Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem

Análise Histórica da Estilização da Violência no Cinema Americano: 1910 - 2015

Cinema e Audiovisual 2014/2015

Bernardo Lima

Professor Orientador: Carlos Ruiz

Dezembro 2015

Resumo

A presente dissertação, intitulada "Análise Histórica da Estilização da Violência no Cinema Americano: 1910 – 2015" tem como objetivo abordar a temática da violência nos filmes americanos, nomeadamente a forma como esta é representada ou estilizada.

A estilização da violência é um tema que me fascina e sobre o qual tive de refletir quando realizei a curta-metragem "Insónia", o meu projeto final de mestrado em Som e Imagem – Especialização em Cinema e Audiovisual na Universidade Católica do Porto.

Esta dissertação analisa assim, em primeiro lugar, o significado dos termos "violência", "estilização" e "violência estilizada" explicando a relação entre estes e o cinema.

Subsequentemente é abordada a forma predominante de estilização da violência no cinema americano nas várias décadas desde 1910 até ao momento atual.

São também descritos os cinco códigos visuais da representação da violência que surgiram em resposta ao Production Code.

Segue-se uma discussão sobre a evolução do grafismo da violência, uma discussão sobre as consequências e implicações da evolução da tecnologia digital na estilização da violência e na forma como esta é compreendida e uma discussão de um novo género de filme que leva o grafismo da violência a um novo extremo: "Torture Porn".

Por ultimo, há uma descrição de todo o processo do meu projeto final de mestrado e considerações relativamente à relação entre o tema desta dissertação e a temática da curta-metragem que realizei.

Palavras chave: violência, estilização, cinema americano, grafismo, ultraviolência.

Índice

1 Lista de Figuras 4

2 Glossário 6

3 Introdução 8

4 Organização do Conteúdo 9

5 Violência e Estilização – Prespectiva Geral 10

6 A Evolução da Estilização da Violência 16

6.1 Violência no Cinema Mudo e nos Filmes Slapstick (1910-1920) 16

6.2 Violência em Filmes de Gangsters (1930 - 1940) 19

6.3 Violência em Filmes Noir (1940 - 1950) 21

6.4 Violência em Filmes Western (1960 - 1970) 23

6.5 Violência em Filmes de Ação (1980 - 1990) 26

7 Os Novos Códigos Visuais de Representação da Violência 33

7.1 Spatial Displacement 33

7.2 Metonymic Displacement 35

7.3 Indexical Pointing 37

7.4 Substitutional Emblematics 39

7.5 Emotional Bracketing 42

8 O Grafismo da Violência. 44

8.1 Evolução do Grafismo da Violência 44

8.2 Evolução Tecnológica e Repercussões no Grafismo da Violência 51

8.3 Torture Porn (2001-?) 52

9 Insónia – Projecto Final 56

10 Conclusão 69

11 Bibliografia 70

1 Lista de Figuras

Figura 1- Cena em “The Butcher Boy” 18

Figura 2 – Sequência de eventos em “The Woman in the Window” 23

Figura 3 – Sequência de eventos em “The Wild Bunch” 26

Figura 4 – Sequência de eventos em “The Wild Bunch”(cont.).....26

Figura 5 – “Maverick”, “Iceman” e o inimigo em “Top Gun”.....31

Figura 6 – Sequência de eventos em “The Set Up”.....34

Figura 7 - Cena de "Captain Blood" 34

Figura 8 – Cena em “Scarface” 35

Figura 9 – Sequência de planos em “The St. Valentine’s Day” 36

Figura 10 – Sequência de planos em “Sweet Smell of Sucess” 37

Figura 11 – Cena de estrangulamento em “Murders in the Rue Morgue 38

Figura 12 – Esfaqueamento em “Halls of Montezuma” 39

Figura 13 – Cena de tiroteio em “The St. Valentine´s Day Massacre” 40

Figura 14 – Cena de confronto em “Railroaded” 41

Figura 15 – Cena de esfaqueamento em “Psycho” 44

Figura 16- Cena do massacre em “Taxi Driver” 46

Figura 17 - Sequência de eventos em "Kill Bill Vol.1".....47

Figura 18 - Sequência de eventos em "Kill Bill Vol.1"(cont.) 48

Figura 19 – Plano da cena final em "Kill Bill" 49

Figura 20 - Sequência de eventos em "Drive".....50

Figura 21 – Agressão com martelo em “Drive” 50

Figura 22 – Cena de hiperviolência em “Drive” 51

Figura 23 – Eventos de angariação de fundos para o” Insónia” 57

Figura 24 - Imagem da campanha de crowfunding na plataforma PPL. 57

Figura 25 – Póster oficial da curta-metragem “Insónia” 58

Figura 26 – Pagína do “Insónia” no site do festival MOTELx 60

Figura 27 –1º cena da violência em “Insónia”: Chulo vs Prostituta.....61

Figura 28 –1º cena da violência em “Insónia”: Chulo vs Prostituta (cont.) 62

Figura 29 – 1º cena de violência em “Insónia”: Protagonista vs Chulo 63

Figura 30 – 1º cena de violência em “Insónia”: dinâmicas de poder e grafismo 64

Figura 31 - 1º cena de violência em “Insónia”: dinâmicas de poder e grafismo (cont.) 65

Figura 32 – Grafismo dos ferimentos da Prostituta em “Insónia”.....65

Figura 33 – Grafismo dos ferimentos da prostituta em “Insónia” 66

Figura 34 – Grafismo dos ferimentos do protagonista em “Insónia” 66

Figura 35 – Impacto da pedra em “Insónia”.....67

Figura 36 – Golpe com a pedra em “Insónia” 68

Figura 37 – Grafismo do sangue na ultima cena de “Insónia” 68

2 Glossário

- **3D imaging:** Técnica para criar a ilusão de profundidade numa imagem.
- **Art-house**: Tipo de filme experimental com pretensões artísticas, feito por motivos estéticos e não para ganho financeiro.
- **Bird´s eye view**: Ponto de vista a partir de um local mais elevado.
- **Blocking**: Posicionamento e movimento dos atores, do set, e dos objetos que pertencem ao set.
- **Carmount**: Maquinaria que permite acoplar uma câmara a um veículo.
- **Casting**: Processo de avaliação e escolha dos atores para uma subsequente produção.
- **Cgi**: Imagens geradas por computador.
- **Close up**: Plano aproximado.
- **Composing**: Composição digital.
- **Cross-cutting**: Técnica de edição que se corta de um plano de uma ação para outro plano de outra ação sugerindo a simultaneidade dos dois momentos.
- **Crowdfunding**: Forma de financiamento alternativo mediado por uma entidade independente.
- **Cutaways**: Interrupção de uma ação filmada de forma continua através do corte para um plano de algo distinto.
- **Dissolve**: Técnica de edição através da qual se cria uma transição gradual entre duas imagens.
- **Dolly**: Equipamento cinematográfico que permite movimentar a câmara de forma estável.
- **Fade**: Técnica de edição através da qual se transaciona de e para preto.
- **Flashbacks**: Cena que leva a narrativa atrás no tempo.
- **Flashes**: Planos de duração muito reduzida.
- **Inserts**: Inserção de um plano de algo que já foi visto mas desta vez filmado de outro angulo ou com uma lente de distância focal diferente.
- **Leds**: Fonte de luz utilizada frequentemente utilizada em produções cinematográficas.

- **Live-action**: Cinematografia que não utiliza animação.
- **Long shots**: Plano aberto que engloba o objeto ou a figura humana colocando-os em relação com o local.
- **Low angle**: Plano feito a partir de uma posição baixa no eixo vertical.
- **Matte painting**: Representação pintada de um local ou set. Geralmente utilizada em conjunto com outras técnicas digitais.
- **Morphing**: Efeito especial que transforma uma imagem noutra através de uma transição quase indiscernível.
- **Motion blur**: Aparência de movimento rápido numa imagem estática.
- **Slapstick**: Estilo de humor que envolve ação física exagerada que ultrapassa o senso comum.
- **Offscreen**: Quando uma ação ocorre sem estar no entanto visivelmente presente na cena.
- **Onscreen**: Quando uma ação ocorre e é visível no ecrã.
- **Props**: Objetos pertencentes ao cenário.
- **Pull backs:** Um plano que se afasta progressivamente do sujeito mostrando assim o contexto da cena.
- **Set**: O cenário do filme.
- **Setting**: No contexto utilizado significa "as particularidades da premissa da história".
- **Slow Motion**: Técnica fílmica através do qual o tempo da ação representada na imagem parece passar mais devagar do que o tempo real.
- **Speeded up motion:** Técnica fílmica através do qual o tempo da ação representada na imagem parece passar mais rapidamente do que o tempo real.
- **Staccato:** Cortes "staccato" traduzem-se numa progressão rápida de planos curtos.
- **Stuntman**: Atividade profissional que consiste na realização de acrobacias perigosas.

3 Introdução

A escolha do tema desta dissertação prende-se com a obrigatoriedade em fazer uma dissertação sobre algo que esteja relacionado com o projeto final de mestrado; a pré-produção, produção e pós-produção de uma curta-metragem, e com o meu interesse no tópico.

O meu projeto final, que se intitula "*Insónia*" é um *thriller psicológico* sobre um homem solitário que vagueia pela noite tentando combater o vazio e a inércia. Ao cruzar-se com uma mulher em apuros, este acaba por ser arrastado para um submundo violento.

Escrevi o argumento e realizei a curta-metragem, mas, como é natural num projeto desta natureza, considerado *no-budget,* desempenhei mais funções para além daquelas que me haviam sido inicialmente atribuídas. Este projeto foi a minha primeira curta-metragem e como tal o envolvimento emocional que senti durante todo o processo foi muito grande.

Nunca fui grande apreciador de filmes violentos, especialmente quando essa violência não tem qualquer saliência emocional. No entanto, nos últimos anos vi uma série de filmes *art-house* em que a violência era altamente estilizada e isso foi profundamente transformativo para mim. De um ponto de vista estético, esta representação da violência era tão interessante, tão hipnotizante, que a minha exigência de uma narrativa bem definida perdeu a sua importância. De repente descobri que determinados tipos de imagem tinham um valor estético tão grande em si mesmas, que isso era suficiente para eu considerar a experiência da visualização do filme satisfatória.

O meu objetivo com o *Insónia* era explorar um pouco este sentimento e fazer um filme *art-house,* com uma narrativa minimalista, e elementos subversivos, como violência gráfica, de forma a criar acima de tudo uma "experiência sensorial" que divergisse um pouco do filme comum. Como tal, senti-me atraído pela temática da estilização da violência e informei o meu orientador de dissertação e de projeto final, o professor Carlos Carmona Ruiz, que era esse o tópico que queria abordar na minha dissertação.

Este mostrou-se recetivo e sugeriu que eu fizesse uma dissertação acerca da temática "Estilização da Violência no Cinema Americano". Após alguma discussão e troca de ideias, chegou-se ao tema final. Esta temática pareceu-me muitíssimo interessante e também importante tendo em conta que o Insónia continha cenas de violência gráfica. Afinal, como é que a violência pode ser representada no ecrã? O que é a estilização da violência? Qual é a função narrativa da violência? Estas eram algumas das perguntas às quais me propus a responder.

4 Organização do Conteúdo

Esta dissertação é composta por duas grandes secções, o estado da arte e a reflexão sobre o projeto final de mestrado.

O estado da arte é composto pelo capitulo 5, 6, 7 e 8 e a reflexão sobre o projeto final encontra-se no capitulo 9.

O capitulo 5 consiste numa perspetiva geral da violência e da estilização da violência no cinema e começa com uma discussão sobre o significado desses termos.

O capitulo 6 apresenta um estudo da evolução da estilização da violência ao longo das décadas, desde 1910 até 1990 onde são analisados as principais formas e modos de representar na violência e a estética dominante dessa altura assim como a função que a violência desempenhava a nível narrativo.

O capitulo 7 elenca os cinco principais novos códigos visuais que surgiram em resposta ao Production Code e que foram as principais formas de estilização da violência entre a década de 1930 e 1960. Neste capitulo são analisadas cenas de vários filmes, que servem de exemplo para melhor se perceber estas novas estratégias.

O capitulo 8 é um breve estudo do grafismo da violência. O subcapítulo 8.1 dedica-se à evolução do grafismo, o subcapítulo 8.2 aborda a evolução da tecnologia digital e as consequências deste desenvolvimento na estilização da violência e na forma como esta é percecionada pelo espectador e o subcapítulo 8.3 foca-se num novo género de filme, “Torture Porn” que leva o grafismo da violência a um novo extremo.

O capitulo 9 consiste numa reflexão sobre todo o processo do projeto final de mestrado e numa discussão sob a forma como as cenas de violência foram estilizadas na curta-metragem que realizei intitulada “Insónia”.

A conclusão encontra-se no capitulo 10 e a bibliografia no capitulo 11.

5 Violência e Estilização – Prespectiva Geral

O tema da violência no cinema é complexo à partida devido a dificuldade em se estabelecer aquilo em que se está a falar. O que é afinal de contas a violência no ecrã? O que constitui violência e o que não pode ser representado por esse termo? Por vezes, aquilo que é considerado violência depende daquilo que ofende determinados espectadores e as sensibilidades variam conforme os contextos temporais e sociais.[1]

J. David Slocum define violência como "*an action or behavior that is harmful or injurius*", mas importa notar que está contida nesta definição diversos tipos de violência: o dano pode ser físico, psicológico, social e por vezes o dano é substituto pela simples ameaça de violência que pode ser em si mesma tão violenta quanto instâncias de violência "propriamente dita". A violência pode ainda ser sistémica ou estrutural e a vítima não é necessariamente singular nem sempre pertencente à mesma categoria de sujeito.[2]

A questão da estilização da violência é também um assunto complexo e o próprio conceito de "estilização" como algo que ocorre em apenas alguns filmes, acaba por nos induzir em erro. Qualquer filme contém em si mesmo um estilo estético e qualquer representação ficcional é já uma estilização à partida. O assunto da "estilização da violência" tende a surgir quando se fala de técnicas fílmicas mais óbvias como "*slow motion*" e montagens rápidas, mas estas técnicas são apenas alguns dos métodos utilizados na estilização da violência, sendo que existem outros métodos e outras tradições.

Assim sendo, quando falamos coloquialmente na "estilização da violência" estamos a falar, na verdade, dos vários modos e formas através dos quais a violência é representada. Importa notar que não existe a possibilidade de representar a violência sem algum tipo de "forma", como se fosse uma imagem em vácuo.[3]

Quando em teoria do cinema, se fala na estilização, o autor está geralmente a referir-se a um estilo que vai contra, ou que se afasta das representações normativas da violência, ou seja, a tradição de Hollywood, que é entendida pelo espectador como realismo. O realismo tende a traduzir-se num formato narrativo tradicional onde existe continuidade temporal, espacial e causal. As representações que fogem a estes parâmetros tendem a ser apelidadas de

---

[1] Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2009, p. 5

[2] *Ibidem*.

[3] Gronstad, Asbornj. *Transfigurations Violence, Death and Masculinity in American Cinema*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press, 2008, p. 39

"não realistas" ou "estilizadas." No entanto, como já referi, qualquer tipo de representação da violência tem já um estilo e uma estética à partida.[4]

Segundo o teórico David Bordwell, o estilo de um filme é a utilização sistemática e intencional das várias técnicas do cinema, técnicas relacionadas com vários domínios como a *mise-en-scène*, o enquadramento, o foco, as cores, o som, a edição, etc. Ainda segundo este autor, o estilo é assim a textura das imagens e do som de um filme.

Assim sendo, para efeitos do presente trabalho, a "estilização da violência" será entendida como todas as formas de representar a violência no cinema. No entanto será dado enfâse às representações que divergem da representação "realística" que associamos à tradição de Hollywood, um estilo que devido à habituação do espectador acaba por ser uma estética "invisível".[5]

O assunto da violência no cinema não é recente nem inócuo, mas à medida que a estilização da violência foi evoluindo, o discurso público sobre as representações da violência por parte dos media, nomeadamente no cinema, intensificou-se. Nos anos 90, começou-se a utilizar o termo "*new violence*" para descrever as produções de Quentin Tarantino, Abel Ferrara e Oliver Stone e, no ano de 1996, Bob Dole e Bill Clinton fizeram vários comentários públicos a falar da imoralidade da violência no cinema. No final da década de 90, um conjunto de massacres em escolas nos Estados Unidos criou uma nova discussão sobre o papel da violência nos filmes e o seu efeito no desenvolvimento das crianças. A verdade é que a violência tem sido tratada pelos teóricos do cinema como uma preocupação secundária, sendo dada mais importância à sexualidade em ocasiões em que os dois assuntos são alvos de discussão. Muitos dos estudos realizados acabam por dar enfâse à violência mas não explicam as suas funções e contexto.[6]

Os filmes de Hollywood do período clássico tinham narrativas completamente lineares, centradas em indivíduos caucasianos, com motivações bem definidas. Ocorria a resolução de um conflito que levava à integração social. Estas narrativas traduzem-se em composições bem focadas, montagem em continuidade, *sets* realísticos, luz natural, histórias estereotipadas e atores de renome. Estas tendências estabelecem as regras pelos quais os

---

[4] Gronstad, Asbjorn. *Transfigurations Violence, Death and Masculinity in American Cinema*, p. 75

[5] *Idem*, p. 76

[6] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*. New York: Routledge, 2001, p. 1

outros filmes se conformam. Tudo o que viole estas normas, incluindo imagens ou sugestões de violência representam não-conformidade, desvio e comportamento transgressivo.[7]

Nos Estados Unidos da América, os legisladores e outras pessoas no poder, sempre temeram o poder do cinema receando que este corrompesse a mente das crianças ou que incitasse os trabalhadores da classe operária a se rebelarem. Desta preocupação nasceu o quadro nacional de censura, mais tarde apelidado de "quadro nacional de revisão", fundado pelo *The People's Institute*, um grupo reformista em Nova Iorque que tinha regras proibitivas, incluindo "elaboração ou prolongação desnecessária de sofrimento, brutalidade, vulgaridade, violência ou crime."[8]

A exibição dos filmes de *gangsters* dos anos 30 por exemplo, foi confrontada com muitos protestos. A representação da violência nesta altura era precisamente codificada pelas convenções da censura. Estas convenções determinavam, por exemplo, que uma personagem não podia dar um tiro a outra de forma normal, ou seja, tinha de haver um plano da imagem da arma a disparar e outro plano com uma imagem que representasse a bala a entrar no corpo da vítima. A ação tinha assim de ser repartida por planos. O motivo desta convenção era um desejo de proteção da narrativa do filme pois se a ação do tiro ocorresse toda ela num plano, esse mesmo plano poderia ser cortado por algum elemento de um quadro de censura e tal poderia resultar na remoção de uma parte essencial da história. Se a ação fosse divida em dois planos, haveria menor probabilidade de tal acontecer.[9]

Na altura da Segunda Guerra Mundial, era ainda visível a regulação dos filmes. Nos filmes que mostravam mais violência, esta violência era inserida em narrativas familiares com finais otimistas. No entanto, as audiências, sempre exigiram representações diretas de violência, nomeadamente de mortes e assassínios pois consideravam que uma imagem "sanitizada" não era uma representação fiel das experiência dos seus familiares.[10]

Os anos 60 e 70 foram a "época dourada" da violência no cinema americano. As expressões cinemáticas de contracultura que surgiram, desafiavam os géneros clássicos de Hollywood e os seus mitos como por exemplo o mito do herói masculino.

---

[7] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*. New York, p. 4

[8] *Idem*, p. 5

[9] *Idem*, p. 118

[10] *Idem*, p. 6

A década de 80 foi caracterizada por um grande número de filmes de ação com efeitos especiais espetaculares e com estrelas "híper-masculinizadas" como Arnold Schwarzenegger e Silvester Stallone. Esta proliferação da violência no ecrã continuou até ao momento atual. Entre 1967 e 2001, os géneros de filme onde geralmente ocorre violência (ação, aventura, ficção cientifica, "*thriller*", horror, crime e guerra) passaram a ser 70% dos filmes produzidos em Hollywood por oposição a 40%.[11]

Hoje em dia, é comum vermos imagens de artérias a jorrar sangue, membros de corpos mutilados, caras a explodir, feridas, entre outros. Este tipo de grafismo esteve ausente do período clássico de Hollywood, assim como estiveram ausentes imagens gráficas de sexualidade. Mas sempre houve violência e sexo no cinema. Sem sexo, não poderia ter havido comédias românticas, melodramas ou musicais e sem violência, não poderia ter havido filmes de *gangsters*, de guerra, *westerns* e filmes de horror.[12]

Durante muitas décadas, a estilização da violência no cinema americano traduzia-se num estilo "discreto". Esta estética pode ser observada, por exemplo, no filme "*Scarface",* (1932, Howard Hawks e Richard Rosson). Apesar de "*Scarface"* ser um filme extremamente violento, não existem *close ups* de ferimentos causados por tiros ou sequências em *slow motion* e a câmara não dá enfâse a caras agonizadas ou ao sofrimento das vitimas dos tiroteios.[13]

Esta é a representação normativa da violência no cinema americano. A violência é muitas vezes sugerida e os ferimentos resultantes dos atos de violência não são mostrados ou pelo menos enfatizados. Podemos dizer que esta acaba por ser uma abordagem abstrata à violência. Não é dada grande importância ao sangue, nem existem gritos de agonia.[14]

O filme "*The Wild Bunch"*(1969, Sam Peckinpah), foi um dos primeiros filmes a fugir de forma radical a este tipo de estética pois enfatizava os ferimentos corporais das suas personagens e a vulnerabilidade do corpo humano.[15]

---

[11] Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema.* p. 17

[12] *Idem*, p. 39

[13] Gronstad, Asbjorn. *Transfigurations Violence, Death and Masculinity in American Cinema*, p. 97

[14] *Idem* p. 112

[15] *Idem*, p. 130

Peckinpah usava uma estética que se baseava acima de tudo em técnicas de montagem, nomeadamente filmagens realizadas com vária câmaras a velocidades diferentes e cortes rápidos, para quebrar o realismo e substitui-lo com uma estilização.[16]

Outra estratégia utilizada por Peckinpah é a amplificação de sons durante sequências de "*slow motion*". O som é reproduzido numa velocidade normal havendo assim uma desconexão entre a velocidade do som e a velocidade da imagem.[17]

Uma das estratégias básicas de montagem de Peckinpah é a intrusão de um ou mais detalhes em "*slow motio*n" numa sequência de planos com velocidade normal. Esta disrupção do tempo é que acaba por criar uma sensação de choque no espectador.[18]

Para além disto, Peckinpah separa as várias linhas de ação da narrativa e integra-as numa colagem de atividade através de "*cross-cutting*" e "*cutaways*". Um dos filmes que mais influenciou Sam Peckinpah foi "*La Casa"*, (1966, Carlos Saura). Em "*La Casa"*, Saura, utiliza a violência ritualizada da caça, como substituto da guerra civil e da sua selvajaria, tópicos proibidos em Espanha nessa altura. A história segue um grupo de homens três amigos que haviam lutado no lado do nacionalismo de Franco, que vão caçar coelhos num local de caça que havia sido um campo de batalha sangrento na guerra civil. O filme nunca menciona diretamente a guerra, no entanto, a caça e o local fazem que os três amigos se relembrem sobre o tempo de guerra e traições, memórias estas que acabam por levar a um tiroteio intenso que deixa apenas um sobrevivente. O plano inicial do filme cria imediatamente uma atmosfera de violência reprimida. Vemos um par de furões presos numa gaiola, que se movimentam para a frente e para trás e ouvimos um barulho alto e agressivo que faz com que o seu aprisionamento seja ainda mais opressivo. A câmara aproxima-se fazendo um plano ainda mais aproximado o que intensifica o seu desespero e torna os furões como uma vítima substituta para a violência que se advinha. Tudo neste filme, a sua narrativa claustrofóbica, os seus surtos esporádicos de violência, os cenários desertos, os ritmos emocionais do diálogo, a batida da música, os silêncios opressivos, a interação entre *close ups* e *long shots*, tudo conduz em direção ao tiroteio explosivo final, aumentando a sua intensidade quanto este finalmente ocorre. Foi esta forma de orquestrar narrativamente a violência, com ritmos variados, pausas dramáticas e um clímax catártico que tiveram um impacto tão profundo nos

---

[16] Prince, Stephen. *Savage Cinema Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies.* Austin, Tex.: University of Texas Press, 1998, p, 49

[17] *Idem*, p. 56

[18] *Idem*, p. 62

filmes de Sam Peckinpah. Trata-se no fundo de uma série de erupções rítmicas que orquestram a resposta emocional do espectador. Uma orquestração narrativa da violência em que as sequencias de ação funcionam como performances individuais, interrompendo o seguimento linear da história com áudio sensacional e espetáculo visual, mas simultaneamente servindo de clímax dramático que avança a história para o seu desfecho.[19]

Outro filme que se tornou parte do debate de violência no cinema foi "*The Clockwork Orange"*, (1971, Stanley Kubrick). O filme usa banda sonora não-diegética e também sequências musicais e de dança completamente coreografas de violação e violência. A luta e a ultraviolência são literalmente transformadas em dança através de uma orquestração musical e os "*pull backs"* para "*long shots"* fazem com que o espectador não consiga ver qualquer sangue mas ao mesmo tempo permitem apreciar todo o *blocking* da cena. A música tem assim uma continuidade incongruente com as ações brutais que acompanha. O filme utiliza ainda *slow motion* e *speeded up motion* para aumentar a estilização da imagem.[20]



Figura 1 – Cena de violência em "The Clockwork Orange"

Outro filme em que a violência é estilizada de uma forma muito própria é "*Natural Born Killers"*, (1994, Oliver Stone). Ângulos tortos, cortes "*staccato"*, movimentos de câmara tremidos, lentes que criam distorção, vozes desconcordantes, estilos conflituosos, banda sonora com muitas *camadas*, *inserts* subjetivos, *flashbacks* e mudanças abruptas de cor para preto e branco e de *live-action* para animação são apenas algumas das técnicas utilizadas neste filme.[21]

---

[19] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 64

[20] *Idem*, p. 73

[21] *Idem*, p. 77

6 A Evolução da Estilização da Violência

6.1 Violência no Cinema Mudo e nos Filmes *Slapstick* (1910-1920)

Contrariamente aquilo que se possa pensar, a violência sempre foi uma temática presente e persistente em filmes de comédia, nomeadamente nos filmes de estilo "*Slapstick*" e nas comédias mudas do cinema Americano. A razão pela qual este tipo de filme não é visto como violento está relacionado com o modo de representação utilizado, ou seja, a forma como a violência é retratada. Os filmes "*Slapstick*" de Mark Sennett, e as comédias mais centradas no desenvolvimento das personagens, de Charles Chaplin, Harold Lloyd e Buster Keaton tinham uma linguagem própria, uma linguagem que consistia em os atores serem o mais engraçados possível através da sua fisicalidade. Se desconstruirmos estas performances, verificamos que a sua base consistia em atos de violência, atos esses que por sua vez podem ser desconstruídos em gestos e movimentos facilmente reconhecíveis e distintos que eram executados de forma precisa.[22] Desta combinação de movimentos nascia assim o "todo" da *performance* que podia ser apreciado pela audiência.

Quando uma personagem era atingida na cabeça, em vez de haver uma reação naturalística por parte do ator, havia uma figura de estilo ou uma "visão" que representasse a consequência real de levar uma pancada na cabeça como por exemplo endireitar totalmente o corpo e cair para trás sem sair dessa posição, ficar com um olhar vago, sorrir de forma angelical, rolar os olhos, entrelaçar os dedos, colocar-se na ponta dos dedos dos pés, andar de um lado para o outro de forma excitada ou mesmo no meio de tonturas deixar-se cair ao chão e bater duas vezes com os calcanhares para simbolizar a morte.[23]

Quando estas situações ocorriam, era invocada a experiência de dor mas sempre sem serem visíveis lesões sérias ou consequências realísticas desta violência. Estas representações que muitas vezes assumem uma natureza metafórica atribuem comédia e irrealismo a estes atos de violência, dissociando-a assim de uma violência realística com consequências sérias que causaria reações viscerais nos espectadores.

---

[22] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p, 103

[23] *Ibidem*.

Nos filmes de Mack Sennet por exemplo, existia um universo onde todas as personagens a qualquer momento podiam executar ou ser o alvo de atos de violência, perder o controlo dos seus corpos ou ainda serem vitimas de acidentes aleatórios que envolvessem outras pessoas ou objetos perigosos. Em alguns destes filmes, havia momentos de total destruição e anarquia, desempenhados de forma completamente coordenada onde quase tudo acontecia a quase todos.[24]

Nestas comédias, uma piada bem conseguida consistia numa situação em que uma personagem se encontra de repente numa situação precária, e à medida que o medo e o sofrimento da personagem vão aumentando, aumenta também a precariedade da situação, culminando assim num estado de total desespero. Os atores, e de certa forma os espectadores, flertavam assim com a noção de "dor" saindo, no entanto, ilesos da situação.

O filme "*The Butcher Boy"* (1917, Roscoe Arbuckle) é um excelente exemplo de uma comédia onde se pode observar violência sistemática. Roscoe "Fatty" Arbuckle, o realizador do filme, interpreta o "*butcher boy*" que trabalha numa mercearia. Quando a personagem interpretada por Buster Keaton entra na loja, examina alguns objetos e depois interage com a personagem de Arbuckle, distraindo-se de seguida. Devido a um mal-entendido, Arbuckle despeja melaço no chapéu de Buster iniciando assim uma seríe de atos violentos que seguem uma lógica causa-efeito: quando Buster coloca o seu chapéu, o chapéu fica colado à sua cabeça, ao tentar tirar o chapéu, deixa cair o melaço que tinha comprado. Quando Arbuckle tenta ajudar Buster a retirar o chapéu, Buster cai ao chão e quando se levanta os seus sapatos estão presos ao melaço que está no chão. Arbuckle tenta novamente ajudar Buster puxando-lhe uma perna, depois outra, depois o corpo todo sendo que em seguida despeja agua a ferver no sapato o que causa imensa dor a Buster. Finalmente Arbuckle consegue ajudar Buster puxando-o com força. Ao se desprender, Buster desequilibra-se tropeçando para fora da loja, empurrando um homem no caminho e caindo por degraus abaixo. Esta sequencia de ações é violenta independentemente das intenções das personagens nela envolvidas e da irrealidade das consequências: um homem encontra-se magoado por estar preso a um objeto, o seu corpo é puxado e torcido, sofre um ato violento causado por outra pessoa (a agua a ferver), etc.[25]

---

[24] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p, 104

[25] *Idem*, p. 106

Apesar de mostrar a vulnerabilidade do corpo humano, a ação está contida no ecrã e ocorre numa forma não-realística e meramente representacional o que permite que os espectadores se riam apesar da brutalidade da cena.

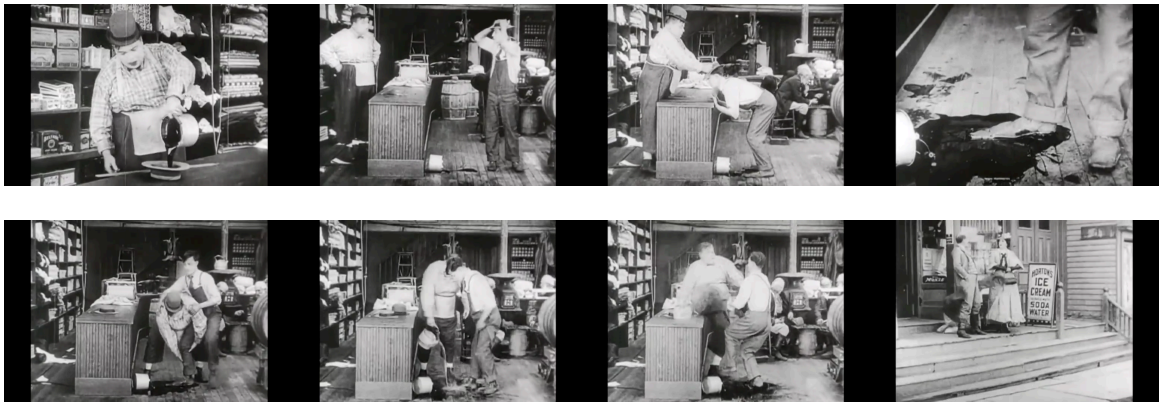


Figura 2- Cena em "The Butcher Boy"

Tal como no filme "*The Butcher Boy*", a maior parte das comédias de estilo "*Slapstick*" consistiam neste crescendo de violência altamente coreografado.

Este estilo de "violência cómica" tinha, no entanto, de ser balançada com outras qualidades para ser aceitável como entretenimento e estas qualidades são centrais ao período clássico de Hollywood. Por exemplo os incidentes de comédia violenta tinham de estar integrados numa narrativa coerente. No caso do "*The Butcher Boy*", isto foi feito através da introdução de uma relação romântica que dá aso a um conflito que estabelece a motivação para alguns dos confrontos que ocorrem no filme.

Em várias destas comédias a história acabava com as figuras de autoridade a recuperar o seu poder após uma disrupção. Podemos dizer assim que em termos de narrativa a violência cómica era enquadrada pelo restabelecimento da ordem social e pelo sucesso do protagonista na sua busca romântica.[26]

---

[26] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 108

6.2 Violência em Filmes de Gangsters (1930 - 1940)

Na década de 30, deu-se em Hollywood uma enorme popularização dos filmes de Gangsters e em torno destas novas produções desenvolveu-se um discurso público acerca dos efeitos da representação da violência no ecrã. Curiosamente alguns jornais reportaram inclusivamente que alguns dos eventos no clássico "*Scarface"* (1932, Howard Hawkes e Richard Rosson) haviam sido baseados em assaltos, assassínios e massacres reais o que sugeria que na verdade era o mundo real que influenciava o cinema e não o oposto.

Em resposta a várias tentativas de boicote deste género de filme, Will H. Hays, presidente do MPPDA (Motion Picture Producers and Distributors of America), afirmou que a moda dos filmes Gangster estava a terminar, tendo, no entanto, pressionado Howard Hughes, um dos produtores de "*Scarface"*, a fazer alterações no argumento do filme na altura em que o filme estava a entrar em produção. O objetivo do *MPPDA* era que "*Scarface"* passasse a ter uma mensagem educacional: que o problema dos *gansgsters* na "vida real" poderia ser solucionado através de legislação de controlo de armas.[27]

Devido ao contexto cultural dos Estados na América na década de 30 e a este discurso público em volta dos efeitos da violência no ecrã, surgiram movimentos de censura. No entanto, a palavra "violência" não constava do *Production Code,* um documento codificado de regras de conduta moral para a industria cinematográfica estabelecido em 1934 pelo *MPPDA*. O conceito de violência era descrito pelos termos "*Brutality*" ("Brutalidade") e "*Gruesomeness*" (aproximadamente "Macabro"). Representações de natureza brutal e macabra eram assim consideradas assuntos repelentes juntamente com enforcamentos, electrocuções, tortura, corpos mutilados e ensanguentados, modificação corporal, operações cirúrgicas, venda de mulheres e crueldade perante crianças ou animais.

Em termos de representação ou estilização da violência, isto significa que era proibido qualquer close-up de desfiguração, sangue, mutilação ou qualquer outro detalhe ou consequência de um ato de violência real, muitas vezes associado a sofrimento e morte.[28]

Este tipo de conduta codificada fez com que os realizadores tivessem que de certa forma inovar tendo então surgido novos códigos visuais de representação de violência.

---

[27] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 118

[28] *Idem*, p. 120

Ironicamente, muitas destas novas técnicas, que são discutidas no capitulo 7, continuaram a ser utilizadas mesmo após a queda do *Production Code* sendo ainda utilizadas atualmente.

O *Production Code* estipulava ainda que a atividade criminal deveria ser representada de forma a que não se sentisse empatia pelo crime ou pelo criminoso nem que inspirasse os espectadores a agiram da mesma forma. Esta estipulação mostra claramente o receio por parte de vários grupos de que a violência cinematográfica causasse diretamente violência no mundo real.

James Wingate, presidente do *New York Censor Board* era da opinião que filmes que mostrassem a policia a fazer o seu trabalho de forma competente eram filmes adequados, no entanto, filmes que mostrassem um gangster ou um gangue a disparar tiros enquanto alguém se escapava não eram filmes adequados visto que o espectador poderia não identificar o policia como o herói da história, mas sim o líder do gangue.[29]

A preocupação com a influencia que a representação da violência no cinema poderia ter em pessoas mais sugestionáveis era tal, que por vezes a censura obrigava a a alterações em termos da textura do filme (som e imagem) mas também em termos de tom, mensagem, e ambiente chegando-se a alterar o género do filme. Tal aconteceu com o filme *"The Last Gangster"* (1937, Edward Ludwig), lançado já quase no final da década. Para que o filme não fosse visto como um filme de *gangsters* foram apagadas cenas que continham atividade criminosa por parte da personagem Joe Krozac, o líder da gangue assim como o sucesso que este esteve na indústria bancaria após ser liberto da prisão. Foram ainda diminuídas cenas onde Joe desfrutava de luxo, foram alterados sobrenomes de personagens que fossem italianos, as cenas com massacres de *gangsters* foram simplesmente apagadas e uma cena de brutalidade teve a sua intensidade reduzida. O *Production Code* insistiu ainda que fosse reduzida uma das cenas de tortura do filme e que fossem reduzidos os sons das metralhadoras em ação. O som dos tiros foi assim substituído por música e foram também removidos gritos por parte de uma personagem infantil.[30]

---

[29] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema* p, 134

[30] *Idem*, p. 143

6.3 Violência em Filmes Noir (1940 - 1950)

A vaga de filmes "Noir" que surgiu na década de 1940 marca possivelmente a primeira instância de erotização da violência no cinema Americano ou pelo menos da sua representação. Vários críticos viram o novo herói, um homem moralmente ambíguo, como um avanço em direção ao realismo psicológico.[31]

Os temas característicos deste novo género de filme, comportamento criminal, conspiração, vingança, traição e atos violentos por parte de cidadãos comuns nasceram em parte de uma contextualização histórica, afinal de contas estávamos num período pós-guerra onde caíram por terra alguns ideais tendo surgido outros e havendo um ambiente de incerteza internacional.

O critico Siegfried Kracauer considerou que esta nova representação da violência havia sido de certa forma transportada para um "*setting*" quotidiano havendo também uma atitude mais relaxada perante comportamento criminal. Kracaeur revelou ainda um medo distinto daquele que estava presente na esfera pública na década de 1930; não de que a violência no cinema pudesse resultar em violência no mundo real, mas de que a violência no cinema pudesse dessensibilizar os espectadores que já se encontravam algo dessensibilizados após a guerra.[32]

Apesar de a censura não ser tão politicamente motivada como na década de 1930, continuaram naturalmente a surgir criticas moralísticas deste novo género "*Noir*" que questionavam mais uma vez as implicações sociais deste modo de representação da violência.

No filme "*Noir*", o tipo de morte mais prevalente é o homicídio (havendo quase sempre a alusão a conceitos legais como assassínio premeditado e autodefesa) e tende a ser o evento à volta do qual a narrativa nasce. São assim momentos catalisadores que provocam o desenvolvimento das personagens. O revolver é a arma mais utilizada, mas os atos de violência tendem a acontecer quando as personagens se encontram próximas umas das outras por oposição a filmes de "*gangsters*" e "*westerns*" onde é característico a existência de tiroteios à distância. A maior parte dos filmes contem múltiplos assassínios e apesar de um dos elementos mais reconhecidos deste género ser a "*Femme Fatale*", tanto os criminosos

---

[31] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p, 155

[32] *Idem*, p. 156

como as vitimas tendem a ser do sexo masculino, estando geralmente na mesma faixa etária e estatuto social.[33]

As vitimas da violência são com alguma frequência homens da família do assassino, o que demonstra uma corrente de temáticas psicológicas como o complexo de édipo. Os assassínios são tanto motivados por ganho financeiro e autodefesa como por competição sexual.

A incerteza psicológica da narrativa é reforçada pela inclusão frequente de lesões quase fatais, planos de corpos, utilização de espelhos e enquadramentos claustrofóbicos que têm como objetivo reforçar a noção de mortalidade.

Em termos do papel da violência na narrativa importa notar que nos filmes de estilo "Noir", esta não é vista como uma ação com potencial de regeneração ou mesmo catarse ou ainda como um estabelecimento de identidade pessoal. A violência nos filmes "Noir" é assim desprovida do uso purgativo que assume noutros filmes.[34]

Em vários filmes "Noir", as personagens possuem motivações autodestrutivas e a violência acaba por assumir essa mesma característica. As narrativas onde se verificam identidades duplas e alter-egos reforçam esta questão. Outra característica da representação da violência nos filmes "Noir" é que está é muitas vezes auto-infringida, uma ação que é vista no contexto da narrativa como um ato de sacrifício, uma tentativa de escapar a um mal maior.

Como foi referido anteriormente existe um grande foco na noção de mortalidade e na desintegração e despejo do corpo como representação da morte. No filme "*The Woman in the Window"* (1944, Fritz Lang) um corpo é embrulhado num tapete, transportado por escadas, colocado na mala de um carro e por ultimo enterrado numa floresta. Em *"Dead Reckoning"* (1947, John Cromwell) um corpo é arrastado num corredor de hotel, em "*The Dark Corner"* (1946, Henry Hathaway) escondido debaixo de uma cama e em *"Out of the Past"* (1947, Jacques Tourneur), escondido num armário.

---

[33] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 159

[34] *Idem*, p. 160



Figura 3 – Sequência de eventos em "The Woman in the Window"

Por vezes, após os cadáveres serem escondidos ou despejados em determinados locais, não existe qualquer menção do corpo na narrativa durante períodos de tempo consideráveis apesar de o espectador saber o que aconteceu. A ideia de uma morte ou desaparecimento de alguém não levanta imediatamente suspeitas, funciona acima de tudo no universo "Noir" onde nos são apresentados locais urbanos caracterizados por isolamento e alienação.[35]

Quando a violência não é o resultado da utilização de um revolver, esta tende a acontecer em associação direta ao espaço físico da cena: cair de uma ponte, ser empurrado de uma janela, ser empurrado para um poço de elevador, etc.

Apesar de o revolver ser a arma mais utilizada no género "*Noir*", também é característico o homicídio com características invulgares: afogamento em "*The Naked City*" (1948, Jules Dassin), imolação em "*Raw Deal*" (1948, Anthony Mann), asfixia em "*Where Danger Lives*" (1950, John Farrow), espancamento com sapatos em "*Appointment with Danger*" (1951, Lewis Allen), asfixia num jacuzzi em "*T-Men*" (1947, Anthony Mann) entre outros.

6.4 Violência em Filmes Western (1960 - 1970)

Uma das questões que melhor define o estilo "*Western*" é a valorização do conceito de masculinidade daí a violência ser uma das principais características deste género de filme. No universo "*Western*" ser um homem significa não só ter um determinado corpo, mas também ter determinadas competências. A violência é vista assim como um instrumento através do qual o homem demonstra a sua masculinidade, o homem como uma figura cinemática fisicamente atraente que é capaz de triunfar perante a adversidade. A violência no "*Western*" nasce em primeira instância de um grande foco nas características físicas do corpo do herói. O

[35] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p, 166

corpo, muitas vezes colocado no centro do enquadramento, é primeiramente celebrado e depois castigado.[36]

Existe uma celebração da atratividade física do corpo do herói, dos seus olhos, do maxilar definido, do corpo viril ao ponto de que o filme invoca e sugere a contemplação do corpo masculino. J. David Slocum sugere que o que está em causa não é uma fantasia homoerótica, mas sim um desejo de renovação e de transformação pessoal através da definição de uma nova identidade ou seja, tornar-se um homem e fazer aquilo que um homem tem de fazer.[37]

A contemplação do corpo é ainda reforçada pela atenção da câmara aos detalhes presentes no corpo como chapéus, lenços no pescoço, cintos com elementos decorativos, armas à cintura, camisas, casacos com franjas, luvas, calças justas, botas pontiagudas entre outros. Faz igualmente parte desta masculinidade que o género celebra, a capacidade de autocontrolo: um homem não fala demasiado, não se ri facilmente, nem mostra medo. Um homem mantém as suas emoções sob controlo em todos os momentos. Aquilo que defini o herói do Western é este autocontrolo e a sua capacidade de ter sucesso perante as várias adversidades que podem surgir. Por oposição, o vilão fracassa perante a adversidade.

Podemos assim dizer que a função da violência na narrativa "Western" é a de sinalizar determinadas características, nomeadamente aquelas associadas ao conceito de masculinidade, e não um ato que tem como objetivo destruir ou vencer o "outro". Isto traduz-se em cenas de tiroteios, confrontos físicos, cenas em que cavalos são dominados, etc., cenas que não são nada mais do que exibições da masculinidade e que invocam a contemplação da mesma.

A violência no filme "Western" consiste num ataque ao corpo, quer seja espancamento físico, esfaqueamento, chicotadas, empurrões, pontapés, murros á cara, golpes com bastões, etc. A consequência desta violência é muitas vezes a perda de consciência, ou seja, uma consequência realista.

Esta violência inicia-se normalmente com uma luta física entre personagens onde depois é adicionada banda sonora não-diegética onde geralmente os sons são excessivos e através da utilização de ângulos complexos, o filme eleva um simples confronto físico a algo

---

[36] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 176

[37] *Idem*, p. 177

que parece ter uma importância cósmica onde muito se encontra em jogo. No filme *"Shane"* (1953, George Stevens) a câmara é colocada por baixo de animais, em cima de portas giratórias, em janelas e por trás de escadas.[38]

Outro exemplo da ligação entre a violência e a masculinidade nos filmes Western é a cena em "*One-eyed Jacks"* (1960, Marlon Brando) onde a personagem interpretada por Marlon Brando, "Rio" é repetidamente chicoteada no que se pode ser entendido como uma cena de tortura brutal. Apesar de sofrer enorme castigo físico, Marlon Brando não demonstra qualquer tipo de emoção adotando uma atitude estoica perante o acontecimento.

Para além deste supremo autocontrolo, o herói do "Western" tende também a ser caracterizado por um grande desapego emocional e um comportamento estoico e quase que mecanizado. A violência, na forma de sofrimento físico, que o herói sofre nos filmes "Western" existe assim para que este possa passar por uma situação adversa, recuperar e reemergir como um "verdadeiro homem", capaz e masculino, apesar de em grande parte dos casos essa já ser a caracterização inicial da personagem. Trata-se assim de uma transformação artificial que pretende simplesmente celebrar a masculinidade.

A representação da violência no "Western" perde alguma desta motivação ideológica nos filmes de Sam Peckinpah. Em parte, tal acontece devido ao contexto cultural: o público estava pela primeira vez a ver o dano que balas e estilhaços podiam causar no corpo humano, em filmagens da guerra do Vietname e como tal não fazia sentido esconder ou diminuir a violência no cinema. Tal seria um desserviço.

"The dirty reality of death – not suggestions but blood and holes - is necessary."[39]

- Paulina Kael, crítica de cinema.

Em *"The Wild Bunch"* (1969, Sam Peckinpah), a violência torna-se ainda mais estilizada do que noutros filmes do género, através de planos com foco profundo, *close ups* com lentes telefoto, sequências em camara lenta e planos com menos de um segundo de duração. No total, o filme apresenta 3 632 cortes revelando assim uma edição totalmente

[38] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p, 182

[39] Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed – Violence in 1980's American Cinema,* p, 37

fraturada. É esta edição, juntamente com a exagerada banda sonora não-diegética que faz com que o filme tenha um efeito tão potente nas emoções do espectador. Esta orquestração de violência criada por Peckinpah revela, não um desejo de glorificação da masculinidade, mas um sim uma vontade de explorar a violência como espetáculo, onde esta é justificada em si mesma e como tal pode e deve ser apreciada. Em *"The Wild Bunch"*, a violência não é encarada como um ultimo recurso, mas como algo natural.



Figura 4 – Sequência de eventos em "The Wild Bunch"

Esta representação, ou estilização da violência choca pois apresenta-se como uma rutura perante aquilo a que os espectadores estavam habituados. Ao contrário de outros *Westerns* onde o corpo masculino era algo que tinha de ser torcido, danificado e transformado de forma a que a masculinidade pudesse emergir, ou seja onde a violência estava ao serviço do herói, nos filmes de Peckinpah o corpo das personagens está ao serviço da violência e esta é axiomaticamente justificada.



Figura 5 – Sequência de eventos em "The Wild Bunch"(cont.)

6.5 Violência em Filmes de Ação (1980 - 1990)

A ação sempre foi vista como algo inerente ao cinema e como tal, "filmes de ação" não foram vistos por muito tempo, como um género distinto com características próprias. Enquanto que cada género de filme tem os seus elementos próprios, que com o passar de tempo se tornam icónicos e facilmente reconhecíveis, "ação" é algo que ocorre em qualquer filme e como tal não era visto como uma característica que poderia definir um género. De

forma geral o termo "ação" era associado ao termo "aventura" e os filmes designados como "*action-adventure*" eram caracterizados por espetacularidade na ação física, enfase em lutas e confrontos físicos, perseguições e explosões, efeitos especiais e acrobacias desempenhadas por duplos.[40]

Os dois principais temas do filme clássico de ação são a paixão e a aceleração. Por paixão entende-se a emoção forte, o sentimento, e em ultima análise a motivação da personagem que a impele a agir de certa forma à medida que a história se desenvolve. A aceleração é o movimento, o impulso, o espetáculo. A emoção forte serve de elo de ligação entre o herói e a sociedade, a hierarquia, a lei e a possibilidade de ser um mártir. A aceleração produz a agressividade na forma de energia cinética, sadismo em forma de vingança, explosões, corpos duros, definidos e invencíveis.[41]

A emoção forte que surge como principal motivação do herói é claramente visível no filme "*Rambo: First Blood, Part Two*" (1985, George P. Cosmatos). A personagem John Rambo, interpretada pelo ator Sylvester Stallone é enviado pelo governo numa missão impossível, mas consegue alcançar o seu objetivo apesar de todas as dificuldades, salvando inocentes e castigando culpados reestabelecendo assim uma ordem de justiça. Apesar de todas as suas incríveis competências e de ser um herói (no verdadeiro sentido da palavra e não apenas no sentido de ser o protagonista do filme), Rambo é rejeitado e reprovado pelo governo e daqui surge a noção de injustiça que motiva a personagem.

Aliás, o "herói rejeitado", o herói que perdeu tudo e foi desprovido do seu estatuto social, é um arquétipo extremamente frequente nos filmes de ação: Jean Claude Van Damme no filme *"Hard Target"*(1993, John Woo), Mel Gibson no filme *"Lethal Weapon"* (1987, Richard Donner), Steven Seagal no filme *"Under Siege"* (1992, Andrew Davis), Peter Weller em *"Robocop*" (1987, Paul Verhoeven) entre outros.

No filme de ação o herói encontra-se em crise e é o desejo de recuperar aquilo que já foi seu, nomeadamente o estatuto social, que impele e motiva a sua ação. É também este sentimento de injustiça que permite e justifica toda a violência e destruição que o herói desencadeia e que lhe permite continuar a ser o "herói" apesar desses mesmos atos. O herói é uma vitima de violência e como tal a violência que este provoca é justificada. O herói do filme de ação é um mártir que se vê obrigado a sacrificar-se. O herói passa por uma

---

[40] Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema*, p, 83

[41] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 194

experiencia masoquista, que lhe causa sofrimento, passando no final do filme por uma reabilitação.

A aceleração, por outro lado, é claramente visível no filme *"Terminator"* (1984 James Cameron). Não existe uma humilhação, seguida de uma experiência tortuosa que provoca sofrimento e subsequentemente um momento de reabilitação pessoal, nem existe o sentimento de injustiça que motiva o herói. O espectador é simplesmente transportado para um universo com determinadas circunstâncias onde perante essas mesmas circunstâncias, a única resposta possível é agir. O mesmo acontece em *"Speed"* (1994, Jan de Bont) protagonizado por Keanu Reeves e em *"Out of Justice"* (1991, John Flynn) protagonizado por Steven Seagal.

Filmes como "*Terminator*" e "*Speed*" são caracterizados por uma cinética constante que faz com que tudo aconteça de forma multiplicada, de forma cada vez mais rápida e a uma escala cada vez maior. Isto é reforçado por efeitos especiais, explosões e um constante movimento que parece não ter término resultando num excesso visual que parece agredir os sentidos do espectador.

A velocidade e a noção de um movimento que não pode parar serve assim de catalisador narrativo para diversos filmes de ação: um comboio que não pode parar em *"Under Siege II"* (1995, Geoff Murphy), um avião em pleno voo no filme *"Executive Decision"* (1996, Stuart Baird), *surf* e paraquedismo em *"Point Break*" (1991, Kathyn Bigelow), entre outros.[42]

Isto é ainda evidente em filmes como *"Mission Impossible"* (1996, Brian De Palma), *"Die Hard With a Vengeance"* (1995, John McTiernan), *"Independence Day"* (1996, Roland Emmerich) e *"Air Force One"* (1997, Wolfgang Peterson).

No entanto, à medida que o filme de ação se foi desenvolvendo, a ação foi-se tornando o elemento dominante da narrativa, influenciando todos os aspetos do filme em vez de ser apenas uma peça do puzzle. Sensivelmente a meio da década de 1980, a formula da paixão e aceleração começou a ser subvertida a favor da aceleração apenas.

Segundo o critico James Monaco, os filmes de ação passaram a ter o que ele apelidou de "*Bruce Aesthetic*" (nome do tubarão mecânico no filme "*Jaws"* (1975, Steven Spielberg). Ou seja, uma estética mecanizada em vez de humana, e visceral que transformou os filmes em

---

[42] Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*, p. 200

"máquinas de entretenimento" que tinham como objetivo apenas suceder financeiramente e não necessariamente alcançar algo a nível artístico.[43]

"Ação" era no fundo um eufemismo para violência. Os filmes de ação eram celebrações do espetáculo da violência sendo que a palavra ação era utilizada por ter uma conotação menos negativa e agressiva que o termo "violência".[44]

A este novo filme de ação podemos chamar o "puro filme de ação" que é caracterizado por um maior espetáculo, ou seja ação violenta, e uma diminuição de significado e saliência emocional.[45]

A temática do filme clássico de ação sofreu assim uma grande transformação. No puro filme de ação deixa de haver um foco em objetivos externos e passa a haver um foco no engrandecimento e glorificação da personagem central, o herói, que triunfa no final, não em nome de uma causa ou de um ideal, mas em nome do triunfo em si mesmo. A vitória é o que importa. No puro filme de ação não há qualquer interesse em representar perdedores ou falhados como nos filmes da "nova violência de Hollywood" : Travis Bickle em "*Taxi Driver*" (1976, Martin Scorcese), Jake Gittes em "*Chinatown*" (1974, Roman Polanski), Whyatt e Billy em "*Easy Rider*" (1969, Dennis Hopper).[46]

O valor do triunfo em si foi também enfatizado através de uma demonização e simplificação dos vilões. Não interessa as particularidades dos acontecimentos, os detalhes ou pontos de vista alternativos, os vilões perdem a sua complexidade servindo apenas como uma ameaça, uma ameaça requerida pelo filme para que o herói possa triunfar. Importa apena que sejam facilmente identificados como vilões e que não invoquem qualquer sentimento de empatia.

A personagem do herói no puro filme de ação também difere do herói do filme de ação clássico. Por exemplo, em *"Out of Justice*" (1991, John Flynn), o herói, Steven Seagal, nunca se encontra realmente em perigo apesar de toda a violência que é desencadeada ao longo do filme. Tal está em direta oposição aquilo que acontecia nos filmes de ação do inicio da década de 80, onde o corpo do herói era violado e torturado pelos seus inimigos como

---

[43] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 84

[44] *Idem,* p. 81

[45] *Idem*, p. 85

[46] *Idem,* p. 95

acontecia em *"Rambo First Blood, Part Two"*. Quando a formula da paixão mais aceleração se subverte o herói deixa de ter um passado, transformando-se numa personagem narcísica, corajosa, agressiva e determinada, que protege os mais fracos e que parece não estar restrito pelas leis da natureza ou pela realidade da mesma forma que o homem comum.[47]

Ao mesmo tempo que esta transformação estava a ocorrer, os atores escolhidos para este tipo de filme começaram a ser cada vez mais atores conhecidos pela sua fisicalidade e não necessariamente pela sua capacidade de atuar. Os filmes de ação foram assim dominados por atores com corpos imponentes não muito distantes dos corpos de super-heróis: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme entre outros. É fácil de perceber o porquê destas escolhas; quando a paixão desparece da formula do filme de ação, o herói deixa de poder ter qualquer tipo de fraqueza, o herói tem de ser melhor, maior e indestrutível e isso reflete-se no seu corpo.

De forma geral, podemos dizer que os filmes de ação se foram tornando progressivamente em "blockbusters" onde a violência existia apenas para entreter o espectador. Os principais objetivos destes filmes passaram a ser agradar a uma grande audiência e alcançar sucesso financeiro. Apesar de a violência em si ser mais realista do que em filmes de décadas passadas, a temática dos filmes aproximou-se mais do "fantástico" do que do realismo.[48]

Este estilo de filme com as pretensões acima referidas continua ainda a dominar grande parte das produções de Hollywood atualmente.

Algo que possibilitou este tipo de representação da violência foi não só o contexto cultural e histórico, mas também o desenvolvimento da tecnologia. O auge dos filmes de ação coincidiu com uma proliferação de *steadicams,* mini-explosivos e material pirotécnico o que elevou a espetacularidade da representação da violência a um novo patamar.

Importa notar que a proliferação da violência nos filmes de ação das décadas de 80 e 90 fez com que a violência deixasse de ser vista como uma temática tão séria e como tal a representação da violência no ecrã perdeu em alguma parte o elemento de controvérsia que existia em décadas anteriores. A violência passou a ser, não chocante como havia sido no

---

[47] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 85

[48] *Idem*, p. 19

passado, mas expectável. Os espectadores já esperavam por exemplo que, quando alguém fosse baleado, fosse visível o sangue causado pelo impacto da bala.[49]

De facto, uma representação menos gráfica da violência teria provavelmente sido entendida nesta altura pelos espectadores como uma representação pouco fiel e irrealista.

O sucesso dos filmes de ação, que pode em parte ser atribuído ao facto de este género de filme ser apreciado em qualquer parte do mundo visto que, o espetáculo da violência é universal e não apenas apreciado por certas culturas, acabou por criar assim um processo de normalização da violência no ecrã.

Esta normalização da violência também é explicada pelo facto de a violência no puro filme de ação ser entendida como não-ameaçadora, em parte por ser caricaturada devido ao exagero e à escala em que era representada, e em parte devido ao vilão ser uma personagem generalizada que era facilmente entendida como um vilão para qualquer espectador, independentemente da sua cultura e nacionalidade.

A simplificação e demonização do vilão é facilmente observável por exemplo em "*Top Gun"* (1986, Tony Scott) protagonizado por Tom Cruise. O inimigo, que neste caso eram os soviéticos, eram filmados nos seus jatos, sempre de forma impessoal, através de ângulos que não permitissem que se visse a sua cara, enquanto que a cara do herói americano, Maverick, era sempre visível mesmo nas cenas de ação mais elaboradas. O que esta despersonalização do vilão acaba por criar é uma dessensibilização relativamente aos efeitos da violência representada no ecrã e uma enfatização da vitoria por parte do herói, independentemente de este ter ou não causado sofrimento e de se terem ou não perdido vidas.[50]



Figura 6 – "Maverick", "Iceman" e o inimigo em "Top Gun"

[49] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 80

[50] *Idem*, p. 100

"*People don't need to understand English to know something is exploding and to enjoy the spectacle. They don't cal it the bottom line for nothing.*"[51]

– Meryl Streep

Parte do sucesso dos filmes de ação pode ser igualmente atribuído ao facto de estes permitirem que os espectadores experienciassem emoções fortes vicariamente sem sofrer qualquer tipo de consequência associada com violência real. Estes filmes permitiam que os espectadores tivessem uma experiencia visceral, em muitos casos desprovida de qualquer tipo de intelectualização ou necessidade de questionamento, estando certos ao mesmo tempo que tudo iria acabar bem e que os "bons" triunfariam sobre os "maus" no final.[52]

"*To go to an action movie is to sink back in the seat and say, "show me a good time". Maybe we also cringe, shield our eyes, convulse our bodies – maybe we are often not so much more sophisticated than those putative Lumière audiences – but mentally we abandon ourselves to the illusion.*"[53]

– Richard Dryer

[51] Prince, Stephen. A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989. New York: C. Scribner's, 2000, p. 175

[52] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 81

[53] Dyer, Richard. *Only Entertainment*. London: Routledge, 1992, p. 68

7 Os Novos Códigos Visuais de Representação da Violência

7.1 Spatial Displacement

Tal como foi referido no capitulo 6.2, as estipulações do Production Code e as restrições que este colocava na expressão visual da violência (assim como restrições impostas por outros documentos/grupos de censura que surgiram mais tarde) fez com que os realizadores tivessem de encontrar formas de deslocar, esconder e substituir os atos de violência nos seus filmes. Perante a necessidade de contornar estas restrições, nasceram assim da criatividade de várias pessoas ligadas à industria do cinema, novas formas de representar a violência que respeitavam as várias imposições do Production Code permitindo ao mesmo tempo a manutenção da integridade narrativa dos filmes. Estes códigos funcionam independente do género do filme e podem também ser utilizados para manipular outro tipo de temática para além da violência. Apesar de existirem mais estratégias de representação de violência, as estratégias que decidi abordar neste capitulo 7 foram as mais utilizadas entre 1930 e 1960. Abordar estas estratégias parece-me extremamente oportuno visto que elas ainda são ainda utilizadas atualmente, tendo sido assimiladas pela arte do cinema e, visto que eu próprio utilizei algumas no meu projeto final, a curta-metragem "Insónia" como discutirei no capitulo 10.

"S*patial displacement*" é uma técnica que consiste em retirar ao espectador o ponto de vista pelo qual a violência pode ser observada. Uma das formas mais comuns de fazer é, no momento em que a ação violenta está prestes a acontecer fazer um corte para outra ação colocando a ação violência em *offscreen*.[54]

Outra alternativa de *spatial displacement* é enquadrar a ação de forma a que a porção da imagem que contem a ação violenta não seja visível. Isto pode ser feito através de movimento da camara ou através de escolhas a nível de *blocking*. Apesar de o ato violento estar fora da vista do espectador, quando o realizador opta por utilizar spatial displacement, de forma geral o espectador sabe que tipo de ato violento está a ocorrer apesar de não o visualizar. Por exemplo, no filme "*The Set Up*" (1949, Robert Wise), existe uma cena onde a personagem principal "Stoker", interpretado por Robert Ryan é confrontado por um grupo de mafiosos e o dialogo da cena deixa claro que os mafiosos vão partir a mão de Stoker. O filme evita mostrar o movimento de violência através de um corte para outra ação, neste caso a

[54] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 31

silhueta de um címbalo na parede, mas este corte não introduz qualquer ambiguidade em relação ao que está a acontecer. O espectador sabe que a mão do protagonista está a ser partida apesar de poder haver ambiguidade relativamente a possível representação visual desta imagem visto que ela não é mostrada.[55]



Figura 7 – Sequência de eventos em "The Set Up"

Outro exemplo ocorre no filme "*Captain Blood*" (1935, Michael Curtis). Numa cena em que um escravo que tentou fugir e está prestes a ser castigado através de uma queimadura corporal, o espectador vê o agressor a aquecer o ferro no fogo. No entanto, quando o ato violento acontece, a visão está bloqueada através do posicionamento da câmara. É-nos mostrado um plano da cara da vitima, mas do lado oposto daquele que está a ser queimado e é-nos mostrado um plano em que vemos a cruz de madeira onde a personagem se encontra e apenas uma parte da sua face.[56]



Figura 8 - Cena de "Captain Blood"

Ainda outro exemplo desta estratégia ocorre no filme "*This Gun for Hire*" (1943, Frank Tuttle) A personagem de "Raven" um assassino profissional vai ter com o seu alvo e é surpreendido pela presença de uma mulher, a secretária do homem. Raven dispara um tiro fatal em direção ao seu alvo. Em seguida dispara um tiro em direção à secretária, mas falha. A

[55] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2003, p. 208

[56] *Idem*, p. 213

secretária foge para a cozinha fechando a porta. Raven dispara através da porta e enquanto a câmara fica com Raven, ouvimos o corpo da secretária a cair. A motivação para o *blocking* desta cena é simples: mostrar o assassínio de uma mulher de forma explicita não era aceitável no ano em que o filme foi lançado. Quando Raven abre a porta da cozinha, fá-lo com dificuldade visto que a porta está bloqueada pelo corpo e quando finalmente consegue, a câmara mostra um plano de Raven sem, no entanto, mostrar aquilo que a personagem está a ver, ou seja, a consequência do seu ato violento e as repercussões físicas no corpo da vitima.[57]

7.2 Metonymic Displacement

Outro código visual é o "*metonymic displacement*" em que na composição se coloca um objeto ou uma ação que substitua e ao mesmo tempo represente a ação violenta que está a ocorrer *offscreen*. Um exemplo disto pode ser observado em *"Scarface"* (1932, Howard Hawkes e Richard Rosson) na cena em que um pino de *bowling* gira e cai substituindo o colapso do corpo da personagem "Gaffney" quando este é atingido por um tiro pela personagem de "Tony Camont."



Figura 9 – Cena em "Scarface"

Metonymic displacement tem também o efeito secundário de adicionar um valor poético à cena. Esta valor decorre da relação que é criada entre o objeto/sujeito que se encontra onscreen e o objeto/sujeito que se encontra offscreen. Este elemento que substitui a violência de forma representativa acaba muitas vezes por ser muito mais interessante do que o ato violento explicito. E ao remover o aspeto gráfico de um determinado ato violento, esta estratégia ganha também uma outra função a nível narrativo pois ao esconder o elemento explicito de um ato violento, o realizador ganha a oportunidade de mostrar mais violência, ou

[57] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 21.

violência mais gráfica num momento posterior do filme criando assim um efeito de montanha russa em que o espectador tem tempo para descansar os sentidos.[58]

No entanto, quando se utiliza o *metonymic displacement*, é necessário que o realizador encontre um objeto que seja apropriado para substituir o ato violento. Como tal, criam-se assim restrições a nível visual, auditório e dramático que limitam as opções do realizador e como tal lhe possibilitam um grau inferior de liberdade em comparação com outras estratégias.

Outro exemplo da utilização desta técnica pode ser observado no filme "*The St. Valentine's Day Massacre*" (1967, Roger Corman). Numa cena do filme, a personagem de AL Capone prende um dos seus inimigos numa divisão de um comboio atingindo-o de seguida com uma pistola na cabeça. O corpo da vitima, que parece perder a consciência cai ao chão e Al Capone retira uma lâmina do seu casaco e prepara-se para lhe cortar a garganta, mas antes que o espectador possa ver essa ação, o filme corta para a próxima cena omitindo assim o ato de violência no preciso momento em que este ia ocorrer. No entanto, antes do corte é utilizado um efeito sonoro de buzinas, como se um comboio se estivesse a aproximar. O som substitui assim o ato violento.



Figura 10 – Sequência de planos em "The St. Valentine's Day"

O filme "*Sweet Smell of Sucess*" (1957, Alexander Mackendrick), contém também uma cena que nos permite compreender também a influencia e o papel de elementos sonoros no *metonymic displacement*. A personagem "J.J. Hunsecker" contrata um grupo de bandidos para espancarem "Steve Dallas", um músico de jazz. À medida que os bandidos se aproximam de Dallas numa rua escura o espectador ouve o som de uma banda a tocar num clube próximo do local. Os bandidos cercam Dallas e o filme passa para um plano *low-angle* de *dolly*. À medida que a câmara se aproxima da personagem, o som da banda que não é visível no ecrã, muda de perspetiva. Não só sobe o volume como se nota uma maior

[58] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 221

proximidade à fonte do som. Quando a câmara se aproxima ainda mais de Dallas, ouve-se um som a partir de uma perspetiva close-up, ou seja, super aproximado da fonte e ouvem-se notas estridentes que representam a proximidade temporal da violência que está prestes a ocorrer. Quando é introduzido o som de uma bateria, existe um corte para uma baqueta a bater num címbalo sendo que o plano seguinte é um plano aberto do baterista.[59]



Figura 11 – Sequência de planos em "Sweet Smell of Sucess"

Outro exemplo de elementos sonoros a serem utilizados para criar um *metonymic displacement* ocorre no filme "*Double Indemnity*" (1944, Billy Wilder). Numa das cenas do filme, ocorre um assassínio dentro de um carro, no entanto a câmara foca-se numa personagem que não está diretamente envolvida no ato violento. O elemento da cena que mais sinaliza o ato violento que está a acontecer offscreen é a banda sonora que engrandece enquanto a violência ocorre e diminui de intensidade assim que que o ato acaba.[60]

7.3 Indexical Pointing

Outra técnica que surgiu para representar a violência era o "*Indexical Pointing*" que consiste numa representação fiel, mas indireta *onscreen* do ato violento que está a ocorrer *offscreen,* como por exemplo mostrar uma determinada ação através de sombras ou silhuetas.

---

[59] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 208.

[60] *Idem,* p, 227



Figura 12 – Cena de estrangulamento em "Murders in the Rue Morgue

Das estratégias aqui elencadas, esta é uma das mais limitativas visto que o índex tem de ser algo presente ou relacionado de forma imediata com o ambiente onde o "referente", ou seja, a violência, está a ocorrer.

Em contrapartida, o espectador continua centrado e focado nos elementos dramáticos e emocionais da violência que está a ocorrer pois não foi "transportado" para um outro lugar, sujeito ou objeto que não está diretamente ligado à violência.[61]

A utilização do *indexical pointing* preserva o elemento temporal da violência, apesar de não o mostrar diretamente e como tal faz com que o espectador fique ligado ao espaço e ao tempo do ato violento de uma forma muito mais intima do que noutros códigos visuais.

Outro exemplo desta estratégia acontece no filme "*Men in War*" (1957, Anthony Mann). Planos de um soldado americano a remover a sua bota e a coçar o pé são intercalados com planos dos soldados norte-coreanos a aproximarem-se. Os soldados norte-coreanos estão aramados com espadas. O momento da morte do soldado americano é representado através de um close-up do seu pé que de repente se contrai de forma a simbolizar o impacto da baioneta no seu corpo. A baioneta assume assim o papel de índex.

[61] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 231

7.4 Substitutional Emblematics

"*Substitutional emblematics*" foi um código visual que surgiu por não se poder mostrar feridas ensanguentadas e consistia no redireccionamento da violência para outro objeto que não o desejado, como por exemplo os tiroteios que causavam danos em casas ou no ambiente circundante. Até 1967 não era frequente a utilização de mini-explosivos de sangue e a forma como um tiro era representado era ou com muito pouco sangue ou simplesmente a imagem do buraco resultante da bala mas sem sangue. Em alguns filmes as personagens eram simplesmente projetadas para trás pelo suposto impacto da bala não sendo mostrado dano físico no corpo. Mas durante muito tempo, a maior parte dos filmes de Hollywood não apresentavam sequer um momento representativo da violência, apenas um cansaço, fatiga ou má-disposição repentina por parte da personagem que havia sido baleada. A violência desencadeada por outro tipo de armas como facas e flechas era geralmente desempenhada através de trabalho acrobático e material próprio como uma flecha a entrar numa parte almofadada do vestuário de um *stuntman*.

Apesar destas tendências existem sempre exceções. No filme de guerra "*Halls of Montezuma*" (1950, Lewis Milestone), quando um soldado americano esfaqueia um atirador japonês, a faca penetra o corpo imediatamente abaixo do limite do enquadramento de forma a que parte do ato seja ocultado do espectador, mas cada vez que a faca penetra o corpo, existe um efeito sonoro associado que pretende simular o rasgar do corpo e após cada golpe, quando a faca aparece no enquadramento esta vai ficando progressivamente mais ensanguentada.



Figura 13 – Esfaqueamento em "Halls of Montezuma"

No filme "*Flying Tigers*" (1942, David Miller), existem *close ups* de personagens a vomitar sangue e em "Objective, Burma!" (1945, Raoul Walsh), o impacto das balas nos

soldados americanos é acompanhado de um efeito sonoro. No entanto, como referi previamente, a tendência era a de preservar a integridade física do corpo humano.[62]

A cena do tiroteio em "*The St. Valentine's Day Massacre*" (1967, Roger Corman) exemplifica esta técnica de forma clara. O tiroteio é longo e intenso, no entanto nenhuma das pessoas que se encontram no restaurante que está a ser alvejado é atingida. No entanto, o *set* e os *props* são e é nestes que o espectador vê os efeitos da violência, ou seja, os danos físicos. Partes dos edifícios são destruídas, carros são perfurados, vidros de janelas quebram e vasos explodem. Tudo isto ocorre em substituição daquilo que o filme não está a mostrar; o impacto das balas no corpo humano.



Figura 14 – Cena de tiroteio em "The St. Valentine´s Day Massacre"

Esta estratégia de deixar que o *set* e os *props* absorvam o dano que ocorreria no corpo humano acaba por ser uma técnica eficaz quando objetivo é o de criar uma cena super intensa. Não só esse aspeto, mas também o facto de o ambiente onde a personagem que é vitima de violência se encontra, sofrer tanta destruição, faz com que as lesões e o dano físico que a personagem sofre pareçam de uma magnitude ainda maior.[63]

A cena do filme "*Railroaded*" (1947, Anthony Man), em que ocorre um confronto entre um guarda de segurança e dois ladrões é um exemplo perfeito de como a utilização de *substitutional emblematics* cria novas formas artísticas de estilizar a violência. O guarda que suspeita que algo se passa, pega na sua arma e desloca-se em direção ao escritório que está a ser assaltado, no entanto um dos assaltantes vê a sombra do guarda e dispara-lhe um tiro com

[62] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 239

[63] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 240

uma caçadeira. A forma como o tiro é representado é através de um plano frontal do assaltante em que vemos o efeito da bala a sair da arma, e um plano subsequente de um ponto de vista oposto da janela a partir-se. Dois efeitos sonoros são audíveis simultaneamente, o efeito sonoro da janela a partir-se e o efeito sonoro da porta a partir-se quando o assaltante dá um murro na mesma na tentativa de aceder à maçaneta. O guarda dispara um tiro através da janela partida atingindo o assaltante. O outro assaltante dispara um tiro para o guarda que cai através da porta partindo o resto do vidro na janela.



Figura 15 – Cena de confronto em "Railroaded"

A luz utilizada e o facto de se tratar de ângulos muito abertos faz com que as personagens se encontram não só longe da câmara como muito pouco visíveis. Nesta cena, em vez de a força e a brutalidade do impacto da arma ser mostrado no corpo humano, este é mostrado no *set* e nos *props*, visto que a violência é sinalizada acima de tudo pelo corpo do guarda a cair contra o vidro da porta e o quebrar do vidro. O *set* e os *props* podem assim ser entendidos como o "emblema" da violência, especificamente do dano físico que seria causado pelos atos violentos.

No filme "*G-Men*" (1935, William Keighley), existe uma cena de tiroteio em que uma personagem dispara tiros através de uma porta. Quando vemos um plano do interior do apartamento vemos as balas a atingir um espelho no qual está refletida a vitima, reflexão essa que fica sobreposta aos buracos das balas. O filme mostra assim, de forma "emblemática" uma aproximação do que seria a representação da violência no corpo da personagem.

Em "Halls of Montezuma" (1959, Lewis Milestone), numa cena em que um dos soldados americanos é ferido, este rasteja por água e lama até aos seus companheiros. Ao mesmo tempo ouve-se um efeito sonoro de algo viscoso a cair na terra, como se fosse o

sangrar do soldado. Quando ele finalmente chega ao pé dos seus companheiros e diz as suas ultimas palavras, a lama que cobre o seu corpo é praticamente indistinguível de sangue e isto é reforçado pelo facto de todos os outros soldados estarem completamente secos. Este contraste permite assim que a lama sirva de emblema do sangue que é omitido.[64]

7.5 Emotional Bracketing

No período clássico de Hollywood havia limites e restrições relativamente aquilo que poderia ser mostrado no ecrã e como tal, ao transportar a violência para offscreen ou para um "*metonymy*" ou "índex", os realizadores conseguiam assim respeitar estes limites e ocultar o elemento explicito da violência. "*Emotional bracketing*" é um código visual que funciona de forma diferente e consiste em permitir que o espectador "relaxe" após um momento de grande violência. Trata-se de um momento de pausa em que o espectador pode descansar emocionalmente e compreender e analisar aquilo que se passou.

A presença deste tipo de código visual num filme tende a estar associada a uma perspetiva moral da violência, visto que pressupõe que em determinados momentos a violência pode ser tão agressiva e cruel, com consequências tão macabras, que é necessário fazer uma pausa para que o espectador se possa recompor. Trata-se no fundo de uma estratégia intemporal e útil para os realizadores que querem abordar a temática da violência de forma inteligente e cuidada.[65]

Nos filmes onde este código não está presente e onde a violência ocorre em sequência sem qualquer pausa, esta mesma violência tende a ter pouca saliência emocional ou mesmo função narrativa. *Emotional bracketing* é assim um código que permite ao realizador dar a forma que este quer aos momentos de ação violenta exercendo controlo artístico e atribuindo-lhe também um propósito moral. A existência de emotional bracketing tende a sugerir uma preocupação com a audiência e a suposição de que o espectador é impressionável enquanto que a ausência desta técnica implica a suposição de que o espectador se encontra

[64] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 242.

[65] *Idem*, p, 249

dessensibilizado. É esta perspetiva da condição psicológica do espectador que influencia o tipo de forma que o realizador dá à violência. [66]

Emotional bracketing pode ser conseguido através de *fades* e *dissolves*. A duração da transição pontua o fim de um momento de violência e o inicio do momento posterior a partir da qual o espectador assimila as consequências do que aconteceu. *Emotional bracketing* pode também ser conseguido através de *cutaways* desde que estes não sejam demasiado breves.

Um bom exemplo disto ocorre no filme "Bataan" (1943, Tay Garnett). Um atirador japonês acerta um tiro num soldado americano que cai de um tronco. No momento da queda existe uma sequência de cortes que mostra individualmente as reações dos outros soldados. Os soldados parecem aperceber-se de que não têm hipótese nesta batalha.

Ou seja, a utilização do *emotional bracketing* coincide com um momento importante a nível narrativo como tal ajuda a estabelecer a estrutura narrativa.[67] Os fades, dissolves e cutaways são assim elementos de resposta aos momentos de violência sinalizando a importância e a significância da mesma.

Não obstante existirem outras técnicas, as técnicas aqui descritas foram as mais utilizadas até á década de 1960.[68]

---

[66] Prince, Stephen. Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968, p. 245

[67] *Idem*, p, 246

[68] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 32

8 O Grafismo da Violência.

8.1 Evolução do Grafismo da Violência

O cinema é um meio inerentemente visual e como tal importa fazer uma distinção entre violência e violência gráfica. "Violência" tende a ser entendida como a ação em si, quer estejamos a falar de um tiroteio ou de um confronto físico onde ocorrem murros e pontapés, o termo "violência gráfica" por outro lado está relacionado com a representação das consequências dessa violência, nomeadamente a exibição dos danos provocados pela mesma. Quando a violência é gráfica, isso significa que está representado no ecrã uma aproximação ou simulação da lesão resultante do ato violento.[69]

A queda do *Production Code* foi um grande catalisador para o surgimento de novos modos de representação de violência no cinema e permitiu o abandono das regras clássicas de Hollywood fomentando ao mesmo tempo um ambiente de possibilidade e experimentação. Após décadas de controlo por parte do *Production Code*, os realizadores viram-se de repente livres para explorar novas formas de exibir a violência sem ter de obedecer a restrições ou constrangimentos impostos por terceiros e isto com o apoio de estúdios.

A primeira instância de violência gráfica num filme *mainstream* produzido por um estúdio ocorreu no filme "*Psycho*", (1960, Alfred Hitcock). Apesar de a cena da morte no chuveiro não mostrar ferimentos, era visível sangue a jorrar em conjunto com efeitos de som sinistros e uma edição rápida de forma a simular o momento dos cortes e da penetração física do corpo humano.



Figura 16 – Cena de esfaqueamento em "Psycho"

No entanto, o filme que realmente introduziu a violência gráfica à audiência Americana foi "*Bonnie and Clyde*" (1967, Arthur Penn). A cena em que Bonnie e Clyde

[69] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 6

morrem baleados por metralhadoras chocou o público pois rompeu com as expectativas que o público tinha do que seria a representação da morte num filme de mainstream de Hollywood. A cena foi filmada por várias câmaras simultaneamente a correr em diferentes velocidades e foram utilizados pequenos explosivos que quando rebentados espalhavam sangue.

"Violence, in our contemporary sense of the term does not exist in Hollywood cinema before the late 1960s. singled by Bonnie and Clyde in 1967 and the inauguration of the Code and Rating Administration's G-M-R-X scheme for rating film content in 1968, the new film violence that emerged in these years differed from the shootings, beatings, and other mayhem in the films of classical Hollywood because it was far more graphic. This new level of explicitness helped to put motion picture violence, as an idea and a topic, on the nation's agenda and gave it a visibly it had not previously possessed. Prior to that time, "violence" did not exist as a "thing-in-itself" perceived as an irreducible feature of cinema irrespective of considerations such as genre or the dramatic content of a given scene.[70]"

– Stephen Prince

"The Wild Bunch" de Peckinpah foi também filmado com múltiplas câmaras a correr a diferentes velocidades com lentes grande angular e telefoto e foram utilizados mais de 3000 mini-explosivos e mais cartuchos vazios do que foi disparado durante a revolução mexicana de 1913.[71]

Após o lançamento de *"The Wild Bunch"* de Peckinpah, a violência gráfica tornou-se habitual em filmes americanos *mainstream*, independentemente do género e estes filmes alcançavam frequentemente sucesso financeiro como é o caso de "*Night of the Living Dead*" (1968, George A. Romero), *"Catch-22"* (1970, Mike Nichols), *"Dirty Harry"* (1971, Don Siegel), *"Straw Dogs"* (1971, Sam Peckinpah) e *"The Godfather"*(1932, Howard Hawkes, Richard Rosson).[72]

---

[70] Prince, Stephen. A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989. New York: C. Scribner's, 2000, p. 30

[71] Kendrick, James. Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema, p. 47

[72] *Idem,* p. 43

Sem dúvida, a ultraviolência nasceu na década de 1960 em consequência da queda do Production Code e da criação do Code and Rating Administration e a sua nova classificação G-M-R-X.

"The Godfather", (1972, Francis Ford Coppola), foi outro filme cujo grafismo da violência marcou as audiências. Coppola não utilizou múltiplas câmaras a múltiplas velocidades adotando uma representação mais realística da brutalidade contida no filme deixando por exemplo tiros e sangue coexistirem em tempo real.

Numa discussão sobre violência gráfica não se poderia deixar de referir *"Taxi Driver",* (1976, Martin Scorsese) que fez parte da corrente de filmes da "nova violência de Hollywood". O filme conta a história de Travis Bickle, um homem solitário e alienado com o qual a audiência se vê forçada a identificar. No final do filme, Travis desempenha um massacre caracterizado por um enorme grafismo. O topo de uma cabeça explode, uma palma de mão é perfurada e esfaqueada, sangue jorra constantemente e sai disparado, etc. No final a câmara fixa-se no resultado do massacre focando-se nos cadáveres ensanguentados.

Taxi Driver é um marco importante porque foi um dos filmes que juntou a estética de Sam Peckinpah, que era a estética dominante pare representar ultraviolência na altura: filmagens com múltiplas camaras, utilização de diferentes velocidades e mini-explosivos de sangue com a estética da representação da violência que viria a ganhar tração nas décadas seguintes: imagens gráficas de mutilação corporal. Se há uma tendência que se pode identificar na evolução da representação da violência a partir da década de 1960 até hoje, é exatamente essa; a utilização conjunta dessas duas estéticas: edição multi-câmara com *slow motion* mais mutilação gráfica.



Figura 17- Cena do massacre em "Taxi Driver"

"*Sisters*" (1973, Brian de Palma), contém também cenas de violência gráfica marcantes como uma cena um assassínio por esfaqueamento em que é visível a penetração repetida da faca no corpo da vitima.

Outro realizador cuja estilização da violência revela uma apreciação do grafismo é Quentin Tarantino.

Nos filmes de Tarantino o corpo é continuadamente agredido, ensanguentado, torcido, rasgado, e cortado com o máximo de gore possível.[73]

Olhando para a sua filmografia, não há provavelmente melhor exemplo disto que o filme "*Kill Bill*" (2003, Quentin Tarantino). O sangue em Kill Bill I é vermelho vivo e salta, jorra, e espalha-se pelas paredes, pelas roupas das personagens e pelos seus corpos. Por vezes vemos um esguicho de sangue simplesmente no ar. Curiosamente não foram utilizados nunca efeitos digitais nas cenas de luta ou no sangue, apenas efeitos especiais práticos reminiscentes de filmes de outras décadas.[74]

A cena que melhor exemplifica a estilização e o grafismo da violência é a cena onde a personagem da "Noiva" confronta o gangue de Yakuza "*Crazy 88*". Nesta cena há toda uma transformação na palete de cores. Os membros do gangue, vestidos de preto entram numa discoteca vermelha à medida que ouvimos o som dos seus passos em uníssono. A câmara faz um zoom in nos olhos da Noiva de forma a mostrar que os que os seus oponentes vêm de várias direções. Em seguida temos um plano "*bird's eye view*" que mostra que a noiva está rodeada pelos membros do gangue. A noiva faz um movimento com a sua espada preparando-se e os membros do gangue reagem dando um passo atras simultaneamente.



Figura 18 - Sequência de eventos em "Kill Bill Vol.1"

Segue-se um plano da reflexão dos membros do gangue na espada da noiva. A câmara

[73] Symonds, Gwyn. The Aesthetics of Violence in Contemporary Media. New York: Continuum, 2008, p. 169

[74] *Idem*, p. 168

gira e olha para baixo a partir de um "*bird's eye view*" e a luta começa finalmente. À medida que a noiva confronta os seus oponentes, sangue salta para todo o lado. A certa altura a noiva tira um olho a dos membros do gangue e a imagem fica a preto e branco o que faz com que os esguichos de sangue sobressaiam ainda mais. À medida que a violência se desenvolve, esta é acompanhada pelo som dos esguichos de sangue. No meio de toda esta brutalidade, altamente coreografada, o filme apela claramente aos fans de efeitos especiais.

Tarantino explora assim a profundidade e o movimento na cena fazendo a câmara dançar enquanto a violência ocorre. Particularmente interessante é o detalhe do reflexo dos membros do gangue na espada da Noiva. Esse plano aproximado de um objeto através do qual a violência vai ser exprimida, transforma a letalidade desse mesmo objeto, e outras conotações que este possa ter como violência, morte, agressividade entre outras, num objeto de arte que pode ser assim apreciado.

Quando a imagem da cena volta a ter cores, Tarantino utiliza a estratégia de *Indexical Pointing* e a ação passa-se a desenvolver através do movimento das silhuetas das personagens.



Figura 19 - Sequência de eventos em "Kill Bill Vol.1"(cont.)

No final da cena vemos a personagem da noiva na neve, com o seu corpo ensanguentado e existe aqui claramente uma intenção estética na contraposição do vermelho do sangue com o amarelo do fato da personagem e o branco da neve. Ou seja, o sangue, elemento fulcral da violência é utilizado na composição gráfica do enquadramento de forma a elevar aquilo que poderia ser encarado como pura violência a algo com valor artístico e que pode ser apreciado.[75]

[75] Symonds, Gwyn. The Aesthetics of Violence in Contemporary Media, p. 169



Figura 20 – Plano da cena final em "Kill Bill"

Drive (2011, Nicolas Winding Refn) foi outro filme que marcou não só por ser extremamente violento, mas por essa violência ser brutal e híper-gráfica. Drive pode ser definido como um filme minimalista com uma imagem altamente estilizada. A narrativa é fácil de perceber e o dialogo é simples e em muitas cenas simplesmente inexistente. Os movimentos de câmara são lentos e o ritmo não é constante. A música eletrônica e as técnicas fílmicas e visuais utilizadas fazem com que o filme seja uma experiência sensorial bastante única, reminiscente dos filmes dos anos 80.

A violência em Drive é sempre brutal e extremamente explicita. Não há dano físico que não leve a uma enorme quantidade de sangue no ecrã. No entanto, existe uma clara perspectiva moral sobre a violência no filme. Os vilões no filme não são vilões só porque sim. Tratam-se de *gansgers,* personagens com um determinado passado e estilo de vida. Têm motivos bem delineados, geralmente ligados a ganho financeiro ou a ideais como honra e lealdade. São personagens com alguma complexidade, mas mal-intencionadas e como tal os seus atos violentos são entendidos como nefastos. O protagonista do filme não parece à primeira vista ser uma personagem com muita profundidade, mas essa profundida está escondida nos poucos traços da sua personalidade que são discerníveis; uma atitude estoica, capacidade de empatia, nomeadamente com os mais fracos, existência de um compasso moral mesmo que não totalmente equilibrado; características que são aliás semelhanças ás do herói do *western*. Como tal, a violência que este desencadeia é entendida como justificada visto que tem como objetivo preservar a sua integridade física e daqueles que não se conseguem defender.

Um exemplo disto ocorre quando dois *gangsters* vêm atrás do protagonista. Este consegue desarmar o primeiro oponente e no meio do confronto físico consegue espetar-lhe

um ferro no pescoço. Não só é visível a penetração do corpo como vemos um esguicho de sangue no local do ferimento e sangue a escorrer da boca do homem. Quando o segundo gangster aponta a sua arma ao protagonista este dispara-lhe um tiro com a caçadeira do primeiro gangster. O homem não tem qualquer hipótese e é projetado para trás. O protagonista tem a cara coberta de sangue, mas como se este espetáculo visual não fosse suficiente, a câmara aproxima-se lentamente da sua cara até chegar a um *close up* enfatizando assim o sangue. E apesar de a violência poder ser chocante, da perspectiva do espectador não havia outra hipótese senão este conjunto de reações violentas, afinal de contas, a vida do protagonista estava em jogo.



Figura 21 - Sequência de eventos em "Drive"

Numa outra cena incrivelmente violenta, o protagonista atinge a mão de um homem com um martelo repetidamente e quando este se encontra no chão, coloca o martelo dentro da boca do homem forçando-o por fim a engolir uma bala. Apesar da brutalidade da cena, o espectador não deixa de se identificar com o protagonista porque sabe as coisas terríveis que a vitima deste ataque fez. A violência é assim justificada e o protagonista continua a ser o herói.



Figura 22 – Agressão com martelo em "Drive"

Numa das cenas mais brutais do filme, o condutor, interpretado por Ryan Gosling, encontra-se num elevador com a personagem Irene e um terceiro homem não identificado. As coisas definitivamente não estão a correr como ele quer e ele sabe que mais cedo ou mais tarde vai ter de fugir visto que tem gangsters atrás de si à procura de vingança. O condutor, num ultimo momento de esperança dá um beijo a Irene. A iluminação da cena diminui como que sinalizando o que está para vir e volta ao normal no final do beijo. O homem não

identificado tira uma arma e tenta aponta-la ao condutor mas este é demasiado rápido e após o desarmar e empurrar a sua cabeça contra a parede do elevador, pisa-lhe a cabeça até à morte. Não só até à morte mas até à desfiguração.



Figura 23 – Cena de hiperviolência em "Drive"

A cena é altamente estilizada e o ato violento é mostrado de vários ângulos. A certo ponto existe um plano em que vemos o impacto do pé do protagonista na cara da vitima a ocorrer em tempo real e no preciso momento do impacto vemos sangue e pedaços de pele e osso a saírem disparados da cabeça. Este tipo de hiperviolência, em que o ato violento é visível e os danos físicos que este provoca são mostrados em tempo real e de forma gráfica sem cortes, é a ultima fronteira em termos da estilização da violência e é potenciada não só pela evolução da tecnologia digital como também dos efeitos especiais. A potencialidade destes dois campos artísticos juntamente com a quase total inexistência de restrições a nível de censura que existe atualmente, faz com que estejam reunidas as condições para uma representação da violência que é limitada apenas pelos próprios limites da imaginação do realizador.

8.2 Evolução Tecnológica e Repercussões no Grafismo da Violência

A contínua evolução da tecnologia aumentou o aspeto visceral e foto-realístico da violência gráfica. Ao ponto de haver um sentimento generalizado de ansiedade em relação à interação entre a criação digital de violência e a experiencia vivida de violência fora do ecrã. Mesmo quando a representação da violência no ecrã não é autentica de um ponto de vista forense.[76]

Quando a experiência da representação da violência é bastante gráfica, esta acaba por destruir o conforto do espectador pois destrói a distancia saudável que existe geralmente entre

[76] Symonds, Gwyn. The Aesthetics of Violence in Contemporary Media, p. 11

este e as imagens que estão a ser visualizadas mesmo quando o evento representado é ficcional.

Atualmente, através de técnicas digitais como *3d imaging*, *cgi*, *matte painting*, *morphing*, *com*posing, programas para criar vibração e *motion blur* e através de maquilhagem, mascaras prostéticas de latex e cabeças de plástico, acaba por ser possível criar um processo de autenticação da violência.

É possível por exemplo fundir duas filmagens de forma a que se veja o impacto no corpo de um ato violento, sem que, no entanto, esse impacto tenha sido filmado.

Este tipo de manipulação digital acaba por diminuir a sensação de fantasia e aumentar o desconforto do espectador ao mesmo tempo que desafia o espectador a ver o decorrer do ato e a associa-lo com a experiencia imaginada do quão doloroso seria sofrer um ato tão brutal. A manipulação digital autentica assim a história e o seu efeito.[77]

O facto de atualmente a tecnologia possibilitar a criação sequencias de violência sem necessidade de cortes acaba também por desafiar as expectativas do espectador que está à espera de ver um corte, um corte que é "protetivo" pois assegura-lhe a falsidade das imagens que está a ver e reforça o elemento de fantasia geralmente associado à visualização de um filme. A imagem, ao permanecer até ao final da cena, obriga o espectador a ficar dentro da ilusão mais tempo do que aquele que lhe permite estar confortável destruindo a ideia de que é sempre seguro olhar para o ecrã porque não se está a visualizar algo real.[78]

A autenticidade da experiencia de violência é assim revivida pelo corpo como uma memória com sintomas físicos e dor espelhada apesar de esta dor ser um evento fantasma visto que não está de facto a acontecer nada.[79]

8.3 Torture Porn (2001-?)

Perante a discussão do subcapítulo anterior, sobre a evolução do grafismo da violência, parece-me importante abordar um novo género de filme intitulado de "Torture Porn".

---

[77] Symonds, Gwyn. The Aesthetics of Violence in Contemporary Media, p. 12

[78] *Idem*, p. 13

A violência e a tortura não coisas novas, no entanto, a internet e a crescente proliferação de computadores, redes sociais, câmaras fotográficas, e *smartphones,* permite que hoje seja possível ver os horrores da guerra e da tortura de forma fácil, rápida e em detalhe.[80] Segundo Jason Middleton, Hostel (2005, Eli Roth), um dos filmes mais conhecidos do género reverte exatamente esta lógica do contexto da guerra ao terror americana e das posições de torturador e vitima visto que as vitimas são personagens americanas em território estrangeiro. E há quem argumente que o género nasce de uma profunda ansiedade causada pelo medo do terrorismo e pela constante amplificação dos media americanos relativamente ao perigo da ameaça do terrorismo.

Os filmes do género torture porn não tentam ser gentis na representação da violência nem se preocupam com o tipo de reação que esta possa provocar no espectador. Estes filmes operam sob assunção que a violência é simplesmente algo para o qual o espectador americano tem uma disposição.[81]

Nestes filmes as vitimas tendem a estar emprisionadas ou restringidas e são mutiladas, desmembradas, atormentadas emocionalmente e psicologicamente. Em alguns casos estas vitimas são obrigadas a cometer atos de violência perante terceiros como acontece no franchise "Saw".

Jeremy Morris considera as seguintes características como definidoras do género: a tortura não tem um elemento interrogativo, ou seja, não tem como objetivo a extração de algum tipo de informação, a tortura é a fonte de horror no filme, a transformação dos torturadores e das vitimas invoca a troca de papeis, a inversão dos papeis entre vitima e torturador justifica a exibição da violência e por ultimo, a tom do filme e a representação da violência são realistas.[82]

Em alguns dos filmes deste género acaba também por surgir uma temática de voyeurismo, muitas vezes na forma de fotografias ou vídeo. Em vários filmes do franchise Saw, a violência é observada por alguém através de um monitor. Em Hostel, as salas de

---

[79] Symonds, Gwyn. The Aesthetics of Violence in Contemporary Media, p. 15

[80] Kerner, Aaron. *Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2015, p. 2

[81] *Idem*, p, 3

[82] *Idem*, p, 4

tortura são também monitorizadas. A mesma coisa acontece em Vacancy (2007, Nimród Antal)

Qualquer dúvida que possa haver sobre a apreciação de filmes torture porn por parte dos espectadores americanos, extingue-se rapidamente perante o facto de que o franchise Saw é o franchise de horror com maior sucesso financeiro de sempre.[83]

O processo de narrativização do cinema, ou seja, o processo através do qual a narrativa foi ganhando importância e as caracterizações e motivos das personagens passaram a ser elementos comuns nos filmes ocorreu, segundo Tom Gunning, entre 1907 e 1913. Antes desta transformação, o cinema era sobretudo um "*cinema of attractions*", um espetáculo visual que segundo Gunning, estimulava diretamente as pessoas através de choque ou surpresa sem perder tempo com caracterizações. É interessante notar que os filmes torture porn têm uma enorme semelhança com o "*cinema of attractions*". A diferença é que a atração causa uma reação visceral no espectador.[84] Após mais de 100 anos de cinema, talvez a presença do elemento visceral seja de facto a única forma de voltar ao "*cinema of attractions".*

Tal como o nome indica este género de filme apela não às emoções do espectador, mas aos seus sentidos. Pornografia é feita com um objetivo muito claro em mente: criar excitação sexual. Da mesma forma, o objetivo principal, ou pelo menos o modo de operação dos filmes torture porn, é apelar aos sentidos. A narrativa assume um papel secundário perante a exibição da brutalidade.

O filme "*Saw II*" (2005, Darren Lynn Bousman) apresenta uma estrutura profundamente similar à pornografia. As personagens são obrigadas a participar numa série de jogos que tendem a acabar em morte (representada com *gore*). Cada pequeno ciclo destes pode ser comparado com um episódio pornográfico em que existe primeiro uma relação com o corpo e depois um clímax na forma de orgasmo.[85]

Nos filmes de torture porn, a violência é quase sempre continuada no tempo. O objetivo não é a destruição do outro, mas o seu sofrimento para prazer do torturador. Como tal a violência não é exprimida através de armas de fogo, mas instrumentos de dor como fogo,

---

[83] Kerner, Aaron. *Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*, pág, 8

[84] *Idem*, p, 10

[85] *Idem*, p, 13

gelo, drogas, ácido, correntes, maquinaria entre outros.[86] Estas cenas de tortura são caracterizadas por um enorme grafismo e *go*re e provocam no espectador uma sensação de aversão. É quase como se o espectador receie que ao visualizar este tipo de estilização da violência por algum tempo, também comece a sentir a dor e o sofrimento que fazem parte do filme.

"...the body of the spectator is caught up in an almost involuntary mimicry of the emotion or sensation of the body on the screen."[87]

- Linda Williams

A imagem tende a ter cores pouco vibrantes sendo dominada por tons castanhos e pretos, quase que com uma natureza fecal. Filmes com um ambiente mais "medicalizado" tendem a ter como tom dominante uma mistura de azul com verde.

Os elementos sonoros são também extremamente importantes na estilização da violência nos filmes torture porn. São utilizados frequentemente sons de engolir ou de engasgar que remetem para a troca, expulsão e perda de fluidos corporais assim como o romper de barreiras. O sangue é acompanhado de efeitos sonoros que reforcem a sua presença, seja a escorrer, a esguichar ou a pingar. Apesar de a violência nestes filmes ser incrivelmente gráfica é o som que acaba por completar a ilusão visto que o espectador sabe que o membro do corpo que está a ser mutilado numa determina cena é com certeza uma imitação prostética. Assim sendo, o som tem nestes filmes o importante papel de criar autenticidade.

Devido à reduzida dimensão dos espaços onde este tipo de história ocorre, são utilizados predominantemente planos médios e *close ups*. Até na cinematografia do género é possível ver semelhanças com a pornografia onde o *close up* também é o mais utilizado.

No final das cenas de tortura é frequente haver uma descarga seja de sangue, pus, ou outro fluido corporal e mais uma vez o paralelo com uma cena pornográfica é inegável.

---

[86] Kerner, Aaron. *Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*, pág, 13

[87] Williams, Linda. "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." Film Quarterly: 4.

9 Insónia – Projecto Final

Insónia, que foi o meu projeto final de mestrado é uma curta-metragem de 2015, que foi realizada por mim e produzida pela minha colega de mestrado Isa Reis. Fazia ainda parte da equipa a nossa colega Francisca Almeida que assumiu a posição de editora. O resto da equipa técnica que trabalhou neste projeto era um misto de ex-alunos da área de Som e Imagem da Universidade Católica, pessoas formadas na área que conhecemos através de terceiros e profissionais da industria do cinema.

Insónia é um filme de ficção de 10 minutos a cor e em formato 16:9 que retrata os eventos de uma noite. No centro da narrativa encontramos uma figura misteriosa, um homem cujo nome não nos é dado a conhecer, que se parece simplesmente deixar arrastar pela passagem do tempo, até que presencia uma situação em que decide intervir. Essa decisão acaba por trazer consequências fatais para mais do que uma personagem.

Durante o período de pré-produção, desempenhei várias tarefas como realizador/argumentista: escrever o argumento (que foi sendo reescrito e sofrendo alterações constantemente até duas semanas antes de as filmagens se iniciarem), tomar decisões relativamente ao tratamento estético do filme, encontrar e escolher os locais onde iriam ser realizadas as filmagens, tomar decisões a nível logístico, fazer escolhas relativamente ao material que iria ser utilizado, tomar decisões relativamente à formação da equipa técnica, entre outras questões.

Ao contrário do que aconteceu noutros grupos, no grupo do "*Insónia",* a pré-produção foi feita exclusivamente pela produtora e por mim. Os outros grupos eram compostos por quatro ou cinco elementos e como tal, apesar de haver alguém com o papel de "produtor", era possível distribuir o trabalho. No entanto o nosso grupo era apenas constituído por três elementos sendo que apenas a produtora e eu é que trabalhamos na pré-produção do filme. A fase da pré-produção acabou assim por ser um processo muito árduo e a ambição e escala do projeto obrigou-nos a um esforço indescritível sendo que o projeto nos consumiu por completo durante meses e meses.

Decisões que envolvem questões logísticas como o *casting* dos atores, a escolha de material a ser utilizado, o aluguer desse mesmo material, a escolha dos locais de filmagem, a determinação das potenciais benesses para as empresas ou entidades que decidissem apoiar o filme e muitas mais outras questões foram sempre discutidas e decidas em dialogo com a produtora.

Uma das questões mais complexas durante a fase de pré-produção foi conseguir apoios e patrocínios. Isto deve-se a vários fatores; não só inexperiência da nossa parte e ausência de formação na área de produção, como o facto de se tratar de uma curta-metragem de cariz académico o que faz com que muitas entidades percam o interesse. Importa notar também que a procura de apoios e patrocínios é um processo extremamente difícil já por natureza, especialmente em cinema independente português. Apesar de estas dificuldades, durante meses demos o nosso esforço máximo: entramos em contacto com centenas de empresas e entidades, deslocamo-nos a diferentes locais, tivemos reuniões com vários representativos e fizemos inclusive uma campanha de *crowfunding* através da plataforma online PPL. Fizemos também um sorteio de rifas, uma angariação de fundos num concerto em Fátima e uma festa de angariação de fundos em parceria com a emblemática discoteca Industria na foz do Porto.



Figura 24 – Eventos de angariação de fundos para o" Insónia"



Figura 25 - Imagem da campanha de crowfunding na plataforma PPL.

Estes eventos foram sempre promovidos nas nossas redes sociais e na página oficial do Insónia no Facebook.

Graças a todo este esforço conseguimos angariar algum dinheiro que foi adicionado ao budget do filme. Como é frequente acontecer, os gastos ultrapassaram o budget e como tal os 3 elementos do grupo acabaram por contribuir com o seu próprio dinheiro.

Os castings para o projeto foram realizados na própria Universidade Católica tendo havido 3 fases distintas. Nesta altura, como queríamos dar atenção ao aspeto estético dos elementos promocionais do filme entramos em contacto com Igor Ramos, um aluno de design da Universidade de Aveiro que aceitou colaborar connosco e que ficou a cargo do design do póster de casting e do póster do filme, entre outros elementos.



Figura 26 – Póster oficial da curta-metragem "Insónia"

Nos castings foram utilizados vários exercícios de improvisação de forma a que pudéssemos avaliar não só as capacidades dos atores como a sua presença física e atitude. No entanto, apenas um ator nos agradou, Diogo Lima, que ficou com o papel do antagonista. Como não fiquei satisfeito com o processo, eu e a produtora concordamos que deveríamos apostar numa estratégia diferente e começamos assim a entrar em contacto com vários atores profissionais, através suas redes sociais ou de agências.

Tivemos várias respostas positivas, no entanto, muitas vezes acontecia o ator ou a atriz em questão ter um conflito de horário ou de calendarização. Eventualmente entramos em contacto com o ator Nuno Pardal que aceitou o nosso convite. Deslocamo-nos a Lisboa para discutir a natureza do projeto e o caché com o ator e assim ficou escolhido o protagonista do filme. A atriz Mafalda Lencastre foi uma sugestão de um membro da equipa técnica e após uma reunião com a mesma, ficamos convencidos de que seria uma boa escolha.

A escolha do material foi também um processo moroso. A intenção inicial era de utilizar uma câmara RED e para além disso sabíamos que íamos ter de alugar uma lente grande angular devido a grande parte da narrativa se passar dentro de um carro. Também decidi desde cedo que seria necessário alugar um *car mount* para alguns dos planos que tinha imaginado. Para além disto havia a necessidade de alugar ventosas (para colocar *leds* e microfones) e comprar cordas, alargadores, discos SSD, discos rígidos e materiais. Foi decidido também que devido à natureza e ao *blocking* de uma cena, que seria necessário contratar um operador de *steadicam*. Foi também absolutamente necessário o aluguer de um carro. Estas decisões criativas tiveram sempre de ser consideradas tendo em conta o budget e outros aspetos logísticos. O processo foi moroso porque foi necessário pedir orçamentos com bastante frequência e ponderar aquilo que era de facto possível.

Felizmente conseguimentos alguns apoios, entre eles o apoio da Sincolor, empresa de caracterização e efeitos especiais.

Relativamente à direção de arte, esta ficou a cargo de Carina Gaspar. Não houve uma grande troca de ideias pois assim que lhe expliquei a minha visão ela concordou imediatamente que era algo que fazia sentido e graças a alguns apoios que a produtora arranjou, conseguimos arranjar as roupas e props necessários com alguma facilidade.

O processo das filmagens foi também bastante complexo e custoso. Como já referi, o projeto era extremamente ambicioso e a nível logístico havia um enorme numero de elementos que tinha de convergir. O facto de a história se passar de noite e de madrugada foi também um grande elemento de stress que obrigou a um esforço redobrado por parte de alguns membros da equipa técnica.

Apesar da inexperiência senti-me confiante como realizador e senti que a minha visão tinha de facto o seu valor. Nem tudo funcionou sempre, e e muitos dos problemas que podem ser apontados ao filme foram causados por problemas logísticos. Quando foi necessário re-filmar algumas cenas mais uma vez nos deparamos com dificuldades a nível logístico visto que era necessário conciliar a disponibilidade dos membros do departamento de som, com a

disponibilidade do carro que havíamos alugado, com a disponibilidade individual de cada um dos atores sendo que o Nuno Pardal era de Lisboa, com ainda a disponibilidade do diretor de fotografia que residia também fora do Porto. Apesar de tudo isto, penso que foi uma excelente experiência.

Após o término das filmagens, tanto eu como a produtora nos apercebemos que a editora não tinha a capacidade nem o conhecimento técnico para desempenhar a sua função. Este foi mais um obstáculo que surgiu, mas não nos deixamos derrotar e também esse papel acabou em grande parte por ser desempenhado por nós os dois.

O filme teve algum sucesso tendo sido selecionado para vários festivais, nomeadamente o MOTELx, Festival Internacional de Cinema de Terror de Lisboa. Este era um grande objetivo meu e foi muito positivo ver o filme ao qual dedicamos tantos meses de trabalho, ter algum reconhecimento.

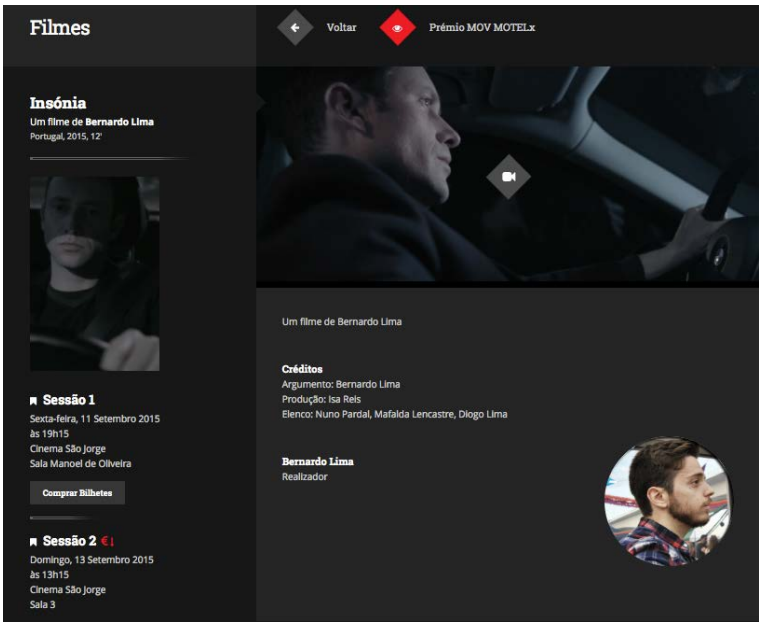


Figura 27 – Pagína do "Insónia" no site do festival MOTELx

Relativamente à violência no Insónia, tal como referi na introdução desta dissertação, o meu desejo era que esta fosse representada de forma gráfica pois era essa a estética que mais me agradava e fascinava no momento. Como queria criar um filme *art-house* que, mais do que um filme fosse uma experiência sensorial, grafismo era uma das peças do puzzle.

No entanto, houve momentos do filme que havia planeado que simplesmente não resultaram e como tal tive de tomar decisões a nível criativo relativamente à forma como iria representar a violência nesta curta-metragem.

A primeira cena de violência em Insónia ocorre aos 05:49. O protagonista estaciona o seu carro numa rua vazia. De repente algo capta a sua atenção no retrovisor. O plano seguinte é um close up do retrovisor e é no reflexo do retrovisor que o espectador vê a personagem do "Chulo" a agredir repetidamente a personagem da "Prostituta" com murros.





Figura 28 –1º cena da violência em "Insónia": Chulo vs Prostituta



Figura 29 –1º cena da violência em "Insónia": Chulo vs Prostituta (cont.)

Escolhi filmar a cena desta forma por três motivos. Primeiro, considerei que era um plano interessante de um ponto de vista estético. Em segundo lugar, era importante reforçar o aspeto "voyerístico" do protagonista. Até este momento do filme, o protagonista limitou-se a observar. Vagueia pela noite observando os locais por onde passa, observa o ambiente circundante quando está na bomba de gasolina, observa o casal que se encontra na roulotte de comes e bebes e observa a interação entre uma prostituta e um cliente momentos antes de estacionar o carro. Por ultimo, era mais fácil representar esta cena à distância do que colocar a câmara ao pé das personagens. Os atores tinham pouca experiência e a equipa técnica também, como tal, tentar coreografar movimentos que parecessem realistas quando filmados de perto seria extremamente difícil e não ficaria credível, especialmente movimentos tão brutos. O plano é ligeiramente contrapicado o que é realista visto que simula a perspetiva do olhar do protagonista, mas coloca também a audiência numa posição de submissão perante o

ato de violência. Em conclusão, esta representação da violência tem consequências a nível narrativo reforçando o perfil psicológico de personagem principal e reforçando o tom da violência.

Durante os momentos em que o protagonista está a olhar para o retrovisor, o espectador ouve uma das músicas da banda sonora do filme que consiste numa espécie de ruido com uma vibração constante que vai crescendo. Eventualmente, o protagonista sai do carro e dirige-se ao chulo com um pé de cabra na mão. Trata-se de um plano extremamente apertado em que vemos no enquadramento apenas o pé de cabra, as pernas do protagonista e parte da rua à medida que acompanhámos o seu movimento. Quando o protagonista está quase a chegar ao chulo a música evolui para o som de notas agressivas de um baixo elétrico. A imagem corta para preto antes que se presencie qualquer ato violento, mas, durante o preto, ouvem-se três efeitos sonoros similares a três pancadas, seguidas do som do pé de cabra a cair no chão. Apesar de a imagem ter sido cortada para preto, não existe qualquer ambiguidade relativamente aquilo que aconteceu.



Figura 30 – 1º cena de violência em "Insónia": Protagonista vs Chulo

Esta é uma instância em que foi utilizada uma mistura de spatial displacement misturado com a técnica de metonymic displacement. A ação é cortada para preto, no entanto, a transformação da vibração para as notas do baixo representam claramente que o ato violento estás prestes a acontecer. Seguem-se os efeitos sonoros das pancadas e a necessidade de questionamento desaparece por completo quando se ouve o pé de cabra a cair.

Inicialmente tinha planeado filmar esta cena de outra forma. Ao invés de cortar para preto, seria utilizado um cutaway para a cara da prostituta, especificamente um close-up. Este plano era importante a nível narrativo pois mostraria o choque da personagem da prostituta, que seria em teoria semelhante ao choque da audiência, e por outro lado mais uma vez evitaria a necessidade de coreografar movimentos excessivamente complexos. No entanto, o plano não ficou suficiente estabilizado nem tinha a duração necessária. Era necessário tomar uma decisão a nível criativo de forma a contornar este problema e como tal escolhi cortar para preto colocando o ato da violência offscreen mas colocando-o novamente onscreen através da manipulação de efeitos sonoros.

Quando a imagem regressa do preto, o chulo encontra-se deitado no chão e o protagonista está em pé a olhar para a sua vítima. A câmara está colocada atrás do protagonista, mas mais acima no eixo vertical. O posicionamento da câmara e o blocking da cena foram propositadamente escolhidos de forma a criar dinâmicas de poder na cena, especificamente controlo e poder no caso do protagonista e receio e submissão no caso do chulo. O protagonista sai do enquadramento logo no inicio do plano e é visível o sangue na boca do chulo e no chão. Como não há qualquer restrição a nível do que pode ser mostrado, o sangue é realista e é a primeira instância de grafismo no filme.



Figura 31 – 1º cena de violência em "Insónia": dinâmicas de poder e grafismo



Figura 32 - 1º cena de violência em "Insónia": dinâmicas de poder e grafismo (cont.)

Aos 07:57 é o primeiro momento em que vemos os ferimentos faciais da prostituta após ter sofrido a agressão do chulo. Trata-se de um close up da sua cara a partir do exterior do carro e através do vidro da janela. São visíveis cortes e hematomas congruentes com agressão que a personagem sofreu. Quando a prostituta sai do carro, a câmara começa num local distante mas aproxima-se novamente da cara da prostituta enfatizando assim os seus ferimentos quase que como para reforçar perante a audiência aquilo que acabou de acontecer e de certa forma justificar o final do filme que discutirei mais à frente.



Figura 33 – Grafismo dos ferimentos da Prostituta em "Insónia"



Figura 34 – Grafismo dos ferimentos da prostituta em "Insónia"

Aos 09:08 dá-se o momento de maior grafismo em todo o filme. O chulo aproxima-se do protagonista e da prostituta que não se apercebem da sua presenta. Quando o chulo está quase a chegar ao pé do carro, a imagem corta para preto. Quando a imagem retorna dá-se uma sequência de flashes onde vemos a cara do protagonista completamente desfigurada. O espancamento, apesar de ocorrer offscreen, fica subentendido assim que vemos os ferimentos na cara do protagonista.



Figura 35 – Grafismo dos ferimentos do protagonista em "Insónia"

Esta foi outra cena que tinha planeado filmar de outra forma. Inicialmente o momento em que o chulo se aproxima do protagonista seria um plano de sequência com um *blocking*

diferente, mas tal não foi possível devido a problemas logísticos. A utilização de flashes também não tinha sido planeada, no entanto este plano foi filmado de noite utilizando *leds* para simular a luz de madrugada, a altura em que a cena de facto se passava. Esta foi uma sugestão do diretor de fotografia, no sentido de poupar tempo, que infelizmente acabou por não correr bem visto que o plano ficou com uma luz extremamente artificial. Em retrospetiva é triste que tal tenha acontecido visto que este era o momento mais gráfico do filme e também o momento onde a Sincolor gastou mais tempo visto que para além de sangue falso foram utilizados vários produtos incluindo silicone. O resultado final foi fantástico, no entanto a imagem acaba por não lhe fazer justiça. Para além disto, a interpretação do ator nesta cena em particular não me agradou o que sublinhou a necessidade de utilizar planos de curta duração.

Na cena final do filme, a prostituta, após ser perseguida pelo chulo consegue surpreende-lo e atinge-o com uma pedra na cabeça. Consumida por raiva e num estado quase psicótico, começa a apedrejar o chulo repetidamente e após executar a sua vingança dá-se o término do filme.

O momento do primeiro golpe com a pedra, que na verdade era um *prop*, é visível no ecrã, no entanto colocavam-se questões relativamente à credibilidade do momento. Como tal, utilizei um pequeno corte no preciso momento do impacto de forma a que o movimento parecesse mais brusco.



Figura 36 – Impacto da pedra em "Insónia"

No plano do apedrejamento, alguns dos planos que haviam sido planeados não resultaram e como tal foi utilizado apenas um plano *close up* da cara da prostituta à medida

que esta atinge o chulo com a pedra. A técnica de *spatial displacement* é evidente nesta cena visto que o local onde a pedra atinge a cabeça do chulo é imediatamente abaixo do limite do enquadramento. Desta forma, o espectador nunca vê o impacto da pedra. No entanto, com o intuito de tornar a violência credível foram manipulados efeitos sonoros que representam o impacto da pedra na cabeça, o crânio a quebrar e sangue a escorrer. A pedra entra no enquadramento após cada golpe e fica progressivamente com mais sangue. Também a cara e o cabelo da personagem vão ficando progressivamente cobertos de salpicos de sangue que saltam de uma posição abaixo do limite do enquadramento no eixo vertical.



Figura 37 – Golpe com a pedra em "Insónia"



Figura 38 – Grafismo do sangue na ultima cena de "Insónia"

10 Conclusão

A violência não tem uma origem recente tendo estado sempre presente no ecrã desde o inicio do cinema. A representação da violência nas primeiras décadas do cinema era certamente mais gentil e indireta do que é hoje e isso deve-se em grande parte à retórica do Production Code, que não era mais do que doutrina cristã. Mas, mesmo durante o período em que o Production Code esteve em vigor, 1930 – 1960; a violência continuou a ser representada no ecrã através de novos códigos visuais e técnicas fílmicas. Acima de tudo, a existência do Production Code teve o efeito inesperado de obrigar os realizadores a inovar, a pensar em formas representacionais criativas e a acrescentar valor artístico à estilização da violência.

É inegável que a violência se tornou desde muito cedo um dos aspetos mais apelativos do cinema. Para grande consternação de várias pessoas, incluindo críticos de cinema, a violência e a morte vendem bilhetes. É inegável hoje e foi inegável sempre.

A violência pode ser escondida, alterada, diminuída e manipulada, mas nunca poderá ser abolida pois é a fundação do drama. A vida é violenta, como é que os filmes poderiam não o ser?

Na minha opinião é também necessário admitir o simples facto de que criar cenas de violência gráfica pode trazer um prazer estético e que o *design* audiovisual da violência gráfica pode ser apreciado.

Atualmente, a violência gráfica é uma característica comum dos filmes; membros cortados, corpos mutilados e esguichos de sangue fazem parte do cinema. Isto foi possível, em parte graças a uma evolução da tecnologia digital e, por outro lado, devido a uma crescente inexistência de censura e um profundo desejo de experimentação. Este clima de possibilidade e potencialidade levou à criação de vários filmes que devido à sua natureza são indissociáveis de controvérsia como é o caso dos filmes *torture porn*.

É impossível prever o futuro da estilização da violência, adivinhar que técnicas vão ser utilizadas amanhã, mas, parece-me evidente que o momento em que a violência gráfica se popularizou, na década de 1960, foi absolutamente transformativo e que o cinema nunca mais foi o mesmo.

Pessoalmente, encaro a evolução da tecnologia digital e a liberdade para explorar a estilização da violência e dar a esta a forma que se deseja, algo extremamente positivo que só pode beneficiar a expressão artística e a arte do cinema.

11 Bibliografia

Dyer, Richard. *Only Entertainment*. London: Routledge, 1992.

Gronstad, Asbornj. *Transfigurations Violence, Death and Masculinity in American Cinema*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press, 2008.

Kendrick, James. *Hollywood Bloodshed Violence in 1980s American Cinema*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2009.

Kerner, Aaron. *Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2015.

Prince, Stephen. *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989*. New York: C. Scribner's, 2000.

Prince, Stephen. *Classical Film Violence Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2003.

Prince, Stephen. *Savage Cinema Sam Peckinpah and the Rise of Ultraviolent Movies*. Austin, Tex.: University of Texas Press, 1998.

Slocum, J. David. *Violence and American Cinema*. New York: Routledge, 2001.

Symonds, Gwyn. *The Aesthetics of Violence in Contemporary Media*. New York: Continuum, 2008.

Williams, Linda. "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." *Film Quarterly*