

Olhar para o Lado: Imagens Extremas no Cinema*

Universidade da Beira Interior

Luís Nogueira

Índice

1	Resumo	1
2	Introdução	1
3	Uma arqueologia do Gore	2
4	Regimes discursivos	5
5	O objecto: esboço de uma teoria	9
6	Conclusão	12
7	Filmografia Selectiva	14

1 Resumo

No cinema, como nas demais artes, todo um conjunto de situações e motivos narrativos tendem a causar repulsa, nojo, náusea, choque ou escândalo no espectador e a fazê-lo desviar o olhar. O que nos leva a perguntar: porquê? Que estratégia discursiva sustenta essas imagens? Quais os limites extremos do visível?

2 Introdução

Ao longo da sua história, o cinema conheceu diversos regimes (éticos, mas igualmente discursivos) de visibilidade. Entre o início da década de 1930 e o final da década de 1960, vigorou, no cinema americano, aquele que se poderá considerar um

dos mais determinantes da sua história, o chamado Código Hays ou Production Code.

Atravessando todo o período clássico do cinema americano, e constituindo-se este como modelo exemplar e dominante, aquele código ? que consistia num conjunto de premissas auto-reguladoras para os estúdios de produção ? pode ser entendido como uma espécie de paradigma estilístico e temático primordial das representações cinematográficas, não só nos EUA, mas igualmente a nível mundial.

O que se pretende neste estudo é averiguar de que modo as figurações cinematográficas se ocuparam de temas controversos, como a representação da violência e das suas consequências, e quais as modalidades discursivas fundamentais em que tal ocorreu e ocorre. Nesse sentido, procuraremos esboçar uma distinção fundamental entre os modelos de representação durante o período de vigência do Código de Produção, por um lado, e desde o seu desaparecimento até à actualidade, por outro.

A eleição deste tema prende-se com a constatação da existência, em anos recentes, de uma quantidade crescente de obras que fazem da apresentação de situações de violência extrema a matéria das suas narrativas e das suas estratégias discursivas. Tomaremos como caso exemplar aquilo que na produção

*SOCINE ? XI Encontro Internacional / PUC - Rio de Janeiro, 2007

crítica e mesmo teórica se designa por cinema gore, um género cujo propósito criativo e comunicacional se centra precisamente na representação imagética das mais extremas consequências da violência.

Estruturalmente, dividimos este estudo em três momentos fundamentais: num primeiro momento, procederemos a uma espécie de breve arqueologia do gore, nas diversas áreas artísticas e em diferentes épocas. Num segundo momento, ocupar-nos-emos da contraposição entre os regimes discursivos vigentes durante o código de Produção e após este. Num terceiro momento, proporemos algo como uma introdução ou esboço de uma teoria da abjecção.

3 Uma arqueologia do Gore

Ainda que, no contexto da história geral do cinema, dificilmente alguma obra de cinema gore esteja em condições de integrar o cânone das grandes referências artísticas, tal não deve iludir a sua relevância numa espécie de história alternativa da sétima arte que abrangeria, sobretudo, os chamados filmes de culto, em muitos casos próximos da trash culture ou de fenómenos de exploitation, aquilo que em português se convencionou no discurso crítico designar informalmente por cinema "xunga" ou sensacionalista. De algum modo, podemos ver nesta forma alternativa de criação cinematográfica uma contraposição cultural aos valores de referência convencionais da sétima arte: no lugar da erudição encontraríamos o lúdico, no lugar da gravidade, encontraríamos a provocação, no lugar da reverência, encontraríamos a paródia. Este aligeiramento da seriedade no tom das abordagens ? que pode mesmo, por vezes, justificar reparos ou

mesmo acusações de leviandade ? parece ser uma marca dominante nas obras do género e opor-se, de algum modo, àquilo que é a longa tradição artística das representações da violência na cultura ocidental. É de uma breve descrição dessa tradição, a qual deve funcionar como uma espécie de esboço arqueológico, que nos ocupamos agora, procurando antecedentes para o gore nas mais diversas áreas artísticas.

3.1 As outras artes

A violência é um fenómeno intrinsecamente humano e perene. A sua dominação e controlo através da política, do direito, da medicina ou das ciências dificilmente poderão alguma vez confluír na irradiação, espécie de quimera benemérita, mas necessariamente condenada ao fracasso. Como todos os fenómenos, ela foi desde sempre matéria de narrativas e conceitos, de representações e reflexões, nas mais variadas artes, da pintura à literatura, do teatro à banda desenhada.

A representação explícita de situações extremas de violência na arte ocidental remonta aos mitos fundadores da própria cultura e atravessou os séculos. De situações de punição e tortura, como exemplificadas no mito de Prometeu, de decapitações, como ilustradas pelas figuras de Medeia ou de João Baptista, de canibalismo, como mostra o mito de Saturno, de crucificações, a imagem fundadora da religião cristã, às representações imponentes e aterrorizantes de apocalipses, escatologias e juízos finais que sustentaram e enformaram muito do imaginário medieval, ou épicas e heróicas, de batalhas e duelos ligadas à guerra, podemos constatar que são inúmeras as modalidades da repre-

sentação da violência ao longo da história. Destes temas se ocuparam os mais diversos autores: Bosch e Brueghel, Rembrandt e Caravaggio, Dürer e Miguel Ângelo, apenas para referir alguns.

Em tempos mais recentes, podemos encontrar igualmente esta temática: em movimentos artísticos como o surrealismo; em correntes musicais como o heavy metal; em artistas singulares como HR Giger; em fotógrafos como Joel Peter Witkin; em pintores como Francis Bacon; num vasto número de videogames; nas reportagens de Weegee e no fotojornalismo em geral.

Como se constata, a representação da violência de forma explícita e extremada, ainda que encontre no cinema um meio especialmente propício, pode ser encontrada nos mais diversos suportes e áreas artísticas. Avançamos agora para a sua análise no contexto especificamente cinematográfico.

3.2 O cinema

Como será fácil verificar, estas diversas modalidades encontram no cinema múltiplas correspondências, indo do filme-catástrofe ao filme de guerra, do filme de gangsters ao film noir, do western ao filme de acção, do thriller ao filme de terror. Assim, podemos dizer que a violência cinematográfica não é exclusivo de um género, mas antes que passa os mais diferentes tipos de filme, ainda que se afigure em certas modalidades como uma mais propícia ou urgente temática.

Podemos inventariar alguns dos géneros, obras ou autores onde a temática da violência e a tendência para um tratamento visualmente explícito da mesma assumiu, ao longo da história do cinema, especial relevância. As acusações ao cinema como causa de

degradação dos valores e princípios morais da sociedade são bastante precoces e surgem logo nas primeiras décadas do cinema, mas é nos anos 1930, com os filmes de gangsters americanos que ela se impõe como temática fulcral e recorrente. Ao longo do tempo, outros géneros como o cinema de terror, o western e o film noir haveriam de encontrar na violência um dos seus pilares narrativos. O filme de acção, cuja depuração morfológica, podemos localizar nos anos 1980 seria talvez o último grande género mainstream a tomar a violência como elemento nevrálgico do seu discurso. Dentro destes géneros ou paralelamente em relação a eles algumas obras merecem uma menção particular pela abordagem singular que fizeram da violência: *Peeping Tom* (1960), de Michael Powell, pela ligação que explorou entre violência e voyeurismo; *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, pela utilização de dispositivos criativos como a montagem e a música; *Saló ou os 120 de Sodoma* (1975), de Pier Paolo Pasolini, pela recuperação do imaginário escatológico radical do Marquês de Sade.

Apesar da relevância destas obras, quer artística quer culturalmente, é no final dos anos 60, coincidindo com a cessação do Código de Produção nos EUA que dois títulos ganham o estatuto de fundadores do moderno regime de representação da violência no cinema: são eles *Bonnie and Clyde*, de Arthur Penn, e *Wild Bunch*, de Sam Peckinpah. Nunca até aí a violência cinematográfica tinha sido tratada com tanta evidência gráfica ? e, porque não dizê-lo, tanta espectacularidade. Uma nova forma de representar a violência era dada a ver, com os esguichos de sangue nos corpos cravejados de balas apresentados enfática e coreograficamente em slow-motion, de múltiplos ângulos

e com uma montagem francamente expressiva. Iniciava-se uma nova era. Depois disso, a violência explícita tornar-se-ia tópico comum, deliberadamente levada às últimas consequências no género gore ou narrativamente justificada em filmes dos mais diversos géneros e dos mais diferentes autores. Obras como *A Clockwork Orange* (1971), *The Exorcist* (1973), de William Friedkin, *Silence of the Lambs* (1991), *Bad Lieutenant* (1992), *Seven* (1995), *Saving Private Ryan* (1998), *American History X* (1998), *Hannibal* (2001) ou *Lord of the Rings* (2001) são nesse aspecto reveladoras. Em relação a autores cujo trabalho em muitas circunstâncias toma a violência como tópico relevante, podemos indicar, no cinema americano, os nomes exemplares de Martin Scorsese (*Taxi Driver*, *Cape Fear* e *Goodfellas*), John Carpenter (*Halloween*), Brian de Palma (*Dressed to Kill*, *Scarface* e *The Untouchables*), Oliver Stone (*Natural Born Killers* e *Platoon*), Francis Ford Coppola (*The Godfather* e *Apocalypse Now*), David Lynch (*Blue Velvet* e *Wild at Heart*), David Cronenberg (*Crash* e *Dead Ringers*) e, em particular, Quentin Tarantino. Como se constata, os grandes nomes do cinema contemporâneo americano não se inibiram de abrigar no cerne temático da sua obra a violência como assunto recorrente. Se destacamos o nome de Quentin Tarantino é porque, de alguma forma, ele pode ser tomado como o impulsor, a partir do seu primeiro filme, *Reservoir Dogs*, de 1992, da mais recente vaga de cinema gore, quer enquanto inspiração artística quer enquanto produtor, como se constata no apoio dado a diversos filmes dos últimos anos.

Se o cinema americano tem sido, desde há muito, o território onde a violência en-

contra as condições mais propícias ao seu tratamento, importa, no entanto, reter que a mesma está longe de ser um tema exclusivo deste contexto cinematográfico. Na Europa, por exemplo, cineastas como Ingmar Bergman, Michael Haneke, Lars Von Trier, Mathieu Kassovitz ou Gaspar Noé em diversos momentos da sua obra se debruçaram sobre este tema e a sua representação. Do extremo oriente, por seu lado, toda uma tradição de inclusão e exploração da violência nas narrativas propostas pode ser encontrada nos filmes de artes marciais ou de yakusa, as máfias japonesas. Mais recentemente, uma vaga de filmes de terror provenientes quer da Coreia quer do Japão tem imposto estas cinematografias como um território de especial atenção a um cinema extremo, onde nomes como Takashi Miike e Hideo Nakata ganham especial relevo.

Apesar de, como se constata, a violência e a sua representação ser uma questão abordada nos mais diversos contextos produtivos e criativos, é no cinema gore que o seu tratamento se torna particularmente incisivo e determinante. Esta afirmação ganha inteira justiça se tivermos em conta que o critério fundamental para um filme pertencer a este género ou categoria é precisamente a exibição exagerada e a utilização abusiva dos sinais de violência: sangue, ferimentos, fluidos, excrementos, etc. Um breve cânone do género permite encontrar obras clássicas de culto como *Night of the Living Dead* (1968), de George A. Romero, *Texas Chainsaw Massacre* (1974), de Tobe Hooper, *Cannibal Holocaust* (1980), de Ruggero Deodato ou *Re-animator* (1985), de Stuart Gordon, bem como obras mais recentes que incluem títulos como *Hostel* (2005), de Eli Roth, ou *Saw* (2004), de James Wan. É neste conjunto

de obras que sustentamos o nosso estudo. Esta breve arqueologia do gore permite-nos constatar que a exibição mais ou menos excessiva dos sinais e dos efeitos da violência atravessa os tempos desde os mitos fundadores da civilização ocidental até à contemporaneidade, desde uma violência ancestral, cósmica e incomensurável a uma violência humana, deliberada e gratuita. É esta manifestação actual da violência no cinema, e em especial no cinema gore, que abordaremos de seguida, tentando compreender alguns dos seus regimes discursivos.

4 Regimes discursivos

Se a distinção que referimos anteriormente entre a representação da violência durante o período de vigência do Código de Produção nos EUA e o período após o mesmo tem pertinência analítica, podemos então identificar, em primeiro lugar, dois regimes discursivos para a mesma (quase poderíamos dizer, duas retóricas). Classificaremos um como elíptico e o outro como hiperbólico. Como os próprios conceitos indicam, um sustenta as suas premissas discursivas na supressão e na ocultação, o outro assenta-as no exagero e na sobre-exposição. Assumiremos depois uma segunda diferenciação ? que, de algum modo, decorre da primeira ? entre um regime discursivo que denominaremos de dramático, que visa a representação tão fiel quanto possível das causas e dos efeitos da violência, e um outro que designaremos por paródico, o qual inverte as premissas estratégicas do discurso sobre a violência para desconstruir as causas e os efeitos desta.

4.1 O elíptico e o hiperbólico

Fazemos corresponder ao período do Código de Produção um discurso elíptico da violência por diversas ordens de razão. Como sabemos, a elipse consiste na supressão, em qualquer texto, de uma parte do mesmo sem prejuízo da inteligibilidade deste. Trata-se de uma informação que, não estando manifesta no texto, o integra de forma latente. Durante o Código de Produção, podemos dizer que é esta a modalidade de representação da violência que impera: se é certo que a violência está presente de um ponto de vista temático, a verdade é que, de um ponto de vista estilístico, ela tende a permanecer ausente. O estilo serve mais para a escamotear do que para a exhibir. Podemos então dizer que a forma se sobrepõe ao conteúdo, que o estilo se sobrepõe ao tema.

Assim sendo, podemos dizer que a violência, neste regime discursivo, é mais uma responsabilidade do espectador do que do autor. Este limita-se a sugerir ou indiciar. Ao espectador cabe a tarefa de preencher os hiatos de informação, isto é, de imaginar aquilo que não é mostrado. Deste modo, podemos afirmar que se num regime de representação elíptico, a violência é privilegiada pelo trabalho imaginativo do espectador, num regime hiperbólico, a violência é privilegiada no trabalho de criação de imagens por parte do autor. Num caso, o autor esconde e o espectador desvela. No outro, o autor mostra e o espectador constata. Onde um regime elíptico insinua, sugere e indicia, um regime hiperbólico impõe, refere e mimetiza.

Esta distinção entre uma estratégia indicial e uma estratégia analógica de representação da violência permite-nos então

falar de uma tendência para o abstracto e de uma tendência para o concreto em cada um daqueles regimes. Isto significa que num regime de representação elíptico, a violência resulta mais de uma e numa alusão e selecção formais do que propriamente de um ou num investimento exaustivo na sua exibição concreta. Assim, a elipse acabará por se combinar neste regime com outras figuras ou operações retóricas como a metáfora, a metonímia ou a sinédoque, exigindo ao espectador uma participação activa na decifração e descodificação da mensagem ? trata-se, portanto, de uma representação da violência assente em códigos de leitura que aponta mais para a conotação do que para a denotação. Estaremos, então, perante uma violência mais velada do que revelada, mais simbólica do que factual, mais verosímil do que verídica ? trata-se, portanto, mais de uma questão de crença do que de verificação. Onde num caso temos a metáfora, encontramos no outro a tautologia, onde num caso temos a sinédoque, encontramos no outro a perífrase. Num caso, trata-se de ocultar no outro trata-se de ostentar. Num caso, o discurso privilegia ou exige mesmo a inferência, no outro privilegia ou aspira à referência.

Esta relação entre o tema e estilo que encontramos desdobrada nestes dois regimes comporta outras distinções. Assim, num regime elíptico, tende-se a facultar a apresentação das causas em detrimento dos efeitos. Trata-se de um procedimento metonímico: a partir das causas podemos compreender ou antever os efeitos. Causa e efeito são então apartados discursivamente e hierarquicamente organizados. A esta separação entre causa e efeito faremos corresponder duas outras que lhe são, de al-

gum modo, análogas: entre agente e vítima e entre personagem e acção. Onde o regime elíptico tende a privilegiar o agente, assegurando-lhe um estatuto de imputabilidade, à vítima reserva um lugar de fatalidade: a causa torna-se, do ponto de vista discursivo, mais premente que o efeito ? aquela é referida, este é inferido. No regime hiperbólico, podemos constatar de algum modo uma inversão desta lógica: a agonia, a angústia, a ansiedade, o terror, a aflicção da vítima são tão ou mais relevantes do que a crueldade, o sadismo, a excitação ou o deleite do agente. Os efeitos da violência sobre a vítima tornam-se objecto de um investimento exaustivo na sua apresentação, como se a penúria sacrificial da sua existência se tornasse mais relevante, no processo de empatia do espectador, do que a infame responsabilidade do agente. Daí que tantas vezes se fale de exploitation, ou seja, de uma exploração discursiva do sofrimento das vítimas. Daí que o gore exagere os sinais de sofrimento, ou seja, os sinais dos efeitos da violência. Daí igualmente que onde um regime elíptico apresenta em abstracto a relação de violência centrando-se nas personagens e nas relações que estabelecem entre si, um regime hiperbólico dedique especial atenção à acção em si, ou seja, ao modo como essa relação entre as personagens se concretiza em fenómenos de tortura, mutilação ou crueldade, entre outros. A ser assim, quase poderíamos dizer que se um regime elíptico pode escamotear a crueldade até a tornar tolerável, um regime hiperbólico pode enfatizar a violência até a tornar cruel.

Se as observações até aqui efectuadas colocam a reflexão ao nível propriamente estético e retórico, estes regimes de representação permitem igualmente uma leitura

política sobre a violência cinematográfica. Importa antes de mais dizer que nem o discurso elíptico nem o discurso hiperbólico são exclusivistas. Eles tendem a coexistir sincronicamente, apesar de o contexto cultural, social ou político poder propiciar um ou outro com mais veemência. Assim, podemos afirmar que o discurso elíptico tende a manifestar-se em contextos política e socialmente conservadores, ao passo que o discurso hiperbólico tende a existir em contextos de matriz mais liberal. De certa forma, eles revelam uma espécie de configuração retórica própria de cada um daqueles contextos: num caso, trata-se de dar a ver ocultando, isto é, colocando a forma ao serviço do conteúdo; no outro, trata-se de dar a ver impondo, isto é, colocando o conteúdo ao serviço da forma. Num caso, a hipérbole torna-se uma operação desviante e clama por maior liberdade expressiva. No outro, a elipse torna-se conservadora, reiterando o pudor dominante.

4.2 O dramático e o paródico

Ao lado do par de regimes anteriormente caracterizados, propomos agora uma outra dupla de categorias discursivas: o dramático e o paródico. Podemos dizer que o dramatismo é a condição normal da violência, e é-o no mais alto grau: nada se afigura tão dramático para o espectador quanto o exercício abusivo de um poder e as consequências desse abuso. É nesse momento que o espectador é convidado a assumir as suas posições críticas de forma mais veemente. Com mais frequência de simpatia pela vítima e de antipatia pelo agente ? porque a violência é, por definição, da ordem do condenável, ou seja, um impulso ou uma deliberação destrutiva

?, mas a situação inversa verifica-se igualmente, quando o herói se revela a vítima e o vilão o agente.

Tanto a instância dramática como a instância paródica da violência se ligam a um duplo par de categorias que agora propomos: temos, por um lado, ao nível das estratégias retóricas a transparência e a interpelação; temos, por outro, ao nível dos princípios discursivos o verosímil e o verídico. A transparência torna-se tão mais relevante quanto ela determina que a violência seja afectivamente sentida com mais intensidade: num regime elíptico, os efeitos psíquicos da violência sobre o espectador tendem a esbater-se, a viver mais da insinuação e da indicialidade, como referimos; num regime hiperbólico, os efeitos tendem a manifestar-se de modo mais contundente. Trata-se de uma estratégia que serve melhor o discurso dramático da violência.

Não quer isto dizer que a interpelação não detenha um papel determinante no discurso dramático: a hipérbole discursiva que caracteriza o gore procura precisamente interpelar o espectador, provocar nele uma reacção, lançar-lhe um repto, instaurar um desafio, testar a sua resistência afectiva à crueldade ou à tortura, à agonia e ao sofrimento alheios. No entanto, parece-nos que a estratégia da interpelação ganha especial interesse ao nível do discurso paródico. Aqui, a violência é desconstruída, de alguma forma, pelo discurso, invertendo as expectativas e dilacerando os códigos e convenções. De certa maneira, podemos afirmar que a violência deixa de ser violência e se metamorfoseia numa espécie de jogo, sendo objecto de um investimento lúdico que sublinha o absurdo, o insólito, o surpreendente, o exacerbado. É como se o espectador sentisse, a certo mo-

mento, que os valores de referência com que avalia criticamente as acções e os agentes se encontram revertidos ou invertidos, como se toda a edificação social dos princípios políticos e das hierarquias de valor fossem desestabilizados.

Assim, podemos afirmar que onde a transparência se coloca do lado do dramatismo para dar a ver? tanto num regime elíptico como hiperbólico? a violência por aquilo que ela é (uma instância de grave ou extremo abuso de poder que conduz ao sofrimento ou à atrocidade), a interpelação coloca-se do lado da paródia para mostrar na violência aquilo que ela não é (uma instância de zombaria e irreverência, ou mesmo de leviandade que leva ao riso ou à incredulidade).

Com estas estratégias comunicacionais ligam-se dois princípios discursivos que desempenham igualmente um papel específico: o verosímil e o verídico. Podemos afirmar que quanto mais a representação da violência privilegia a verosimilhança e a veracidade, mais próximos estamos de um discurso dramático. E que, por seu lado, um discurso paródico sobre a violência tende a minar a verosimilhança e a veracidade. O dramatismo provém da veracidade na medida em que possamos saber, ou seja, verificar as causas e as consequências da violência como reais: daí que não nos comovamos com as vítimas de uma qualquer catástrofe da mesma forma se a violência for revelada num documentário ou numa ficção. A nossa percepção crítica e a nossa disposição afectiva, ainda que encontrem pontos de contacto em cada tipo de discurso, tendem a diferenciarse nos discursos factuais e nos discursos ficcionais. O dramatismo tende a revelar-se através da verosimilhança na medida em que

acreditemos que o que vemos pode acontecer. Quando deixamos de acreditar, a curva dramática decresce e, eventualmente, desaparece.

Nesse sentido, o discurso paródico sobre a violência é melhor servido pelo inverosímil e pelo inverificável. Assim, quando o exagero ou o absurdo são levados ao extremo da verosimilhança, quebrando as regras desta, tendemos a entrar no terreno da ironia e do gozo: o assassino ou o monstro que teimam consecutivamente em sobreviver, mesmo se o seu corpo está cravejado de balas, ou o eco desmultiplicador dos gritos da heroína ameaçada, ou os esguichos de sangue inestancáveis que remetem para o burlesco da situação, ou mesmo a constatação de qualquer onirismo, podem atestar exemplarmente esta afirmação. A incredulidade cessa a sua suspensão e um sentido lúdico advém dessa constatação. De igual modo quando a veracidade é desmentida, as certezas epistémicas transforma-se em tom paródico: o filme *Blair Witch Project* é disso um óptimo exemplo. Quando um facto se transforma em ficção, os mecanismos certificadores do discurso são postos a nu, num gesto lúdico irrecusável.

Poderemos afirmar, deste modo, que a violência extrema pode convocar dois modos de fruição afectiva: por um lado, a repulsa, quando a transparência, a veracidade e a verosimilhança tendem a imperar; por outro, se a interpelação, o inverosímil e o inverificável predominam, temos a irrisão. Por um lado, princípios e estratégias discursivas que reforçam a crença ou a verdade; por outro, princípios e estratégias que fomentam a suspeita e a ironia. De um lado, o dramatismo, que exalta a gravidade das situações, o reforço dos valores, das expectativas e do sen-

tido hermenêutico. Do outro, a paródia, que inverte os valores, o sentido e as expectativas, esbatendo a gravidade das situações.

5 O objecto: esboço de uma teoria

Se existe género cinematográfico no qual nos parece possível assentar uma teoria da abjecção ele é, seguramente, o gore. Para delinear este esboço teórico que aqui propomos, efectuaremos uma dupla distinção. Em primeiro lugar, uma distinção entre as manifestações concretas da violência, com os seus elementos narrativos, as suas situações, espaços, agentes e vítimas, por um lado, e os efeitos afectivos que estes instauram no espectador, ou seja, as reacções emocionais com que este responde àquelas manifestações, por outro. Em segundo lugar, uma distinção que, diríamos, se sustenta numa matriz cultural: de um lado, a civilização, do outro, a natureza.

5.1 Manifestações do objecto

No que respeita às manifestações concretas da violência, abordamos aqui três elementos que nos parecem fundamentais: em primeiro lugar, o corpo como matéria vulnerável; em segundo lugar, os instrumentos da violência; em terceiro lugar, agentes da violência.

Se existe característica distintiva nas narrativas do cinema gore, ela prende-se, sem dúvida, com a vulnerabilidade do corpo, ao ponto de parecer que todos os pretextos dramáticos existem apenas no sentido de criar possibilidades para a exposição dessa mesma vulnerabilidade no mais alto grau. Frequentemente o esforço criativo parece

apontar no sentido de diversificar ou intensificar as modalidades e os níveis de violência apresentada, como se cada nova obra não dispensasse nunca uma avaliação criteriosa daquilo que poderíamos chamar o estado da arte, com o intuito da sua superação. E a sua superação consiste habitualmente em agravar o género ou o grau de sadismo das acções mostradas. A questão conceptual e criativa que parece orientar estes filmes é precisamente a de saber até onde pode ir a sofisticação ou a brutalidade na destruição de um corpo. E encontramos as mais diversas modalidades, cada uma delas levada ao seu extremo: cortar, rasgar, mutilar, esquartejar, desmembrar, trucidar, incinerar, esventrar, torturar, esmagar ou comer são alguns dos verbos que permitem descrever as acções apresentadas. Trata-se de uma espécie de especulação sobre a crueldade e a escatologia, como se o objectivo fosse sempre a superação de vilanias e atrocidades anteriormente conseguidas, numa lógica de dor crescente.

Podemos então, a propósito do gore, falar de uma estratégia exibicionista no tratamento narrativo do tema da violência: o que se pretende é dar a ver, deliberada e meticulosamente, as operações de violentação e as suas consequências. Trata-se sempre de romper o corpo enquanto forma para mostrar o seu reverso, o seu interior, as suas entranhas. É como se o corpo existisse, narrativamente, como negação de si próprio. De uma forma reconhecível, harmoniosa, integral, ele converte-se em amálgama disforme ou, no limite, informe. E é nesse movimento, da forma para o informe, que se vai construindo um discurso do objecto, à medida que todo um conjunto de matérias obscenas se vai exibindo: as vísceras, os fluidos, o sangue, os excrementos, o vómito são pre-

cisamente os sinais dessa abjecção. Discurso do exagero que procura testar os limites do voyeurismo do espectador através de uma escalada imparável de exibicionismo atroz.

Nesta fabricação da atrocidade são de especial relevo os instrumentos da violência. Um breve inventário das suas espécies demonstra não só a sua variedade funcional e morfológica, mas igualmente a sua sofisticação técnica e conceptual. Podemos dizer que qualquer instrumento cortante ou dilacerante encontrou já, em alguma obra, um momento de utilização. Das modalidades mais orgânicas como os dentes e as garras às tecnicamente mais elaboradas como motosserras, passando por uma vasta panóplia de facas, ganchos, lâminas, arame farpado, nada a imaginação gore parece querer excluir. Além da diversidade dos instrumentos, importa ainda referir como eles são tratados retoricamente. Como princípio quase que diríamos inalienável, encontramos uma abordagem desses instrumentos que visa o reforço das suas propriedades destrutivas através de uma espécie de glamourização dos mesmos, como se o enaltecimento da sua semântica aterradora constituísse uma espécie de profissão de fé criativa no contexto do gore. Grandes planos dos instrumentos ou da sua utilização são uma estratégia retórica recorrente no género.

Se a vulnerabilidade do corpo nos faz olhar o objecto do ponto de vista da vítima, transformando esta no centro nevrálgico da narrativa gore, não devemos, contudo, negligenciar a caracterização dos agentes. Em relação aos agentes da violência, a sua caracterização permite constatar uma enorme pluralidade ontológica, que iria da violência auto-infligida a uma espécie de violência cósmica. Existe, portanto, uma difer-

ença de magnitude dos agentes da violência e de escala dos seus efeitos, indo de uma violência incomensurável e incontrollável, cataclísmica e global, a uma violência causal e motivacionalmente identificável, subjectiva e metropolitana.

Por um lado, encontraríamos agentes cuja magnitude do seu poder se afigura tendencialmente insondável, como o divino ou a natureza, e que se manifestaria em eventos devastadores de grande escala como o Armagedão ou as catástrofes. Por outro, teríamos agentes de caracterização mutante, entre a humanidade e a bestialidade, plenos de ferocidade inegociável, nem sempre ontológica e motivacionalmente compreensíveis: lobisomens, vampiros, bem como monstros e predadores das mais diversas espécies, frequentemente alienígenas. Por fim, teríamos a violência propriamente humana, exercida pelo sujeito contra si próprio ou contra o seu semelhante: civil, bélica, policial, auto-infligida ou gratuita. É esta última modalidade que aqui nos interessa particularmente, na medida em que a violência no cinema gore é muitas vezes originada por humanos contra humanos, de uma forma tantas vezes gratuita? gratuita no sentido de, tendo em conta o quadro de referência moral ou estético prevalecente, não ser fácil encontrar uma justificação plausível para a sua causalidade ou magnitude.

Se ligamos a gratuitidade da violência à abjecção é porque, no limite, quanto mais gratuita a violência, isto é, quanto mais inexplicável ou incompreensível, mais ela se torna vil e intolerável. Nessa medida, a violência gratuita é já de si objecta, como objectos são os seus agentes. A violência gratuita visa o sadismo, a crueldade, a humilhação, o rebaixamento das vítimas. Ela tende, por-

tanto, a estar para lá de toda a justificação lógica e de toda motivação narrativa. As suas manifestações não encontram qualquer contexto que as enquadre: as consequências extravasam os propósitos, as intenções dispensam os motivos, os efeitos suplantam as causas. É como se a humanidade se virasse contra si mesma, contra os princípios políticos ou os constrangimentos morais clamados ou impostos pela sociedade.

5.2 Experiência da abjecção

Podemos então afirmar que o objecto se manifesta em sinais de diversa ordem: na destruição e infirmitade dos corpos, na glamourização retórica dos instrumentos e na vilania e sadismo gratuitos dos agentes. Como contraponto às manifestações e sinais do objecto temos a abjecção enquanto fenómeno, digamos, propriamente psicológico. Falamos, portanto, dos efeitos que aquelas imagens provocam sobre o espectador. Começamos por afirmar que toda a abjecção constitui uma espécie de perturbação afectiva e fisiológica. É essa perturbação que constitui o cerne da experiência cinematográfica radical do cinema gore. Esta perturbação pode assumir proporções e consequências diversas, e nesse aspecto a cultura e a rotina cinematográficas do espectador tem certamente uma relevância fulcral: nem todos os espectadores reagem de igual modo perante as manifestações abjectas que caracterizam o cinema gore. Ainda assim, independentemente das nuances que a experiência privada de cada um pode impor, um conjunto de efeitos de natureza fisiológica ou afectiva podem ser atestados. Do receio à vergonha, do repúdio ao nojo, da repulsa ao horror, do fascínio à compaixão, da ironia à náusea, as

mais variadas experiências afectivas podem ser experimentadas nos momentos gore de uma obra. Assim sendo, devemos ter em consideração que uma mesma situação narrativa pode ser objecto de diversas interpretações por parte dos espectadores: onde um recusa o olhar e não suporta a contemplação, o outro pode soltar o riso e concentrar o fascínio. Porém, se podemos falar de uma experiência autêntica da abjecção a partir do cinema gore, ela resultará, com certeza, do privilégio de certos regimes e estratégias discursivas em detrimento dos restantes. Deste modo, onde o regime elíptico tende a imperar, a abjecção dilui-se naquilo que considerámos uma espécie de abstracção, uma vez que a elisão do referente visa, em certos casos, precisamente a ocultação dos sinais manifestos do objecto: mostra-se a causa e apenas se insinua os efeitos da violência sobre os corpos. Contrariamente, o regime hiperbólico tende a privilegiar a eclosão do objecto, precisamente na medida em que pretende testar, levando o desafio ao extremo, a capacidade de adesão estética e de resistência moral do espectador perante os efeitos destrutivos da violência. De igual modo, o dramatismo enquanto modalidade discursiva levada ao limite procura ilustrar com a máxima transparência o objecto, dando à violência tonalidades de sadismo ou crueldade, como se a própria ideia de dramatismo se tornasse, eventualmente, semanticamente escassa para designar esta variante da contemplação. Em sentido contrário, o registo paródico, de que o gore muitas vezes se reveste, tende a esvaziar as situações do seu conteúdo objecto para dar a ver precisamente o seu reverso: o ridículo ou a absurdidade do discurso gore. Posto isto, seremos levados a considerar que onde o espectador é con-

vocado para o riso, o objecto se desvanece, sendo o seu lugar ocupado pelo lúdico ? a irrisão ocupa o lugar da repulsa, a ironia o lugar da náusea. E onde o espectador é convocado para a agonia, o objecto reforça-se ? o horror à imundície e o repúdio da crueldade impõem-se. É nesta perturbação atroz dos afectos e muitas vezes das reacções fisiológicas que podemos sustentar um esboço de teoria da abjecção a partir do cinema gore.

5.3 Civilização vs. natureza

Por fim, importa dizer que uma distinção mais abrangente de cariz político e cultural, que se junta ao par conceptual de raiz mais estética e subjectiva anteriormente caracterizado, pode ser fulcral para entender a abjecção. Falamos da confrontação entre civilização e natureza.

À ideia de civilização ligamos duas outras, as de higiene e de cosmética. Parece-nos que não será de forma alguma inapropriado tomar estes conceitos como indícios de civilidade. Em todos os contextos culturais as ideias de civilização e de urbanidade assentaram frequentemente nas necessárias e meticulosas operações de apagamento e subtracção do espaço público de toda e qualquer marca de animalidade ou bestialidade. Daí que o bárbaro ou o violento sejam vistos como sujos, imundos. Nesse trabalho, o cinema, na sua formulação clássica, não fez, em muitos casos, mais do que acompanhar essa tendência para a irradiação do vil, do objecto, do bestial ? o regime elíptico de apresentação da violência é, nesse sentido, exemplar, colocando a beleza e o heroísmo como os critérios fundamentais de valoração narrativa e temática. Nesse sentido, podemos dizer que a nossa é uma sociedade cosmética

e que a pluralidade infinita de discursos produzidos nela serve essa mesma estratégia de apagamento da violência, da vilania e da abjecção ? a publicidade, mais do que qualquer outro discurso, poderá comprová-lo. O velho, o degradado, o decadente, o sujo, são constantemente desvalorizados e, se possível, escondidos.

Ora, parece-nos que aquilo que o cinema gore vem fazer é precisamente desvelar o mais inextrincável da condição humana: a sua condição natural, a sua animalidade. Que o faça a partir de uma estratégia de sobre-exposição e hipérbole da violência poderá ser visto tanto enquanto provocação lúdica quanto enquanto contestação política, como se procurasse revelar, por detrás de todas as premissas de uma cosmética reiterada e proliferante, por detrás do artifício e da sublimação, a mais radical e irreduzível das características humanas: a visceralidade.

A ser assim, encontraríamos no cinema gore não apenas uma espécie de manifestação da abjecção a um nível privado, o do espectador, isto é, uma experiência subjectiva da náusea, da repulsa ou do horror, mas igualmente uma proposição política e cultural que convoca para o espaço das representações cinematográficas os sinais de uma natureza ocultada, domesticada e mascarada.

6 Conclusão

Procurámos neste breve estudo das representações explícitas da violência no cinema e, em particular, no cinema gore perceber quais os regimes e estratégias com que autores e espectadores operam. Chegados aqui, podemos agora adiantar algumas conclusões e colocar algumas questões.

Em primeiro lugar, constatámos que

as representações da violência detêm na história das artes uma longa tradição e que mesmo no próprio cinema aquela se afigura como temática recorrente, apesar das oscilações e mutações nas modalidades da sua apresentação.

Em segundo lugar, essas oscilações relacionam-se, necessariamente, com aquilo que designámos por regimes discursivos: uma tendência para a elipse, ou seja, para o apagamento e a supressão dos sinais manifestos da violência, e uma tendência para a hipérbole, para o sublinhado desses mesmos sinais.

Em terceiro lugar, verificámos que as manifestações da violência podem ser submetidas a diversas estratégias discursivas: de maior transparência ou de maior interpelação, de maior verosimilhança e veracidade ou de maior incredulidade e suspeita. Cada uma destas estratégias relaciona-se igualmente com os regimes discursivos paródico e dramático que se apresentam como duas interpretações, oponíveis necessariamente, de um mesmo fenómeno.

Por fim, afirmámos que a violência gore se pode constituir como uma interessante base de trabalho de uma teoria da abjecção cujo esboço tentámos desenhar através da contraposição entre as matérias do objecto e a experiência fisiológica e afectiva da abjecção, e da oposição entre uma tendência para uma cosmética civil universal que tenta apagar os sinais de toda a bestialidade e uma espécie de manifesto político que procura trazer para o imaginário público esse irreductível vínculo à natureza que subjaz a toda a condição humana. Concluimos este estudo com a enunciação de três questões que resultaram do mesmo. A primeira: podemos ver estes filmes a partir de uma posição exterior

a qualquer judicção moral? Dito de outra forma: poderá qualquer discurso crítico sobre estes filmes dispensar uma perspectiva ética? Poderão ou quererão estes filmes ter a pretensão de existir num vácuo social ou político, quando procuram interpelar deliberadamente o espectador, instabilizar os valores sociais, culturais e políticos de referência.

A segunda, que se relaciona com a primeira: haverá um limite temático e narrativo no que à representação explícita da violência respeita? Será que qualquer ambição artística dos mesmos se pode cumprir apenas através do excesso, da hipérbole, como se qualquer situação narrativa não fosse mais do que um pretexto para o exagero escatológico?

A terceira: será esse exagero escatológico a base de uma espécie de discurso contestatário, o lugar privilegiado da contracultura na actualidade cinematográfica? Será que toda a ironia que perpassa estes filmes não os aproxima mais do burlesco do que da abjecção, como o comprova a ideia central de um dos últimos filmes do género, *Hostel*, que toma a ideia de parque temático típica da cultura de entretenimento que é a nossa para ilustrar o conceito de turismo de tortura? E quando a tortura é vista como atractivo turístico não estaremos perante uma espécie de escatologia invertida, irónica, que desmonta e denuncia a lógica prevalecente nos nossos dias do hedonismo a partir da violência exacerbada que apresenta? Representará o gore, no cinema, a vingança da natureza sobre a civilização, da bestialidade sobre o pudor, do lixo sobre a cosmética, da abjecção sobre o gosto?

7 Filmografia Selectiva

Peeping Tom (1960), de Michael Powell

Psycho (1960), de Alfred Hitchcock

Bonnie and Clyde (1967), de Arthur Penn

Night of the Living Dead (1968), de George
A. Romero

Wild Bunch (1969), de Sam Peckinpah

Texas Chainsaw Massacre (1974), de Tobe
Hooper

Cannibal Holocaust (1980), de Ruggero De-
odato

Re-animator (1985), de Stuart Gordon

Saw (2004), de James Wan

Hostel (2005), de Eli Roth