

A importância do filme "*Pulp Fiction* - Tempo de Violência" para a Contemporaneidade¹

Michelle dos Santos FERNANDES²

Danuta de Cássia Leite Leão³

Universidade Federal do Pará, PA

RESUMO

Este artigo pretende analisar o filme *Pulp Fiction* (1994), criado e dirigido por Quentin Tarantino. Este filme tornou-se um registro cinematográfico que desestrutura técnicas e narrativas comuns do cinema hollywoodiano. Ele foi escolhido, pois seu roteiro tem a aplicação e análise precisa para o entendimento da criação do cinema contemporâneo. Não iremos analisar *Pulp Fiction* como um filme avulso, mas sim como uma produção cuja sua história é construída a partir da relação com outros filmes.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; Tarantino; pós-moderno

INTRODUÇÃO

Ir ao cinema deixou de ser um programa planejado para se tornar algo corriqueiro. Um evento que você participa entre ir fazer compras no *shopping* e uma consulta médica. Com isso, os “criadores” do cinema têm elaborado novos conceitos que se adequem cada vez mais as mudanças intelectuais e político-sociais que o mundo se encontra; “os gêneros [do cinema] são produtos transitórios e históricos de processos permanentes.” (BAPTISTA, 2010, p. 15).

O cinema pós-moderno surge em meados dos anos 80, quando a mistura do cinema clássico com o já considerado contemporâneo começa a se consolidar, e por conta da diversidade de gêneros que começavam a serem criados, os antigos e novos diretores começaram a desfrutar de diversas oportunidades de se fazer um novo cinema. Abusando da criatividade, eles puderam adicionar características pessoais em seus filmes e o público pode começar a identificar suas obras.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante do 7º semestre de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA, email: michelle-fernandes@outlook.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFPA, email: danutaleaopp@gmail.com

Entre os nomes mais conhecidos no cinema pós-moderno, o diretor Quentin Tarantino é o que ganha mais destaque. Surgindo como um dos pioneiros do cinema direcionado à cultura pop, Tarantino utiliza do humor, do consumo exagerado capitalista e da ironia para transformar aquilo que não fazia mais efeito no cinema clássico em algo fascinante.

Os filmes do Tarantino adotam uma postura lúdica em relação ao cinema do passado e a si mesmos. É um cinema pós-moderno criativo, que se vale de paródia, em oposição a um cinema pós-moderno conservador, apegado a uma depauperação do cinema clássico (...). (BAPTISTA. 2010. p.13)

Usando além da criatividade, o diretor se apropria de elementos tradicionais do cinema antigo e moderno para construir seus filmes e impactar o espectador. Tarantino escreve e dirige tramas que, ao mesmo tempo em que chocam, trazem reflexões sobre a sociedade. Assuntos relacionados à violência, drogas, racismo, tráfico, conflitos históricos, entre outros, são as bases para o cinema do diretor. Com isso, Tarantino se torna um dos diretores com características das quais a geração pós-moderna se identifica.

Uma dificuldade que surge naturalmente nesse tipo de cinema é a da expressão de sentimentos que estejam para além da esperteza ou até mesmo da genialidade das construções cênicas e dos diálogos – cuja função no cinema de Tarantino, que valoriza a logorreia e estetiza a palavra de um jeito muito próprio, merece um estudo à parte. Tarantino não está interessado em suscitar apenas a diversão cool, a violência gratuita e a malandragem cinéfila: ele quer também atingir o lado mais sutil da emoção e do drama. (OLIVEIRA. 2013. P. 54)

ELE, QUENTIN.

O mais famoso atendente de locadora e amante do cinema desde a infância, Quentin Tarantino chegou ao cinema hollywoodiano mostrando o seu conhecimento de cinema e cultura popular de uma variedade de épocas e gêneros. Fazendo uso moderado do grotesco, o diretor consegue direcionar as sensações de quem assiste ao filme, sem deixar de lado a presença constante de um narrador e imagens recheadas de *flashbacks*⁴ e dúvidas a serem respondidas no decorrer de seus filmes. Essa narrativa não linear proporciona um desprendimento do público, que apenas consegue montar o filme em ordem cronológica após o final do mesmo. Todas essas características traçam a personalidade de Tarantino

⁴ É uma técnica narrativa onde a ação do filme é interrompida momentaneamente para mostrar uma ação ou situação do passado, relacionada com o que ocorre no presente narrativo. Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=358> Acesso dia 21 de julho de 2014.

enquanto diretor, onde esse adquire traços marcantes aplicados às suas obras, cria uma crítica social e projeta seu nome na história cinematográfica. Ou seja, dentro do cinema de Quentin Tarantino, toda essa “salada cinematográfica” consegue traduzir o talento de um diretor que busca no cinema pós-moderno sua maneira de fazer história. Trata-se de um pioneiro na arte de transformar cinema e cultura de classe média em alto cinema e agradar mesmo àqueles que se encontram no grupo de admiradores e saudosistas dos tempos em que a criatividade era simplesmente indispensável no cinema. E não há nada que consagre mais um diretor do que ser criativo na elaboração de sua obra.

Se algo pode ser estabelecido como frequente nos filmes de Tarantino é sua contínua criação do inesperado. Pode vir da morte de um personagem importante, da forma como a narrativa não obedece a uma lógica narrativa ou, mais especificamente, da forma com a qual Tarantino filma os diálogos – e que estabelece a câmera como narradora, chamando atenção para si. Nesse sentido, Baptista (2010), descreve a forma com a qual Hollywood convencionalmente filma diálogos:

O cinema clássico costuma filmar um diálogo colocando a câmera perto do ponto de vista de cada interlocutor, dando ao espectador uma visão próxima da do personagem. Dessa forma, o espectador tem a impressão de estar dentro do diálogo. A forma convencional de filmar uma conversa entre duas pessoas é fazer um plano de conjunto que situe os personagens e passar rapidamente para planos que mostrem alternadamente um e outro interlocutor. Se traçarmos uma linha imaginária entre ambos os personagens e outras duas entre cada personagem e a câmera, teremos o triângulo. De acordo com o ideal clássico de Hollywood, o ângulo entre a câmera e o interlocutor e a linha entre ambos deverá ser inferior a 90 graus. Quanto mais a câmera se aproxima do ponto de vista do personagem, mais diminuirá o 24 ângulo e mais o espectador terá a sensação de observar o diálogo de dentro. (BAPTISTA, 2010, p. 32).

Hollywood utiliza desse enquadramento e movimentação de câmera em suas narrativas para fazer com que o espectador tenha uma espécie de ligação com os personagens, porém com Quentin Tarantino os diálogos são filmados de forma diferente. Ele foge da construção de um triângulo imaginário entre os personagens e a câmera. Esta deixa de ser o ponto de vista de um personagem para ser uma narradora, um elemento que seleciona o que será visto, como aponta Bezerra (2012).

CULTURA POP

A palavra cultura – cuja boa parte do seu significado se estuda na antropologia - talvez seja o termo mais difícil de ser conceituado. Foi necessário para este estudo o conhecimento da cultura do consumo, o entendimento da cultura do espetáculo até chegar na *pop art*, entendendo seu contexto histórico, sua origem e efeitos nas condições sociais.

Segundo Sodré (2002), a indústria cultural existe inteiramente para o consumo. A comunicação de massa é regida pelos interesses do capitalismo, e se voltou para a venda de produtos e ideias e para a movimentação de capital. Do consumo nasce a sociedade do espetáculo. Ou seja, a mídia interfere diretamente na cultura, onde a aproximação entre as partes produtoras e consumidoras é primordial. Na segunda metade do século XX, as pessoas passaram a procurar sua liberdade de criação e fazer delas mesmas produtoras de arte, afinal elas passaram a perceber que a cultura espetacular pode ser reinventada. Após o desenvolvimento da publicidade e a expansão da política, a comunicação passou a ter o caráter de “aceleração do processo circulatório dos produtos informacionais culturais que agora integra o plano sistêmico da estrutura de poder.” (SODRÉ, 2002, p.15).

A *pop art* era nada mais nada menos que a ideia de provar que quem quer que você seja, você pode ser um ser consciente, portanto produzir a arte que lhe convém. A cultura pop nasce na classe média e não se importava em manter as relações de consumo perceptíveis e com rótulos, ela era feita para o mercado. Guy Debord diz:

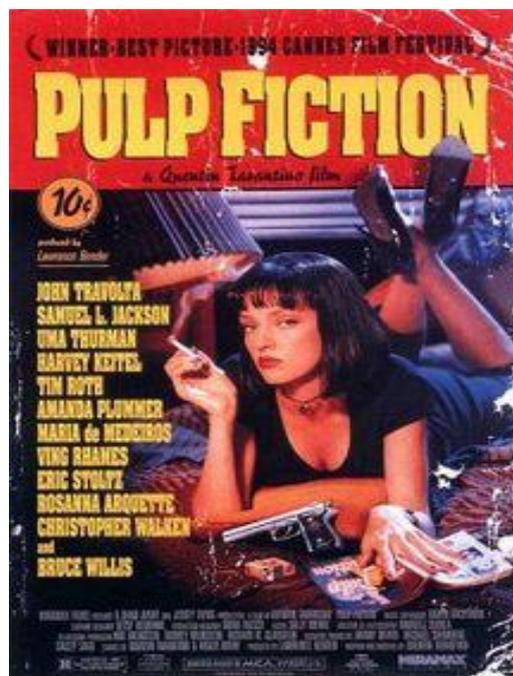
[...] ao lado da simples proclamação da beleza suficiente da dissolução do comunicável, a tendência mais moderna da cultura espetacular – e a mais ligada à prática repressiva da organização geral da sociedade – procura recompor, através de “trabalhos de conjunto”, um mesmo neo-artístico complexo a partir dos elementos decompostos, sobretudo nas buscas de integração dos destroços artísticos ou de híbridos estético-técnicos no urbanismo. [...] Por toda parte é o mesmo projeto de *reestruturação sem comunidade*. (DEBORD, 1997, p. 126)

É importante frisar que o “popular” e o “pop” não são a mesma coisa. Popular é algo mais relacionado à antropologia, aos costumes de um povo, de uma sociedade. O pop está relacionado ao material. Aquilo que é criado para um rápido consumo. Exemplo: o famoso *fast-food*⁵.

⁵ Comida rápida preparada em lanchonetes e restaurantes.

Quentin Tarantino se apropria da cultura pop para agradar seu público. Em *Pulp Fiction*, Tempo de violência (*Pulp Fiction*, 1994) o diretor usa elementos culturais consumidos em todas as partes do mundo para prender a atenção do público que está inserido nesse novo conceito de cultura. É perceptível a influência da *pop art* em *Pulp Fiction*. O acréscimo de cores escuras e quentes que lembram os quadrinhos, o próprio nome do filme no qual o significado aparece no início do longa⁶, além do próprio cartaz do filme que traz uma mulher com um cigarro e uma revista em mãos, e um revólver próximo ao seu corpo.

Figura 1 - Cartaz do filme Pulp Fiction



Fonte: Site Miscelanea Cult⁷

HISTÓRIA OU HISTÓRIAS?

O tempo e o espaço. Esses dois são os elementos chaves para se criar uma narrativa cinematográfica. No cinema a ordem linear do tempo pode ser alterada, o que acaba interferindo no próprio espaço de acordo com a interpretação do espectador. A verdadeira regra de montagem cinematográfica é aquela que segue uma linha do tempo. Porém, em *Pulp Fiction* a sequência de seus capítulos é desconstruída, e faz com que a história pareça apenas fragmentos de várias histórias.

⁶ “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).

⁷ Figura 1 – Disponível em <http://miscelaneacult.wordpress.com/2010/12/04/pulp-fiction/> Acesso em 21 de julho de 2014

Pulp Fiction é constituído engenhosamente por uma série de episódios que são “misturados” e que possuem diálogos inteligentes e performances soberbas. O efeito de embaralhamento e ilusão aparecem 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*. Além de tudo isso, a história criada por Quentin Tarantino trata de assuntos como uso de drogas, trapaçes, roubos, assassinatos e outros temas considerados impróprios com maior naturalidade, recheada de humor negro.

Assim como em seu primeiro filme (*Cães de Aluguel* – 1992), Tarantino começa *Pulp Fiction* em um restaurante. Um jovem casal discute antes de decidir roubar o estabelecimento. A próxima sequência ainda continua familiar e lembra os personagens de *Cães de Aluguel*. Usando ternos pretos, Vicente e Jules, dois matadores de aluguel estão indo “ao trabalho”. Depois do “serviço prestado”, Vincent, como cortesia, leva a mulher do chefe, Mia Wallace para sair à noite.

Mia Wallace (interpretada pela atriz Uma Thurman) e Vincent Vega (interpretado por John Travolta) vão a uma lanchonete chamada *Jack Rabbit Slim's* decorada no estilo dos anos 1950. Funcionários vestidos de celebridades e pôsteres de filmes compõem o cenário de um encontro repleto de gírias, *pop art* e uso de drogas. No meio do encontro a dupla participa de um concurso de dança. A música que eles dançam “You Never Can Tell”, de Chuck Berry, faz alusão à passagem de tempo. Serve também como trilha para a volta de John Travolta para a pista de dança depois do sucesso que o ator fez nos filmes “Os Embalos de Sábado a Noite” (1977) e “Grease - Nos Tempos da Brilhantina” (1978).

Figura 2 - Danças modernas fazem parte da cena como o “Swim” e “Batman”⁸

⁸ “Relíquias da cultura pop de uma era distante que se tornam uma língua mediadora entre eles.” (WOODS, 2012, p.147)



Fonte: Site Divirta-se⁹

Figura 3: Homenagem dos Estúdios Disney ao filme.



Fonte: Site Magnatas¹⁰

Figura 4 - Cena do filme “Os Embalos de Sábado à Noite”



Fonte: Site Sala de Cinema¹¹

⁹ Figura 2 – Disponível em: http://divirta-se.uai.com.br/app/noticia/musica/2013/01/29/noticia_musica_139954/tarantino-aposta-em-mais-uma-trilha-sonora-que-rouba-a-cena-em-django.shtml Acesso em 21 de julho de 2014

¹⁰ Figura 3 – Disponível em: <http://magnatas.net/mashup-disney-com-pulp-fiction-e-mib/> Acesso em 21 de julho de 2014

¹¹ Figura 4 – Disponível em: <http://salapfgastal.blogspot.com.br/2012/05/sala-p-f-gastal-relembra-era-de-ouro-da.html> Acesso em 21 de julho de 2014

Figura 6 - Cena do Filme “Grease, nos tempos das brilhantinas”



Fonte: Cinema em cena¹²

Esse encontro é o que gera o maior trecho do filme. Uma verdadeira partida de *ping pong* verbal. A noite termina de forma chocante, com Vincent forçado a salvar a vida de Mia de uma maneira que faz os espectadores estremecerem, mas que no final traz um alívio cômico.

Passada uma hora de exibição, o filme se torna cada vez mais audacioso, com Tarantino levando a plateia a conhecer novos personagens cujos relacionamentos com aqueles que já conhecemos não parecem claros por algum tempo. Depois de um monólogo de um soldado (interpretado pelo ator Christopher Walker) dando um valioso relógio de ouro para um garotinho, Butch (interpretado pelo ator Bruce Willis) é visto saltando de uma janela e entrando em um taxi, depois de desistir de perder uma luta por dinheiro. Butch era um boxeador. A existência de Butch nas próximas horas é, de certa forma agonizante e imprevisível. Alguns dos personagens antigos começam a voltar para a história, e gradualmente um grande desenho começa a se formar.

A estrutura geral fica clara depois da marca de duas horas de duração do longa, com a abertura da parte final, que se encaixa de volta ao começo. Quentin Tarantino estabelece os diálogos mais instigantes do cinema pós-moderno com a estética de que são herdeiros, por um lado, e continuadores, por outro. Não é difícil enxergar a estética dos games na estética de *Pulp Fiction*. 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

¹² Figura 5 – Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=358> Acesso e, 21 de julho de 2014

suas estéticas. Na estética do banal, nada é banal no rico diálogo com o passado e com o futuro. Na estética do acaso, nada é por acaso na intrigante trama de interrupções bizarras, dadaístas, traço estético por excelência, em que o imprevisto, o grotesco, reinauguram a dúvida, a incerteza e a perda de referências e a busca de novos rumos.

THE END

No cinema pós-moderno tudo pode entrar no processo de reinterpretação. Quentin Tarantino se apropriou disso e criou uma nova narrativa cinematográfica. *Pulp Fiction* é um raro exemplo de filme que recicla vários elementos do cinema e que se tornou uma obra que jamais fora superada tamanha sua originalidade. O diretor rompeu moldes e rótulos que separavam cinema clássico, cinema de cultura pop e o independente de massa. E ao fazê-lo, surpreendeu tanto o público como a crítica.

Para Martin (2003) cada espectador reage às imagens de acordo com seu gosto, cultura, instrução, opiniões, preconceitos etc. Com isso podemos concluir que a linguagem que Tarantino criou para seus filmes deve ser sempre explorada e estudada, assim como o cinema pós moderno, esse que ainda necessita de reflexões para que possamos melhor compreender o que nos leva aos momentos sublimes de apreciação da sétima arte e a mudança de comportamento de consumo de geração para geração.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

WOODS, Paul. **Quentin Tarantino**. Tradução: Santiago Nazarian. São Paulo: Editora Leya. 2012

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

BEZERRA, Rômulo. **Uma análise de Bastados Inglórios: A quebra nas conversões**. Campinas: Unicampi, 2012.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

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

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O Império do Grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo**: Comentários sobre a sociedade do espetáculo. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro:

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. Artigo apresentado no VI Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM).

Pulp Fiction: Tempo de violência. Título original: Pulp Fiction. Direção: Quentin Tarantino. Miramax Films, 1994. 154min. Son, Color, Formato. 35mm.