



Tempo de saturação: o cinema híbrido de Quentin Tarantino¹

Cláudio Henrique Brant CAMPOS²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O cinema de Quentin Tarantino se expressa pela sua polimorfia, e referência múltipla, aos cinemas e a outras mídias. Este artigo pretende relacionar a filmografia de Tarantino para a referência a essas mídias, o que a torna território para o que se chama, entre os pensadores da mídia e sua interseção com as artes, *espaço politópico*, ou *sistema polimórfico*. Em outras palavras, mídia híbrida. O hibridismo em Tarantino será relacionado a uma estética do autor, que se coloca explicitamente como uma mistura de linguagens. No turbilhão imagético, anedótico-agressivo de Tarantino, se lê, finalmente, uma *estética da saturação*, cujo sentido neste artigo é, antes que de um excesso depreciativo, estética da mistura em si, barroco audiovisual, colóquio e crítica do cotidiano, saturação de signos e de mídias.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; mídia; Tarantino; hibridização; saturação

1 Introdução

O cineasta Quentin Tarantino pode ser considerado um expoente de um pós-cinema, ou cinema pós-moderno, na medida em que seus filmes se aproximam, seja tecnicamente, seja metalinguisticamente, de procedimentos de outras mídias, podendo assim ser chamados de híbridos midiáticos que, como tais, experimentam as estéticas de mídias diversas no espaço da tela cinematográfica. O resultado seria a tela fílmica saturada de referências ao teatro, ao próprio cinema, à televisão, aos quadrinhos, aos desenhos, e notadamente, ao game.

Muito se tem dito, nos dias de hoje, sobre o excesso, o grotesco, o bizarro, o barroco, a saturação de signos nos meios de comunicação. Na sua acepção corrente, *saturação* significa fartar, saciar, alimentar, nutrir; satisfazer; encher, cumular (Ferreira, 1986). No dicionário online do português, “ação ou efeito de saturar; estado do que se acha saturado; saciedade. Limite em que as atividades recíprocas de um corpo binário se acham satisfeitas; neutralização.” Sua acepção pelas ciências, especificada para cada

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do curso de Comunicação e Semiótica do COS – PUC SP, e-mail: claudiobrnt@uol.com.br



área, traz uma idéia de grau, um equilíbrio limítrofe na relação entre dois elementos, ou ambientes, ou contextos. Na semiótica das cores (colorimetria), saturação é um dos parâmetros da cor, é o seu estado de “pureza” (quanto mais do azul no azul, mais saturado é o azul). Partindo-se do cinza, o neutro, uma cor será mais saturada quanto menos cinza lhe aplicar. Em todas estas acepções, saturação é entendida como intensificação que chega a um limite, um extremo, a partir do qual algum processo de acúmulo não faria mais efeito. E este é, de fato, desde o latim, o significado corrente que damos ao nome saturação: um excesso. A internet e o mundo digital são expressivos para a compreensão da explosão tecnomidiática, às vezes com sentido negativo, como perda de qualidade. Este artigo reconhece esta definição, porém quer chamar a atenção para a saturação enquanto excesso qualitativo, percepção estética. E chama a atenção para dois aspectos neste termo: primeiro, ele designa um *processo* (a própria nominalização do verbo *saturar* nos dá, no idioma, a ênfase no decurso de um acontecimento); segundo, indica um processo binário, uma *relação*, um acontecimento entre dois “elementos” ou “agentes”, ou duas “margens”. Assim, no contexto dos fenômenos de comunicação humana, sendo um processo, então ela pode ser tida como uma *semiose*³. E se ela é uma relação, então podemos dizer de uma *poética*. Portanto, para este artigo, a *saturação* é identificada como uma *semiose poética*. Assim entendida, a saturação pode ser tomada também como uma instância estética, e que em autores como Quentin Tarantino, tem sua forma de expresso na maneira de misturar mídias na composição da narrativa. No caso de Tarantino, uma mistura de referências e influências técnicas das diversas mídias, um conjunto que se tornou uma marca registrada do cineasta, pela qual reclamamos sua estética.

Dizer que a hibridização de mídias se torna uma estética significa reconhecer a busca, deliberada, de artifícios capazes de causarem a saturação da hibridação, portanto uma prática de intervenção proposital, calculada, desejada, inserida no que se pode denominar uma tendência, um estilo. Exponente de um cinema híbrido, Tarantino torna a própria hibridização, em sua filmografia, um processo estruturador contínuo, intenso e sistemático, resultando num ‘coquetel’ de mídias, reunidas no seu ‘matinè’ agressivo-anedótico, e que costuma despertar reações radicais dos espectadores: cativa, ou distancia radicalmente.

³ Semiose, segundo Peirce, “ação do signo”.



2 A questão do hibridismo e da saturação

Para Marshall McLuhan, “o híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova” (1969, p.40). Arlindo Machado discute, em *Arte e mídia* (2007, p.66), que o tempo de McLuhan ainda conceberia as mídias separadamente, diferente do que fazemos hoje, quando o hibridismo não é apenas encapsulamento de mídias, com “reinado” da mais recente, porém uma estética sistemática de hibridação, multidirecional, que não apaga mídias anteriores, mas as coloca em diálogo com as mais recentes. Machado concebe o hibridismo de McLuhan como reflexo de um “mito do novo”, mito que teria sido das artes, das ciências e das humanidades em geral, no período do modernismo.⁴ À idéia de renovação das mídias anteriores por uma sempre mais nova, Machado desenha outro diagrama ilustrativo da idéia de hibridação: se cada mídia fosse representada por uma esfera, ela tem como um centro (sua especificidade) e uma borda (seu potencial de hibridizar-se). A história das mídias foi a de progressivamente mesclar os centros, que Machado chama “duros”, com diminuição intensa das bordas, a ponto de ser possível às esferas de cada mídia, antes tomadas como separadas, hoje confundirem seus “centros”, suas essências, as características que faziam cada uma ter o nome individual que tinham (Machado, 2007, p.65). A este momento de interseção entre bordas e também centros, Machado chama de ponto de ruptura da idéia de meios tomados separadamente, o que conhecemos como *convergência*. Para Machado, o pensador desta convergência é Gene Youngblood (1990), cuja noção do “Expanded cinema” se aplicaria às mídias em geral, de onde ser possível falar no expanded vídeo, expanded TV etc, de modo que todas se tornam *cinemas*. Mais ainda (ou menos), são todas consideradas *o audiovisual*. Isto significa um apagamento da especificidade, em ganho de uma denominação de “arte em movimento” (Machado, 2007, p.66). Raymond Bellour, em *Entre imagens* (1970), procura o que há de um meio em outro, quando todas as mídias se sobrepõem, se ajustam, se repetem, se interceptam, se confundem (cf. Machado, 2007, p.72). A música é visual, a TV é digital, a literatura é hipermídia. A estética é de superpor tudo, textos, imagens, sons, o que “modernamente chamamos de *estética da saturação*: a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo” (ibid, p.74). Um momento

⁴ Este estudo perguntaria se o que Machado chama “mito do novo” não poderia ser entendido, antes que “mitologia”, como um dos preceitos da Teoria da Informação, que prevê que o valor de uma informação é seu grau de raridade, de novidade. Pergunta-se, então, sobre a validade desta teoria.



de um “segundo barroco” (ibid, p.75), uma escola estética que sempre retornaria, em tempos de crise epistemológica – como que atestando a nossa “confusão” pós-moderna de códigos e modos de perceber o mundo, na virada do século 21.

Também sobre o conceito de “estética da saturação”, Flávia Guidotti, em *Reflexões acerca da emergência de um cine-TV: o hibridismo como marca de um cinema brasileiro contemporâneo*, cita Xavier Llussà (2001), que menciona “a emergência de uma ‘estética da saturação’”, em que “um modelo isomórfico cede à multiplicidade de um sistema polimórfico, onde materiais, técnicas e estilos se misturam”, produzindo o que o autor chama de “turbilhão imagético”. Arlindo Machado (2010) por sua vez nomeia este modelo como espaço politópico, contra um ex-modelo, isotópico. Portanto, da definição adotada por Machado, de saturação como máxima concentração de informação num mínimo espaço, este artigo toma mais a primeira parte do conceito, não se fundamentando tanto na questão do espaço-tempo quantitativo (máximo ou mínimo) no qual a saturação se processa. Privilegiarei o conceito da saturação em torno do espaço politópico, ou, como vimos, sistema polimórfico.

A relevância desta abordagem de saturação semiótica estaria em que a saturação, neste caso de encontro de mídias, é entendida como um regime de sentido, e por isso continuaria um projeto de descrição estética e crítica dos processos artemidiáticos, onde a saturação não seja entendida como um processo negativo, naquela acepção que lhe dá o senso comum (e parte da crítica acadêmica), como algo que deixou de fazer efeito, sistemas perdidos ou desencontrados, em função do excesso de dados ou informações. Pelo contrário, tenta-se ver os excessos como poeticidade possível na mídia. E de tal forma que esta poeticidade possa ser descrita em termos de uma semiose, uma semiose poética⁵, descrita em graus, observáveis desde os contextos mais referências de linguagens, até filmes que citam abertamente suas metalinguagens, adotando o excesso, o *kitsch*, as ironias, e todos os possíveis artifícios de uma poética audiovisual em tempos de forte hibridização.

A reunião de mídias nos filmes de Tarantino atrai uma observação mais atenta, na medida em que ela se explicita, se não tecnicamente (nos encontros analógico-digitais e a mistura de estéticas daí resultante), também de maneira intertextual, citativa, elusiva, ou até mesmo como atitude de prestar tributo – não deixando de ser, certamente, também crítica. O universo semiótico de Tarantino está recheado de

⁵ Saturação como um terceiro semiótico, seguindo Peirce



citações ao próprio cinema, mas muito além disso, citações a outras mídias: o teatro, a televisão, e os games, e os antecessores de cada um. No hibridismo presente em Tarantino, a saturação maior está em que, uma vez híbrido, o processo criativo do autor faz da hibridação um sistema, uma tendência, um encontro que também aponta, além da história narrada, para a história das próprias mídias, misturadas, perfazendo assim o denominado espaço polimórfico (Xavier Llussà), ou politópico (Machado) em que nos situamos.

Este artigo irá comentar quatro filmes de Tarantino, apontando para os sentidos que a mistura de mídias deles emana. Quero chamar atenção para que os efeitos desta hibridização são calculados, por uma política de autor⁶, um estilo marcante, que se insinua como estética, e que doa a nosso tempo um estatuto em que o barroco das mídias, que se processa atualmente, para espanto, desencanto e desencontro de muitos, encontra regimes de sentido articulados e poéticos. Os filmes *Pulp Fiction: tempo de violência*, *Kill Bill vol.2*, *Bastardos inglórios* e *À prova de morte*, que este artigo pretende abordar, trazem consigo, implícita ou explicitamente, uma pequena história das mídias. Este artigo tem como objetivo identificar e comentar como esta reunião de mídias se processa, nos filmes em geral, pinçando algumas cenas, e traçando ao final uma conclusão que se possa tirar em favor de uma tendência estética deste cineasta, uma estética da saturação de signos, em que aspectos de várias mídias, entre outros, se inserem nos filmes, como uma iconografia nova, levando ao hibridismo de formas e aos diálogos com o passado e com o futuro do enunciado audiovisual.

3 Hipótese da Hibridização de mídias

O processo de hibridização das mídias é favorecido por uma série de convergências, tecnológicas e sociológicas, que estão em curso na atual história das comunicações e das artes. Não se pode duvidar que este processo determina e determinará, no nível das produções e percepções dos meios de comunicação, novas estéticas, pois as plataformas básicas em que os artefatos de expressão de linguagens são forjados estão mesclados desde o início. E também suas pontas industriais de distribuição. Quando McLuhan diz que “o conteúdo de uma mídia é sua mídia anterior”,

⁶ Segundo Baptista (2010), “destinava-se a reavaliar diretores americanos que trabalhavam de acordo com as regras de Hollywood e conseguiam desenvolver uma obra pessoal” (p.13).



há um certo procedimento, automático, de transporte de mídias para suas versões mais atualizadas, num *continuum* do que se poderia chamar de encapsulamento de mídias. A televisão, por exemplo, traz consigo a estética do teatro, que por sua vez traz em si as narrativas orais dos tempos pré-modernos que Walter Benjamin nomeia as narrativas da “Erfahrung” (Experiência). Assim, cada mídia nova traria consigo vivências passadas, e, naturalmente, experiências estéticas. Como já vimos anteriormente, Arlindo Machado (2007) pondera, a este respeito, que a imagem de McLuhan deixaria a concluir que, se os meios tendem a evoluir para o interior de um outro meio, é porque ainda haveria uma identidade que marcaria cada meio separadamente. O que se observa no início do século 21 é que os meios de comunicação se encontram tão hibridizados, que seria difícil identificar o que de uma mídia é encapsulado pelo que de outra.

Ambas as visões – com Machado favorecido pelo distanciamento histórico de McLuhan –, fundamentam muito precisamente a hibridização e as possibilidades que se abrem, na produção de signos e facilidades atuais de conexão entre linguagens digitais, analógicas e eletrônicas. Mas a hipótese deste artigo é que, dentro da convergência midiática, que traria *em si* uma estética da hibridização, haveria outras convergências, os sentidos que poderiam ser anotados como elementos para uma estética da hibridização nas mídias, saturadamente tratada. Pois a hibridização, além de ‘implicitamente’ marcada na própria natureza dos aparelhos, se processaria outras vezes – e este é o sentido da reverberação poética, ou seja, de uma saturação poética –, em citações metalinguísticas e outros procedimentos que, explicitamente, comunicariam a própria mistura de mídias nas formas de enunciação. Os favorecimentos tecnológicos, apenas, não determinarão uma estética, se não houver neste processo uma intencionalidade composicional, de certa forma autoral (apesar do hodierno deslocamento da aura e da subjetividade do “autor” nas artemídias), ou pelo menos uma formatação intencional de saturar os signos híbridos que são produzidos e percebidos.

O tema da agressividade, nas tramas de filmes como *Pulp Fiction* e *Kill Bill*, entre outros, de Quentin Tarantino, parece uma obsessão do autor. Mas este artigo, apesar de querer discutir uma estética, não pretende discutir a questão da autoria ou de um estilo pessoal, e acredita que, se Tarantino refletiria esta questão, interessa mais neste momento relacioná-la a uma intencionalidade de saturações do signo cinematográfico, pelas vias de uma constante e explícita hibridização do cinema, do qual seus filmes partem, com mídias “anteriores” e “posteriores”. Espera-se ver uma



citação explícita à semiótica dos quadrinhos, aos filmes feitos para televisão, e notadamente aos games, principalmente nos filmes *Pulp Fiction* e *À prova de morte*.

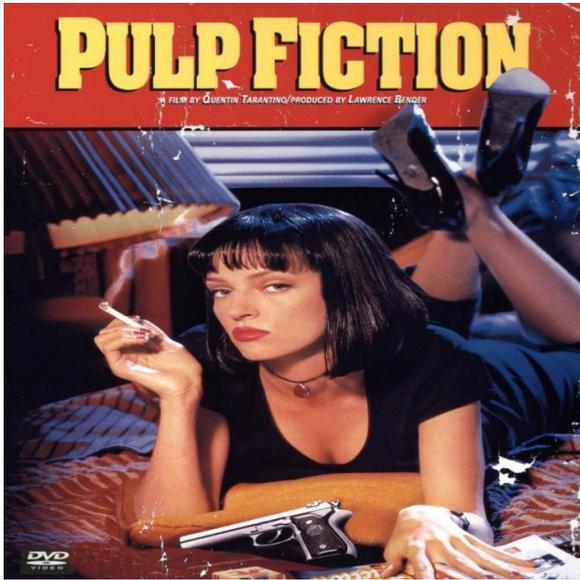
Em Tarantino, a agressão é um estilo. E de um modo que a primeira agressão, na tela, acaba agredindo o espectador, intencionalmente, se não cumprindo o que Baptista (2010) considera corte do linear e quebra da expectativa do gênero de crime, por uma questão estética que implica uma citação, ou melhor, paródia, em alto estilo, não só da filmografia da violência, como da violência social, que eclode nas cidades, e que povoa o universo de Tarantino.

4 Análise dos filmes

A análise dos filmes seguirá o conceito de saturação, como sistema polimorfo, ou espaço isotópico, onde se espera comentar a reunião de mídias de maneira como elas se apresentam nos filmes, de maneira híbrida, misturada. Um estudo mais sistemático poderá avançar o que por enquanto se apoia mais em tese do que análise detalhada de dados. A observação dos filmes não poderá extrapolar os objetivos deste artigo, portanto não poderá ser exaustiva. Serão observados os filmes *Pulp Fiction: tempo de violência* (PF), *Kill Bill vol.2* (KB), *Bastardos Inglórios* (BI) e *À prova de morte* (PM). Serão comentadas as cenas, nos filmes em geral, em que o hibridismo midiático se sobressai como um procedimento explícito, estilístico, estético.

O saturamento de cores (acréscimo de cores não-neutras) e uso de cores quentes, entre outras “fotografias icônicas” de todos os quatro filmes citados para esta breve análise nos remetem para o universo dos quadrinhos e da arte pop dos anos 60, citando uma cultura que descobria o experimentalismo de cores como um componente estético. A referência aos quadrinhos, em PF, por exemplo, é assumida desde o início do filme: vemos num quadro estilizado uma explicação do que significa pulp fiction⁷, além de que o próprio cartaz do filme traz uma jovem mulher, estilo americano, pós-moderna, em foto sensual, com um cigarro na mão e uma revista na outra:

⁷ “o conjunto de revistas de narrativa popular que estavam no auge nas décadas de 1920 e 1930, cujo nome deriva do papel de poupa em que eram impressas” (Baptista, 2010, p.26).



Os quadrinhos reaparecem na cena de Vincent e Mia (a personagem do cartaz acima) no bar JackRabbit Slim's, cena em que a metalinguagem do cineasta se explicita, pois este bar está decorado ao estilo dos anos 50. As roupas dos personagens e os cortes de cabelo são estilizados, inclusive de Mia e Vincent, mas estes nos anos 90. Veja-se, nas palavras do próprio Tarantino no roteiro do filme: “Decoração extraída dos quadrinhos da época, antigos sucessos borbulhando nas vitrolas, garçonetes deliciosas em meias soquetes, cardápios com itens como Cheesebúrgueres Fats Domino” (Tarantino, 1995, p.47). A citação ao ator John Travolta, que interpreta Vincent, não só relembra o Travolta de *Embalos de sábado à noite* (anos 80), como o reinventa e o recoloca em cena, momento em que o espectador é como que transportado de um filme para outro – o sentido icônico de dar a John Travolta o papel de Vincent é estratégico neste sentido. Poderia se falar de caricaturas, de montagem sobre montagem: cinema sobre cinema. O sangue que jorra das personagens que morrem às dezenas sob a espada de uma personagem em busca de sua vingança (KB), se por um lado reencarnaria os filmes de lutas do cinema oriental-americano, os seriados, os quadrinhos e o desenho animado, por outro lado se aproximaria dos *games* – em um de seus estilos – e seu universo de infindáveis batalhas.

Em PF, há um “embaralhamento” da sequência narrativa, com histórias paralelas, portanto fragmentadas em segundo nível (o primeiro nível é a própria montagem cinematográfica de início), e também fragmentadas em um terceiro nível, com o embaralhamento de cada história em si. Vemos, portanto, um triplo



embaralhamento da narrativa, o que este pode ser entendido como tratamento saturado da narrativa, quando multiplica as narrativas, e opera, automaticamente, um novo efeito: o de alucinação do real, naquele sentido aqui já discutido, de alucinação icônica dos traços do real, em que a própria narrativa reclama para si a ênfase. O efeito de embaralhamento e ilusão aparece também como citação intensa à mídia dos quadrinhos, por um lado, e os *games*, por outro. São como páginas que escolhemos para folhear, linearmente ou não, compostas de imagens em quadros, também possíveis de serem lidos sem sequência – características das revistas de quadrinhos. Ou são páginas virtuais, que podemos ou não acessar, comandos que podemos ou não teclar – caso dos *games*.

A maneira como PM termina é, tecnicamente, já uma tela digital, onde a cena apenas se interrompe, lembrando as interrupções sem compromisso linear dos *games*: apesar de haver uma certa catarse em torno da batalha final entre o grupo que é “vítima” e o vilão, o que poderia ser um fator previsível, o fim técnico é como o do *game*. Não há um desfecho “artístico”, senão algo como o *game over*, que impacta e desafia o espectador – sendo o vilão acaba por cair, revertendo também o enredo que a narrativa vinha apresentando até então. Além disso, a citação aos filmes americanos policiais, de perseguição em estradas, é saturada ao máximo. O feminismo icônico – que já incorporou a super-mulher pós-moderna na sua representação –, e o machismo icônico – em decadência – são continuamente explorados, e saturados na forma de automóveis e “terríveis” cenas de violência em detalhes quase irônicos. Em KB não é diferente a proximidade ao mundo dos *games*: a protagonista, outrora vítima, fará uma viagem épica de vingança, em dois “volumes” – como nomeia Tarantino, – durante a qual extermina batalhões de lutadores. A representação do sangue nas cenas de combate que citam e recriam o cinema oriental de artes marciais lembra os quadrinhos, particularmente os gibis, os super-heróis.

Em BI, há também uma iconografia rebuscada, em que Tarantino se aproveita de dois fatores favoráveis iconicamente: em primeiro lugar, se utiliza da própria estética do nazismo para carregar na saturação das cores e traços destacados, bandeiras, flâmulas. Baptista (2010, p.22) comenta, a respeito da técnica empregada, que em BI, diferentemente dos seus filmes anteriores, Tarantino trabalha com um designer de produção, e não mais um diretor de fotografia. Podemos pensar, a partir da iconografia de BI, numa paródia sobre esta estética política dos anos 40, e que teve na imagética do



cinema institucional uma forte influência política, daí Walter Benjamin ter batizado o nazismo de “estetização da política” (cf. Benjamin 1994). O fato de BI parecer voltar-se para o cinema clássico, com esta roupagem pós-moderna de produção com direito a designer se mostra nas cenas de longa duração, com as quais Tarantino demonstra o poder de interpretação dos personagens e a tensão da encenação, o que pode ser interpretado aqui neste artigo como emprego do teatro e a saturação de suas formas. De fato, o cinema tradicional se faz, conteudisticamente, do teatro, e não há novidade nisso. Porém, o sentido da saturação teatral, em Tarantino, sobressai em passagens com forte teor psicológico. A tensão psicológica do teatro, em cenas como o início de BI, em que o carrasco nazista visita a propriedade do camponês, para matar judeus ali escondidos, é propositadamente lenta, vagarosamente construída para a culminação da violência no final. Também neste filme uma cena parecida nos mostra o mesmo efeito: numa mesa de bar redonda, oficiais do eixo e oficiais aliados estão, lado a lado, cada um com a arma na mão, sob a mesa, numa conversa que o espectador já sabe encaminhar para o tiroteio. A demora com que a violência eclode é teatral. Mas é também televisiva. Não se poderia notar neste tipo de demora tensional, alongamento do anúncio da violência, uma apropriação às cenas de telenovelas e filmes para televisão, em que o tempo de toda a narrativa está a serviço de um ponto de atração, de um atrativo audiovisual, como um produto publicitário, para o qual toda a linguagem da televisão está direcionada? Não seria correto observar, com isto, que a narrativa de Tarantino não está alheia a nenhuma mídia que pode lhe servir de apoio, e mais do que isto, lhe servir de estrutura narrativa?

Uma análise da interrelação de mídias no cinema de Tarantino deveria ser extensa, se pudesse dispor de mais espaço e oportunidade para isto. Porém, não se pode deixar de prestar atenção maior na convergência desta filmografia com a estética dos games. Note-se, a respeito da arbitrariedade do tempo narrativo no filme PF, o já citado embaralhamento de três histórias paralelas. Leia-se esta passagem, em Baptista (2010, p. 23), sobre PF: “Tarantino baseia a narrativa na distinção entre a história e as várias formas possíveis de narrá-la”. Em KB, este aspecto de game, de histórias possíveis em meio a outras também possíveis, é tão marcante, que o próprio cineasta teria prometido aos fãs um volume 3 e um volume 4 da série, e ambos já anunciados como a vingança da personagem tal, que por sua vez foi vítima no episódio anterior, numa cadeia de vinganças, banalizadas em cenas de violência, não explícita, mas *explicitada*. Como se pode notar claramente, e o sabe Mauro Baptista no o seu estudo sobre Tarantino, o



acaso é elemento estético marcante. Para Baptista, ele tem uma função de inverter a expectativa que se cria para o gênero com que trabalha, o gênero de crime, para, com tais inversões, unir crime a comédia (cf. Baptista, p.23). Sua autoconsciência como um manipulador de estilos é constante: “De forma similar a *Acossado* (1960) e *Bande à part* (1964), de Godard, Tarantino pensa o cinema valendo-se do jogo e da citação de outros filmes e da autorreferência, com total consciência do cinema de crime (ibid, p. 27). Para Baptista, Tarantino faz um cinema de gênero, pós-moderno, não clássico: “ele incorpora estratégias narrativas do filme *noir* e do cinema moderno, a paródia de filmes de gênero⁸ e a diversidade de estilos que se inicia na década de 60” (ibid, p.25). Os filmes KB, PF e BI fazem “metaficção, reciclagem de gêneros e filmes *exploitation*⁹ das décadas de 70 e 80 (ibid, p.23), que sua vez já faziam a releitura do antigo cinema de atrações, um cinema anterior ao clássico. A violência, em Tarantino, de certa forma se voltaria ao território do grotesco, do bizarro e da feira de atrações do início do século 19. Baptista lembra que, no cinema clássico, a violência é circunstancial, mudando a partir de 1960, fazendo-se já como paródia, e finalmente como pastiche, que é a violência gratuita dos filmes enlatados e pasteurizados de fórmulas breves e comerciais. Em Tarantino, a violência torna-se iconizada, antinaturalista (anticlassicista), torna-se grotesca, representação, *mise en scène*, projeto maior de Tarantino.



⁸ Filmes de gênero: filmes com situações, personagens e tramas familiares, previsíveis.

⁹ *Exploitation* é o estilo de filmes de baixo orçamento, comum nos anos 50, 60 e 70, fora do circuito, vistos em drive-ins e apresentando cenas apelativas, de sexo, violência e drogas.



5 Final

O espaço politópico, ou polimórfico, encontra em Tarantino representação privilegiada. Seus filmes são o exato *turbilhão imagético*, termo com que Xavier Llussà conceitua a estética da saturação. Nesse turbilhão de citações, paródias, homenagens, críticas, encontramos o abraço entre teatro, cinema (dos tipos de crime, horror e paródia), desenho animado, quadrinho e games, em que somos remetidos, os espectadores, a uma possibilidade de consumo crítico.

A explicitação da mistura das mídias com em seus filmes são uma poética de um possível entendimento estético, do jogo que Tarantino continuamente e estruturalmente estabelece com sua audiência. É a explicitação de uma interação possível, assim como se insinua na história dos games a possibilidade criativa e progressivamente aberta de interação entre personagens e criador. Uma análise posterior, especificamente voltada para o universo do jogo em Tarantino e os games, propriamente, se mostraria de grande pertinência a este tema, cuja atualidade se verifica não só pela ascensão do game e seu consumo crescente, mas também porque demonstra como as mídias já estabelecidas se comportam, se acomodam, se despertam para novas possibilidades estéticas. No tempo da saturação, no tempo de um inédito barroco digital, em que o bizarro fica tantas vezes nas margens do pastiche imitativo e linear, cinemas como o de Quentin Tarantino estabelecem os diálogos mais instigantes da pós-modernidade com a estética de que são herdeiros, por um lado, e continuadores, por outro. Não é difícil divisar a estética dos games na estética de Tarantino. Nesta estética da mistura, mistura-se também citação e crítica: elogia-se e critica-se o consumo, as modas, o próprio cinema de Hollywood, bem como toda a sociedade de bandidos e mocinhos brigando pelo poder, confundindo suas metas, trocando suas estéticas. Na estética do banal, nada é banal no rico diálogo com o passado e com o futuro da estética. Na estética do acaso, nada é por acaso na intrincada trama de interrupções bizarras, dadaístas, traço estético por excelência da virada do século 21, em que o imprevisto, o grotesco e a saturação, assim como teriam sido no barroco convencional, reinam a dúvida, a incerteza e a perda de referências, não como o peso da saturação, mas como a sua asa, o seu sopro, a sua busca de novos rumos.

A saturação como temática em Quentin Tarantino não se pode chamar de saturação devido ao desconexo, ao excesso sem senso, sem medida. As coisas, tornadas



intensas, saturadas, ganham em artistas como Tarantino a possibilidade de se armarem com as armas da estética, a reivindicar o seu sentido, a sua existência poética. Com certeza por isso sentimos que o universo do cineasta é por si só, ao mesmo tempo palco, página de revista, e tela: de pintar, de filmar e de jogar. Principalmente de jogar.



6 Referências bibliográficas

BAPTISTA, Mauro. **O cinema de Quentin Tarantino**. Campinas, SP: Papirus, 2010

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. 7. ed – São Paulo: Brasiliense, 1994

DICIONÁRIO online do português. <http://www.dicio.com.br/saturacao/> - acessado em 17.05.2011

FERREIRA, A. B. de Holanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986

GUIDOTTI, Flávia. **Reflexões acerca da emergência de um cine-TV**: o hibridismo como marca de um cinema brasileiro contemporâneo. Disponível em <http://revistas eletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4176/3173>

JAKOBSON, Roman. Linguística e poética. In: **Linguística e comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. – 3. ed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010

_____. **O sujeito na tela**. São Paulo: Pulus, 2007. – (Comunicação)

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (understanding media). São Paulo: Cultrix, 2007

TARANTINO, Quentin. **Pulp Fiction: (Tempo de violência): um roteiro de Quentin Tarantino**. Tradução Joana Mosella. Rio de Janeiro: Rocco, 1995 (Artemídia)