



Vítor Emanuel Simões Dias

***A palavra nos filmes de Quentin Tarantino: o diálogo
como suporte da estrutura narrativa***

Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

2011

Vítor Emanuel Simões Dias

***A palavra nos filmes de Quentin Tarantino: o diálogo
como suporte da estrutura narrativa***

Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos
apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra
sob a orientação do Professor Doutor Abílio Hernandez Cardoso

2011

“When people ask me if I went to film school I tell them, ‘no, I went to films’.”

Quentin Tarantino

Agradecimentos

O mestrado em Estudos Artísticos completa mais da etapa do meu percurso académico. Para atingir essa etapa, contribuíram várias as pessoas a quem deixo o devido agradecimento.

Gostaria de agradecer em primeiro lugar ao Professor Abílio Hernandez Cardoso, por toda a disponibilidade que demonstrou desde o momento que optei pela escolha do mestrado de Estudos Artísticos e que, da mesma forma, prontamente aceitou orientar a presente dissertação.

Agradeço aos meus pais, Víctor e Elvira, e à minha irmã Mónica, por todo o carinho, construção da formação académica, e acima de tudo, os ensinamentos para a minha formação como pessoa.

À Filipa, pela constante presença, incentivo e afecto ao longo do tempo.

Aos meus amigos e colegas, principalmente aos que me ajudaram na realização deste trabalho, àqueles que sempre se mostraram disponíveis, e aos que aborreci falando inesgotavelmente de Quentin Tarantino e dos seus filmes.

A todos, o meu Obrigado.

Resumo

Desde há muito tempo que, no cinema, as palavras têm vindo a ganhar um relevo cada vez mais elevado, o que permite conferir à estrutura dos filmes, diversas possibilidades de orientação. Os filmes de Quentin Tarantino assentam numa estruturação muito pouco convencional. O recurso aos diálogos por parte deste realizador, chega a ser exaustivo, mas muito bem articulado, atribuindo à narrativa um ambiente renovado, pouco usual no cinema americano. Além de entreter e causar tensão através dos diálogos, Quentin Tarantino serve-se deles para sustentar as suas narrativas, recorrendo variadas vezes a articulações temporais e espaciais.

Palavras-chave: Palavra. Diálogo. Estrutura narrativa. Tempo.

Abstract

For a long time, in the cinema, words have been gaining an increasingly high relief, which may be given to the structure of the films, several opportunities for guidance. Quentin Tarantino's films are based on an unconventional structure. The use of dialogue by this director comes to be exhaustive, but very well-articulated, giving the narrative a new atmosphere, unusual in American cinema. Beyond entertainment and tension through dialogues, Quentin Tarantino makes use from them to sustain their narratives, using several times, a joint of temporal and spatial articulations.

Keywords: Word. Dialogue. Narrative structure. Time.

Sumário

Introdução	1
------------------	---

Parte I

1. Quentin Tarantino.....	4
1.1 Quentin Tarantino e o cinema.....	4
1.2 Influências.....	9
2. Quentin Tarantino e a palavra no cinema.....	12
2.1 Diálogos.....	21
2.2 Argumento.....	24
2.3 Estrutura Narrativa.....	30

Parte II

1. Análise dos filmes.....	40
1.1 Reservoir Dogs.....	40
1.2 Pulp Fiction.....	66
1.3 Inglourious Basterds.....	89
Conclusão.....	107
Bibliografia.....	110
Anexos.....	115

Introdução

Quentin Tarantino é um argumentista-realizador, que possui uma forma muito peculiar de fazer cinema, demonstrada por um carácter extremamente pessoal, e fora do comum. O facto de não ter frequentado a escola de cinema, não o impossibilitou de adquirir um conhecimento enciclopédico de filmes, que muitas das escolas de cinema não conseguiriam oferecer.

O conjunto de particularidades que este confere aos trabalhos que elabora, distanciam-no dos muitos realizadores que, ao longo da história do cinema, se preocuparam apenas com uma característica que parece ter sido herdada da definição mais simples da sétima arte - o cinema, é a imagem em movimento.

Durante muito tempo tem-se valorizado somente a imagem em detrimento de outras características que fazem parte da linguagem fílmica. Alguns realizadores que muitas vezes filmam de forma extraordinária, com bons planos, boa fotografia, etc., acabam por se esquecer, em parte, que um bom argumento também é importante para a concretização de um bom trabalho final.

Os primeiros filmes de Quentin Tarantino que lhe valeram um posicionamento no mapa do cinema americano, demonstram todas as capacidades criativas deste autor para escrever. Além do mais, como argumentista-realizador, Quentin Tarantino não só domina as palavras na escrita, assim como a sua transposição para a tela.

Tarantino é um caso especial de sucesso na óptica cinematográfica. O impacto que o seu primeiro filme, *Reservoir Dogs*, proporcionou ao cinema mundial e em especial ao cinema independente americano, veio notavelmente demonstrar que aquele tipo

de filmes (independentes) também era rentável. E é curioso verificar que todo o sucesso adquirido por este filme se ficou a dever a questões de uma narrativa fragmentada, suportada por diálogos bem estruturados. Não só neste seu filme, mas como nos outros, as imagens são de grande valor, mas no entanto, são as suas narrativas que mais se destacam.

Normalmente, no cinema valorizam-se as imagens. No caso de Tarantino, o que se valoriza, antes de mais, são as palavras. Portanto, serve o presente trabalho como uma tentativa para tentar compreender de que forma Tarantino escreve os seus argumentos, com narrativas apoiadas nas palavras das personagens, e de que forma os diálogos moldam os seus filmes, permitindo-lhe conferir toda a visibilidade que assumiu desde que realizou o seu primeiro filme até aos dias de hoje.

Os filmes que são considerados aqui como objecto de estudo são, *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, que sendo os dois primeiros filmes do realizador, são aqueles que mais explicitamente mostram as características desejadas, e também *Inglourious Basterds*, o seu último filme até ao momento, uma vez que parece não ter perdido a composição verbal eminentemente característica do autor, situando-se neste trabalho como elemento comparativo da evolução das suas obras. Portanto, quando no presente trabalho falarmos das características dos filmes de Quentin Tarantino, sem enunciarmos nenhum filme em concreto, essas características referir-se-ão aos três filmes em análise.

A divisão deste trabalho é feita em duas partes: a primeira diz respeito à contextualização de Quentin Tarantino no cinema, assim como elucida a importância das palavras no cinema, fazendo referência aos diálogos, argumentos e estruturas narrativas. A segunda, será reservada à análise dos três filmes em estudo.

No geral, o cinema é a imagem em movimento. O cinema de Quentin Tarantino, parece ser mais do que nunca, as suas palavras em movimento.

Parte I

1. Quentin Tarantino

1.1 Quentin Tarantino e o cinema

Numa primeira abordagem, quando se fala de Quentin Tarantino, provavelmente, para uma vasta massa de espectadores pode significar, falar-se de sangue ou de violência - possivelmente pelo sucesso que *Kill Bill Vol. 1* e *Vol. 2* foram alcançando por todo o mundo, projectando para segundo plano outros dos seus filmes, igualmente violentos mas que, por não transbordarem tanta violência explícita como *Kill Bill*, o seu impacto se tenha vindo a suavizar um pouco mais.

Na verdade, a particularidade em que Tarantino mais se destacou, e que lhe valeu o reconhecimento primordial por parte da comunidade cinematográfica e do grande público, foi a forma de escrever os seus argumentos. As narrativas não-lineares, os diálogos notáveis, o uso da violência, e a constante ligação a elementos da cultura *pop*, contribuíram para o combinado de características que fazem dele, um dos mais marcantes, senão o mais marcante cineasta dos anos 90.

A ligação de Quentin Tarantino com o cinema (ou talvez seja mais acertado referirmo-nos a tal vínculo como paixão) é algo que desde muito cedo fez parte da vida

deste autor. Certo que “etimologicamente, cinefilia é o amor pelo cinema”¹, Tarantino é um verdadeiro cinéfilo. Possui um conhecimento vastíssimo de filmes, que não se prende apenas com as obras mais conhecidas, com a panóplia de filmes comerciais ou de sucesso, mas num leque que se alarga até aos mais variados filmes de menor conhecimento (ou completo desconhecimento) por parte do público do cinema.

A assimilação do seu conhecimento enciclopédico de filmes resume-se bastante à sua adolescência, altura em que, além de frequentar aulas de representação, trabalhava num clube de vídeo, onde desempenhava funções de empregado de balcão, que lhe permitiam ganhar o dinheiro com que pagava as referidas aulas. O facto de trabalhar num clube de vídeo, terá sido um dos mais vantajosos elementos para o seu conhecimento sobre cinema, pois oferecia-lhe a possibilidade de passar os seus dias, suspenso em horas infinitas de visualização de filmes.

Os filmes que viu durante a sua adolescência marcam significativamente as suas obras como argumentista e realizador. Como tal, possui um gosto especial por filmes de violência, filmes de acção de Hong Kong, *westerns spaghetti*, filmes de série B, e filmes da *Nouvelle Vague* francesa.

Quentin Tarantino surge no cinema americano na década de 90. Altura em que a prática para o cinema independente era abundantemente favorável, e a comunidade se encontrava, mais do que nunca, bastante receptiva a este tipo de cinema. Estes filmes independentes, produzidos com baixos orçamentos, tinham a vantagem de não

¹ Etimologicamente, cinefilia é o amor pelo cinema (Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009)

serem regulados pelas leis das produtoras de cinema americanas, que ditavam as regras pelas quais os filmes se deveriam orientar.

Como tal, a notoriedade que o seu primeiro filme alcançou (*Reservoir Dogs*, 1992), sendo ele um filme de baixo orçamento, foi tão grande que, rotulou Tarantino como o realizador que revolucionou por completo a indústria do cinema independente americano.

Até à estreia de *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino era praticamente um desconhecido no mundo do cinema. Praticamente, pois em 1990 já tinha vendido os argumentos para *True Romance* (1993, de Tony Scott) e *Natural Born Killers* (1994, de Oliver Stone), o que fez com que o seu nome começasse a ser falado.

Apesar de já se encontrar directamente ligado ao cinema, como podemos verificar, após a realização do filme *Love Birds in Bondage* (1983), ou *My Best Friend's Birthday* (1987), onde assume funções de actor, escritor e realizador, é em 1992 que chega aos olhos do grande público.

Reservoir Dogs, apesar de tudo, é considerado o seu primeiro filme. O próprio Tarantino afirma ser esse o seu primeiro filme, quando questionado sobre tal.

Talvez por esse facto, por ser o primeiro, *Reservoir Dogs* tenha contribuído ainda mais, para catapultar Tarantino para o sucesso mundial. Este filme valeu-lhe o reconhecimento, conquistando o *International Critics' Award*, no prestigiado *Toronto International Film Festival*, entre determinados outros prémios de valor significativo. Tendo por base inspiradora os filmes *The Killing* (1956, de Stanley Kubrick) e *City on Fire* (“*Lung fu fong wan*” 1987, de Ringo Lam), *Reservoir Dogs* expõe já os pontos característicos dos filmes de Tarantino: uma estrutura quebrada, com a mistura de violência, cultura *pop* e diálogos aguerridos.

Seguidamente realizou *Pulp Fiction* (1994), que acabou por transbordar o sucesso de *Reservoir Dogs*, vindo revolucionar por completo o cinema americano, principalmente o cinema independente, e confirmou Tarantino como um realizador plenamente respeitado pela comunidade cinematográfica. O trabalho resultante deste seu filme veio rapidamente a ser recompensado, ganhando a Palma de Ouro no Festival de Cannes de 1994. Tarantino, juntamente com Roger Avary, vence, com *Pulp Fiction* o óscar para o melhor argumento original.

Em 1997, realiza *Jackie Brown*, com o argumento retirado da obra *Rum Punch* do escritor americano Elmore Leonard (único filme em que o argumento não é original). Este filme é um tributo aos *exploitation movies*², onde se apresenta como personagem central, Pam Grier, a musa do *blaxploitation*³ dos anos 70.

Segue-se *Kill Bill*, lançado em dois volumes, Vol. 1 (2003) e Vol.2 (2004). Filmes de grande sucesso mundial, que são como uma homenagem aos filmes asiáticos e filmes de samurais. Aliás, os filmes de Quentin Tarantino têm sempre algo relacionado, ou homenageando filmes, autores ou géneros, que lhe serviram como a sua escola de cinema. Tanto que, em 2007, realiza *Death Proof*, inserido no projecto *Grindhouse*⁴, que dirigiu com o amigo Robert Rodriguez, como homenagem aos *exploitation B-movies* dos anos 70 e 80. Este projecto era composto de dois filmes: o já referenciado *Death Proof*, e *Planet Terror* que ficou a cargo da realização de Robert Rodriguez.

² Exploitation movies: são filmes de baixo orçamento, chamados filmes de exploração. Têm a característica de serem sensacionalistas, e de abordarem assuntos relacionados com sexo, violência, etc.

³ Blaxploitation: Contração de “black” e “exploitation”. Designa os filmes especificamente produzidos em vista do público negro americano, sobretudo nos anos 70. Estes filmes constituíram um reportório de situações, personagens e acções que depressa se tornaram estereótipos e foram retomadas em forma de citação noutros elementos da cultura afro-americana dos anos 90 (nomeadamente o rap). (Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009, p.38)

⁴ Uma homenagem aos *exploitation B-movie thrillers*, que combina dois segmentos de longa-metragem, num projecto desenhado para reproduzir a experiência teatral destes filmes dos anos 70 e 80.

Finalmente (e até ao momento) realizou *Inglourious Basterds* (2009). Mais um filme de grande violência, em que Tarantino reformula a 2ª Guerra mundial, coloca em cena um grupo de soldados Judeus que têm como objectivo matar soldados Alemães, e conta uma história recheada de acção e primorosos diálogos. Também este filme foi feito por inspiração de outro já existente, *Quel maledetto treno blindato* (1978, de Enzo G. Castellari.)

Desde que se estriou como realizador até à actualidade, participou em alguns episódios de séries televisivas como realizador, assim como numa parte da realização de *Four Rooms* (1995, filme do qual também é co-argumentista), e *Sin City* (2005). Destacou-se ainda, escrevendo *True Romance* (1993, de Tony Scott), *Natural Born Killers* (1994, de Oliver Stone), e *From Dusk Till Dawn* (1996, de Robert Rodriguez).

1.2 Influências

Bastante influenciado por diversos autores ao longo dos anos, a cultura fílmica que Quentin Tarantino foi enraizando durante a sua vida, convergiu num horizonte de artifícios e materialismos, que determinaram o modo de elaborar os seus filmes. Toda a genialidade deste autor convergiu numa intencionalidade de elaborar as suas obras, com base nos trabalhos dos seus autores de eleição. Apresentando os seus filmes, portanto, como homenagens a esses autores de evidência.

Na vertente de argumentista-realizador, as influências são várias. Em destaque, encontram-se autores como, René-Clair, Renoir, Orson Wells, Dreyer e Eisenstein.

Como se pode verificar, Tarantino materializa diversificadas influências do cinema ao longo dos tempos. Os seus filmes incorporam características de outros autores, géneros ou filmes que marcaram a história do cinema.

No geral, os seus filmes estão recheados de elementos da cultura *pop*. “Quentin es un producto de la generación *pop* de Andy Warhol, en lo que al aprovechamiento de materiales y su conversión en iconos”⁵.

Outro elemento, a violência, que os seus filmes retratam, advém sobretudo dos filmes *noir*, filmes de *gangsters* e filmes de acção de Hong-Kong. Assim como vão incorporar raízes nas influências de autores como Martin Scorsese (e a sua irreverência para o sangue) ou Sam Peckinpah.

⁵ “Quentin é um produto da geração *pop* de Andy Warhol, no que diz respeito ao uso de materiais e a sua conversão em ícones.” (Quinto, Gerard - *Reservoir Dogs; La ley del silencio*, 2000, p.51)

Quanto ao aspecto das narrativas fragmentadas, Tarantino relança-nos para os filmes *noir*, especialmente das décadas de 40 e 50, em que as estruturas narrativas se apresentam desorganizadas, e a utilização de *flashbacks*⁶ é frequente.

De Martin Scorsese, aprecia a sua capacidade de captar relações entre *gangsters*. Relativamente a Howard Hawks, admira a criação de fortes laços dentro do grupo de trabalho e o espírito de equipa.

Tendo em conta os seus dois primeiros filmes, *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, dois dos filmes que irão adiante ser abordados, há alguns exemplos que desde logo estabelecem francas ligações com autores que influenciaram Tarantino:

Em *Reservoir Dogs*, além de Ringo Lam e Stanley Kubrick (que em *The Killing* encontra propósito para a utilização de todos os *flashbacks*), que influenciam com o argumento dos seus filmes, estão presentes influências do *western spaghetti* de Sergio Leone. Vejamos, por exemplo, a cena em que Mr White, Joe Cabot e Nice Guy Eddie apontam entre si as suas armas, perfeitamente inspirada numa das últimas cenas do filme *Il Buono, il brutto, il cattivo* (1966), quando os três personagens que dão nome ao filme se defrontam no cemitério, dispendo-se nas mesmas posições e expondo a mesma situação que Tarantino nos apresenta no seu filme.

A famosa dança, no filme *Bande à part* (1964) de Jean Luc-Godard, inspirou Tarantino para a dança de Vincent Vega (John Travolta) e Mia Wallace (Uma Thurman), em *Pulp Fiction*, que se tronou uma das cenas mais emblemáticas deste filme. Aliás, a influência de Godard é tão grande que, Quentin Tarantino deu o nome “A Band Apart” à produtora que criou com Lawrence Bender, em homenagem a *Band à part*.

⁶ Flashback: recuo instantâneo na anterioridade da personagem ou da narrativa. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, p.95)

Do cinema Europeu, é marcado especialmente por filmes de franceses ligados à *Nouvelle Vague*⁷, que teve grande impacto internacional, e que revolucionou o cinema americano. Tendo como principais referências Jean-Luc Godard, François Trauffaut e filmes *noir* de Jean Pierre Melville.

Podemos apresentar ainda uma sequência dos filmes mais marcantes para Quentin Tarantino que, como tal, são a base da sua ascendência:⁸

Rio Bravo (Howard Hawks)

Taxi Driver (Martin Scorsese)

Blow Out (Brian de Palma)

One-Eyed Jacks (Marlon Brando)

Breathless (James McBride)

His Girl Friday (Howard Hawks)

Band Of Outsiders (Jean-Luc Godard)

Rolling Thunder (John Flynn)

Badlands (Terrence Malick)

Le Doulos (Jean-Pierre Melville)

The Good, The Bad And The Ugly (Sergio Leone)

Casualties Of War (Brian de Palma)

⁷ A doutrina da *Nouvelle Vague* é a “política dos autores”, logo o seu programa estético é a realização de filmes pessoais, escritos pelo seu autor, através de uma estratégia de pequenos orçamentos e de autoprodução. (Viveiros, Paulo - *A imagem do cinema : história, teoria e estética*, 2003, p.116)

⁸ Woods, Paul A. - *Quentin Tarantino: The film geek files*, 2005, p.25 (os títulos destes filmes encontram-se iguais aos do documento do qual foram transcritos, não se apresentando alguns deles no seu título original).

2. Quentin Tarantino e a palavra no cinema

Tendo em conta os vários cineastas que incorporam o abrangente leque de influências de Quentin Tarantino, Orson Wells é muito provavelmente aquele de quem herdou uma das suas principais características. Deveras, tal como Wells, Tarantino é bastante talentoso no que toca à arte de saber escrever e saber filmar.

Efectivamente, é uma mais-valia ser-se argumentista-realizador, pois nada se perde. Ou seja, o texto escrito pelo argumentista é adaptado à tela da forma perfeita, pois quem procede à referida adaptação é a mesma pessoa que escreve o argumento, assumindo posteriormente a função de realizador. Não há falta de informação, pois o argumento é escrito, tendo já em consideração a ideia de como se vai filmar. “Para o guionista, pensar em imagens é essencial.”⁹ Há, portanto, uma perfeita comunhão entre a escrita e a tela. Aquilo que se escreve e aquilo que se filma, e a forma como se filma. O resultado, inevitavelmente, será o mais desejado e satisfatório possível.

Paulo Viveiros no seu livro *A imagem do cinema: história, teoria e estética*, fala de Alexandre Astruc que “antecipou as teses de Truffaut sobre a política de autores, dizendo que o argumentista devia realizar o filme. Segundo ele, a realização não é apenas um meio de ilustrar ou de apresentar uma cena, mas uma verdadeira escrita: o autor escreve com a sua câmara, tal como o escritor com a sua caneta.”¹⁰

Naturalmente, para Tarantino, fazer cinema é como escrever um livro. Do mesmo modo que um autor escreve as páginas da sua obra literária com visibilidade

⁹ Comparato, Doc - *Da criação ao guião: a arte de escrever para cinema e televisão*, 1998, p.58

¹⁰ Viveiros, Paulo - *A imagem do cinema : história, teoria e estética*, 2003, p.115

para os seus leitores, Tarantino escreve os seus argumentos, na finalidade de comunicar as suas ideias, experiências ou teorias, com o seu público.

Tendo em consideração esta aptidão para exercer funções de argumentista e de realizador, o presente trabalho pretende mostrar, por um lado, a determinada padronização de Quentin Tarantino, intrínseco ao modo de escrita dos argumentos dos seus filmes, nomeadamente em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, que marcam o início da sua obra cinematográfica e mostram já uma coerência estrutural criada pelo autor, e *Inglourious Basterds* (seu último filme até ao momento) que serve como ponto de comparação da sua obra cinematográfica em termos de evolução cronológica dos seus filmes, tendo em conta a criação dos argumentos, e posterior influência na definição da estrutura narrativa. E por outro lado, mostrar o impacto dos diálogos que escreve, tanto para o desenvolvimento da acção dramática, como para o espectador, uma vez que nos filmes de Tarantino os diálogos não se limitam à particularidade de serem usados pelas personagens para comunicarem entre si, mas assumem um papel de suporte da acção.

No cinema, ao longo dos anos, sempre foi importante escrever boas histórias que interessassem aos espectadores, que produzissem um certo impacto ou visassem traduzir determinadas mensagens. Além do mais, era importante que se criassem histórias que não fossem aborrecidas, não caíssem em determinados clichés, e que especialmente primassem na capacidade de cativar.

Aquando das primeiras visualizações cinematográficas, a temática apresentada era indiferente, pois a novidade era o próprio cinema, e isso, por si só era mais que

suficiente para deixar uma multidão colada a uma projecção. Mais tarde, com a evolução do cinema, contar histórias através do filme tornou-se naturalmente usual.

A necessidade de escrever argumentos muito bem elaborados teve importância, mais do que nunca, a partir do momento em que no cinema é introduzido o som. Este veio trazer uma vasta quantidade de possibilidades de poder fazer um filme, que antes dele eram impossíveis de se produzir no cinema, facilitando a expressão e a resolução de problemas que, somente com a utilização de meios visuais, tornariam a sua realização inexecutável. A expressividade dos filmes pôde então alargar os seus horizontes a outros tipos de expressão que não apenas a dependência da expressão plástica a que os filmes mudos estavam afincados. A necessidade de explicar o som através de imagens é então suprimida, e conseqüentemente o som pode aparecer em acompanhamento da imagem, correspondendo directamente àquilo que se filma, ou figurar fora de campo. Eliminam-se então as legendas nos filmes (referimo-nos, claro, às legendas usadas para explicar aquilo que, sem som não era possível), confiando à imagem a sua função unicamente expressiva, e remetendo para a voz e para o som os aspectos que facilmente reproduzem.

Desde o início do cinema, e ao longo dos anos, a palavra, como característica de comunicação entre o filme e os espectadores vinha sendo bastante utilizada. A necessidade de expressão por parte dos primeiros cineastas, e a carência de algo mais para transmitir a ideia de um filme, ou mesmo para que o filme fosse mais facilmente compreendido, foi colmatada com a introdução na tela da palavra - o elemento que permite ao ser humano comunicar mais explicitamente do que qualquer outro meio.

Ora, como nos primeiros anos de cinema, os avanços tecnológicos ainda não possibilitavam a inserção do som a acompanhar a imagem, os filmes feitos naquela

altura, filmes do cinema mudo, revestiam-se de falas que eram produzidas através de gestos [quem não se lembra dos filmes de Charles Chaplin, o mestre na arte de comunicar por gestos e com o corpo? Efectivamente, poderíamos dizer que ele não precisava de palavras. Chaplin tinha a capacidade transfigurar o seu corpo como sua boca, e os seus gestos nas suas palavras. Aliás, ele só consentiu a introdução de comunicação por diálogos, dez anos depois da inserção de som no cinema, com o seu filme *The Great Dictator* (1940)]¹¹, ou eram assistidos de diálogos escritos, que se colocavam entre os fotogramas. Em muitos outros casos, eram usados os “cartões”¹² com texto, etc. Contudo, a supressão destes adereços era uma necessidade que cada vez mais estava reflectida nos realizadores. “Nos últimos tempos do mudo alguns realizadores procuraram até construir os seus argumentos com um rigor tal de progressão dramática e lógica que os sub-títulos com legendas fossem desnecessários para a compreensão do filme”¹³.

A partir da década de 30, com a inserção da componente sonora no cinema, nasceu a possibilidade de fundir a imagem (que inicialmente era a única componente do filme) com o som, e naturalmente com a palavra. Se até então, a utilização da palavra no cinema assumia já um carácter bastante essencial, com a introdução do som, esse essencialismo ganha ainda maiores contornos.

Os realizadores que até então, com os seus argumentos, se viam dependentes da utilização de elementos que fortalecessem a comunicação ou ajudassem a expressar as mais variadas situações do filme, ou a ideia fílmica, tiveram, pois, a possibilidade de o fazer das mais variadas maneiras, pois tudo, ou pelo menos a

¹¹ Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009, p.74

¹² *Op. cit., ibidem.*

¹³ Sousa, Ernesto de - *O argumento cinematográfico*, p.5

grande parte do que havia para explicar pôde ser elucidado oralmente pelo diálogo das personagens, ou contado por um narrador.

Actualmente, verificamos que a palavra é cada vez mais imprescindível no cinema (senão totalmente). O seu valor é tão acrescido, que ela chega a relançar para segundo plano, aquilo que no cinema, e na sua definição, começa por ser o principal: a imagem. O cineasta português, João César Monteiro (1934-2003), com *Branca de Neve* (2000), mostra um filme em que nos 75 minutos que o completam, quase não há imagens, e apenas se houve a voz das personagens. Ao apresentar este exemplo, não queremos dizer que o cinema se pode fazer sem imagem, mas sim, mostrar que o valor da imagem no cinema, em determinadas situações, já chegou a perder o seu relevo, num meio concebido pela própria imagem, e onde ela é a característica essencial.

Sendo a palavra elemento de interesse neste trabalho, e estando em causa a importância do seu uso na construção da língua (ou linguagens), e no proveito por ela adquirido através da possibilidade de comunicar e do seu uso no sustento da acção, façamos então uma abordagem que nos remeta para a importância da palavra no cinema, e nos possibilite uma melhor compreensão da autoridade que dela provém, aquando da sua utilização na linguagem discursiva nos filmes de Quentin Tarantino. É sabido que Tarantino é um autor que gosta de trabalhar com as palavras, e nos seus argumentos mostra como usufruir delas, muitas vezes em detrimento das imagens.

O cinema, simultaneamente a ser uma história contada a n fotogramas por segundo, ele é considerado uma arte. Como tal, sendo uma arte, qualquer “artista” ao criar o seu filme, pretende através dele transmitir a sua expressividade.

Independentemente do principal objectivo da arte ser a expressividade, ela proporciona em grande escala a comunicação. Portanto, o cinema é logicamente um meio comunicativo. Um mecanismo através do qual se exprimem ideias, sentimentos e emoções.

Uma das vertentes de comunicação do cinema, designadamente a comunicação verbal, possui o seu aspecto fulcral na palavra, seja ela a palavra escrita ou a palavra falada, sendo a palavra falada mais vigorosa, uma vez que pode ser moldada através de estados de espírito determinados pelo seu interlocutor, e possibilitando assim significados diversos aquando da comunicação. Os filmes de Tarantino são fortemente recheados de diálogos, em que os seus intervenientes fazem uso das suas palavras, como se da sua arma mais poderosa se tratasse. É pelas palavras que as personagens se confrontam, muito mais do que em qualquer situação física. Deste modo, Tarantino cria uma tensão dramática tal, que nada mais é necessário para o sustendo da cena, uma vez que o diálogo já se ocupou dessa função por completo.

Ora, o valor comunicativo da palavra é de extrema importância nos filmes de Tarantino, porque as personagens estão permanentemente a falar. Os espectadores assimilam o conteúdo dramático através da oralidade, uma vez que, além da história que é apresentada por imagens, ela é contada em conjunto com o discurso das personagens. A acção dramática desenrola-se à medida que as personagens vão dialogando entre si; à medida que, dialogando, as personagens vão apresentando novos factos, novos pontos que permitem o avanço na narrativa. Em diversas situações, é pelo diálogo que a linha narrativa é feita, muito mais do que pelas imagens. Tarantino prefere numerosas vezes contar a história pelo diálogo das

personagens, do que fazê-lo por imagens. Portanto, compreendemos que a expressão oral é de extrema importância nos seus filmes.

Na ligação com o cinema, independentemente de qualquer que seja o filme apresentado, a palavra ganha desde logo contornos elevados, pois o seu emprego possibilita a produção da escrita: a escrita fílmica. Esta escrita, resultante da harmoniosa conjugação das palavras, dá origem ao texto que, efectivamente, não é mais nem menos do que o filme.

Ao falar da importância da palavra, e da sua relevância na capacidade de comunicação e criação de narrativas no cinema, somos remetidos para temas de linguagem fílmica, que podem ser auxiliadas pelas questões semióticas apresentadas por Christian Metz, assim como a sua contribuição com as análises semiológicas do texto fílmico. No entanto, além de abordarmos as questões semiológicas de Metz, que numa das concepções sobre a linguagem fílmica aborda a importância da palavra, tanto na escrita como no diálogo, é indispensável ter em consideração Ferdinand Saussure, e os seus estudos sobre a linguística. É Ferdinand Saussure¹⁴, aliás, o primeiro autor a propor o programa da semiologia¹⁵. Apesar de tudo, Metz foi o primeiro a criar uma semiologia do cinema, proporcionando uma análise do cinema como comunicação, através da comparação entre linguagem e cinema. Metz fez esta

¹⁴ Ferdinand Saussure, foi um linguista e filósofo suíço, que desenvolveu os seus estudos em torno da linguística como ciência autónoma. Entendendo a linguística como o ramo da ciência que estuda os signos, foi o primeiro a propor a ideia de semiologia.

¹⁵ Etimologicamente, a semiologia é a ciência dos signos. O primeiro uso do termo é médico: a “semiologia” é o estudo dos sintomas enquanto sinais/signos exteriores das doenças. Foi o linguista Ferdinand Saussure que, em 1913, pensou na constituição de uma “ciência dos signos no seio da vida social”, cujo domínio superaria o da linguística. O termo foi retomado no início dos anos 60 (Barthes, 1964: toda a cultura pode ser abrangida por uma ciência das significações; os objectos aparentemente mais utilitários – a alimentação, o vestuário, a habitação – e, sobretudo, os que têm a linguagem como suporte, como a literatura, as histórias de imprensa, a publicidade, etc., apelam a uma análise semiológica. (Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009, p.230).

comparação, pois defendia que o cinema possuía uma estrutura total e, apoiando-se na linguística estrutural, tentou mostrar que ele era uma espécie de linguagem. Para Metz, o cinema comunica, porque possui uma estrutura que lhe permite uma linguagem. Essa linguagem, apesar de ser formada também pela parte verbal, é composta por todos os elementos que elucidam o espectador, como a estrutura do filme, a imagem, todos os objectos que nela aparecem, diálogos, música, etc. A semiologia é a ciência dos signos, e de acordo com a semiologia do cinema de Metz, os signos são todos os elementos que permitem ao filme estabelecer uma linguagem, ou seja, comunicar. É deste modo que Metz aparece ligado às teorias estruturalistas do cinema.

Apesar de não nos querermos aprofundar muito em questões de linguística, as observações de Ferdinand Saussure são importantes para o presente trabalho, uma vez que o valor da palavra, principalmente no sentido discursivo, foi inserido no seu estudo, quer a nível individual, quer a nível social. Ferdinand Saussure estudou a linguagem humana e o indivíduo falante, principalmente em meio social. O facto de a língua ser um sistema social em que os seus elementos estabelecem relações entre si, levou a que Saussure estudasse a língua de forma estrutural, criando deste modo o estruturalismo, que se revestia principalmente das relações de significados produzidos no interior de determinada cultura, constituindo sistemas de significação, em que a linguística era apresentada como a ciência geral dos signos, dando origem posteriormente à semiologia.

É em termos do significado que advém da estrutura da linguagem social que se torna necessário apresentar uma das várias oposições na linguística formuladas por Saussure, mais precisamente na linguística estrutural, nomeadamente *langue/parole*,

que significam língua e fala, respectivamente. A língua é uma estrutura social com a particularidade de permitir a qualquer ser humano comunicar, e a fala, por sua vez, é o mecanismo que permite essa comunicação.

Não nos focando no estudo da linguagem como língua, isto é, aquela que é “social na sua essência e independente do indivíduo”¹⁶ em termos de características que definem um idioma específico de determinadas culturas, civilizações ou países, o que importa neste caso é a capacidade do ser humano comunicar através de uma linguagem que se restringe ao valor fonético, a fala, no sentido de um conjunto palavras possuidoras de um significado. Caso contrário, a compreensão resultante da troca de palavras entre dois ou mais intervenientes, não seria possível. É a troca de palavras em sentido comunicativo que vai possibilitar que se estabeleçam discursos estruturados ao longo do tempo, e que estes permitam a evolução das acções.

A fala permite ao ser humano comunicar através de palavras, sendo elas, os vectores que transmitem um significado. Não obstante, a fala abarca também uma parte significante, sendo que, na linguagem, o significante é determinado pela língua e é de carácter auditivo (aquilo que se ouve), enquanto o significado, é o conteúdo a que se refere ou pretende definir. Podemos unificar o significante e o significado, e estes, ao serem associados, resultam naquilo a que Ferdinand Saussure chamou de signos¹⁷, e que mais tarde, Christian Metz incorporou nas suas abordagens semiológicas (não fosse a semiologia a ciência que estuda os signos).

É através da utilização do significado e do significante, que se desenvolvem as cenas dos filmes de Tarantino, e se conseguem gerar picos de tensão e relaxamento.

¹⁶ Saussure, Ferdinand - *Curso de linguística geral*, 1976, p.47

¹⁷ “Entendemos por signo o total resultante da associação de um significante a um significado.” (*Op. cit.*, p. 124)

Nos seus filmes a fala é indispensável. Aliás, como já foi referido anteriormente, a fala (designadamente, os diálogos) é um dos grandes motores da narrativa fílmica das suas obras. Os seus filmes são completamente recheados de diálogos, que possibilitam o desenvolvimento da acção dramática. Proporcionam a comunicação entre os intervenientes do filme, as personagens, e possibilita ao mesmo tempo a comunicação com o público.

2.1 Diálogos

Os diálogos, como componentes da linguagem fílmica, são um meio de expressão fundamental no cinema, principalmente, e antes de tudo mais, porque permitem à palavra apresentar realismo, assumindo nos filmes a função de elemento da realidade. Ligando-se à sonoridade, os diálogos permitem a transmissão de um vasto número de significantes do filme, aquando do acompanhamento da palavra com a imagem. Há, logicamente, quem defenda que no cinema a utilização da expressividade verbal não se deva sobrepor à expressividade visual, especialmente no que diz respeito à criação de narrativas, uma vez que, a imagem é por si só capaz de mostrar os acontecimentos, através de variados meios (como metáforas, movimentos de câmara, diversidade de ângulos de filmagem, enquadramentos, etc), lançando para segundo plano a linguagem verbal a favor da expressão plástica¹⁸.

Nos filmes de Quentin Tarantino parece passar-se completamente o contrário. Não podemos dizer que haja uma superioridade da expressão visual em relação à

¹⁸ Martin, Marcel - *A linguagem cinematográfica*, 2005, pp.121 e 122

expressão verbal, uma vez que o recurso aos diálogos é característica recorrente, estando estes presentes em grande parte da narrativa dos seus filmes.

Em simples palavras, no cinema, diálogo é a troca de falas entre as personagens de um filme. Nos filmes de Tarantino, os diálogos não se resumem apenas a falas que as personagens trocam entre si, já que esta definição pecaria por defeito. Nos seus filmes, os diálogos são vistos como substância fundamental dos argumentos. A sua importância permite fazer a analogia com a definição de que o diálogo “participa na constituição de uma história, fornece informações, caracteriza as personagens, a época, o género, instaura uma tensão dramática e pode comentar a história contada”¹⁹. Tal definição demonstra a importância do verbal nos filmes de Tarantino, porque todas as características que nela se apresentam, estão contidas nos seus filmes. Como se analisará mais adiante, principalmente o factor da tensão dramática e a capacidade de comentar a história contada, são questões importantíssimas na acção dramática que se desenrola ao longo dos filmes de Tarantino. A tensão é muito importante, pois está presente constantemente e é provocada por grande parte dos diálogos, havendo ao longo dos filmes picos de tensão que se relacionam com os momentos chave dos diálogos, e estados de espírito das personagens que os proferem.

Em *Reservoir Dogs*, por exemplo, o recurso aos diálogos é deveras fundamental para a sustentação da acção dramática. Tratando-se de um filme de baixo orçamento, em que a retenção de custos era essencial, a componente verbal ganha grande relevância, pois vai funcionar como alimento da acção de cena para cena. Escrevendo longos diálogos, Tarantino consegue reter as cenas em curto número de espaços que,

¹⁹ Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009, p.75

em condições normais, lhe requisitariam muitos mais elementos espaciais para o seu desenvolvimento. Poucando nas imagens, Tarantino consegue elaborar uma narrativa que apresenta as palavras como os seus pilares de suporte. O visual perde valor significativo, pois o conteúdo do visual da acção dramática pode ser dito por palavras. Os diálogos são a própria acção dramática, assumindo o diálogo a característica de “elemento fundamental da expressividade fílmica, como o demonstra o cinema contemporâneo”²⁰.

Neste sentido, não é de estranhar que inúmeras cenas dos filmes de Quentin Tarantino possam ser assemelhadas a cenas de teatro. Assim como no teatro, é pelas palavras que a acção dramática se desenvolve, pois através delas, é possível tornar visual na mente do espectador, uma panóplia de conteúdo invisível aos seus olhos. As cenas dos seus filmes, em particular aqueles que presentemente são alvo de estudo e, com maior nível de incidência em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, usam o diálogo essencialmente para expor (acontecimentos, conteúdos, situações, etc.) o que se compõe fora da cena, característica que no cinema é usada essencialmente pelas imagens.

Por outro lado, existem situações em que o diálogo deixa a sua componente dramática, servindo meramente para auxiliar na caracterização das personagens, que do diálogo tiram partido para se imporem. Invariavelmente, o estatuto das personagens fica definido pelo diálogo que proferem, ou seja, as falas usadas por determinada personagem estão directamente associadas ao relevo que estas ocupam na acção do filme. Um diálogo que seja firme, pode mostrar uma personagem autoritária enquanto um diálogo menos conseguido ou de impacto medíocre, pode

²⁰ *Op. cit., ibidem.*

mostrar uma personagem débil, que não tem capacidade ou autoridade suficiente para se impor, subordinando-se aos outros. O discurso entre duas ou mais personagens que se disponham num duelo de diálogos, mostra a directa ligação que existe entre ambas, e qual delas, em determinada acção, situação ou cena, mantém o predomínio sobre a(s) outra(s). A que se revestir de um diálogo mais forte é certamente aquela que se conseguirá impor e naturalmente, marcar a sua posição relativamente aos outros.

2.2 Argumento

Elucidada que está a importância da palavra falada no cinema, e em particular nos filmes de Quentin Tarantino, é altura de passar ao outro lado da moeda. A componente que dá forma à palavra falada, e lhe permite a criação dos significantes. Isto é, o significado. A palavra escrita. Importa neste caso debruçarmo-nos sobre o argumento cinematográfico, a sua elaboração e em que circunstância este determina a estrutura narrativa dos filmes de Quentin Tarantino em questão.

No momento da concepção de um filme, a altura de escrever o seu argumento, é provavelmente a etapa mais importante dessa criação. O argumento é a base de todo o filme, o “documento narrativo que descreve aquilo que será filmado”²¹, funcionando como os seus alicerces, o esqueleto do próprio filme.

²¹ *Idem*, p.25

Argumento, é um termo que de natureza italiana do ramo do teatro, mas que sensivelmente a partir 1910 se expandiu para as práticas técnicas do cinema²². Novamente em semelhança ao teatro, no cinema, o argumento representa o documento escrito que relata os acontecimentos que decorrerão em cena. Pelo facto do argumento derivar da forma teatral, o argumento cinematográfico não necessita de possuir uma dimensão dialogada, análoga a uma peça de teatro, visto que a sua dependência de diálogos não é tão colossal como a grande parte das peças teatrais. Em todo o caso, o argumentista deve ter sempre em consideração o tempo e a relevância de sequências dialogadas e sequências não dialogadas. Nos três filmes que serão analisados adiante, *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction* e *Inglourious Basterds*, nota-se uma grande relevância de sequências dialogadas, que é consideravelmente superior às sequências não dialogadas. O balanço de cenas dialogadas é perceptível mal se comece a ler o argumento destes filmes, e logo se nota que a cena inicial de todos, ocupa várias páginas de argumento com o diálogo das personagens, e apenas algumas indicações de cena. Aliás, os argumentos de Quentin Tarantino normalmente contêm poucas indicações de cena, conferindo a importância da cena mais para o discurso que é mantido entre as personagens do que para a forma de filmar, que pode ser feita na acção que se está a desenrolar. Relativamente a *Inglourious Basterds*, apesar das suas cenas serem embebidas em longos diálogos, comparativamente a *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, as sequências não dialogadas conquistam mais algum espaço no desenvolvimento da acção. Sendo visível que a manifestação de sequências dialogadas continua a predominar.

²² *Idem*, p.23

Ao começar a elaborar um argumento, um dos elementos mais importantes que o argumentista deve manter em consideração, é o espectador. É para ele que o filme se vai fazer e vai ser direccionado. Por esse motivo, o argumentista, aquando do exercício de escrita do argumento cinematográfico, deve transferir para o seu texto, a essência necessária para produzir um nível bastante elevado de cativação no espectador ao longo de todo o filme, sendo que ele (o espectador) é objectivamente o receptor da imagem cinematográfica que se vai transmitir. É lógico que, sendo o espectador o indivíduo que vai ao cinema assistir a um determinado filme, torna-se a personalidade que o irá julgar, e consequentemente lhe atribuirá valor ou menosprezo. Nenhum realizador cria um filme sem a intencionalidade de agradar ao seu público. Portanto, cabe ao argumentista a tarefa de se centrar na materialização de uma história que suscite ao espectador emoções várias, respostas corporais ou intelectuais diferentes, em disposição das cenas que se vão projectando ao longo do filme; possíveis oposições de sentimentos, derivadas das acções ou personagens, etc.

Outra característica que o argumentista deve fazer corresponder ao espectador (que mais tarde dependerá da visão do realizador) é a projecção de um ambiente que o coloque em sintonia com o filme, fazendo com que, quem o assiste, estabeleça uma simbiose com a realidade, de acordo com as imagens que os seus olhos vão constantemente assimilando. Ou seja, o argumento deve contar uma história em que a acção seja do interesse do espectador, e esteja em coerência com eventos reais que possibilitem invocar um ambiente de referências verídicas, o que permite ter a ideia de que tudo o que se passa no filme é propício de acontecer na realidade.

O conjunto de crenças do espectador determina o impacto que o filme pode causar; se não houver uma certa profundidade de realidade na imagem

cinematográfica, a abordagem do espectador vai progressivamente descentralizar-se do filme, fazendo com que o seu interesse se perca, e tornando-lhe escassas as suas possibilidades de sucesso.

Logicamente, existem filmes que nada têm a ver com a realidade, como é o caso dos filmes de *ficção*²³ que, independentemente de apresentarem situações surpreendentes que ultrapassam o real, mas que estando inseridos num determinado género, esses elementos acabam por cativar o espectador, nomeadamente porque os mecanismos cinematográficos que lhe são apresentados, já estão pré estabelecidos na sua mente, fazendo com que a ficcionalização dos acontecimentos seja desde logo um dado adquirido nos dispositivos de compreensão de cada individuo. Neste caso, a massa de espectadores que assiste ao filme, sabe que o que está a ver no ecrã não se coaduna com a realidade mas, inconscientemente criam uma ideia de real nas suas mentes, que lhes permitirá assistir a um filme de ilusão, como se de uma realidade se tratasse. O espectador sabe que a reprodução que observa no ecrã não é verdade, mas representa-o como real.

Existem hoje, mais do que nunca, inúmeras ideias que facilmente podem dar origem a um bom argumento para um filme. Embora uma acentuada quantidade de filmes, em especial no cinema americano, sejam transpostos de obras literárias ou teatrais e depois adaptados ao grande ecrã, existe sempre uma necessidade e preocupação de procurar a criação argumentos originais. Os assuntos tratados nos filmes são muitas vezes repetidos, o que se torna cansativo para o espectador, que vai perdendo o seu interesse, pois já assistiu inúmeras vezes à história que lhe é

²³ A ficção é uma forma de discurso que faz referência a personagens ou a acções que só existem na imaginação do autor e, depois, na do leitor/espectador. De uma forma mais geral, é ficção (do latim *finigo*, que deu origem também ao termo «figura») tudo aquilo que é inventado a título de simulacro. (*Idem*, p. 108)

apresentada, perspectivando que aquele filme não lhe vai trazer nada de novo. Todas as histórias já foram contadas de algum modo. Portanto, é ao argumentista que se destina o trabalho de percepção da massa de espectadores para quem é dirigido o filme, e tentar com isso criar um argumento actualizado, inovador, que não caia em clichés e que reflecta interesse. Mesmo que se trate de um argumento adaptado, é também na acção do argumentista, ou do adaptador, que vai residir o trabalho de construção de um assunto propício de agradar á generalidade dos espectadores. Neste sentido, é no procedimento de encontrar temas que satisfaçam as necessidades do público, dos espectadores, que se baseia parte do trabalho a que o argumentista atende para criar condições de atracção para o filme, mesmo antes de escrever o argumento.

Evidentemente, a ideia base de um argumento deve ser forte e contagiante, e o argumentista deve ser como uma fonte inesgotável de imaginação.

Uma das principais características que contribuem para o conteúdo que reveste a escrita de um argumentista, tratando-se principalmente de um argumento original, é a sua experiência sociocultural. “O argumento cinematográfico tem base em tradições culturais e ambiente cultural da formação/vida do argumentista”.²⁴ Todos os seres humanos são o produto das vivências que vão absorvendo ao longo da sua formação pessoal e intelectual, e tudo o aquilo que aplicam na sua vida, está constantemente associado à sua formação enquanto pessoa. Portanto, torna-se evidente que uma das formas de imaginação dos argumentistas seja baseada na reflexão das linhas gerais da sua memória de observação da realidade. A escrita de acontecimentos, convivências

²⁴ Ramires, Ramiro - *O argumento cinematográfico*, 1981, pp.39 e 40

ou interesses pessoais, torna-se relevante, visto que a natureza destes eventos reforça claramente a fluidez de expressão das situações que se visam transmitir.

Segundo a análise de Metz, o filme é um meio de expressão, e o cinema, uma linguagem. Mas, uma linguagem que não se liga a um código pré-existente, porque as suas regras não são rígidas²⁵. Para Metz, os filmes expressam a sua linguagem própria, quer através da escrita, das imagens, cenas ou planos, da mise-en-scène, etc. Quando Quentin Tarantino escreve os seus argumentos, são os seus dispositivos de expressão que se transpõem para a escrita. Os diálogos, por exemplo, repletos de cultura *pop*, mostram uma das suas particularidades culturais. Se repararmos, em muitas das conversas que as personagens dos seus filmes estabelecem (maioritariamente em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*), os tópicos de diálogo em questão, são elementos que se ligam ao gosto pessoal do realizador (cultura *pop*), mais do que aspectos relacionados com o filme.

Como já vimos anteriormente, todos os filmes de Quentin Tarantino, excepto *Jackie Brown*, possuem argumentos originais. De igual modo, é também sabido que em todos eles, Tarantino materializa várias ideias ou passagens de filmes que marcaram a sua adolescência e a sua vida. Além de incorporar nos seus argumentos diversas homenagens que faz aos seus autores e filmes de eleição, que em determinadas situações chegam a assemelhar-se a um *déjà vu*, da sua escrita constam também outros elementos que sempre estiveram presentes na sua atmosfera cultural, e que funcionam de certo modo como sua imagem de marca. Os filmes de Tarantino revestem-se em alta escala de cultura *pop* como se de uma fonte inesgotável se tratasse, e o uso de violência constante, que é proveniente dos numerosos filmes de

²⁵ Viveiros, Paulo - *A imagem do cinema : história, teoria e estética*, 2003, p.129

acção e de violência que assistia quando trabalhava no clube de vídeo, local onde já escrevia os seus primeiros argumentos.

Desta forma, os filmes de Quentin Tarantino, e os seus argumentos em geral [visto que também escreveu argumentos que não realizou, mas que vendeu: *True Romance* (1993) e *Natural Born Killers* (1994)], são todos oriundos de matéria proveniente da sua vivência social, da cultura que foi enraizando ao longo dos anos. Tudo o que experienciou ao longo da vida serve a Quentin Tarantino, assim como à grande maioria dos argumentistas, de uma longa base de elementos bastante selectivos de potenciais situações de originalidade que podem ser usados para a construção de um texto que permita a elaboração da história de um filme.

2.3 Estrutura Narrativa

Nos filmes de Tarantino, além da violência característica que transbordam, e quase sempre constante, seja ela física ou psicológica, impossível nega-lo, há algo mais na sua composição, que desloca a atenção do espectador, que o mantém concentrado, e conseqüentemente o cativa. Para o padrão de espectadores, que não se deixam simplesmente impressionar pelo carácter pictórico dos filmes, é fácil depreender que os filmes de Tarantino marcam pelas estruturas narrativas dos seus argumentos.

A estrutura é sensivelmente a parte mais importante do argumento de um filme. Funciona como uma matriz, onde vão ser inseridos e alinhados todos os objectos indispensáveis ao filme. A estrutura de uma narrativa baseia-se na forma pela qual ela

se constrói para organizar o *enredo*²⁶. Sem ela, seria impossível organizar as diferentes partes que constituem um filme; os diversos acontecimentos através dos quais se constrói a acção.

Normalmente, é usual a estrutura compreender três fases gerais do argumento, que se sucedem cronologicamente. Primeiro, temos uma *exposição*, em que se procede à apresentação dos acontecimentos; normalmente informa-nos do ambiente em que se dá a evolução das personagens (e logicamente, a sua caracterização), e qual o seu lugar na acção dramática. Em segundo, instaura-se o *desenvolvimento*, que se caracteriza circunstancialmente por possuir uma narrativa mais acelerada. No desenvolvimento, “as coisas e os locais são significativos de acontecimentos singulares”²⁷. A estabilidade apresentada na exposição dá agora lugar a uma atmosfera de instabilidade que se vai manter na acção, e se vai dilatar constantemente, até atingir um *clímax*²⁸, que se disponha até aos momentos finais do filme. Finalmente, temos a *resolução*, que surge após a acção ter atingido o seu clímax. A resolução é também designada de desfecho, surgindo na maior parte dos casos como *Happy End*²⁹. Nem sempre temos um *Happy End* para as personagens, o que não quer dizer que o desenlace do filme não seja o mais indicado, ou que o filme não acabe bem.

²⁶ É uma proposta dramática construída por um conjunto de cenas que se sucedem numa ordem e numa selecção predeterminadas. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, p.47)

²⁷ Sousa, Ernesto de - *O argumento cinematográfico*, p.36

²⁸ Termo grego que significa “escala” ou “gradação”, é pouco utilizado em português, língua em que o seu significado principal é ecológico: “Estado ideal de equilíbrio alcançado pelo solo e pela vegetação num ambiente dado.” Em inglês, *clímax* significa, simultaneamente, o apogeu e o orgasmo. O clímax é o ponto culminante, o ponto mais interessante e mais tenso da acção dramática. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, pp.51 e 52)

²⁹ “Final Feliz”

A estrutura depende invariavelmente da narrativa que se pretende apresentar. Efectivamente, nem todas as narrativas seguem a mesma orientação que lhes permita uma estrutura que se adapte de igual forma para todos os casos. Consoante o texto narrativo apresentado, a sua estruturação vai obedecer ao enfoque que se quer gerar para as suas diferentes partes. Podemos ter uma narrativa que se constitua de uma exposição pouco duradoura, dando mais relevo ao desenvolvimento, ou vice-versa. Podemos ter casos em que a exposição e o desenvolvimento tenham ambos a mesma intensidade, apesar de ser raro, dado que exposição serve de sustento da apresentação dos acontecimentos primários ao espectador, relevando para o desenvolvimento tudo o que faz parte de uma intriga mais acelerada. O enredo, ocupa quase sempre, apenas uma pequena parte na narrativa.

A narrativa pode ser definida como “o enunciado narrativo que assegura a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos”³⁰. É a representação de um evento ou conjunto de eventos, através da linguagem. A narrativa constitui a história que se pretende contar, e é nessa história que desfilam as personagens que provocam a acção, ou por ela são influenciadas.

A linguagem que possibilita a construção da narrativa, é aquilo que chamamos de discurso. Ou seja, o meio através do qual se conta a história do texto narrativo, e se reproduz o real. O discurso apresenta sempre um significado, e nunca se pode desvincular da história. Possibilita a evolução da narrativa, principalmente através das personagens que dele usufruem para progredir na acção. Proporciona a expressão, e funciona como o canal pelo qual o conteúdo é comunicado. É a partir dele que é possível estabelecer na narrativa sucessivas relações de encadeamento, passar de um

³⁰ Jacques Aumont/Michel Marie - *Dicionário teórico e crítico do cinema*, 2009, p.77

estado de organização para a desorganização, e posteriormente voltar a estabelecer a devida organização. O discurso materializa uma sequência de acontecimentos, que vão figurar mais tarde na composição da estrutura narrativa.

Nos primeiros filmes de Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*), aqueles que lhe valeram o reconhecimento por parte do público, os argumentos distanciam-se das concepções padrão de escrita, compondo-se de narrativas não lineares que, não contando histórias magníficas ou fora do comum, mas que, muito bem moldadas e organizadas dentro dessa “não-linearidade”, primam pela sua capacidade de cativar o espectador. Efectivamente, a preocupação de criar um bom argumento cinematográfico não se reflecte na averiguação de uma boa história para contar, mas sim, se a forma como é contada consegue atingir o relevo necessário para se criar um bom filme.

Se tivermos em questão os argumentos dos filmes *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, apercebemo-nos facilmente que as histórias por eles contadas, simplesmente, não apresentam um interesse mais que moderado. Aliás, o interesse das suas histórias possivelmente chega mesmo a rasar a banalidade, pois o assunto que nelas é tratado corresponde a algo que toda a gente já assistiu em inúmeros outros filmes. Portanto, a estratégia de Quentin Tarantino, passa pelo processo de contar essas mesmas histórias de uma forma que se desvia completamente do padrão normal para o efeito. Como consequência, é a estrutura narrativa dos seus filmes que vai sofrer alterações, de acordo com a constante manipulação do tempo da narrativa. A articulação do tempo da narrativa do filme proporciona a criação de um enredo mais complexo do que a história por si só poderia apresentar. Em *Inglourious Basterds*, Tarantino não articula o

tempo da narrativa, o que não quer dizer que não crie elementos que possam desvirtuar o espectador. Ao invés de alternar as sequências temporais do filme, Tarantino opta por alterar o rumo dos acontecimentos da história. Isto é, Tarantino pega na II Guerra Mundial, e reinventa toda essa história, desde os primeiros instantes da narrativa, em que um grupo de Judeus que tem como objectivo matar alemães, até ao acontecimento final, que é a morte de Hitler numa situação completamente impensável e irónica. Objectivamente, acaba por gerar um drama intenso, em que o *conflito*³¹, funcionando como força motriz da história, culmina num desfecho surpreendente e inesperado.

Para a maior parte dos argumentistas, a escrita do argumento deve respeitar sempre uma série de etapas ou acontecimentos que possibilitam o realizador criar um filme com “cabeça, tronco e membros”. Como tal, o argumentista em situação alguma deverá escrever deliberadamente, sem seguir uma linha de orientação própria que o auxilie a conjugar todos os momentos da criação do argumento.

Com Quentin Tarantino, esta forma de escrita não ganha significado. A estrutura ternária, com a fisionomia detalhada em princípio, meio e fim, perde toda a sua importância. “Nos seus traços fundamentais, a composição dramática do cinema clássico remonta a uma tradição retórica e normativa que tem na *Poética* de Aristóteles o seu ponto de partida. A regra principal – a história com princípio, meio e fim – propõe um mundo de ficção completo e autónomo, fechado sobre si próprio, com leis de coerência interna que advém do respeito pelas unidades de acção, de

³¹ Acontece quando pelo menos duas entidades (personagens, situações, forças, necessidades, motivações ou objectos) se opõem de forma física ou psicológica. Por conseguinte, a condição para que um conflito, seja ele qual for, se instale é o encontro de pelo menos duas forças opostas. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, p.39)

espaço e de tempo, bem como da observância dos preceitos da verosimilhança”³². Apesar desta composição dramática do cinema clássico ser usada em grande escala nos filmes da actualidade, especialmente em Hollywood, em que a sua composição dramática respeita várias etapas que tornam ordenados os acontecimentos narrativos, ao expor todas as intercalações cronológicas que utiliza para a apresentação dos acontecimentos do filme, é pela insubordinação das leis temporais que Tarantino consegue gerir a narrativa.

Normalmente, o argumento cinematográfico apresenta os acontecimentos cronologicamente. O elemento chave dos argumentos de Tarantino reside, portanto, na cronologia pela qual os eventos são estruturados. Para definir as suas estruturas narrativas, ele vem romper com a linearidade do texto narrativo a que estávamos acostumados, transforma o argumento, reorganizando o tempo da história, e apresentando os acontecimentos alternadamente.

A forma de Tarantino estruturar as narrativas, passa por todo um processo complexo, conferido de uma elaboração precisa e perspicaz para poder resultar. Dada uma história linear simples, o seu trabalho vai centrar-se em fazer a sua divisão em partes. Posteriormente, quando monta essas partes no filme, fá-lo de forma alternada, mas previamente pensada e bem articulada.

A apresentação dos acontecimentos fora da sua ordem natural, permite criar um conjunto de circunstâncias que conferem um ritmo diferente à narrativa, o que leva a produzir no filme um ambiente e um conjunto de acções que por si só não teriam lugar ou seriam desnecessárias para uma narrativa normal.

³² Geada, Eduardo - *Os mundos do cinema : modelos dramáticos e narrativos no período clássico*, 1998, p.356

Ao transformar um argumento simples, na produção de uma narrativa constituída de procedimentos complexos, todos os elementos da narração vão ocupar lugares novos na acção. Não existem deste modo mecanismos de tensão que funcionem em constante desenvolvimento, começando com o relaxamento ao início do filme que aumente durante a acção, e que no fim volte aos seus níveis normais de relaxamento quando o conflito está verdadeiramente resolvido. Nesta situação, devido às constantes quebras da narrativa, como o espectador não tem uma cronologia certa dos acontecimentos da história, é mais fácil para o argumentista criar picos de tensão constantemente alternados com cenas de relaxamento. A estrutura fragmentada implica que o espectador não tome conhecimento de todos os aspectos da história das personagens, o que faz com que a sua expectativa aumente constantemente relativamente às acções que se estão a passar.

A alteração da estrutura do argumento fornece uma dinâmica mais forte à narrativa. Para esta situação, são fundamentais as combinações entre tempo e espaço.

O tempo é estruturalmente indispensável à acção. É num determinado tempo que acção decorre. Podemos falar em tempo da história: tempo fictício que dura o enredo da história de um determinado filme (por exemplo, se um filme começar a contar uma história de um soldado que vai para a guerra, até ao momento que volta, o tempo da história vai ser aquele que se passou desde a ida do soldado até à sua chegada). Temos ainda o tempo do discurso: este vai ser o mesmo que o tempo da projecção do filme. Devido a esta circunstância, no cinema, raramente o tempo da história coincide com o tempo do discurso, sendo o tempo da história mais longo.

Graças à *elipse*³³, o tempo da história pode avançar deliberadamente sem causar confusão na mente do espectador. Um filme de 90 min, pode, por exemplo, contar uma história que se passa em 10 meses, 10 anos, ou até 100 anos.

É pela manipulação do tempo, Tarantino estrutura as suas narrativas, remetendo cenas que se considerariam iniciais, para o meio do filme, e vice-versa. Deste modo, consegue organizar a forma como quer que o espectador vá tendo acesso às informações.

A exposição de cenas em que o tempo não é sequencial, faculta a recombinação da apresentação dos factos, e acaba por gerar uma série de mudanças de impacto. Ou seja, a articulação temporal serve em múltiplos casos para alternar as cenas de violência, com as cenas de relaxamento. As picos de tensão servem nesta medida para acompanhar as cenas de violência, enquanto às cenas de relaxamento cabe a função de mover a narrativa. Sendo que os momentos de relaxamento, procedem quase sempre as cenas de violência.

Um dos instrumentos que permitem a Quentin Tarantino decompor o tempo da narrativa, é o recurso ao *flashback*. Apesar de tudo, este autor não reconhece as suas recorrências ao tempo passado para contar eventos anteriores como *flashbacks*: “There’s a complexity to a novel that you don’t get in original screenplays. A novel thinks nothing of starting in a middle of its story. And if a novel goes back in time it’s not a flashback, it’s so you learn something. The flashback is a personal perspective.

³³ Consiste numa omissão deliberada de parte das informações, de um fragmento de história, e, deste modo, age sobre a duração da narrativa. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, p.94)

What I'm doing as a narrator is rearranging the order in the way I want you to get the information."³⁴

Todo este processo só é possível graças à articulação do tempo e do espaço da acção. No cinema, é imprescindível a utilização do espaço e do tempo, porque a sua composição é visual. Apesar de se poderem criar narrativas sem espaço, como por exemplo contarmos uma passagem que se deu em determinado lugar, a dimensão espacial torna-se irrelevante. No cinema não acontece o mesmo, derivado ao facto deste tratar de situações visuais. Se é verdade que o tempo é indispensável à narrativa, o mesmo se pode dizer em relação ao espaço.

As cenas dos filmes de Tarantino possuem, por norma, uma duração muito longa. Este prolongamento das cenas, viabiliza a diminuição das deslocações espaciais. Por sua vez, as poucas mudanças de espaço, possibilitam uma melhor gestão do tempo. Muitas vezes, a acção dramática desenvolve-se num ambiente de curtos elementos espaciais, e quando assim acontece, é mais uma vez pelo recurso ao diálogo que a acção encontra o seu componente impulsionador e consegue progredir.

Portanto, é com carácter compreensivo que podemos observar que a estrutura narrativa dos argumentos de Quentin Tarantino depende incontornavelmente da articulação entre o tempo e o espaço. Contudo, esta articulação só é bem-sucedida, quando sustentada pelos diálogos das personagens. Se é verdade que esta articulação confere um novo ritmo e criatividade à narrativa, também o é, o facto de que as falas trocadas incansavelmente pelas personagens lhe conferirem movimento, velocidade e

³⁴ "Existe uma complexidade para um romance que não se consegue em argumentos originais. Um romance não pensa em começar de um meio da sua história. E se um romance voltar atrás no tempo não é um flashback, então tu aprendes alguma coisa. O flashback é uma perspectiva pessoal. O que estou fazendo como um narrador é reorganizar a ordem na forma como eu quero que obtenhas as informações." (Woods, Paul A. - *Quentin Tarantino: The film geek files*, 2005, p.20)

dinamismo. Articular deliberadamente o tempo de uma narrativa, significa, de certo modo economizar elementos espaciais. Caso contrário, a narrativa poder-se-ia tornar muito confusa, e o seu desenvolvimento um puro desastre. Portanto as funções do diálogo espelham-se no sustento da acção num determinado espaço, durante um determinado tempo, criando um vector de locomoção para a narrativa.

Para melhor compreender todo o envolvimento destes elementos, a análise fílmica de *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction* e *Inglourious Basterds* esclarecer-nos-á, ao que iremos, portanto, passar agora.

Parte II

1. Análise dos filmes

1.1 *Reservoir Dogs*

O aparecimento de *Reservoir Dogs* em 1992, marca definitivamente o panorama geral do cinema americano, e em especial o cinema independente, e a visibilidade de Quentin Tarantino como realizador, é elevada ao ponto de ser considerado o mais relevante do cinema americano dos anos 90.

O reconhecimento da importância do seu trabalho foi tão brusco, como o seu aparecimento como realizador no mundo do cinema. No início do ano de 1992, Tarantino era uma figura completamente desconhecida. Poucos, ou nenhuns, haviam ouvido falar dele. No final desse mesmo ano, era já considerado como um dos grandes realizadores americanos.

De facto, num momento Tarantino está a trabalhar como empregado de balcão num clube de vídeo, e no momento completamente a seguir, encontra-se já a realizar o seu primeiro filme, *Reservoir Dogs*. Como diz Jeff Dawson, raramente existem histórias tão simples³⁵.

O início de tarefas como realizador era algo novo para Tarantino. O mesmo não se pode afirmar das suas competências como argumentista que, como vimos anteriormente, até à data da realização de *Reservoir Dogs*, já tinha escrito dois argumentos originais, *True Romance* (1993) e *Natural Born Killers* (1994). Aliás, foi da

³⁵ Woods, Paul A. - *Quentin Tarantino: The film geek files*, 2005, p.10

venda de *True Romance*, em 1989, por 30 mil dólares, que permitiu a Tarantino embolsar a quantia que engendrou como orçamento para a realização do filme *Reservoir Dogs*, quando o começou a escrever. Contudo, se por um lado Tarantino não tinha experiência como realizador, por outro, ele já tinha vendido um argumento com o seu nome, e esse facto, efectivamente, conferia-lhe determinada reputação na óptica cinematográfica.

Apesar de tudo, conseguir apoio para a realização de *Reservoir Dogs* não começou por ser tarefa fácil. Um dos principais factores, foi o facto de a narrativa ser composta por cenas com diálogos muito longos, e poucos espaços, o que lhe conferia uma estrutura muito mais teatral, do que cinematográfica. Sendo esta a crítica que apontavam constantemente a Tarantino sempre que mostrava o argumento a alguém.

Eis que, tal dificuldade é superada, no momento em que um amigo de Tarantino mostra o argumento a Harvey Keitel. O interesse de Keitel pelo argumento de *Reservoir Dogs* foi de imediato tão grande que, não só concordou em fazer parte do elenco do filme, como ajudou a adquirir dinheiro para a sua realização, assim como o resto das personagens do elenco. Que, como podemos comprovar, dando uma rápida vista de olhos pela ficha técnica de *Reservoir Dogs*, para seu primeiro filme, Tarantino desfruta de um elenco de luxo.

Apesar de todo o interesse da Harvey Keitel pelo argumento de *Reservoir Dogs*, e de todas as ajudas que proporcionou, Tarantino escreveu o filme com base num orçamento de 30 mil dólares, e tal aspecto não se modificou. 30 mil dólares para realizar um filme, é um orçamento modestamente baixo, por isso, Tarantino escreveu-o com uma estrutura que lhe permitisse poupar nos gastos. Como tal, conferiu à

estrutura um carácter pouco cinematográfico, apresentando poucos espaços cénicos, e preenchendo as cenas com diálogos intermináveis.

Para muitos, tal facto seria um entrave para o filme, mas para Tarantino, por sua vez, sabia que ao jogar com a temporalidade da acção, e ao apresentar cenas bastante dialogadas que conferiam ritmo à narrativa, fazendo a ligação entre cenas, este era o modo ideal de gerir todo o filme, e torná-lo numa boa obra cinematográfica.

Foi também a questão do baixo orçamento disponível para a realização do filme que, possibilitou a Tarantino colocar em prática, rapidamente, várias das suas características que marcam o seu trabalho cinematográfico. Desde logo, mostra a sua capacidade para reinventar histórias, particularidade que muito admira, e que se baseia em Sergio Leone, que reinventou todo o género *Western*; usa uma narrativa fragmentada, que advém dos filmes *noir* dos anos 40 e 50; e o uso dos múltiplos *flashbacks*, ideia que foi retirada do filme *The Killing* (1956) de Stanley Kubrick.

Assim, *Reservoir Dogs* é estruturalmente díspar dos filmes feitos em Hollywood. E terá sido também essa disparidade estrutural, tão característica de Tarantino, que o arremessou para o auge dos realizadores americanos. Portanto, passemos agora para a análise de *Reservoir Dogs*, para compreender todos os artificialismos que Tarantino produziu no filme, pegando numa história completamente normal, e construindo com ela, um filme excepcionalmente bom e fora do comum.

Se elaborarmos uma descrição da história do argumento de *Reservoir Dogs*, tal história vai-nos soar a algo completamente normal, visto repetidas vezes noutros filmes. Possivelmente, diríamos que o resultado de um filme com tal argumento, não

passaria de mais um no meio de tantos, e que não atingiria o auge que posteriormente se verificou.

Vejamos então a história linear do argumento.

Reservoir Dogs conta a história de um assalto a uma joalheria, que acaba por ser mal sucedido. Joe Cabot, o chefe, personagem que planeia o assalto à joalheria, vai reunir um grupo de seis homens para efectuar esse trabalho. No seu escritório, Joe Cabot fala sobre o assalto com Larry Dimmick (mais tarde identificado com o nome de Mr. White), e depois, também no seu escritório, fala com Vic Vega (Mr. Blonde). Do grupo de seis ladrões, um deles é Freddy Newandyke (Mr. Orange), um polícia infiltrado. Freddy Newandyke, com a ajuda do seu amigo Holdaway, vai ensaiando uma história para convencer Joe Cabot que é criminoso e tem experiência, portanto, uma boa escolha para entrar no grupo de ladrões. Joe Cabot reúne-se com o grupo de ladrões num armazém (onde está também Nice Guy Eddie Cabot, filho de Joe Cabot, mas que não faz parte do grupo que irá roubar a joalheria), onde lhes é explicado como fazer o assalto, e lhes são distribuídos nomes de código, em que cada ladrão recebe o nome de uma cor pela qual irá ser chamado – os ladrões não se conhecem, para que nenhum deles possa identificar os outros, caso algum seja apanhado pela polícia. Os ladrões são, Mr. White, Mr. Orange, Mr. Pink, Mr. Blonde, Mr. Brown e Mr. Blue. No dia do assalto, Joe Cabot, Nice Guy Eddie Cabot e o grupo de ladrões tomam o pequeno-almoço juntos, e depois partem para o roubo da joalheria. Durante o roubo algo corre mal, a polícia intervém, e no decorrer do assalto e da fuga dos assaltantes, dois deles são mortos – Mr. Blue e Mr. Brown. Na fuga, um dos assaltantes, Mr. Orange, é baleado na barriga, e Mr. White leva-o, sangrando, para o armazém onde era suposto todos os assaltantes se reunirem no fim do assalto. Posteriormente, chega

ao armazém Mr. Pink, e mais tarde, Mr. Blonde que trás consigo um polícia de quem fez refém. Entretanto, ao armazém chega também Nice Guy Eddie Cabot, que depois sai com Mr. White e Mr. Pink, para ir buscar os diamantes que conseguiram roubar da joalheria, e que Mr. Pink tinha escondido num local seguro. Mr. Blonde aproveita o facto de estar sozinho com o polícia e, começa a tortura-lo. Depois de o torturar, Mr. Blonde rega-o com gasolina, com o propósito de lhe meter o fogo, queimando-o vivo. Quando vai para incendiar o polícia, Mr. Blonde é alvejado mortalmente por Mr. Orange, que até ao momento se encontrava desmaiado no chão, devido à perda de sangue resultante do ferimento que a bala na sua barriga lhe tinha causado. Após matar Mr. Blonde, Mr. Orange informa o polícia sequestrado que também ele é polícia, e que trabalhava sobre disfarce. Entretanto, Nice Guy Eddie Cabot, Mr. White e Mr. Pink, regressam ao armazém. Mr. Orange inventa uma desculpa para ter alvejado Mr. Blonde, e explica a Nice Guy Eddie Cabot que Mr. Blonde estava a preparar uma armadilha, em que planeava queimar o polícia, matar os elementos do grupo, e fugir com os diamantes. Nice Guy Eddie Cabot, não acredita na história de Mr. Orange, e mata o polícia que havia sido sequestrado. Momentos depois, Joe Cabot chega ao armazém, dizendo já ter tomado conhecimento do que tinha corrido mal, e que Mr. Orange era um polícia infiltrado. Mr. White, que sentia remorsos pelo tiro que Mr. Orange tinha levado, e como já tinha estabelecido com ele alguns laços afectivos, prontamente diz a Joe Cabot que está a cometer um erro, afirmando que Mr. Orange é bom rapaz e definitivamente não é infiltrado. Joe Cabot não liga ao que Mr. White diz, e aponta a sua arma a Mr. Orange para o matar. Ao ver tal situação, Mr. White prontamente aponta a sua arma a Joe Cabot, e logo de seguida Nice Guy Eddie Cabot, aponta a sua a Mr. White. Estes três personagens tentam desencorajar-se

mutuamente a não dispararem, até que, todos disparam quase simultaneamente. Joe Cabot e Nice Guy Eddie Cabot caem mortos no chão, enquanto Mr. White, também derrubado, fica gravemente ferido. Mr. Pink, que se tinha protegido dos tiros, foge com os diamantes. Mr. White consegue arranjar forças para se deslocar para perto de Mr. Orange, enquanto se vão ouvindo as sirenes da polícia a chegar, no exterior. Nesta altura, Mr. Orange confessa a Mr. White que é verdadeiramente polícia infiltrado, e Mr. White, levado pela frustração da traição, encosta a sua arma à cabeça de Mr. Orange, pronto a disparar. Neste momento a polícia entra no armazém, Mr. White dispara a sua arma contra Mr. Orange, e logo de seguida é abatido pela polícia. O filme termina.

Como podemos verificar, pela linearidade desta história, ela não conta nada de extraordinário. Quem é que nunca assistiu a um filme de assaltos a ourivesarias, ou filmes em que há polícias infiltrados?

Pois bem, a linearidade desta narrativa não confere nada de novo ou relevante ao filme. Por si só, poderia tornar-se desinteressante. Por esse facto, Tarantino desconstrói o tempo da narrativa do filme, e monta-o desordenadamente, possibilitando deste modo fazer a apresentação dos conteúdos do filme, da maneira que achar mais correcta. Logicamente, ao expor os acontecimentos do filme fora de uma estrutura normal, Tarantino faz com que o espectador anseie constantemente por respostas que lhes permitam integrar-se no filme, e descobrir qual a sua espinha dorsal. A atenção do espectador é persistentemente mantida na história do filme, pois este (espectador) ainda não está enquadrado com tudo o que se está a passar, e é ao longo da narrativa até à parte final, que vai desvendando todos os elementos com que pode montar um puzzle do acontecimento geral.

Portanto, vejamos agora como Tarantino consegue articular a característica temporal, e conjugá-la com o espaço que, como pudemos verificar, é reduzido no seu número de instâncias espaciais, sendo que a maior parte da acção, se desenrola dentro do armazém.

Reservoir Dogs começa dentro de uma cafetaria, “Uncle Bob’s Pancake House”, onde vemos oito homens sentado à volta de uma mesa, a tomar o pequeno-almoço. Trata-se de Joe Cabot, Nice Guy Eddie Cabot, Mr. White, Mr. Orange, Mr. Pink, Mr. Blonde, Mr. Brown e Mr. Blue. Enquanto bebem café, falam de banalidades, que vão de temas como o porquê da música de Madonna se chamar “like a virgin”, passando por músicas de rádio dos anos 70, e terminando com o debate que demonstra se é justo ou não dar gorjeta às empregadas de mesa.

Os oito homens saem da cafetaria e caminham pela rua, ao mesmo tempo que começam a aparecer os créditos iniciais. Quando a sequência de créditos termina, o ecrã fica escuro.

Seguidamente, temos Mr. White a conduzir um carro, e no banco de trás está Mr. Orange, sangrando da barriga e contorcendo-se com dores. Mr. White leva Mr. Orange para um armazém, deita-o no chão, e conforta-o dizendo-lhe que ficará bem, apesar das tentativas de Mr. Orange em pedir que o leve a um hospital. Neste momento, aparece Mr. Pink, dizendo que alguém os traiu, e fala de disparos entre ele e a polícia. Mr. White diz-lhe que Mr. Brown morreu alvejado pelos polícias. Mr. White e Mr. Pink conversam sobre o que aconteceu, tentando relembrar o que poderá ter corrido de errado.

Dá-se o primeiro *flashback*, que mostra Mr. Pink a correr pela rua, escapando aos polícias entre os tiros.

Novamente no armazém, Mr. White e Mr. Pink continuam com o assunto anterior. Mr. White pergunta a Mr. Pink se algum dos elementos do grupo não terá fugido com os diamantes, e Mr. Pink informa-o, ser ele, que está na sua posse.

Mais um *flashback*, que nos leva até ao escritório de Joe Cabot. Sentado na sua secretária, Joe Cabot fala a Mr. White de um trabalho para cinco homens que será simples (o assalto à joalheria), e que não demorará mais que dois minutos, o tempo de entrar e sair. Mr. White concorda com o assalto.

De volta ao armazém, retomamos a conversa anterior. Mr. Pink tenta convencer Mr. White de que a melhor coisa a fazer, é abandonar o armazém, pois a polícia pode encontra-los lá. Mr. White apenas está preocupado com o estado de Mr. Orange que, sem sentidos, continua no chão a sangrar constantemente. No evoluir da conversa, Mr. White e Mr. Pink começam a discutir e a lutar, chegando mesmo ao ponto de apontarem um ao outro as suas armas. Neste momento, eis que chega Mr. Blonde ao armazém. Mr. White discute com Mr. Blonde, acusando-o de ser o causador de todo aquele problema. A discussão vai aquecendo e iria chegar ao ponto dos intervenientes se envolverem numa luta física, o que só não acontece devido à intervenção de Mr. Pink, que os consegue acalmar. Depois de serenado o ambiente, Mr. Blonde diz que tem uma surpresa na mala do seu carro, e que eles vão gostar de ver. Os três personagens saem do armazém em direcção ao carro, enquanto Mr. Blonde informa que falou com Nice Guy Eddie Cabot ao telefone, e que o combinado era manterem-se no armazém até ele aparecer. Chegados ao carro, Mr. Blonde mostra um polícia que sequestrou durante o assalto, e trouxe no porta-malas.

Momento para mais um *flashback*, e novamente no escritório de Joe Cabot. No interior encontram-se Joe Cabot e Mr. Blonde a conversar. O assunto é a liberdade

condicional de Mr. Blonde, e este aproveita para agradecer a Joe Cabot por tudo o que fez por ele enquanto estava preso. Entretanto chega Nice Guy Eddie Cabot, que acaba por sugerir a Joe Cabot que coloque Mr. Blonde no grupo de assaltantes.

Seguidamente, voltamos ao armazém, onde Mr. White, Mr. Pink e Mr. Blonde batem no polícia, tentando descobrir quem, de dentro do grupo, os tinha traído. Nice Guy Eddie Cabot chega ao armazém, furioso com o que se passou, e Mr. Pink informa-o que é ele que está na posse dos diamantes. Como tal, Nice Guy Eddie Cabot, diz a Mr. Pink e a Mr. White para irem com ele buscar os diamantes, e pede a Mr. Blonde para ficar no armazém a vigiar o polícia e Mr. Orange. Mr. Blonde aproveita o facto de ficar sozinho com o polícia, para o torturar. Com uma navalha, corta-lhe uma orelha, e depois rega-o com gasolina para o incendiar. No instante em que Mr. Blonde está para colocar fogo no polícia, Mr. Orange, que se encontrava até ao momento desmaiado no chão, mata-o, descarregando as balas da sua arma no peito dele. Após o sucedido, Mr. Orange informa o polícia que o seu nome é Freddy Newandyke, e que ele é também um polícia infiltrado, e que foi enviado para apanhar Joe Cabot.

Novo *flashback*, e estamos dentro de um restaurante, “Denny’s”, onde vemos o encontro entre Freddy Newandyke e o seu amigo Holdaway. Freddy Newandyke informa o seu amigo que está no grupo dos homens que irão fazer o assalto para Joe Cabot. Diz que foi a um bar com Joe Cabot, Nice Guy Eddie Cabot e Mr. White, conseguindo obter algumas informações sobre Mr. White.

Holdaway pergunta a Freddy Newandyke se usou a história da casa de banho, e então, entramos num *flashback*, dentro do *flashback* que já estava a acontecer. Vemos Freddy Newandyke, com a ajuda de Holdaway, em cima de um telhado a decorar a história que irá contar a Joe Cabot, para se infiltrar no grupo. Freddy Newandyke,

treina também a sua história em casa, na rua, e depois, dentro de um bar, encena-a para Joe Cabot, Nice Guy Eddie Cabot e Mr. White.

Finalizado o *flashback* secundário, encontramos Freddy Newandyke no seu apartamento, que espera pela boleia de Nice Guy Eddie Cabot. Juntamente com Mr. White e Mr. Pink, todos se dirigem para o armazém. Já dentro do armazém, onde se encontra o grupo completo de assaltantes, Joe Cabot explica como serão feitas as coisas e, como nenhum dos assaltantes conhece nada acerca uns dos outros, para que ninguém possa ser identificado caso seja apanhado pela polícia, são-lhes distribuídos nomes de código. Para tal, cada ladrão recebe o nome de uma cor. Seguidamente, na rua, dentro de um carro, estão Mr. White e Mr. Orange, que acertam os últimos detalhes para o assalto. Pulamos depois para os acontecimentos que sucedem o assalto, onde Mr. Brown, Mr. White e Mr. Orange fogem de carro. Mr. Brown, baleado na cabeça, bate com o carro, e acaba por morrer. Enquanto isso, Mr. White mata dois polícias quem vinham na sua perseguição. Continuando a sua fuga a pé, Mr. White e Mr. Orange, apontando as suas armas, mandam parar um carro que passa na rua. A mulher que conduz o carro, retira uma arma do porta-luvas e dispara contra Mr. Orange. Defendendo-se, Mr. Orange dispara contra a mulher, matando-a.

Voltamos novamente, por breves segundos, ao momento em que Mr. White conduz o carro, com Mr. Orange ferido e ensanguentado no banco de trás. Finalizando deste modo o *flashback* iniciado há já algum tempo.

Mais uma vez, retomamos ao armazém. Acabam de chegar Nice Guy Eddie Cabot, Mr. White e Mr. Pink com a mala dos diamantes. Ao ver Mr. Blonde morto no chão, Nice Guy Eddie Cabot pede explicações para o que aconteceu. Mr. Orange diz que Mr. Blonde ia queimar o polícia vivo, e Nice Guy Eddie Cabot, furioso, mata o polícia. Deste

modo, Mr. Orange inventa uma desculpa dizendo que Mr. Blonde tinha ficado louco, que ia queimar o polícia vivo, e ia matar o resto dos elementos do grupo e fugir com os diamantes. Nice Guy Eddie Cabot, não acredita na história, refere que Mr. Blonde era um amigo, e que tinha ficado quatro anos preso para encobrir o seu pai. Neste momento, Joe Cabot entra no armazém, dizendo que Mr. Orange está infiltrado no grupo e trabalha para a polícia. Mr. White, convicto de que Mr. Orange não é infiltrado, tenta defendê-lo. Joe Cabot aponta a sua arma a Mr. Orange, pronto a matá-lo. Mr. White, em proteção de Mr. Orange, aponta a sua arma a Joe Cabot. Nice Guy Eddie Cabot ao ver tal situação, aponta também a sua arma Mr. White. Estes três personagens tentam desencorajar-se mutuamente a não dispararem, até que, todos disparam quase simultaneamente. Joe Cabot e Nice Guy Eddie Cabot caem mortos no chão, enquanto Mr. White, também derrubado, fica gravemente ferido. Mr. Pink, que se tinha protegido dos tiros, foge com os diamantes. Mr. White consegue arranjar forças para se deslocar para perto de Mr. Orange, enquanto se vão ouvindo as sirenes da polícia a chegar, no exterior. Nesta altura, Mr. Orange confessa a Mr. White que é verdadeiramente polícia infiltrado, e Mr. White, levado pela frustração da traição, encosta a sua arma à cabeça de Mr. Orange, pronto a disparar. Neste momento a polícia entra no armazém, Mr. White dispara a sua arma contra Mr. Orange, e logo de seguida é abatido pela polícia. O filme termina.

Fazendo uma rápida comparação entre a história linear de *Reservoir Dogs*, e a história temporalmente articulada por Quentin Tarantino, são grandes as diferenças que delas advêm. A alteração da estrutura, que por sua vez altera a apresentação dos

acontecimentos, é essencial para que uma história simples, como a de um assalto, possa ser redimensionada, tornando-se numa história verdadeiramente complexa.

Ao articular minuciosamente o tempo da história, Tarantino não deixa nenhum pormenor ao acaso, para que todos os acontecimentos acabem por se associar harmoniosamente, apesar dos mesmos serem apresentados de acordo com a óptica do realizador. Ao apresentar os eventos de forma não linear, Tarantino reparte ao longo da narrativa, as informações que são importantes para o espectador, conseguindo deste modo mantê-lo focado ao longo de todo o filme. Uma história que não conta nada de mais, torna-se então em algo surpreendentemente intenso.

Vejamos:

Começar o filme pelo meio da história, é o primeiro ponto para que toda a narrativa seja alterada. *Reservoir Dogs* começa com o pequeno-almoço das personagens, momentos antes do assalto. Como o espectador não tem ainda quaisquer informações, à primeira vista, a impressão com fica, é de que tudo não passa de um grupo de amigos que, juntos, tomam o pequeno-almoço. Até este momento, tudo é calmo, a conversa é animada, e todos parecem familiarizados uns com os outros. Quando todos se preparam para sair, apercebemo-nos de que aqueles homens estão ali reunidos por um determinado propósito, apesar de ainda não sabermos qual. Essa informação é-nos dada por Joe Cabot, “*Okay rambles, let’s get to rambling*”³⁶. Contudo, instantes depois, ao ler o argumento, é-nos dada mais uma informação do que se irá passar, “*The eight men get up to leave. Mr. White’s waist is in*

³⁶ “Ok rapazes. Vamos a isso.”

the F. G. as he buttons his coat, for a second we see he's carrying a gun"³⁷. Neste momento, não sabemos o que vai acontecer, mas é-nos informado que Mr. White transporta consigo uma arma, e portanto, deduzimos que irá fazer uso dela.

De um momento para o outro, através de uma *elipse*³⁸ temporal, a acção passa de uma plena acalmia, para uma situação de tensão, em que, sem mais nem menos, vemos Mr. Orange coberto de sangue, no banco de trás de um carro conduzido por Mr. White. Aqui reside a primeira situação de impacto para o espectador, pois não sabe o que se está a passar. Num minuto todos os homens saem da cafeteria em elevada boa disposição, e no minuto que se segue, temos um deles em agonia, a sangrar bastante dentro de um carro.

Já dentro do armazém, quando se dá o primeiro *flashback*, relativo a Mr. Pink, Tarantino usa-o para ilustrar a fuga desta personagem aos polícias, mostrando ao espectador que o que se passou foi algo de grave, ao extremo de Mr. Pink matar alguns polícias.

Momentos depois, ao surgir um novo *flashback*, o de Mr. White, este vai informar o espectador do que se terá passado realmente. É o momento em que Joe Cabot fala a Mr. White sobre o seu plano de assaltar uma joalheria. Em termos de linearidade, este seria o primeiro acontecimento do filme. Aqui, percebemos que todo aquele aparato a que já assistimos, se deveu a um assalto a uma joalheria, que correu mal, e a situação de Mr. Orange foi causada por isso.

³⁷ "Os oito homens levantam-se para sair. A cintura de Mr. White está em primeiro plano, enquanto abotoa o seu casaco, por um segundo conseguimos vê-lo a transportar uma arma."

³⁸ Elipse: consiste numa omissão deliberada da parte das informações, de um fragmento da história e, deste modo, age sobre a duração da narrativa. (Parent-Altier, Dominique – *O argumento cinematográfico*, 2009, p.94)

De volta ao armazém, a linearidade da história continua com a chegada de Mr. Blonde, e seguidamente dá-se mais um *flashback*, relativo a esta personagem. Neste *flashback*, podemos ver qual a situação em que Mr. Blonde se encontra, e perceber qual a sua relação de amizade com Joe Cabot e Nice Guy Eddie Cabot, que posteriormente, será informação necessária para os acontecimentos finais da narrativa.

A linearidade volta a continuar dentro do armazém, momento em que aparece Nice Guy Eddie Cabot, que volta a sair com Mr. White e Mr. Pink, para irem buscar os diamantes, o que vai permitir Mr. Blonde ficar sozinho com o polícia que fez prisioneiro, torturá-lo, e em consequência disso ser morto por Mr. Orange. Este acontecimento é mais um momento de choque e confusão para o espectador, pois não percebe o porquê de um colega de grupo matar o outro. Pois bem, é nesta altura que Mr. Orange informa o polícia (e consequentemente o espectador) que se chama Freddy Newandyke, e que é polícia infiltrado, abrindo-nos a porta para mais um longo *flashback*. Neste *flashback*, podemos ver Freddy Newandyke com o seu amigo Holdaway, dizendo-lhe que Joe Cabot vai fazer um serviço, e que o integrou no grupo. Nesta altura, já sabemos que Freddy Newandyke é um polícia infiltrado e o serviço de que fala, é o assalto que já aconteceu, e do qual já temos essa informação. Neste momento, com a inserção de um *flashback*, no *flashback* que já estava a acontecer, Tarantino mostra-nos todo o percurso de Freddy Newandyke para se conseguir infiltrar no grupo de assaltantes, em que teve que memorizar uma longa história, que depois encenou para Joe Cabot, Nice Guy Eddie Cabot e para Mr. White. Terminado este *flashback* secundário, continuamos ainda dentro do outro *flashback*, e é nesta altura que somos informados, através da reunião dos assaltantes com o chefe, no armazém,

que por uma questão de segurança, nenhum dos assaltantes se conhece, e não sabem qualquer informação uns sobre os outros, sendo por isso que todos recebem o nome de uma cor. Desta forma, é esclarecido ao espectador o facto de as personagens terem o nome de cores, questão que, desde o início estava em aberto. Este grande *flashback* relativo a Mr. Orange, tem a característica de, estando já dentro de uma narrativa fragmentada, apresentar também ele, elementos com a sua linearidade alterada.

Mais uma elipse, e estamos já nos momentos que sucedem o assalto. Desta maneira, é-nos desvendado mais uma informação que ainda não tinha sido mostrada: permite-nos perceber como é que Mr. Orange foi baleado.

Voltando ao armazém, onde a narrativa vai continuar linear até ao final do filme, quando acaba de chegar Nice Guy Eddie Cabot, Mr. White e Mr. Pink, o espectador já possui uma nova visão sobre o filme, pois neste momento detém todas as informações essenciais relativamente ao que se passou. Se anteriormente as personagens detinham mais informações que o espectador, neste momento é o reverso. Inicialmente, a desconstrução do tempo da narrativa lançou a confusão na mente do espectador, e este não era capaz de perceber o que se estava a passar. Neste momento, pelo contrário, são as personagens que não sabem o que se passou (relativamente à morte de Mr. Blonde e à infiltração de Mr. Orange como polícia no grupo), enquanto o espectador, a quem já foi desvendada a informação inicialmente ocultada, espera pela reacção das personagens para saber de que forma irão elas actuar, e qual será o desfecho da acção.

Como pudemos verificar, este doseamento de informação ao longo do filme, só foi possível graças à articulação temporal. Contrariamente a esta situação, a linearidade que a história do assalto, exigia outro tipo de estratégia por parte de Tarantino que lhe

permitisse colocar interesse no filme desde o início até ao fim, e todo o suspense escondido por detrás dos acontecimentos seria nulo. Para não falar também na quantidade de elementos espaciais, que isso poderia exigir.

Contudo, Tarantino consegue concentrar toda a acção em poucos espaços, e o meio que lhe permitiu tal façanha, foi o recurso constante aos diálogos. É impressionante a quantidade e a duração dos diálogos estabelecidos em *Reservoir Dogs*. Não nos alargando mais, é nos diálogos que estão inseridos todos os pilares de suporte da narrativa de *Reservoir Dogs*, assim como os vectores rítmicos de avanço da acção. Além do mais, é pelos diálogos que vamos conseguindo obter informações ao longo da narrativa, e são eles que facilmente permitem as mudanças de cena para cena. “Refira-se ainda que o diálogo, para além de permitir a dramatização da narrativa, pode funcionar também como núcleo diegético, importante, na medida em que os actos verbais fazem muitas vezes progredir a história.”³⁹

Neste caso, a aproximação que o uso constante de diálogos faz com uma peça teatral, funciona bem em *Reservoir Dogs*, e com este recurso pertinaz aos elementos verbais, Tarantino consegue ao longo de todo o filme criar picos de tensão que se intercalam com as situações de relaxamento.

Os elementos verbais são tão importantes em *Reservoir Dogs* que, é através das palavras que se conta a história do filme, ou melhor, que as personagens contam a história do filme.

Desde logo, a palavra ganha tamanha dimensão, pois é através dos diálogos das personagens, que ficamos a saber de todos os acontecimentos. Este facto é tão incrível

³⁹ Carlos Reis/Ana Cristina M. Lopes - *Dicionário de narratologia*, 1994, pp. 104 e 105

que, *Reservoir Dogs* conta a história de um assalto a uma joalheria que correu mal, e em instante algum o espectador vê imagens desse assalto. Tudo o que se passou, o que aconteceu e como aconteceu, é adquirido pelo espectador, através das conversas que os intervenientes da acção vão estabelecendo entre si.

O facto de, neste filme, nunca termos conhecimento visual do tema principal, o assalto à joalheria, possibilita ao realizador criar inúmeros artifícios que nos envolvem num manto de perspectivas, curiosidades e divagações. Uma vez lançada a imagem para segundo plano, é a palavra que se transforma em acção.

Esta recorrência aos diálogos, que também é característica constante em Tarantino, começa logo no primeiro instante do filme. Ainda o ecrã está escuro, e já ouvimos a voz de alguém a falar. É Mr. Brown:

MR. BROWN

"Like a Virgin" is all about a girl who digs a guy with a big dick.
The whole song is a metaphor for big dicks.⁴⁰

Este é o início de uma das conversas que se prolongam por muito tempo, durante o pequeno-almoço do grupo. Aliás, a cena inicial pode ser dividida em quatro partes, que através do diálogo das personagens, constituem a narrativa ao longo do tempo num único espaço.

1. Mr. Brown fala sobre o tema "*like a virgin*", onde vamos ouvindo por algumas vezes Joe Cabot, que alheio à conversa que está a decorrer, se vai interrogando sobre alguns nomes que tem numa agenda que está a ler. As interferências que vamos ouvindo de Joe Cabot no escoar desta primeira conversa, servem como ponte para o início de um novo diálogo.

⁴⁰ Tradução em anexo.

2. A expressão de Joe Cabot, “Wong?”⁴¹, faz com que Mr. White, farto de o ouvir, lhe retire das mãos a caderneta, acto pelo qual começa uma discussão entre ambos. Esta discussão leva a vários momentos de humor, que aumentam a boa disposição do grupo.

3. Finalizada a discussão entre Joe Cabot e Mr. White, a ligação das partes começa com Nice Guy Eddie Cabot a falar de músicas de rádio dos anos 70, e permite-nos voltar ao ambiente inicial da mesa. A conversa é interrompida no momento em que Joe Cabot se levanta para pagar a conta, e diz ao resto do grupo para deixar gorjeta. Esta situação leva-nos para a última parte.

4. Mr. Pink nega-se a dar gorjeta, e começa um novo diálogo que se estende por longos momentos, e que acaba quando Joe Cabot volta à mesa, até que todos se levantam para sair, finalizando a cena.

Todos estes longos diálogos são essenciais para concentrar a cena de abertura de *Reservoir Dogs* num único espaço, conferindo às palavras a única situação de acção durante a parte inicial do filme. É pelas palavras que nos vamos familiarizando com as personagens que as proferem. Aliás, os temas que estão a ser discutidos à mesa, não têm qualquer ligação com o assunto principal do filme, nem são do interesse para a resolução da acção. Mas, o diálogo torna-se importante, uma vez que Tarantino, envolvendo toda a gente na conversa, consegue deste modo apresentar todas as personagens.

A nível temporal, se a conversa de Mr. Brown sobre “*like a virgin*” é importante para preparar a discussão entre Joe Cabot e Mr. Orange, o diálogo relativamente ao facto de Mr. Pink não querer dar gorjeta, segue o mesmo caminho, pois permite

⁴¹ “Wong”, nome de uma pessoa que Joe Cabot está a ler na sua caderneta.

assegurar o tempo que Joe Cabot leva a pagar a conta e voltar à mesa, para que todos possam sair e ir embora. Mesmo antes de todos saírem da cafeteria, é pelas palavras de Joe Cabot que o espectador vai ser informado de que todo aquele grupo está ali por um propósito, apesar de ainda não saber qual é:

JOE

Okay ramblers, let's get to rambling.

Apesar de toda esta cena ser longa e se passar num único espaço, muita gente, ao ler o argumento, poderia pensar que se tratava de uma cena de teatro. Como tal, para combater a imobilidade, Tarantino resolve jogar com movimentos de câmara. Isto é, à medida que as personagens vão dialogando, vamos obtendo diversos dados visuais, vindos de diferentes ângulos, permitindo abolir essa característica estática da cena teatral. De acordo com a orientação das falas das personagens, a câmara vai ganhando diversos sentidos, conferindo mobilidade espacial a toda a cena.

Na primeira parte da cena, Mr. Brown fala para todo o grupo. A câmara movimentava-se à volta das personagens, junto das suas costas, em movimento circular, o que nos permite visualizar a disposição de todos os elementos. Na segunda parte, existe uma quebra de movimento. A câmara fica estática, e é centrada basicamente em Joe Cabot ou Mr. White, pois a discussão que se está a assistir, só a estas personagens diz respeito. Na terceira parte, com o início de conversa por Nice Guy Eddie Cabot, a câmara volta a girar em volta das personagens como inicialmente fazia, uma vez que o diálogo volta a ser do interesse geral do grupo da mesa. Na última

parte, a câmara volta a ficar estática novamente, mas desta vez a filmagem é feita maioritariamente em *close-up*⁴² das personagens que participam na conversa.

Mais do que uma cena inicial, a cena da cafetaria, é particularmente importante, uma vez que define desde logo, a forma como vai ser construída a narrativa de *Reservoir Dogs*. Ou seja, usufruindo de pequenas instâncias espaciais, é a partir do diálogo que se vão fazer os avanços narrativos do filme, assim como a gestão temporal de todos os acontecimentos que se irão passar adiante. Como já foi referido, *Reservoir Dogs* conta a história de um assalto a uma ourivesaria, mas esse assalto nunca é mostrado. Neste sentido, é da maior relevância a função que os diálogos entre as personagens estabelecem, para a compreensão da história e justificação dos acontecimentos.

Por outro lado, este início, perfaz na mente do espectador todo um ambiente de harmonia que em mais nenhuma altura do filme será assistido. A ideia de que todos os homens sentados à mesa são um grupo de amigos que tomam o pequeno-almoço vai perder cada vez mais intensidade, até ao espectador perceber o que realmente se está a passar. Além do mais, toda esta cena inicial embebida em alegres diálogos, vai criar uma tal serenidade no espectador, que não o prepara de forma alguma para os acontecimentos que se seguem. A partir deste momento, as liberdades com a câmara vão ser maiores, pois as personagens já não se vão encontrar todas concentradas num pequeno espaço.

⁴² Plano aproximado.

Seguidamente às primeiras cenas do filme, começam a passar os créditos iniciais e, num momento em que o ecrã ainda se encontra escuro, começamos a ouvir alguém a falar. Neste caso, não se trata de uma fala normal. É Mr. Orange que geme e fala em sofrimento, e Mr. White tenta acalmá-lo. De seguida, é mostrado ao espectador o que se passa:

SOMEBODY ELSE (OS)

Just hold on buddy boy.

Somebody stops screaming long enough to say:

SOMEBODY (OS)

I'm sorry. I can't believe
she killed me. Who would've
fuckin thought that?⁴³

Esta é a primeira cena de grande tensão do filme, dado que o espectador vinha embebido de tal harmonia da cena inicial, que de um momento para o outro vê Mr. Orange ensanguentado no banco de trás de um carro conduzido por Mr. White, o que além de ser o completo oposto de emoções, para o espectador torna-se mais forte uma vez que não faz a mínima ideia do que está a acontecer.

Aqui se dá o ponto de partida para a estratégia de Quentin Tarantino aplicada à estrutura narrativa do filme através dos diálogos. Todo o mistério do filme começa desde que Mr. White leva Mr. Orange para o armazém, e é lá que, salvando os *flashbacks* das personagens, toda a acção da narrativa se vai desenrolar. Então, para concentrar a acção num único espaço, Tarantino vai sustentá-la pelos diálogos, e são eles que, deste modo, terão a função de gerir a temporalidade dos eventos, à medida

⁴³ Tradução em anexo.

que, com a entrada e saída de personagens em cena, o espectador se vai conseguindo interiorizar de todos os acontecimentos ocorridos.

Chegados ao armazém, Mr. White fala com Mr. Orange que se encontra em sofrimento constante, o tempo suficiente para que se dar a chegada de Mr. Pink, e é com a sua entrada em cena que recebemos algumas informações sobre o que se passou. Mr. Pink vem visivelmente exaltado, e diz que tudo o que se passou foi sem dúvida uma armadilha. Através das palavras de Mr. Pink, conseguimos perceber que algo de muito sério se passou, que tudo foi um embuste, e que envolveu muitos polícias, o que nos leva a deduzir, que o grupo de homens que tomavam o pequeno-almoço juntos, possam ser um bando de criminosos.

A teoria em que Mr. Pink se baseia para afirmar que lhes fizeram uma armadilha, permite-lhe conversar com Mr. White sobre o sucedido, o que faz avançar a narrativa. Ambos tentam lembrar-se do que correu mal, momento em que Mr. Pink nos informa de que o causador do problema foi Mr. Blonde, e em que percebemos que Mr. Pink e Mr. White não se conhecem:

MR. PINK

--Don't tell me your name, I don't want to know! I sure as hell ain't gonna tell ya mine.⁴⁴

No decorrer da acção, dá-se o *flashback* relativo a Mr. Pink, que apenas serve para ilustrar a sua fuga à polícia. Momentos depois, Mr. White faz mais uma revelação através das suas palavras, quando fala em diamantes, informação que o espectador ainda não detinha, e que permite construir a ideia de um roubo de diamantes, que na verdade se trata do tema principal do filme, apesar das circunstâncias do mesmo ainda não estarem esclarecidas.

⁴⁴ Tradução em anexo.

Mais um momento de conversa entre Mr. Pink e Mr. White, até que Mr. Pink vai à casa de banho, deixando Mr. White sozinho em cena. Esta situação vai permitir o seu *flashback*, que vem consolidar a ideia criada pelo espectador, no momento em que Joe Cabot fala a Mr. White sobre o assalto a uma ourivesaria. Voltamos ao armazém, e a acção é novamente movimentada pela conversa de Mr. White e Mr. Pink, que falam sobre a questão de levar ou não Mr. Orange a um hospital. A conversa não corre muito bem, e ambos começam a lutar, e chegam mesmo a apontar as suas armas um ao outro - esta situação mostra perfeitamente mais uma das características que Quentin Tarantino impõe nas suas personagens. Na quase totalidade das situações em que as personagens se confrontam fisicamente, esse confronto é inicialmente medido pelas palavras, por discussões ou insultos, e frequentemente, as cenas dialogadas com alto nível de tensão dramática, antecedem sempre as cenas de violência. Qualquer possibilidade de algum deles de disparar é dissipada com a chegada de Mr. Blonde ao armazém, momento em que, Mr. White e Mr. Pink discutem com as suas armas apontadas, e a câmara que inicialmente apenas os filmava se vai afastando até ao ponto de englobar também Mr. Blonde.

A chegada de Mr. Blonde ao armazém, faz com que as personagens se retenham mais uma vez naquele local, pois este informa que pelo caminho falou com Nice Guy Eddie Cabot, e a informação que deu, foi para ninguém sair do armazém até ele chegar. Portanto, as personagens vão-se manter no mesmo espaço, e o tempo vai avançando à medida que Mr. White discute com Mr. Blonde. Depois de chegar ao armazém, Nice Guy Eddie Cabot, informa que o seu pai já se está a dirigir para lá, logo, o diálogo terá que sustentar novamente a acção dentro do armazém até que Joe Cabot chegue. No momento em que Mr. Blonde fica sozinho com o polícia feito refém e o

tortura, é pelas suas palavras que nos apercebemos que é mesmo louco como Mr. Pink anteriormente o julgava:

MR. BLONDE

Now I'm not gonna bullshit you. I don't really care about what you know or don't know. I'm gonna torture you for awhile regardless. Not to get information, but because torturing a cop amuses me. There's nothing you can say, there's nothing you can do. Except pray for death.⁴⁵

Ou por outro lado, depois de cortar a orelha do polícia, Ihe pergunta “Was that as good for you as it was for me?”⁴⁶

Depois de matar Mr. Blonde, é a vez de Mr. Orange fazer mais uma revelação, e dizer que é um polícia infiltrado. Mais uma vez, é pelas palavras de uma das personagens e não por acções, que o espectador desvenda a última peça do puzzle que Ihe faltava para a resolução do conflito. Com a volta de Nice Guy Eddie Cabot, Mr. White e Mr. Blonde para o armazém, a acção é novamente movimentada por uma discussão, até à chegada de Joe Cabot. Nos momentos finais, como antes já se tinha evidenciado, as personagens enfrentam-se verbalmente, e só depois apontam as suas armas, chegando desta vez a dispararem. Mr. White, ferido dos disparos ocorridos, consegue ainda mover-se para junto de Mr. Orange, onde este Ihe informa ser verdadeiramente um policia infiltrado, conferindo o tempo necessário para que Mr. Pink fuja com os diamantes, e a polícia chegue ao local.

Sem nos esquecermos dos *flashbacks*, estes são também constituídos de longas conversas, que nos permitem conhecer a relação entre as personagens, e por outro lado mostrar através de conversas toda a informação referente às cenas de preparação do assalto à ourivesaria.

⁴⁵ Tradução em anexo.

⁴⁶ “Foi tão bom para ti como foi para mim?”

Os diálogos, permitem ainda fazer uma viagem por diversas situações de tensão e relaxamento. Principalmente com a intercalação de momentos de diálogos prolongados, com momentos de acção propriamente dita. No presente caso, as cenas que apresentam grandes diálogos, são precedentes de momentos de violência física. Sendo que os *flashbacks* vão funcionar nesta situação, como cenas de relaxamento, excluindo raras excepções como as partes que mostram os assaltantes a fugirem da polícia. Em *Reservoir Dogs*, qualquer diálogo que se traduza numa discussão entre personagens, é motivo de aumento de tensão, uma vez que, qualquer acção violenta que se traduza em violência física, é pelas palavras que ela começa.

É perfeitamente visível que, ao nível do desenvolvimento da acção, em *Reservoir Dogs*, os diálogos têm um papel fulcral. O facto de Quentin Tarantino moldar a estrutura narrativa com alterações a nível temporal, fez com que isso lhe permitisse a apresentação dos acontecimentos a seu bem entender. Neste caso, o modo que Tarantino escolheu como mais correcto para dar as informações que entendia necessárias, foi através do meio verbal. É única e exclusivamente através dele, que todas as respostas são dadas aos espectadores, fazendo com que as conversas se tornem no pilar da cena. É pelas falas que as personagens vão trocando entre si, que são indicadas todas as informações sobre as ocorrências que se passaram. O assalto que é tema central do filme, e que nunca foi mostrado por imagens, pode ser elucidado na mente do espectador, através de todas as referências dadas pelas personagens durante a sua conversa. Por outro lado, a concepção de diálogos longos, permite avançar no tempo de forma a economizar nos elementos espaciais, o que para este filme era essencial devido ao reduzido orçamento inicial para o qual o foi escrito,

e que Tarantino fez funcionar da melhor maneira possível. Além do mais, o diálogo permite fazer um doseamento correcto do tempo, para que possam aparecer as personagens em cena e com elas revelar as informações necessárias para gerar o clímax da acção, anunciando sempre verbalmente aquilo que poderia ser feito de modo visual.

Reservoir Dogs é, acima de tudo, um filme falado, onde Quentin Tarantino capitaliza ao extremo uma das suas principais características, a utilização dos diálogos como suporte da narrativa. Sem dúvida que toda a articulação temporal tem incisão no resultado final deste filme mas, é graças ao seu carácter dialogado que lhe é possível manter os níveis de simbiose entre as cenas, criar tensão e manter o suspense. A grande particularidade que permite tal situação, é sem dúvida o facto do diálogo a ocupar a função da imagem, relevando-a para segundo plano. Tudo o que pode ser mostrado por imagens, Quentin Tarantino prefere fazê-lo verbalmente, e é por mostrar por conversas tudo aquilo que não se consegue ver por imagens, vai ao extremo de conseguir transformar um filme de um assalto a uma ourivesaria, assalto esse que nunca é visto mas é que tema principal, e colocar a acção maioritariamente num armazém, alterando significativamente toda a concepção de um filme deste género. Num filme de assaltos, em que as falas das personagens perdem todo o seu valor, releva-se neste caso, para o diálogo, a função principal de toda a acção.

1.2 *Pulp Fiction*

Depois de todo o sucesso que o seu primeiro filme alcançou, Quentin Tarantino não perdeu o seu embalo para colocar em prática todas as suas aptidões, e partiu para mais uma obra cinematográfica, que veio confirmar todas as capacidades deste autor, que lhe permitem ser considerado um dos melhores realizadores americanos. Neste caso, sendo ainda mais relevante, o facto de se tratar de um argumentista-realizador.

Passaram dois anos desde que Tarantino se tinha estriado como realizador, com o seu fabuloso *Reservoir Dogs*, e em 1994 projecta aos olhos do mundo do cinema o seu novo filme, *Pulp Fiction*. Se, com o seu primeiro filme Tarantino sabia que ia ser lançado para as portas de Hollywood, *Pulp Fiction* vem por este meio conferir que tal acontecimento não se deu apenas por acaso. É verdade que muito ajudou o facto de todo o interesse que Harvey Keitel teve pelo argumento do primeiro filme mas, para que não restassem dúvidas da capacidade criativa de Tarantino, quer a nível de escrita quer a nível de filmagem, o resultado deste segundo filme surge como algo verdadeiramente significativo, superando todas as expectativas, surpreendendo tudo e todos.

Se, com *Reservoir Dogs* Quentin Tarantino cria um argumento onde constrói estruturas narrativas fragmentadas temporalmente, em *Pulp Fiction* essa desconstrução do tempo da narrativa é ainda mais visível. E é tão eficaz que, operando de maneira distinta à apresentada em *Reservoir Dogs*, o resultado acaba por culminar num mesmo desfecho, ou seja, uma história confusa, mas arditamente bem trabalhada e profundamente bem construída, como o comprova o filme, e onde todos os acontecimentos acabam por encaixar na perfeição.

Em *Pulp Fiction* confirma-se uma grande característica de Quentin Tarantino que tínhamos já adquirido a partir do seu primeiro filme, que é, sobretudo, a sua capacidade em ser um bom contador de histórias. E onde o facto que mais se propicia a esse procedimento é o fio condutor da totalidade da narrativa. Além do mais, *Pulp Fiction* acabaria por ganhar o Óscar de melhor argumento original, o qual Tarantino escreveu em conjunto com Roger Avary.

Apesar de tudo, em *Pulp Fiction*, Tarantino faz diferir grande parte dos elementos que adoptou para o seu filme anterior. Isto é, *Pulp Fiction*, como sucessor de um filme de sucesso, possibilita ter um conjunto de liberdades, quer a nível estrutural quer a nível de mecanismos cinematográficos, que anteriormente não estavam ao alcance do realizador (referimo-nos neste caso a valores monetários, que não possibilitavam a elaboração de um filme complexo; e visibilidade do autor no cinema americano, que não lhe permitia credibilidade para opções de obtenção de patrocínios). *Reservoir Dogs*, filme escrito para 30 mil dólares, limitava em grande parte a utilização de múltiplos elementos espaciais ou logísticas elevadas. *Pulp Fiction*, por sua vez, graças ao sucesso alcançado por *Reservoir Dogs*, tem ao seu dispor toda uma panóplia de autonomias que podem ser tomadas em relação à estruturação espacial e temporal do filme, satisfazendo todo um conjunto de artifícios a serem usados por Tarantino.

Por outro lado, se em *Reservoir Dogs* a quebra da narrativa e o uso absolutamente excessivo de diálogos, fazia parte de uma estratégia bem montada por Tarantino para gerir todo o filme, em *Pulp Fiction*, a desconstrução da linearidade da narrativa mantém-se relativamente a questões de jogar com o tempo da história, mas já o diálogo, não funciona como elemento chave nos pilares de desenvolvimento da acção, em termos de oferta de informação ao espectador (circunstância que se verificava em

Reservoir Dogs, pois uma vez que o espectador se situava distanciado do que se estava a passar no filme, não obtendo respostas para as suas perguntas, era de acordo com as falas das personagens que iam adquirindo a informação no mesmo momento em que se desenrolava a acção), mas vem por outro lado prolongar e emoldurar as cenas, actuando como o seu recheio mais importante.

Pulp Fiction mostra mais uma vez a tendência de Tarantino para apresentar cenas ou elementos recolhidos de outros filmes. Mas, desta vez, confere ao filme um tom mais pessoal. É fácil comprová-lo através todas as cenas compostas de elementos visuais da cultura *pop* ligadas ao realizador, assim como os diálogos infinitos que, muito mais do que se relacionarem com a história do filme, se relacionam com aspectos particulares, ligados a Quentin Tarantino. Conversas como a que Jules e Vincent mantêm sobre as diferenças verificadas entre a América e a Europa, ou mesmo os diálogos sobre as massagens de pés, não estabelecem qualquer ligação directa com o tema do filme. Dizem, sim, respeito a vivências ou gostos por parte do realizador, mas que este fez questão de colocar em cena de modo tão simples e banal, que acabam por servir de entretenimento, tanto para as personagens como para o espectador, ao longo do decorrer da acção.

A própria linguagem das personagens é baseada em expressões do gosto particular de Quentin Tarantino, como por exemplo a expressão *cool*⁴⁷, tão constantemente proferida, que acaba por estabelecer nos diálogos a constante marca do realizador.

Efectivamente, *Pulp Fiction* é composto em grande parte do seu conteúdo por banalidades, de violência, de personagens providas de um intelectual tão díspar dos

⁴⁷ De variados significados possíveis a que pode ser associada, a expressão é utilizada aqui, maioritariamente e conforme as situações, como sinónimo de “bom” ou “relaxado”.

valores morais da sociedade, que o filme se transforma também num ícone de cultura *trash*⁴⁸, bem ao gosto de Tarantino.

É nomeadamente por parte deste carácter banal que, apesar de tudo *Pulp Fiction* é construído, ou seja, o seu conteúdo não comporta mais do que três histórias fortemente outorgadas como clichés. Aqui, Quentin Tarantino cria um filme criminal, recorrendo exclusivamente às mais velhas histórias do mundo. “The thing that was cool about it is that I wanted to do with the three stories was to start with the oldest chestnuts in the world. You’ve seen them a zillion times. You don’t need to be caught up with the story because you already know it. The guy takes out the mob guy’s wife – “but don’t touch her.” And what happens if they touch? You’ve seen this triangle a zillion times. Or the boxer who’s supposed to throw the fight and doesn’t – you’ve seen that a zillion times too”⁴⁹.

A ideia de Tarantino querer construir três histórias pelo preço de uma, tendo bem interiorizado o facto de não estar a contar nada de novo, permitiu-lhe adoptar uma estratégia que transpusesse o interesse no filme, que passou pelo facto de reconstruir todas essas velhas histórias, dando-lhe uma nova vida. Para tal, procedeu à aplicação dessas velhas histórias à vida real, e estas foram transformadas em algo novo. “The idea is to take genre characters and put them in real-life situations and make them live

⁴⁸ Cultura trash, *trash culture*, é um termo para alguns aspectos da cultura moderna no Reino Unido e nos EUA, que atingiu o seu pico na década de 1990 e 2000. Liga-se à queda dos padrões da sociedade e da moral, e está associada a elementos como a televisão, *fast-food*, media sociais, música popular, cinema, etc. Vulgarmente está aliada às classes mais baixas, caracterizando-se por um consumo excessivo de álcool, tabagismo, comportamento irresponsável, criminalidade, violência, homofobia, racismo e xenofobia.

⁴⁹ “O que era interessante nisto, é que eu queria fazer as três histórias, com origem nas mais velhas histórias do mundo. Tu já as viste um milhão de vezes. Tu não precisas de ser surpreendido pela história, porque já a conheces. O homem sai com a mulher do mafioso - “mas sem lhe tocar.” Mas o que acontece se eles se envolvem? Tu já viste esse triângulo um milhão de vezes. Ou o lutador de boxe que era suposto perder o combate e não perde – tu também já viste isso um milhão de vezes.” (Woods, Paul A. - *Quentin Tarantino: The film geek files*, 2005, p.75)

by real-life rules”⁵⁰. Para esta transformação, Quentin Tarantino pega nos elementos que retira de outras obras cinematográficas, e aplica-lhe como que uma reciclagem, transpondo-os posteriormente para o filme de acordo com os seus valores culturais fundamentados pelo seu gosto pessoal.

Mais uma vez, como em *Reservoir Dogs*, é pela estrutura dramática que Tarantino consegue conjugar todas estas situações de reinvenção, ou de reaproveitamento de modelos já existentes. Acontecimentos que, mais uma vez, dispostos numa linearidade cronológica, não teriam lugar na narrativa, pelo que as sucessivas quebras temporais da narração, possibilitam um equilíbrio formal na sua organização.

Todo o modelo arquitectónico da narrativa de *Pulp Fiction*, que obriga o espectador a uma concentração fora do normal para compreender o arquétipo da globalidade da situação, vem demonstrar que toda a estrutura do filme é complexa, mas que afinal não passa de um conjunto de histórias muito simples. E onde toda a desconstrução temporal da narrativa, vem redimensionar essas histórias com uma nova vida. “Even the film’s scrambled chronology gives the old stories a fresh context”⁵¹.

Vejamos agora a concepção da estrutura narrativa de *Pulp Fiction*, para melhor compreender toda esta articulação criada por Trantino, e verificar de que modo a alteração da cronologia linear transforma todo o prisma visual que inicialmente se tem do filme.

⁵⁰ “A ideia é pegar nas personagens do género, colocá-las em situações da vida real e fazê-las viver de acordo com as regras da vida real” (*Op. cit.*, p.71)

⁵¹ “Mesmo a cronologia do filme misturada, dá um novo contexto às velhas histórias” (*Idem*, p.75)

De acordo com a linearidade do tempo fílmico, adquirimos a seguinte estrutura narrativa dos acontecimentos:

1. Dentro de uma cafeteria, um casal, Pumpkin e Honey Bunny, enquanto bebem o seu café, falam sobre o modo como são elaborados os assaltos a diversos locais, indicando continuamente quais os que têm mais probabilidade de serem bem executados, e decidem naquele instante assaltar o local onde se encontram.
2. Vincent e Jules, dois criminosos, de fatos pretos, dirigem-se de carro para o apartamento de uns rapazes, onde vão buscar uma mala preta. Dentro do apartamento, como que para fazer um ajuste de contas, Vincent e Jules, matam dois dos seus ocupantes, Roger e Brett.
3. Dentro do bar de Marsellus, encontra-se o próprio Marsellus que dá indicações a Butch, um lutador de boxe, para que no próximo combate vá ao chão, perdendo-o, em troca de dinheiro. Entretanto, ao bar chegam Vincent e Jules, com a mala preta, vestindo calções e t-shirts.
4. Na casa do seu amigo Lance, Vincent vai compra alguma heroína. Mais tarde, Vincent leva Mia, a mulher do seu chefe Marsellus, para sair e passar um bom bocado. Vindos do jantar, Mia confunde a heroína de Vincent com cocaína, e ao ingeri-la apanha uma *overdose*⁵². Vincent leva Mia a casa de Lance, onde lhe dá uma injeção de adrenalina, fazendo com que esta volte a ganhar os sentidos.

⁵² Dose excessiva de uma substância química.

5. Butch sonha consigo em pequeno, no momento em que o capitão Koons vai a sua casa e lhe entrega o relógio de ouro que era do seu pai. Butch acorda e vai lutar.
6. Butch foge do combate, depois de ter matado o seu adversário, o que ia contra as indicações que Marsellus lhe tinha dado. Butch vai ter com a sua namorada Fabienne, que o esperava num motel. No dia seguinte, Butch repara que Fabienne se esqueceu do seu relógio de ouro no apartamento, e volta lá para o ir buscar. Já no apartamento, Butch mata Vincent, que se encontrava à sua espera, enviado por Marsellus, para lhe fazer um acerto de contas. Na volta para junto da sua namorada, Butch cruza-se com Marsellus que o persegue até uma loja de penhores, onde o dono Maynard os aprisiona. Maynar e o seu irmão Zed sodomizam Marsellus. Butch consegue libertar-se, salva Marsellus, selando ambos, deste modo os seus problemas. Butch deixa a cidade com a sua namorada.
7. No apartamento dos rapazes, momentos depois de Jules e Vincent terem morto dois deles, e deixarem um vivo, Marvin, um quarto homem sai da casa de banho disparando. Falha todos os tiros, e é executado por Vincent e Jules. Seguidamente, dentro de um carro, Vincent mata Marvin sem querer, enchendo o carro de sangue. Jules recorre ao seu amigo Jimmie, para deixar o carro na sua garagem, e depois a Wolf, para os ajudar com a limpeza do carro. Vincent e Jules, são também lavados, vestindo depois calções e t-shirts.
8. Vincent e Jules vão a uma cafetaria onde tomam o pequeno-almoço. Neste momento, Pumpkin e Honey Bunny levantam-se e começam a assaltar a

cafeteria. Vincent e Jules conseguem controlá-los, mandando-os embora, e posteriormente saem também eles da cafeteria.

Fim.

Esta vista sobre a estrutura de *Pulp Fiction*, de acordo com o tempo fílmico, pode transparecer a ideia de grande complexidade narrativa, pois em alguns casos voltamos atrás no tempo sem qualquer explicação ou entendimento, e existe uma situação muito confusa, que é o caso de Butch matar Vincet quando vai ao seu apartamento, e momentos mais à frente, Vincent volta a aparecer vivo, continuando a história. O filme parece ser feito de histórias confusas, que acabam por se ligar umas às outras, e essa confusão pode tornar-se elevada a grande ponto, pois o filme começa e termina no mesmo local à mesma hora. Toda esta complexidade narrativa, torna-se deveras muito simples, quando colocamos todos os acontecimentos na sua ordem real de tempo.

Num contexto em que o tempo segue a sua linearidade de acordo com a realidade, verificamos que a estrutura de *Pulp Fiction*, é composta por quatro grandes partes, que contam três histórias, sendo que todas elas incluem um estabelecimento sistemático de casais/pares de intervenientes. Portanto, em tempo real:

A primeira das quatro grandes partes de *Pulp Fiction* começa com (2) Vincent e Jules, dois criminosos vestidos de fatos pretos, deslocam-se de carro para o apartamento de uns rapazes, para ir buscar uma mala preta pertencente a Marsellus (chefe de Vincent e Jules) e fazer um ajuste de contas. Dentro do apartamento, já na

posse da mala preta, Vincent e Jules, matam Roger e Brett, dois dos rapazes que lá se encontravam, deixando vivo Marvin.

A segunda parte começa com a terceira das histórias - "THE BONNIE SITUATION" – (7) Um quarto homem que se encontrava escondido na casa de banho, sai de lá disparando contra Vincent e Jules. Incrivelmente, falha todos os tiros, e é executado em seguida por eles. Estes dois homens seguem depois, de carro, com Marvin, que Vincent mata sem querer, desfazendo-lhe a cara com um tiro certo, e cobrindo o interior do carro de sangue e partes da cara de Marvin. Jules recorre ao seu amigo Jimmie que lhe empresta a sua garagem para guardar o carro, e depois chega Wolf que lhes dá indicações de como o lavar e limpar os restos de cadáver, e os lava também a eles com um banho de mangueira, dando-lhe calções e t-shirts para vestir.

(1) Dentro de uma cafetaria, Pumpkin e Honey Bunny, bebem café e discutem temas de locais possíveis de serem assaltados e qual a melhor maneira para o fazer. (8) Vincent e Jules, vestindo calções e t-shirts entram na cafetaria, e tomam o pequeno-almoço. Ao mesmo tempo, Pumpkin e Honey Bunny decidem assaltar cafetaria. Jules e Vincent, conseguem dominá-los, e mandam-nos embora sem os matarem. Descontraidamente, Vincent e Jules saem da cafetaria.

A terceira parte diz respeito à primeira história – "VINCENT VEGA & MARSELLUS WALLACE'S WIFE" – (3) Dentro de um bar, encontra-se Butch, um lutador de boxe, que está a ser subornado monetariamente por Marsellus para perder o próximo combate. Vincent e Jules chegam ao bar com a mala preta, vestindo calções e t-shirts. (4) Em casa de Lance, Vincent compra e experimenta alguma heroína. Mais tarde, Vincent leva Mia, a mulher do seu chefe Marsellus, para jantar e passar um bom bocado. No regresso a casa, enquanto Vincent está na casa de banho, Mia confunde

heroína com cocaína, e ao ingeri-la apanha uma *overdose*. Vincent leva Mia a casa de Lance, onde lhe dá uma injeção de adrenalina, fazendo com que esta volte a ganhar os sentidos. Mia e Vincent voltam para casa. (5) Butch tem um sonho, de há muitos anos atrás, em que o Capitão Koons lhe entrega o relógio de ouro que era do seu pai.

A quarta e última parte, acaba por contar a segunda história – “THE GOLD WATCH” – (6) Butch não segue as ordens que Marsellus lhe deu, mata o seu adversário, ganha o combate e foge. De seguida vai ter com a sua namorada Fabienne a um motel, onde descobre que ela se esqueceu do relógio de ouro do seu pai no apartamento. Butch volta ao apartamento para ir buscar o relógio, onde se depara com Vincent que fazia a vigia à casa, e mata-o. Quando Butch volta para ir ter com a sua namorada, cruza-se com Marsellus, que corre atrás dele disparando a sua arma, perseguindo-o até uma loja de penhores. O dono da loja, Maynard, faz de Butch e de Marsellus prisioneiros na cave. Chega Zed, um polícia, irmão de Maynard, e começam a sodomizar Marsellus. Butch consegue libertar-se, salva Marsellus, e devido a esse facto, ambos estabelecem um acordo para selar os seus problemas. Butch vai buscar a sua namorada, e ambos abandonam a cidade. (Fim)

Com esta estruturação dos acontecimentos do filme de acordo com o tempo cronologicamente ordenado, é possível verificar que toda a complexidade do enredo é na verdade muito trivial.

Como podemos averiguar, o argumento de *Pulp Fiction* é na verdade composto por três histórias completamente banais. Mas a manipulação temporal que lhe é aplicada, confere-lhe uma complexidade fora do vulgar. Se tivermos em conta os acontecimentos do tempo fílmico, e depois os dispusermos de acordo com o tempo real, vamos obter o seguinte resultado:

(2) – (7) – (1) – (8) – (3) – (4) – (5) – (6)

Como podemos verificar, nota-se uma incidência na manipulação temporal na primeira parte do filme, enquanto a segunda segue um rumo devidamente orientado. No entanto, ao contrário de *Reservoir Dogs*, em *Pulp Fiction*, em nenhum momento Tarantino recorre aos *flashbacks* para articular o tempo da narrativa. Uma visão mais atenta da estrutura narrativa, e podemos perceber que não existe qualquer interacção temporal, com avanços ou retrocessos, entre as histórias apresentadas. Este é o facto que nos permite objectivar o porquê de Vincent ser morto por Butch em determinada altura da acção, e em momentos posteriores, aparecer novamente vivo. O que se sucede, é que todas as histórias são totalmente lineares no tempo, só que contadas a partir de personagens diferentes. Vincent morre no momento em que se conta a história de Butch, aparecendo como personagem secundária. Momentos adiante, Vincent volta a aparecer vivo, porque é a sua história que está a ser contada, e nela ele é personagem principal.

Em *Pulp Fiction*, todas as histórias são completamente lineares na sua evolução ao longo tempo, e em nenhum caso verificamos uma retrogressão no desenvolvimento de um acontecimento. Todas as histórias evoluem individualmente, sem que seja necessário a evolução de uma para gerar a evolução de outra. Embora possamos pensar que houve quebra a nível temporal da acção, o que se sucedeu foi uma diferente gestão temporal, de acordo com as histórias que se estavam a ser contadas, numa estratégia de possibilidade de estabelecer elementos de conexão entre todas elas.

A estruturação abordada em *Pulp Fiction*, que faz com que o filme comece e termine ao mesmo tempo e no mesmo espaço (o início e o fim do filme procedem-se com o assalto de Pumpkin e Honey Bunny à cafetaria), poderia levar o espectador a estabelecer a cena inicial como um ponto central, através do qual se desencadearia uma corrente múltipla de *flashbacks* e *flash forwards*⁵³. Como tal, já tivemos oportunidade de verificar que tal não se acontece, havendo apenas alteração temporal relativamente à personagem de quem se conta a história.

Igualmente a *Reservoir Dogs*, a estrutura de *Pulp Fiction* é apoiada impreterivelmente pelas características verbais das personagens. O diálogo alia-se à narrativa de tal forma harmoniosa, que consegue funcionar como sustentáculo de todas as cenas. Em *Pulp Fiction*, independentemente dos acontecimentos que estejam a ocorrer, os momentos fundamentais de diálogo, sobrepõem-se aos momentos fundamentais de acção. Aqui, os diálogos são a própria acção do filme.

Errado não seria dizer que, em todas as cenas, o diálogo é essencial. Em *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino parece ter herdado todas as influências verbais de um dos seus filmes favoritos, *His Girl Friday* (1940, de Howard Hawks). O facto é que, tanto num como noutro, as personagens estão constantemente a falar. A narrativa é embebida num falatório convulsivo, que liberta apenas poucos espaços para silêncios.

A utilização do verbo é tão importante em *Pulp Fiction*, que Tarantino criou um monólogo de três páginas para a participação de Christopher Walken, interpretando a personagem do capitão Koons, que entrega um relógio de ouro a Butch (quando este era criança) que era do seu pai, tudo isto para explicar a volta de Butch ao seu

⁵³ É um mecanismo antagónico ao *flashback*.

apartamento, que através dessa acção desencadeou novos incidentes, como a morte de Vincent e o seu encontro com Marsellus. Esta utilização de cenas dialogadas, estruturadas de modo a percebermos os acontecimentos futuros, tem grande ligação com a estrutura utilizada em *Reservoir Dogs*.

Apesar de tudo, em contraste com *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction*, mesmo capitalizando a grande totalidade do filme com diálogos, não se assemelha a uma peça teatral, pois as opções espaciais deste filme são muito mais vastas, e a narrativa mecaniza-se em constantes mudanças de espaço.

No entanto, a recorrência à palavra é tão grande, que mesmo em situações em que é apresentada apenas uma personagem, é pela fala dessa mesma personagem que a acção vai ser conduzida. Como por exemplo, o momento em que Vincent e Mia chegam de jantar, e Vincent utiliza a casa de banho, elaborando um monólogo onde treina o que dizer a Mia, para se poder ir embora. Nesta situação, é filmado Vincent e o seu reflexo no espelho, criando a ideia de haver duas personagens na casa de banho a dialogarem entre si, o que projecta maior ênfase nessa acção.

A utilização dos diálogos em *Pulp Fiction* não segue o mesmo princípio orientador processado em *Reservoir Dogs*. Se no seu primeiro filme Tarantino necessitava que os diálogos assumissem funções essencialmente locomotoras da acção e elucidativas dos acontecimentos narrativos (dando informações aos espectadores sobre o que se estava a passar), neste seu segundo filme, Quentin Tarantino releva para os diálogos a principal característica de miolo da acção, já nem tanto no sentido de operarem como conectores entre cenas, mas sim como preenchimento das histórias que, sendo fundamentalmente banais, ganham efectivamente uma nova vida. O autor consegue deste modo pegar em pequenas

histórias cliché, e reciclá-las em novas histórias de interesse. Muitas das vezes, as falas das personagens não se relacionam em nada com as cenas em que estão a ser utilizadas mas, ao preencherem as cenas, fazem com que estas evoluam ao longo do tempo. Podemos comparar este exemplo à cena inicial de *Reservoir Dogs*, em que os oito homens estão sentados a uma mesa a tomar o pequeno-almoço e, sendo esse o momento que antecede um assalto, o tema de conversa nada tinha a ver com isso. As personagens discutiam assuntos sobre letras de música *pop*, gostos músicas ligados a músicas de rádio dos anos 70, e o facto de se dar ou não gorjeta às empregadas de mesa. E tudo isto, quando se esperaria que falassem sobre o assalto que estavam prestes a cometer, desvirtuando completamente o ambiente que é dado ao espectador.

Um dos mecanismos que Quentin Tarantino adaptou a *Pulp Fiction*, foi sem dúvida criar e dispor em cenas diálogos brilhantes, mesmo que o seu conteúdo reflecta apenas as maiores banalidades do mundo, o que se verifica desde o início do filme, até ao seu final. Ao longo de todo o filme, são inúmeros os exemplos que podemos encontrar mas, neste caso, sem distinção da importância para os acontecimentos do filme, consideramos aqui, mais relevantes, aqueles que são estabelecidos pelo par de personagens Vincent e Jules. Desde o início que os diálogos que estas duas personagens estabelecem, são constituídos por temas triviais, mas que acabam por ser cativantes, inseridos em longos diálogos. Tudo depende, é facto, da personalidade destas duas personagens, da sua descontração e da sua constante recorrência ao verbo.

Inicialmente, quando Vincent e Jules se dirigem para o apartamento dos rapazes que estavam na posse da mala preta, falam sobre as diferenças que Vincent,

regressado há pouco tempo de Amesterdão, estabelecia entre a América e a Europa. Os temas de conversa são, elementos de comida *fast food* e a legalidade de consumir haxixe. Quando chegam ao apartamento, como forma de passarem o tempo até à hora certa de bater à porta, têm uma longa conversa sobre massagens de pés. Depois de entrarem no apartamento, Jules, que podia simplesmente matar Brett, envolve novamente a conversa no tema de *fast food* (derivado ao hamburger que Brett estava a comer), e mesmo antes de o matar, o diálogo de Jules é tão fora do contexto da situação, que este lhe profere uma passagem bíblica⁵⁴. Momentos depois do quarto homem que estava escondido na casa de banho ter falhado todos os tiros, não matando Vincent nem Jules, este último pensa ter sido salvo por Deus, o que se torna motivo de mais um longo diálogo com Vincent, argumentando que o que se tinha passado era, nada mais do que intervenção divina. Já no restaurante, no momento do assalto, depois de conseguir desarmar Pumpkin, Jules encomenda-lhe um sermão de moral (também devido ao facto que defende como intervenção divina), dizendo que está numa fase de transição, construindo todo um diálogo lógico para não ter que o matar.

Por estes exemplos, é fácil verificar os arranjos que foram confeccionados ao tema dos diálogos. Numa história em que dois criminosos são enviados para ir buscar

⁵⁴ **Ezekiel 25:17 “The path of the righteous man is beset on all sides by the iniquities 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 would attempt to poison and destroy My brothers. And you will know My name is the Lord when I lay My vengeance upon thee”.** Tradução: “O caminho do homem justo é rodeado por todos os lados, pelas iniquidades dos egoístas e pela tirania dos maus. Abençoado seja aquele que, em nome da caridade e da boa vontade, guia os fracos através do vale das trevas, pois ele é verdadeiramente o guardião de seu irmão, e encontra as crianças perdidas. E eu derrubarei com grande vingança e raiva furiosa, aqueles que tentam envenenar e destruir os Meus irmãos. E saberás que o Meu nome é Senhor, quando a Minha vingança cair sobre ti.”

uma mala preta e fazer um acerto de contas, a última coisa que se poderia esperar é que discutissem assuntos tão vulgares como *fast food*, ou massagens de pés. Mais uma situação que se pode comparar à cena inicial de *Reservoir Dogs*.

Em todo o caso, apesar de todo este artificialismo em volta dos diálogos das personagens Vincent e Jules, eles não são assim tão díspares de uma realidade comum, como se poderia pensar. Na verdade, Vincent e Jules não passam de dois criminosos, instruídos de uma cultura *trash*. Eles falam de assuntos banais, porque também eles são pessoas banais. Este é também o motivo pelo qual usam sempre diálogos com uma linguagem muito suja, carregada de calão e palavrões, mas que no entanto, é a linguagem adequada ao tipo de personagens que a utilizam. De duas personagens criminosas e assassinas, não poderíamos esperar uma linguagem convencionalmente educada ou bem confeccionada. O incrível de toda esta situação, é que independentemente de toda a insignificância introduzida nos diálogos, Quentin Tarantino consegue trabalhá-los fazendo com que estes se tornem os elementos mais cativantes da acção.

Por falar em cativação, o início de *Pulp Fiction*, mostra também outro tipo de diálogos característicos ao longo do filme. São conversas compostas de temas que se deixam fluir naturalmente, como o momento em que Pumpkin e Honey Bunny estão para assaltar a cafetaria, e discutem esse facto com a mesma simplicidade e despreocupação com que bebem o seu café.

Também aqui, em *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino tem um gosto comum, de intercalar os momentos de relaxamento com tensão. Neste caso, toda esta intercalação é devida à recorrência a diálogos que provocam variações entre picos de humor e de tensão. Jules, parece ser a personagem mais que mais caracteristicamente

propicia esta situação. Senão, o que dizer do momento em que chega, juntamente com Vincent ao apartamento dos rapazes e enquanto este (Vincent) se vai acomodando pela casa, Jules começa um diálogo com Brett. Brett encontra-se a comer o pequeno-almoço (hamburgers), e está visivelmente assustado com a presença dos dois homens, o que por si só já confere alguma tensão à cena. À partida, sabemos que Vincent e Jules estão ali para matar alguém mas, enquanto Jules dialoga com Brett, estamos bem-humorados com a conversa em que Jules diz que habitualmente não come hamburgers porque a sua namorada é vegetariana, o que faz dele também um vegetariano, até ao ponto em que Brett começa a pedir desculpas por ter feito o que fez com o chefe de Jules, e este, para mostrar que não queria ouvir nada do que ele tinha para dizer, sem mais nem menos saca da sua arma e mata Roger que estava ao lado, deitado no sofá, pedindo no mesmo instante a Brett para continuar com o que estava a dizer. Este momento torna-se tão chocante para Brett como para o espectador, uma vez que, se para Brett o choque foi pela morte do companheiro, para o espectador, foi pelo facto de estar a ser embalado num diálogo interminável e divertido, e de um momento para o outro, com a maior das simplicidades, Jules matar Roger e continuar a conversa como se nada fosse. Diz Tarantino “I like the idea that the audience is laughing and that, BOOM, the next moment there is blood on the walls. Then there are more laughs”⁵⁵. Na continuidade da cena, mesmo depois da passagem de um estado de espírito bem-humorado para um mais apreensivo, voltamos de novo ao humor, com o diálogo hilariante que Jules proporciona, ao inquirir Brett:

⁵⁵ “Eu gosto da ideia de que o público se esteja a rir e então, BOOM, no momento seguinte, há sangue nas paredes. Depois disso, há mais risos.(Gerald Peary, *Quentin Tarantino: interviews*, 1998, p.31), disponível em: <http://books.google.com/books?id=c5SdiFJmswC&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad#v=onepage&q&f=false>

JULES

(to Brett)

Oh, I'm sorry. Did that break your concentration? I didn't mean to do that. Please, continue. I believe you were saying something about "best intentions."

Brett can't say a word.

JULES

Whatsamatter? Oh, you were through anyway. Well, let me retort. Would you describe for me what Marsellus Wallace looks like?

Brett still can't speak.

Jules SNAPS, SAVAGELY TIPPING the card table over, removing the only barrier between himself and Brett. Brett now sits in a lone chair before Jules like a political prisoner in front of an interrogator.

JULES

What country you from!

BRETT

(petrified)

What?

JULES

"What" ain't no country I know! Do they speak English in "What?"

BRETT

(near heart attack)

What?

JULES

English-motherfucker-can-you-speak-it?

BRETT

Yes.

JULES

Then you understand what I'm sayin'?

BRETT

Yes.

JULES

Now describe what Marsellus Wallace looks like!

BRETT

(out of fear)

What?

Jules takes his .45 and PRESSES the barrel HARD in Brett's cheek.

JULES

Say "What" again! C'mon, say "What" again! I dare ya, I double dare ya motherfucker, say "What" one more goddamn time!

Brett is regressing on the spot.

JULES

Now describe to me what Marsellus Wallace looks like!

Brett does his best.

BRETT

Well he's... he's... black –

JULES

– go on!

BRETT

...and he's... he's... bald –

JULES

– does he look like a bitch?!

BRETT

(without thinking)

What?

Jules' eyes go to Vincent, Vincent smirks, Jules rolls his eyes and SHOOT Brett in the shoulder.

Brett SCREAMS, breaking into a SHAKING/TREMBLING SPASM in the chair.

JULES

Does-he-look-like-a-bitch?!

BRETT

(in agony)

No.

JULES

Then why did you try to fuck 'im like a bitch?!

BRETT

(in spasm)

I didn't.

Now in a lower voice.

JULES

Yes ya did Brett. Ya tried ta fuck'im. You ever read the Bible, Brett?

BRETT

(in spasm)

Yes.

JULES

There's a passage I got memorized, seems appropriate for this situation: 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 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 you."

The two men EMPTY their guns at the same time on the sitting Brett.⁵⁶

Em *Pulp Fiction*, Tarantino mostra inclusivamente que, os diálogos divertidos, são quase sempre antecessores de violência. “We’ve still got time to joke around before it starts hurting”⁵⁷. E mesmo essa violência, muito antes de ser física é antes de tudo verbal. Quando nos deparamos com um diálogo muito intenso, sabemos que esse diálogo é materializado para anteceder um acontecimento ainda mais forte.

Através do verbo, Tarantino molda muitas vezes os acontecimentos, e joga com o espectador, desvirtuando os incidentes que este esperava que acontecessem. Exemplo disso, é o momento em que Jules, no final do filme, consegue controlar Pumpkin, que o assaltava, e lhe profere o versículo da bíblia que antes havia utilizado para a seguir matar de Brett. Neste sentido, quando começamos a ouvir Jules recitar o versículo, consciencializamo-nos de que em seguida irá matar Pumpkin. Pelo contrário, Jules desconstrói as frases do versículo e, extremamente consciente que naquela manhã tinha sido salvo por um milagre, constrói um brilhante monólogo que serve como reprimenda para Pumpkin, dando-lhe palavras morais, em vez de tiros.

JULES

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." I been sayin' that shit for years. And if you ever heard it, it meant your ass. I never really questioned what it meant. I thought it was just a coldblooded thing to say to a motherfucker 'fore you popped a cap in his ass. But I saw some shit this mornin' made me think twice. Now I'm thinkin', it could mean you're the evil man. And I'm the righteous man. And Mr. .45 here, he's the shepherd protecting my righteous ass in the valley of darkness. Or is could be you're the righteous man and I'm the shepherd and it's the world that's evil and selfish. I'd like that. But that shit ain't the

⁵⁶ Tradução em anexo.

⁵⁷ “Ainda temos tempo para nos divertir, antes de começar a doer.” (Woods, Paul A. - *Quentin Tarantino: The film geek files*, 2005, p.74)

truth. The truth is you're the weak. And I'm the tyranny of evil men. But I'm tryin'. I'm tryin' real hard to be a shepherd.⁵⁸

Os picos entre humor e tensão são o espelho directo das cenas que misturam o terror e o cómico. Como a cena da *overdose* de Mia, que é uma situação horrível, mas que se torna numa cena extremamente cómica. Isto é, quando Vincent chega a casa de Lance levando Mia nos braços com uma *overdose*, na altura em que Lance procura um pequeno livro de medicina para saber como administrar correctamente uma injeção de adrenalina, todo o momento já é de grande pressão mas, as personagens envolvidas da acção, estão mais preocupadas em discutir e impor a sua fala, acentuando o tom e ferocidade das palavras que usam, do que propriamente com Mia que se encontra entre a vida e a morte. Quando Vincent dá a injeção a Mia e a “ressuscita”, é o momento que em acaba a tensão da cena, e se dá rapidamente mais uma situação de humor, com Lance a perguntar “*If you’re okay, say something*”⁵⁹ ao que Mia responde “*Something*”⁶⁰.

O comentário de Quentin Tarantino desta cena, descreve-a por completo nos moldes que acabamos de falar. “What’s interesting is that the scene is very harrowing and very funny at the same time, and that the harrowing aspect and the funny aspect are both coming from the same place, it’s the reality of it that is both totally freaky and totally funny”⁶¹.

⁵⁸ Tradução em anexo.

⁵⁹ “Se estás bem, diz alguma coisa.”

⁶⁰ “Alguma coisa.”

⁶¹ “O interessante é que a cena é muito angustiante e muito divertida ao mesmo tempo, e o aspecto angustiante e o aspecto divertido provêm do mesmo lugar, é a realidade disto que é ao mesmo tempo totalmente louca e totalmente engraçada.” (*Op. cit.*, p.71)

Em *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino parece ter seguido à justa a indicação dos guias dos argumentistas, que refere que uma das principais influências características de um argumentista, seja ele qual for, é o seu meio sociocultural. Todo o filme é recheado de adereços de cultura *pop*, assim como se pode verificar também nos seus diálogos, recorrendo essencialmente a expressões do seu vocabulário corrente, e que gosta de utilizar, como “cool” ou “nigger”⁶². Além do mais, muitos dos diálogos elaborados para o filme, têm relação directa com as vivências de Tarantino, e outras dizem respeito a temas do gosto do próprio autor, pois toda a sua escrita é muito pessoal. Por exemplo, o diálogo entre Vincent e Jules sobre as diferenças entre a América e a Europa, foi escrito numa altura em que Tarantino estava em contacto com a Europa, “Everything I write is extremely personal and has to do with whatever is going on with me at the moment. I was experiencing Europe for the first time when I wrote Pulp Fiction, thus John Travolta’s character has just come back from Europe and that’s all he can talk about”⁶³.

A escrita de Tarantino é tão pessoal, que muitas vezes as personagens conversam, esquecendo o envolvimento do filme, e falando de temas que o autor realmente gosta. No final da conversa de Jules com Vincent sobre massagens de pés, Jules diz, “Let’s get into character”⁶⁴, que mostra a perfeita capacidade de Tarantino de sair das personagens, deixando-as a falar de assuntos que gosta, e não de conteúdos do filme.

⁶² Palavra utilizada para referir pessoas de raça negra. Negro.

⁶³ “Tudo o que eu escrevo é extremamente pessoal e tem a ver com o que está a acontecer comigo no momento. Eu estava a experienciar a Europa pela primeira vez quando escrevi Pulp Fiction, portanto, a personagem de John Travolta acaba de voltar da Europa, e é só disso que ele consegue falar.” (*Idem*, p.60)

⁶⁴ “Voltemos às personagens”

É este gosto pela recorrência ao diálogo estritamente aglomerado, que *Pulp Fiction* ganha um carácter verbal fora do comum. O filme é completamente dialogado, e mesmo quando não há diálogo, sentimos a falta dele. Pois se os diálogos são os causadores da tensão no filme, a falta deles provoca o mesmo sentimento. Os silêncios são desconfortáveis, e foi isso que Tarantino mostrou, a certa altura, no jantar de Vincent e Mia:

MIA

Don't you hate that?

VINCENT

What?

MIA

Uncomfortable silences. Why do we feel it's necessary to yak about bullshit in order to be comfortable?⁶⁵

No entanto, é isso que acontece durante todo o filme. Tarantino coloca as personagens a falar de banalidades, e o espectador sente-se confortável, pois os diálogos indefinidamente longos que cria, acabam por ser brilhantes. As cenas de violência são rápidas, acontecem num ápice, enquanto os diálogos perduram indefinidamente.

⁶⁵ Tradução em anexo.

1.3 *Inglourious Basterds*

Inglourious Basterds é, até ao momento, o último filme de Quentin Tarantino.

Desde a realização dos seus dois primeiros filmes, *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, considerados as grandes obras do autor, Tarantino realizou, até chegar a este último filme, *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill: Vol. 1* (2003) e *Kill Bill: Vol. 2* (2004), e *Death Proof* (2007). Participando também numa parte da realização de *Four Rooms* (1995). Desde 1992, a começar com *Reservoir Dogs*, até ao *Inglourious Basterds* de 2009, podemos verificar que não são muitos os filmes que fazem parte da carreira de Tarantino como realizador. Logicamente, para um realizador tão aclamado, realizar oito filmes em cerca de dezoito anos, não é um número assim tão significativo. Mas, quantidade não significa qualidade. E parece ser esse o interesse de Quentin Tarantino por tudo aquilo que faz. Não ter preocupações constantes com o tempo que leva a apresentar uma nova obra, economizando todo esse tempo para se dedicar à elaboração de um trabalho que seja mais perfeito, do que quantitativo.

Aliás, Tarantino não será o primeiro, e sem dúvida o último realizador a apresentar poucas obras em longos anos de vida. Vejamos, por exemplo, um caso tipicamente aludido em situações como estas, como o do Terrence Malick, o aclamado realizador de Illinois, tão conhecido de obras como *Badlands* (1973) ou *The Thin Red Line* (1998). Na verdade, este autor só realizou apenas mais três filmes do que aqueles que acabaram de ser apresentados: *Days of Heaven* (1978), *The New World* (2005) e *The Tree of Life* (2011). Portanto, como podemos verificar, em cerca de 39 anos de carreira, apenas realizou cinco filmes, sendo que a estreia deste último não data de uma altura tão distante daquela em que acabamos de escrever estas linhas.

Pelo facto de Quentin Tarantino não apresentar como realizador, um grande leque de filmes, torna-se significativamente mais simples estabelecer a comparação entre as suas obras, de modo a verificar se há, ou não, uma continuidade na utilização de um padrão que permita definir os seus filmes, tendo em conta os elementos de estudo neste trabalho.

Pelo motivo de ser o último, *Inglourious Basterds* é o filme que serve como componente comparativa, desde o início do trabalho de Tarantino como realizador até ao presente. É de notar que, a comparação tem como objectivo as características abordadas até este momento, ou seja, as estruturas narrativas aplicadas ao argumento, e os diálogos do qual fazem parte.

Se não é novidade alguma que Quentin Tarantino possui um gosto incansável e inserir ideias ou elementos de outros filmes, nos seus, como homenagem que faz aos outros autores, *Inglourious Basterds* parece ser o filme em que opta por, não só fazer essa devida homenagem às suas obras de inspiração (e digamos também, de formação) mas a todo o cinema em geral e em todas as suas formas, começando logo pelo título do filme, que é inspirado no filme *Quel maledetto treno blindato* (1978, de Enzo G. Castellari), que nos Estados Unidos estreou com o nome de *Inglorious Basterds*, título que Tarantino adoptou, mas propositadamente escreveu de forma errada.

Neste filme, Tarantino mostra toda a sua paixão pela sétima arte. *Inglourious Basterds* transpira cinema por todos os lados. É um filme de feito sobre cinema e para o cinema, e onde este é tema integrante da história do filme. Aliás, o cinema é um assunto constantemente abordado ao longo do filme. Shosanna Dreyfus, uma das

personagens do filme, é proprietária de um cinema, onde se desenrola grande parte da acção e acaba por ocorrer o clímax; o Tenente Archie Hicox antes de ocupar um cargo de militar na Guerra, era crítico de cinema (função que lhe possibilita mais tarde montar uma história em que usa como disfarce um filme) e durante a sua presença na tela, surgem conversas que fazem referência a ícones do cinema, como revistas cinematográficas, a história do cinema alemão relacionada com a Alemanha Nazi, produtores como David O. Selznick, Louis B. Mayer, ou até mesmo o realizador Georg Wilhelm Pabst. Diane Kruger, por exemplo, interpreta o papel da personagem Bridget von Hammersmark, uma actriz alemã que faz filmes em Inglaterra, e até o nome da operação em que participa se intitula de “Kino”, o nome de um cine teatro em Berlim, “Kino International”.

O nome das personagens é baseado em nomes de pessoas ligadas ao cinema como por exemplo Aldo Ray (Lt. Aldo Raine), Edwige Fenech (General Ed Fenech) ou Hugo Stiglitz (Hugo Stiglitz). E até o jogo que as personagens jogam na taberna, é em que o nome usado é King Kong, simbolizando *King Kong*, filme original de 1933, realizado em conjunto por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack.

Entre muitos outros exemplos que o filme apresenta, é de notar ainda a influência dos *westerns spaghetti* de um dos seus grandes ídolos, Sergio Leone. Logo no nome do primeiro capítulo, “Once upon a time... in Nazi-occupied France”, esse título é logicamente retirado do filme de Leone *Once Upon a Time in the West*⁶⁶ de 1968. Assim como a filmagem das planícies que fazem parte dos planos iniciais, e de toda a música que se disponibiliza a acompanhar as imagens projectadas.

⁶⁶ Título original: “C’era una volta il west”.

Em relação a *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, *Inglourious Basterds* foi também mais um filme que não teve o reconhecimento devido do seu valor. Se em relação aos dois primeiros filmes de Tarantino, apenas *Pulp Fiction* foi galardoado com um Óscar, o de melhor argumento original, *Inglourious Basterds* não foi mais além, e recebeu apenas a estatueta⁶⁷ para melhor actor secundário, prémio entregue a Christoph Waltz pelo seu brilhante desempenho na pele da personagem Col. Hans Landa. Também de acordo com um dos elementos que se destacam nas obras de Tarantino, o argumento, *Inglourious Basterds* esteve nomeado para melhor argumento original, mas perdeu o prémio para Mark Boal, que escreveu o argumento do filme *The Hurt Locker* de Kathryn Bigelow.

De acordo com as características estruturais dos argumentos dos seus dois primeiros filmes, em afinidade a este último, Tarantino parece não ter seguido a mesma linha de orientação. Se em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, os seus argumentos são caracteristicamente excêntricos pela desconstrução temporal que o realizador aplica constantemente em torno da cronologia dos acontecimentos apresentados, em *Inglourious Basterds* essa característica não se faz notar. No entanto, apresenta alguns *flashbacks*, mas de pouca intensidade, nada que se compare com os de *Reservoir Dogs* e com as particularidades estruturais e narrativas que estes apresentavam. Ao contrário dos trabalhos iniciais de Quentin Tarantino, neste seu último, a linearidade temporal funciona perfeitamente, não havendo necessidade de tais alterações.

Apesar de tudo, não significa tal situação, que a estrutura não sofra alterações.

Em analogia com *Pulp Fiction*, Tarantino também divide *Inglourious Basterds* por

⁶⁷ Referência ao Óscar – prémio em forma de estátua humana, atribuído pela Academy of Motion Picture Arts and Sciences (Academia de Artes e Ciências Cinematográficas)

capítulos, como se de um romance literário se tratasse. Em cada capítulo conta uma história distinta e, o final é o somatório de todas elas. Ao todo, são cinco os capítulos existentes, e todos eles intitulados.

Vejamos, então, o enredo deste argumento:

1. Chapter One “Once Upon a Time... in Nazi-occupied France”

O filme começa em 1941, numa fazenda em França, com o Coronel Hans Landa, um militar nazi, conhecido como “caçador de judeus”, a questionar Perrier LaPadite sobre rumores que tinha ouvido, de que este escondia uma família de judeus na sua casa. Após um longo diálogo de Landa com LaPadite, o Coronel consegue descobrir que o fazendeiro esconde a família Dreyfus debaixo do soalho. Hans Landa, ordena que os seus homens entrem na casa, e matem os judeus, disparando sobre o soalho. Toda a família morre, excepto a jovem Shosanna que foge. Landa ainda a poderia ter morto a tiro, mas decide deixá-la escapar.

2. Chapter Two “Inglourious Basterds”

1944. O Tenente Aldo Raine reúne um grupo de oito soldados judeus americanos, explicando-lhes que os soldados alemães são um grupo de assassinos desumanos, portanto, a sua missão é a de matar nazis, e cada um lhe trazer 100 escalpes dos soldados. O grupo fica conhecido por “Bastardos”.

Butz, soldado alemão que tinha sido feito prisioneiro, após um ataque dos Bastardos ao seu grupo de militares, foi o único sobrevivente (para que pudesse contar a história), vai falar com Hitler explicando o que aconteceu. Num *flashback*, vemos o Sargento Rachtman, a ser espancado até à morte pelo Sargento Donny Donowitz (conhecido entre os alemães como “Urso Judeu”) por não ter cedido informações sobre localização e armamento de soldados nazis. Butz, sem hesitar, fornece todas as

informações desejadas. Saímos do *flashback* e Butz mostra a Hitler a marca que lhe fizeram para o deixar vivo: uma cruz suástica desenhada na sua testa com uma faca.

3. Chapter Three “German Night in Paris”

Paris, Junho de 1944. Quatro anos após o massacre da família Dreyfus, Shosanna adopta o nome de Emmanuelle Mimieux, e é dona de um cinema. Fredrick Zoller, que ficou famoso por matar uma quantidade enorme de soldados na guerra, conhece Emmanuelle, fica atraído por ela, e persuade Joseph Goebbels, líder da indústria do cinema alemão a estreiar o filme que ilustra a sua história de guerra (de Zoller), no cinema dela. Mimieux, entende que os alemães mais importantes vão estar presentes na estreia do filme, e decide vingar-se, incendiando o cinema, com todos trancados lá dentro.

4. Chapter Four “Operation Kino”

O Tenente Archie Hicox, militar britânico, juntamente com dois Bastardos, encontra-se com Bridget von Hammersmark, uma actriz alemã que assume funções de agente dupla, para obterem indicações de modo a infiltrarem-se na estreia do filme. O encontro é feito numa taberna, onde se encontrava o Major Hellstrom que, ouve Archie Hicox a falar e desconfia que não é alemão por causa do seu sotaque, e mais tarde pela ordem errada que usa para pedir três bebidas. Dado este facto, desencadeia-se um tiroteio, em que apenas Bridget von Hammersmark fica viva, indo mais tarde à estreia do filme, levando os Bastardos como seus acompanhantes. Quando Hans Landa vai à taberna, encontra os sapatos de Bridget von Hammersmark, e um lenço que esta tinha autografado.

5. Chapter Five “Revenge of the Giant Face”

Na estreia do filme, Bridget von Hammersmark faz-se acompanhar dos Bastardos Aldo Raine, Donny Donowitz e Omar Ulmar, que fingem ser italianos, levando consigo armas e bombas. O Coronel Hans Landa fica sozinho numa pequena sala com Bridget von Hammersmark, onde lhe calça um dos sapatos que encontrou na taberna e, vendo que é dela, estrangula-a até à morte, por saber que se encontra com os Bastardos. Aldo Raine e Smithson Utivich, que também se encontrava por lá, são presos pelos alemães. Landa, está disposto a que os Bastardos continuem o seu plano, mas para isso faz um acordo com o superior de Aldo Raine, em que pede cidadania americana e vários benefícios militares. Enquanto o filme decorre, Fredrick Zoller vai ter com Mimieux, onde esta dispara contra ele. Antes de morrer, Zoller consegue disparar também contra ela, e ambos morrem. O filme é interrompido pela imagem de Mimieux, dizendo a todos que iam ser mortos por ela, uma judia. Neste momento, Marcel, aliado de Mimieux incendeia o cinema, e os Bastardos intervêm com armas, matando Hitler e explodindo o cinema com as suas bombas, matando toda a gente. Hans Landa, e o seu operador de rádio, levam Aldo e Smithson até às linhas americanas para cumprir o acordo mas, quando solto, Aldo Raine mata o operador de rádio, e com a sua faca desenha uma cruz suástica na testa de Landa. Fim.

Como podemos averiguar, *Inglourious Basters*, além de não ser conferido por uma estrutura narrativa à semelhança de *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, também o seu tema não é retirado de um cliché ou de um conjunto de histórias altamente banais. Em contrapartida, há aspectos estruturais que estes três filmes partilham: a reinvenção das histórias. Se por um lado, com *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino reinventa os filmes de assaltos, e se com *Pulp Fiction* ele rearranja as histórias com influências

peessoas, conferindo-lhe um ar mais fresco, com *Inglourious Basterds* o que acontece, é que Tarantino reinventa toda a história da Segunda Guerra Mundial de uma forma altamente livre e criadora.

Quentin Tarantino dá-se ao luxo de reescrever a história da Segunda Guerra Mundial, e em especial a morte de Hitler e consequente queda do Terceiro Reich, tendo como elemento reconstrutor, o cinema. Além do mais, Tarantino reinventa o cinema pelo cinema. Isto é, ele muda o episódio da história da guerra através do cinema (como forma de arte), e é no interior de um cinema (como instituição) que a mudança da história acontece.

Mudar o rumo das histórias, é algo a que Tarantino já nos tem vindo a habituar desde sempre. No entanto, apesar da mudança efectuada neste filme não estar directamente ligada com características estruturais, a mudança histórica que o argumento proporciona, permite manter sempre em aberto os acontecimentos que se vão sucedendo. Qualquer pessoa tem conhecimento da história da Segunda Guerra Mundial, da morte de Hitler e da queda do 3º Reich. Ora, se Tarantino apresenta uma alternativa histórica que é desconhecida dos espectadores, estes não terão conhecimento das situações que dela poderão advir, mantendo sempre o suspense. Aliás, desde o início de *Inglourious Basterds* que, os espectadores acompanham o filme contactando com elementos a que não estavam habituados. Desde logo, o segundo capítulo do filme apresenta um grupo de soldados judeus americanos, os Bastardos, em que o seu objectivo é matar soldados alemães. Prontamente, há uma quebra nos factos históricos, e essa quebra traduz-se numa volta de 180 graus, habituados nós que estávamos a ver unicamente situações ilustrativas do regime Nazi, em que judeus eram feitos prisioneiros e mortos pelos soldados alemães e nunca o contrário.

Em todo o caso, a modelação desta viragem na história da guerra, organizada numa divisão estrutural da narrativa em cinco capítulos, tem objectivamente a intensão de contar os dois grandes temas do filme, que permitem que isso aconteça: soldados judeus que matam soldados alemães, e a vingança de Shosanna. Como podemos verificar, o capítulo 1 e o capítulo 3, dizem respeito a Shosanna, enquanto o capítulo 2 e o capítulo 4, dizem respeito aos Bastardos. O capítulo 1 e o capítulo 2, servem para apresentar a história e as motivações de Shosanna e dos Bastardos, respectivamente. O capítulo 3 serve para Shosanna preparar a sua vingança, e o capítulo 4, para os Bastardos conseguirem maneira de se infiltrarem na estreia do filme. Podemos ver que as intenções de Shosanna e dos Bastardos se regem pela mesma finalidade: matar alemães. Portanto, o capítulo 5, serve para que ambas as histórias se cruzem nas suas completas afinidades, o que torna o final do filme ainda mais extraordinário.

Na criação das histórias que mudaram o rumo dos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, Quentin Tarantino, além de reinventar a história, acaba também por reinventar o género cinematográfico em que o filme se insere. Isto é, do mesmo modo que um dos seus autores de excelência, Sergio Leone reinventou o género *western*, com *Inglourious Basterds*, Tarantino parece ter reinventado o género *guerra*. E porquê? Desde logo, por causa da exposição dos eventos do filme, em que as situações de guerra pecam por escassas, ou não se assemelham fortemente com outras situações de guerra apresentadas por tantos filmes guerra feitos até então. E depois, pela exposição de como é feita a violência. Se *Inglourious Basterds* é um filme é violento? Isso é, não haja dúvida. Mas o seu doseamento é feito de forma tão ligada a cenas de humor, que a sua intensidade perde significativamente importância. Quando

acabamos de ver o filme, nunca consideraríamos *Inglourios Basterds* um filme de guerra, tendo em conta os momentos de humor, de divertimento, pelos quais nos fez passar. O que já tinha acontecido em *Pulp Fiction*, em que as cenas violentas eram tão temperadas de uma quantidade tal de humor, que a elevada violência exposta se suavizada consideravelmente.

Aqui reside mais um ponto importante da narrativa de *Inglourios Basterds*. Sendo ele um filme passado durante a Segunda Guerra Mundial, e tendo-nos sido apresentados os Bastardos, os quais tinham o intuito de matar soldados alemães e trazer os seus escalpes, a primeira ideia de que ficamos, é a de que o filme será apinhado de acção, tiros, de dezenas e dezenas de cenas de violência em que os Bastardos matam alemães, etc., o típico de um filme de guerra. Pelo contrário (mais uma vez permitindo à estrutura não cair em cliché), as cenas de acção aparecem apenas com alguma frequência, e o resto do tempo da narrativa, é ocupado por aquilo que Tarantino melhor sabe fazer, os diálogos.

Cumprindo mais uma vez com a sua tradição verbal, Tarantino, faz de *Inglourios Basterds*, um filme de guerra em que há mais predominância de diálogos do que de acção. E mais, tendo em consideração todo o filme, não é errado afirmar que nele, a acção está contida nas palavras, mais do que em qualquer outro elemento ou situação. A acção, por seu lado, atinge o seu ponto máximo (e a um nível mais elevado que os outros) apenas no final do filme. Mais uma vez, a comparação a *Pulp Fiction* pode ser feita: lá, também os diálogos eram prolongados indefinidamente, as situações de acção e violência ocorriam num ápice, que o regresso logo de seguida ao diálogo, quase não nos fazia reparar na sua existência. Deste modo, vem mostrar mais uma vez, o gosto que tem pelos diálogos cheios de complexidade, e o prazer que

encara ao opor a fala à acção. Os momentos chave das palavras sobrepõem-se sempre à acção. (Este é um filme em que Tarantino reinventa a história da Segunda Guerra Mundial, mas o que prevalece são as palavras, os diálogos das personagens. Num outro filme qualquer de guerra, o que se destacaria, seria a acção)

Aqui, Quentin Tarantino parece ter explorado as suas capacidades de argumentista ao máximo. Escreve diálogos muito longos (alguns considerados exagerados, o que não é o nosso caso), muito bem formulados e repletos da característica que de entre todas neste filme se fez notar mais, e que encaixou perfeitamente no argumento em questão: a tensão.

Quase todos os diálogos de *Inglourious Basterds* têm um momento de tensão. A tensão que era gerada noutros filmes de guerra através da acção, mortes, violência, aqui, é feita substancialmente pelas palavras, a começar logo nos primeiros instantes do filme. A primeira cena, é composta por um diálogo muito longo, que vai crescendo de intensidade à medida que a conversa avança entre o Coronel Hans Landa e Perrier LaPadite. Esta primeira cena é extraordinária pelo diálogo, pela tensão que provoca, e por todos os artificialismos em que envolve o espectador. Por ser o primeiro diálogo e, aliado ao impacto que provoca, esta é uma cena que vai marcar todo o filme.

No diálogo que estas duas personagens estabelecem, está em causa o rumor que Landa trás consigo (que na casa de LaPadite se escondia uma família judia), e é apenas pelas palavras que este vai tentar saber se é verdade ou não. Em todo o caso, Landa está convicto de que é verdade, e monta todo um jogo de palavras, para que LaPadite lhe confirme essa informação. Esse jogo verbal é tão perfeito que, cria um nível de tensão elevadíssimo na cena, ao ponto de não atingir somente LaPadite, que lhe confirma as suas suspeitas, mas também os espectadores, que por determinados

momentos se sentem como se eles próprios estivessem a ser inquiridos por Landa, tal não é o elevado grau psicológico que expõe. Aqui, a tensão é aumentada pelos planos em close-up que Tarantino vai fazendo da cara das duas personagens, e em que as expressões faciais dos intervenientes, principalmente a de LaPadite, de perfeita opressão e sofrimento, nos retiram o fôlego, assim como os silêncios que se estabelecem na parte final da conversa, que nos fazem pedir palavras que os quebrem, para podermos respirar (como já tinha acontecido em *Pulp Fiction*, quando Jules mantém uma grande discussão com Brett, antes de o matar).

É de referir ainda a artilosa forma como Tarantino construiu o diálogo para o momento de aumentar a tensão, com um jogo de palavras, em que Landa refere que o ódio que os humanos têm por ratos mas não por esquilos, é como o que ele tem pelos judeus, e não tem por outras raças - algo que não se consegue explicar. Tudo isto, para chegar ao ponto que já sabia como certo, a presença de judeus escondidos naquela casa.

Durante todo o filme, a sublimidade dos diálogos, deve-se sempre (quando está presente), ao Coronel Hans Landa. A sua figura em *Inglourious Basterds* é absolutamente fulcral, e o seu desempenho é grandioso, tornando o filme em algo completamente novo. Ou seja, Landa têm uma personalidade tão extraordinária, que permite instaurar num filme de guerra a característica de humor constante. Além de ser o “caçador de judeus”, tem a capacidade de ir de maléfico a cómico. É claro que os Bastardos são hilariantes (especialmente Aldo Raine), com certeza, mas nada que se compare à contribuição de Landa para esta narrativa.

Ao longo do filme, existem duas cenas de diálogos prolongados de grande impacto, repletos de picos de tensão e relaxamento, como aliás, em conjunto com a primeira cena, são a metáfora da tensão e do humor com que o filme é feito, e que aqui consideramos serem das mais relevantes: a cena em que Hans Landa se senta à mesa com Shosanna, já conhecida por Emmanuelle Mimieux, e a cena da taberna onde se dá o tiroteio.

Em relação ao primeiro diálogo, mantido entre Hans Landa e Emmanuelle Mimieux, a tensão é colocada em cena com a chegada de Landa à sala de um restaurante onde se encontravam, entre outros, Fredrick Zoller e Joseph Goebbles, que falavam sobre o facto da estreia do filme ser feita no cinema de Mimieux. Quando o Coronel Hans Landa entra na sala, e Mimieux o vê, a tensão aumenta de imediato em conjunto com o aumento da intensidade da música, e um close-up da cara de Mimieux, que mostra todo o seu medo. Dá-se um rapidíssimo *flashback* da fuga de Mimieux (Shosanna) no dia do massacre da sua família, para informar o espectador de que ela sabe quem Landa é. A tensão acaba de imediato, com a volta da conversa animada da mesa. Até que, todos se levantam para sair, mas o Coronel Hans Landa diz que quer ficar a falar um pouco com Mimieux e, enquanto Fredrick Zoller e Joseph Goebbles o questionam sobre o porquê dessa conversa, apenas ouvimos as suas vozes, e a única imagem que vemos, é novamente a cara de Mimieux filmada em close-up que, completamente aterrorizada, faz voltar a tensão à cena. Quando Mimieux e Landa ficam a sós, percebemos que Landa sabe quem ela é mas, apesar de tudo não o demonstra. Interrompidos por um empregado de mesa, Landa pede algo para comerem e, quando solicita uma bebida para Mimieux, a escolha é um copo de leite – o mesmo que ele tinha pedido para beber em casa do fazendeiro LaPadite, antes do massacre da

família. A conversa continua, com Landa a querer saber algo mais sobre o porquê de Mimieux ser dona de um cinema, e sobre a possibilidade de ser ela a projectar o filme da estreia. Quando acabam de comer, Landa oferece um cigarro a Mimieux, mas com a intencionalidade de lhe dizer que são cigarros alemães e não franceses, visto o ódio que ela sente pelo povo alemão. Apesar de tudo, neste diálogo, as palavras de Landa não são tão fortes e directas como no diálogo com LaPadite, aliás, o seu discurso é muito calmo, e agradável até. Mas a tensão, essa, continua incontornavelmente presente no rosto aterrorizado de Mimieux, a cada segundo que passa frente a frente com o assassino da sua família. No entanto, pelo facto de as palavras de Landa neste diálogo não possuírem directamente um carácter tenso, elas provocam tensão, pois apesar de simples, elas são altamente perspicazes, e figuram situações e sentimentos que, tanto para Mimieux, que amedrontada, quase se limita a ouvir Landa falar, como para o espectador (muito pela incapacidade de reacção de Mimieux, e por não saberem até que ponto Landa irá revelar que a conhece, e o que isso poderá causar). As palavras de Landa fazem com que se atinja o pico mais alto de tensão, quando diz *“I did have something else I want to ask you”*⁶⁸ (desde logo pensamos que Landa vai desmistificar o disfarce de Mimieux), fazendo o espectador ficar suspenso em alguns silêncios terríveis, que fazem lembrar a primeira cena do filme. Esta é a única altura da cena em que Landa assume uma postura completamente séria e apreensiva, elevando a tensão ao máximo mas, voltando de seguida a quebrar esse pico de tensão, dizendo *“But right now, for the life of me, I can’t remember what is it. Oh well, must not of been important”*⁶⁹. Fazendo com que Mimieux e o espectador saiam de todo aquele sufoco

⁶⁸ “Há outra coisa que eu te queria perguntar.”

⁶⁹ “Mas agora não me consigo lembrar. Por isso, não deve ser importante.”

em que a cena os tinha envolvido. A cena acaba logo de seguida, com a saída do Coronel Hans Landa.

Quanto à outra cena que aqui queremos referenciar, ela é talvez a metáfora mais evidente de todo o filme. É composta por longos diálogos, muito bem articulados, que provocam constantemente alternâncias entre picos de tensão e de relaxamento, a acção (tiroteio) é muito rápida, e onde o cinema faz parte dos temas de conversa.

A cena passa-se numa taberna, e começa com Bridget von Hammersmark sentada a uma mesa com soldados alemães, que comemoram o nascimento do filho de um deles, e jogam um jogo que tem como objectivo cada um adivinhar o nome escrito na carta que tem colada na testa. O ambiente é de puro divertimento, reforçado pela embriaguez de alguns deles. À taberna chegam dois Bastardos e Archie Hicox, que se fazem passar por oficiais alemães. Sentam-se numa mesa, para onde se desloca depois Bridget von Hammersmark, e todos conversam. Quando Hammersmark está para fornecer a informação essencial, é interrompida por um soldado alemão que lhe pede um autógrafo para o seu filho que acaba de nascer. Mas a sua embriaguez é tão grande que o leva a intrometer-se na conversa daquela mesa. Os supostos oficiais repreendem-no, até ao momento em que são interrompidos pelo Major Hellstrom (*"Might I inquire?"*⁷⁰) que se encontrava numa divisão ao lado. Neste momento a tensão está a instalar-se na taberna e aumenta quando Hellstrom se desloca até à mesa dos oficiais, dizendo que o sotaque de um deles (Hicox) é muito estranho, e perguntando-lhe de onde é. Neste momento, Hicox diz que é de uma pequena vila, recorrendo a um filme para ilustrar a sua mentira. O desenvolver desta situação,

⁷⁰ "Eu posso saber porquê?"

provoca risos em todos os presentes, voltando de novo um ambiente mais calmo à cena. Hellstrom acaba por se sentar na mesma mesa que os oficiais e, na tentativa de saber mais informações sobre eles, propõe jogarem ao jogo que os soldados estavam a jogar. Mais uma vez, uma nova referência ao cinema aparece, uma vez que o nome da carta que Hellstrom tentava adivinhar, referia-se a King Kong (referenciando o filme *King Kong*), e a de Hammersmark, mostrava o nome do realizador G. W. Pabst.

O jogo acaba com grande divertimento, e Hellstrom propõe jogar outro. Mas Hicox, refere que ele se está a intrometer, e volta de novo a tensão à cena, pois o discurso começa a ficar mais forte, reforçado pelo humor sarcástico de Hellstrom. Dá-se então o momento em que, Hicox pede três bebidas, levantando três dedos para o fazer, mas, a ordem pela qual usa os dedos para o fazer é errada, não se coadunando com a forma alemã. Este é o motivo para Hellstrom confirmar que todos não passam de impostores, e começa mais um diálogo intenso, em que os seus intervenientes apontam as suas armas entre si. Após este diálogo, em que as palavras das personagens nos elucidam sobre o final inevitável que aquela situação terá, dá-se um rápido tiroteio, em que apenas um soldado alemão e Hammersmark sobrevivem.

Esta cena, mostra perfeitamente todo o relevo que Tarantino confere aos seus diálogos em detrimento da acção. Os intervenientes não precisaram de recorrer à violência para se defrontarem, pois toda essa situação foi feita com o recurso aos diálogos. Uma leitura mais atenta do filme, e verificamos que toda a cena da taberna, absorvida pelos longos diálogos que alternavam entre tensão e relaxamento, tem a duração de cerca de 25 minutos, em que apenas 16 segundos - o tempo que decorreu entre a primeira e a última bala do tiroteio - se traduziu na acção física de toda a cena. Todo o diálogo estabelecido ao longo da cena, vai caracteristicamente encaminhado o

espectador para um final que parecia certo, e portanto, o rápido momento de acção, acontece tão depressa, dada a evidência de que era algo há muito anunciado. Mostrando deste modo, mais uma vez, todo o valor atribuído às palavras, e a sua capacidade de sobreposição à acção.

Após a ilustração destas cenas, que definem as situações apresentadas durante a totalidade do filme, respectivamente aos diálogos e à sua capacidade de criar ambientes de tensão e relaxamento, constantes ao longo da integridade de *Inglourious Basterds*, podemos naturalmente estabelecer uma grande ligação com *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*. Assim como nos seus dois primeiros filmes, também aqui, Quentin Tarantino não dispensa a utilização de diálogos demorados, bem escritos, e com uma fluidez incrível. Aliás, como vem já sendo sua característica, os diálogos assumem funções principais na narrativa do filme. Porém, se em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction* o diálogo mantinha funções de sustento da narrativa, em *Inglourious Basterds*, não só apresenta essa especificação, como serve também para dar um ambiente tenso ao longo de todo o filme (já que é um filme de guerra/aventura/drama), e por outro lado, aplica-lhe uma dose de humor, de acordo com as personagens mais excêntricas, que lhe permite pegar num filme de guerra e transformar a sua narrativa em algo completamente diferente. O que nos dois primeiros filmes, passava por estratégias de alterações temporais, que conferiam uma estrutura renovada do filme.

Em *Inglourious Basterds*, desde os diálogos mais ferozes do Coronel Hans Landa, até aos mais cómicos dos Bastardos, o filme passa de ambientes tensos para algo completamente divertido, transformando a maneira de contar a (nova) história sobre a Segunda Guerra Mundial de forma completamente humorística, como

podemos confirmar pela cena hilariante em que os Bastardos de fazem passar por italianos, e quando confrontados com Hans Landa, quase não conseguem soletrar os seus falsos nomes.

Como podemos ver, é no verbal que *Inglourios Basters* apresenta maior robustez, característica também verificada nos primeiros filmes de Tarantino. Neste caso, o realizador leva a característica verbal tão a sério que, tendo personagens de diferentes países a fazer parte da história, coloca-as a falar a sua língua de origem: alemão, francês, inglês e italiano, que logicamente provocam um impacto ainda maior nos diálogos e no filme consequentemente.

Portanto, como *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, *Inglourious Basterds* é um filme excepcional, porque dele fazem parte diálogos brilhantes. Não é tanto pela história que nos é contada, apesar de ser altamente renovadora, é muito mais pelas palavras que ouvimos constantemente. A sua presença é tão persistente, que os momentos de acção se conferem pelos diálogos. Quando se dá uma cena de acção de violência física, ela é sempre precedida de palavras, e a sua duração acontece um ápice, para de novo se ouvirem mais palavras e se estabelecer um novo diálogo. Mesmo nos silêncios que se fazem sentir, é à necessidade de palavras que eles apelam constantemente.

Inglourious Basterds é uma montanha russa de tensão e relaxamento, expressa nos diálogos, em que as estruturas narrativas se apresentam de forma a renovar os argumentos escritos por Tarantino, característica que adoptou com os seus dois primeiros filmes, e que continua a usar como arma mais forte para fazer o seu cinema.

Conclusão

A característica que permitiu Quentin Tarantino entrar nas grandes portas do mundo do cinema, acompanham ainda hoje o seu trabalho. Desde *Reservoir Dogs* até *Inglourious Basterds*, Tarantino não abdica de usar uma modelação da estrutura narrativa, seja por características meramente temporais, ou pela estrutura de apresentação das cenas, assim como não coloca de parte toda a verbalidade que confere a toda a sua obra uma particularidade exímia.

A capacidade de criar diálogos fabulosos, tornou-se rapidamente para Tarantino o ingrediente primário e prioritário dos seus filmes, e também para os espectadores que, a cada filme aguardam por mais uma grande obra, principalmente a nível de carácter verbal.

As funções que as palavras podem exercer quando bem aplicadas a diálogos perfeitamente estruturados, podem conferir grande qualidade narrativa ao filme. É o que se passa com *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction* e *Inglourious Basters*, que, em cada filme, os diálogos ocupam funções com particularidades distintas, mas que acabam por afunilar no mesmo objectivo: sustentar a estrutura narrativa.

Em *Reservoir Dogs*, os diálogos assumem duas funções essenciais. Primeiro, como o filme é temporalmente articulado, com grande recorrência a *flashbacks*, o objectivo dos diálogos é trabalhar como suporte da estrutura narrativa, fazendo avançar a acção e ligando as cenas que se sucedem. Em segundo, como o filme retrata um assalto a um joalharia, mas que nunca é visto por imagens, é função dos diálogos actuarem como agentes informadores, desvendando aos espectadores como é que todos os acontecimentos ocorreram.

Em *Pulp Fiction*, a função dos diálogos é ligeiramente diferente, porque a estrutura narrativa também o é. Como *Pulp Fiction* é estruturado por uma narrativa que conta três histórias diferentes, a principal função dos diálogos, é servir de conteúdo primordial das cenas, o seu recheio, e desse modo fazê-las evoluir, para que todas as histórias colidam entre si.

Já em *Inglourious Basterds*, em que Quentin Tarantino adota uma cronologia linear, além dos diálogos servirem como vectores rítmicos da narrativa, a sua função revela-se bastante rica na composição de cenas de tensão e de relaxamento constante ao longo de todo o filme, que lhe conferem uma atmosfera mais indicada a um filme de humor, do que propriamente um filme de guerra.

Também as estruturas narrativas criadas por Tarantino são muito importantes para o seu trabalho. O facto de criar argumentos que não apresentam uma estrutura narrativa ternária, com início meio e fim definidos, possibilitam o autor jogar com as características temporais e espaciais, e fazer de uma ideia completamente trivial, uma história incrivelmente boa, controlando sempre a apresentação das informações ao espectador.

No entanto, é nas palavras de Tarantino que se encontra o valor destes seus filmes. Não é apenas por desconstruir as narrativas ou por remodelar histórias altamente banais, mas sim, porque o jogo de palavras lho permitem. Nota-se uma constante vontade por parte das personagens de se imporem, através das palavras de dizem. Aliás, antes de qualquer confronto físico entre duas ou mais personagens, esse confronto é sempre feito, primeiro pelas palavras. Além do mais, nos diálogos que as personagens estabelecem, simples palavras são necessárias para gerar grandes cenas de tensão, e de um momento para o outro, transformá-las em cenas bastante

divertidas – capacidade que Tarantino tem, em conseguir alternar o terror com o cômico.

Por outro lado, é através do diálogo que Quentin Tarantino consegue sobrepor as palavras às acções, e é também característica recorrente do realizador, conceber grandes diálogos sempre com elementos pessoais, quer de vivências, quer de influências que outros realizadores exerceram sobre si.

É ainda curioso perceber que Tarantino gosta de colocar pessoas a falar à mesa. Coincidência ou não, estes três filmes, onde o carácter verbal é mais acentuado do que nos outros, todos começam um longo e brilhante diálogo entre as personagens sentadas a uma mesa. O que não é mais do que o momento em que escreve os seus argumentos, ou seja, o momento em que, sentado a uma mesa, escreve/coloca as personagens a dialogar.

Bibliografia

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques / MARIE, Michel – *Análisis del film*. Trad. Carlos Losilla. Barcelona: Paidós, 2002. ISBN 8475096204.

AUMONT, Jacques / MARIE, Michel – *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, [2003]. ISBN 8530807030.

BERGAN, Roland – *Guias Essenciais: Cinema*. Trad. Marlene Campos. Porto: Dorling Kindersley – Civilização, Editores, L.da. 2008. ISBN 9789895505821.

CARMONA, Ramón – *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra, 2000. ISBN 8437609631.

CARVALHO, José Gonçalo Herculano de – *Structuralism and post-structuralism Common Sense for the Future*. Coimbra: Inst. Ling. Lit. Port. Fac. Letras Univ. Coimbra, 1994.

CASCARDI, A. [et. al.] – *Retórica e comunicação*. Trad. Fernando Martinho. Porto: Asa, 1994. ISBN 9724112101.

CEGARRA, Michel [et. al.] – *Análise semiológica do texto fílmico*. Trad. Fernando Cabral Martins, Magda de Figueiredo. Lisboa: Arcádia, 1979.

CHION, Michel – *La voix au cinema*. Paris: Editions de l'Etoile, 1993. ISBN 2866420047.

COMPARATO, Doc – *Da criação ao guião: a arte de escrever para cinema e televisão*. Lisboa: Pergaminho, 1998. ISBN 9727111807.

FLORES, Teresa Mendes – *Cinema e experiência moderna*. Coimbra: Edições Minerva, 2007. ISBN 9727987982127.

GARDIES, André – *Le Récit Filmique*. Paris: Hachette Livre, 1993. ISBN 2010181492.

GEADA, Eduardo – *Os mundos do cinema: modelos dramáticos e narrativos no período clássico*. Lisboa: Editorial Notícias, 1998. 9724609553.

GERARD, Quinto – *Reservoir Dogs: La ley del silencio*. Barcelona: Dirigido, 2000. ISBN 8487270573

GRILO, João Mário – *A ordem no cinema: vozes e palavras de ordem no estabelecimento do cinema em Hollywood*. Lisboa: Relógio d'Água, D.L. 1997. ISBN 9727083420.

HAYWARD, Susan – *Key concepts in cinema studies*. London: Routledge, 1996. ISBN 0415107199.

LUCCHESI, Dante – *Sistema, mudança e linguagem: um percurso da linguística neste século*. Lisboa: Edições Colibri, 1998. ISBN 9727720145.

MARQUES, José Vieira – *Cinema independente mundial: conversas com realizadores*. Figueira da Foz: Associação do Festival Internacional de Cinema, 1998.

MARTIN, Marcel – *A linguagem cinematográfica*. Trad. Lauro António, Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro 2005. ISBN 972576384X.

METZ, Christian – *O significante imaginário: Psicanálise e Cinema*. Trad. António Durão. Lisboa: Livros Horizonte, imp. 1980.

PARENT-ALTIER, Dominique – *O argumento cinematográfico*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2009. ISBN 9789898285065.

PENAFRIA, Manuela – *Análise de filmes - conceitos e metodologia(s)*, VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009.

RAMIRES, Ramiro – *O argumento cinematográfico*. [S.l. : s.n.], imp. 1981 (Coimbra: Gráf. de Coimbra).

REIS, Carlos / LOPES, Ana Cristina M. – *Dicionário de narratologia*. Coimbra: Almedina, 1994. ISBN 972400774X.

REUTER, Yves – *L'analyse du récit*. Paris: Aubin Imprimeur, 1997. ISBN 2100035320.

RIMBAU, Esteve – *Pulp Fiction*. Barcelona: Libros dirigido, D.L. 1998. ISBN 8487270484

SAUSSURE, Ferdinand – *Curso de Linguística geral*. Trad. José Victor Adragão. Lisboa: Dom Quixote, 1999. ISBN 972200056X.

SEGER, Linda – *Como triunfar como argumentista: um livro de exercícios sobre criatividade*. Trad. Carlos Simões, Marlene Araújo. Avanca: Cine-Clube, cop. 2008. ISBN 9789729973338.

SOARES, Sérgio J. Puccini – *Cães de Aluguel: Análise de um roteiro de Quentin Tarantino*. Dissertação de mestrado - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

SOBRAL, Filomena Antunes – *Escrever para cinema: etapas da criação de um argumento*. Penafiel: Editorial Novembro, 2008. ISBN 9789898136206.

SOUSA, Ernesto – *Argumento cinematográfico: como se escreve um filme*. Lisboa: [s.n., 19--?].

TUDOR, Andrew – *Teorias do Cinema*. Trad. Dulce Salvato de Meneses. Lisboa: Edições 70, 2009. ISBN 9789724414881.

VIVEIROS, Paulo – *A imagem do cinema: história, teoria e estética*. Lisboa: Universitárias Lusófonas, 2003. ISBN 9728296932.

WOODS, Paul A. – *Quentin Tarantino: the film geek files*. London: Plexus Publishing Limited, 2005. ISBN 0859653641.

Referências electrónicas

Chaieurs du Cinema - *Entretien avec Quentin Tarantino*. [Consult. em Junho de 2011]. Disponível em <<http://www.cahiersducinema.com/Entretien-avec-Quentin-Tarantino.html>>

Directessays - *Crime Comitted in the Film Pulp Fiction*. [Consult. em Abril de 2011]. Disponível em <<http://www.directessays.com/viewpaper/32343.html>>

Google books - *Raised by wolves: the turbulent art and times of Quentin Tarantino*. [Consult. em Julho de 2011]. Disponível em

<http://books.google.com/books?id=Ptxt2IMNnPUC&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>

Google books - *Quentin Tarantino: interviews*. [Consult. em Agosto de 2011]. Disponível em <http://books.google.com/books?id=c5SdiFJmswcC&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad#v=onepage&q&f=false>.

The Internet Movie Database. [Consult. em Setembro de 2011]. Disponível em <<http://www.imdb.com/>>.

The Internet Movie Script Database. [Consult. em Setembro de 2011]. Disponível em <<http://www.imsdb.com/>>

The Quentin Tarantino Archives. [Consult. em Abril de 2011]. Disponível em <<http://www.tarantino.info/>>

Anexos

41.

MR. BROWN

“Like a Virgin” sobre uma rapariga que se envolve com um rapaz que tem um pénis grande.
Toda a música é uma metáfora para pénis grandes.

44.

ALGUÉM (Fora de campo)

Aguenta-te, amigo.

Alguém pára de gritar, o tempo suficiente para dizer:

ALGUÉM (Fora de campo)

Desculpa. Eu não acredito
que ela me matou.
Quem é que poderia imaginar isso.

45.

MR. PINK

--Não me digas o teu nome, eu não o quero saber. E com toda a certeza, também não te vou dizer o meu.

46.

MR. BLONDE

Eu não te vou enganar. Não me interessa o que tu sabes ou não sabes.
Apesar disso, vou torturar-te na mesma. Não para obter informações, mas porque acho divertido torturar um polícia. Não existe nada que possas fazer ou dizer. Apenas rezar para morrer.

57.

JULES

(para Brett)

Desculpa. Interrompi a tua concentração? Eu não queria fazer isso. Por favor, continua. Penso que estavas a dizer algo sobre “melhores intenções”.

Brett não consegue falar.

JULES

Que se passa? Ah, já tinhas acabado. Bem, deixa-me retorquir. Podes-me descrever como é que se parece Marsellus Wallace?

Brett continua sem conseguir falar.

Jules DERRUBA VIOLENTAMENTE a mesa, removendo a única barreira entre ele e Brett. Brett está agora sentado numa cadeira solitária antes de Jules, como um prisioneiro político em frente do interrogador.

JULES

De que país és?

BRETT

(petrificado)

O quê?

JULES

" O quê " não é país, que eu saiba! Falam inglês em "O quê"?

BRETT

(perto de um ataque cardíaco)

O quê?

JULES

Inglês, desgraçado, sabes falar?

BRETT

Sim.

JULES

Então, entendes o que estou a dizer?

BRETT

Sim.

JULES

Então, descreve como é que Marsellus Wallace se parece!

BRETT

(com medo)

O quê?

Jules pega na sua .45 e aponta-a à cara de Brett.

JULES

Diz "O quê" outra vez! Vá lá, diz "O quê" outra vez! Atreve-te, desgraçado, a dizer "O quê" mais uma vez.

Brett acalma-se.

JULES

Agora, descreve-me como é que Marsellus Wallace se parece!

Brett faz o seu melhor.

BRETT

Ele é... ele é... preto –

JULES

– continua!

BRETT

...e ele é... ele é... careca –

JULES

– ele parece uma vadia?!

BRETT

(sem pensar)

O quê?

Jules olha para Vincent, Vincent sorri, Jules vira os olhos e DISPARA no ombro de Brett.

Brett GRITA, AGITANDO-SE na cadeira.

JULES

Ele parece uma vadia?!

BRETT

(em agonia)

Não.

JULES

Então porque é que o tentaste enganar como uma vadia?!

BRETT

(em espasmo)

Não tentei.

Agora em voz mais baixa.

JULES

Tentaste sim, Brett. Tentaste enganá-lo. Tu lêes a Bíblia, Brett?

BRETT

(em espasmo)

Sim.

JULES

Há uma passagem que eu memorizei, e parece-me apropriada para esta situação: Ezequiel 25:17. “O caminho do homem justo é rodeado por todos os lados, pelas iniquidades dos egoístas e pela tirania dos maus. Abençoado seja aquele que, em nome da caridade e da boa vontade, guia os fracos através do vale das trevas, pois ele é verdadeiramente o guardião de seu irmão, e encontra as crianças perdidas. E eu derrubarei com grande vingança e raiva furiosa, aqueles que tentam envenenar e destruir os Meus irmãos. E saberás que o Meu nome é Senhor, quando a Minha vingança cair sobre ti.”

Os dois homens descarregam ao mesmo tempo as suas armas sobre Brett.

59.

Há uma passagem que tenho memorizada. Ezequiel 25:17. “O caminho do homem justo é rodeado por todos os lados, pelas iniquidades dos egoístas e pela tirania dos maus. Abençoado seja aquele que, em nome da caridade e da boa vontade, guia os fracos através do vale das trevas, pois ele é verdadeiramente o guardião de seu irmão, e encontra as crianças perdidas. E eu derrubarei com grande vingança e raiva furiosa, aqueles que tentam envenenar e destruir os meus irmãos. E saberás que sou o Senhor, quando a minha vingança cair sobre ti.”

Eu tinha dito isto durante anos. E se nunca ouviste, significa que ias morrer. Eu nunca me questioneei sobre o seu significado. Apenas pensei que era algo frio para dizer a um desgraçado antes de o matar. Mas eu vi algo esta manhã que me fez pensar duas vezes. Agora, eu estou a pensar que isto pode querer dizer que tu és o mau. E eu o homem justo. E aqui o Sr. .45 é o pastor que me protegê do vale das trevas. Ou tu podes ser o homem justo, eu o pastor, e ele o mundo mau e egoísta. Eu gostaria disso.

Mas essa não é a verdade. A verdade é que tu és o fraco. E eu sou a tirania dos homens maus. Mas eu tento. Eu tento arduamente ser o pastor.

66.

MIA

Não odeias isso?

VINCENT

O quê?

MIA

Silêncios desconfortáveis. Porque é que sentimos que é necessário falar sobre futilidades para nos sentirmos confortáveis?