



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO
MARIA FERNANDA SEIXAS DIAS RA 2026414-2

NARRATIVAS DIFERENCIADAS

NOVAS DEFINIÇÕES DAS NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS E O CINEMA

QUEBRA-CABEÇA DE *PULP FICTION* – *TEMPO DE VIOLÊNCIA*

Brasília, junho de 2006

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM JORNALISMO

MARIA FERNANDA SEIXAS DIAS

NARRATIVAS DIFERENCIADAS

NOVAS DEFINIÇÕES DAS NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS E O CINEMA

QUEBRA-CABEÇA DE *PULP FICTION* – *TEMPO DE VIOLÊNCIA*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário de Brasília como requisito parcial para a conclusão do Curso de Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo.

Orientador: Prof MSc Paulo Paniago

Brasília, junho de 2006

MARIA FERNANDA SEIXAS DIAS

NARRATIVAS DIFERENCIADAS

NOVAS DEFINIÇÕES DAS NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS E O CINEMA

QUEBRA-CABEÇA DE *PULP FICTION* – *TEMPO DE VIOLÊNCIA*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário de Brasília como requisito parcial para a conclusão do Curso de Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo.

Orientador: Prof MSc Paulo Paniago

Aprovado junho de 2006.

BANCA EXAMINADORA

Orientador Professor Mestre Paulo Paniago

Professor Mestre Marco Antônio Ramos Vieira

Professora Máira Carvalho

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, amigos de faculdade e professores, pelo apoio e incentivos constantes. Agradeço ao meu orientador, responsável pelo bom andamento do trabalho e paciente com todas as falhas e problemas do decorrer do semestre. Obrigada por acreditar no projeto e pela amabilidade durante as orientações. Ao meu noivo Otto Valle pela enorme colaboração não só nas muitas correções que realizou, mas por compartilhar idéias e críticas. Ao meu filho, que agüentou muitos momentos de estresse, ansiedade e, acima de tudo, foi o meu maior incentivo para a conclusão do curso.

“Estão matando o tempo. No cinema como em
qualquer lugar.”

Jean-Claude Carrière

RESUMO

No âmbito das narrativas cinematográficas, pode-se verificar muitas confusões sintagmáticas quanto ao uso de conceitos como a linearidade e até mesmo a própria narratividade. A dependência criada para ambos os termos é desmistificada a fim de colaborar com o sucesso não só da análise filmica aqui realizada, mas das demais que serão efetivadas futuramente. As narrativas que buscam diferenciar-se do padrão linear são aqui debatidas e estudadas, e o filme *Pulp fiction – Tempo de violência*, de Quentin Tarantino, é analisado a partir destas considerações.

Palavras-chave:

Cinema; Narrativa; Linearidade

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. METODOLOGIA.....	10
3. REVISÃO DE LITERATURA.....	11
3.1. A premissa da narrativa e da linearidade.....	11
3.1.1. Conceitos.....	13
3.2. Narrativas cinematográficas.....	15
3.3. Narrativas diferenciadas.....	18
3.3.1. Narrativas diferenciadas no cinema.....	19
3.3.2. Breve introdução à história do cinema.....	19
4. ANÁLISE DE <i>PULP FICTION</i> – <i>TEMPO DE VIOLÊNCIA</i>	17
4.1.Narrativa quebra-cabeça de <i>Pulp fiction</i>	25
CONCLUSÃO	32
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	33

I - Introdução

Este projeto de conclusão de curso foi motivado pelo desejo de realizar uma análise filmica do longa metragem *Pulp fiction – Tempo de violência*, dirigido pelo cineasta norte-americano Quentin Tarantino. Tal escolha se deu não só por *Pulp Fiction* figurar como um dos maiores filmes de todos os tempos, mas também por ter se tornado um marco da estética da desconstrução.

Para a execução desta análise filmica e para garantir que seja bem sucedida, diversos fatores foram levados em consideração. Quando se fala do cinema-arte, a subjetividade de quem analisa e a compreensão do leitor devem estar embasados em conceitos, teorias e experiências para uma contextualização abrangente, inteligível e palatável.

Ao estudar as possibilidades de direcionamento para a análise de *Pulp Fiction*, surgiu imediato interesse na narrativa alinear deste filme e, consigo, tal interesse também trouxe um problema: a falta de estudos específicos sobre esses tipos de construções. As próprias análises já realizadas sobre a obra em questão faziam poucas referências à estrutura peculiar desta narrativa, atendo-se mais ao conteúdo do roteiro do que em sua própria montagem.

Além da escassez de estudos, os poucos encontrados foram aqui considerados insuficientes ou inapropriados, por uma série de fatores que serão expostos no desenvolvimento do projeto.

Com essa preocupação, este trabalho focará os estudos da narrativa não-linear pós-moderna dentro da experiência cinematográfica, em busca da criação de conceitos que expressem os diversos tipos de montagens lineares existentes.

Após uma pesquisa geral, apenas um tipo de narrativa alinear foi focado (mais particularmente o que se encaixa no perfil de *Pulp fiction*) e assim analisado para a busca de uma padronização de critérios, problemas e soluções deste tipo escolhido de narrativa.

Para complementar o estudo e concretizar seu objetivo inicial, uma breve análise estrutural da narrativa de *Pulp fiction* será realizada.

No primeiro capítulo, busca-se derrubar a antiga premissa de que narrativa pressupõe linearidade. Para chegar-se a tal conclusão, será demonstrado como a não-

linearidade é mais presente na narrativa do que se imagina. Serão também expostos os significados de ambos os termos (narrativa e linearidade) segundo a visão de diversos estudiosos, para facilitar a compreensão do trabalho.

No capítulo seguinte, tais conceitos serão aplicados ao cinema, onde a ausência de linearidade torna-se ainda mais óbvia. Além de exemplos que ilustrem tais conclusões, as definições estudadas serão discutidas e outras novas serão expostas e sugeridas. Para situar tal narrativa no cinema, uma breve passagem sobre a história recente dos movimentos artísticos que o influenciaram também será discutida, focando especialmente o pós-modernismo.

Finalmente, no terceiro e último capítulo, o filme *Pulp fiction* entrará em cena e será apresentado e analisado, com a intenção de melhor entender as narrativas diferenciadas da sétima arte.

Com base nas teorias do cinema, da estética e da análise de discurso, este trabalho visa contribuir para os estudos cinematográficos e para a compreensão das novas narrativas fílmicas.

2 - Metodologia

Para a realização deste trabalho de conclusão de curso, o método será baseado na análise do discurso, teorias do cinema, da estética e usará referências da semiótica visual.

Como instrumento, o objeto de estudo foi o filme do cineasta norte-americano Quentin Tarantino, *Pulp fiction - Tempo de violência* (EUA/1994), que teve sua construção narrativa pesquisada e apreciada por uma análise de discurso.

Para isso, durante a análise de conteúdo, algumas questões foram levantadas para o estudo do filme, como seu tempo de duração, quantidade de fragmentações, quantidade de cenas, qual o tempo fictício em que se passa o filme (exemplo: se o filme se passa em cinco dias ou um ano), quantidade de histórias centrais e paralelas, e a ordem cronológica da apresentação dos fragmentos temporais. Para o melhor embasamento teórico, o trabalho fará uso de bibliografia, que vai da história do cinema, passa por teorias e técnicas de construção de roteiros, às teorias de análise estética. Para pesquisa mais completa, o uso do roteiro escrito do filme escolhido será indispensável.

A revisão das críticas cinematográficas de *Pulp fiction* também será importante como dispositivo de interpretação. Outros filmes também servirão como material de estudos a fim de aumentar o número de referências das narrativas diferenciadas.

3 - Revisão de literatura

3.1 – A premissa da narrativa e da linearidade

Uma estória deve ser narrada de forma linear para se fazer inteiramente compreensível. A linearidade, por sua vez, exige o cumprimento perfeito do curso cronológico do passado, presente e futuro. Logo, a narrativa deve seguir corretamente o fluxo temporal para existir. Certo?

Durante séculos, muitos contadores de estórias – fossem eles literatos, músicos, pintores ou até mesmo cineastas – partiam do pressuposto de que a estrutura da narrativa necessitava, impreterivelmente, seguir a ordem cronológica dos acontecimentos para se fazer acessível. O entendimento de “início, meio e fim” só parecia possível quando a linearidade estava presente. Este tempo, conhecido como tempo cronológico, transcorre na ordem natural dos fatos do enredo, isto é, do começo para o final e estava, portanto, intimamente ligado ao enredo linear (Gancho, input Parente, 1991, p. 21).

Seja por respeito às “regras”, pela busca de maior clareza da narrativa, ou até mesmo pela facilidade natural da construção de um enredo que obedecesse ao tempo cronológico, tais contadores de estórias, por mais que evitassem quebrar o fluxo temporal dos acontecimentos, vez ou outra, utilizavam recursos que lhe permitiam tal experimentação. Foi assim que, aos poucos, as quebras bruscas de linearidade foram se tornando alternativas criativas para a construção de um texto, e enriquecimento do mesmo.

Num romance tradicional, em que as regras do tempo são escrupulosamente respeitadas, o jogo parece mais simples e de certa forma mais fácil. O autor tem simplesmente que escrever “vinte anos depois” ou “uma cena da infância subitamente lhe ocorreu” para que os prestativos leitores vão para frente ou para trás, ziguezagueiem, ou aceitem um diálogo excessivamente longo sem o perceber – em outras palavras, para novamente esquecerem o tempo principal, que os cronometristas dizem ser imutável e comum a todos, e que neste caso é o tempo necessário para ler. (Carrière, 2006, p. 102)

Apesar da ordem cronológica ser o recurso temporal mais utilizado e aceito por alguns, o enredo conhecido como não-linear – que obedece ao tempo psicológico – foi gradativamente utilizado e experimentado pela literatura, de diferentes formas. Jogar com o tempo se tornou um desafio para arte, “uma tentativa de controlar a morosidade do ato de escrever, das palavras que se arrastam pela página, teimando em se demorar aquém do pensamento... ou voando em disparada” (Carrière, 2006, p. 100).

Também temos o tempo literário, que aparece em diversos tamanhos e formas, com idas e vindas, horas longas e curtas, cenas (em Dostoievski, por exemplo) com diálogos longos demais para o tempo a elas destinado pelo autor, com atalhos, truques, *flashbacks*, longas pausas introspectivas, com todo os deslocamentos imagináveis, pois as palavras são mais ágeis e mais ardilosas que as imagens. Em alguns escritos poéticos vemos até o temporetroceder com uma espécie de elegância, como que subjugado, paralisado por uma ilusão, por uma embriaguez irresistível. (Carrière, 2006, p. 100)

Para citar alguns casos, tem-se no século XVI inovações narratológicas efetivadas pelo dramaturgo William Shakespeare, que já experimentava jogos temporais em suas peças. Em *A tempestade*, por exemplo, tem-se uma narrativa que simplesmente ignora a cronologia, vendo-se livre do tempo e do espaço, “como se a ação propriamente dita, que na verdade é muito simples, tivesse terminado antes mesmo de começar... para realçar aos olhos a impressão de distanciamento das coisas, de irreabilidade que caracteriza toda a peça” (Carrière, 2006, p. 101).

Dois séculos depois, o escritor irlandês Laurence Sterne se revelou como um dos grandes experimentadores, na literatura, da fragmentação da estrutura cronológica linear da narrativa. Tais tentativas de Sterne, apesar de criticadas por muitos literatos da época, agradaram o público londrino e comprovaram que a estrutura do enredo – que implica introdução, complicação, clímax e desfecho (Gancho, 1991, p. 10) – independe do tempo cronológico. A desestruturação da linearidade temporal e espacial de uma estória não trazia prejuízos em termos de desenvolvimento e até mesmo de entendimento por parte de quem a consome. O uso do tempo psicológico deu novo ritmo à narrativa e nova motivação para literatos dispostos a ousar.

Por um lado, não podemos confundir o acontecimento da narrativa com sua realização espaço-temporal (=momento presente). Por outro, não podemos fazer com que o tempo da narrativa (=duração) derive de outro tempo cronológico formado por uma sucessão de instantes ou de momentos presentes, ou até mesmo

por uma totalidade temporal que resultaria de uma síntese. O acontecimento da narrativa não-verídica é o próprio encontro... Na narrativa verídica, o acontecimento é o reconhecimento, reconhecimento do mesmo como quando se diz "aquele lá é ele". O reconhecimento consiste em percorrer os acontecimentos do exterior, no sentido longitudinal. O encontro não, ele é essencialmente vertical, ele remonta o acontecimento do interior... (Parente, 2000, p. 40)

3.1.1 - Conceitos

Como se pode perceber acima, os conceitos de linearidade e narrativa se confundem. Por mais distintos que sejam ambos entrelaçam-se durante análises estruturais de narrativas e complementam-se para a formulação destas, perdendo as significações individuais para dar espaço a uma mais abrangente. Para compreender essa confusão sintagmática, basta entender as verdadeiras significações dos termos, e avaliar o uso destes.

Dentre os estudiosos da narratologia, os conceitos do termo "narrativa" divergem em alguns aspectos, mas em suma, encontram-se no resultado final. Segundo Milton José Pinto, da escola de comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, o conceito de narrativa corresponde a "um sistema conotativo transfrásico, uma mitologia, entre as diversas que podem misturar para formar um discurso" (Pinto, 1972, p.13). Na concepção do semioticista Roland Barthes, "é uma simples acumulação de acontecimentos, caso em que só se pode falar referindo-se à arte", (Barthes, 1972, p. 20) como é o caso desse estudo. Já para o doutor em cinema pela Universidade de Paris VIII, André Parente, "a narrativa não é um enunciado de fato que representa um estado de coisas, mas um enunciável", uma história contada. Dentro das descrições encontradas, a do crítico literário Maurice Blanchot é a que melhor parece definir o termo:

A narrativa é um movimento em direção a um ponto, não apenas desconhecido, ignorado, estranho, mas tal que parece não ter, antecipadamente e fora desse movimento, qualquer espécie de realidade, e tão imperioso, no entanto, que é somente dele que a narrativa tira seu encanto, de tal modo que ela não pode sequer "começar" antes de o ter atingido. (Blanchot, 1987, p. 19)

Já a linearidade, para um simples entendimento, consiste naquilo que segue o padrão de uma linha. Que vai de ponta a ponta, passando cronologicamente por todas as etapas deste fio. Algo que obedece ao fluxo natural linear, que implica um começo-meio-fim que obedece à ordem do passado, do presente e do futuro.

Quando tais conceitos são aplicados, a narrativa, para leigos e até mesmo literatos, assume papel no qual se pressupõe linearidade. “Já se assinalou que por sua própria estrutura, a narrativa instituiu uma confusão entre a consecução e a consequência, o tempo e a lógica. É esta ambigüidade que forma o problema central da sintaxe narrativa uma lógica intemporal?” (Barthes, 1972, p. 36).

André Parente avalia que para a narrativa ser comunicada, o destinatário deve ler os enunciados e ver as imagens de forma que possa anuir, por meio destes, ao acontecimento, ao movimento de pensamentos na consciência do doador (Parente, 1994, p. 36). Se assim é, segundo Parente, para que um enunciado seja narrativo, ele deve se fazer entender. Logo, pode-se afirmar que a linearidade desvencilha-se da narrativa?

Para ponderar a resposta dessa indagação, existe o conceito do texto não-narrativo. Também conhecido como não-linear (daí a confusão de conceitos acima citada), este é tido como aquele que não obedece à ordem cronológica dos acontecimentos. Nele, a narração não segue uma linha correta do espaço-temporal.

Partindo do óbvio, como chamar uma narrativa, por mais que diferenciada, de não-narrativa?

Consideramos que a oposição narrativo/não-narrativo é um falso problema, ou ao menos a maneira como foi colocada. O fílmico não se opõe ao narrativo, ao contrário, eles são quase sempre consubstanciais. Mas nem o fílmico nem o narrativo são consequências de operações lingüísticas (Parente, 1994, p. 43).

Parente define ainda, outras “vertentes” da narrativa: as verídicas e as não verídicas. “A narrativa verídica é aquela que coloca aquilo que cria como tendo sido, em certo momento, presente. Na outra narrativa, o que é criado não pertence a nenhum momento presente, ao contrário, ela ‘destrói’ o presente em que parece se introduzir” (Parente, 1994, p. 40).

Se assim for, a linearidade perde a relação de dependência com a definição aqui estudada da narrativa. Ela pode se fazer presente, mas sua ausência não a anula.

O termo “disnarrativo”, lançado por Alain Robbe-Grillet em um artigo para o jornal francês *Le Monde*, em 1975, ainda é insuficiente. Neste artigo, tal conceito servia como uma contestação da narrativa em si (Parente, 1994, p. 131). O disnarrativo tem por finalidade quebrar não a ilusão da narrativa, mas a ilusão da narrativa como modelo de

verdade, ou seja, sua lógica casual (uma seqüência casual de acontecimentos: um após o outro), sua referencialidade (a narrativa como reprodução ou relação do que acontece ou do que aconteceu) e sua transparência (ela não reproduz, mas representa ou reporta o que aconteceu) (Parente, 1994, p. 131). É este o foco do trabalho. No entanto, a partir do momento que a nomenclatura de tal conceito vai contra o que ele é por si só, volta-se ao mesmo problema do termo “não-narrativo”. O prefixo “dis” já anula a totalidade e integridade da narrativa.

Assim, um dos objetivos deste trabalho é encontrar um conceito (ou até mesmo criar) que sugira uma narrativa correta e completa, porém não-linear.

3.2 – Narrativas cinematográficas

No âmbito do cinema, devido a uma provável restrição em termos de teorias, dado o pouco tempo de estudo sobre esse tipo específico de narrativa, (o cinema surgiu em 1895), as confusões são muitas e ainda maiores que as da literatura, tendo em vista que, por estar aliado diretamente à imagem, o cinema ganha mais espaço para ousar em termos de narratologia.

Os conflitos dos conceitos “linearidade” e “narrativa” cinematográfica são basicamente os mesmos. Volta-se à questão da premissa sugerida no início deste estudo, que relembra a idéia das rédeas da linearidade sobre a narrativa.

Por mais que existam aqueles que considerem as narrativas cinematográficas com espaço temporal fragmentado como “não-narrativas”, como encarar essa fragmentação – que vai contra a linearidade – se ela está presente em quase todos os filmes? Não existiriam então filmes narrativos?

Quando o assunto é este e, se o conceito de linearidade for literalmente encarado, tem-se um impasse. Por mais que a maioria dos filmes siga de alguma forma um fluxo cronológico crescente de acontecimentos, eles não são necessariamente lineares.

Tendo *Sleep*, de Andy Warhol, como exemplo de filme literalmente linear, consegue-se entender o que seria a linearidade no cinema. Em *Sleep*, o diretor surge com a proposta de filmar, ininterruptamente, uma pessoa dormindo, por cinco horas. Sem cortes, sem pausas e com câmera fixa e imóvel.

A partir do momento em que um filme, por meio de cortes que levam a diferentes cenas que acontecem em espaços distintos, é realizado, presume-se que a linearidade foi interrompida.

Em *Fale com ela*, de Pedro Almodóvar, por exemplo, durante a cena em que a toureira Lydia (interpretada pela atriz Rosario Flores) está na arena e é brutalmente atingida pelo touro, tem-se um corte para a cena de seu namorado Marco (interpretado por Dário Grandinetti) na arquibancada, onde assiste e reage ao acidente que acaba de acontecer. Entende-se que ambas as cenas (o touro ao atingir a personagem e o namorado que presencia o exato momento do acidente e reage com espanto) acontecem exatamente ao mesmo tempo. Sutilmente, no momento em que faz-se o corte para a cena do homem, acontece a quebra espacial (que é nítida), e a quebra temporal, quase imperceptível, pois como as cenas se dão no mesmo espaço de tempo. A segunda cena, quando transmitida, já está no passado. São diferentes visões do mesmo momento. Mesmo sem nenhuma alusão a percepções do passado ou do futuro, as cenas exploram um mesmo ambiente temporal. Como então conceber linearidade na qual um mesmo tempo acontece duas vezes? Tem-se então uma não-linearidade muitas vezes ignorada. Cenas simultâneas são comuns nos filmes considerados “narrativos” e “lineares”.

Outro exemplo se dá durante *Traidos pelo desejo*, de Neil Jordan. Neste filme, no qual se tem uma aparente narrativa tradicional e linear, pode-se reconhecer outra das formas mais simples da quebra de linearidade: a do avanço no tempo. A estória se inicia quando quatro membros do Exército Republicano Irlandês (IRA) seqüestram um soldado americano, em solo Irlandês. Depois de todo o desenvolvimento da primeira parte da história, Fergus (Stephen Rea), um dos seqüestradores, resolve fugir para a Inglaterra. Da cena em que ele pede ajuda ao amigo para conseguir um navio que o leve a Londres, tem-se um corte para uma cena na qual ele trabalha como pedreiro em um prédio alto, onde o cenário ao fundo deixa claro para o espectador que Foster já está estabelecido em Londres. Não foi necessário explicar como ele chegou à cidade, como arrumou emprego, nem nada parecido. O avanço temporal quebrou a linearidade perfeita da narrativa, mas não anulou em momento algum a clareza da estória. Ninguém consideraria esse filme como não-linear, muito menos não-narrativo – por mais que ele quebre de alguma forma a linearidade e que este seja o aparente pré-requisito para se considerar um filme não-narrativo.

Tais quebras não são processos recentes. Desde o começo do século XX já existia a preocupação com o avanço (ou até mesmo regresso) cronológico. A idéia do “dia seguinte”, por exemplo, era considerada um problema de continuidade, pois no cinema os dias e noites não se movem na mesma seqüência regular da vida. “Mas dia seguinte? Como se faz isso? Filmando um calendário na parede e uma página caindo deste? A mãe de todos os clichês. Quem se atreveria, a não ser com intuito satírico?” (Carrière, 2006, p. 104).

Os cineastas queriam fugir do óbvio. Para isso experimentavam maneiras sutis de quebrar a linearidade e procuravam alternativas para fugir do lugar-comum. Em *Um cão andaluz*, gravado em 1928, o cinasta Luis Buñel usou da dupla exposição temporária (*fade in*) para acelerar o tempo. Carrière descreve a cena e transparece como foi sua experiência de expectador, chamando tal recurso de fanfarronice e curioso desequilíbrio:

Um personagem se aproxima de uma porta e move a mão em direção à maçaneta, No quadro seguinte, que se encadeia perfeitamente com o anterior, sua mão, em *closes* abre a porta. Entre esses dois quadros, que justamente sucedem um ao outro, Buñel inseriu um *fade in*. As duas imagens sucessivas se fundem uma na outra num curioso desequilíbrio – um feito acrobático, um floreio, uma fanfarronice, como que contrabandeando um misterioso pedaço de tempo para dentro de uma aparente continuidade. (Carrière, 2006, p. 106)

Apesar da quebra da linearidade com o recurso do *fade in*, em nenhum momento foi negado ao filme o atributo da narrativa.

Qual o critério usado então para julgar um filme como não-narrativo, uma vez que já se provou que diversos filmes não-lineares não se encaixam em tal conceito?

O que se pretende enfatizar neste trabalho é que as definições usadas são insuficientes ou incorretas, como julgou-se anteriormente o termo não-narrativo, e o disnarrativo (partindo do princípio de que a não-linearidade não extingue a presença da narrativa).

Aqui, apenas conseguiu-se encontrar lógica para o uso do termo não-linear. Porém, esta expressão perde força em muitos casos, uma vez que a grande maioria dos filmes não obedece ao fluxo linear perfeito (vide exemplo de *Fale com ela* e *Traídos pelo desejo*).

Ora, se todo filme é narrativo e não-linear, como denominar aqueles que fragmentam e reorganizam brutalmente o tempo e o espaço sem igualá-los aos demais?

3.3 - Narrativas diferenciadas

A fim de responder a questão levantada acima e com base nos estudos realizados para a execução deste trabalho, verificou-se necessária a criação de novos termos que conceitualizem tais filmes aqui julgados como narrativos e abruptamente não-lineares. Estes filmes deixam de ser encarados como não-narrativos para se encaixarem nas narrativas diferenciadas.

Dentro dos filmes que fazem a quebra brutal do espaço-temporal, existem, por exemplo, aqueles que desconstruem o tempo cronológico por meio de lembranças – *flashbacks* – que quebram o fluxo linear (muito presentes no cinema *noir*), ou por meio da imaginação de algum personagem (como no filme *Alto da Compadecida*, de Guel Arraes, quando o personagem Chicó – Senton Mello – inventa histórias sobre suas falsas proezas); aqueles que usam cenas do passado ou do futuro para explicar o presente (como no filme *Fabuloso destino de Amélie Poulain*, de Jean-Pierre Jeunet, no qual cada personagem é apresentado segundo experiências passadas e cenas que revelam gostos particulares); aqueles que seguem a ordem linear inversa, ou seja, estão de trás para frente (como o filme *Amnésia*, de Christopher Nolan); aqueles que fazem diferentes versões para uma mesma história (como *Corra, Lola, corra*, de Tom Tykwer ou *Amores brutos*, de Alejandro González); ou aqueles que simplesmente fragmentam e reorganizam o espaço temporal linear como um quebra-cabeças.

Todos são exemplos de narrativas diferenciadas, porém, é o último modelo citado, o que mais se difere do padrão clássico. Este trabalho então, devido a sua brevidade, se aterá apenas ao estudo deste caso, que aqui será batizado como cinema quebra-cabeça, parte das narrativas diferenciadas.

O termo também pode ser aplicado ao teatro, à música, à literatura e a qualquer outra forma de contar histórias e histórias. A literatura, por exemplo, também experimenta a narrativa quebra-cabeça. Como no livro *Jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, no qual o autor permite que, como num jogo de amarelinha, o leitor pule capítulos, ou até mesmo escolha livremente qual prefere ler primeiro, com a promessa de que a ordem não altera o entendimento final.

3.3.1 - Narrativas diferenciadas no cinema

Dentro da experiência do cinema, constata-se uma velocidade evolutiva incomparável em termos de tecnologia e construção de narrativas. O constante progresso da linguagem cinematográfica, além de rápido, é extremamente extenso, de forma que, por vezes, é difícil de acompanhar. O exemplo citado pelo cineasta Jean-Claude Carrière não podia ser melhor. Carrière discorre em um de seus textos sobre a época anterior ao aparecimento da televisão, quando prisioneiros recém-libertados, privados de filmes por pelo menos uma década, tinham dificuldades para entender o que se passava nas telas dos cinemas, tamanha evolução ocorrida nesses dez anos de trajetória (Carrière, 2006, p. 24).

Com tantas novidades no meio, não só os espectadores, mas também os próprios roteiristas tinham que se adaptar as novas demandas do mercado cinematográfico. Som, cor, cortes, jogos de luz, efeitos especiais. E as narrativas não ficaram para trás. Cada vez mais os roteiros se apresentavam mais densos e complexos. Para entender tal velocidade evolutiva, basta conhecer um pouco sobre a história do cinema.

3.3.2 – Breve introdução à história do cinema

Basicamente, o filme cinematográfico é uma série de imagens ou fotografias ordenadas que, passadas no tempo mínimo de dez imagens por segundo, com o auxílio do cinematógrafo, permitem ao sentido da visão a ilusão do movimento (Betton, 1984, p. 7). Porém, o cinema vai muito além de uma explicação técnica. A sétima das belas artes – como foi intitulado em 1895, pelos irmãos Lumière – é motivo de estudos e debates por todo o mundo e, em seus 110 anos de existência, sofreu uma série de transformações, evoluções e revoluções.

O francês Louis Lumière, inventor do cinematógrafo, e seu irmão Auguste Lumière, foram os responsáveis pela primeira representação pública, em 22 de março de 1895, em Paris, daquilo que – ironicamente considerado por eles como “uma curiosidade científica sem futuro comercial” –, viria a se tornar um dos maiores fenômenos do entretenimento da história. Ainda em 1895, o cinematógrafo já era sucesso de público na

França e, rapidamente, ultrapassou fronteiras, alcançando a Alemanha, a Inglaterra e os Estados Unidos (Betton, 1984, p. 8 - 10).

Os primeiros filmes eram apresentados na forma de reportagens, documentários, e filmagens de cenas íntimas e atuais, não comportando ainda argumentos nem encenações (Betton, 1984, p. 10). Georges Méliés, ainda que num estágio artesanal, rodou mais de 400 filmes, criando técnicas cinematográficas até hoje utilizadas. Em 1900, Charles Pathé funda em Vincennes a primeira produtora de filmes, monopolizando todo o cenário cinematográfico, de materiais para filmagens aos estúdios de gravação. Daí em diante, novos cineastas surgem inspirados nas empreitadas de Pathé, aprimoram as técnicas e popularizam a arte (Betton, 1984,p.10,11).

Aos poucos, o cinema ganha forma, parte do teatro filmado à moda dos cine-romances e cômicos (da escola cômica francesa). Neste espaço de tempo (1900 - 1913), o cinema já havia se difundido por diversos territórios, e ganhou força com o declínio do cinema francês durante a Primeira Guerra Mundial.

O pós-guerra (1919 - 1924) é marcado como o período do nascimento de “uma arte verdadeira”. É nesta fase que surge a crítica cinematográfica “da qual Louis Delluc pode ser considerado como o verdadeiro fundador – igualmente crítico e teórico do cinema” (Betton, 1984, p. 18). Foi ele um dos pioneiros na contextualização do cinema quando em 1911, “tentou integrar, num de seus ensaios, o cinema num sistema das artes” (Betton, 1984, p. 18). O cinema deixa então, às vistas da comunidade artística, de ser apenas um mero entretenimento para subir ao pódio do conceito de arte.

Mas esta arte depressa passa do estúdio artesanal ao da indústria, e Hollywood torna-se uma vasta fábrica de sonhos. Os dirigentes desta indústria fazem apelo para os artistas estrangeiros, nomeadamente da França, Alemanha e Suécia, em parte para lutar contra a concorrência europeia, em parte para revitalizar a sua própria produção (Betton, 1984, p. 22).

Daí em diante, as películas são influenciadas por diversos movimentos artísticos como o expressionismo e a vanguarda impressionista, que tiveram fortes influências nesta arte. Ainda que com avanços como as experimentações abstratas e já contando com grandes produções, o cinema ainda estava preso a certos padrões. Segundo Delluc, numa referência a esta fase, “a ordem do cinema é científica, matemática, precisa...” (Betton, 1984, p. 19).

Em 1920, cineastas começavam a desafiar formalidades e extinguir técnicas como dissoluções e *fade-in* em busca de novos artifícios que expressassem as quebras temporais. O cinema ficava cada vez mais imprevisível e moderno (Carrière, 2006, p. 106).

O próximo grande avanço do cinema foi a junção da imagem com o som. Com a chegada do cinema sonoro, em 1929, os filmes sofrem ainda mais progressos em termos de produção, narrativas e enredos, que se tornam mais densos e complexos.

A partir daí, as experimentações ganharam espaço. Em 1940, o recurso do *flashback* era vastamente utilizado. O tempo já era claramente negado, sendo possível voltar ao passado sem grandes receios com a preservação da narrativa ou do entendimento do público. Contrariando o que dizem os grandes filósofos, para o cinema “o rio passa duas vezes, sim” (Carrière, 2006, p. 112).

No filme *Trágico amanhecer*, de Marcel Carné, filmado em 1939, constata-se uma verdadeira ousadia em termos de narrativa cinematográfica. O ator Jean Gabin, estrela do filme, se mata na primeira cena. O desenrolar do filme é a trajetória desta personagem, antes de tal acontecimento. Mesmo vendo-o vivo novamente, a platéia não mais o encara da mesma forma, pois já sabe qual será seu desfecho (Carrière, 2006, p. 113). Alguns podem acreditar que tal recurso tira a graça do filme. Porém, o resultado efetivo é o contrário. Um filme que começa pela cena final pode atizar ainda mais a curiosidade do espectador.

Mesmo com tantas experimentações, é a partir de 1955 que “verifica-se uma reação contra as convenções tradicionais” (Betton, 1984, p. 99). A chegada do movimento pós-moderno é considerada uma das maiores revoluções da sétima arte. Se o modernismo serviu para romper limites e tirar a arte da estagnação, o pós-modernismo se aliou a avanços tecnológicos para a quebra de paradigmas e instauração da a-conceitualidade, ou seja, aquilo que não tem espaço para conceitualizações. O novo estilo artístico, cheio de influências da filosofia e da psicanálise, dissolveu valores tradicionais e ofereceu uma gama infinita de possibilidades a serem exploradas. A sensação de liberdade artística e desprendimento do clássico permitiram a transformação do novo cinema em um verdadeiro palco de experimentações. Ao mesmo tempo em que impõe uma arte subversiva, o pós-modernismo surge com roupagem popular, revelando-se uma verdadeira mistura de estilos e ideologias, ou seja, a “arte inconceituável”.

A partir desta nova fase, o cinema desvencilhou-se por completo de padrões tradicionais, e procurou se afastar ao máximo dos modelos clássicos, sofrendo “uma evolução ficcional organizada por uma instância narrativa” (Aumont, 1995, p. 93), e por inovações nas produções, atuações, composições e valores, dando espaço para “a existência de um cinema dominante, rigidamente codificado e sua retórica de base – ‘a impressão da realidade’” (Xavier, 1983, p. 11).

Os jovens realizadores procuram maior liberdade na produção e encenação e também uma autenticidade mais acentuada dos personagens, afirmando a especificidade da linguagem cinematográfica, a qual se achava até então muito agarrada às convenções teatrais. (Betton, 1984, p. 99)

No âmbito desta nova etapa cinematográfica instaurada com a chegada do pós-modernismo, uma das maiores insurreições em termos de narrativa foi a total desmistificação da necessidade da construção cronológica do roteiro. A narrativa diferenciada, já antes experimentada pela literatura, ganhou mais espaço para difusão. Se, segundo Jean-Claude Carrière, em menos de cinquenta anos o cinema experimentou séculos de evoluções e experimentações artísticas por ser uma arte, mais do que qualquer outra, em constante movimento e em incessantes solavancos e desordens (Carrière, 2006, p. 23), os próximos 50 anos seriam marcados por ainda mais novidades.

Se compararmos o cinema com artes baseadas no tempo, como, digamos, a música ou o balé, veremos que a marca distintiva do cinema consiste em dar ao tempo forma real e visível. Uma vez registrado na película, o fenômeno ali está, dado e imutável, mesmo quando o tempo for intensamente subjetivo. (Tarkovski, input Dudley, 2002, p. 140)

O pós-modernismo teve influência, não só estética, mas também libertadora em termos de narrativa. No entanto, o mérito por tal liberdade narratológica não se deve somente ao pós-modernismo. Tais avanços iriam inevitavelmente acontecer com a evolução cinematográfica, tal como cada progresso aconteceu naturalmente (a criação do áudio, do cinema colorido, dos cortes de cena). Acredita-se aqui, que o pós-modernismo simplesmente acelerou tal processo, com a desmistificação de uma série de convenções narratológicas e junção das experiências já vivenciadas pelas demais artes.

O cinema fez uso pródigo de tudo o que veio antes dele. Quando ganhou a fala em 1930, requisitou o serviço de escritores; com o sucesso da cor, arregimentou pintores; recorreu a músicos e arquitetos. Cada um contribuiu com sua visão, com sua forma de expressão. Mas ele se formou, antes de mais nada, a partir de si mesmo, inventou a si mesmo e imediatamente se copiou, se reinventou e assim por diante. Inventou até mesmo funções ainda desconhecidas... E foi através da repetição de formas, do contado cotidiano com todos os tipos de platéias, que a linguagem tomou forma e se expandiu, com cada grande cineasta enriquecendo, de seu próprio jeito, o vasto e invisível dicionário que hoje consultamos. Uma linguagem que continua em mutação, semana a semana, dia a dia, como reflexo veloz dessas relações obscuras, multifacetadas, complexas e contraditórias, as relações que constituem o singular tecido conjuntivo das sociedades humanas. (Carrière, 2006, p. 22)

A nova experiência era transformar o espaço temporal do filme em um quebra-cabeças (daí a escolha do termo “cinema quebra-cabeça”), no qual as peças devem ser encaixadas pelo próprio espectador. Este estilo conceituado até hoje, por mais inovador que pareça aos olhos leigos, ainda recorre aos recursos tidos como clássicos, de forma remodelada ou não.

O cinema que se proclama não-narrativo, porque evita recorrer a um ou a alguns traços do filme narrativo, sempre os conserva em certo número. Por outro lado, dele só difere, às vezes, pela sistematização de um procedimento que só era empregado episodicamente pelos diretores “clássicos”. (Almont, 1995, p. 93)

Tal linguagem exigia não só um cineasta com motivações e talento para ousar, mas também público disposto a comprar essa nova experiência estética. Para a montagem de uma história fragmentada temporalmente, o roteirista e o diretor necessitam de diferentes artificios para fazer do filme algo não apenas agradável, mas compreensível. Não é à toa que muitos cineastas vivenciaram verdadeiros dilemas em relação à apresentação temporal de suas criações. Carrière exemplifica isso ao falar sobre sua vagarosa aceitação da quebra cronológica:

Sabemos que, se mudarmos de continente muito abruptamente, nosso relógio interno sofre; durante um filme, se os ritmos não forem respeitados, também pode haver um tipo de *jet lag*. Um sutil e quase imperceptível desconforto, resultado de algum lapso despercebido durante a elaboração do roteiro e durante a montagem... O compasso de um filme pode ser rápido ou lento. Também pode ser agitado, *stacatto*, ou segmentado, se for isto que os autores desejam. Mas eles têm que saber que o tempo está lá, que a força dele é infinitamente maior que a nossa e que estaríamos sendo altamente presunçosos

se o negligenciássemos. É possível mostrar apenas uma noite num filme (de preferência situada lá pelo meio) ou uma dúzia, mas o princípio, estranhamente, continua inalterado: na escuridão da sala de projeção, nós empacamos em surpresas cronológicas, preferimos um compasso mais tranqüilo. O terror ancestral dos eclipses, que pareciam alterar o curso das estrelas, está vivo em nós... Continua sendo um mistério... Por que é tão difícil em cinema passar de uma noite à seguinte sem uma interrupção. (Carrière, 2006, p. 107)

Medos à parte, houve inumeráveis cineastas que simplesmente ousavam desafiar o tempo e seus próprios expectadores. Dentro deste contexto, uma das personalidades que melhor exprimiu esta vertente do cinema pós-moderno foi o cineasta norte-americano Quentin Tarantino.

Graduado pelo Sundance Institute Director's Workshop and Lab, Tarantino afinou-se com o cinema quando, por trás dos balcões de uma videolocadora, o futuro cineasta passava o horário de trabalho a devorar filmes e mais filmes. Criada a paixão pelo cinema, o jovem balconista resolveu se arriscar no mundo da sétima arte e lançou-se como roteirista em 1987. Depois de algumas participações em filmes e produções autônomas, o cineasta Ridley Scott interessou-se por seu trabalho e comprou o roteiro do filme *Amor à queima-roupa*, lançado nos Estados Unidos em 1993. A partir daí Tarantino abriu portas para a produção cinematográfica. Com o dinheiro arrecadado, o roteirista estreou em 1992 como diretor, com o filme *Cães de aluguel*. E não parou mais, sendo responsável por filmes como *Pulp fiction – Tempo de violência*, *Jackie Brown* e *Kill Bill Vol. I e II*.

A ousadia, amoralidade e capacidade para experimentações fez dele um dos grandes fenômenos do cinema contemporâneo, com a mistura da singularidade dos filmes "cult" (nos quais a qualidade do roteiro é priorizada), com o alcance do cinema "pop" (pop = populares, tipicamente hollywoodianos e que buscam grandes massas), combinando praticamente todas as fórmulas já empregadas no cinema para criar estilo próprio, em que a violência tem papel catalisador e a montagem da narrativa é completamente fragmentada. Tarantino se tornou referência deste estilo cinematográfico e seus filmes são importante objeto de análise para o entendimento da estética dos filmes pós-modernos e das construções narrativas diferenciadas.

4 – Análise de *Pulp fiction* – Tempo de violência

Quentin Tarantino é responsável pela direção e execução de um dos filmes que melhor exprime o conceito do cinema quebra-cabeça: *Pulp fiction* – *Tempo de violência*, rodado em 1994, nos Estados Unidos, virou referência das *narrativas diferenciadas* e inspiração para muitos cineastas. O roteiro, também escrito por ele no ano anterior, foi baseado em estória formulada juntamente com Roger Roberts Avery. Classificado como filme policial, *Pulp fiction* tem duração de 154 minutos e foi produzido pelo estúdio Miramax Films/Jersey Films (EUA). Com um elenco de peso, formado por John Travolta (Vicent Veja), Samuel L. Jackson (Jules Winnfield), Uma Thurman (Mia Wallace), Harvey Keitel (Wiston Wolf), Ving Rhames (Marsellus Wallace), Eric Stoltz (Lance), Rosanna Arquette (Jody), Christopher Walken (Capitão Koons), Bruce Willis (Butch Coolidge), Quentin Tarantino (Jimmie), Amanda Plummer (Honey Bunny), Maria de Medeiros (Fabienne) e Steve Buscemi (Buddy Holly), as filmagens de *Pulp fiction* custaram oito milhões de dólares e sua exibição arrecadou mais de 200 milhões nas bilheterias.

Em 1995, o filme ganhou o Oscar de Melhor Roteiro Original e foi indicado a outras seis categorias: Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Ator (John Travolta), Melhor Ator Coadjuvante (Samuel L. Jackson), Melhor Atriz Coadjuvante (Uma Thurman) e Melhor Montagem. Ainda neste ano, *Pulp Fiction* faturou o Globo de Ouro de Melhor Roteiro, além de ter sido indicado em outras cinco categorias: Melhor Filme em Drama, Melhor Diretor, Melhor Ator em Drama (John Travolta), Melhor Ator Coadjuvante (Samuel L. Jackson) e Melhor Atriz Coadjuvante (Uma Thurman). No Festival de Cannes ganhou a Palma de Ouro e no Festival de Estocolmo ganhou a estatueta de Melhor Roteiro e Melhor Ator (John Travolta).

Além dos prêmios, *Pulp fiction* foi aclamado por estudiosos e críticos de cinema. Fernando Vugman, professor no curso de cinema e vídeo e no mestrado em ciências da linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina, em análise do filme, diz:

Aclamado pela crítica e um dos grandes sucessos hollywoodianos dos anos 1990, Tempo de violência (*Pulp fiction*), do diretor Quentin Tarantino, foi intensamente debatido nomeio acadêmico como exemplo de cinema pós-moderno. Embora ainda hoje se busque, sem sucesso, uma definição do conceito de pós-moderno, algumas características do filme de Tarantino tornam quase irresistível atribuir-lhe o adjetivo: seu intenso hibridismo de gêneros e seu uso intensivo de citações... Em Tempos de violência, porém, a

interminável procriação de elementos e convenções de gêneros fílmicos distintos cria um novo contexto ficcional e ideológico que ameaça a relação entre o mito e a realidade. (Vugman, input Lopes, 2005, p. 93)

4.1 – A narrativa quebra cabeça de *Pulp Fiction*

Assim como a maioria dos longas, *Pulp fiction* não é linear, porém tem narrativa peculiarmente atípica. Tarantino, ao escrever o roteiro, dividiu o filme em capítulos e os apresentou numa ordem aleatória, que nada tem a ver com o fluxo cronológico em que os fatos realmente aconteceram.

Pulp fiction é formado, na divisão da produção, por nove capítulos :

- 1- Te amo, doçura (*I love you, pumpkin*)
- 2- Quarteirão com queijo (*Royale with cheese*)
- 3- Boxeadores não têm antigos dias de glória (*Boxers don't have an old timer's day*)
- 4- Filho de um pregador (*Son of a preacher man*)
- 5- Garota, você será mulher em breve (*Girl will be a woman soon*)
- 6- A história do Capitão Koon (*Captain Koon's story*)
- 7- Onde está meu relógio? (*Where's my watch?*)
- 8- Zed está morto, baby. Zed está morto. (*Zed's dead, baby. Zed's dead.*)
- 9- "Se Bonnie chegar em casa e encontrar um cadáver eu ganho um divórcio" (*"If Bonnie comes home and finds a dead body in her house I'm gonna get divorced."*)

No roteiro original, o filme se divide em cinco capítulos:

- 1- Prólogo (*Prologue*)
- 2- Vincent Vega & a esposa de Marcellus Wallace (*Vincent Vega & Marcellus Wallace's wife*)
- 3- O relógio de ouro (*The gold watch*)
- 4- Jules, Vincent, Jimmie & Wolf
- 5- Epílogo (*Epilogue*)

Este trabalho, por sua vez, levou em conta os cortes de seqüências espaciais e temporais e, assim, dividiu-o em oito. O nome dos capítulos também foram alterados para facilitar o reconhecimento das cenas. Seguindo a ordem apresentada na película, são esses:

- 1- Assaltantes na lanchonete
- 2- Jules e Vincent, cheeseburgers e a maleta
- 3- Marsellus Wallace subornando Butch
- 4- Jules e Vincent de cuecas encontram Wallace
- 5- Heroína, Mia e a overdose
- 6- O sonho da história do relógio de Butch
- 7- A fuga, a busca pelo relógio esquecido e o peculiar encontro de Butch e Wallace
- 8- Jules, Vincent e a maleta mais uma vez, a morte de Zed, o problema com Bonnie, e o lanche na lanchonete. casa

Ao assistir o filme, não é difícil perceber que a seqüência apresentada não está na ordem cronológica correta. O primeiro capítulo, batizado pelo próprio diretor de "*I love you pumpkin*" e aqui chamado de "Assaltantes na lanchonete", se fosse encaixado numa seqüência linear do roteiro, seria na verdade o terceiro a ser apresentado.

Para fins explicativos, vale reestruturar as seqüências e mostrar como seriam apresentadas se se buscasse uma ordem "linear": em vez de "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8", seria "2, 8 (com o 1 dentro), 3, 4, 5 e 7 (com o seis dentro)". Os oito capítulos, se reestruturados, se tornariam apenas seis. Ou seja:

- 1- Jules e Vincent, cheeseburgers e a maleta
- 2- Jules, Vincent e a maleta mais uma vez; a morte de Zed, o problema com Bonnie, e o lanche na lanchonete; e assaltantes na lanchonete
- 3- Marsellus Wallace subornando Butch
- 4- Jules e Vincent de cuecas encontram Wallace
- 5- Heroína, Mia e a overdose
- 6- A fuga, a busca pelo relógio esquecido e o peculiar encontro de Butch e Wallace; e o sonho da história do relógio de Butch

Sem dúvida, se o filme fosse apresentado de tal maneira, a seqüência correta dos fatos facilitaria o entendimento da estória. Porém, será que *Pulp fiction* teria o mesmo efeito perante o público? É inegável que as estórias narradas, os temas abordados e os

diálogos entre personagens são características que fizeram de *Pulp fiction* um clássico da década de 1990. No entanto, a narrativa diferenciada do filme foi sem dúvida ingrediente essencial para tamanha repercussão e sucesso de crítica e bilheteria. Por mais confuso ou sem nexos que pareça no começo, o público compra a experiência com fervor exatamente pelo diferencial: para sair da mediocridade das narrativas comuns e vivenciar novas experiências. Mesmo com seqüências completamente embaralhadas, no final do filme tudo se encaixa.

Apesar da narrativa quebra cabeça funcionar bem para *Pulp fiction*, este tipo de filme pode trazer consigo uma série de questões e problemas. Por exemplo: quais critérios foram considerados para a montagem das seqüências? Até que ponto o espectador vai ter plena compreensão da estória?

Ao analisar bem a película, a impressão é de que a seqüência montada foi bem calculada e pensada, de forma que ao lançar a primeira cena, Tarantino só a explica e a desenvolve na última seqüência, como que para fechar um círculo de acontecimentos com perfeição. A primeira e a última cena pertencem a um mesmo espaço temporal, porém filmadas por ângulos diferentes (a primeira mostra a conversa do casal de assaltantes na lanchonete, e a última mostra Vincent e Jules na mesma lanchonete e no mesmo instante, num papo sobre os últimos fatos ocorridos).

Ainda no início do filme, outro indício da intencionalidade da fragmentação se apresenta no final da primeira seqüência (Assaltantes na lanchonete). Na apresentação do elenco, é feito um corte abrupto da música de abertura, dando início para outra completamente diferente. Essa troca de músicas funciona como uma amostra do que vem pela frente: uma frenética quebra de seqüências que, por vezes, confundem o espectador e criam uma expectativa ainda maior pela compreensão da estória.

Outra questão a ser levantada é a de que se o filme estivesse na ordem cronológica correta, como aquela aqui apresentada, ele ainda assim poderia ser encaixado dentro das *narrativas diferenciadas*. Em duas cenas do filme, Tarantino usa os outros dois exemplos de *narrativa diferenciada* citados na página 11 (aquelas que desconstroem o tempo cronológico linear por meio de lembranças e aquelas que usam cenas do passado ou do futuro para explicar o presente). A primeira cena que provaria isso é a de Vincent (interpretado por John Travolta) rumo ao seu encontro com Mia Wallace (interpretada por Uma Thurman). Nesta cena, rápidos flashes de imagens da heroína sendo derretida e

sugada pela seringa são introduzidos, remetendo a um momento anterior, quando Vincent se drogava. A segunda cena seria a do sonho de Butch (interpretado por Bruce Willis), que aparece na manhã do dia de sua fuga do crime. O sonho vem para explicar a importância do relógio no desfecho da história. Conclui-se assim, que *Pulp Fiction* se enquadra nas três descrições oferecidas neste estudo sobre a *narrativa diferenciada*.

Mais um ponto relevante a ser discutido é com relação à estrutura do enredo. Como já foi citado na primeira página da revisão bibliográfica, a trama pressupõe introdução, complicação, clímax e desfecho (Gancho, 1991, p. 10). Como procurar tal estrutura num filme fragmentado? Na versão linearmente remontada isso seria possível, mas na original, a estrutura tradicional do enredo simplesmente não existe. Uma vez fragmentado, o filme se transforma em uma porção de pequenas histórias aparentemente sem conexão. Se as seqüências forem analisadas individualmente, é possível, na maioria delas, encontrar o enredo proposto por Gancho. Mas vendo-as como um conjunto, da forma que o filme é apresentado, esta tarefa torna-se impossível, pois a história só é amarrada e compreendida como uma só quando o filme termina.

Considerando o roteiro aqui remontado linearmente, qual seria, por exemplo, a complicação da história? A morte de Zed? A overdose de Mia? A fuga de Butch? O abuso sexual de Wallace? Como diz o título do filme – que remete às *pockets stories*, por mais que as seqüências façam parte de uma única história, cada parte tem sua relevância e clímax próprio. Talvez aí esteja a explicação para a montagem de uma narrativa quebra cabeça para *Pulp fiction*. A de entender cada parte da história, sem valorizar mais, ou menos, nenhuma delas. Como vários contos que no fim, formam um único conto. Não é à toa que o *slogan* de propaganda do filme nos Estados Unidos era: “*Pulp Fiction: Três histórias... Sobre uma história*” (*Pulp Fiction. Tree stories... About one story*).

É inegável que houve, durante a montagem de cenas, a preocupação com o ritmo do filme na distribuição das seqüências com momentos de clímax. Os primeiros capítulos têm clímax totalmente interrompidos, para serem apenas desvendados na segunda metade de *Pulp fiction*. Entende-se que tal artifício não só introduz o espectador no ritmo da alinearidade da narrativa quebra cabeça, como incita curiosidade e desperta atenção.

Na primeira cena, por exemplo, o casal de assaltantes conversa sobre seu futuro no mundo do crime e resolve assaltar a lanchonete onde estão. No momento em que abordam as pessoas com o anúncio do assalto, a cena termina e dá espaço para a vinheta

de apresentação do filme. O mesmo acontece com a cena seguinte. Jules e Vincent conversam sobre frivolidades dentro do carro. O diálogo que os dois mantêm jamais levaria o espectador a prever que ambos estão a caminho de um dos trabalhos sujos encomendados pelo mafioso Wallace, no qual sabem que vão assassinar um grupo de jovens. À primeira vista, surge a impressão de que a finalidade de tal diálogo é reforçar a idéia da banalização da violência e da frieza dos assassinos, uma vez que esse é o trabalho cotidiano das personagens. Mas quando a intenção é analisar a narrativa do filme, este recurso se revela como mais um elemento para surpreender o público. De uma conversa sobre sanduíches, a dupla recita trechos da Bíblia e assassina jovens que tomavam café da manhã no apartamento. Tudo isso em menos de cinco minutos de filme. No meio da matança, outra cena completamente diferente se inicia e quebra esta segunda seqüência. O espectador não sabe se o capítulo anterior terá um futuro desfecho, ou se aquilo já foi tudo o que aconteceu no apartamento dos rapazes. Além das surpresas proporcionadas pelas quebras de seqüência, o próprio filme dá poucas pistas do que vai acontecer.

Quando, há poucas décadas, tal matança previa longos minutos de tensão, de músicas agonizantes e de diálogos que explicavam por "a" mais "b" que uma cena tensa estava prestes a acontecer, Tarantino simplesmente cria e interrompe clímax, de forma inesperada.

A terceira seqüência é desprovida de clímax ou complicação. No quarto capítulo, um dos mais longos do filme, pode-se verificar uma estrutura completa de enredo, onde o ápice é a overdose de Mia e o desfecho é a despedida dela e de Vincent no portão da casa de Wallace.

No capítulo seguinte, verifica-se mais uma seqüência transitória, sem clímax, desfecho ou complicação. Este serve apenas para explicar a origem do relógio, enfatizar sua importância, e reintroduzir a história de Butch no filme. Apesar de interrompido pela quinta seqüência, ele ganha sentido linear posteriormente, pois entende-se que ele foi uma introdução ao capítulo da fuga de Butch, que é o mais longo do filme e apresenta composição de enredo completa.

O capítulo final começa de onde o segundo parou (durante os assassinatos encomendados por Wallace). Este capítulo apresenta dois clímax (o assassinato de Zed e o assalto na lanchonete) e fecha o filme de forma que a maioria das pessoas que acreditava estar vendo uma série de histórias entenda-as como uma.

Constata-se então que a distribuição das seqüências buscou um equilíbrio na distribuição dos momentos de ápice da estória.

Na avaliação da repartição dos clímax, é nítida a preocupação do diretor em situar o espectador no tempo. No capítulo dois, quando Jules e Vincent estão entrando no prédio dos rapazes, eles começam a conversar sobre Mia Wallace, e Vincent conta ao amigo que foi incumbido da tarefa de levá-la para sair. Na quarta seqüência (Jules e Vincent de cuecas encontram Wallace) o atendente do bar comenta com Jules que soube que ele irá sair com Mia Wallace na noite seguinte. Tais diálogos foram essenciais para que se pudesse montar a ordem da história. Sabe-se que a saída de Jules e Mia aconteceu depois do assassinato de Zed, e antes da briga de Wallace e Butch. Outras pequenas dicas estão inseridas no filme, e são elas que tornam possível o entendimento linear da estória, e das estórias.

Mesmo com a desconstrução da ordem cronológica dos fatos na apresentação do filme, verifica-se possível a compressão linear da estória e o total entendimento do filme. As narrativas diferenciadas nada mais são do que técnicas que buscam diferenciar, inovar ou até mesmo inventar as formas de apresentar um filme.

Conclusão

Com a motivação de colaborar para estudos da narrativa cinematográfica, este trabalho buscou se prender – tendo o filme *Pulp fiction – Tempo de violência* como objeto de estudo – as pouco estudadas narrativas presentes em roteiros que fazem da desconstrução total da ordem cronológica linear seus principais atrativos. Tal artifício, já bastante difundido no meio cinematográfico, por mais displicente que pareça ser, exige técnica, criatividade e o obediência de certos critérios para ser efetivado e se fazer compreensível.

Ao iniciar a revisão de literatura, o objetivo do trabalho que inicialmente era somente dissertar sobre as narrativas não-lineares, mudou de direção. Devido à conclusão de que muitas teorias sobre narrativas alineares estavam incompletas ou de alguma forma equivocadas, o novo objetivo passou a ser o de confrontar tais estudos e procurar novas formas de classificar os diferentes tipos de narrativa. Para isso, fez se necessário a criação de novos termos para estas narrativas. Termos que exprimissem com exatidão conceitos e que não dessem margens a interpretações errôneas.

Na análise analisar o filme, foi confirmado que a construção de um roteiro brutalmente alinear pode ser tão ou até mais criteriosa de que a de um roteiro comum. Em *Pulp fiction*, verificou-se todo um cuidado em manter o equilíbrio do ritmo da narrativa e dar fechamento perfeito à história, de forma que o espectador entenda cada capítulo como um só e como um todo.

Referência bibliográfica

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro. Ed. Jorge Zahar, 2002.

AUMONT, Jacques... *et al. A estética do filme*. Campinas. Papyrus Editora, 1994.

BLANCHOT, Maurice. *O espaço literário*. Rio de Janeiro. Ed. Rocco, 1987.

BARTHES, Roland. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis. Ed. Vozes Limitada, 1972.

BETTON, Gérard. *História do cinema*. Lisboa. Ed. Editora Europa-América, 1984.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro. Ed. Nova Fronteira, 2006.

LOPES, Denilson. *O Cinema dos Anos 90*. Chapecó. Ed. Argos, 2005.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade. Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas. Ed. Papyrus, 2000.

XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. São Paulo. Ed. Graal, 1983.