
O *Voyeur* e o Hedonismo: a narrativa e a construção de personagens em *Pulp Fiction*.¹

Murilo Gabriel Berardo BUENO²
Raquel de Paula Ribeiro³
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

Resumo

O presente artigo analisa de que forma se dá a construção dos personagens e estrutura narrativa do filme *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, e sua relação com a cultura pop. A análise, feita a partir da seleção e interpretação dos elementos voyeristas e hedonistas usados na composição dos personagens mostra de que forma a sociedade de consumo e elementos da cultura pop estão presentes na fala dos personagens e na relação destes com produtos, músicas e representações que constroem o perfil psicológico de cada indivíduo dentro do filme.

Palavras-chave: *Pulp Fiction*; Tarantino; *Voyeur* e Hedonismo; narrativa filmica; cultura pop.

Voyeur e Hedonismo em *Pulp Fiction*.

O filme *Pulp Fiction* (Tempo de Violência), de Quentin Tarantino, lançado em 1994, apresenta três histórias de forma não cronológica com protagonistas mafiosos de baixo escalão, como Vincent Vega (John Travolta) e Jules Winnfield (Samuel L. Jackson). Na trama, esses gângsteres tem a missão de realizar uma cobrança que termina em violenta e sangrenta chacina, típica do estilo de Tarantino. Na segunda história Vincent assume a incumbência de levar Mia, a mulher de seu chefe, um poderoso e cruel mafioso, para se divertir enquanto ele viaja. A terceira história apresenta Butch Coolidge, um boxeador que pretende lutar em uma disputa onde já existe um vencedor e, para surpresa de todos acaba vencendo e fugindo com o dinheiro, o que acaba resultando na perseguição de Butch.

Mais expressivo do que a violência e a comédia, o traço marcante de *Pulp Fiction* com certeza é a montagem da narrativa e a construção desconexa que esta segue. Tarantino nos coloca de frente com “a montagem expressiva, estabelecida sobre as

¹ Trabalho apresentado no DT de Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Goiânia - GO – 19 a 21/05/2016.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG), professor da PUC-GO e UFG, email: murilobuenomestre@gmail.com

³ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, UFG, professora da Uni-Anhanguera e Faculdade Araguaia. email: raqueldepr@gmail.com

justaposições de planos e tendo por finalidade produzir um efeito directo e exacto através do choque de duas imagens. Neste caso, a montagem visa exprimir através de si própria um sentimento ou uma idéia.” (MARTIN, 2005, p. 167)

O narrador de *Pulp Fiction* está presente em todos os momentos e faz disso algo perceptível, colocando os espectadores constantemente na posição do *voyeur*. Quando colocamos a palavra *voyeur* em pauta, trazemos com ela toda uma carga negativa de sexualidade proibida e, de fato, sua significação clássica diz que *voyeur* é aquele que tem prazer sexual em observar os outros. No entanto, de uma forma pós-moderna, a palavra tomou, a partir da Segunda Guerra Mundial, uma conotação diferenciada, especialmente no caso do cinema. O que antes era reservado unicamente ao prazer sexual, hoje é visto simplesmente como prazer, o prazer de observar, de manter distância de um fato e apreciá-lo de forma desejosa e ligeiramente obsessiva.

Essa é a conotação que a palavra *voyeur* possui hoje no cinema, pois, ao assistirmos um filme, somos transportados pelos prazeres da trama e sentimos com ela tal afinidade que somos capazes de expressar emoções genuínas como a gargalhada ou o choro, mesmo sabendo que se trata de uma história ficcional. Nas palavras de René Gardies:

O consumo de imagens e de sons enraíza-se no desejo de ver e ouvir. Esta pulsão escópica, inconsciente pelo menos das suas origens e do seu fim último, funda a actividade voyeurista, que implica a conservação de uma distância entre o sujeito que vê e o objeto visto. A imagem realiza uma presença imaginária e uma ausência real do objecto visto, permitindo assim o prazer do espectador. Mas este prazer funda-se necessariamente na crença na realidade da imagem-simulacro, em todo caso na realidade dos efeitos possíveis. (2008, p. 185)

Essa posição voyeurista do espectador é muito explorada em *Pulp Fiction*, sendo parte crucial do jogo produzido na tela pelo diretor e pela trama. Além disso, o narrador do filme nos coloca de tal forma afastados da trama que é possível rir das cenas mais grotescas e brutais, como o assassinato por acidente de Marvin no terceiro capítulo “A Situação de Bonnie”; tendo nos afastado da sequência dos fatos e intercalado com histórias um tanto quanto mais indigestas, como o estupro de Marsellus ou a overdose de Mia, o narrador nos traz o azar de Vincent como uma forma de alívio para a atmosfera tensa que o filme por hora apresenta. Os momentos de humor dentro de *Pulp Fiction* obedecem a um equilíbrio entre tensão e alívio, fazendo com que a oscilação entre aproximação e afastamento da narrativa a torne mais atrativa e fácil de assimilar.

Alguns outros elementos em *Pulp Fiction* colaboram também para que a posição do observador fique mais evidente do que em *Cães de Aluguel*, do mesmo diretor, é o caso das interferências que o narrador coloca dentro da trama e o uso do diálogo em detrimento da cena de ação rápida. Nesses dois casos, temos no afastamento da trama o conforto da posição do que vê de longe sem se envolver e, a partir de então, podemos perceber que o filme nos leva a pontos de ironia que não seriam perceptíveis sem a utilização dessas ferramentas.

A primeira interferência clara do narrador de *Pulp Fiction* é a presença de intertextos expressos em tela preta que anunciam os três diferentes capítulos da história, são eles: *Vincent Vega and Marsellus Wallace's Wife* (00:21:08), *The Gold Watch* (01:08:44) e *The Bonnie Situation* (01:51:32). Com essa separação por capítulos bem intitulados, o diretor nos apresenta a sua versão da história e de quebra deixa explícito que alguém editou aquela história, colocando o filme não em sua forma definitiva, mas sim demonstrando que ele pode ser contado de várias maneiras diferentes e essa foi a forma que ele escolheu.

Ao percebermos que a história está sendo manipulada, adquirimos o senso crítico necessário para nos desprender da mini-narrativa apresentada e nos mudarmos para a próxima sem a perda do referencial. Mesmo que as histórias sejam diferentes e tratem de assuntos distintos, os personagens referenciais estão lá para nos mostrar o tempo em que uma mini-narrativa ocorreu em relação à outra, dessa forma, o que vemos no filme de Tarantino não são *flashbacks* como os que geralmente ocorrem em filmes com várias narrativas, mas três histórias, todas contadas em tempo presente, uma vez que não podemos nos situar na próxima sem ter visto a anterior. Mesmo a primeira história, que não possuía seu referencial, é retomada na terceira parte do filme para fechar o ciclo de significação e finalmente orientar o espectador sobre a sequência dos fatos.

A escolha de Tarantino por colocar a história fragmentada dessa forma vai além da simples apresentação dos acontecimentos de forma diferente, mas nos afirma a posição de espectador. É como se o diretor deixasse claro o fato de não podermos entrar naquela trama, somos apenas espectadores de uma história, sentimos prazer em não termos de nos envolver com ela, uma vez que o afastamento nos leva a momentos de insensibilidade que culminam em gargalhadas. No caso de *Pulp Fiction*, o diretor adapta a posição do espectador típica do cinema moderno onde “[...] a narrativa cinematográfica é sempre vivida pelo espectador como um *presente virtual*” (MACHADO, 2007, p. 19), ou seja, o espectador de *Pulp Fiction* é imerso no presente duas vezes, uma vez que as histórias não se

tratam de *flashbacks* e que acontecem em tempo real diante dos nossos olhos. O presente perpétuo das imagens cinematográficas fica consolidado por uma trama que segue a mesma linha e que nos coloca na superfície do mergulho que o cinema nos proporciona, nem tão profundo quanto o cinema clássico, nem tão raso quanto o cinema moderno.

Essa característica de *Pulp Fiction* faz com que o filme se torne repetitivo com o passar do tempo, a atenção de uma pessoa que não seja realmente aficionada por cinema, ou que não consiga perceber as nuances que o filme nos sugere com esse movimento cíclico, se perde com bastante facilidade. O fato de se tratar de um filme de crime organizado de quase 3 horas de duração, extremamente verborrágico, é uma faca de dois gumes, uma vez que segmenta o público que possa se interessar pelo filme, mas aborrece os desavisados e demais espectadores que buscavam uma película com mais ação.

Outros elementos ainda extravasam essa interferência do narrador dentro das cenas, como no caso abaixo, onde Mia desenha um quadrado (que não é um quadrado e sim um retângulo) no ar e ele de fato aparece para o espectador.



Figura 8 - 00.34.27 - O retângulo no ar

Nesse caso o narrador marca a sua presença de forma agressiva, inserindo elementos de edição não mais na divisão das histórias, mas de fato *dentro* da trama. O desenho de Mia ainda nos mostra como o narrador interfere quando a expressão que ela usa de fato não condiz com a forma geométrica desenhada, pois quando Mia desenha no ar ela

quer dizer que Vincent é “quadrado”, ultrapassado, chato e o fato da figura mostrada ser um retângulo coloca em pauta algo ainda mais perturbador: toda história contada é distorcida e falha. A ironia aqui toma um lugar de destaque quando Tarantino de certa maneira “abre os olhos” do espectador para aquilo que ele escuta e em que acredita, contestando a falta de senso crítico e julgamento da sociedade atual, ponto que é retomado em várias outras referências irônicas dentro do filme.

A interferência do narrador é ainda extravasada quando Tarantino cria algumas marcas fictícias de produtos e coloca dentro de *Pulp Fiction*⁴, fazendo com que uma pequena dose de fantasia de fato penetre a trama. Dessa maneira, os cigarros *Red Apple* fumados por Mia e os sanduíches *Big Kahuna* de Brett, representam a parte da imaginação do diretor que nos tira o referencial de realismo por alguns momentos e nos leva à nítida percepção de que se trata de uma história inventada, contada do ponto de vista de alguém da maneira que ela quiser.

No entanto, fato a se notar é que dificilmente um espectador do filme que não é um crítico de cinema, perceberá que as marcas são falsas, muito menos os que são residentes de fora dos EUA. Percebemos então uma pequena ironia à sociedade de consumo quando demonstra que a oferta de produtos é tamanha que marcas inventadas, travestidas de marcas verdadeiras, nos passam despercebidas, são aceitas sem questionamento e consumidas sem que sequer saibamos do que se trata.

A outra forma de colocar o espectador “no seu lugar” que o diretor usa é o diálogo extenso em detrimento da ação de cortes rápidos. Nesse caso, Tarantino se aproxima dos artistas da *Pop Art* quando preza o conteúdo simplificado do diálogo em detrimento das emoções que podem advir dele. Em vários momentos, vemos o diálogo entre os personagens se desenrolar em momentos cotidianos, sem significado (de certa forma) para a compreensão da trama. É exatamente nesse efeito que reside o jogo tarantinesco quando, ao manter os diálogos simples, o diretor provoca o interesse do espectador pelo novo.

O que presenciamos em cenas como a que Vincent e Jules se encontram na lanchonete e conversam sobre assuntos aparentemente irrelevantes para o filme, é exatamente esse efeito, onde o diálogo que pareceria cansativo e vazio se apresenta tão desprezioso que nos desperta interesse imediato. Por exemplo, Vincent e Jules decidem

⁴ As marcas fictícias criadas por Tarantino aparecem em vários de seus outros filmes.

tomar café-da-manhã na lanchonete e, entre comentários sobre Mr. Wolf e o milagre no apartamento de Brett, surge o seguinte diálogo:

Vincent: “Quer bacon?”

Jules: “Não, cara. Eu não como porco”.

Vincent: “Por quê? Você é judeu?”

Jules: “Não, eu não sou judeu. Só não gosto”.

Vincent: “Por que não?”

Jules: “Porcos são animais imundos. Eu não como animais imundos”.

Vincent: “Mas bacon é gostoso. Costeletas de porco são gostosas”.

Jules: “Ei, rato de esgoto pode ter gosto de torta de abóbora, mas eu nunca vou saber por que eu não vou comer aqueles imundos filhos da puta. Porcos dormem e fuçam na merda. Isso é um animal imundo. Não como nada que não tenha senso o suficiente para rejeitar as próprias fezes”.

Vincent: “E cachorros? Cachorros comem as próprias fezes”.

Jules: “Também não como cachorro”.

Vincent: “Mas considera os cachorros como animais imundos?”

Jules: “Não iria tão longe de chamá-los de imundos, mas eles são definitivamente sujos. Mas cachorros têm personalidade e personalidade conta muito”.

Vincent: “Ah, sendo racional, se porcos tivessem personalidade eles deixariam de ser animais imundos, não é?”

Jules: “Bom, teria que ser um porco filho da puta muito charmoso. Ele teria que ser dez vezes mais charmoso do que aquele Arnold de Green Acres⁵, entende o que eu digo?”⁶

⁵ Jules faz referência aqui à uma série de televisão exibida nos EUA entre setembro de 1965 e abril de 1971, onde um casal se muda de Nova York para uma fazenda no interior do país. Arnold Ziffel é um personagem vivido por um porquinho esperto, que é “adotado” pela família, adora televisão e entende o inglês como um cão treinado. Arnold é vivido por um animal de verdade, como o seu sucessor “Babe, o Porquinho Atrapalhado” (Chris Noonan, 2005).

⁶ Vincent: “Want some bacon?”

Jules: “No man, I don't eat pork”.

Vincent: “Are you Jewish?”

Jules: “Nah, I ain't Jewish, I just don't dig on swine, that's all”.

Vincent: “Why not?”

Jules: “Pigs are filthy animals. I don't eat filthy animals”.

Vincent: “Bacon tastes goood. Pork chops taste goood”.

Jules: “Hey, sewer rat may taste like pumpkin pie, but I'd never know 'cause I wouldn't eat the filthy motherfucker. Pigs sleep and root in shit. That's a filthy animal. I ain't eat nothin' that ain't got sense enough to disregard its own feces”.

Vincent: “How about a dog? Dogs eats its own feces”.

O diálogo acima representa essa característica do diálogo ao estilo de Tarantino, uma vez que este aparenta sem importância para a boa fruição da narrativa, mas possui uma função denotada maior do que a conotada. Dessa forma, “El contenido parece secundario, el lenguaje es lo que fascina, es el médio y el mensaje”⁷ (OSTERWALD, 2007, p. 44), fazendo com que o diálogo deixe transparecer outros elementos que envolvem os dois personagens, como suas personalidades individuais e sua ligação com a cultura pop. Como em *Cães de Aluguel*, o foco do filme permanece nas relações pessoais entre eles e não no crime, sua organização e execução, aspectos tratados como meras consequências de um trabalho qualquer.

Com a análise do diálogo acima e observando que após o mesmo Jules e Vincent, que antes riam e brincavam um com o outro, começam a falar do milagre dos tiros no apartamento de Brett e se desentendem, podemos concluir que o ponto comum entre os dois gângsteres é a forma como foram criados e o contato que tiveram com os meios de comunicação de massa. Ou seja, enquanto o assunto tratava da cultura pop e banalidades, os dois personagens se entendiam, mesmo um discordando do outro, era um assunto leve, descontraído que os unia em vez de separar; porém quando os dois passam a falar de crenças no impossível, eles também discordam, mas agora de forma mais agressiva e Vincent chega a ficar realmente irritado com Jules por ele acreditar naquilo que, para Vincent, é uma enorme bobagem. O assunto muda o tom após o diálogo sobre o porco e com ele mudam também as reações às divergências de opinião.

Ao colocar a força do diálogo na despreensão do cotidiano, Tarantino usa da sedução do humor quase de forma publicitária, fazendo com que o diálogo, mesmo à parte da narrativa, seja memorável. A força do diálogo está no tempo gasto com ele, um efeito bastante incomum em filmes de crime, que geralmente prezam pela ação contínua e os diálogos significativos para a resolução do problema do herói, como é o caso do filme *Duro de Matar* (*Die Hard*, 1988), *Missão Impossível* (*Mission: Impossible*, 1996) e tantos outros. Utilizando dessa fórmula, o diretor chama a atenção para o diálogo exatamente porque ele é

Jules: “I don't eat dog either”.

Vincent: “Yeah, but do you consider a dog to be a filthy animal?”

Jules: “I wouldn't go so far as to call a dog filthy but they're definitely dirty. But, a dog's got personality. Personality goes a long way”.

Vincent: “Ah, so by that rationale, if a pig had a better personality, he would cease to be a filthy animal. Is that true?”

Jules: “Well we'd have to be talkin' about one charming motherfuckin' pig. I mean he'd have to be ten times more charmin' than that Arnold on Green Acres, you know what I'm sayin'?”

⁷ O conteúdo parece secundário, a linguagem é o que fascina é o meio e a mensagem (tradução livre).

vazio, fazendo com que a identificação com o público seja imediata, uma vez que todos nós, em qualquer profissão que sigamos, vez ou outra paramos em uma lanchonete ou bar para “jogar conversa fora”, papear sem aspiração de aprender algo com aquilo.

No caso de *Pulp Fiction*, Tarantino opta pelos diálogos para representar as relações entre os personagens ao invés da música. Temos no filme, toda essa carga emocional que flui de um personagem para outro e a correção social impelida pelo diretor ficam a cargo dos diálogos, ou da ausência deles.

Os personagens de *Pulp Fiction* possuem em comum a forma como cresceram dentro da cultura suburbana de Los Angeles e considerando que “[...] o modo de ver o mundo, as apreciações e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim [...] o resultado da operação de uma determinada cultura” (LARAIA, 1996, p. 70), todos eles se identificam entre si e sabem o que esperar dos outros com quem lidam, por isso uma traição como a de Butch não é perdoada até que o destino lhe dê a oportunidade de se redimir por quebrar a confiança de Marsellus.

Pulp Fiction não procura resgatar valores em figuras tradicionais representativas da autoridade, como a polícia, o Estado, a família, e sim em seres marginais na contramão da lei e da ordem: assassinos, vendedores de drogas, delinqüentes, chefes do crime. Personagens que vivem de atividades ilegais e condenadas pela sociedade, mas que defendem a validade do cumprimento de acordos e a amizade e que, por isso, enfrentam dilemas de consciência. (BAPTISTA, 2010, p. 93)

A citação de Mauro Baptista leva a outro critério escolhido por Tarantino na elaboração de *Pulp Fiction*, que é a autoconsciência dos personagens e de sua posição no mundo e perante aos outros. Ao se colocarem como confiáveis, todos eles sabem de forma velada as consequências de uma quebra de acordo e, por isso mesmo, elaboram sua máscara social de forma a transmitir a imagem ideal para o tipo de profissão que seguem ou de acordo com o que buscam conseguir do outro. Quando o diretor não busca o ideal heróico das instituições hegemônicas (o único policial que aparece no filme é homossexual, sadomasoquista e cruel), ele coloca em pauta uma questão importante: em um mundo onde ninguém é o que parece, o que sustenta a sociedade? E a resposta é exatamente o eixo onde a trama transita durante suas aproximadas duas horas e quarenta minutos de duração: a confiança. Butch sabe ao final da cena do estupro que mesmo não possuindo a total simpatia de Marsellus, este não vai faltar com a sua palavra de não mais querer matá-lo, contanto que ele mantenha a dele de sair da cidade e não contar a ninguém o episódio.

Mais uma vez temos o diretor se aproximando dos conceitos da *Pop Art* para produzir um filme pós-moderno, uma vez que o tom do filme é despretensioso e não busca implicar grandes lições sobre os espectadores, mas retoma ao básico, ao corriqueiro, àquilo que deveria ser visto como óbvio pela sociedade. Essa questão lembra em muito a construção artística no período da *Pop Art*, visto que a intenção era exatamente trazer a arte para o cotidiano, retirá-la de sua atmosfera glamourizada de até então, para colocá-la no meio das pessoas simples.

Essa característica do filme condiz com toda a sua construção enquanto arte cinematográfica, *Pulp Fiction* é um filme autoconsciente desde a sua montagem, assim como seus personagens, trama e construção de cenas.

A cena da execução de Brett, quando Jules recita a passagem da Bíblia é mostrada duas vezes em *Pulp Fiction*: a primeira vez acontece logo no começo do filme quando acompanhamos Vincent e Jules desde o carro se dirigindo para o apartamento de Brett e a segunda vez acontece no final do filme, no começo do terceiro capítulo “A Situação de Bonnie”, onde a cena é retomada do momento em que Jules começa a se exaltar e passar medo em Brett. Na primeira vez em que a cena é mostrada vemos a perspectiva da sala, Jules se pavoneando na frente de Brett que está morrendo de medo por ter traído Marsellus e Vincent se encontra atrás de Brett calado durante toda a cena, aguardando o momento em que Jules finaliza sua citação para atirar no garoto. Já da segunda vez vemos a cena pela perspectiva da câmera que acompanha um dos garotos escondido no banheiro com um revólver na mão, se preparando para sair e atirar assim que Jules matar Brett, ao fundo podemos ouvir a voz de Jules citando novamente a passagem e nos situamos nos acontecimentos, identificando a cena vista anteriormente.

Existe aqui um jogo de leitura que o diretor insere dentro do filme, a identificação da cena mostrada pela segunda vez fica por conta da passagem bíblica marcante e do tom de voz de Jules ao fundo. Temos então uma nova perspectiva da totalidade da cena e ainda não sabemos que aquele garoto escondido na verdade é a chave para a redenção de Jules. A *mise-en-scène* que Tarantino constrói nessa passagem faz com que o espectador se aproxime da trama após o afastamento do intertexto visto segundos antes, é como se compartilhássemos de um segredo com o narrador.

A passagem enunciada por Jules três vezes dentro do *Pulp Fiction*, e que nos permite identificar a cena mostrada na segunda vez que a visitamos, corresponde ao evangelho de Ezequiel, capítulo 25, versículos 16 e 17:

25:16 Therefore thus saith the Lord GOD; Behold, I will stretch out mine hand upon the Philistines, and I will cut off the Cherethims, and destroy the remnant of the sea coast.

25:17 And I will execute great vengeance upon them with furious rebukes; and they shall know that I am the LORD, when I shall lay my vengeance upon them. (HOLY BIBLE, Ezequiel, 25, versículos 16 e 17)⁸

A citação acima foi retirada da Bíblia Sagrada católica em língua inglesa, para que fossem minimizados os riscos de algum erro de tradução nos privar do sentido da passagem. É retratada nesta passagem a posição de Deus sobre os filisteus, povos que agiam vingativamente de acordo com as escrituras. No entanto, seja para se adequar à temática do filme ou para nos mostrar a posição do narrador-diretor enquanto detentor da história, a passagem citada por Jules é diferente da encontrada na Bíblia:

“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 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 my name is the Lord when I lay my vengeance upon thee!”⁹

Na cena da execução de Brett a atuação de Samuel L. Jackson chama a atenção pelo tom de voz furioso que o personagem usa, marcando a memória do espectador ao ponto de ele se lembrar da cena em questão quando esta é retomada aproximadamente 1 hora e meia depois. Neste caso, a adequação da passagem bíblica (que na realidade corresponde a dois versículos e não apenas um) serve para desconcertar aqueles que a conhecem, afastando-os da cena, e aproximar os que não a conhecem pelo teor emocional que o ator impele em sua voz no momento que a profere.

A terceira vez que esta passagem é proferida, no entanto, ela não é mais a mesma. Posicionada na cena final do filme na lanchonete, após a redenção de Jules, a última frase se altera para “And you will know I am the Lord when I lay my vengeance

⁸ 25:16 Portanto, assim diz o Senhor DEUS: Eis que eu estendo a minha mão contra os filisteus, e arrancarei os quereteus, e destruirei o restante da costa do mar.

25:17 E executarei neles grandes vinganças, com furiosos castigos, e saberão que eu sou o SENHOR, quando eu tiver exercido a minha vingança sobre eles. (BÍBLIA SAGRADA, Ezequiel, 25, versículos 16 e 17)

⁹ “O caminho do homem justo está cercado por todos os lados pela inequidade dos egoístas e a tirania dos homens maus. Abençoado aquele que, em nome da caridade e da boa vontade, pastoreia os fracos pelo vale da escuridão, pois ele é verdadeiramente o guardião de seus irmãos e o salvador de crianças perdidas. E descerei com vingança e raiva furiosa sobre aqueles que tentarem envenenar e destruir meus irmãos. E vocês saberão que meu nome é o Senhor, quando eu exercer sobre eles a minha vingança”. (tradução livre)

upon you!"¹⁰. Em tom muitas vezes mais brando, Jules se coloca a refletir sobre a passagem após proferi-la, com a arma apontada para Pumpkin e decide deixá-lo ir, pela primeira vez (de acordo com o personagem) após proferir as palavras que dizia antes de matar alguém.

Nesta passagem nos cabe verificar que o sujeito muda conforme o estado de espírito de Jules. O que antes era em terceira pessoa e se direcionava a “eles”, passa a ser em segunda pessoa com a vingança direcionada a “vocês”. Dessa forma, além de deixar clara a interferência do narrador no momento de traduzir uma ideia e mudança de forma de acordo com o momento que ela é contada, o diretor insere uma sutil diferença nas frases para nos mostrar que essa edição obedece aos interesses de quem fala e da sensação que busca provocar.

Na primeira e segunda vez que Jules repete a passagem bíblica ele o faz com raiva, ameaçadoramente e (de acordo com ele) sem pensar no que ela realmente queria dizer. Dessa forma, a ameaça na passagem se torna vazia, uma vez que ele fala com as palavras de Deus, sem tomá-las para si. É apenas uma forma de Jules fazer a tensão subir antes de matar a suas vítimas, fazendo com que elas morram amedrontadas.

Já a terceira vez que a passagem é citada, mesmo com o tom de voz mais baixo, a fala se torna mais ameaçadora, quando Jules diz que “eles saberão que eu SOU o Senhor”. Uma vez que torna as palavras em primeira pessoa, Jules já se coloca na posição de sacerdote de Deus, de enviado, e deixa transparecer a ameaça na passagem de forma explícita colocando “quando eu exercer minha vingança sobre vocês”. Logo após a fala, Jules reflete sobre ela e vê que a mesma possui pelo menos três formas diferentes de interpretação, percebendo que a escolhida é sempre a que melhor couber em seu objetivo, que a mesma passagem pode significar várias coisas ao mesmo tempo, de acordo com o olhar que se coloca sobre ela.

A Construção dos arquétipos em Pulp Fiction

Os estudos de Freud (1897) sobre a economia da energia psíquica que originaram os estudos sobre a libido fizeram com que Jung repensasse suas teorias e seguisse outro caminho, percebendo a libido como qualquer tipo de energia e não apenas energia sexual, como pensava Freud.

¹⁰ “E vocês saberão que eu sou o Senhor, quando eu exercer minha vingança sobre vocês!”

A partir desse momento há um reposicionamento dos estudos de Jung que caminham para a postulação da existência do inconsciente coletivo e dos aspectos relacionados às religiões, aos estados de consciência e ao misticismo existente. Para Jung (1964) a libido pode ser transformada e resignificada em diversos estímulos, não apenas sexual. O estudo do inconsciente coletivo deu início ao trabalho sobre os arquétipos e criou outra forma de pensamento. Essa ruptura influencia a própria Associação Internacional de Psicanálise, que se divide quando Jung deixa a presidência. A teoria Junguiana é intitulada a partir daí de psicologia analítica para se diferenciar da teoria Freudiana. Carl Gustav Jung aprofunda seu viés de pesquisa e busca a compreensão dos mitos universais, suas influências na estruturação do imaginário social e dos símbolos inconscientes.

Segundo Jung (1964): O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica uma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós (p.20). O autor faz essa conceituação e em seguida afirma que alguns motivos visuais têm o poder de acessar a formação inconsciente e arquetípica humana de modo a reorganizar as ideias estruturadas por meio de imagens e resignificá-las.

Ele considera essa compreensão imagética como uma característica inata do ser humano que tende a compreender e se expressar culturalmente dessa forma. Mediante essas afirmações de Jung, pode-se dizer que a acepção das imagens, palavras e sons no conteúdo midiático em geral e especialmente no cinema, vai muito além do que é percebido pelo espectador ao receber uma hiperestimulação visual e sonora. Os diretores de filmes de ficção ao utilizar os aparatos da imagem e do som para representar todas as intrincadas redes de relações que conduzem a narrativa, terminam por comunicar-se com uma linguagem metafórica que expressa a personalidade dos personagens, as situações de conflito, seu posicionamento e visão de mundo em relação ao assunto abordado.

Os símbolos utilizados como estruturantes da obra cinematográfica têm influência na compreensão inconsciente do espectador e no reforço ou subversão de padrões arquetípicos de sua psique. Segundo Jung, “mesmo quando os nossos sentidos reagem a fenômenos reais, a sensações visuais e auditivas, tudo isto, de certo modo, é transposto da esfera da realidade para a da mente.” (1964, p.22).

Esses ícones plásticos são tudo o que diz respeito à sensação e, no caso do cinema, falam não só pelo discurso verbal, mas pelas cores, tipo de objetiva utilizada para registrar cada cena, forma de interpretação dos atores, características dos personagens, entre

outros. Ao entrarem em contato com o inconsciente do espectador, esses elementos deslocam as estruturas dos arquétipos que compõem a subjetividade desses indivíduos. Jung (1964) define arquétipos como “resíduos arcaicos ou imagens primordiais”.

Esses arquétipos são “representações conscientes ou tendências que as pessoas têm de elaborar conceitos de forma simbólica através da mente” (p.68). São formas surgidas instintivamente em nossa consciência. Essa construção psicológica varia de acordo com cada indivíduo, mas mantém um padrão original, um significado comum, pois está relacionada ao imaginário social ou inconsciente coletivo, como se os seres humanos de determinado grupo tivessem uma probabilidade de interpretar por meio de imagens emblemáticas as sensações transmitidas pelas situações experimentadas.

Embora a habilidade de compreensão e comunicação através de imagens figurativas seja inata aos seres humanos, esses padrões estabelecidos culturalmente são uma predisposição dos seres humanos de criar intuitivamente impressões de forma figurada, que mesmo não tendo a mesma representação, fazem menção a uma forma psíquica simbólica com tendência semelhante.

Essa formação é composta por elementos de significação simbólicos comuns que não são racionais, mas subjetivos, embora tenham um forte significado no campo da representação. A essas alegorias inconscientes, que são a manifestação dos instintos através de imagens, dá-se o nome de arquétipos. Acrescenta Jung que “as estruturas arquetípicas não são apenas formas estáticas, mas fatores dinâmicos que se manifestam por meio de impulsos, tão espontâneos quanto os instintos.” (1964, p.20).

Essa explicação de Jung revela que os arquétipos estão em constante processo de reestruturação, de acordo com cada indivíduo. Por haver uma grande variedade de cada motivo, os seres humanos tendem a adotar diferentes arquétipos como referência do seu inconsciente e a representá-los de diversas formas no campo da arte, principalmente no cinema.

Dessa forma, pode-se afirmar que arquétipo é a tendência que os seres humanos apresentam de criar modelos figurativos no inconsciente e materializa-los nas manifestações culturais, como, por exemplo, as várias representações da mulher como deusa, mãe, sereia, dentre outros.

As representações incorporam os arquétipos ao longo dos anos em diversas culturas e sistemas simbólicos. O cinema retoma as estruturas arquetípicas e aplica esses modelos na construção dos personagens a fim de trazer identificação junto ao público que

assiste a produção audiovisual. Cada realizador recria de uma forma essas representações dos arquétipos e as insere em seus personagens.

No filme *Pulp Fiction*, o diretor Tarantino apresenta, dentro da relação de arquétipos femininos, duas personagens, uma, que é a esposa de Bruce Willis é submissa e percebe a gravidez como uma meta para sua vida. Pode ser relacionada aos arquétipos das personagens bíblicas, onde a submissão ao marido e resignação são considerados sagrados e dão sentido a vida dessas mulheres.

Outro arquétipo apresentado como representante do feminino é o de Mia, que se relaciona a mulher fatal (*femme fatale*), sedutora, forte, com vários desvios morais que a tornam criminosa. Representa a mística da mulher do chefe, protegida e cheia de vontades. Utiliza-se de sua beleza para seduzir o marido e manipular situações dentro do filme.

Os outros personagens são gangsteres masculinos e também se encaixam em diversos arquétipos. Vincent representa a vida fácil, que sabe tirar proveito de todas as situações. Utiliza-se de ironias e ignora as regras sociais, mas mantém a aura *cool*¹¹, que é marca registrada de seu personagem. Vive em constante encontro com o azar durante a história, devido as suas escolhas, mas está sempre tranquilo, numa boa.

O personagem Jules (Samuel Jackson) é muito ligado as regras e códigos morais e, apesar de criminoso, possui regras que não se permite desobedecer, inclusive em várias cenas cita versículos bíblicos e usa o livro como um guia de conduta para algumas situações. Faz parte dos arquétipos do gangster e ao mesmo tempo justiceiro e moralizador das ações. Gosta de fazer o que considera certo e tem postura bem impositiva

Considerações Finais

Pulp Fiction é ainda considerado por mitos como a melhor película do diretor Quentin Tarantino. De fato, o filme apresenta mudanças significativas na estética e narrativa do diretor. Muitas das características ali presentes, tornaram-se ao longo do tempo, marcas registradas do estilo de direção seguido por ele, especialmente a sua presença forte como narrador do filme e o compartilhamento de pequenos segredos com o espectador através do *voyeurismo*.

Provavelmente, os personagens criados pelo diretor, sempre construídos sobre arquétipos e em profundidade, elevam o nível da narrativa e a faz ficar mais aprazível,

¹¹ Que pode ser melhor traduzido como “desencanado”.

mesmo aos espectadores ocasionais. Dessa forma, o diretor consegue transitar entre dois mundos a partir desta obra. O que se destacou como diretor de filmes independentes passa a ter projeção internacional, construir um estilo próprio de direção e produzir filmes que agradem público e crítica, algo característico do cinema pós-moderno que presenciamos nas telas de cinema atualmente.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **Esthétique du film**. Paris: Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: **A Estética do Filme**. São Paulo: Papyrus, 1995.

BAPTISTA, Mauro. **O Cinema de Quentin Tarantino**. Campinas: Editora Papyrus, 2010.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz**. Campinas: Editora Papyrus, 2008.

GAUDREAULT, Andre e JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Unb, 2010.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Editora Vozes. Petrópolis 2009.

HUSAIN, Shahrugh. **The Goddess**. London: Duncan Baird Publishers, 1997. [Ed. Francesa: **La Grande Déesse-Mère**. London: Duncan Baird Publishers Ltd, 2001.]

JOLY, Martine. **Introduction à L`analyse de L`image**. Paris: Éditions Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: **Introdução à Análise da Imagem**. 7ª Ed. São Paulo: Papyrus, 2004.]

JUNG, Carl Gustav. **Man and his symbols**. Nova York: Doubleday. [Ed. Brasileira: **O homem e seus símbolos**. 18ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.]

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

OSTERWOLD, T. **Pop Art**. Tradución: Carmen Sánchez Rodriguez, Lahr. Koln: Taschen GmbH, 2007.

REIS, André. **A Luz no Cinema**. 2004. 209f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2004.

STEIN, Murray. **Jung's Map of Soul: An Introduction**. USA: Carus Publishing Company, 1998. [Ed. Brasileira: **JUNG. O Mapa da Alma: Uma Introdução**. São Paulo: Cultrix, 2006.]

VANOYÉ, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994.