geral e os filmes narrativos em especial precisam ser analisados levando-se em conta a distinção essencial entre aquilo que é narrado e o modo como é narrado — aspecto essencial para a compreensão da estilística de Tarantino.

Trata-se de uma diferenciação que remonta à *Poética* de Aristóteles e que tem seu expoente mais recente no Formalismo Russo. Na abordagem de Bordwell, a influência desse último movimento teórico se faz sentir de modo mais evidente pelo uso dos conceitos *fabula* e *syuzhet*, usados sem tradução. O autor emprega esses termos em sua acepção original: *fabula* (termo latino, portanto sem acentuação) refere-se aos eventos narrativos em sequência cronológica causal, é à estória que é construída pelo espectador a partir do filme; *syuzhet* (ou *sjuzet*, termo russo) designa a apresentação sistemática dos eventos da

fabula no texto, podendo também ser compreendido como enredo ou trama (BORDWELL, 1985, p. 49-50).

O teórico norte-americano agrega “estilo” a estes termos, significando, como vimos, o uso sistemático de procedimentos técnicos do meio específico em que a narração se materializa. No caso do cinema narrativo, estilo se referiria ao uso de recursos como planificação, encenação, iluminação, montagem, sonorização etc. Em filmes narrativos, *syuzhet* e estilo são sistemas que coexistem e se inter-relacionam. Segundo o autor, eles podem fazer isso por tratarem diferentes aspectos do mesmo fenômeno: “O *syuzhet* materializa o filme como processo ‘dramatúrgico’; o estilo o materializa como processo ‘técnico’” (BORDWELL, 1985, p. 50). Nossa concepção de “estilo” é mais ampla e se identifica com a noção semiótica apresentada anteriormente a partir de Eco. Trata-se de uma diferenciação conceitual que não desqualifica a abordagem de Bordwell. Respeitamos essa concepção estrita de estilo, entretanto, para nossos fins, deveremos adiante também buscar “o estilo de Tarantino” em sua dramaturgia.

Além de *syuzhet*, *fabula* e estilo, a narração incluiria eventualmente a presença de elementos que não podem ser considerados sistêmicos. Trata-se daquilo que Bordwell chama de “excesso” (1985, p. 53). São formas, cores, expressões e texturas que podem ser percebidos, mas não podem ser integrados a padrões narrativos ou estilísticos. Sua presença não pode ser justificada sequer por motivações estéticas. Mesmo reconhecendo esse excesso como um conceito crítico, Bordwell o exclui do seu foco teórico, por não ser algo que possa ser assimilado ao processo narrativo que leva o espectador a construir a *fabula*. Mais adiante, mostraremos como o excesso é um elemento essencial em Tarantino, algo que realmente não leva o espectador a “construir a estória”, mas determina o “efeito de sentido” que ele experimenta.

Bordwell estabelece assim sua definição formal de narração no contexto cinematográfico:

No filme de ficção, a narração é o processo através do qual o *syuzhet* e o estilo interagem no sentido de dar pistas e canalizar a construção da *fabula* pelo espectador. Portanto, é apenas quando o *syuzhet* organiza as informações da *fabula* que o filme narra. A narração também inclui processos estilísticos. Seria possível, claro, tratar a narração somente como uma questão das relações entre *syuzhet* e *fabula*, mas isso deixaria de fora os modos como a textura filmica afeta a atividade do espectador. (BORDWELL, 1985, p. 53, tradução nossa)

Diferentemente das abordagens estruturalistas que compreendem *fabula* e enredo como componentes do texto, a abordagem pragmática de evidencia-se aqui a *fabula* como constructo do receptor, estimulado e limitado pela narração. Está claro então que a narração cinematográfica é um processo que depende do espectador para atingir seu fim: transmitir uma estória⁴.

A questão agora é compreender quem é esse “espectador” e como ele pode chegar a construir a *fabula* a partir dos estímulos fornecidos pelo *syuzhet* e pelo estilo cinematográfico. Já reconhecemos que o emprego de termos do formalismo russo como enredo e *fabula* na análise de narrativas é quase um lugar comum das teorias contemporâneas da narração, principalmente no campo literário. O que torna essa abordagem particular é o modo como, no campo da análise cinematográfica, Bordwell associa elementos do formalismo a uma concepção psicológica construtivista da percepção, para incluir o espectador como agente ativo e peça fundamental do processo narrativo.

O ponto de partida de Bordwell é uma crítica às teorias que veem o espectador como vítima passiva da ilusão narrativa, ou que reduzem o espectador a um lugar ou posição subjetiva. Segundo o autor:

Tais metáforas nos levam a conceber o receptor [*perceiver*] como acuado por convenções de perspectiva, edição, ponto de vista narrativo e unidade

⁴ Como discutiremos adiante, não queremos dizer com isso que o objetivo de um filme se restrinja a “transmitir uma estória”. Esse é o objetivo da narração, que é apenas um dos aspectos de um filme de ficção.

psíquica. Um filme, devo dizer, não “posiciona” ninguém. Um filme estimula [*cues*] o espectador a realizar uma diversidade definível de operações. (BORDWELL, 1985, p. 29, tradução nossa)

Para Bordwell, o principal objetivo da narração no cinema é a compreensão da história pelo espectador. Entretanto, este não é uma pessoa em particular, nem o “leitor ideal” das teorias *reader-response*, concebido como o receptor que tende a ser o melhor dotado para compreender o sentido de um texto. O espectador é uma entidade hipotética não redutível a indivíduos empíricos, mas apta a construir ativamente uma história a partir de um texto narrativo, segundo os mesmos processos e capacidades que a psicologia cognitiva reconhece estarem presentes em indivíduos reais.

O modelo cognitivo-perceptivo empregado aqui é o da teoria construtivista, para a qual a percepção e o pensamento são processos ativos e orientados a objetivos. O organismo “constrói” a percepção não através da absorção direta de estímulos sensoriais, mas através de juízos antecipatórios em relação ao ambiente, baseados em inferências e hipóteses não-conscientes. Mas o organismo não lança livremente inferências e hipóteses:

Em todas essas atividades, sejam chamadas perceptivas ou cognitivas, blocos organizados de conhecimento guiam nossa elaboração de hipóteses. São os chamados *esquemas*. [...] Os esquemas podem ser de vários tipos — protótipos (a imagem de um pássaro, por exemplo), ou modelos (como sistemas a serem completados), ou padrões processuais (habilidades comportamentais como saber andar de bicicleta). (BORDWELL, 1985, p. 31, tradução nossa)

Uma abordagem construtivista deveria, portanto, considerar a atividade de assistir a um filme como um processo psicológico dinâmico que depende de uma série de fatores: (i) *capacidades perceptivas*, como a que permite perceber o movimento na projeção sequencial de imagens estáticas; (ii) *conhecimentos prévios e experiência*, pois o reconhecimento de objetos, entendimentos dos diálogos, compreensão global da história etc. dependem disso; e (iii) *o material e a estrutura do próprio filme*, pois estes fornecem

estruturas de informação através de um sistema narrativo (*syuzhet*) e um sistema estilístico. Com tudo isso levado em conta, Bordwell afirma:

Para dar sentido a um filme narrativo [...] o espectador deve fazer mais que perceber movimentos, construir imagens e sons como presentes em um mundo tridimensional, além de compreender a linguagem oral ou escrita. O espectador deve tomar como objetivo cognitivo central a construção de uma história mais ou menos inteligível. (BORDWELL, 1985, p. 33, tradução nossa)

Segundo o autor, em geral o espectador chega ao cinema já predisposto a focar sua energia no sentido da construção da história e da aplicação de esquemas derivados do contexto e de experiências prévias. Alcançar o sentido de um filme implica primeiramente em um esforço de unificação, pois compreender uma narrativa requer o reconhecimento de certa coerência. Através de esquemas cognitivos, o espectador testa a narrativa à procura de relações temporais, espaciais ou causais identificáveis que permitam identificar a constância entre eventos. O reconhecimento de elementos de histórias padronizadas pela cultura e assimiladas pela experiência do espectador colabora nessa tarefa de organização material. Além disso, a construção da *fabula* demanda que o espectador use esquemas e lance hipóteses sobre acontecimentos futuros, ou seja, que ele desenvolva e teste expectativas sobre o desenrolar da ação. Essas inferências vão sendo confirmadas, modificadas ou suspensas com o desenrolar do processo.

Essa noção de esquemas cognitivos a serviço do reconhecimento de elementos de história padronizados pela cultura é importante para nossos fins, pois é o modo formal de entender a relação dos espectadores com os gêneros cinematográficos revisitados no cinema de Tarantino, e como a estratégia textual antecipa e joga com isso. Poderíamos aplicar tal conceituação, por exemplo, à análise de *Bastardos Inglórios*. O filme se apoia no lugar comum de que, em um típico filme de guerra, certas tramas e personagens reais podem ser livremente modificadas, mas grandes eventos registrados pela História jamais são alterados.

Ciente disso, a narração do filme apresenta ao espectador um plano para assassinar Hitler em um cinema. O espectador historicamente sabe que Hitler se matou ao final da Guerra na Europa, anos depois dos eventos ficcionais que testemunha, e portanto espera que o plano de vingança fracasse. Por fim, o filme surpreende justamente porque “quebra o esquema” preestabelecido pelo gênero, e Hitler termina sendo efetivamente morto. *Bastardos Inglórios* evoca esquemas conhecidos pelo público, mas apenas para desconstruí-los em uma torção inesperada.

A narração como aspecto essencial do cinema de ficção não esgota todas as possibilidades e efeitos de sentido promovidos por um filme. Seria reducionista afirmar que o maior objetivo de um filme é “transmitir uma estória”. Trata-se antes de transmitir uma estória sob um determinado modo e através dessa estratégia produzir determinados efeitos de sentido: humor, suspense, comoção etc. (a catarse aristotélica). Se é correto afirmar que certo cinema de ficção de grande apelo popular ficou excessivamente comprometido com a apresentação do enredo (filmes *plot-driven*), é importante não ignorar que para cineastas como Tarantino, o filme não está a serviço da estória, ao contrário, a estória é apenas um dos elementos da estratégia de produção de efeitos mais amplos e por isso em muitos momentos é preciso combater o apego do espectador à trama, através de fragmentação do enredo, por exemplo.

Voltaremos a esse importantíssimo ponto mais adiante.

2.1.2 O estilo clássico hollywoodiano

Determinados tipos de narração comprometidos com um modelo de histórias de fácil assimilação (como é o filme narrativo clássico hollywoodiano) tendem a estimular o espectador, facilitar sua tarefa durante o processo e “premiá-lo” ao final. Por sua vez, narrativas com ambições estéticas mais elevadas tendem a submeter o processo de construção da *fabula* a pressões de várias formas, como no caso da fragmentação do enredo.

Compreender o cinema norte-americano apenas como negócio lucrativo na mão de capitalistas insensíveis oblitera outros aspectos essenciais que tornaram os filmes hollywoodianos a principal tradição de narrativa visual mundial a partir da primeira década do século XX, segundo Bordwell (2006). Para esse autor, apesar de pontos de inflexão, inúmeros paradigmas do cinema clássico hollywoodiano continuam ativos no cinema contemporâneo. Isso porque o modo clássico não seria apenas uma escola estilística, como a montagem soviética ou o neorrealismo italiano. A tradição clássica é vista antes como um modelo de expressão mundialmente adotado, um ponto de partida para qualquer cineasta:

[...] As premissas do modo clássico de contar histórias desempenharam um papel similar àquele desempenhado pelos princípios da perspectiva na arte visual. Muitas escolas de pintura diferentes, do classicismo renascentista ao surrealismo a à moderna arte figurativa, trabalham com a suposição da projeção em perspectiva. De modo similar, a maioria das tradições do cinema comercial adotam ou revisam as premissas clássicas da narrativa e estilo. (BORDWELL, 2006, p. 12, tradução nossa)

A persistência do cinema clássico norte-americano como sistema artístico e sua riqueza, dependeriam de sua capacidade de prever variações flexíveis dentro de limites específicos. Qualquer tradição é regulada mais por princípios que por leis rígidas. Nesse sentido, o sistema clássico hollywoodiano “é menos como os Dez Mandamentos e mais como um menu de restaurante” (2006, p. 14).

O eixo definidor do modo de narrativa cinematográfica clássica pode ser assim descrito:

O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos. O principal agente causal é, portanto, o personagem, um indivíduo distinto, dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos. [...] O personagem mais “especificado” é, em geral, o do protagonista, que se torna

o principal agente causal, alvo de qualquer restrição e principal objeto de identificação do público. (BORDWELL, 2005, p. 278-279)

O modo clássico, segundo Bordwell (2005), ajusta-se claramente ao que ele define como modelo da “história canônica” em nossa cultura, um esquema narrativo geral de fácil assimilação cognitiva e por isso mesmo extremamente comum em variados meios. Em termos da fábula, o modo clássico aposta no personagem como agente de causa e efeito e na ação como perseguição de um objetivo claro; no plano do *syuzhet*, mantém o padrão de estabelecimento de um estado inicial de coisas, que é violado e deve ser reestabelecido. Na construção clássica da fábula, a causalidade é o princípio unificador da história e motiva princípios de organização temporal expressos no *syuzhet*. Este, por sua vez, apresenta uma estrutura causal dupla: uma relativa ao romance heterossexual e outra envolvendo uma esfera social distinta (trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais). Cada uma dessas linhas de enredo possui um objetivo, obstáculos e um clímax.

As cenas dos filmes clássicos hollywoodianos são demarcadas por meio de critérios neoclássicos de unidade de tempo, espaço e ação. Os limites das sequências são distintos por indicadores padronizados explícitos: fusão, escurecimentos, chicotes (movimentos rápidos de câmera), pontes sonoras. Todavia, o filme clássico não é segmentado em entidades lacradas, pois se os segmentos (cenas e sequências) podem ser espacial e temporalmente fechados, são por outro lado causalmente abertos, de modo a fazer o filme progredir resolvendo pendências e abrindo novos desenvolvimentos:

[...] Uma linha de ação, ao menos, deve ser deixada em suspenso para servir de motivação à próxima cena, que retoma a linha deixada pendente (frequentemente por um “gancho de diálogo”). Daí a famosa “linearidade” da construção clássica — aspecto que não é característico dos filmes soviéticos de montagem (que seguidamente se recusam a demarcar as cenas com nitidez) ou da narração do cinema de arte (com seu jogo ambíguo entre subjetividade e objetividade). (BORDWELL, 2005, p. 282)

Comprometida com a causalidade, a narração clássica coloca-se como uma inteligência editorial que seleciona alguns fragmentos temporais para um tratamento pormenorizado (cenas), enxuga outros e mostra os demais de modo extremamente comprimido, eliminando quaisquer eventos sem consequência para a progressão da história. Mais ainda, esse compromisso com a causalidade compromete a narração clássica com uma apresentação não ambígua da história, o que para alguns limitaria o valor estético dos filmes assim configurados.

Com todo esse apego à clareza e à lógica da causa e efeito, pode provocar estranhamento a postulação de Bordwell (fundamentada na análise de inúmeros casos) de que o final dos filmes clássicos não é tão decisivo do ponto de vista estrutural, comumente “surgindo como um ajuste mais ou menos arbitrário de um mundo desarranjado no curso dos oitenta minutos precedentes” (2005, p. 283). O final clássico pode ser mesmo problemático no sentido do fechamento de todas as linhas causais abertas. O destino de personagens secundários, por exemplo, pode frequentemente ficar não resolvido.

Do modo como se constitui, a narração clássica tem por efeito a constituição de um dentro e um fora claramente delimitados:

Graças a esse tratamento de tempo e espaço, a narração clássica faz do mundo da fábula um constructo internamente consistente, sobre o qual a narração parece intervir a partir de fora. A manipulação da *mise-em-scène* (comportamento das pessoas, iluminação, cenários, figurinos) cria um evento pró-fílmico aparentemente independente, que se torna o mundo tangível da história, enquadrado e registrado a partir do exterior. Esse registro e enquadramento tende a ser tomado como narração em si, que pode, por sua vez, ser mais ou menos aberta, mais ou menos “intrusiva” com relação à homogeneidade proposta do mundo da história. A narração clássica depende, assim, da noção de “observador invisível”. (BORDWELL, 2005, p. 288)

Existe um mundo que nos é apresentado, que se constitui para nosso olhar. A narração clássica nos posiciona como observadores externos, numa relação de aparente

independência entre sujeito (nós) e objeto (a história). Mais ainda, a narração clássica nos constitui como observadores invisíveis todo poderosos, pois “a câmera parece sempre incluir a subjetividade do personagem [o outro] em uma objetividade mais ampla e definida” (2005, p. 290).

2.2 A CARNE DO CINEMA DE TARANTINO

O presente estudo não tem interesse algum em adotar uma perspectiva reducionista classificatória, comprometida em taxar uma determinada filmografia como clássica, moderna ou pós-moderna. Reconhecemos que a tradição do estilo clássico hollywoodiano produziu uma gramática estilística incontornável, que ainda hoje é ativamente praticada. Contudo, o cinema de Tarantino também sofre influências de uma série de outras tradições que buscaram ora romper ora revisitar o paradigma hollywoodiano, seja por motivações estéticas, seja por limitações orçamentárias, como a Nouvelle Vague francesa, o cinema de ação asiático e italiano dos anos 1960 e 1970, e o cinema apelativo (*exploitation*⁵) norte-americano dos anos 1970.

Baseado na análise do modo como essas influências se realizam no cinema de Tarantino, o que verificamos não é a subserviência estrita a modelos estilísticos, mas a vontade permanente usá-los e de jogar com eles.

⁵ “*Exploitation*” identifica um segmento de filmes de baixo custo e sem grandes astros em voga nos anos 70, que buscavam o público através de temas apelativos, como violência e sexualidade explícitas. Tarantino é influenciado e cita com frequência em especial o subgênero conhecido como *blaxploitation*, filmes norte-americanos de ação dirigidos e estreados por negros. No Brasil, podemos identificar a pornochanchada como um tipo de *exploitation* nacional.

2.2.1 Um estilo permeado de excessos

O referencial teórico que apresentamos acima distingue conceitualmente o estilo, próprio à natureza da mídia em que a obra se expressa, da composição dos enredos e personagens na análise da narração cinematográfica. Entretanto, é também nos aspectos dramáticos da obra de Tarantino que iremos também encontrar as marcas de uma estratégia de construção textual persistente, que mais amplamente reconhecemos como estilo autoral.

Em particular, a dramaturgia tarantinesca difere radicalmente da tradição hollywoodiana em dois pontos fundamentais: (a) o desapego a um compromisso com a apresentação da história como evolução progressiva e causal de ações, partindo do desequilíbrio inicial de uma ordenação anterior rumo a um novo e definitivo equilíbrio; e (b) o desinteresse em apresentar personagens naturalistas, motivados segundo princípios de “profundidade psicológica” e “conflito interior”.

Os filmes de Tarantino apresentam frequentemente tramas fragmentadas, repletas de elipses, desordenadas pela inserção de *flashbacks* e *flashforwards* ou por arranjos temporais de blocos narrativos sem qualquer motivação aparente. Suas histórias são povoadas por personagens psicologicamente superficiais, caracterizados mais como tipos de gênero (o mafioso, o capanga, o assassino, a prostituta, o nazista, o cowboy) do que como “pessoas reais”, providas de um passado e motivadas por dilemas que nos acostumamos a encontrar nos filmes mais típicos. Um bom exemplo desse desinteresse pela psicologia é o fato de que, em filmes como *Cães de Aluguel*, “os *flashbacks* não partem da subjetividade de um personagem, mas da decisão do narrador, que deseja se mover com liberdade no tempo”, como observa Mauro Baptista (2010, p. 36). Em relação a esses pontos, a dramaturgia de Tarantino se filia não apenas aos filmes apelativos aos quais frequentemente remete de modo intertextual, mas também ao cinema dito moderno dos anos 60, que ativamente questionou e desconstruiu a “representação da profundidade” no cinema hollywoodiano clássico.

É relevante identificarmos a discordância de Mark Cousins em relação à expressão “cinema clássico” atribuída a filmografia norte-americana:

Repetidamente em livros sobre cinema, são usadas as expressões “cinema americano clássico” ou “o período clássico da produção cinematográfica americana”, como se “clássico” significasse “ápice popular” ou “era dourada dos lucros”, o que enfaticamente não é assim. O classicismo na arte descreve um período em que forma e conteúdo estão em harmonia, em que há equilíbrio entre estilo de uma obra e as emoções e ideias que ela está tentando expressar. Os filmes americanos são mais dados a excessos do que a equilíbrio — seus personagens são emocionais, suas histórias expressam anseios —, portanto a expressão mais prolixa, mas mais precisa, “realismo romântico fechado”, é usada [no decorrer de seu livro] para descrever o estilo do cinema narrativo. (COUSINS, 2013, p. 15-16)

Para Cousins, o classicismo no cinema enquanto equilíbrio e harmonia entre forma e conteúdo se verifica com maior propriedade no cinema japonês de Yasujiro Ozu (cujas realizações se estendem entre as décadas de 20 e 60 do século XX). Em contraste, o filme hollywoodiano típico teria uma amplitude emocional maior que a vida cotidiana: “Nuvens negras pairam sobre eles como na poesia e na pintura românticas, e suas histórias são narradas contra um pano de fundo do destino” (p. 67). A filmografia norte-americana apresentaria, segundo o autor, uma marca de “excesso emocional” em relação a qual outras tradições cinematográficas viriam a se definir.

O cinema de Tarantino é tudo menos romântico, mesmo que em alguns momentos significativos lance mão da possibilidade de jogar com a emoção⁶. Está repleto de excessos, como violência gráfica e ação hiper-estilizada, que buscam afetar e impactar a audiência, evitando frequentemente comovê-la. O cinema norte-americano típico emociona pondo em prática uma série de estratégias formais de promoção da identificação do espectador com o destino e as motivações dos personagens. A mais sutil delas está na escolha do

⁶ Ver por exemplo os blocos narrativos dedicados à estória de Shoshanna, em *Bastardos Inglórios*.

enquadramento próximo ao ângulo de visão dos personagens, fazendo com que o espectador seja estimulado a compartilhar seu ponto de vista. Estes ângulos são próximos ao eixo de visão dos personagens no espaço cênico, mas raramente idênticos a eles, o que provocaria um efeito de paradoxal, onde o artifício se denuncia pelo excesso e o efeito obtido é o oposto: o espectador estranha a sensação de estar explicitamente incluído no quadro e se afasta do drama.

Segundo tal abordagem técnica recorrente, uma cena de conversa entre dois personagens seria comumente coberta⁷ do seguinte modo: (1) um plano de conjunto, aberto, mostra os personagens e o contexto onde se encontram; (2) um plano médio, mais próximo, inclui simultaneamente os personagens da cintura para cima e mantém o fundo em menor foco, atraindo a atenção da audiência para o diálogo; (3) planos alternados sobre os ombros de cada personagem, mostram o outro enquanto fala ou reage às falas do primeiro; (4) planos mais fechados alternados de cada personagem sozinho no quadro, filmados próximos ao ponto de vista do interlocutor, apresentam sutilezas na expressão dos atores. Para manter a consistência espacial e a correlação da direção dos olhares na montagem desses planos, respeita-se a tradicional regra dos 180°, na qual uma linha imaginária traçada entre os personagens divide o espaço cênico em duas metades e a câmera tem seu posicionamento restrito a uma dessas áreas.

Na maioria das cenas de diálogo nos filmes de Tarantino (e suas cenas são eminentemente longuíssimos diálogos), não se emprega diferenciação entre os pontos 1 e 2 acima, evita-se o ponto 3 e frequentemente realiza-se o ponto 4 com uma abertura de quadro maior que a usual, evitando-se o close-up. Com esses procedimentos, no lugar de se sentir incluído na cena e estimulado a desenvolver envolvimento emocional com os

⁷ Cobertura é a estratégia de filmar uma cena a partir de vários pontos de vista que serão depois organizados na montagem.

personagens, o espectador é colocado pelo estilo fílmico como um terceiro que vê a ação a uma distância segura.

Vejamos um exemplo desta desconstrução da identificação na cena inicial de *Pulp Fiction*, o longo diálogo entre os personagens Pumpkin (Tim Roth) e Honey Bunny (Amanda Plummer) apresentado em planos na Figura 1. A cena, que antecede os créditos, tem 4 minutos e 23 segundos de duração e é composta por 39 planos, reproduzidos na ilustração seguinte. Esses planos têm duração média de 6,8 segundos (alguns ultrapassam 40 segundos) e correspondem a cerca de 10 distintos posicionamentos de câmera (cobertura). A cena começa de modo abrupto após uma cartela que explica o que é a expressão “*pulp fiction*” e somos jogados, sem qualquer introdução, no meio da conversa entre dois personagens desconhecidos, dos quais só saberemos os nomes pouco antes da cena ser interrompida pelos créditos iniciais (ela será retomada como cena final do filme). O diálogo é basicamente composto por meiguices e brincadeiras de casal, que entremeiam uma discussão retórica sobre os riscos e oportunidades envolvidos em um assalto a mão armada. Aos poucos vamos percebendo que o amoroso casal é na verdade uma dupla de marginais que resolvem pôr as teorias em prática assaltando a lanchonete em que se encontram. As falas finais da cena sintetizam a virada dramática em que os amorosos interlocutores explodem em violência verbal e física.

Honey Bunny: *I love you, Pumpkin.*

Pumpkin: *I love you, Honey Bunny.*

Pumpkin: *All right, everybody be cool, this is a robbery!*

Honey Bunny: *Any of you fucking pricks move, and I'll execute every motherfucking last one of ya!*



Figura 1: Cena inicial de Pulp Fiction, plano a plano.

Destes 39 planos, apenas 4 são sobre os ombros e mesmo nestes o posicionamento da câmera aproveita a grande largura do quadro⁸ para oferecer um ponto de vista que não se confunde com o dos personagens. Para tanto, os planos de conjunto, que tomam os personagens de perfil, são privilegiados em frequência e duração. Nesta cena, cujo efeito final de surpresa depende da construção inicial da empatia pelos indivíduos representados — mas empatia não é identificação —, os enquadramentos e a encenação estão a serviço da colocação do espectador como um terceiro não incluído. Esse procedimento pode ser verificado em inúmeros outros exemplos, inclusive em cenas onde a tônica é o envolvimento emocional entre os personagens, como nos planos apresentados na Figura 2.



Figura 2: O ponto de vista do “terceiro não incluído”.

⁸ Tarantino comumente emprega a proporção 2.35/1 de largura de tela (por vezes chamada Cinemascope), mediante o emprego de lentes anamórficas durante a filmagem. A única exceção é *Jackie Brown*, que foi finalizado no formato 1,85/1, mais estreito.

A Figura 3 mostra outro uso incomum do plano sobre os ombros. Mesmo estando a câmera mais próxima do eixo de visão dos personagens, o foco está na nuca de um dos interlocutores e não no rosto do outro, como seria o normal. No lugar de promover nossa identificação com Butch, o boxeador interpretado por Bruce Willis que está sendo chantageado pelo mafioso, nosso olhar é deslocado da situação melodramática para um elemento disfuncional e excessivo, que jamais entra objetivamente na trama: o curativo na nuca de Marsellus Wallace (Ving Rhames).

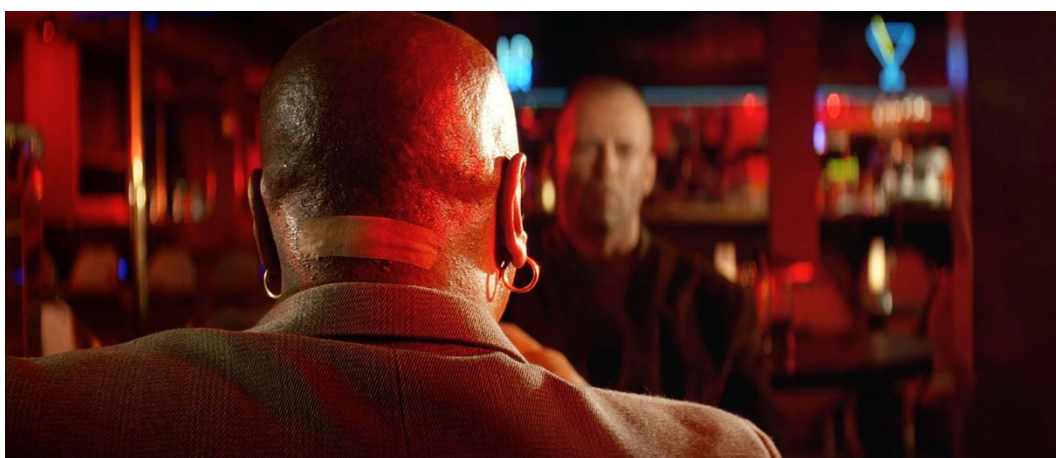


Figura 3: Plano sobre os ombros com foco na nuca de um dos interlocutores.

Como na Figura 3, a presença de um elemento excessivo e destoante no quadro é um recurso empregado com frequência pela estratégia fílmica na obra de Tarantino para produzir o distanciamento do espectador em relação a uma situação potencialmente melodramática.

Tomemos, como outro exemplo, a sequência de *Kill Bill Vol.1* na qual Elle Driver (Daryl Hannah) tenta assassinar a Noiva (Uma Thurman) com uma injeção letal. A narração inicialmente evidencia a completa incapacidade de defesa da vítima, que está em coma. A situação é angustiante, pois tendemos a nos identificar com a heroína. Entretanto, somos imediatamente expostos a imagens simultâneas que dividem o quadro em duas metades, mostrando a Noiva em seu leito e Elle se disfarçando de enfermeira. O capricho com os

detalhes do (luvas, meias, sapato, chapéu) evidencia o prazer da assassina em se livrar da rival. Sua “camuflagem” é, contudo, paradoxalmente tão chamativa, que o único efeito real seria atrair os olhares, e não distraí-los. O elemento máximo dessa lógica desmedida é a cruz vermelha no tapa-olho (Figura 4).



Figura 4: Elementos excessivos promovem o distanciamento do expectador.

A composição visual do plano sintetiza muito bem o equilíbrio fino que os filmes de Tarantino conseguem manter entre representação realista (à esquerda) e pastiche explícito (à direita). A comédia escrachada e paródica é natural promotora do distanciamento e do não envolvimento emocional do espectador, mas apesar de o humor ser um elemento essencial presente em toda esta obra, nenhum de seus filmes pode ser plenamente classificado como comédia. Vista isoladamente, a cruz vermelha no tapa-olho de Elle, seria um elemento ridículo, típico de filmes popularmente conhecidos como “besteirol”. Contudo, no contexto da justaposição acima, a cruz torna-se o elemento excessivo pregnante que afasta nosso olhar do drama que se desenrola na metade esquerda do quadro. Em função do conjunto (inclusive da trilha sonora), a cruz vermelha não é suficiente para que a cena resvale na pura paródia.

Esses elementos excessivos estão frequentemente presentes em cenas onde a violência gráfica é a tônica e cumprem função similar. Nos filmes de Tarantino, a violência existe para promover um impacto sobre a audiência, mas não para comovê-la. Como não

nos identificamos com os personagens, fruímos de modo distanciado a situação violeta nas quais eles estão envolvidos. Tomemos o exemplo do plano apresentado na Figura 5, de *Pulp Fiction*. A situação é brutal, mas as bolas vermelhas na boca dos personagens (tal qual maçãs em leitões assados) são tão ridículas que nos mantém a uma distância segura do horror da tortura, sem que a situação perca de todo seu efeito tensão.



Figura 5: O elemento excessivo desmobiliza o excesso de violência.

Ou seja, a presença do elemento excessivo no quadro é o que nos protege do excesso de violência na cena. Em função de recursos como esses, quase todas as passagens de violência explícita na obra de Tarantino parecem supor uma legenda implícita: “não leve isso a sério, não se comova, é apenas um jogo”.

Na verdade precisamos ir além nesta análise, pois a questão da violência é central no estilo desta filmografia, mas não do modo superficial como é costumeiramente interpretada.

2.2.2 Jogando com violência

Muitas vezes o Tarantino é acusado de empregar a violência de modo desmedido, exagerado e gratuito em seus filmes. De fato, suas principais influências têm na representação da violência uma constante: gêneros como o *spaghetti western* e filmes de

artes marciais asiáticas, subgêneros associados a filmes apelativos, como os *slasher movies*⁹ e o *blaxploitation*, e diretores como Martin Scorsese (*Taxi Driver*, 1976) e Brian De Palma (*Scarface*, 1983). Contudo, mais que fazer filmes “sobre a violência”, Tarantino faz filmes “sobre personagens que têm na violência um modo de agir usual”. A irrupção da violência é o horizonte da maioria de suas cenas, porque esse é o contexto no qual seus personagens existem, mas nem sempre suas cenas são violentas. A possibilidade da deflagração da violência é o que mantém a tensão dramática, mas ela frequentemente só eclode em rompantes. Quando acontece, é de fato realmente excessiva, porém rápida. Se cronometrarmos uma sequência típica de um filme de Tarantino para diagnosticar quanto dela é dedicado à violência explícita, teremos uma surpresa.

Tomemos o segmento final de *Kill Bill Vol. 2*, onde a Noiva finalmente enfrenta Bill (David Carradine). Trata-se da sequência mais aguardada, pois resolve a trama de vingança expressa nos dois filmes desde seus títulos. Tomada desde o momento em que a personagem de Uma Thurman chega ao hotel onde Bill a aguarda (em 1h 27min 47seg) até o desfecho fatídico do encontro (em 2h 1min 54seg), temos uma longuíssima sequência de cerca de 30 minutos (excluindo-se o *flashback* de pouco menos que 5 minutos que a integra). Considerando como efetivamente violento o confronto aberto — a luta efetiva e definitiva entre os dois personagens, que culmina com o golpe mortal desferido pela Noiva em Bill —, este dura apenas surpreendentes 28 segundos. Repetindo, em uma longa sequência de 30 minutos, temos apenas 28 segundos de violência explícita. Tal proporção não corresponde necessariamente ao que encontraremos em outros diversos momentos desta obra, mas dada sua relevância neste filme em especial é significativa para ilustrar o papel que a representação da violência desempenha no cinema de Tarantino.

⁹ “Slasher movies”, ou filmes sanguinolentos, é um subgênero do terror que engloba filmes de psicopatas como a série *O Massacre da Serra Elétrica* e *Sexta-feira 13*.

Kill Bill, dividido em duas partes, havia nos preparado para o violentíssimo confronto final entre protagonista e antagonista. Os blocos narrativos anteriores, nos quais a Noiva eliminara um por um os integrantes do bando de Bill que haviam participado da tentativa de assassiná-la, nos conduziram a esperar um evento de proporções épicas. No entanto, quando este de fato ocorre, durante a quase totalidade dos seus 30 minutos de duração, ao invés de lutar, os personagens conversam — e as cenas se sustentam pela habilidosa construção do diálogo, da encenação e da atuação.

O que caracteriza a maioria das cenas dos filmes de Tarantino não é a exploração gratuita ou excessiva da violência, mas seu uso como elemento tensionador dos eventos dramatúrgicos. Como já afirmamos, a obra de Tarantino não é composta por filmes sobre a violência, mas por filmes sobre personagens tipicamente violentos, em situações que têm a violência como desfecho potencial (uma estratégia próxima ao suspense hitchcockiano), mas que, na maior parte das vezes, se encontram em torno de uma mesa para conversar banalidades. Os personagens de Tarantino são eminentemente tipos de gênero, envolvidos em situações típicas de gênero, mas suas cenas não se desenvolvem de maneira típica. Seu tempo, longe de corresponder às nossas expectativas sobre os esquemas evocados, parecem mais remeter a eventos do cotidiano, onde a banalidade dos diálogos e a irrupção do acaso prevalecem e desconstroem nossas antecipações.

Voltemos a outro exemplo de *Pulp Fiction*. A sequência após os créditos iniciais apresenta dois capangas, Vincent Veja (John Travolta) e Jules Winnfield (Samuel L. Jackson), enviados pelo chefe criminoso Marsellus Wallace para eliminar traficantes que o haviam passado para trás, um enredo típico hiper-codificado pelo gênero de filmes de gangsteres. A sequência dura no total 14 minutos, dos quais os 7 minutos finais correspondem ao efetivo encontro entre os capangas e os traficantes. Antes disso, Vincent e Jules falam apenas banalidades, como sobre as experiências pitorescas do primeiro durante sua estadia em Amsterdam. Mesmo os sete minutos de tensão final são basicamente dedicados ao diálogo

inflacionado, até o momento fatídico em que Jules executa o líder dos traficantes, após declamar um longo trecho bíblico (efetivamente uma releitura livre de uma passagem bíblica). O que temos verdadeiramente aqui é uma estória típica de filmes de gângsteres, mas que se desenvolve de modo “anormal”, segundo uma temporalidade inusitadamente dilatada, onde a irrelevância e o blá-blá-blá parecem prevalecer sobre as ações decisivas que fariam a trama avançar.

Nos acostumamos a ver traduções infelizes de títulos de filmes estrangeiros no Brasil, *Pulp Fiction* — *Tempo de Violência*, seria efetivamente uma delas. Entretanto, poderíamos aqui rever nosso julgamento apressado e reinterpretar a expressão “tempo de violência” como algo que inadvertidamente nos oferece um excelente paradigma de leitura sobre a obra de Tarantino: a violência em seus filmes não é um fim, mas o horizonte dramatúrgico a partir do qual a estratégia discursiva organiza o tempo da narrativa e procrastina seu desfecho. Que este não seja o tempo do filme, mas o tempo da cena, é algo que discutiremos a seguir.

Apesar do que acabamos de relativizar acima, é evidente que o cinema de Tarantino também comporta momentos de pura violência explícita, como nas cenas da tortura do policial em *Cães de Aluguel* e da execução do sargento nazista a golpes de taco de baseball, em *Bastardos Inglórios*, onde poderíamos identificar a influência direta da filmografia *exploitation*. Que muitas vezes esses eventos sejam superdimensionados pela crítica em relação ao conjunto da obra, não nos permite ignorar a sua presença.

Mauro Baptista (2010) adequadamente percebe esses momentos inseridos naquilo que define como as “três formas fundamentais de representação no cinema de Tarantino”: (a) as cenas do cotidiano, (b) os momentos apelativos [*exploitation*] e (c) o jogo. Seus filmes oscilariam entre esses três modos, o que promoveria constantes mudanças de tom na narrativa, provocando reações diversas na plateia, como o horror, o riso e a cumplicidade. Tal oscilação também cumpriria o estratégico papel desconstruir a expectativa dos

espectadores em relação a um enredo que caminha para um objetivo, privilegiando mais uma dramaturgia baseada em blocos narrativos autônomos do que uma trama fechada numa causalidade totalizante.

O que Baptista chama de “cenas do cotidiano” está relacionado com o que acima identificamos com a irrupção do acaso e da banalidade em cenas fortemente esquematizadas pelos gêneros. Ou, como afirma o próprio Tarantino em uma entrevista:

O ponto de partida é o seguinte, você põe personagens de gênero nessas situações de gênero que você já viu antes em outros filmes, mas de repente, do nada, eles são jogados nas regras da vida real. Por exemplo, em *Cães de Aluguel*, o fato de todo o filme se passar em tempo real: aquilo que normalmente seria uma cena de dez minutos em qualquer outro filme de assalto [*heist movie*] já feito, bem nós estamos fazendo o filme inteiro sobre isso. O filme se passa no decorrer de uma hora. Certo, demora mais que uma hora para assisti-lo porque você volta atrás e vê a estória de Mr. Orange [Tim Roth]. Mas cada minuto para eles no depósito é um minuto para você. Eles estão submetidos não ao relógio dos filmes, mas a um relógio do tempo real. Então, você tem esses tipos de filme, eles parecem personagens de gênero, mas eles estão conversando sobre coisas que personagens de gênero normalmente não falam. Eles têm batimento cardíaco, há uma pulsação humana neles. (PEARY, 2013, p. [digital], tradução nossa)

Curiosamente, Tarantino evita os lugares comuns da representação dramatúrgica da subjetividade como profundidade interior, mas identifica a humanidade de seus personagens na sua submissão ao tempo comum. Alfred Hitchcock afirmava que “o drama é uma vida cujos momentos maçantes foram eliminados” (TRUFFAULT, 2004, p. 101), ou seja, para ele a narração deveria elipsar todas as situações que não estivessem diretamente a serviço do desenvolvimento de uma estória. Este modelo já havia sido contestado nos anos 60 por cineastas como Michelangelo Antonioni, mas a influência maior de Tarantino aqui parece bem mais advinda do primeiro cinema de Jean Luc Godard, em especial filmes como *Acossado* (1959) e *Banda à parte* (1964). Há igualmente no Godard desse período o interesse

em dialogar com os esquemas de gênero, subvertendo-os com eventos imprevistos, banais e uma temporalidade própria.

Diferentemente da dramaturgia de Antonioni, na qual a recusa da elipse narrativa clássica conduz a representação de “tempos mortos”, onde muitas vezes o tédio é intencionalmente buscado, no cinema de Tarantino a imposição de uma temporalidade dita real a seus personagens está associada ao desenvolvimento de cenas paradoxalmente vívidas.

O que está de fato em jogo nessas ditas “cenas do cotidiano” é a recusa de pôr cada acontecimento fílmico a serviço exclusivo da construção de uma estória totalizante. No cinema hollywoodiano típico, a supressão daquilo que seria irrelevante para a estória, potencialmente aprisiona as cenas numa cadeia de eventos voltadas para o que “vai acontecer”, diminuindo o interesse do espectador pelo que “está acontecendo”. No cinema de Tarantino a cadeia é fragmentada, desordenada e cada elo torna-se um bloco narrativo autônomo, possuidor de uma temporalidade própria. O frequente emprego de inversões temporais, hiatos e cartelas entre esses blocos contribui para atrair a atenção do espectador em direção ao que está se desenrolando no presente contínuo de cada sequência, afastando-o da tarefa de tentar especular sobre o futuro dos eventos. O mesmo efeito de valorização do tempo interno de cada cena se verifica igualmente em filmes de enredos mais lineares, como *Jackie Brown*, *A Prova de Morte* e *Django Livre*.

Em toda obra de Tarantino, a cena não está a serviço da trama, ao contrário, a trava está a serviço da cena. Segundo essa lógica, é na cena agrupada em sequências que se tornam autônomas em relação à estória total que o filme se realiza plenamente como espetáculo audiovisual capaz de afetar o espectador. Isso não quer dizer que Tarantino desconsidere a estória em privilégio de artimanhas combinatórias com o enredo. Significa que para o cineasta, a estória nunca é total e só se realizar no tempo presente da cena.

A estruturação dos enredos como blocos autônomos não é evidentemente de um estilo de dramaturgia inventado por Tarantino. O próprio cineasta reconhece seu interesse

por uma narrativa mais livre em relação ao rígido modelo em vigor no cinema popular atual, bem como o cuidado na construção dos diálogos, como influência do romance popular norte-americano, em especial autores associados ficção *pulp*, como Elmore Leonard (PEARY, 2013). Por sua vez, David Bordwell (2014) destaca que a construção da narração em blocos foi muito comum no cinema norte-americano dos anos 40, mas entrou em desuso desde então, sendo Tarantino, em sua visão, um expoente no resgate desta tradição.

Retornemos ao outro modo fundamental de representação em Tarantino, os momentos *exploitation* onde a violência irrompe de modo explícito e intenso. Baptista considera este cineasta como “o primeiro diretor de magnitude que incorpora os *exploitation films* dos anos 1970 a um projeto de cinema pós-moderno criativo” (p. 43). Para o autor, nesses eventos em que o filme parece se deleitar com a agressão, a surpresa, a dilatação do ato violento ou vulgar emergem referências a um aspecto lúdico e exibicionista que fora o modo dominante na primeira década após o surgimento do cinema, um modo de produção que o teórico norte-americano Ton Gunning (1990) chamou de “cinema de atrações”. Como neste primeiro cinema, os momentos *exploitation* buscam, segundo Baptista, provocar um estímulo direto desassociado da imersão narrativa. Eles apresentam imagens excêntricas que surpreendem e chocam o espectador, fazendo-o perceber sua presença no evento fílmico como ponto de vista. Desinteressada da ilusão realista, a atração lembra ao espectador continuamente que ele está diante de um espetáculo.

Nesse sentido, a violência explícita no cinema de Tarantino não é jamais “gratuita”. Tanto quanto as cenas do cotidiano, também os momentos *exploitation* funcionam como estratégia para interromper a evolução da estória rumo a um objetivo global, deslocando a fruição do espectador para o momento cinematográfico presentificado.

Baptista ainda apresenta o “jogo” como o terceiro modo fundamental de representação do cinema de Tarantino, definindo-o como o emprego recorrente de truques específicos para distanciar o espectador da imersão ficcional. Estariam aí englobados o uso

de cartelas de títulos, intervenções gráficas sobre a imagem, figurino e elementos cenográficos não realistas, uso de efeitos especiais ultrapassados, como o *rear projection*¹⁰ etc. Elementos que anteriormente apresentamos como “excessos” na imagem estariam também incluídos nesta categoria.

O problema da classificação proposta por Baptista é tão somente nominal. Em especial ao isolar o termo “jogo” como apenas um dos eixos de análise, o autor parece ir de encontro à sua própria argumentação. Verificamos como constante em todos os três modos de representação identificados no cinema de Tarantino o aspecto lúdico da narração: a vontade de cumprir e violar regras, a compulsão de deslocar peças no tabuleiro dos esquemas ficcionais prescritivos para obter novos efeitos combinatórios. Ou seja, “jogo” é o modo de representação fundamental no cinema de Tarantino, todos os demais modos apresentados por Baptista sendo em verdade formas particulares de exercício deste estilo.

O cinema de Tarantino joga com esquemas genéricos, com personagens, com o tempo, com a violência e com o espectador. Vejamos ainda outro aspecto desse estilo igualmente afetado pela compulsão lúdica: a música.

2.2.3 Trilha sonora e choque de referências

Poucos cineastas norte-americanos, entre os quais destaca-se David Lynch, têm seu estilo fortemente associado ao uso inusitado da trilha sonora. Em geral, os filmes da indústria são acompanhados por música originalmente desenvolvida para essas produções. Tarantino, entretanto, raramente emprega este dispositivo, preferindo reciclar composições oriundas de outros filmes. Não se trata, como poderiam supor alguns, de um movimento de

¹⁰ “*Rear projection*” é uma técnica antiga de ampliação de cenários onde o ator é filmado em frente a uma tela onde imagens são projetadas (cenas de carros, por exemplo).

economia de recurso ou inconsequente bricolagem pós-moderna, mas algo que se verifica como estratégia precisa de navegação no mar da intertextualidade.

O frequente uso de música proveniente de outros filmes manifesta a necessidade do reconhecimento de influências explícitas, bem como a vontade de superá-las. Tal é o caso, por exemplo, da canção *The Flower of Carnage*, oriunda de *Lady Snowblood* [*Shurayukihime*] (1973), um cultuado filme de artes marciais japonês dirigido por Toshiya Fujita. Presente na trilha de *Kill Bill vol.1*, ela é executada logo após o momento em que a Noiva (Uma Thurman) desfere o golpe mortal contra O-Ren Ishii (Lucy Liu), lançando um jato de sangue sobre a neve branca.

Há aqui um emaranhado de referências. *Lady Snowblood*¹¹ narra de modo não linear a história de Yuki Kashima (Meiko Kaji), uma mulher em busca de vingança, treinada por um mestre de artes marciais para caçar os assassinos de sua família. Elementos desta personagem inspiraram tanto a composição da Noiva quanto a de O-Ren Ishii. Tal como *Kill Bill*, o filme japonês tem seu enredo estruturado em blocos e sequências são narradas sobre desenhos estilo mangá (a personagem e sua história provêm de quadrinhos japoneses), do mesmo modo que a infância de O-Ren Ishii é apresentada em anime (estilo de animação oriental derivada do mangá) no filme de Tarantino. A própria cena noturna do confronto de katanas entre a Noiva e O-Ren Ishii em um jardim japonês coberto pela neve é uma citação intertextual explícita da cena final do clássico japonês sonorizada pela referida canção, como se vê na Figura 6.

Contudo, se *Kill Bill Vol.1* igualmente termina com a canção *The Flower of Carnage*, assumindo a filiação de gênero e a homenagem à sua origem, é notável que esta sua cena final comece com outra canção completamente distante do seu contexto. Ao término da

¹¹ “*Snowblood*” significa “neve ensanguentada”.

sequência anterior, o banho de sangue frenético onde a Noiva derrotara sozinha o numeroso bando de O-Ren, o filme sofre uma queda brutal de ritmo e sonoridade.



Figura 6: Influência de *Lady Snowblood* (1973) sobre *Kill Bill Vol. 1*

A Noiva encontra O-Ren em um plácido jardim oriental, um ambiente quase onírico, distinto do brutal hiper-realismo das cenas anteriores. A mudança de contexto afeta o ritmo da montagem, que passa a ser regido por planos longos, e também a trilha sonora, que inicialmente valoriza o silêncio abafado de um espaço tomado pela neve. Após um típico diálogo de gênero, as personagens tomam posição para o duelo final e a trilha sonora é inesperadamente tomada pela introdução percussiva em estilo flamenco da canção *Don't Let Me Be Misunderstood*, em versão pop do grupo Santa Esmeralda¹², que surge em continuidade rítmica com o único ruído ambiente que se ouvia então — a batida cíclica do recipiente pendular de bambu da fonte de água do jardim. A introdução percussiva tocará como fundo musical da primeira parte do duelo, até que a Noiva sofra um primeiro golpe.

¹² A versão pop do grupo norte-americano Santa Esmeralda, de 1977, é uma releitura do arranjo rock produzido pelo grupo inglês The Animals em 1965, que por sua vez revisita a versão blues originalmente gravada por Nina Simone em 1964. Ou seja, a própria canção *Don't Let Me Be Misunderstood* é emblemática da remissão intertextual e do caráter de simulacro de todo objeto cultural.

A presença inusitada de *Don't Let Me Be Misunderstood* e *The Flower of Carnage* na mesma cena é emblemática do modo particular como Tarantino escolhe o acompanhamento musical em sua obra. Se a última canção sublinha a filiação de gênero e o reconhecimento da intertextualidade, quase como uma válvula de escape para a “angústia de influência”, a primeira demonstra o quanto o cineasta não está comprometido com a reprodução pura e simples de esquemas. Trata-se antes de, partido de referências de gênero, buscar o novo através do choque com o inusitado. A co-presença das canções demonstra ao mesmo tempo a reverência e a vontade de distinção.

O emprego da música está certamente a serviço tanto da afirmação quanto da expansão do universo das referências intertextuais, mas sem nunca perder de vista sua função dramática. A presença de *Don't Let Me Be Misunderstood* na cena do duelo japonês é assim duplamente surpreendente. Por um lado, a canção promove um efeito de estranhamento por sua inadequação às nossas expectativas (esquemas cognitivos) daquilo que seria um acompanhamento “normal” para o esquema fílmico hiper-codificado ali evocado. Por outro, nos surpreende igualmente por de modo algum destoar da cena propriamente dita. Em termos dramáticos, ela se revela um acompanhamento perfeito. Sua inclusão não provoca no espectador distanciamento, ao contrário, amplia seu deleite com uma experiência audiovisual que parte do choque de referências para produzir algo novo e harmônico.

Temos um outro bom exemplo ainda no mesmo filme. A sequência sobre as origens de O-Ren Ishii (“capítulo 3”) nos é apresentada como um flashback em forma de animação japonesa (*anime*) de violência gráfica extrema, sonorizada com uma belíssima música extraída do filme *O Grande Duelo* (*Il grande duello*, 1972), de autoria do compositor ítalo-argentino Luis Enríquez Bacalov, autor recorrente de trilhas para faroestes italianos. Mais uma vez o efeito da mescla de formas aparentemente tão discrepantes é de pura síntese. Entretanto, aqui vemos algo a mais do que o puro contraste do exemplo anterior.

Inicialmente, o uso de uma trilha musical oriunda de um faroeste italiano para sonorizar um anime japonês poderia nos parecer motivado simplesmente pela vontade de promoção do inusitado. Entretanto, é forçoso reconhecer que historicamente o cinema de ação japonês é uma das fontes de inspiração por detrás da releitura que o cinema italiano fez do *western*, o mais norte-americano dos gêneros cinematográficos. Tomemos, por exemplo, o filme *Yojimbo* (1961), de Akira Kurosawa. Ele conta a história de um *ronin* (samurai sem mestre), interpretado por Toshiro Mifune, que chega em uma pequena cidade onde criminosos competem pela supremacia. Os dois chefes dos grupos rivais tentam contratar o recém chegado como guarda costas (*yojimbo* em japonês). Partindo dessa mesma trama, em 1963, o diretor italiano Sergio Leone filmará aquele que viria a ser um dos pilares do gênero *spaguetti western*, *Por um Punhado de Dólares*, com Clint Eastwood (até então um desconhecido ator de TV) no papel do pistoleiro sem nome disputado pelas quadrilhas. Verificamos com este exemplo que o *spaguetti western* não é apenas uma releitura do *western* norte-americano clássico, mas uma releitura influenciada por outras fontes, em especial o cinema de ação japonês. E como não reconhecer que o próprio *western* clássico já havia sido influenciado pelo cinema japonês, a exemplo de *Sete Homens e um Destino* (1960) ser uma refilmagem de *Os Sete Samurais* (1954)?

Vemos assim que o uso por Tarantino da trilha de um *spaguetti western* sobre uma animação em estilo japonês é, para além dos efeitos dramáticos, também a sofisticada enunciação das intrincadas relações entre os cinemas de ação popular norte-americano, japonês e italiano entre os anos 50 e 70. Tal enunciação evidencia o grau de consciência que a estratégia narrativa tem sobre os gêneros e subgêneros que visita e transforma. Os dois *Kill Bill* promovem um passeio intertextual por motivos extraídos de filmes sobre vingança, em sua maioria oriundos da filmografia asiática e italiana de ação. Na sequência da infância de O-Ren Ishii, ao justapor o cinema japonês com a trilha musical italiana, o que obtemos

vai além do contraste e da harmonia. Chegamos a uma enunciação crítica do quão interligadas estavam essas tradições cinematográficas geograficamente tão distantes.

Poderíamos propor ainda um novo grau de leitura. O frequente uso de trilhas oriundas de *spaguetti westerns*, como no caso desta sequência, revela que o próprio modo de conceber a mescla entre música e imagens na obra de Tarantino deriva de uma assumida influência deste gênero italiano, em especial através do cinema de Sergio Leone. Leone foi um dos diretores mais musicais do cinema, produzindo cenas épicas operísticas cujo ritmo provinha das trilhas criadas pelo seu maior colaborador, Ennio Morricone. Morricone, extremamente aberto à música moderna e de vanguarda, produziu trilhas inovadores que rompiam com a tradição orquestral do *western* norte-americano, criando uma tendência que contaminou todo a tradição italiana (BERCHMANS, 2006).

Em entrevista, Tarantino explicitou essa influência e reconheceu que ao usar música associada ao surf nos anos 60 em *Pulp Fiction*, ele na verdade estava destacando a influência do faroeste italiano sobre aquele seu filme, o qual havia concebido como um *spaguetti western* contemporâneo:

Eu não entendo a conexão entre o surf e a música de surf. Para mim, a música de surf parece um rock ‘n’ roll de Ennio Morricone, rock ‘n’ roll de *spaghetti western*. (PEARY, 2013, p. [digital], tradução nossa)

Tal frase demonstra como Tarantino desnaturaliza o pertencimento de uma música ou gênero musical a um registro determinado e como tal percepção é devedora da tradição de sonorização do faroeste italiano. O que importa, como nos filmes de Leone, é o impacto dramático e as evocações intertextuais produzidos na justaposição da trilha sonora às imagens em uma cena. A música só existe em relação à cena e por isso a audição das trilhas de Tarantino em CD, dissociadas do filme, pode produzir a falsa sensação de falta de unidade em suas escolhas. A trilha em conjunto não apresenta unidade, pois a relação de pertencimento entre imagem e som se dá dentro de cada sequência fílmica. Tal relação não

é determinada por rótulos, mas constantemente joga de modo consciente com o conhecimento e as expectativas que o espectador tem sobre esses rótulos para produzir efeitos de surpresa e encantamento.

A musicalidade inusitada presente nos filmes de Tarantino permite, então, vários graus de leitura complementares e não excludentes. Em um nível ingênuo, o espectador neófito pode simplesmente desfrutar o impacto sensorial promovido pela associação de certas imagens com certas sonoridades — e diríamos que este é o efeito audiovisual fundamental perseguido, determinante para o sucesso do filme. Partindo para um nível mais crítico, um espectador familiarizado com certas tradições cinematográficas pode reconhecer nas escolhas presentes nos filmes citações intertextuais explícitas, inclusive a obras específicas. Subindo ainda mais um degrau, um espectador sofisticado pode vir a reconhecer nas escolhas da estratégia narrativa a enunciação de um discurso crítico sobre as próprias referências e suas inter-relações históricas dentro do universo do cinema.¹³

Pela profusão de estímulos ofertados, o próprio filme termina levando o espectador ingênuo a suspeitar haver outros graus possíveis de leitura, estimulando-o a tornar-se um espectador crítico, disposto a saber um pouco mais sobre tradições cinematográficas que há muito deixaram de ser correntes. Tudo isso evidencia o quanto o estilo de Tarantino vai além da mera bricolagem pós-moderna a qual é tão frequentemente associado e restrito.

Trata-se de um estilo cinematográfico plenamente identificado com o caráter lúdico do jogo intertextual —um jogo a ser levado a sério.

¹³ Para uma discussão sobre “níveis de leitura”, ver 3.2.2.

3 O LABIRINTO DAS REFERÊNCIAS

3.1 TARANTINO, AUTOR DE HIPERTEXTOS

O aspecto mais evidenciado nos comentários sobre a obra de Quentin Tarantino é a presença em todos os seus filmes de uma miríade de referências explícitas e implícitas ao cinema de gênero, à literatura popular e à cultura pop. A poética da intertextualidade é uma tônica da arte contemporânea em geral (classificada ou não como pós-moderna) e portanto está longe de ser mérito ou demérito exclusivo deste cineasta. Todavia, diante das características de sua obra, trata-se de um eixo incontornável de análise.

O labirinto dessas referências é inesgotável, porque mesmo se fosse possível elencar toda evocação intertextual conscientemente proposta pelo diretor, ainda nos restariam as infinitas referências possíveis de serem atribuídas pelos espectadores à revelia do artista, mas justificadas pela natureza dialógica de qualquer texto criativo.

Encontramos na obra de Tarantino referências a filmes, a diretores, a subgêneros, à literatura popular, à cultura pop e à sua própria obra. Tais citações estão explícitas ou implícitas em enunciados (diálogos, cartelas, títulos, elementos de cena, música) e na enunciação dos filmes (estilo, gênero, enquadramentos, sonorização). Filmes não são concebidos no vazio. Eles nascem de um contexto social de produção e sua matéria é feita do rearranjo de experiências prévias. Diante disso, a questão não é verificar se a obra de Tarantino é ou não intertextual, pois isso já sabemos de antemão. A questão que passa a nos interessar é como situar o papel da intertextualidade no projeto criativo de Tarantino no contexto do cinema contemporâneo. Para tanto, façamos inicialmente um fragmentário percurso por exemplos de intertextualidade reconhecíveis em seus filmes.

3.1.1 Um cinema sobre o cinema

Já na capa do roteiro¹⁴ de *Cães de Aluguel*, cujo título original *Reservoir Dogs* foi assumido por Tarantino (PEARY, 2013) como uma referência fonética a *Au Revoir Les Enfants* (1987), do francês Louis Malle, Tarantino apaziguava sua “angústia de influência” dedicando o filme aos atores Timothy Carey, Lawrence Tierney e Chow Yuen Fat, aos diretores de filmes populares Roger Corman e Andre De Toth, aos expoentes da *nouvelle vague* Jean Luc Goddard e Jean Pierre Melville e ao escritor e roteirista Lionel White — uma relação de nomes que parece recusar qualquer fantasia de unidade.

Cães se inscreve explicitamente no gênero “filme de crime” (*heist movie*) e faz inúmeras citações a outros representantes deste grupo, por exemplo: a trama do filme é bastante calcada (alguns consideram mesmo uma refilmagem) em *Perigo Extremo* (*Lung fu fong wan*, 1987), de Ringo Lam; os *flashbacks*, através dos quais o envolvimento dos criminosos nos é apresentado, derivam de *O Grande Golpe* (*The Killing*, 1956), de Stanley Kubrick; os nomes dos criminosos codificados por cores vêm de *O Sequestro do Metrô* (*The Taking of Pelham One Two Three*, 1974); seus ternos pretos remetem a *Alvo Duplo 2* (*Ying hung boon sik II*, 1987), de John Woo; o crime fracassado que termina com criminosos feridos está presente em *Técnica de um Delator* (*Le Doulos*, 1962), de Jean-Pierre Melville, cujo roteiro Tarantino reconheceu como um ideal de perfeição (PEARY, 2013). Evidente também é a citação à cultura pop, explicitada na fala do personagem interpretado pelo próprio Tarantino, ao “analisar” com viés sexista a canção *Like a Virgin*, de Maddona.

A expressão título presente no segundo longa-metragem de Tarantino, *Pulp Fiction*, faz referência à uma forma de literatura popular norte-americana desde os anos 50, comercializada em papel barato (*pulp*), caracterizada por uma narrativa ágil e comumente

¹⁴ Ver transcrição do roteiro original em <http://goo.gl/VbXWp6>

não linear, que mistura humor e violência com o claro objetivo de entreter o leitor. O filme se propõe a cruzar uma série de enredos típicos deste universo em episódios intercalados fora de ordem: os mafiosos que precisam recuperar uma mercadoria extraviada, o boxeador que se recusa a perder uma luta por imposição de um gangster; o capanga que não consegue deixar de se envolver pela esposa de seu chefe etc. Como vimos anteriormente, na sua trama, Tarantino subverte o lugar comum dessa ficção hiper-codificada pelo público, alongando o tempo narrativo sobre ações prosaicas do dia a dia de personagens violentos, abruptamente interrompidas por reviravoltas provocadas pela irrupção do inesperado: o boxeador e o mafioso são capturados, torturados e o último é violentado por uma dupla de pervertidos, o encontro amoroso entre o capanga e a esposa do chefe termina numa desesperada tentativa de salvá-la de uma *overdose* de heroína. Ou seja, o tempo narrativo e a citação intertextual de enredos típicos são usadas como modo de jogar com as expectativas do espectador para logo desconstruí-las, sem que contudo isso se dê no modo de um pastiche cômico, apesar do efeito lúdico da reviravolta.

Em um exemplo pontual de intertextualidade em *Pulp Fiction*, encontramos referência na própria citação livre da passagem bíblica (Ezequiel 25:17) realizada pelo pistoleiro Jules antes de executar uma vítima¹⁵. Uma variante da passagem parafraseada por Tarantino é encontrada também em *The Bodyguard*, que integra o “filme para sessões

¹⁵ “There’s a passage I got memorized. Ezekiel 25:17. ‘The path of the righteous man is beset on all sides by the inequities of the selfish and the tyranny of evil men. Blessed is he who, in the name of charity and good will, shepherds the weak through the valley of the darkness, for he is truly his brother’s keeper and the finder of lost children. And I will strike down upon thee with great vengeance and furious anger those who attempt to poison and destroy My brothers. And you will know I am the Lord when I lay My vengeance upon you.’ Now... I been sayin’ that shit for years. And if you ever heard it, that meant your ass. You’d be dead right now.”

duplas”¹⁶ de artes marciais *Karate Kiba* (1976)¹⁷, estrelado por Sonny Chiba, que interpretaria Hattori Hanzo em *Kill Bill*. Também em *Pulp Fiction* surge uma primeira intrarreferência explícita de Tarantino a seu próprio universo ficcional: o personagem Vincent Vega (John Travolta) é irmão de Vic Veja (Michael Madsen), de *Cães de Aluguel*.

A própria presença de Travolta no filme induz a leituras trantextuais, entretanto nos extras do DVD Tarantino revela que a sequência da dança com Uma Thurman já estava escrita antes da escalação do ator, e era inspirada no filme *Bande à Part*¹⁸ (1964), de Jean-Luc Godard, conforme depoimento de Tarantino nos extras do DVD de *Pulp Fiction* (1994):

Todo mundo pensa que eu escrevi a cena só para ter John Travolta dançando. Mas a cena existia antes de John Travolta ser escolhido. Mas, uma vez que ele estava escalado, foi como, “Ótimo. Nós temos de ver John dançar.” [...] Minhas sequências musicais favoritas sempre estiveram no[s filmes de] Godard, porque elas simplesmente surgem do nada. É tão contagioso, tão amigável. E o fato de não ser um musical, mas que ele está parando o filme só para ter uma sequência musical, torna isso ainda mais doce. (TARANTINO, 1994, extras do DVD)

Não obstante, o fenômeno da intertextualidade se realiza na leitura e portanto não é diretamente derivado da intencionalidade autoral. Neste sentido, a presença de Travolta dançando traz mais facilmente ao público contemporâneo alusões a *Os Embalos de Sábado à Noite* (*Saturday Night Fever*, 1977), que a um hermético representante da *nouvelle vague*.

Jackie Brown apresenta o único roteiro de Tarantino que deriva de uma adaptação. A história original está no romance *Rum Punch*, de Elmore Leonard, um expoente da literatura popular norte-americana a qual Tarantino constantemente se refere como embasamento

¹⁶ Filmes populares exibidos em sequência, conhecidos nos EUA como *Grindhouse*, formato homenageado por Tarantino e Rodrigues anos depois.

¹⁷ Ver em <http://youtu.be/8LYT4JC2dd4>

¹⁸ Tarantino nomeou sua produtora como Band Apart, em homenagem a Godard.

estrutural de suas narrativas e diálogos verborrágicos. De modo geral, a adaptação respeita a história original e foi reconhecida por Leonard como a melhor transposição de sua obra para o cinema. A grande contribuição de Tarantino foi transformar a heroína do livro, Jackie Burke, em uma mulher negra e filmar com uma profusão de referências aos *blaxploitation movies* dos anos 70 — filmes populares baratos, violentos e hipersexualizados, que tinham negros como protagonistas. Este jogo intertextual se manifesta na presença da atriz Pam Grier como protagonista, ela que havia sido uma das estrelas máximas daquele subgênero do cinema apelativo. O próprio título do filme, uma reescrita do nome da protagonista original do romance, faz referência a uma das personagens ícones de Grier, Foxy Brown¹⁹.

A sequência de abertura, com Jackie Brown imponente, deslizando por uma esteira-rolante de aeroporto, é uma evidente revisão hipercolorizada da abertura de *A Primeira Noite de um Homem* (*The Graduate*, 1967), sonorizada por uma canção originalmente produzida para o filme *A Máfia Nunca Perdoa* (*Across 110th Street*, 1972), um *blaxploitation* clássico.

Um exemplo de alusão intertextual consciente está presente na cena em que a personagem Melanie Ralston, interpretada por Bridget Fonda, assiste ao filme *Fuga Alucinada* (*Dirty Mary Crazy Larry*, 1974), protagonizado por Peter Fonda, pai da atriz. Em um jogo semelhante, Michael Keaton volta ao personagem Ray Nicolette, que já havia interpretado em *Irresistível Paixão* (*Out of Sight*, 1998), outro filme baseado em um livro de Elmore Leonard. Talvez venha do próprio Leonard a inspiração para essa reutilização de elementos e personagens em obras diferentes de Tarantino. Um exemplo prosaico que vemos neste filme é o velho carro de Jackie Brown, um antigo Honda Civic, ser do mesmo

¹⁹ “Foxy Brown” significa “morena gostosa” numa tradução livre, o que evidencia o quanto esses filmes jogavam com uma sexualidade livre, por vezes vulgar.

modelo e cor daquele utilizado pelo personagem de Bruce Willis em *Pulp Fiction*, carro que reaparecerá em *Kill Bill vol.2*.

O motivo elementar do enredo de *Kill Bill*, uma noiva em busca de vingança de uma gangue, é exatamente o mesmo de *A Noiva Estava de Preto* (*La mariée était en noir*, 1968), de François Truffaut. Inicialmente concebido como um único filme e posteriormente lançado em duas partes, *Kill Bill* tem seu eixo na temática da vingança, tema transversal a diversos gêneros. De certo modo, ambos os filmes podem ser lidos como uma enciclopédia de referências sobre a vingança no cinema. Grosso modo, dois grupos de tradições cinematográficas são particularmente citados de modo explícito: filmes de artes marciais asiáticos e filmes *spaghetti western* — um subgênero do *western* americano realizado na Europa por diretores italianos.

Kill Bill Vol.1 é mais abundante em referências aos filmes de ação asiáticos, enquanto a sequência assume o clima mais sóbrio dos filmes italianos de *cowboy*. No entanto a narrativa fragmentada e não linear oferece oportunidade para inúmeras intersecções genéricas. Por exemplo, a sequência do treinamento da Noiva pelo arquetípico mestre oriental Pai Mei, evocando estilizadamente o modo de encenação e enquadramentos típicos de filmes asiáticos de kung-fu, ocorre dentro do Volume 2. Essa fusão de referências chega a momentos ainda mais intrincados: no primeiro filme, por exemplo, a estória de O-Ren Ishii (“capítulo 3”) nos é apresentada como um *flashback* em forma de animação japonesa (anime) de violência gráfica extrema.

Comumente a presença de determinados atores nos filmes de Tarantino constituem evocações intertextuais em si, e por isso a escalação de David Carradine como intérprete do famigerado Bill é digna de atenção (apesar de o papel ter sido originalmente escrito para Warren Beatty). Carradine, que só aparece de corpo inteiro no *Vol.2*, é uma icônica representação da influência dos filmes de artes marciais asiáticos nos EUA, desde que estreou o seriado televisivo *Kung Fu* (1972-75), no papel de Kwai Chang Caine, um monge

Shaolin em fuga pelo velho oeste americano. Ou seja, Carradine em si sintetiza a mescla entre *western* e kung-fu que Tarantino relê em seu filme, e por isso sua presença é a marca de uma consciência autoral que assume a citação como *modus operandi*.

O seriado *Kung Fu* era uma resposta da indústria de entretenimento ao fascínio dos americanos pelos filmes de artes marciais protagonizados por astros como Bruce Lee. Pensando neste ator mítico, talvez o exemplo mais evidente de citação intertextual explícita em *Kill Bill* esteja no figurino (Figura 7): a roupa amarela com listras pretas usada por Uma Thurman em uma das sequências de luta com espadas é idêntica àquela usada por Bruce Lee em *Jogo da Morte* (*Game of Death*, 1978), filme póstumo inacabado, lançado anos depois da morte do astro de 32 anos, atribuída a um edema cerebral, durante as gravações, em 1973.



Figura 7: O figurino da Noiva faz referência ao filme de Bruce Lee

Carradine também figura um dos momentos de crítica cultural direta mais surpreendentes da obra de Tarantino, quando seu personagem Bill comenta a natureza da Noiva através de uma análise comparativa com o personagem do Superman. Diferentemente dos outros super-heróis que se disfarçam para agirem como super-heróis, o Superman se disfarça para parecer humano, escondendo sua verdadeira natureza. Clark Kent, franzino, covarde, míope, seria o modo como aquele semideus enxerga a humanidade, é, segundo a

fala do personagem, uma crítica do Superman às nossas fraquezas e impotências²⁰. Para Bill, ele próprio e a Noiva seriam dessa espécie de seres diferenciados, incapazes de conviver plenamente adaptados ao mundano. O discurso sobre o Superman em *Kill Bill Vol.2* se alinha com *Bastardos Inglórios* no comentário irônico sobre o filme *King Kong* (1933) ser uma metáfora para a escravidão dos negros (que como o gorila gigante são capturados na selva e trazidos acorrentados em um navio para os EUA) e também nos diálogos sofisticados sobre o cinema alemão: são momentos de irrupção no filme de uma voz crítica sobre a cultura. De certo modo, essas duas passagens atualizam em tom sóbrio a pseudo-crítica sexista e vulgar à *Like a Virgin*²¹, proferida pelo personagem Mr. Brown (representado pelo próprio Tarantino) na famosa primeira cena de *Cães de Aluguel*, onde os assaltantes conversam banalidades numa lanchonete. Em *Cães de Aluguel*, o comentário crítico está a serviço da personagem. Em *Kill Bill* e *Bastardos*, as personagens tornam-se porta-vozes de uma voz autoral que invade a superfície do filme para expressar sua visão sobre a cultura.

Encontramos em *À Prova de Morte* uma homenagem ao formato popular de exibição de filmes apelativos (violência e sexo) em seções seguidas, popular nos EUA dos anos 70 e conhecido como *Grindhouse*. O filme foi planejado para ser exibido em uma versão mais curta conjuntamente com *Planeta Terror*, de Robert Rodriguez, mas a reedição do formato duplo não agradou ao público. *À Prova de Morte*, em sua versão integral lançada no Brasil independentemente de *Planeta Terror*, é um ótimo filme de péssima reputação. É o Tarantino que quase ninguém viu e todo mundo detestou, uma obra supostamente menor achatada entre os grandiloquentes *Kill Bill* e *Bastardos*, que termina de um modo

²⁰ Ver no próximo capítulo uma discussão sobre a importância do mito do super-herói na cultura e, em particular, no cinema norte-americanos.

²¹ Segundo a fala do personagem, a letra romântica da famosa música de Madonna expressaria nas entrelinhas as experiências sexuais de uma mulher ao se relacionar com um parceiro possuidor de um órgão sexual desmedido.

desconcertantemente abrupto, com um plano congelado logo após as meninas espancarem Stunt Man Mike — uma referência aos finais de antigos filmes de kung-fu, que costumavam encerrar com uma imagem congelada e uma trilha musical triunfalista, logo após a morte do vilão pelos heróis.

Tarantino mistura, em uma intertextualidade vertiginosa, os códigos dos filmes de perseguição em carros (*car chase*) e dos filmes de psicopata assassino de mulheres (*slasher films*): é seu filme mais visceralmente comprometido com a sexualidade e a violência típicas do *exploitation* (cf. nota de rodapé nº 5). Um dos elementos estruturais dos *slasher* são as cenas de conversas de cunho sexual entre as moças que serão perseguidas e retalhadas pelo maníaco (o assassinato remetendo simultaneamente à loucura do maníaco e a uma punição da moral social). Tarantino transforma o que seriam cenas passageiras em quase todo o material do seu filme. *À Prova de Morte* é, portanto, um filme de “garotas poderosas” conversando “abobrinha e sacanagem”. É talvez o filme no qual Tarantino levou sua poesia do diálogo irrelevante às suas últimas consequências²².

Além disso, em meio a um aparente descuido formal (para emular filmes de baixo orçamento dos anos 70) temos pequenas pérolas, como por exemplo, um espetacular plano sequência de 7 minutos em torno de uma mesa com mulheres jogando conversa fora, que é puro balé, além de uma auto-anti-referência à cena inicial de *Cães de Aluguel* em que homens falam em torno de outra mesa, filmada com uma câmera em igual movimento circular. Essa intrarreferência anti-machista demarca uma série de rearranjos de gênero que buscam evitar e denunciar o sexismo implícito nos filmes de psicopatas de estrada: a mulher sexualizada como vítima preferencial, o homem sem rosto que busca puni-las penetrando seus corpos com armas etc.

²² Infelizmente as legendas não traduzem a musicalidade dos diálogos e lendo perdemos certas sutilezas de interpretação.

A impotência como motivação subliminar do psicopata assassino de mulheres no cinema é uma leitura psicanalítica comum, mas poucas vezes isso foi tão bem explicitado no próprio filme como na cena da dança em *À Prova de Morte*: a garota dança sedutoramente para o maníaco, que só conseguirá reagir mais tarde, com violência extremada. Contudo, na segunda parte do filme, mais farsesca, o próprio psicopata será vítima das mulheres que tentou ameaçar. Trata-se de um exemplo de como Tarantino passa a usar de modo cada vez mais explícito o jogo intertextual de evocação e desconstrução de paradigmas genéricos com objetivos políticos: empoderamento das tradicionais vítimas (mulheres, negros, judeus) e ridicularização dos algozes na ficção.

Como veremos mais detalhadamente no capítulo seguinte, na obra de Tarantino, o meio da ação política não é a “crítica da realidade”, mas a reversão dos lugares comuns de poder no cinema de gênero. Tal reversão é operada tendo o cinema como meio, seja porque as garotas vingativas de *À Prova de Morte* sejam dublês de filmes de ação, ou porquê Hitler morrerá metralhado por um judeu disfarçado de cineasta numa sala de exibição em chamas, em *Bastardos Inglórios* (filme sobre o qual nos deteremos na seção 5).

Em diferentes graus, todos os filmes de Tarantino dialogam com o gênero *western*, mas apenas *Django Livre* é um *western* em sentido pleno. Seu título é tomado de empréstimo do clássico *western* italiano *Django* (1966), dirigido por Sergio Corbucci e estrelado no papel título por Franco Nero, que faz uma breve aparição no filme de 2012. Por seu sucesso, o *Django* original tornou-se uma quase franquia. Inúmeros filmes receberam esse título, mesmo nada tendo a ver com o personagem original. De certo modo, sem relação com a trama original e transformando o personagem título em um escravo em fuga, Tarantino reconhece seu filme numa linhagem bastarda de cópias de cópias.

As referências aos *blaxploitation movies* são igualmente evidentes, a começar pela presença incontornável de um herói negro como protagonista de um *western*. A própria escolha deste gênero para abordar a temática da escravidão nos EUA é estranhamente rara

no cinema norte-americano, por isso, quando Django surge na cidade montado a cavalo, não se trata de um escândalo apenas dentro do filme, é um evento que denuncia, pelo ineditismo, o racismo do próprio gênero cinematográfico. Outra citação explícita ao *blaxploitation*, está no nome da esposa do protagonista. Broomhilda von Shaft fora escrava de uma família alemã, que a batizara em referência ao mito germânico de Brunnhilde e Siegfried, de cujo arcabouço deriva o próprio núcleo da trama de *Django*: como Siegfried, o protagonista deve salvar sua amada do inferno. Mas o que nos chama a atenção aqui é o “von Shaft”, referência direta ao protagonista negro de inúmeros filmes de ação popular nos anos 70, John Shaft. De certo modo, Tarantino parece propor dentro do mundo possível da ficção uma nova filiação para o herói negro Shaft, traçando sua ascendência até o casal Django e Broomhilda.

Vê-se que o cineasta não apenas toma de empréstimo elementos de outros textos, ele parece querer invadi-los e reescrevê-los, o que demonstra como sua relação com a intertextualidade é bem mais dialética do que se pensa normalmente.

3.1.1 Filmes palimpsestos

O crítico literário francês e teórico da literatura Gérard Genette propôs a imagem do palimpsesto como paradigma de uma criação literária que se baseia na releitura e na reescrita, imagem mais que adequada para situarmos a obra de Tarantino:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode

sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. [...] Quem ler por último lerá melhor. (GENETTE, 2006, p. 5)

O palimpsesto, ou hipertexto, seria na verdade um caso de uma problemática maior, que Genette denomina a “trasntextualidade”. Esta se organizaria, segundo o autor em cinco tipos: (1) “intertextualidade”; (2) “paratexto”; (3) “metatextualidade”; (4) “hipertextualidade” e (5) “arquitextualidade”.

A intertextualidade é caracterizada por Gérard Genette pela co-presença de dois ou vários textos, ou seja, a presença efetiva de um texto em outro. Tais relações podem se estabelecer de três formas distintas: (i) citação, forma mais explícita de intertextualidade (com aspas, com ou sem referência precisa); (ii) plágio, forma menos explícita e menos canônica é um empréstimo não declarado; e (iii) alusão, caracterizado por um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e outro. Encontramos em Tarantino uma profusão de citação e alusões, como vimos, mas plágio propriamente dito não.

O paratexto apresenta uma relação menos explícita e mais distante da obra, constituída pelo conjunto apresentado em uma obra literária como, por exemplo: o título, o subtítulo e os intertítulos. Tarantino faz uso intenso desses recursos como meio de referência. Bastaria lembrar as tipologias empregadas em seus títulos como referências a outros filmes e gêneros. A deterioração intencional da imagem em *À Prova de Morte*, também pode ser compreendida como paratexto que remete a filmes populares que tiveram a película desgastada em incontáveis exhibições.

A architextualidade é de caráter taxonômico, determinando o status genérico de um texto. Geralmente, essa relação está presente no título ou subtítulo da obra como, por exemplo: Poesias, Ensaios, Novela. Implicitamente, toda obra de Tarantino é um “filme narrativo ficcional” como classe geral, mas praticamente todos os seus títulos ressoam

alusões a gêneros e subgêneros, como é explícito pelo emprego do termo “Django”, em *Django Livre*.

A metatextualidade é um comentário que une um texto a outro do qual ele fala, sem citá-lo, necessariamente e, em alguns, casos sem nomeá-lo. Seriam exemplos aqui as referências aos filmes alemães e a *King Kong* em *Bastardos Inglórios*, bem como o extenso comentário crítico a mitologia do Superman, em *Kill Bill Vol.2*.

Com o termo hipertextualidade (ou “texto palimpsesto”) Genette procura concernir relações complexas entre um texto B (hipertexto) a um texto A (hipotexto), do qual ele brota. O hipertexto é todo texto derivado de um texto anterior. Tal relação se estabelece por dois tipos de processos o de transformação simples, ou direta, e o de transformação indireta, ou imitação. Compreende-se transformação simples como o processo em que um texto B, apesar de não citar o texto A, não poderia existir sem o texto A. Segundo Genette, a *Eneida* e *Ulisses* são exemplos de hipertextos oriundos de um mesmo hipotexto: a *Odisséia*. A transformação que conduz a *Odisséia* a Ulisses pode ser descrita como uma transformação simples, ou direta: aquela que consiste em transportar a ação da *Odisséia* para Dublin do século XX. A transformação que conduz da *Odisséia* a *Eneida* é mais complexa e mais indireta, pois Virgílio não transpõe de Ogígia a Cartago e de Ítaca ao Lácio, a ação da *Odisséia*: ele conta uma outra história completamente diferente, mas, para fazê-lo, se inspira no modelo estabelecido por Homero na *Odisséia*, imitando-o. A transformação indireta, ou imitação exige a constituição prévia de um modelo de competência genérico, extraído de uma *performance* única, e capaz de gerar um número indefinido de *performances* miméticas.

Neste cenário, todo filme de Tarantino é um hipertexto derivado por transformações e imitações sucessivas de hipotextos imemoriais.

E a Hipertextualidade? Ela também é um aspecto universal da literalidade: é próprio da obra literária que, em algum grau e segundo as leituras, evoque alguma outra e, nesse sentido, todas as obras são hipertextuais. (GENETTE, 2006, p. 18)

A afirmação de que todo texto é um hipertexto aproxima a teoria de Genette da teoria de Bakhtin ao postular a não existência de uma consciência germinada dentro de um único indivíduo, pois, segundo o autor, o signo é um fenômeno do mundo, pertence à experiência exterior. “Da mesma forma posso buscar em qualquer obra os ecos parciais, localizados e fugidios de qualquer obra anterior” (GENETTE, 2006, p. 18). Ainda segundo o autor,

[...]toda situação redacional funciona como um hipertexto em relação à precedente, e como um hipotexto em relação à seguinte. Do primeiro esboço à última correção, a gênese de um texto é um trabalho de auto-hipertextualidade. (GENETTE, 2006, p. 40)

Mas se tudo é hipertextualidade, como situar a obra de um cineasta como Tarantino?

3.2 A POÉTICA DA INTERTEXTUALIDADE

Seria possível resolvermos a questão da intertextualidade em Tarantino classificando-o dentro de uma tendência pós-moderna no cinema contemporâneo? Não estaria o cinema norte-americano em permanente jogo lúdico com a citação intertextual desde que os cineastas George Lucas e Steven Spielberg conseguiram sucesso sem precedentes, revisando os filmes de aventura de suas infâncias? E antes disso, não seria a revisão moderna promovida pela *nouvelle vague* francesa nos anos 60, uma desconstrução intertextual do cinema clássico americano?

Para situarmos com precisão a questão da intertextualidade no cinema de Tarantino, precisaremos nos deter em questões teóricas de base.

3.2.1 Qual pós-modernidade?

Apesar de as teorias sobre o pós-moderno não gozarem de unanimidade conceitual, muito do que elas comportam pode nos ajudar a esclarecer como o cinema de Tarantino se constitui e é recebido pela crítica.

Para muitos teóricos, pós-moderno refere-se a uma condição histórica que determina razões para o fim da modernidade (definida como um período vagamente identificável a partir da revolução industrial ou do iluminismo). Lyotard (1998) vê a modernidade como uma condição cultural caracterizada por uma constante mudança em direção ao progresso e a pós-modernidade como sua consequência: o momento em que a mudança constante se tornou o *status quo* e a noção de progresso ficou obsoleta. Umberto Eco (1985), um autor que usa o conceito com cautela, reconhece que os teóricos do pós-modernismo conseguiram sistematizar algumas ideias que passaram a ser largamente aceitas a partir da década de 60: (i) o reconhecimento de que um texto podia apresentar um enredo mesmo sob a forma de citações de outros enredos; (ii) a percepção de que a citação poderia ter um caráter menos comercial do que os originais citados; (iii) e a quebra do paradigma de que um texto “agradável” seria necessariamente comercial e desprovido de valor estético, rompendo com a barreira entre arte e divertimento.

Cruz (1997) acredita que o pós-moderno pode ser entendido como uma mudança radical na forma como os textos são produzidos e interpretados. Algumas narrativas contemporâneas — histórias sem fim definido que constantemente se desdobram em outras histórias — põem em xeque a clássica distinção entre criador e criatura e dissolvem os espaços entre autor, texto e leitor. Nos textos pós-modernos, o leitor adquire o status de autor na medida em que cada história passa a conter chaves para uma “multiplicidade de leituras, onde a interpretação constitui verdades individuais sem um centro” (CRUZ, 1997, p. 2). Nesse cenário, já não há mais garantia de que o autor esteja na origem da obra.

Eco (2003) identifica e descreve quatro características comumente associadas às narrativas pós-modernas, e que facilmente associaríamos à obra de Tarantino: metanarratividade, dialoguismo, *double coding* e ironia intertextual. O autor argumenta que estes não são fenômenos extraordinários, mas costumeiros na história da arte, embora em cada época possam ser explicadas de modo diferente. A metanarratividade, como reflexão que o texto faz sobre si mesmo ou como a intromissão do autor ao refletir sobre o que está contando e mesmo convidando o leitor a compartilhar suas reflexões, precede em muito o pós-moderno, apesar de ser uma estratégia que se faz presente com mais insistência em textos contemporâneos. O dialoguismo [*sic*] (citação intertextual explícita) pode ser encontrado mesmo em Dante e, portanto, “não é nem virtude nem vício pós-moderno, ou não teria sido possível a Bakhtin falar a seu respeito com tanta antecendência” (ECO, 2003, p. 200). O *double coding* seria a característica de uma obra que consegue agradar a públicos diversos, por conseguir empregar ao mesmo tempo códigos estéticos sofisticados e populares. Ao fundirem o comercial e o erudito, essas obras são comumente chamadas hoje de “*best-seller* de qualidade”. Mas, afirma Eco, o *best-seller* de qualidade é um fenômeno muito antigo: certamente assomam-se ao grupo dos textos que agradaram ao gosto popular de suas épocas: a *Divina comédia*, as peças de Shakespeare, a *Eneida*, *Dom Quixote* e outras inúmeras obras hoje vistas como eruditas. Por fim, também antiga é a ironia intertextual, uma forma de citação que, diferentemente do *double coding*, só pode ser reconhecida por um leitor sofisticado — diante dela o leitor ingênuo está excluído do jogo interpretativo, a não ser que, instigado por encontrar algo “estranho” no texto, parta para a busca do sentido perdido.

Eco (1985) acredita que o pós-moderno deva ser entendido como uma categoria meta-histórica, reconhecível em movimentos estéticos de diversas épocas. Cada período histórico poderia ter seu próprio ciclo pós-moderno, depois de superada a crise ensejada

pela ruptura com a tradição, representada pela vanguarda moderna. Eco descreve assim um modelo ideal que vai da tradição, passa pela vanguarda e culmina no pós-moderno:

[Chega-se a conclusão de que] O passado nos condiciona, nos oprime, nos ameaça. A vanguarda histórica (mas aqui eu entenderia vanguarda também como categoria meta-histórica) procura ajustar contas com o passado. “Abaixo o luar”, *slogan* futurista, é um programa típico de toda vanguarda [...]. A vanguarda destrói o passado, desfigura-o [...]; depois a vanguarda vai mais além, destrói a figura e em seguida, a anula, chegando ao abstrato, ao informal, à tela branca, à tela queimada; em arquitetura, será a condição mínima do *curtain wall*, o edifício como coluna, puro paralelepípedo; em literatura, será a destruição do fluxo do discurso, até à colagem à maneira de Burroughs, até ao silêncio ou à página em branco [...]. Mas chega um momento em que a vanguarda (o moderno) não pode ir mais além [...]. A resposta pós-moderna ao moderno consiste em reconhecer que o passado, já que não pode ser destruído porque sua destruição leva ao silêncio, deve ser revisitado: com ironia, de maneira não inocente. (ECO, 1985, p. 56-57)

Esse movimento é identificável também no campo cinematográfico. O cinema conseguiu se estabelecer como linguagem autônoma a partir de um longo percurso que tem início em fins do século XIX, com a invenção do cinematógrafo. O diretor americano D.W. Griffith é um marco fundamental dessa história, pelo modo como conseguiu amplificar o efeito dramático de suas obras, através do uso calculado de enquadramentos variados e montagem que afastavam o cinema narrativo de uma tradição teatral e o aproximavam de procedimentos discursivos típicos da literatura, alegadamente inspirados em Charles Dickens (EISENSTEIN, 2002). Na segunda década do século XX, com Griffith, costuma-se situar a origem de um modo clássico de fazer cinema de ficção, cujo apogeu seria representado pela obra de Alfred Hitchcock (XAVIER, 2003). A partir da década de 50, mas em especial da década de 60, os procedimentos clássicos começam a ser sistematicamente questionados por movimentos como o neo-realismo italiano, a *nouvelle vague* francesa e o cinema novo brasileiro. Surge, nesse período, uma fase de radical desconstrução, moderna, experimental e de vanguarda, que só será superada a partir dos anos 70, quando tanto a

linguagem moderna quanto a linguagem clássica passam a ser reintegradas como acervo comum à disposição dos realizadores. O cinema que surge então, dito pós-moderno, baseia-se na não ingenuidade da representação e no reconhecimento da necessidade de constante referência ao passado, seja pela citação intertextual, seja pela homenagem explícita.

Em especial no contexto hollywoodiano, David Bordwell (2006) afirma que a partir dos anos 60, os jovens diretores formados não mais na prática, mas nas recentes faculdades de cinema foram obrigados a confrontar o fantasma de não poder dizer nada de novo no cinema, pois tudo de relevante já teria sido produzido pelos mestres do passado. Bordwell chama isso de *belatedness*, a síndrome de ter chegado tarde demais num determinado lugar. Esses jovens realizadores se viram compelidos à constante citação ou a ocuparem os poucos nichos que os mestres haviam deixado intocados.

Em variados graus e formas, o cinema dos anos 70 até hoje não pode ser concebido sem o paradigma da citação intertextual consciente, chamemos ou não isso de pós-moderno. Entretanto, talvez seja possível dizer que, a partir dos anos 90, o cinema de Tarantino anuncia um ponto de inflexão. Sua obra testemunha, não o lamento de não ter nada mais a dizer, nem o peso de reverenciar os mestres, mas o prazer sem limites de vagar à deriva entre as referências infinitas da cultura de massa. Essa tendência se faz presente na obra de praticamente todos os realizadores contemporâneos, mas nenhum outro a levou tão longe e de modo tão sistemático quanto Tarantino.

3.2.2 O autor na intertextualidade

O termo “intertextualidade” foi cunhado por Julia Kristeva (1974) para afirmar que a interpretação de um texto não é um fenômeno que se dá entre sujeitos (leitor e autor), mas entre textos, compreendidos como entidades semióticas. Essa acepção estruturalista, contudo, nos impede de compreender plenamente a relação entre autoria e intertextualidade que precisamos estabelecer com Tarantino. A semiótica textual de Umberto Eco, nos parece

mais frutífera para nossos fins, por permitir situar a relação de textos (escritos, pictóricos, audiovisuais etc), leitores, autores e intertextualidade em outros termos.

Um filme é um texto como qualquer outro e precisa de alguém que o ajude a funcionar. Esse aspecto é especificamente evidente em filmes narrativos. Em *Seis passeios pelos bosques da ficção* (1994), Eco utiliza “bosque” como metáfora para textos narrativos em geral e “passeios” para ilustrar a atividade cooperativa do leitor. Inspirado em Borges, o bosque textual é um jardim de caminhos que se bifurcam, um espaço virtual onde o leitor é convidado a se deslocar (navegar) constantemente. Segundo a concepção estética de Eco, há bosques de caminhos muito delineados que convidam o leitor a um passeio direto e sem surpresas. Mas há também aqueles onde as trilhas são labirínticas e o leitor é estimulado a criar percursos inusitados — *Finnegans Wake* de James Joyce seria um paradigma deste modelo na literatura, *Cidade dos Sonhos*, de David Lynch um exemplo no campo do cinema (OLIVEIRA, 2011).

Retomando a metáfora do labirinto das referências, podemos então acrescentar que os filmes de Tarantino se constituem também como “bosques intertextuais”.

Para Eco, produzir um texto é atuar (conscientemente ou não) segundo uma estratégia que inclui as previsões dos movimentos do outro, mesmo quando não se espera que o leitor exista enquanto sujeito real:

Para organizar a própria estratégia textual, um autor deve referir-se a uma série de competências [...] que conferem conteúdo às expressões que utiliza. Deve assumir que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo do seu leitor. Por conseguinte, deverá prever um Leitor-Modelo capaz de cooperar na atualização textual como ele, o autor, pensava, e de se mover interpretativamente tal como ele se moveu generativamente. (ECO, 1984, p. 58)

Na semiótica de Eco, o leitor-modelo é uma instância virtual prevista pela estratégia textual e, portanto, não se confunde com indivíduos reais, os chamados leitores empíricos.

O leitor-modelo é uma competência enciclopédica (sintática, semântica, pragmática e intertextual) mínima, “um tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (1994b, p. 15). O leitor empírico é o indivíduo de carne e osso que toma o texto em mãos para realizar a leitura — ele pode ler de várias formas e está livre para utilizar “o texto como um receptáculo de suas paixões, as quais podem ser exteriores ao texto ou provocadas pelo próprio texto” (ECO, 1994, p. 14).

Uma abordagem simplista deste conceito poderia nos levar à falsa conclusão de que, para a semiótica, o texto cria o leitor e concomitantemente “determina” sua própria e unívoca interpretação. Todavia, o leitor-modelo de Eco não equivale a uma “leitura”. Ele é um “conjunto de condições de felicidade textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas a fim de que um texto seja plenamente atualizado no seu conteúdo potencial” (ECO, 1984, p. 65). O leitor-modelo nasce com o texto, é um conjunto de instruções textuais apresentadas pela manifestação linear do texto. Ele se configura como ponto virtual sobre o qual um leitor empírico precisa se posicionar para conseguir “ver” o texto e completar suas lacunas de modo coerente. Quando, por exemplo, na abertura de *Bastardos Inglórios* surge a cartela “Era uma vez... na França ocupada”, o filme está instruindo seu leitor-modelo para se afastar de qualquer pretensão de realismo histórico.

Segundo Eco, um texto pode prever inúmeros leitores-modelo, mas todo texto prevê ao menos dois: o leitor de primeiro nível, ou ingênuo, e o leitor de segundo nível, ou crítico. O leitor de primeiro nível é aquele que, capturado pela estratégia textual, não percebe estar sendo conduzido por artifícios expressivos para uma determinada experiência interpretativa. Por outro lado, quando o leitor empírico é capaz de identificar o modo como a estratégia textual tenta capturá-lo, temos a leitura crítica.

Nesse aspecto, os filmes de Tarantino preveem igualmente esses dois leitores: um de primeiro-nível é capturado por uma narrativa envolvente que se dá num mar de referências às quais ele não domina plenamente, o outro, de segundo-nível, não apenas é capaz de

detectar as referências intertextuais por conhecer as obras citadas, mas igualmente entende como a estratégia textual é capaz de capturar e satisfazer o leitor de primeiro nível. E eis uma chave de extremo interesse: apesar da profusão intertextual, o espectador “básico” de Tarantino não precisa conhecer nenhuma de suas referências para desfrutar do seu filme. Aliás, a maioria dessas referências a gêneros e filmes periféricos são completamente desconhecidas da massa dos espectadores contemporâneos. Por outro lado, a constante insinuação da presença de referências é um estímulo para que o leitor ingênuo se interesse por conhecer mais sobre aquilo a que os filmes aludem. Sendo assim, o filme torna-se ele mesmo um estímulo a que o leitor ingênuo se torne leitor crítico, a partir da familiarização com um mar de obras cinematográficas que desconhecia antes.

Mas quem controla a estratégia textual de um filme, o diretor/autor? Da mesma maneira como fez com o leitor, Eco também diferencia o autor empírico de um autor-modelo. Para a semiótica, o autor empírico de um texto deve (mesmo que inconscientemente) formular uma hipótese de leitor-modelo. Por sua vez, também o leitor empírico, como sujeito concreto dos atos de cooperação, precisa delinear uma hipótese de autor (modelo) deduzindo-a dos dados da estratégia textual. O autor-modelo é o sujeito oculto e virtual da estratégia textual, tal qual o leitor empírico o supõe. Como todo texto pressupõe e procura construir um leitor (modelo) para funcionar, os leitores (empíricos) são estimulados a identificar por detrás deste mecanismo de chamado à cooperação uma intencionalidade subjetiva concreta. O autor é uma resposta do leitor à sua própria indagação: quem escreveu esse texto e o que pretendia que eu entendesse através dele? Para a semiótica, nada garante que a resposta encontrada pelo leitor empírico coincida com as intenções e desejos de quem efetivamente produziu o texto — até porque um autor empírico habilidoso pode escrever de forma a levar os leitores empíricos a conclusões equivocadas. Portanto, as especulações sobre a “psicologia” do autor empírico (e por

correlato sobre a do leitor empírico) não pertencem ao campo da semiótica (ECO, 1984), nem ao da presente pesquisa.

O cinema é uma das áreas de produção cultural que tornam a questão da autoria extremamente problemática, o que faz dele um terreno privilegiado para identificarmos a pertinência do conceito de autor-modelo proposto por Eco. Diferente da feitura de um romance, onde geralmente podemos identificar um único ser humano como criador do texto, os filmes envolvem em sua produção vários profissionais diferentes além da figura do diretor: de atores a cinegrafistas, de produtores a roteiristas. É inegável que todos esses profissionais, em diferentes graus, contribuem para o resultado criativo final da obra cinematográfica.

Nesse sentido, mesmo no chamado “cinema de arte”, há uma imprecisão fundamental quando atribuímos determinada mensagem à exclusiva intencionalidade autoral de sujeitos concretos chamados Hitchcock, Woody Allen ou Glauber Rocha. Não se trata aqui de negar a influência regencial ou a genialidade pessoal do diretor, mas de, seguindo Eco, percebermos que desde a perspectiva do leitor a autoria é sempre uma suposição de responsabilidade sobre uma estratégia estética identificável a partir da obra.

Nesse sentido, quando nos referimos aqui a Tarantino, não estamos pretendendo realizar nenhuma inferência do tipo psicológica ou biográfica. Tarantino nos interessa como “nome-fantasia” de uma estratégia textual que reconhecemos em seus filmes, enquanto leitores críticos de sua obra.

3.3 TARANTINO, AUTOR DO QUIXOTE

As coberturas jornalísticas costumam atribuir a tendência intertextual em Tarantino ao fato de ele ter passado parte da adolescência como funcionário de uma videolocadora nos anos 80. A imagem é realmente forte: um jovem sem educação formal em cinema, aprende

a fazer filmes surpreendentes perdido em um labirinto de VHS. Não é de surpreender que este realizador usasse como matéria prima de sua própria obra pedaços de outros filmes, realizando a melhor expressão da fantasia pós-moderna no cinema. A história da videolocadora como espaço de “nascimento do autor” tem força poética, mas já foi desmentida inúmeras vezes pelo próprio Tarantino. Evidentemente, na origem da sua produção está uma cultura fílmica eclética ímpar, que abrange dos cânones clássicos às produções de apelo popular que só encontravam espaços de exibição em pardieiros, entretanto tal conhecimento não foi desenvolvido na videolocadora, mas já era um acervo prévio que inclusive possibilitou que ele conseguisse aquele trabalho.

Curiosamente, este falso mito de origem de Tarantino nos remete a outro relativo a um autor que, no campo da literatura, tornou-se sinônimo de intertextualidade e pós-modernidade. O argentino Jorge Luis Borges cultivava a narrativa de ter apreendido tudo sobre literatura numa infância encerrada na biblioteca familiar. Uma criança perdida entre livros, outras entre filmes, dois autores que transformaram o acervo da cultura em terreno de jogo intertextual.

Guardado o devido respeito às especificidades e ao engenho de cada um, vejamos se uma rápida digressão através de Borges pode nos revelar um caminho possível no labirinto de Tarantino.

3.3.1 Pierre Menard como paradigma

Em 1944, Jorge Luis Borges lança *Ficções* (2007), coletânea de narrativas curtas que contém alguns de seus trabalhos de maior repercussão, como “A Biblioteca de Babel” e “O Jardim das Veredas que se Bifurcam”. Entre estes encontra-se “Pierre Menard, Autor do Quixote”, um pequeno conto heterodoxo que nos interessa aqui pelo modo como Borges antecipa com fina ironia problemas que nos concernem nesta pesquisa.

Dissemos narrativa heterodoxa porque “Pierre Menard, Autor do Quixote” não corresponde às normas clássicas do conto ficcional, tratando-se de uma narrativa na forma de paródia de ensaio literário. O narrador se manifesta como um intelectual pedante, indignado com o tratamento que seu recém falecido amigo, o fictício e obscuro literato francês Pierre Menard, viria recebendo da crítica especializada: “Dir-se-ia que ainda ontem nos reunimos perante o mármore final, em meio aos ciprestes infaustos, e já o Erro trata de empanar-lhe a memória...” (BORGES, 2007, p. 34). O texto prossegue como desagravo a revelar o gênio por detrás da alegada mediocridade.

O pseudo-crítico-narrador começa pela enumeração de parques escombros de uma “obra visível” do falecido autor, cuja irrelevância e falta de consistência evidentes são denegadas: um esparso soneto simbolista, algumas monografias patéticas, artigos e traduções irrelevantes, listas anódinas, como a de versos cuja eficácia se devia à tradução.

Porém, conclui o narrador, é em outro local, mais recôndito e ignorado, que se deve buscar o brilho de Menard. E eis que o pseudo-crítico emprenha-se em trazer à luz e valorar uma suposta obra subterrânea, heroica, sem-par e inconclusa: “Essa obra, talvez a mais significativa de nosso tempo, consta do capítulo IX e do XXXVIII da primeira parte do *Dom Quixote* e de um fragmento do capítulo XXII.” (p. 37). Menard vinha laboriosamente reescrevendo, letra a letra, pontuação a pontuação, o texto de Cervantes. Reescrita radical, que recusava a citação e o pastiche, um repúdio a “carnavais inúteis” presentes em textos literários que costumavam atualizar obras clássicas em contextos contemporâneos. “Ele não queria compor outro *Quixote* — o que seria mais fácil — mas o *Quixote*.” (p. 38). Menard tinha ciência que seu propósito era “meramente assombroso”.

O pseudo-crítico-narrador interpreta naquilo que uma visão desatenta reconheceria como o plágio bruto de Menard a presença de um espírito criador cuja originalidade rivalizaria com a de Cervantes. Este teria sido um autor ingênuo em seu tempo, Menard seria hoje um artista consciente e senhor de seus artifícios:

[...] o fragmentário *Quixote* de Menard é mais sutil que o de Cervantes. Este, de uma forma tosca, opõe as ficções cavaleirescas à pobre realidade provinciana de seus país; Menard escolhe como “realidade” a terra de Carmen durante o século de Lepanto e Lope. (BORGES, 2007, p. 41)

O pseudo-crítico chega a comparar passagens idênticas dos textos de Cervantes e Menard para obter conclusões diversas, sempre laudatórias a este último. A lógica da operação é evidente: um leitor contemporâneo, ao interpretar um texto em sua literalidade, não pode ignorar seu contexto de produção. O conto de Borges é uma fantasia ficcional sobre esse fato linguístico, e disso deriva sua premissa semiótica enquanto um condicional contrafactual, em sentido semiótico: como deveria ser interpretado por um leitor contemporâneo o texto do *Quixote*, se tivesse sido escrito hoje e não no século XVI? Lido como um texto atual, o *Quixote* plagiado de Menard produziria efeitos interpretativos diversos daqueles obtidos por um romance originário do século XVI, e o narrador atribui tais efeitos a uma intencionalidade autoral consciente.

Na superfície ingênua do conto, o finado autor (Menard) está postulado na origem da criação, ele é senhor dos efeitos de sentido. Contudo, percebe-se que no texto de Borges a autoria está reconhecida ironicamente como a reificação ilusória e tardia de uma intencionalidade subjetiva atribuída a um jogo intertextual “criado” pelo leitor (o crítico que escreve a homenagem): o autor seria um produto da leitura, não seu indutor. Desvelada a ironia do texto borgiano, a autoria estaria ali ficcionalizada como um efeito da interpretação textual e não uma entidade psicológica concreta anterior, capaz de determinar sentidos. Em última instância, autor e leitor (leitura) se equivalem no labirinto da intertextualidade quando encarada como jogo.

Menard é encarnação ficcional de uma técnica de leitura empregada pelo próprio Borges neste e em outros inúmeros trabalhos. Menard é umas das máscaras de Borges:

Menard (talvez sem querer) enriqueceu mediante uma técnica nova a arte detida e rudimentar da leitura: a técnica do anacronismo deliberado e das

atribuições errôneas. Essa técnica de aplicação infinita nos insta a percorrer a *Odisseia* como se fosse posterior à *Eneida* e o livro *Le Jardin du Centaure* de madame Hanri Bachelier como se fosse de madame Hanri Bachelier. Essa técnica povoa de aventura os livros mais pacatos. Atribuir a Lois-Ferdinand Céline ou a James Joyce a Imitação de Cristo não será uma renovação suficiente desses tênues conselhos espirituais? (BORGES, 2007, p. 45)

O conto de Borges, travestido como paródia de ensaio retificador sobre um autor cuja obra maior não passa de uma cópia literal de um texto clássico, reverbera não apenas no conteúdo, mas na própria forma, os problemas inerentes à intertextualidade. E neste contexto, não nos é indiferente que o texto copiado por Menard seja o *Quixote*, um romance sobre um leitor que se perdeu de sua sanidade entre os livros de sua própria biblioteca. Sabe-se que não apenas o romance de Cervantes serviu de base para inúmeras reescritas, traduções e sequências no decorrer da história, ele mesmo é passível de ser lido como uma paródia dos romances medievais de cavalaria. A escolha do *Quixote* como texto plagiado não é ingênua e subjaz a ela um comentário irônico de Borges sobre a originalidade absoluta de qualquer obra de arte, até mesmo dos clássicos. *Pierre Menard, Autor do Quixote* evidencia a leitura como jogo remissivo infinito entre textos, onde aquilo que tradicionalmente se reconhece como original se revela desde sempre como cópia da cópia da cópia... “Simulacros”, diria Deleuze (1974). “Simulações”, acrescentaria Baudrillard (1988).

Borges antecipou em seu conto problemas que se tornariam epicentros de discussões críticas da segunda metade do século XX até hoje: (i) o autor como leitor-operador de uma leitura transtextual, (ii) a criação do novo a partir da evocação das cópias e (iii) a complexa situação da autoria em um contexto onde a intertextualidade tangencia perigosamente o plágio. São todas questões que se confundem com aquilo que se costumou nomear pós-modernidade no âmbito das artes. De fato, ao falar ficcionalmente sobre um “autor morto”, Borges é um dos primeiros a abordar de modo crítico a “morte do autor” e suas implicações.

Não seria então Pierre Menard uma boa metáfora para pensarmos a questão da autoria na obra cinematográfica de Quentin Tarantino, cuja propensão compulsiva à intertextualidade costuma ser reconhecida como a melhor expressão da pós-modernidade no cinema?

Jorge Luis Borges é um dos autores paradigmáticos do pós-moderno na literatura. Sua obra é repleta de inesgotáveis referências à cultura universal, que Borges assimilou em sua atividade compulsiva de leitor. O mito original do “personagem” Borges é o de uma criança isolada do mundo, que cresceu quase sozinha na biblioteca de seu pai, cujos livros consumia de modo indiscriminado e voraz. Quentin Tarantino, autor paradigmático do pós-moderno no cinema, também possui seu mito de origem: ter sido um jovem *nerd* que passou a adolescência em uma videolocadora, assimilando toda a cultura pop contemporânea através dos filmes que assistia de modo indiscriminado e voraz. Respeitadas as inúmeras diferenças que separam esses dois personagens, talvez seja possível afirmar que Tarantino tem feito no cinema o que Borges fez na literatura: transformar a ficção em terreno de um jogo infinito, um labirinto de releituras e referências brilhantemente construído do qual o espectador/leitor não pode nem deseja sair.

Mas voltemos a uma questão seminal. O que a analogia com o paradigma de Menard evidencia sobre Tarantino é que este igualmente cópia obras que já são em si cópias de cópias. Tarantino produz simulacros a partir de simulacros. Os diretores aos quais ele remete insistentemente são todos eles menardianos também: Sergio Leone relê o *western* americano, Brian De Palma revisita Hitchcock, John Woo recria filmes de ação com artes marciais, Godard e Melville desconstroem e reconstroem o cinema clássico hollywoodiano.

Tarantino refere constantemente a subgêneros que já são em si derivações de outros gêneros formais: o *spaghetti western*, os filmes *exploitation*. São práticas cinematográficas que se baseavam na imitação de um modelo original hollywoodiano, mas que precisavam reinventá-los para atingir o gosto popular, num contexto precário de produção, sem apoio

de grandes estúdios e sem a presença de grandes astros do *star-system*. Para Tarantino, os excessos formais e financeiros tendem sempre a engessar a indústria cinematográfica. O cinema que se reinventa livremente só pode ser encontrado nas margens, na periferia, e às vezes em pardieiros exibindo *Grindhouses*.

Nesse sentido, é um equívoco reduzir a produção deste cineasta à citação intertextual pós-moderna em sentido redutor, marcada pela “falta de profundidade e superficialidade”, como afirma Pericás (2014). Mais correto seria perceber como Tarantino inscreve constantemente sua obra numa longuíssima linhagem menardiana cinematográfica, promotora de uma permanente ampliação lúdica e consciente dos limites do seu meio expressivo. Uma tradição que só pode ser relacionada à paródia se entendermos esta expressão como “imitação com diferença crítica” (HUTCHEON, 2000, p. 36)

4 PARA ALÉM DA MITOLOGIA HOLLYWOODIANA

Em sendo verdade que o cinema de Tarantino constitui um dos pontos fora da curva geral da produção cinematográfica norte-americana dos anos 90 até hoje, para entender seu lugar de exceção será preciso inicialmente verificar como se configura o lugar comum do qual sua obra se diferencia.

Sua independência, se houver, precisa ser compreendida em relação ao que consideramos o modo de fazer cinema de grande apelo popular que se consolidou a partir da superação/assimilação nos anos 80 do ponto de inflexão que ficou conhecido como a Nova Hollywood, que por sua vez teria superado/assimilado um modo de narrativa audiovisual que se constituiu durante a primeira metade do século XX e que perdura em essência até hoje.

4.1 DA NOVA HOLLYWOOD AO *BLOCKBUSTER*

A década de 1960 representa uma ruptura na história do cinema hollywoodiano em função da derrocada daquilo que ficou conhecido como *studio system*, o contexto industrial que havia moldado o modo de produzir filmes até então.

Os grandes estúdios norte-americanos (Disney, Paramount, Columbia, 20th Century Fox, United Artists, MGM e Universal), que até o final dos anos 50 pareciam extremamente sólidos, vinham definhando por dentro desde os vereditos judiciais contrários a seus interesses cartelizantes nos anos 40, que os haviam deixado mais vulneráveis à concorrência da televisão. Para piorar a situação, os velhos magnatas que comandavam essas empresas estavam cada vez mais distantes da geração *baby boom* que chegava à juventude nos anos 60. Os estúdios ainda produziam filmes excessivamente estereotipados, comédias românticas ingênuas com Doris Day e Rock Hudson, épicos caríssimos e musicais que

tentavam sem sucesso emular *A Noviça Rebelde* (*The Sound of Music*, 1965), último suspiro do velho modelo de filme “para toda a família”. Enquanto isso, o real bruto batia às portas da sociedade norte-americana quando “a Guerra do Vietnã cresceu de um pontinho no mapa em algum lugar no Sudoeste Asiático a uma realidade que podia roubar a vida de qualquer garoto, até mesmo do seu vizinho” (BISKIND, 2009, p. 19).

Ao final dos anos 60, os velhos estúdios estavam em péssimas condições financeiras, mas a mesma crise que derrubou antigos magnatas abriu espaço para novos executivos advindos da televisão e do teatro nova-iorquino, mais sensíveis a formas alternativas ao modo clássico hollywoodiano de fazer cinema (como o cinema italiano e japonês do pós-guerra e a *nouvelle vague* francesa), mas também atentos aos filmes pequenos, baratos e de grande empatia com o público produzidos por uma nova geração de cineastas norte-americanos mais sintonizados com o espírito da contracultura — em sua maioria, os primeiros a se formarem nas então recentemente criadas escolas de cinema, e não na própria indústria como os mestres do passado. A química do encontro desses novos protagonistas, aos quais se juntaram roteiristas originais e atores brilhantes, produziu entre meados dos anos 60 e início dos anos 80 o movimento que se tornou conhecido como Nova Hollywood.

Sem deixar de levar em conta inúmeros filmes realizados sem qualquer pretensão maior que a bilheteria, o período é considerado por alguns como a última grande era de ouro do cinema norte-americano:

Foi a última vez que Hollywood produziu um bloco de filmes arriscados e de alta qualidade — em vez de uma rara e solitária obra-prima —, que eram impulsionados por seus personagens e não pela trama, que desafiavam as convenções tradicionais da narrativa, que desafiavam a tirania da correção técnica, que quebravam os tabus da linguagem e do comportamento, que ousavam ter finais infelizes. Eram filmes frequentemente sem heróis, sem romance, sem [...] alguém “por quem torcer”. (BISKIND, 2009, p. 15)

A Nova Hollywood foi uma era de diretores, que coletivamente conquistaram mais poder, prestígio e dinheiro do que nunca. Os grandes cineastas do *studio system*, como John Ford e Howard Hawks, se percebiam como meros empregados, remunerados para fabricar diversão, “contadores de histórias que evitavam ao máximo tomar consciência de algo parecido com estilo, com receio de que isso interferisse no ofício” (BISKIND, 2009, p. 13). Mas nos anos 70, os novos diretores não tinham qualquer pudor de se apresentar como artistas, ou melhor, como *autores* (no sentido que a crítica francesa tornou popular), fazendo questão de serem reconhecidos por estilos pessoais marcantes. Nomes como Francis Ford Coppola, Peter Bogdanovich, Warren Beatty, Stanley Kubrick, Dennis Hopper, Mike Nichols, Paul Mazursky, Woody Allen, Bob Fosse, Robert Benton, Arthur Penn, John Cassavets, Alan Pakula, Bob Rafelson, Hal Asby, William Friedkin, Robert Altman e Richard Lester compunham uma primeira geração nascida nos anos 30. Havia também os *baby boomers*, aqueles oriundos da geração do pós-guerra: Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas, Paul Schereder, Brian de Palma, John Milius e Terrence Malick.

Muitos desses diretores produziram suas obras-primas durante aquele período efervescente, mas fugaz, e depois desapareceram por anos de improdutividade ou realizando filmes menores para sanar dívidas pessoais. Não cabe aqui detalharmos os movimentos tectônicos de narcisismo, esbanjamento e drogas que eclipsaram no início da década de 80 tamanha energia criativa²³. Para nossos propósitos, basta salientar que entre os sobreviventes do cataclismo estavam dois cineastas reconhecidos como “caretas” em relação aos típicos excessos dos anos 70: George Lucas e Steven Spielberg. Eles não apenas sobreviveram como realizadores, mas também foram responsáveis pelo surgimento de um novo modelo de negócio que restaurou, sobre novas bases, o poder da indústria

²³ Para isso, ver *Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood* (BISKIND, 2009) e *Cenas de uma revolução* (HARRIS, 2011).

cinematográfica, transformada em braço de algo maior, a indústria de entretenimento: o *blockbuster*.

Em meados dos anos 70, as condições da sociedade norte-americana haviam mudado de novo. Se uma década antes a contracultura emergente, as lutas das minorias oprimidas e a vontade de saber a verdade sobre um conflito militar distante que se recusava a ser vencido estimulavam um desejo de conhecer através do cinema um mundo real sob novos prismas críticos, agora o excesso de realidade causado pela hiperexposição às imagens crueltas de uma guerra vergonhosamente perdida e uma crise mundial que empobrecia a todos estimulavam muito mais o desejo por um cinema escapista, de fácil assimilação e fundamentalmente divertido.

Lucas e Spielberg depararam-se inadvertidamente com esse novo contexto através do sucesso estrondoso de dois filmes de relativo baixo orçamento e pouca expectativa por parte dos seus distribuidores: *Tubarão* (*Jaws*, 1975) e *Guerra nas estrelas* (*Star Wars*, 1977). Nesses filmes de inegáveis qualidades técnicas, eles intertextualmente reciclaram gêneros de aventura despretensiosos que assistiam nas suas infâncias (conhecidos como filmes de matinê), revestindo-os com um ar de seriedade e rigor de execução inéditos. Exemplo disso é a parceria que se consolidou desde então entre esses diretores e John Williams. O músico, que já havia trabalhado com Spielberg em *Louca Escapada* (*The Sugarland Express*, 1974) compôs o impactante tema de apenas duas notas, que insinua a presença do tubarão, amplificando enormemente o impacto dramático do filme. Para *Guerra nas Estrelas*, Williams criou uma atmosfera operística wagneriana em um filme que certamente seria muito menor sem ela, marcando o retorno do estilo grandioso e romântico da música de mestres como Max Steiner ao cinema popular. Era a volta da grande orquestra sinfônica e de técnicas de composição da era clássica de Hollywood, como o *leitmotif* (BERCHMANS, 2006).

Com a repercussão de crítica e público alcançada por *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*, a atenção da indústria se voltou para um novo modelo de entretenimento popular: filmes de ação e fantasia de grande orçamento, tecnicamente bem realizados, repletos de referências a gêneros antigos e efeitos especiais, lançados com grande publicidade durante as férias para um público alvo infanto-juvenil (independentemente da idade real), mirando bilheterias cada vez maiores.

A década de 80 foi fortemente marcada por essa nova tônica. A partir de Lucas e Spielberg, os desvalorizados filmes B ganharam ares de filmes A e moldaram uma parte significativa daquilo que reconhecemos como cinema hollywoodiano ainda hoje:

Orçado no mais alto nível, lançado no verão ou Natal, encenando um livro best-seller ou um modismo da cultura pop como a discoteca, propagandeado ininterruptamente na televisão, e então lançado em centenas (eventualmente milhares) de cinemas no mesmo final de semana, o *blockbuster* foi concebido para vender ingresso rapidamente. Por volta do início dos anos 80, o *merchandising* foi adicionado à mistura, então parcerias com cadeias de *fast-food*, companhias automotivas e linhas de brinquedos e roupas podiam continuar vendendo o filme. Roteiros que se dirigiam ao mercado de massa tinham melhores chances de serem adquiridos, e roteiristas eram encorajados a incorporar efeitos especiais. Diferentemente da era dos estúdios, o megafilme podia desfrutar uma robusta sobrevida num álbum de trilha sonora, em canais a cabo, e em videocassetes. Por volta de meados dos anos 80 [...] poucos filmes perdiam dinheiro. (BORDWELL, 2006, p. 3. Tradução nossa)

O sistema de exibição também precisou se adequar à nova realidade. No mundo inteiro, surgiram conglomerados de salas de exibição conhecidos como *multiplex*, que proviam economia de escala e as condições ideais para os lançamentos dos *blockbusters*, os quais demandavam estreias no maior número de salas para obterem retorno financeiro o mais rapidamente possível, quando o tempo em que qualquer filme permanecia em cartaz passou a cair vertiginosamente, realidade que se mantém até hoje.

Apesar de o *blockbuster* ter remodelado a indústria, efetivamente poucos projetos eram concebidos nessa escala. A cada ano, as *majors* (como são denominados os grandes estúdios) e os distribuidores independentes norte-americanos lançavam entre 200 e 500 filmes, a maioria de baixas e médias produções de gêneros: dramas, comédias, ação. Paradoxalmente, associado aos megafilmes e às médias produções, filmes independentes produzidos e distribuídos por produtoras periféricas passaram a ganhar espaço e a fazer sucesso do meio para o final da década de 80. Como salienta Bordwell (2006, p. 3), atentas ao fenômeno, as *majors* também lançaram divisões especiais, notadamente a Miramax e a New Line, que adquiriram filmes para distribuírem em nichos de mercado mais exigentes e também produziram seus próprios projetos de orçamentos mais baixos. A indústria não era mais apenas cinematográfica, o cinema passou a fazer parte de uma lógica muito maior, chamada indústria de entretenimento, que não se sentia ameaçada pela independência de produções alheias à sua lógica. Oxigenada por um novo modelo de negócio, a indústria adquiria, lucrava e contava com a independência.

Como tantos outros, Tarantino surge como realizador de filmes independentes de sucesso no início dos anos 90 em meio a esse contexto e por isso mesmo esse seu estatuto precisa ser relativizado. Ou melhor, a independência de Tarantino em relação a um modo comum de produzir audiovisual nos Estados Unidos não deve ser buscada apenas no aspecto econômico da produção e distribuição dos projetos, mas primordialmente nos aspectos estilísticos, temáticos e ideológicos constantes em sua obra.

Justamente por isso, começaremos a discutir a seguir é o quanto o cinema de Tarantino se afasta dos modelos e fórmulas que engessam o cinema contemporâneo de apelo popular produzido em Hollywood desde os anos 80.

4.1.1 Manuais, modelos e fórmulas de sucesso

Ao colocar o espetáculo em primeiro plano, o *blockbuster* pareceu para muitos abrir mão da longa tradição narrativa cinematográfica que se consolidou a partir de Griffith, revivendo o aspecto fundamental de atração que era típico do primeiro cinema (COSTA, 2005). Por sua vez, os filmes norte-americanos dos anos 70 foram percebidos como tentativas de superar artisticamente os limites de um simples meio resignado a contar histórias. Há, entretanto, muito de preconceito elitista nesses entendimentos. Nem a modernidade da Nova Hollywood nem os megafilmes infanto-juvenis romperam radicalmente com a narração clássica. Onde se costumou ver corte, é possível verificar também permanência e continuidade.

Não é difícil perceber a frequência com que o esquema geral associado por Bordwell ao cinema clássico hollywoodiano (cf. 2.1) está presente ainda no cinema contemporâneo. Mas, pela sua própria ligação ao que o autor chama de “história canônica”, não seria o cinema clássico um caso particular de uma regra maior, reconhecível em outros meios expressivos de caráter eminentemente narrativo, algo alardeado pelos inúmeros manuais de roteiro contemporâneos?

Ismail Xavier, por exemplo, vê no cinema clássico a continuidade de elementos característicos do melodrama popularizado no teatro do século XIX, mesmo quando atualizados para atender à nossa sensibilidade atual:

[...] a organização de um mundo mais simples onde os projetos humanos parecem ter a vocação de chegar a termo, em que o sucesso é produto do mérito e da ajuda da Providência, ao passo que o fracasso resulta de uma conspiração exterior que isenta o sujeito de culpa e transforma-o em vítima radica. (XAVIER, 2003, p. 85)

Para outros autores, é possível ir além e verificar nas várias encarnações do cinema hollywoodiano a presença de estruturas ideais universais, lógicas narrativas comuns a

histórias de outros povos, relatos míticos de outras civilizações que nos precederam, bem como arquétipos transcendentais, como a figura supostamente transcultural do herói. E não apenas seria possível usar esse saber para melhor entender os filmes, mas fundamentalmente esse saber teria por utilidade maior produzir filmes de sucesso garantido.

Retomando os aspectos históricos, um dos efeitos da derrocada do *studio system* nos anos 60 foi a demissão em massa dos roteiristas permanentemente contratados pelos estúdios. Em seu lugar, consolidou-se na indústria cinematográfica norte-americana a figura do analista de roteiros, um profissional especializado em julgar e filtrar as incontáveis histórias escritas por roteiristas autônomos. As tensões dialéticas presentes nesse novo modo de escolher histórias a serem produzidas em filmes ajudaram a moldar a dramaturgia do cinema hollywoodiano contemporâneo.

A enxurrada de manuais que desaguaram no final dos anos 70 respondia a esse novo processo de desenvolvimento de narrativas. Milhares de roteiristas aspirantes encaravam um mercado descentralizado e careciam de treinamento comum. Eles precisavam de aconselhamento sobre formatação, desenvolvimento de tramas e sobre o que os produtores buscavam. Sobretudo, o roteiro precisava angariar o apoio dos guardiões das entradas, a equipe de desenvolvimento conhecida como leitores ou “analistas de histórias”. Diligentemente movendo-se peça a peça por roteiros minuciosos, os leitores produziam “capas” — uma sinopse e uma avaliação dos pontos fortes e fracos de cada projeto. Com efeito, os manuais de roteiro estavam guiando escritores esperançosos na redação de roteiros capazes de mobilizar os leitores da linha de frente. Syd Field, Robert McKee, Christopher Vogler e outros gurus do roteiro começaram todas suas carreiras como analistas de histórias. (BORDWELL, 2006, p. 27-28, tradução nossa)

Por um lado, os novos escritores que almejavam terem seus trabalhos tornados em filmes começaram a buscar em cursos e manuais padronizados de roteiro a formação que na era clássica advinha da prática do trabalho com pares mais experientes no contexto industrial. Por outro, os novos analistas passaram a se fiar em esquemas gerais e regras estereotipadas de suposta eficiência dramatúrgica, que facilitavam seu trabalho de pescar

no oceano de roteiros submetidos à avaliação aqueles poucos que prometiam o retorno dos valores aplicados na sua produção. É dessa tensão entre a busca de aceitação e a institucionalização de paradigmas de sucesso na indústria de entretenimento que surge a consolidação de um modo de contar histórias conscientemente estruturadas em atos, arcos dramáticos e arquétipos, definidos e discutidos em incontáveis manuais de roteiro hoje. Para Bordwell, esses discursos emergentes sobre a eficiência da narrativa cinematográfica não sugerem alternativas ao classicismo, sendo apenas o modo atual como Hollywood perpetua sua tradição:

Podemos ver o judicioso equilíbrio entre continuidade e inovação em Hollywood na emergência das regras contemporâneas de escrita de roteiros. Contrariamente aos que argumentariam que os filmes de hoje são meros aglomerados do poder de estrelas, efeitos especiais, comédias vulgares e violência destrutiva, as dezenas de manuais de roteiro que jorram das prensas têm demandado uma sólida construção de enredo e uma cuidadosa coordenação de apelos emocionais. Podemos aceitar esses manuais apenas baseados na fé [...], mas sua consolidação de princípios da era dos estúdios exemplificam com perfeição como a produção cinematográfica norte-americana moderna paga seu tributo à tradição. (BORDWELL, 2006, p. 27, tradução nossa)

Os manuais de roteiro põem em evidência práticas e princípios legítimos em voga desde os primórdios do cinema narrativo. Eles recomendam padrões sólidos de construção de tramas e caracterização de personagens: o personagem principal de um filme deve perseguir objetivos importantes e enfrentar obstáculos; o conflito deve ser constante durante todo filme e dentro de cada cena; ações devem estar estruturadas em cadeias de causa e efeito; grandes eventos devem ser antecipados, mas não de forma excessivamente óbvia; a tensão deve aumentar durante o filme até sua resolução num clímax. Como salienta Bordwell (2006, p. 28), tais princípios são reforçados em manuais desde os anos 1910, mas os novos gurus os ampliaram enfatizando elementos de construção como a estruturação do roteiro em três atos e a caracterização de personagens em arcos dramáticos.

Entretanto, o que nos interessa discutir também é o quanto a excessiva padronização e a imposição de modelos dramatúrgicos têm colaborado com certo empobrecimento criativo do cinema de apelo popular produzido pela indústria cinematográfica norte-americana atual. Em busca do retorno garantido para os milhões de dólares investidos em produções cada vez mais caras e iludindo-se de que as fórmulas de sucesso na verdade correspondem aos únicos modelos universais de correção narrativa, Hollywood parece ter se acostumado a reproduzir infinitamente o mesmo filme nos últimos anos.

4.2 O HERÓI DE MIL FILMES

Um dos lugares comuns presentes nos manuais de roteiros atuais é a relevância do modelo da “jornada do herói”, proposto por Joseph Campbell como “monomito” em seu cultuado livro *O Herói de Mil Faces* (2007[1949]).

O termo monomito refere-se a um padrão básico que segundo Campbell estaria presente em narrativas de várias culturas ao redor do mundo. Sua unidade nuclear adviria da fórmula presente em todos os ritos de passagem: *separação–iniciação–retorno*. O percurso padrão da aventura mitológica do herói seria então uma ampliação desta mesma lógica:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007[1949], p. 36)

Um admirador de Joyce, Campbell tomou o termo emprestado do romance *Finnegans Wake* para expressar a ideia de que a raça humana estaria constantemente recitando uma mesma e única estória de grande importância espiritual, que com o passar do tempo foi se adaptando a configurações culturais locais.

Seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial. Os contos populares representam a ação heroica do ponto de vista físico; as religiões mais elevadas a apresentam do ponto de vista moral. Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas vitórias obtidas. Caso um ou outro dos elementos básicos do padrão arquetípico seja omitido de um conto de fadas, uma lenda, um ritual ou um mito particulares, provável que esteja, de uma ou de outra maneira, implícito [...] (CAMPBELL, 2007[1949], p. 42)

O significado último dessa jornada seria a eterna busca pelo entendimento da força desconhecida de onde tudo provém e para onde tudo retornará. Todavia, se essa força é desconhecida, por preexistir às palavras e ao conhecimento, os padrões narrativos podem ser conhecidos e especificados em vários estágios de uma mesma jornada. Em sua síntese de várias tradições mitológicas Campbell apresenta um herói chamado do mundo ordinário para embarcar numa aventura. O herói adentra então um mundo fora do comum onde enfrenta desafios e encontra aliados e inimigos. Em certo ponto o herói se aproxima da “caverna mais profunda”, o local da suprema provação. Após prevalecer, o herói retorna à vida mundana transformado.

Campbell tornou-se bibliografia formal obrigatória em todas as escolas de cinema a partir dos anos 60. No início dos anos 80, alguns seguidores começaram a ministrar cursos de roteiro baseados na utilidade desse esquema geral para a construção de histórias de sucesso (romances, filmes, *games* etc.). A validação definitiva dessa ideia no seio da indústria cultural veio quando, em 1985, George Lucas tornou pública sua reverência ao autor, ao mesmo tempo em que reconhecia o quanto *O Herói de Mil Faces* havia sido decisivo para a conclusão do roteiro de *Guerra nas Estrelas*. Lucas passou a proclamar Campbell seu Yoda e convidou-o para uma série de palestras em seu rancho, em comemoração à conclusão da sua primeira trilogia (LAWRENCE, 2006).

Lucas conferiu às ideias de Campbell aplicadas ao cinema popular uma aura de sucesso comprovado, mas quem realmente traduziu o monomito em instruções

pormenorizadas de construção de roteiro foi Christopher Vogler. Tudo teve início quando Vogler trabalhava na Disney como leitor de roteiros nos anos 80. Sistematizando suas experiências, ele escreveu um memorando interno de sete páginas onde aplicava a jornada mítica a filmes clássicos e atuais: *A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces* (1985). O memorando teve inicialmente circulação restrita, mas quando Campbell recebeu o reconhecimento de George Lucas e apareceu numa série de entrevistas de sucesso na televisão, vários escritórios de Hollywood começaram a demandar cópias daquele documento, fazendo a carreira de Vogler como consultor decolar.

Em 1992, Vogler publicou seu aclamado e influente *A Jornada do Escritor*, onde transformava a síntese de Campbell num esquema universal para o desenvolvimento de bem-sucedidos enredos de ficção. Para preencher sua estrutura, Vogler apresentava vários personagens arquetípicos (Mentor, Arauto, Transformador de formas, Sombra), derivados de Campbell, Jung e de sua própria imaginação. Independentemente da efetividade do seu “guia prático”, o que chama a atenção no livro de Vogler é seu esforço retórico para convencer seu leitor de que verdades profundas, universais e ancestrais garantem a validade e eficácia de seu método, cuja utilidade superaria o desenvolvimento de narrativas:

Neste livro, descrevo um conjunto de conceitos conhecido como ‘A Jornada do Herói’, extraído da psicologia *profunda* de Carl G. Jung e dos *estudos míticos* de Joseph Campbell. Tentei relacionar tais ideias às práticas narrativas contemporâneas, na esperança de criar um guia do escritor para essas *valiosas dádivas do nosso eu mais profundo e do nosso passado mais distante*. Eu cheguei aqui procurando pelos princípios do desenho da narrativa, mas no trajeto eu encontrei *algo mais*: um conjunto de *princípios para a vida*. Eu agora acredito que a Jornada do Herói é nada menos que um *guia para a vida*, um completo *manual de instruções sobre a arte de ser humano*.

A Jornada do Herói *não é uma invenção*, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo projeto, um conjunto de princípios que governam a condução da vida e o mundo do contar histórias *do mesmo modo que a física e a química governam o mundo físico*. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de algum modo,

como *uma realidade eterna*, uma forma platônica ideal, um modelo divino. A partir desse modelo, infinitas e altamente variadas cópias podem ser produzidas, cada uma ressoando o *espírito essencial* da forma. (VOGLER, 2007, p. xiii, tradução e grifos nossos)

Não é difícil ver o quanto o platonismo ingênuo de Vogler está a serviço do seu marketing pessoal e da sua pretensão de vender seu guia de roteiros também como um livro de autoajuda. Do mesmo modo, cabe suspeitar que as medidas de Lucas a Campbell revelassem mais do que “síndrome da influência”. Se as ideias de Campbell teriam assegurado o sucesso dos três primeiros filmes da série *Star Wars*, o esgotamento criativo que Lucas evidenciou em *A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, 1999) — um roteiro repleto de diálogos impronunciáveis, frágil direção de atores, equívocos na escolha do elenco e os excessos barrocos na direção de arte — comprova que a referência aos esquemas da jornada do herói (centro inequívoco das tramas) é insuficiente para assegurar o resultado criativo de um filme. O que em 1977 era leveza e ironia intertextual tornou-se pesada afirmação de lugares comuns em 1999. Independentemente da real influência de Campbell, havia também o interesse de Lucas em amplificar as ressonâncias espirituais e dar “estofo intelectual” à sua mitologia estelar, já consolidada como objeto da cultura de massas. Como aponta Biskind (2009), Lucas sempre se ressentiu de que o compromisso com o sucesso de seus *blockbusters* o tenha afastado de projetos mais autorais que o inspiravam no início da carreira.

A presença insistente do modelo da jornada do herói no cinema de apelo popular norte-americano atual deve bastante às repercussões de outro filme, também de 1999: *Matrix* (*The Matrix*). Sucesso de público e crítica, o filme, escrito e dirigido pelos irmãos Andy e Larry Wachowski, renovou o gênero da ficção científica, mesclando elementos aparentemente tão díspares como literatura fantástica, realidade virtual, artes marciais e referências à filosofia pós-moderna. A produção custou cerca de US\$ 63 milhões, um orçamento elevado para os padrões da indústria cinematográfica norte-americana da época.

Foi um sucesso desde a estreia, arrecadando US\$ 45 milhões no primeiro fim de semana de exibição. A repercussão do filme junto ao público foi responsável pelo ressurgimento de Keanu Reeves (seu primeiro grande sucesso desde *Velocidade Máxima*, de 1994) e pelo impulso dado à carreira de atores relativamente desconhecidos, como Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss (Trinity) e Hugo Weaving (Smith). Além disso, o filme tornou-se o ponto de partida para uma das mais lucrativas franquias da indústria de entretenimento internacional. Em 2003, o filme ganhou duas sequências: *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*. Neste mesmo ano, aproveitando o interesse provocado pelo lançamento dessas continuações, também vieram a público um videogame (*Enter the Matrix*) e uma série de curtas de animação baseados na série (*Animatrix*). Assim como *Star Wars*, *Matrix* conquistou lugar cativo no universo pop desde seu lançamento (OLIVEIRA, 2011).

O filme conta a história de Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem e pacato cidadão que vive uma vida dupla. O mundo de Thomas Anderson é aparentemente frio e tedioso. Ele é um empregado medíocre e relapso de uma corporação impessoal localizada numa metrópole ocidental indefinida. Sua burocrática vida diurna contrasta com sua identidade secreta: Thomas Anderson é também o *hacker* de codinome Neo, responsável por vários crimes no ciberespaço. Ele está atrás de um grupo de *hackers* liderados pelo misterioso Morpheus, por acreditar que eles teriam a resposta para a pergunta que não sai de sua cabeça: “o que é a Matriz?”. Porém, sem o saber, é Neo quem está sendo seguido pelo grupo e por agentes especiais, aparentemente vinculados a um tipo de polícia secreta governamental. Ao finalmente encontrar Morpheus, Neo recebe dele a desnorteante revelação: Matriz é o nome da realidade virtual criada por máquinas para manter os seres humanos na ignorância de sua escravidão, enquanto sugam a energia de seus corpos.

Após essa revelação, Morpheus oferece a Neo a chance de ver com seus próprios olhos. Mas para isso Neo terá que sair da ilusão virtual para o mundo real. A partir da saída

de Neo, *Matrix* explicita em definitivo seu caráter pop, revelando-se uma elaborada, mas típica, história de surgimento ou gênese de um super-herói, em uma identificação ao universo temático e não apenas estético dos quadrinhos. A história de Thomas Anderson resume-se afinal a de um homem comum que deve aceder definitivamente à identidade do “Escolhido” [the One], aprendendo a lidar com os superpoderes que o ajudarão no messiânico desígnio de salvar a humanidade da opressão das máquinas. Ao final da trama, o protagonista se revelará um verdadeiro super-homem do espaço virtual, encerrando o filme com um voo apoteótico pelos céus da Matriz.

Ao lado da retórica de George Lucas, o sucesso de *Matrix* reafirmou o interesse da indústria do entretenimento por narrativas aparentemente calcadas na jornada do herói de Campbell. Todavia, o acento pop do filme e sua dívida para com o universo dos quadrinhos nos direcionam para outros aspectos da questão. Não estaria certa versão da mitologia do herói mais profundamente imbricada na cultura norte-americana?

Para Lawrence e Jewett (2002), o sucesso de *Matrix* revela como o filme de algum modo funcionou como resposta às angústias do final de século passado. A ambígua desconfiança/dependência dos humanos em relação às máquinas, *topus* do filme, bem como de toda ficção *cyberpunk*, ecoaria os temores populares relacionados ao “bug do milênio”: limite de dois dígitos na notação de datas em bases de dados, que poderia causar a paralisia da civilização na passagem para o ano 2000. Isso porque, como demonstram os autores, na cultura popular norte-americana, a figura do herói funciona como fantasia escapista diante de impasses sociais. Sob esse aspecto, este conto de redenção apocalíptica está em evidente conformidade com uma longuíssima tradição de narrativas populares baseadas personagens heroicos típicos.

O que estaria em jogo na cultura popular não seria a presença do monomito clássico, tal qual descrito por Campbell, mas a insistência daquilo que Lawrence e Jewett chamam de *monomito norte-americano*, que em síntese poderia ser assim descrito: uma comunidade em

harmonia paradisíaca é ameaçada pelo mal; as instituições comuns falham em combatê-lo; um super-herói desprovido de eu emerge para renunciar às tentações e levar a cabo a tarefa redentora; ajudado pelo destino, sua vitória decisiva restaura a comunidade à sua condição paradisíaca; o super-herói então volta à obscuridade. Segundo os autores,

Enquanto o monomito clássico parecia refletir ritos de iniciação, o monomito norte-americano deriva de contos de redenção. Ele seculariza os dramas judaico-cristãos da redenção da comunidade que chegaram no solo norte-americano, combinando elementos do servo desprovido de eu que impassivelmente dá sua vida pelos outros e o zeloso cruzado que destrói o mal. Os super-salvadores na cultura pop funcionam como substitutos para a figura do Cristo, cuja credibilidade foi erodida pelo racionalismo científico. Mas suas habilidades supra-humanas refletem uma esperança por poderes divinos, redentores, que a ciência jamais erradicou da cultura popular. (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p. [digital], tradução nossa)

O tema da comunidade pacífica sob ameaça de uma força maligna externa já é observável nas primeiras formas de literatura norte-americana, as narrativas sobre o cativeiro por índios. Os autores citam, por exemplo, *The Sovereignty & Goodness of God... a Narrative of the Captivity and Restauration*, de Mary Rowlandson, cuja primeira impressão data de 1682 e que permaneceu popular por mais de um século e meio. A ideia do “cerco ao paraíso” também se observa na própria declaração de independência dos Estados Unidos da América, onde se afirma o permanente estado de inocência do povo, vítima da tirania estrangeira. Lawrence e Jewett também mostram como a figura do herói que salva a comunidade pacífica indefesa, com suas diligências atacadas por índios bravios, já está presente nos shows de Oeste Selvagem, populares no século 19 e percussores da literatura e do gênero cinematográfico do *western*.

É nos anos 30 do século XX que o monomito norte-americano ganharia seus contornos mais definitivos. Como resposta à Grande Depressão de 29, surgirão aí grandes heróis da cultura de massas: Batman, Dick Tracy, Super-Homem. Novos meios de comunicação, como os quadrinhos e o rádio, adaptam as narrativas às necessidades de

produção serial de episódios com os mesmos protagonistas. Advém daí a perpétua necessidade de renúncia sexual por parte do herói: se ele se casasse ao final de cada episódio, representando com sua união matrimonial a restauração do estado paradisíaco da comunidade, isso causaria um problema para os episódios subsequentes.

Em síntese, para Lawrence e Jewett o super-herói monomítico, tal qual moldado na cultura pop norte-americana, é discernível por sua origem obscura, motivação pura, uma tarefa redentora e poderes extraordinários. Ele provém de fora da comunidade que precisa salvar, mas quando excepcionalmente lá reside, desempenha o papel do idealista solitário. Sua identidade é secreta, seja por sua origem obscura ou pelo uso de um *alter ego*. Sua motivação é um zelo por justiça sem motivação egoísta. Através de elaboradas convenções de contenção, seu desejo por vingança é purificado. Paciente em face às provocações, ele não busca nada para si mesmo e resiste às tentações. Renuncia à satisfação sexual até o cumprimento de sua missão, e a pureza de suas motivações assegura sua infalibilidade moral no julgamento de pessoas e situações. Quando ameaçado por adversários violentos, encontra resposta atuando como justiceiro, restaurando a ordem e, assim, levantando o cerco ao paraíso. Para completar sua missão sem culpa e sem ferir indevidamente os outros, ele precisa de poderes supra-humanos. Para os autores, nesses termos, o monomito nega a complexidade trágica da vida humana, por esquecer que cada ganho implica uma perda e que benefícios extraordinários implicam em custos.

4.2.1 Heróis ideológicos do século XXI

Mais que uma mera negação do trágico, vemos na insistência de certa configuração do herói no cinema popular contemporâneo produzido nos EUA conotações ideológicas claras. Ao verificarmos a surpreendente frequência de um determinado modelo elementar de fábula, o que se percebe é ao mesmo tempo reflexo e afirmação de certos valores presentes de modo não totalmente inconsciente na cultura dominante.

Um filme, uma obra literária, qualquer produto cultural é sempre impregnado de ideologia em algum grau. Contudo, ideologia aqui não pode mais ser entendida de modo estreito como a tentativa de um grupo subjugar o outro através de um discurso enganoso. A dimensão ideológica é inerente a qualquer discurso social, na medida em que para circular socialmente todo discurso precisa estar minimamente organizado para tentar superar seus próprios impasses estruturais. Não há como fugir à ideologia, pois ela é a própria natureza do funcionamento da ordem simbólica: fazer a máquina funcionar apesar de suas imperfeições inescapáveis. Sob essa visada, “a velha denúncia da ideologia não basta [...] cabe ir além e evidenciar os impasses inerentes a cada obra, ressitando-os como impasses inerentes à própria cultura em que estamos inseridos” (OLIVEIRA, 2011, p. 60).

Para melhor discernir o problema ideológico da representação do herói no cinema contemporâneo, será preciso mais uma vez reconfigurar a descrição do que se chamou até aqui de monomito do herói (que pode ser visto como um caso particular da “história canônica”, de Bordwell). Propomos então nossa “versão especial da jornada do herói no século XXI”, que pode ser assim enunciada:

- a) uma comunidade em perigo não tem competência, coragem ou recursos para resolver uma ameaça ou impasse provocados por uma instância interna ou externa (criminoso, invasão alienígena, catástrofe natural);
- b) impotente, a comunidade precisa recorrer a um indivíduo predestinado, parcialmente falho (física ou moralmente fraco, desprovido de poderes ou simplesmente egoísta), porém portador de virtudes que recusa ou ignora (inteligência, poderes, sensibilidade diferenciada) — este personagem que faz a mediação entre a comunidade e a questão que a ameaça é na maioria das vezes do sexo masculino e caucasiano, daí iremos denominá-lo doravante de o “mediador branco”;

- c) o mediador branco eleito inicialmente reluta em abrir mão de seus objetivos pessoais (enriquecer, amar, vingar-se), mas acaba por ceder de seu projeto, aceitando finalmente sua missão;
- d) ele soluciona o impasse sozinho ou liderando parte da comunidade no enfrentamento dos obstáculos;
- e) o mediador branco eventualmente é premiado, tendo realizado — como efeito colateral de sua ação em prol da comunidade — o objetivo pessoal do qual havia abdicado;
- f) sobrevivendo ou morrendo, o mediador branco passa a ser reconhecido como integrante da comunidade, mas em posição de exceção (super-herói, rei, modelo).

O nó ideológico fundamental aqui nos parece ser justamente a representação da impotência da comunidade e a afirmação de sua dependência a um indivíduo excepcional para poder lidar com seus problemas. As vítimas devem aguardar passivamente seu salvador, pois qualquer esboço de reação conjunta está fadado ao fracasso. Apesar de se realizar em histórias sobre superação do poder tirânico e redenção da comunidade, verifica-se claramente que tais representações hiper-codificadas do herói na cultura pop sugerem a valorização do conformismo e da resignação. Em última instância, trata-se da afirmação do individualismo como única forma de ação social.

Em *Matrix*, a comunidade impotente de humanos aprisionados pelas máquinas precisa ser salva por um vingador messiânico de poderes sobrenaturais anunciado por profecias. Mesmo contando com um eficiente exército de rebeldes/terroristas, as forças humanas estão condenadas, enquanto Neo não abrir mão de suas dúvidas e paixões para assumir plenamente a sua missão.

Poderíamos enumerar infinitamente a recorrência dessa perspectiva em todos os *blockbusters* de sucesso que recuperaram franquias de heróis clássicos dos quadrinhos a partir dos anos 2000. Vejam-se, por exemplo, a trilogia do *Homem Aranha* dirigida por Sam Raimi entre 2002 e 2007, a trilogia de *Batman* dirigida por Christopher Nolan entre 2005 e 2012 e toda nova série de filmes da Marvel baseada nos heróis *Vingadores*. Contudo a mesma ideia de um indivíduo comum que assume uma tarefa heroica para enfrentar algo que a comunidade sozinha é incapaz de resolver está igualmente presente em dramas sérios que recuperam eventos históricos a partir da intervenção de indivíduos comuns, como *A Lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993), *Hotel Ruanda* (*Hotel Rwanda*, 2004) e mesmo no ganhador do Oscar de 2013, *Argo* (*Argo*, 2012) — muito criticado pelas liberdades na recriação de eventos factuais a serviço da centralização da potência transformadora num único indivíduo.

A força desse modelo pode ser claramente discernida na forma como contamina a refeitura recente de clássicos da literatura fantástica que têm suas tramas originais revisadas em prol de uma abordagem que cede lugar à nova configuração da matriz heroica no século XXI. *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, 2010), retoma o universo fantasístico criado por Lewis Carrol com uma trama inédita calcada no argumento de que Alice, heroína profetizada, precisa retornar a Wonderland para salvar sua população da tirania da Rainha Vermelha. A mesma lógica governa o recente *Oz: Mágico e Poderoso* (*Oz the Great and Powerful*, 2013), que recupera o universo ficcional desenvolvido por L. Frank Baum. Oscar Diggs (James Franco), um inexpressivo e inescrupuloso mágico de circo mambembe é transposto de um monocromático Kansas para uma colorida Terra de Oz, onde é recebido como herói mítico, único capaz de livrar seus habitantes da perpétua ameaça de uma bruxa maligna. Superando seus propósitos egoístas de enriquecimento fácil e sua covardia, Oscar consegue liderar o povo, antes impotente, pondo em prática suas habilidades de ilusionista. Vemos mais uma vez a mesma lógica se repetir no dispendioso

John Carter - Entre Dois Mundos (John Carter, 2012), inspirado na literatura de Edgar Rice Burroughs.

Curiosamente, essa matriz ingênua pode surgir reverenciada como politização do cinema popular contemporâneo. É o que se observa na recepção ao megassucesso *Avatar* (*Avatar*, 2009). O filme de James Cameron, maior bilheteria da história do cinema até o momento em que este texto foi escrito, comprova mais uma vez seu talento como roteirista, diretor e mestre da auto-promoção. Essa última habilidade parece ter suplantado as anteriores, pois Cameron conseguiu fazer muitos acreditarem que *Avatar* é uma espécie de revolução, um divisor de águas na história do cinema. Não é. Quando se tem um orçamento de produção que pode ter alcançado US\$ 500 milhões ninguém quer se arriscar a ser verdadeiramente revolucionário, prefere-se apostar no já sabido, nas fórmulas de sucesso.

Avatar é certamente um espetáculo visual deslumbrante, especialmente em função do uso eficaz do 3D estereoscópico digital. É também um filme de narrativa eficientemente desenvolvida, que consegue impor ritmo épico e ocultar as falhas de uma trama simples e recorrente. Trata-se de uma adaptação livre do mito popular norte-americano da índia Pocahontas que se casou no século XVI com o inglês John Rolfe (casal cujo equivalente brasileiro seria Paraguaçu e Caramuru). A antiga narrativa foi adaptada e transplantada para o século XXII, num futuro onde os humanos estão explorando e destruindo o exuberante ecossistema do planeta Pandora, tornando o filme uma pretensa metáfora na nossa crise ecológica atual. Contra o desastre causado pela inescrupulosa exploração mineral promovida por uma corporação terrestre defendida por uma milícia interplanetária, Pandora conta apenas com a resistência de alienígenas humanoides (mais humanos que os humanos), que ainda estão na idade da pedra, mas que, sendo bons selvagens, convivem em harmonia com a natureza.

Nesse contexto de bem-contra-o-mal repleto de apelos pseudo-ecológicos, surge o ex-fuzileiro paraplégico Jake Sully (Sam Worthington), que tem por missão se infiltrar na

tribo dos índios-alienígenas para descobrir seus pontos fracos e facilitar seu massacre pelos humanos (como se isso fosse necessário). O propósito egoísta em questão é a recuperação dos movimentos em suas pernas. Contudo, transmutado em um avatar geneticamente modificado e exposto às maravilhas naturais de Pandora, Jake acaba se apaixonando pelo modo de vida daquele povo e por uma bela nativa. Redimido pelo amor, lidera a insurreição da tribo contra os humanos. Antes um indivíduo de moral falha aliado dos inimigos daquele povo, Jake torna-se mais índio que os próprios índios e é aceito como líder da revolução que acabará sobrepujando pela habilidade e domínio do território o antes insuperável poder militar invasor.

Ou seja, os nativos são sempre seres impotentes à mercê dos humanos, que ora podem destruí-los, ora conduzi-los à liberdade. Apesar de sua alardeada “crítica ao poder” e de ter sido recebido como sensível representação das tensões do encontro com a alteridade, *Avatar* repete velhas e novas fórmulas que sugerem ideologicamente resignação e acomodação social²⁴.

4.3 O CINEMA POLÍTICO DE TARANTINO

O cinema comercial norte-americano do século XXI investe incansavelmente em estórias sobre a incompetência das minorias excluídas em lutar sozinhas contra a exploração. São filmes que mostram como só um herói solitário (o mediador branco), mesmo que imperfeito, é capaz de redimir a comunidade da opressão e restaurar seu orgulho. Dos novos *Star Wars* à trilogia d’*O Senhor dos Anéis*, de *A Lista de Schindler* a *Avatar*, de *O Último Samurai* ao novo *Lincoln*, esse lugar comum ideológico se repete.

²⁴ Sobre esses aspectos, encontraríamos muito mais visão crítica em outra ficção científica de 2009 de repercussão significativamente menor: *Distrito 9* (*District 9*, 2009).

Dentro de um cinema de claro apelo popular, poucos como Tarantino têm oferecido uma alternativa crítica a esses modelos dominantes: em seus filmes, são as tradicionais vítimas que se encarregam de agir para superar as dificuldades, sem esperar por nenhum salvador. Filmes como *Jackie Brown*, *Kill Bill*, *Prova de Morte*, *Bastardos Inglórios* e *Django Livre* afirmam que no lugar de esperar pelo messias, melhor levantar, sacudir a poeira e partir para a ação você mesmo.

Em grande parte de sua obra, a ação se confunde com a vingança, um dos inúmeros *topus* de gênero intertextualmente citados. De *Kill Bill Vol.1* a *Bastardos Inglórios* (*Django Livre* não se enquadra nesse quesito), a vingança se torna a motivação central de seus protagonistas, principalmente as protagonistas femininas, como a Noiva e Sosanna. Contudo, o peso dado à temática da vingança impediria que analisássemos seus filmes propriamente como filmes sobre heróis nos moldes que vimos trabalhando. Trata-se, à primeira vista, de gêneros distintos, o que compromete nossa análise comparativa. Isso porque, quando presente no filme de herói, a questão da vingança é tipicamente um dos propósitos egoístas dos quais o protagonista precisa abrir mão para aceitar plenamente sua missão de redentor da comunidade indefesa. No máximo, sua vingança precisa coincidir com a redenção da comunidade, que se evidencia como objetivo principal. A vingança, nesses casos, torna-se um “benefício secundário”.

Os personagens de Tarantino jamais cedem de seus propósitos ou sofrem moralmente por eles. De certo modo, por insistirem na violência niilista, jamais tornam-se plenamente heróis. Além disso, a questão da comunidade em estado paradisíaco que precisa de um representante nunca se coloca em sua dramaturgia. A ofensa que precisa ser respondida não atinge a um grupo, mas ao próprio personagem.

Em *Bastardos Inglórios* (2009), a força de um enredo que confronta nazistas e judeus poderia indicar uma nova tendência “social” na temática da vingança em Tarantino. Não seriam os militares liderados por Aldo Raine (Brad Pitt) e mesmo Sosanna (Mélanie

Laurent), dignos representantes do polvo oprimido pelo Holocausto? Entretanto, Sosanna não age em nome de ideais ou grupos, ela simplesmente quer vingança pessoal. Quando muito, podemos ver tangencialmente algo que vai além de um propósito egoísta (ou egocêntrico) na compulsão de Raine em tatuar a suástica nas testas de nazistas capturados, como forma de justiça.

Na obra de Tarantino, *Django Livre* (2012) se aproxima bem mais claramente do nosso modelo que acima denominamos “versão especial da jornada do herói no século XXI”. É um caso único, mesmo que Vogler (2007) tente arbitrariamente enquadrar *Pulp Fiction* em seu esquema campbelliano. Em *Django Livre*, a questão social não é o nazismo, mas a escravidão. O herói é um escravo fugitivo que enfrenta a ordem escravocrata sulista representada pelo fazendeiro cruel Calvin Candie (Leonardo DiCaprio) e seu braço direito, o velho escravo Stephen (Samuel L. Jackson). Num movimento típico da jornada do herói, Django (Jamie Foxx) conta com um “mentor” na figura do simpático caçador de recompensas Dr. King Schultz (Christoph Waltz). Schultz liberta Django e o ajuda na tentativa de salvar sua amada Broomhilda (Kerry Washington) das mãos de Candie. Sobretudo, através de Schultz a jornada de Django é relida em paralelo ao mito alemão de Broomhilda resgatada por Siegfried.

Entretanto, as semelhanças terminam aí. Django jamais abre mão de seu propósito pessoal (salvar sua amada) para agir como salvador dos escravos em geral. Este aspecto tornou o filme alvo de uma série de críticas negativas. Pericás (2014), por exemplo, vê nos *spaghetti westerns* de Sergio Corbucci — que Tarantino copiaria de modo rasteiro — tentativas ousadas de reinterpretar o *western* tradicional, bem como a proposição de alegorias para as inquietações políticas do cineasta italiano em relação ao mundo em que vivia. Já no *Django Livre* de Tarantino, Pericás vê apenas um produto comercial recheado de linguagem vulgar, cenas grotescas e preconceitos que servem apenas como meio para chocar. O autor prossegue na crítica à superficialidade política do filme:

O tema central do filme não é, portanto, a “escravidão”, mas a vingança – assunto excessivamente explorado no cinema comercial de Hollywood (que também vende, como sempre, todo tipo de memorabilia, bonecos e brinquedos relacionados às suas produções, como no próprio caso desta película, que teve caixas de réplicas dos personagens retirados das lojas após furor da comunidade afroamericana, que se sentiu ofendida e desrespeitada pela insensibilidade dos grandes estúdios). Em última instância, Django é basicamente uma figura de cartoon ou de história em quadrinhos, provido de uma personalidade unidimensional, sem camadas dramáticas ou qualquer profundidade emocional. (PERICÁS, 2014)

Pericás acredita que *Django Livre* reafirma de modo acrítico os lugares comuns da mitologia do herói salvador da comunidade impotente, e atribui ao filme e a seu realizador a afirmação ideológica de valores capitalistas perniciosos. Entretanto, a análise de Pericás é ela mesma superficial ao não perceber a potência das inversões ideológicas presentes no modo de representação proposto por Tarantino. A começar, é equivocada sua leitura de que *Django Livre* seja um filme sobre vingança. O que motiva Django é simplesmente libertar sua amada do cativeiro, eliminando todos os obstáculos em seu caminho. Igualmente, a demanda de Pericás por maior “profundidade emocional” do personagem revela o quanto ele anseia pelo modelo de representação hollywoodiana típico que julga desqualificar.

Alguns aspectos do filme muito facilmente nos levariam a desqualificá-lo pela aparente insensibilidade humana. Em uma cena complexa, por exemplo, Django se recusar a intervir para salvar um escravo fugitivo, que termina sendo destruído por cães, segundo ordem do escravocrata Calvin Candie (Leonardo DiCaprio). A justificativa imediata para a inação do protagonista é evitar ser desmascarado por Candie, o que fatalmente ocorreria se tivesse agido em favor do “semelhante”.

Durante todo o filme, Django jamais se coloca na posição de agir para salvar ou meramente ajudar “seus irmãos”. É Schultz, um branco, quem encarna o típico herói sacrificial da comunidade oprimida. Toda solidariedade está do lado dele. Em um filme típico hollywoodiano, este alemão seria provavelmente o verdadeiro protagonista (como o

ariano Schindler o foi para os judeus no filme de Spielberg): o mediador branco falho que abre mão de seu projeto pessoal egoísta para ajudar a comunidade incapacitada de reagir contra a opressão. Django, o escravo negro, seria usualmente no máximo um coadjuvante. Mas não num filme de Tarantino. Django quer apenas salvar sua amada, estraçalhar seus algozes e viver feliz com ela. Ele está comprometido com aquela que ama diretamente e, apesar de negro e escravo, não entra em qualquer questionamento sobre sua “responsabilidade social” ou “étnica”. No filme, a responsabilidade pela escravidão recai sobre os brancos. Daí provém o sentimento de responsabilidade de Schultz: “— Apesar de ser contra a escravidão, não posso deixar de me sentir culpado.”

Na cena da morte do escravo fugido que mencionamos acima, Django não age como o super-herói que aguardávamos, faz porém algo mais sutil e radical. Recusando a falsa possibilidade de intervir pela vida do negro fígitivo, Django diz a Candie: “— Ele é seu preto [*nigger*]”, implicando “decida o que fará com ele”. A frase é sujeita a várias leituras. No nível superficial, Django torna-se conivente com o escravocrata. Numa leitura atenta ao contexto da encenação, a fina ironia de Django devolve ao escravocrata a responsabilidade pelo ato desumano e desconcerta Candie. Apesar de efetivamente ordenar a morte do escravo, é Candie quem fica impotente na cena, incapaz de desmascarar o oponente. O enquadramento de Django montado a cavalo e Candie ao chão, evidencia por si só a reversão de poder que está em curso (Figura 8). O que vemos aqui não é superficialidade, mas desconstrução de nossas expectativas com potencial crítico.



Figura 8: Reversão das relações de poder.

O potencial político de ações de Django na ficção é difícil de ser reconhecido, pois nossos paradigmas nos acostumaram a determinadas respostas padronizadas a situações de ofensa racial. Sem se reconhecer nela, mas devedor desta linha de pensamento, Pericás (2014) defende como política uma representação que evidencie o sofrimento das vítimas e encene a revolta dos oprimidos contra os opressores. Trata-se, no nosso entendimento, de uma expectativa pastoral simplória, capaz tão somente de reforçar o já sabido. Tal paradigma é capaz quando muito de produzir obras menores, como *12 Anos de Escravidão* (*12 Years a Slave*, 2013), do inglês Steve McQueen, ganhadora do Oscar de Melhor Filme em 2013 — prêmio que testemunha não sua qualidade cinematográfica, mas sua adequação às expectativas comuns. Baseado em registros da história real de Solomon Northup, o filme percorre o caminho fácil da representação melodramática da vida de homem injustamente vendido como escravo, vítima de algozes monstruosos e dependente de um mediador branco (Brad Pitt) para ser salvo. Longe de ser uma escolha puramente “realista” de cobertura da “verdade”, trata-se de um tratamento pedagógico dos fatos, onde a estratégia fundamental é a evidenciação da incapacidade de reação do escravo frente à opressão branca, como motor da comoção da plateia.

A cena inicial do filme de McQueen só encontra justificativa sob essa ótica: já encarcerado há anos, certa noite na senzala uma escrava tenta manter com ele relações

sexuais, mas ele a recusa. Se por um lado, poder-se-ia ler nesta cena a afirmação da dignidade que ainda resta naquele personagem, é incontornável perceber aí a pura e simples afirmação da impotência do protagonista.

12 Anos de Escravidão é o tipo de filme politicamente correto esperado hoje pelo senso comum. *Django Livre*, por sua vez, é mais politicamente incorreto do que suspeitam as sensibilidades feridas pelo uso da palavra “*nigger*” [“preto”, em acepção fortemente racista], e por isso mesmo mais “político” em sentido pleno. Com edição irregular, sem o usual virtuosismo nos diálogos e, portanto, sem ombrear como espetáculo a outros momentos de sua filmografia, talvez *Django Livre* seja o filme mais maduro na carreira de Tarantino, pelo modo consciente como aborda as implicações éticas das ações de seus personagens.



Figura 9: Django se torna herói aos olhos de um escravo.

Vejamos outro exemplo. Fugindo aos esquemas típicos em voga hoje, o momento em que Django se torna um herói perante outros escravos é exatamente o momento em que ele lhes dá as costas para seguir seu projeto particular de vingança (Figura 9). Surpreendentemente, como denuncia Pericás, não há solidariedade ou identidade de classe neste protagonista. A comoção do escravo que permanece sem sair da jaula é, portanto, paradoxal.

Caberia aqui uma análise comparativa desta cena com outra proveniente de um filme recente que igualmente lida com a questão da escravidão nos EUA: *Lincoln* (2012). Nesta obra de Steven Spielberg vemos claramente a opção de abordar a questão através da intervenção do mediador branco, o presidente norte-americano que perdeu a vida como consequência de suas ações contra o escravagismo dos estados sulistas. Mesmo baseado em fatos reais, o filme *Lincoln* não recusa a visada tradicional do herói. Não se pode, todavia, acusar o filme de alienado. É forçoso reconhecer que o filme de Spielberg, ao ser lançado logo após as eleições presidenciais em seu país de origem, produziu efeitos de crítica em relação à política norte-americana atual, em especial no que tange à reeleição do primeiro presidente negro da história dos Estados Unidos da América. Como salienta Luiz Felipe Alencastro:

[...] a projeção de Lincoln nas telas americanas, europeias, asiáticas e brasileiras foi meticulosamente planejada para coincidir com o espetáculo planetário armado em torno da posse do presidente americano, Barack Obama, no seu segundo mandato. Logo de saída, a primeira cena do filme sugere que a eleição de Obama concretiza o projeto igualitário idealizado por Lincoln. Na conversa do presidente com dois soldados negros em 1865, um deles diz que o fato de os brancos estarem vendo negros lutar nos regimentos da União abria grandes perspectivas: “Daqui a alguns anos teremos talvez capitães e tenentes negros; daqui a 50 anos, um coronel negro; daqui a 100 anos, o direito a voto...”. O tom suspensivo da frase sugere a sequência não vocalizada, mas óbvia: “daqui a 150 anos, um presidente negro”. (ALENCASTRO, 2013)

Alencastro destaca que o filme de Spielberg evidencia para o público de hoje o quanto a escravidão estava no centro da Guerra Civil norte-americana, algo que ainda é questionado por alguns que preferem ver no conflito apenas a luta dos confederados pela defesa das liberdades estaduais. Sem medo de ferir sensibilidades, o filme defende claramente que o escravismo não era apenas a base da economia sulista, era sua identidade: em uma cena, o vice-presidente da Confederação, Alexander Stephens, diz a Lincoln que, com o fim da escravidão, “Todas as nossas tradições serão destruídas e nós não nos reconheceremos mais”.

Django Livre e *Lincoln*, dois filmes de 2012 sobre a escravidão, apresentam duas formas distintas de representação do negro no cinema norte-americano contemporâneo. Destacamos dois momentos incrivelmente paralelos e distantes: (1) Após conseguir aprovar a abolição, Lincoln dirige-se à saída da Casa Branca rumo ao teatro onde será assassinado — em contra-plano vemos o serviçal negro que olha sua silhueta se afastando, com reverência emocionada (Figura 10). (2) Após se libertar do cativeiro por sua própria sagacidade, Django segue de volta à fazenda, para se vingar e salvar sua amada — um escravo prisioneiro o olha com admiração pela primeira vez, à medida que se afasta, montado a cavalo de modo imponente (Figura 9).



Figura 10: Lincoln se torna herói aos olhos de seu mordomo.

Ambas as cenas apresentam protagonistas que se constituem em herói sob olhar de um outro, empregando uma mesma decupagem audiovisual clássica para atingir resultados discursivos bem diversos. A primeira (Figura 10) apresenta um branco que se torna herói para um serviçal na medida em que sacrifica a própria vida pela libertação dos escravos, pela justiça etc. Já na segunda cena (Figura 9), Django torna-se herói não pelo sacrifício, solidariedade ou compaixão aos irmãos, mas por representar o protagonismo, ou seja, uma alternativa ao lugar de oprimido. O negro serviçal pode no máximo “admirar” Lincoln, mas o escravo na carroça pode “se identificar” com Django. Curiosamente, é o herói não solidário e egoísta de Tarantino quem se torna uma representação afirmativa capaz de inspirar a superação da opressão.

A composição fotográfica dos planos na Figura 9 é emblemática. O escravo ainda está na jaula e Django não o tira de lá. Parte sozinho em seu cavalo para cumprir seus objetivos pessoais e as grades abertas nas laterais do quadro evidenciam que ele está livre. Django não

é o agente da salvação do escravo, no entanto, torna-se ao olhar daquele sujeito algo muito mais libertador: um modelo de ação. Como ele, caso queira romper os grilhões, o escravo precisará assumir os riscos de cavalgar seu próprio destino, mesmo que isso potencialmente o conduza à morte. Para tanto, precisará, como Django, superar o papel de vítima. O paradoxo é que ficar na jaula pode ser mais seguro.

A comparação dos cartazes dos filmes *12 Anos de Escravidão* e *Django Livre* é também eloquente (Figura 11). A imagem da esquerda, realista, se pretende acurada na representação de uma injustiça histórica da qual o personagem negro foi a vítima. A da direita, fantasiosa, apresenta um negro ocupando um espaço afirmativo raro na cultura de massas. No cartaz de *12 Anos*, Solomon Northup tenta fugir de um opressor tão onipresente que surge imaterializado no espaço do quadro como a própria cor branca que o envolve e aprisiona. No cartaz de *Django Livre*, o protagonista destemido enfrenta seu oponente e supera seu mentor. Solomon, representado como acuado e incapaz de se impor contra seu próprio destino é o verdadeiro “anti-herói”. Django, por sua vez, mesmo não sendo um salvador politicamente correto, é uma encarnação bruta da potência heroica: monta cavalo com imponência ostensiva, corre riscos e elimina seus oponentes e não faz isso em busca de qualquer sentido maior, mas porque está eticamente comprometido com sua missão. Esta fantasia cinematográfica, que muitos julgam “incorreta”, não visa a crítica social direta, mas tem por mérito oferecer uma alternativa crítica aos lugares comuns da representação do herói. Assim como nos seus reverenciados *blaxploitation movies* dos anos 70, o potencial crítico do filme de Tarantino está justamente na afirmação lúdica da potência do negro, constantemente vitimizado e castrado no cinema em prol de uma solução apaziguadora para as tensões sociais²⁵.

²⁵ Cabe evocar a polêmica em torno de uma variante do cartaz de *12 Anos de Escravidão*, que trazia o personagem caucasiano de Brad Pitt em primeiro plano, à frente do protagonista negro. Variantes que



Figura 11: Vítimas e heróis.

Filmes como *Django Livre*, *Lincoln* e *12 Anos de Escravidão* produzem efeitos políticos não pelas verdades históricas que evidenciam em seus enredos, mas pelo modo como em seu tecido ficcional afirmam ou contradizem representações culturais que reproduzem subliminarmente lugares de poder e modos de ação social. Sob tal ótica, o carnaval anárquico de citações intertextuais ditas inconsequentes em *Django Livre* pode ser lido como um discurso questionador do esquema típico que postula o herói individual como mediador branco salvador de grupos sociais oprimidos e impotentes, tão em voga na cultura de massas hoje. Análises que desqualificam o descolamento da filmografia de Tarantino da vida real como signo de uma suposta alienação simplesmente ignoram que o espaço de atuação onde devemos avaliar o potencial crítico desta obra não é o mundo histórico, mas o

mudam os lugares de protagonistas e personagens secundários interpretados por atores populares são comuns na divulgação de filmes, mas esta, em especial, foi acusada de racista, o que demonstra o quanto a questão da representação do negro no cinema internacional é complexa e sujeita a tensões.

cinema como campo de embate de símbolos ideologicamente investidos, algo que se evidencia ainda mais em *Bastardos Inglórios*.

4.3.1 “A *movie movie universe*”

Bastardos Inglórios ocupa um lugar de destaque na filmografia de Tarantino por ser o último trabalho de sua longa colaboração com a montadora Sally Menke, que faleceu em 2010. Menke editou os filmes de Tarantino desde *Cães de Aluguel* e, dada a importância da montagem para construção do texto audiovisual, é impossível não reconhecer sua contribuição criativa. Cientes de o quanto o estilo deste cineasta está articulado ao encadeamento e à fragmentação da narrativa em seus filmes, somos obrigados a reconhecer que Sally Menke integra em grau indiscernível essa reificação da autoria a qual usualmente chamamos “Tarantino”, mas que ultrapassa sua pessoa física.

O filme retoma o tema da vingança na obra de Tarantino, no contexto de um filme de guerra fortemente inspirado no clássico *The Dirty Dozen* (*Os Doze Condenados*, 1967), mas em ostensivo diálogo com o *spaghetti western* italiano. David Bordwell (2009) considera este o trabalho mais maduro do cineasta, pelo modo como o filme explora seus dois pontos fortes: sua estrutura narrativa e sua textura cinematográfica. Em ambos os casos, Bordwell percebe fortes influências não apenas do cinema de gênero, mas principalmente do romance. Para o autor, Tarantino consegue sustentar sua arquitetura narrativa baseada em blocos/capítulos porque suas cenas são devotadas a uma forma de prolongação típica da literatura popular norte-americana. Geralmente os filmes do diretor são lembrados pelas explosões de violência, mas o que realmente caracteriza Tarantino, segundo Bordwell, é o modo como ele constrói suas cenas num lento crescendo de tensão. Essa característica evidencia seu débito com Sergio Leone, diretor italiano que dilatou até o limite do impensável os rituais do *western* americano. Leone conseguia isso pelo enquadramento dos

gestos e pelo uso da música, mas Tarantino produz seu efeito basicamente através da construção elaborada dos diálogos, nos moldes da *pulp fiction*.²⁶

Para Mauro Baptista, trata-se de uma obra que coloca Tarantino junto a grandes nomes da história do cinema, como John Ford, Orson Welles e Fellini:

Tarantino é hoje um mestre do estilo, um mestre das formas cinematográficas trabalhadas na melhor tradição do cinema de gênero americano. Mestre das formas como foi Alfred Hitchcock no passado, mestre dos filmes de gênero como foram, entre outros, o próprio Hitchcock, Anthony Mann e Howard Hawks. [...] *Bastardos Inglórios* é seu filme mais perfeito, o mais preciso na dramaturgia, o mais bem dirigido, em que a herança do melhor cinema clássico e do gênero americano é sintetizada num projeto de cinema pós-moderno para o futuro do século XXI. (BAPTISTA, 2010, p. 133)

O filme abre ao som de uma trilha *spaghetti western* e créditos em tipografia que remete à iconografia do faroeste norte americano. Logo surge a legenda: “Era uma vez... na França ocupada pelos nazistas”. Além de promover um afastamento de qualquer ilusão de fidelidade histórica, trata-se de uma evidente menção ao filme *Era uma vez no Oeste* (*C'era una volta il West*, 1969), de Sergio Leone, evocado também na trilha sonora e na temática de uma família isolada numa fazenda remota, onde um pai cuida sozinho dos filhos. Essa temática também evoca de elementos de encenação do filme *Os Imperdoáveis* (*Unforgiven*, 1992), de Clint Eastwood, além de composições de planos decalcadas do clássico *Rastros de Ódio* (*The Searchers*, 1956), de John Ford (diretor que todavia Tarantino execra, pelo modo como representava os índios no velho Oeste — Tarantino teria nativos norte-americanos em sua ascendência).

O que mais surpreende na primeira parte do filme, intitulada “Capítulo 1” não é apenas este emaranhado de citações, mas sua duração. Entre cenas externas e internas, a

²⁶ A qualidade dramática dos diálogos pode ser verificada no roteiro do filme (TARANTINO, 2009).

sequência dura ao todo 19 minutos e 20 segundos. A cena principal, no interior da casa do fazendeiro, se estende por 16 minutos. Trata-se de uma duração bastante superior aos padrões de narração do cinema atual. No entanto, longe de ser arrastada, é reconhecida por autores como Mauro Baptista como uma das mais relevantes de toda a história do cinema, pela maestria como é sustentada pelo diálogo bem redigido, pela direção e interpretação dos atores, por enquadramentos precisos e pela montagem.



Figura 12: Diálogo entre Perrier LaPadite e Hans Landa

O diálogo entre o fazendeiro Perrier LaPadite (Denis Menochet) e o coronel Hans Landa (Christoph Waltz) é um embate quase teatral entre dois personagens arquetípicos em posições desproporcionais de poder: o fazendeiro humilde e íntegro (com nome de água mineral francesa) e o militar nazista impiedoso e cínico. A evolução dramática da cena é construída com precisão: a tensão inicial do fazendeiro com a chegada dos nazistas é diminuída quando o coronel da SS se apresenta com simpatia incomum e gentileza quase feminina. Os primeiros sinais de que a ameaça permanece surgem dos olhares incisivos e demorados que Landa dirige às filhas de LaPadite. O coronel, no entanto, se esforça para sustentar uma encenação dentro da encenação, apresentando-se como mero burocrata responsável pela localização de judeus escondidos na região. Seu interlocutor e a plateia não tardam em perceber, por detrás de sua cordialidade excessiva, o interrogatório e a intimidação que arrastam sutilmente o fazendeiro a uma armadilha inexorável. Landa sabe

que LaPadite está escondendo os judeus em sua casa e poderia simplesmente ordenar uma inspeção. No entanto, prefere conduzir um jogo psicológico perverso que obriga o fazendeiro a entregar a família judia como único modo de proteger suas próprias filhas, sem que em momento algum qualquer ameaça direta lhe seja dirigida.



Figura 13: A família Drayfus é fuzilada sob o assoalho da casa de LaPadite.

A longa cena no interior da casa do fazendeiro culmina com a tradicional explosão de violência dos filmes de Tarantino. Os judeus que se escondiam sob o assoalho da casa, a família Drayfus²⁷, são fuzilados por um pelotão nazista (Figura 13), que atiram diretamente através do chão, levantando uma nuvem de lascas de madeira. Extrapolando as referências aos gêneros de guerra e *western*, essa longa sequência culmina com a fuga desesperada de Shosanna (Mélanie Laurent), a única sobrevivente da chacina, que corre pelos campos coberta por sangue e vísceras, tal qual a protagonista de *Carrie, a estranha* (*Carrie*, 1976), de Brian De Palma (um diretor admirado por Tarantino).

A particularidade dessa sequência inicial é que, em momento raro no cinema de Tarantino, a estratégia narrativa conduz à comoção da plateia, através da música e da interpretação do fazendeiro, que assiste a tudo emocionalmente destruído.

²⁷ Referência intertextual a uma das maiores máculas da história francesa, a injusta condenação por alta traição de Alfred Dreyfus, em 1894, um oficial de artilharia do exército francês, de origem judaica.

A sequência seguinte, um bloco narrativo autônomo chamado “Capítulo 2”, introduz o grupo militar que se auto intitula “bastardos inglórios” e que tem por missão se infiltrar na Europa dominada pelos alemães para atuar em ações de guerrilha visando assassinar o maior número possível de nazistas. Conduzidos pelo tenente Aldo Raine (Brad Pitt), que tem ascendência indígena, o grupo empregará métodos de guerra Apache para gerar o terror, como a prática de escalar suas vítimas — ou seja, mais uma vez verifica-se o choque entre elementos dos gêneros de guerra e *western* com efeitos inesperados.

Se o primeiro capítulo do filme foi conduzido com a prevalência de princípios da narração hollywoodiana clássica, a sequência dos bastardos retoma aquilo que reconhecemos como o “Tarantino tradicional”: *flashbacks* dentro de *flashbacks*, tom de farsa, violência estilizada e paródica. Essa dualidade na representação passa a definir o projeto do filme como um todo. Os blocos narrativos se sucederão, mostrando duas linhas de histórias (a de Shosanna e a dos militares) que evoluem em paralelo e só colidirão no quinto e último capítulo, onde os personagens efetivam suas vinganças no mesmo lugar, contra as mesmas pessoas e ao mesmo tempo. Todavia, Shosanna e os bastardos efetivamente jamais se encontram. O filme mantém assim uma tensão irreduzível entre dois modos de representação (naturalismo estilizado e farsa aberta), que reproduz no decorrer do seu enredo (*syuzhet*) algo estruturalmente similar à repartição da tela em duas metades durante a cena de *Kill Bill Vol. 1*, onde Elle tenta matar a Noiva com uma injeção letal (Figura 4, página 44).

A partir do “Capítulo 3”, o próprio cinema torna-se objeto da trama do próprio filme, tanto como espaço onde se realizará uma importante exibição nazista, quanto como elemento de discurso entre os personagens, a maioria deles cinéfilos capazes de discorrer sobre obras e autores da época. Shosanna reaparece, anos depois dos primeiros eventos do filme, dona de um pequeno cinema localizado na Paris ocupada. Ela vive sob novo nome e oculta sua origem judia. Numa cena emblemática, ela é questionada pelo soldado-ator

nazista Fredrick Zoller (Daniel Brühl) sob por que valoriza os diretores de filmes em detrimento dos produtores: “Aqui na França nós valorizamos os diretores”, responde.

A frase de Shosanna merece especial destaque. Ela não apenas brinca intertextualmente com o fato extra-diegético de que a França é o berço da “política dos autores” — abordagem da crítica cinematográfica que defendeu que o controle artístico de um filme deveria ser atribuído aos diretores —, a frase também ecoa um aspecto da carreira do próprio Tarantino: a França é o lugar que o projetou internacionalmente como cineasta, a partir do momento em que ganhou a Palma de Ouro no Festival de Cannes por *Pulp Fiction*. Nos extras do DVD de *Bastardos Inglórios* Tarantino assume que este filme teve seu cronograma de produção ajustado para poder participar do mesmo festival em 2009. Ou seja, através de Shosanna Tarantino lança uma piscadela de olho irônica para a audiência francesa, ao tempo em que se assume confortável com a expressão “o mais europeu dos cineastas americanos”, empregada frequentemente pela crítica para classificar seu estilo e suas influências.

Em *Bastardos Inglórios* o próprio cinema surge como protagonista, seja nas discussões críticas entre os personagens sobre filmes e diretores alemães, seja no ponto culminante em que as tramas convergem para a exibição de um filme, durante a qual se decide os destinos do mundo. Filme dentro do filme, o fictício *O Orgulho Da Nação* (*Stolz Der Nation*), é na superfície diegética um instrumento de propaganda nazista produzido pelo próprio ministro Joseph Goebbels, um dos personagens reais representados na trama. Entretanto, um olhar atento revela que este enxerto é ele mesmo um emaranhado de referências irônicas: um filme alemão filmado com explícita inspiração no clássico russo *O Encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potemkin*, 1925), do judeu Sergey Eisenstein, dirigido a pedido de Tarantino por seu amigo e também judeu, Eli Roth (que atua como o sargento judeu Donny Donowitz, o bastardo que por fim metralha Hitler). Ou seja, o filme que

Shosanna adultera para agredir os nazistas dentro da trama, já é em si um libelo intertextual anti-nazista.

Bastardos Inglórios apresenta não somente os elementos que podemos ver em todos os outros filmes de Tarantino, ele parece apontar para um ponto de inflexão rumo a maturidade dentro da obra do cineasta — algo que *Django Livre* só em parte dará prosseguimento. Sendo também divertimento para as massas, *Inglourios Basterds*, é uma obra que, mesmo não pretendendo ser levada a sério como representação do real, parece almejar uma elevada dignidade cinematográfica. Isso se evidencia na cena final quando, ao contemplar a suástica que acabara de entalhar com faca na testa de Landa, Aldo Raine afirma: “Eu acho que essa pode vir a ser minha obra prima”. O corte imediato deste plano para a cartela de créditos “Escrito e dirigido por Quentin Tarantino”, provoca um evidente efeito de sentido metatextual, onde o cineasta insinua o reconhecimento de ter atingido um ponto culminante na sua carreira.

Apesar de ter a Segunda Guerra Mundial como cenário, esse filme não é sobre a História ou sobre pessoas reais. É sim, como todo cinema de Tarantino, um jogo sofisticado com o cinema em geral e com o modo como o cinema tem retratado a violência. Não se trata aqui da tradicional oposição do cinema como janela opaca ou transparente para representação do real (XAVIER, 2005), mas sim de um filme sobre a ficção como um universo fechado sobre si mesmo, sem nenhuma vontade de se referir à realidade exterior, algo que Tarantino muitas vezes chama de “*movie movie universe*”.

Este filme de Tarantino emprega em seu título uma expressão extraída da versão americana do filme de guerra italiano *O Expresso Blindado da S.S. Nazista* (1978), de Enzo G. Castellari, cujo título original, *Quel maledetto treno blindato*, foi traduzido para o inglês como *The Inglorious Bastards*. A produção pagou pelo uso da expressão, sem que o filme atual seja propriamente uma refilmagem: ambos evocam esquemas típicos dos filmes norte-americanos sobre a Segunda Guerra Mundial, mas as tramas divergem completamente. Um

procedimento similar se verifica em *Django Livre*, cujo título foi extraído de uma famosa série de filmes *spaghetti western*. O título torna-se assim não apenas um signo do próprio filme, mas o símbolo de todo um processo criativo. A expressão *Inglorious Basterds*, assume, tanto na citação direta quanto na torção de sentido promovido pela grafia errada (“*basterds*” no lugar de “*bastards*”), os movimentos de aproximação e afastamento dessa obra em relação às suas origens. O filme e a obra, por extensão, se assumem assim palimpsestos, menardianos e, finalmente, bastados.

5 CONCLUSÃO

Em nosso percurso, buscamos compreender o projeto criativo particular presente na obra cinematográfica de Quentin Tarantino. Para tanto, realizamos uma análise comparativa de suas realizações entre si e em relação a outros filmes contemporâneos, nos quais identificamos oportunidades de estabelecer contrastes. Evidenciamos e discutimos na obra do cineasta um modo particular de expressão, identificável como estilo autoral, o emprego em alto grau da citação e do jogo intertextual e a ocorrência de enunciações críticas sobre o cinema e a cultura.

De início, problematizamos as relações entre estilo cinematográfico e autoria. Propusemos a compreensão de estilo enquanto “estratégia textual” em sentido semiótico, ou seja, não como programa estabelecido conscientemente por um determinado sujeito psicológico, mas como a lógica inerente ao texto fílmico, que só pode vir à luz mediante uma interpretação crítica. Ao postular Tarantino como um autor detentor de uma obra que manifesta um estilo próprio, buscamos avaliar o quanto podemos apreender uma estratégia textual particular que se manifesta de modo recorrente (mas não necessariamente consciente) no conjunto das realizações cinematográficas que levam sua assinatura. Confrontando essa compreensão com os estudos de David Bordwell sobre o estilo hollywoodiano clássico, verificaremos a obra do cineasta enquanto permeada pela marca do excesso e do jogo. Com isso, pudemos questionar a hiper-valorização crítica do papel da violência no estilo tarantinesco. O que caracteriza a maioria das cenas dos filmes deste cineasta não é a exploração gratuita ou excessiva da violência, mas seu uso como elemento tensionador dos eventos dramáticos. A obra de Tarantino não é composta por filmes sobre a violência, mas por filmes sobre personagens tipicamente violentos, em situações que têm a violência como desfecho potencial, mas que, na maior parte das vezes, se encontram em torno de uma mesa para conversar banalidades. Em contraponto, preferimos identificar

no cinema de Tarantino o compromisso com o aspecto lúdico da narração: a vontade de cumprir e violar regras, a compulsão de deslocar peças no tabuleiro dos esquemas ficcionais prescritivos para obter novos efeitos combinatórios. Esta obra joga com esquemas genéricos, com personagens, com o tempo, com a violência e com o espectador. “Jogo” é o estilo fundamental do cinema de Tarantino.

Em seguida, nos deteremos sobre intertextualidade labiríntica e alegadamente pós-moderno da obra de Tarantino: a presença em todos os seus filmes de uma miríade de referências explícitas e implícitas ao cinema de gênero, à literatura popular e à cultura pop. Propusemos avaliar sua obra a partir do conceito de texto palimpsesto, segundo Gérard Genette, e de uma compreensão semiótica mais abrangente sobre a pós-modernidade e intertextualidade, segundo Umberto Eco. Diante disso, problematizamos a relação entre autoria e citação intertextual, a partir do paradigma extraído do conto de Jorge Luis Borges sobre o fictício Pierre Menard. Travestido como paródia de ensaio retificador sobre um autor cuja obra maior não passa de uma cópia literal do texto clássico de Cervantes, o conto reverbera não apenas no conteúdo, mas na própria forma, os problemas inerentes à intertextualidade, evidenciando a leitura como potencial jogo remissivo infinito entre textos, onde aquilo que tradicionalmente se reconhece como original se revela desde sempre como simulacro, cópia da cópia. Ao falar ficcionalmente sobre um “autor morto”, Borges foi um dos primeiros a abordar de modo crítico a “morte do autor” e suas implicações. O escritor argentino antecipou em seu “Pierre Menard autor do Quixote” problemas que se tornariam epicentros de discussões críticas da segunda metade do século XX até hoje, e que são fundamentais para nossa análise: o autor como leitor-operador de uma leitura transtextual, a criação do novo a partir da evocação das cópias e a complexa situação da autoria em um contexto onde a intertextualidade tangencia perigosamente o plágio. Encontramos em Pierre Menard uma metáfora privilegiada para pensarmos a questão da autoria na obra cinematográfica de Quentin Tarantino, repleta de simulacros de simulacros. Partindo desta

abertura crítica, pudemos verificar no cineasta norte-americano uma constante propensão borgiana: transformar a ficção em terreno de um jogo infinito, um labirinto de releituras e referências habilidosamente construído, do qual o espectador não pode nem deseja sair.

Na última seção desta tese, fizemos um contraponto da dramaturgia de Tarantino com os lugares comuns do cinema hollywoodiano atual, buscando abordar o pouco discutido caráter de crítica da representação presente na obra de Tarantino. Verificamos, a partir de um percurso histórico, o quanto o cinema comercial norte-americano insiste em um determinado modelo elementar de fábula e em certa configuração do herói repleta de conotações ideológicas, refletindo e afirmando valores da cultura dominante: narrativas sobre a impotência de uma comunidade que depende de um indivíduo excepcional (herói) para poder lidar com seus problemas; as vítimas devem aguardar passivamente seu salvador, pois qualquer reação coletiva está fadado ao fracasso. Tais representações hiper-codificadas sugerem a valoração do conformismo e da resignação e, em última instância, trata-se da afirmação do individualismo como única forma de ação social. Com seus filmes, Tarantino tem oferecido uma alternativa crítica a esse modelo. Em sua obra, são as tradicionais vítimas que se encarregam de agir para superar as dificuldades, sem esperar por nenhum salvador. Filmes como *Bastardos Ingórios* e *Django Livre* produzem efeitos políticos não pelas verdades históricas que evidenciam em seus enredos, mas pelo modo como em seu tecido ficcional contradizem representações culturais que reproduzem subliminarmente lugares de poder e modos de ação social. Sob tal ótica, verificamos que o carnaval anárquico de citações intertextuais ditas inconsequentes em Tarantino pode ser lido como um discurso questionador do esquema típico que postula o herói individual como mediador branco salvador de grupos sociais oprimidos e impotentes, tão em voga na cultura de massas hoje. Análises que desqualificam o descolamento da filmografia de Tarantino da vida real como signo de uma suposta alienação simplesmente ignoram que o espaço de atuação onde

devemos avaliar o potencial crítico desta obra não é o mundo histórico, mas o cinema como campo de embate de símbolos ideologicamente investidos.

“Cópias em glória: o cinema bastardo de Quentin Tarantino”, título que elegemos para esta tese, é em si metáfora e síntese de nosso percurso. A mera bricolagem pós-moderna comumente atribuída a Tarantino não descreve por completo este projeto criativo, que promove o reencontro festivo entre o cinema tradicional e seus simulacros menos valorizados rumo à produção de uma experiência fílmica inédita: “cópias em glória”. Tarantino descende de uma filiação autoral que se perde no mar das referências e por isso o caráter bastardo de sua obra. Entretanto, a metáfora pode se expandir, pois na língua inglesa o sentido do termo “*bastard*” é mais amplo. Além da questão da filiação ilegítima, o termo carrega uma aceção de ênfase nem sempre traduzível de modo literal. Nesse aspecto, entender Tarantino como realizador de “um cinema bastardo” é também pôr em evidência um aspecto fundamental de sua arte: produzir um cinema comprometido com o resgate do prazer cinéfilo.

Arthur Koestler (1964) afirmou que a medida da originalidade de um artista é a extensão em que sua ênfase seletiva se desvia da norma convencional e estabelece novos padrões de relevância. Diante disso, entendemos que o projeto criativo presente na obra de Tarantino é caracterizado pelo modo como seleciona elementos díspares, contrastantes e pouco usuais no mar da intertextualidade para apresentá-los segundo uma abordagem cinematográfica lúdica, que ao mesmo tempo evoca e desconstrói normas e convenções do meio audiovisual para estabelecer novos paradigmas de realização artística.

As análises e interpretações que produzimos partiram do nosso interesse pelo conjunto desta obra, pelas questões que ela nos suscita e pelo modo como nela vemos se realizar valores com os quais frequentemente concordamos. Em função disso, reconhecemos o risco de em vários momentos termos produzido interpretações que podem ser lidas como laudatórias para com a pessoa do cineasta. Todavia não tivemos a pretensão

de apresentar Tarantino como um artista irretocável, autor de uma obra infalível. Buscamos tão somente identificar em suas realizações alguns aspectos nos quais reconhecemos uma contribuição significativa no contexto da produção cinematográfica contemporânea. O percurso realizado, portanto, não se pretendeu sistemático ou totalizante sobre a obra de um artista, mas um trabalho que se sabia desde o início parcial e destinado a incompletude.

BIBLIOGRAFIA

12 Years a Slave. Direção: Steve McQueen. EUA/UK: Regency Enterprises. 2013.

ALENCASTRO, Luiz Felipe de. Lincoln, de Nabuco a Spielberg. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 27 janeiro 2013. Disponível em: <<http://folha.com/no1220253>>. Acesso em: 28 janeiro 2013.

ALICE in Wonderland. Direção: Tim Burton. EUA: Walt Disney Pictures. 2010.

ALTHUSER, Luis. Ideologia e Aparelhos Ideológicos de Estado. In: ŽIŽEK, Slavoj (org.). **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. p. 105-142.

ARGO. Direção: Ben Affleck. EUA: Warner Bros. Pictures. 2012.

AVATAR. Direção: James Cameron. EUA: Twentieth Century Fox Film Corporation. 2009.

BAPTISTA, Mauro. **O cinema de Quentin Tarantino**. Campinas: Papirus, 2010. (Coleção Campo Imagético)

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: _____. **O rumor da língua**. Lisboa : Edições 70, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and simulation. In: POSTER, Mark (Org.). **Selected Writings**. Sanford, CA: Stanford University Press, 1988. p. 166-184.

BAUDRY, Jean Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. p. 383-400.

BERCHMANS, Tony. **A música do filme**: tudo que você gostaria de saber sobre a música de cinema. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

BISKIND, Peter. **Como a geração sexo-drogas-e-rock'n'roll salvou Hollywood**: Easy Riders, Raging Bulls. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

- BORDWELL, David. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema, volume I**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 25-70.
- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema, volume II**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 277-301.
- BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Berkeley, Los Angeles CA: University of California Press, 2006.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2008. (Coleção Campo Imagético)
- BORDWELL, David. (50) Days of summer (movies), Part 2. **David Bordwell's website on cinema**, 2009. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=5446>>. Acesso em: 20 out. 2009.
- BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.
- BORDWELL, David. The 1940s are over, and Tarantino's still playing with blocks. **David Bordwell's website on cinema**, 2014. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/06/11/the-1940s-are-over-and-tarantinos-still-playing-with-blocks/>>. Acesso em: 20 jun. 2014.
- BORDWELL, David; CARROL, Noel (org.). **Post-Theory: Reconstructing Film Studies**. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções (1944)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007[1949].
- COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- COUSINS, Mark. **História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2013.

- CRUZ, Décio Torres. **Postmodern meta-narratives**: literature in the age of image. Scott's Blade Runner and Puig's novels (Tese). Buffalo: Faculty of the Graduate School, State University of New York, 1997.
- CULLER, Jonathan. What is theory? In: _____. **Literary theory**: a very short introduction. New York: Oxford University Press, USA, 2000.
- DELEUZE, Giles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- DISTRICT 9. Direção: Neill Blomkamp. EUA; Nova Zelândia; Canadá; África do Sul: TriStar Pictures. 2009.
- ECO, Umberto. **Leitura do texto literário (Lector in fabula)**. 2ed. ed. Lisboa: Editorial Presença, 1984.
- ECO, Umberto. **Pós-escrito ao Nome da Rosa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ECO, Umberto. Ironia intertextual e níveis de leitura. In: _____. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 199-218.
- ECO, Umberto. Sobre o estilo. In: _____. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 151-166.
- EISENSTEIN, Serguei. Dickens, Griffith e nós. In: _____. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: MOTTA, Manoel. **Ditos e escritos III**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Extratos traduzidos do francês por Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: POSLIT/UFMG, 2006.
- GUNING, Ton. The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-gard. In: ELSAESSER, T.; BARKE, A. (org.). **Early cinema**: Space, frame, narrative. London: British Film Institute, 1990.

- HARRIS, Mark. **Cenas de uma revolução: o nascimento da nova Hollywood**. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- HOTEL Rwanda. Direção: Terry George. Inglaterra; EUA; Itália; África do Sul: United Artists. 2004.
- HUTCHEON, Linda. **A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms**. Illinois: University of Illinois Press, 2000.
- JAWS. Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown; Richard D. Zanuck. EUA: Universal Pictures. 1975.
- JOHN Carter. Direção: Andrew Stanton. EUA: Walt Disney Pictures. 2012.
- KELLNER, Douglas. **Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern**. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1995.
- KOESTLER, Arthur. **The Act of Creation**. London: Penguin Books, 1964.
- KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LAWRENCE, John Shelton. Joseph Campbell, George Lucas, and the monomyth. In: LAWRENCE, John Shelton; KAPPELL, Matthew Wilhelm (org.). **Finding the Force of the Star Wars franchise: fans, merchandise, & critics**. New York: Peter Lang Publishing, 2006. (Popular Culture & Everyday Life)
- LAWRENCE, John Shelton; JEWETT, Robert. **The myth of the american superhero**. Grand Rapids, MI: Wm. B. Eerdmans Publishing Company, 2002. e-book Kindle
- LINCOLN. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy; Steven Spielberg. Intérpretes: Daniel Day-Lewis; Sally Field. EUA: DreamWorks Pictures; Twentieth Century Fox Film Corporation. 2012.
- LYOTRAD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- MCGOWAN, TODD; KUNKLE, SHEILA. Introduction: Lacanian Psychoanalysis in Film Theory. In: MCGOWAN, TODD; KUNKLE, SHEILA (org.). **Lacan and contemporary film**. New York: Other Press, 2004. p. xi-xxix.
- METZ, Crristian. **Le signifiant imaginaire**. Paris: Union Générale d'Éditions, 1977.

- MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. p. 437-453.
- OLIVEIRA, Adriano A. **A irreabilidade no cinema contemporâneo**: Matrix e Cidade dos Sonhos. Cruz das Almas (BA): Editora UFRB, 2011.
- OZ the Great and Powerful. Direção: Sam Raimi. EUA: Walt Disney Pictures. 2013.
- PEARY, Gerald (org.). **Quentin Tarantino**: Interviews, Revised and Updated [Edição Kindle]. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. (Conversations with filmmakers series)
- PERICÁS, Luiz Bernardo. Django livre. **Blog da Boitempo**, 04 Abril 2014. Disponível em: <<http://blogdaboitempo.com.br/2014/04/04/django-livre/>>. Acesso em: 22 jun. 2014.
- PULP Fiction: Tempo de violência. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. EUA: Miramax Films. 1994.
- SCHINDLER'S List. Direção: Steven Spielberg. EUA: Universal Pictures. 1993.
- STAR Wars. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. EUA: Lucasfilm; Twentieth Century Fox. 1977.
- STAR Wars: Episode I - The Phantom Menace. Direção: George Lucas. EUA: Lucasfilm. 1999.
- TARANTINO, Quentin. **Bastardos Inglórios**: O roteiro original do filme. Barueri, SP: Manole, 2009.
- THE Matrix. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. EUA: Warner. 1999.
- THE Sound of Music. Direção: Robert Wise. EUA: Twentieth Century Fox. 1965.
- THE Sugarland Express. Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown; Richard Zanuck. EUA: Universal Pictures. 1974.
- TRUFFAULT, François. **Hitchcock/Truffaut**: entrevistas, edição definitiva. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- TRUFFAUT, François. Uma certa tendência do cinema francês. In: _____. **O prazer dos olhos**. Rio de Janeiro: Jorgue Zahar Editor, 2000. p. 257-276.

- VOGLER, Christopher. **A Practical Guide to Joseph Cambell's The Hero with a Thousand Faces**. [s.l.]: [s.n.], 1985. Disponível em: <http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm#Practical>. Acesso em: 27 jan 2013.
- VOGLER, Christopher. **The writer's journey: mystic structure for writers**. 3. ed. Studio City, CA: Michael Wise Productions, 2007.
- WOODS, Paul A. (org.). **Quentin Tarantino**. São Paulo: Leya, 2012.
- XAVIER, Ismail. O lugar do crime: a noção clássica de representação e a teoria do espetáculo, de Griffith a Hitchcock. In: _____. **O olhar e a cena: Melodrama Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena: Melodrama Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- ŽIŽEK, Slavoj. **The Fright of Real Tears**. London: British Film Institute, 1999.